

**ENSINO HÍBRIDO NAS SALAS DE AULA DOS CURSOS DE
JORNALISMO, LETRAS E PUBLICIDADE**

Autora: Valéria Bussola Martins

Modalidade: RELATO DE EXPERIÊNCIA



RESUMO

Discute-se cada vez mais os cursos de graduação no Brasil, na medida em que é comum ouvir relatos de que, de forma geral, o universo do Ensino Superior encontra-se distante da realidade midiática e tecnológica dos alunos que, hoje, estão conectados muitas horas à internet. É a partir dessa realidade que surgiu o tema gerador deste estudo. O projeto aqui descrito buscou propor, a partir dessas queixas, que os alunos pudessem solucionar suas principais dúvidas nos primeiros semestres dos cursos de graduação, mas de um jeito diferente e acadêmico. Em função disso, foi solicitado que alunos dos cursos de Letras, Jornalismo e Publicidade buscassem em uma enciclopédia livre *on-line* suas dúvidas, lessem as páginas que tentavam solucioná-las e aprimorassem-nas, deixando-as ricas de informações para o público em geral e retirando possíveis informações incorretas. Trata-se, portanto, de um relato de experiência calcado no Ensino Híbrido.

Palavras-chave: Ensino Superior; enciclopédia *on-line*; Ensino Híbrido.

PROBLEMA

O Ensino Superior no Brasil tem gerado reflexões cada vez mais constantes na medida em que se questiona se essa etapa da educação tem formado da melhor maneira possível jovens para o mercado de trabalho e para a vida em sociedade.

Constantemente, os graduandos fazem reflexões sobre cursos que são muito teóricos e que pouco preparam para a vida profissional dinâmica e midiática dos dias atuais. Em função disso, é que surgiu o seguinte problema de pesquisa: como uma enciclopédia livre *on-line* pode auxiliar no processo de ensino-aprendizagem nos cursos de Jornalismo, Letras e Publicidade?

OBJETIVOS

Já que o universo virtual está inserido fortemente na vida de quase todo jovem universitário brasileiro, objetivou-se verificar como uma enciclopédia livre *on-line*, como a Wikipédia, pode ser usada como instrumento de ensino-aprendizagem.

Ademais, almejou-se, ainda, estimular o hábito da pesquisa; ofertar orientações sobre os melhores caminhos de busca no processo de estudo de um determinado tema e conscientizar os alunos sobre plágio e sobre a possibilidade de fazer uso da Wikipédia como instrumento de reflexão e de produção de conteúdo.

Por fim, procurou-se trazer à tona a necessidade de se repensar os cursos de formação no Ensino Superior que precisam levar em consideração a realidade virtual em que estão inseridos hoje os jovens universitários brasileiros.

METODOLOGIA

Para a realização do presente estudo, optou-se pela pesquisa qualitativa, partindo-se da bibliográfica. Foram feitas consultas a diferentes autores e a suas teorias. Justifica-se o uso desse método, devido ao fato de as pesquisas qualitativas preocuparem-se “com o significado dos fenômenos e processos

sociais, levando em consideração as motivações, crenças, valores, representações sociais, que permitem a rede de relações sociais” (PÁDUA, 1997, p. 31).

Posteriormente, uma proposta didático-metodológica foi elaborada e aplicada nas aulas de Língua Portuguesa dos cursos de Jornalismo, Letras e Publicidade.

Por fim, ocorreu a análise dos resultados obtidos com o projeto desenvolvido nos bancos universitários de uma instituição privada da cidade de São Paulo. O presente estudo trata-se, portanto, de uma pesquisa-ação que:

unifica processos considerados muitas vezes independentes, como o ensino, a avaliação, a pesquisa, o desenvolvimento profissional. Integra ensino e desenvolvimento do professor, desenvolvimento do currículo e avaliação, pesquisa e reflexão filosófica em uma concepção holística de prática reflexiva educativa (PEREIRA, 2001, p. 167).

Dessa forma, buscou-se a intervenção na prática docente do Ensino Superior. Nesse contexto, a pesquisadora procurou intervir em uma situação com a finalidade de verificar se sua proposta era eficaz ou não.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Historicamente, pode-se afirmar que o termo tecnologia sempre existiu. Na Idade da Pedra, a humanidade já usava tecnologia em seu cotidiano. Com astúcia e engenhosidade, os homens usavam água, fogo, pedras, madeira e ossos de animais para viver, sobreviver, dominar, matar ou afugentar animais ou outros indivíduos que os ameaçavam.

Outras tecnologias eram criadas e, dessa forma, o homem tentava viver mais e buscava uma melhor qualidade de vida. Vieram depois lanças de metal e a utilização de animais que auxiliavam nos combates. Da mesma forma, pequenas canoas e modestos barcos transformaram-se em grandes caravelas e fortes navios. Simples armas modernizaram-se e tornaram-se pesados materiais bélicos.

No período intitulado como Guerra Fria (1945 a 1991) - época de conflitos políticos, militares, sociais, econômicos e ideológicos entre os Estados Unidos e a até então União Soviética -, por exemplo, houve grandes avanços científicos e tecnológicos na medida em que países vinculados aos dois blocos buscavam, por meio de seus centros de pesquisas, a ampliação de suas capacidades de comunicação e de seus poderes políticos e econômicos.

Essa busca permanece viva até hoje. É assim que as invenções migram dos centros de pesquisa de diversas nações para a casa dos indivíduos comuns e, frequentemente, mudam o dia a dia das pessoas. Foi assim, também, com o computador, com a Internet e com as redes sociais. A Internet, por exemplo, surgiu exatamente durante a época da Guerra Fria, em 1969, por meio dos estudos e pesquisas de uma agência do governo estadunidense que buscava comunicação entre suas bases militares.

Na década de 1990, havia a web 1.0, uma Internet estática que existia para os usuários terem acesso a informações. Ao tratar da principal característica da web 1.0, Peña e Allegretti (2012, p. 99) expõem que “era um banco de dados, um repositório de informações, onde a atitude do usuário se restringia à coleta de

informações segmentadas. Este fato se explica pela falta de conhecimento da linguagem de programação computacional dos usuários. O usuário ativo consistia em saber localizar as informações, sendo estas um produto acabado para ser acessado”.

Dessa forma, não havia interação até que em 2004, Tim O’Reilly nomeou a nova Internet que surgiu como web 2.0 a partir da qual, em função de seu sistema de tráfego de informações e seu armazenamento, já era possível personalizar páginas - por meio da alteração de plano de fundo, por exemplo - e inserir e alterar informações.

Essa Internet dinâmica criou a possibilidade de aprendizado por meio de dispositivos e ambientes virtuais que não existiam com a web 1.0. Trata-se de uma aprendizagem colaborativa que se dá através de uma perspectiva democrática, sendo que fazem parte deste universo as redes digitais.

Além disso, não se pode esquecer de que “a evolução da tecnologia alterou a relação homem-máquina”; de que “os sistemas operacionais se tornaram mais amigáveis” e de que “a mobilidade dos dispositivos midiáticos digitais facilita o acesso imediato aos bancos de dados, otimizando a relação tempo e espaço” (PEÑA; ALLEGRETTI, 2012, p. 100).

É o surgimento da chamada sociedade híbrida. O indivíduo passa a delegar parte das informações, que antes ficavam em sua memória, aos dispositivos tecnológicos digitais e, por isso, torna-se dependente dela.

Também é importante ressaltar que o usuário deixou de apenas usufruir da rede e passou a ter a chance de contribuir com ela, como o que ocorre, hoje, com a Wikipédia, ferramenta na qual qualquer indivíduo tem a oportunidade de acrescentar ou excluir dados e editar conteúdo.

Todavia, essa nova possibilidade criou um problema: o excesso de informações incorretas ou não tão úteis. Foi essa problemática que gerou, por volta de 2007, a web 3.0, sendo que ela se diferencia da web 2.0 principalmente pelo fato de a web 2.0 conectar pessoas e a 3.0 buscar a conexão de informações na medida em que o usuário, por exemplo, digita uma ou duas frases no navegador de sua preferência e a rede cruzará as informações existentes na web para mostrar ao usuário o resultado da busca com maior rapidez.

É nesse contexto que a aprendizagem ganha uma nova significação. Peña e Allegretti (2012, p. 101) explicam que:

Os dispositivos midiáticos existentes na sociedade híbrida nos permitem imergir nos ambientes virtuais, ampliando as condições do sujeito para criar, vivenciar, acessar informações diversificadas, aumentando significativamente a potencialidade de e para aprender. [...] Na sociedade híbrida a aprendizagem é uma ação contínua que se dá na relação individual e coletiva, na qual o avanço de uma interfere na outra e vice-versa, sem uma hierarquia estabelecida [...].

Se a mobilidade dos dispositivos midiáticos digitais invadiu o cotidiano de parte da população e se a aprendizagem foi ressignificada, fica evidente que o ambiente escolar, agora considerado uma escola híbrida, não pode ignorar tal realidade. Essa escola híbrida é para “aquela que se encontra em um espaço físico determinado e se expande, a partir do momento que o mundo virtual passa a fazer

parte integrante do ambiente de ensino e aprendizagem escolar” (PEÑA; ALLEGRETTI, 2012, p. 103).

No universo escolar brasileiro, os computadores foram introduzidos, gradualmente, a partir da década de 1980 e, desde o início de sua utilização, há constantes discussões sobre a sua eficácia para o processo de ensino-aprendizagem, principalmente pelo pequeno número, sobretudo no Brasil, de relatos de experiências e estudos que possam subsidiar posicionamentos mais concretos sobre o tema em questão. A Internet, por sua vez, chegou ao Brasil em 1995, com o lançamento da Internet comercial.

Apesar dos questionamentos, objetivava-se usar o computador e a Internet como uma ferramenta de investigação, de construção, de divulgação e de produção de conhecimento. Entretanto, não se pode ignorar o fato de a rede brasileira particular de ensino apresentar, *grosso modo*, uma infraestrutura completamente diferente do que se encontra na rede pública.

Enquanto a maior parte das instituições da rede privada possui laboratórios de informática, o mesmo ainda não acontece na rede pública. Faz-se necessário ressaltar também que a capital do estado de São Paulo, onde ocorreu a proposta de trabalho que deu origem a esta pesquisa, infelizmente, não reflete o real contexto educacional brasileiro.

Por outro lado, muitos docentes da Educação Básica e do Ensino Superior ainda se negam a utilizar computadores e Internet em sala de aula, alegando acharem inadmissível que a máquina e o mundo virtual substituam o papel do professor. Entretanto, de acordo com as ideias de Lévy (1998, p. 29), a inserção da linguagem dos computadores na vida cotidiana dos alunos e, conseqüentemente, no universo escolar é inevitável:

As crianças aprenderão a ler e escrever com máquinas editoras de texto. Saberão servir-se dos computadores como ferramentas para produzir sons e imagens. Gerirão seus recursos audiovisuais com o computador, pilotarão robôs, consultarão familiarmente os bancos de dados. Todas as evoluções que se estão esboçando na área educacional estão em congruência com as modificações das atividades cognitivas observadas em outras áreas. O uso dos computadores no ensino prepara para uma nova cultura informatizada.

Todavia, outros docentes chegam, até mesmo, a dizer que não entendem como um computador pode ser mais interessante e atrair mais a atenção dos educandos do que o próprio professor. Setzer (2005, p. 114) explica que se o computador

atrai mais a atenção dos estudantes do que um professor, isso pode significar que este não tem uma ideia adequada do que vem a ser uma criança ou um jovem, ou está atrelado a um currículo, método e ambiente que contradizem as qualidades de seus alunos. Provavelmente suas aulas são demasiadamente abstratas, dirigidas para o intelecto dos alunos, e não para os seres completos deles. Assim, os alunos não conseguem identificar-se com o conteúdo sendo transmitido, sentindo-se oprimidos e achando que as aulas são monótonas.

Na verdade, nem os professores serão substituídos por computadores nem os computadores são, ou serão, mais atraentes do que os bons educadores. O que ocorre hoje é que é possível variar as estratégias de ensino e aprendizagem:

Admitir que muitas das propostas atuais para o uso do computador em sala de aula têm eficácia duvidosa ou comprovadamente nula não implica a defesa do abandono, e sim do refinamento desse instrumento, o que inclusive pode e deve ser feito a partir das experiências já em andamento (FALCÃO, 1989, p. 254).

No caso da Internet, por exemplo, a sua utilização possibilita a combinação das linguagens verbal, sonora e imagética; propicia maior rapidez na busca por informações e oferece interatividade em tempo real com pessoas de todo o mundo. Ela não anula a figura do professor. Demo (2006, p. 86) torna essas afirmações muito evidentes ao dizer que:

Quem aprende é o ser humano, não a máquina. Quem é interativo é o ser humano, não o software. [...] Pode ser que esta maneira de colocar ignore potencialidades vertiginosas das máquinas, que até o momento não alcanço observar. Vejo as máquinas como ferramentas extremamente úteis, mas não percebo nelas o traço humano de inteligência. O computador ultrapassa o poder da mente humana em várias dimensões, como processar e armazenar informação, calcular, sem falar na velocidade crescente de seu funcionamento, mas tudo isso não consegue, pelo menos ainda, sequer simular o que uma máquina hermenêutica, interpretativa, semântica, complexa e não-linear faz, como é o cérebro humano.

O foco dessa questão, de fato, centra-se na dinâmica da aula preparada pelo docente e na postura do mesmo durante as atividades realizadas ao longo do ano letivo. Partindo de uma fórmula equivocada, alguns professores, até mesmo universitários, levam seus discentes aos laboratórios de informática e deixam-nos livremente navegando na Internet. Durante esse tipo de aula, por exemplo, não é difícil ouvir alunos questionando o que eles devem fazer, qual tema deve ser investigado, qual *site* devem visitar.

Docentes malformados, pouco informados, sem entusiasmo e sem comprometimento usam ferramentas tecnológicas sem nenhum propósito evidente. De acordo com Pocho (2010, p. 07), “para que os alunos interajam pedagogicamente com ela, de modo crítico e criativo, torna-se necessário que os professores conheçam e saibam utilizar educacionalmente as tecnologias disponíveis”. O equívoco, portanto, está no mau uso da ferramenta e não na ferramenta propriamente dita.

Na verdade, existe a ilusão de que a tecnologia resolverá todos os problemas da educação. O computador e a Internet não são recursos milagrosos. Eles não são a solução para todos os atuais problemas da educação que ainda se mostra profundamente tradicional e, até certo ponto, cansativa e maçante. Sem objetivos claros para a sua utilização, ambos acabam atuando como outras ferramentas que parecem só maquiagem o contexto educacional para que as instituições de ensino se promovam como modernas:

Apelar para o computador em busca de socorro porque ele pode processar abstrações de maneira suave e atrativa, mostrando uma paciência infinita, obedecendo cegamente aos comandos que se lhe dão, e não dar notas baixas é simplesmente uma questão de achar uma forma mais sedutora de ensinar da maneira errada tradicional (ESPÍRITO SANTO, 2012, p. 22).

Se a aula é extremamente enfadonha e desgastante, o computador e a Internet serão, sim, mais motivadores. Contudo, para que a máquina seja empregada da melhor forma possível em sala de aula, faz-se necessário, antes de mais nada, que o docente se prepare, organize-se e justifique o seu uso ao longo de qualquer atividade. Nesse contexto, também é indispensável que as tecnologias realmente estejam à disposição do corpo docente das escolas públicas e privadas.

É importante lembrar que a sociedade moderna se torna altamente centrada e dependente de máquinas que estão presentes em muitas atividades humanas rotineiras.

De fato, não se encontra um automóvel ou uma máquina de lavar roupa dentro de um escritório, de um dormitório ou entre as máquinas de uma fábrica. No entanto, pode-se muito bem encontrar computadores nesses locais. Devido a esse uso universal, cada vez mais crescente, é necessário ensinar tanto o que eles são como a usá-los em aplicações de utilidade geral, mostrar como podem ser bem e mal-empregados (SETZER, 2005, p. 88).

Logo, seria de grande proveito se a maioria dos alunos formasse um posicionamento reflexivo sobre seus benefícios e malefícios. Os discentes chegariam, então, à conclusão de que o computador deveria representar apenas um instrumento de trabalho, usado a favor do ser humano e, talvez, esse espírito crítico em relação aos computadores impediria que tantos jovens permanecessem ligados à máquina durante tanto tempo, por exemplo. Ou então, mostraria também o perigo de a Internet ser usada como um livro aberto sobre a vida e sobre o dia a dia de cada um. Em relação a esse ponto de vista, não basta adquirir a máquina, é preciso aprender a utilizá-la, a descobrir as melhores maneiras de obter da máquina auxílio nas necessidades de seu usuário.

A fim de que os educandos realmente atinjam essa postura crítica em relação ao computador e à Internet, o professor deve criar dinâmicas, durante o cotidiano escolar, que se façam úteis para o desenvolvimento dos mesmos. Cabe lembrar, dessa forma, o papel decisivo dos docentes nesse novo processo de formação do conhecimento que passou a existir com a Internet.

Como na Internet opera-se com um grande número de informações, é imprescindível discriminar os dados, verificar a credibilidade das fontes, comparar diferentes visões apresentadas e checar a qualidade das informações. A grande questão que se coloca consiste em determinar de que maneira os computadores e a Internet devem ser empregados.

Infelizmente, porém, embora muitas instituições de ensino já utilizem há anos o computador e a Internet no ambiente escolar, normalmente, as atividades continuam finitas no tempo e no espaço restrito da sala de aula, ou seja, os trabalhos escolares que fazem uso do computador e da Internet, de modo geral, limitam-se ao espaço físico das escolas. Da mesma forma, as propostas,

geralmente, continuam ligadas a uma única disciplina e são estruturadas, rotineiramente, por um único professor.

O ensino não se faz apenas por meio dos instrumentos tecnológicos. O computador e a Internet, por exemplo, são utilizados como um componente auxiliar no processo educativo. Todavia, hoje, é inegável que eles sejam ferramentas de extrema relevância no processo de ensino-aprendizagem de jovens que habitam um mundo que se torna, diariamente, mais informatizado, interativo, midiático e virtual. Freire (2009, p. 87), há anos, tendo em vista as características da educação do Brasil, já ditava: “Não tenho dúvida nenhuma do enorme potencial de estímulos e desafios à curiosidade que a tecnologia põe a serviço das crianças e dos adolescentes”.

Não se trata, assim, de um aprendizado individual que se concentra, única e exclusivamente, na livre navegação em *sites* e na coleta de informações na Internet. Durante a execução de trabalhos bem elaborados, pode haver trocas entre professor e aluno e entre os próprios alunos. Contudo, para que as tecnologias possam trazer mudanças reais e significativas para o processo educativo, é necessário que elas sejam incorporadas pedagogicamente e de forma pensada e bem elaborada. Portanto, mais importante que o uso do computador ou da Internet, é a capacidade de adequação do processo de ensino-aprendizagem aos objetivos que levam o educando ao encontro do desafio de aprender.

Além disso, atualmente, o computador e a Internet não trazem só novas possibilidades para o universo educacional. Na verdade, hoje, ambos não representam apenas um novo recurso estudantil. Eles transcenderam o espaço das instituições de ensino e invadiram a vida cotidiana da maioria das pessoas, alterando, inclusive, as relações sociais e o próprio desenvolvimento afetivo e cognitivo dos indivíduos (LÉVY, 1998).

É por isso, também, que vários estudiosos, como Morin (1999), afirmam que o modelo de educação mais adequado ao mundo virtual seja o transdisciplinar - composto de um conjunto de áreas, com objetivos múltiplos, que se relacionam entre si - e não o multidisciplinar - segundo o qual o ensino baseia-se em um conjunto de áreas, com objetivos múltiplos, desconectadas entre si.

Abandona-se, assim, um processo de construção de conhecimento de forma compartimentada, segmentada, e surge a partir de agora, naturalmente, um mecanismo totalmente interligado no qual as pessoas estão cada vez mais conectadas umas com as outras. A base do funcionamento da Internet, inclusive, também é transdisciplinar. Ao se utilizar a Wikipédia, por exemplo, é facilmente compreendido que, por meio dela, navega-se entre inúmeros conceitos que estão relacionados a diferentes áreas do conhecimento e encontram-se milhares de artigos e definições interligados por um hipertexto (Conceito que define um texto digital ao qual se ligam outros conjuntos de textos verbais ou não verbais por meio de hiperlinks, que se apresentam de forma destacada ao longo do texto digital principal e que oferecem novos conjuntos de informação que ampliam, explicam ou complementam as informações do texto inicial).

Ademais, só aumenta o número de pessoas conectadas diariamente à Internet. Segundo o Ibope Nielsen Online, de acordo com uma pesquisa realizada em 2011, constatou-se que o brasileiro gasta em média 66 horas por mês na Internet, o que representaria cerca de 2 horas por dia. Assim, são postadas infinitas

informações, criando-se inúmeras *webpages*. Tais novas possibilidades impregnam a cultura e espalham-se cada vez mais. É a cibercultura.

podemos entender a cibercultura como a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base microeletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática (2003, p. 12).

Todas essas mudanças afetaram a aquisição de conhecimentos. Por isso, se unidos ao uso do computador e da Internet - elementos tão presentes na vida das pessoas -, os trabalhos acadêmicos, talvez, pudessem se tornar mais significativos para os alunos. O processo de ensinar e de aprender não se limita à sala de aula. Por que, então, não fazer uso do mundo virtual que cerca o mundo hoje e faz com que milhares de pessoas interajam e se comuniquem?

Foi assim que surgiu a ideia de fazer uso da Wikipédia como instrumento de ensino-aprendizagem nas aulas de Língua Portuguesa dos cursos de Jornalismo, Letras e Publicidade.

A Wikipédia foi fundada como um projeto para alimentar a Nupedia (criada por Jimmy Wales), enciclopédia livre *on-line* anterior à Wikipédia. Contudo, o projeto, cujo editor-chefe era Larry Sanger, não obteve êxito porque ela solicitava várias revisões antes da publicação de conteúdos, além de depender de usuários que tinham pleno domínio das temáticas abordadas.

RESULTADOS OBTIDOS

Foi a partir de todos os pensamentos expostos anteriormente que surgiu a ideia de solicitar que alunos dos cursos de Letras, Jornalismo e Publicidade entrassem na Wikipédia e fizessem uma pesquisa sobre os temas de suas áreas que mais geraram dúvidas no primeiro semestre em que entraram na graduação.

No caso dos alunos do curso de Letras, por exemplo, é comum, no início da graduação, surgirem dúvidas sobre os temas: eu-lírico, foco narrativo, escolas literárias, conceitos de linguística e de teoria literária ou ainda sobre o enredo de obras da literatura brasileira e estrangeira.

Os graduandos de jornalismo, por sua vez, frequentemente, fazem pesquisas no Google para saber o que seria uma pauta, o que é um *lead*, qual é a diferença entre notícia e reportagem, qual é o melhor caminho para preparar boas entrevistas e sobre questões políticas, econômicas e sociais do Brasil e do Mundo. No semestre em que a proposta ocorreu, por exemplo, os educandos fizeram várias pesquisas sobre a Reforma do Ensino Médio da Educação Básica Brasileira, sobre a Reforma Trabalhista, sobre a Reforma da Previdência e sobre a Operação Lava Jato.

Já os estudantes do curso de Publicidade e Propaganda tinham dúvidas sobre *branding*, *target*, *marketing*, *banner*, *slogan*, assinatura de campanha, mídia *out of home*, anúncio *all type*, anúncio *all image* e sobre o órgão que regulamenta as peças publicitárias brasileiras: o CONAR (Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária).

Inicialmente, a maioria dos alunos nem sabia que a Wikipédia era uma ferramenta que qualquer usuário poderia alterar ou complementar. Além disso,

também era constante a certeza de que todas as informações do recurso midiático eram corretas e verdadeiras.

Por esse motivo, no início da proposta, foram exploradas várias páginas, previamente selecionadas pela docente que criou e executou o projeto, com as temáticas de cada um dos cursos para que os alunos fossem convencidos de que havia muitas informações falsas ou incorretas na Wikipédia.

Posteriormente, cada educando tinha de escolher uma página que tratava de um conceito para aprimorá-la. Nesse momento, foi necessário que os graduandos percebessem que da mesma forma que muitas páginas da Wikipédia continham erros também era grande a quantidade de informações desconhecidas em *sites*, *blogs* e até mesmo em alguns portais de informação.

A professora pôde trabalhar com os alunos a importância de se atentar para a qualidade das páginas pesquisadas. Da mesma forma, a docente teve a preocupação de mostrar aos alunos que eles também teriam de observar a qualidade dos textos expostos em algumas páginas já que eram vários os exemplos de textos que continham problemas de coesão e coerência, erros de pontuação, de acentuação e de ortografia.

Inevitavelmente, os educandos dos três cursos perceberam que havia muitos erros ou informações superficiais nas páginas da Wikipédia, mas o mais relevante é que eles perceberam, ainda, que não era tão simples e fácil aprimorar as páginas. Chegaram, então, à conclusão de que eram necessárias horas e mais horas de pesquisa, de seleção de informação, de escrita e de reescrita dos textos para aprimorar as páginas conceituais da Wikipédia.

Em um mundo em que os artefatos tecnológicos invadem a vida da maioria das pessoas, alteram a comunicação das informações e criam novos espaços de conhecimento, a atividade proposta nessa pesquisa auxiliou no processo de ensino-aprendizagem de conteúdos básicos e iniciais dos cursos de Letras, Jornalismo e Publicidade, na medida em que, dinamizou trocas de informações entre professores e alunos e entre os próprios alunos.

A relação dos indivíduos com o saber mudou com as Tecnologias da Informação e da Comunicação da mesma forma que as tecnologias também transformaram algumas funções cognitivas do ser humano. É evidente que a aprendizagem se dá por meio das habilidades cognitivas do ser humano, não por meio, unicamente, da tecnologia. Entretanto, uma ferramenta tecnológica bem utilizada, como a Wikipédia, sem sombra de dúvida, pode favorecer e enriquecer o processo de aprendizado.

Por meio deste projeto de reescrita de páginas da Wikipédia, foi possível constatar que mudanças são possíveis para que as aulas do Ensino Superior ocorram da maneira mais proveitosa possível para a formação dos universitários; que há uma predominância de certezas que precisam ser desvendadas nas graduações (como a que a Wikipédia só trazia informações verdadeiras e corretas); que os alunos se sentem úteis quando podem colaborar para o aprendizado coletivo e que quando o docente sabe fazer uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação, normalmente, os resultados são mais satisfatórios em função do fato de os universitários estarem inseridos de forma intensa no ambiente virtual dos dias de hoje.

CONCLUSÃO

Quase todo professor que ministra aulas na Educação Básica ou no Ensino Superior brasileiros já percebeu que a Wikipédia é uma fonte de pesquisa frequente dos alunos. É grande a quantidade de docentes que reclama de tal ferramenta, que diz que ela apresenta muitas informações falsas, superficiais e incorretas, mas esses mesmos educadores nada fazem para mudar tal realidade.

Em primeiro lugar, se um docente percebe que seus alunos não sabem fazer pesquisas por meio da internet, sejam eles da Educação Básica ou do Ensino Superior, a primeira postura esperada do verdadeiro professor é ensiná-los a pesquisar de forma acadêmica e satisfatória e, acima, de tudo prazerosa. Em segundo lugar, se a ferramenta é ruim e tem informações incorretas ou incompletas, mas se ela permite a alteração e inclusão de informações, por que não aproveitar tal possibilidade?

É isso que esse projeto decidiu fazer: unir a deficiência que os alunos tinham no ato da pesquisa à possibilidade de transformá-los em autores em um ambiente virtual colaborativo, como é a Wikipédia.

O projeto, assim, criou um mecanismo coletivo de construção de conhecimento; propiciou troca de informações entre os alunos e o professor, entre os próprios alunos e entre todos os usuários da Wikipédia; gerou discussões sobre alguns temas; permitir questionamentos; desenvolveu a habilidade de pesquisa dos educandos e, por fim, produziu conteúdo.

Em função disso, faz-se necessário que os professores universitários repensem suas práticas didático-metodológicas. No caso do projeto aqui descrito, é evidente que os conteúdos poderiam ser igualmente trabalhados em uma aula expositiva, contudo, provavelmente, os resultados obtidos seriam outros.

É hora de considerar que os professores aprendem ao mesmo tempo que os estudantes e atualizam continuamente tanto seus saberes disciplinares quanto suas competências pedagógicas. Nesse sentido, a principal função do professor não pode ser mais a difusão dos conhecimentos que agora é feita de maneira mais eficaz por outros meios, como por meio das enciclopédias livres *on-line*.

Várias vozes estavam presentes ao mesmo tempo em um mesmo ambiente. Alunos de uma mesma sala e mesma disciplina ajudavam-se, porém, ajudavam também alunos de semestres e de disciplinas diferentes. Veteranos ajudavam calouros. Calouros ajudavam veteranos. Surgia, portanto, um ambiente colaborativo. Ademais, as reflexões iniciadas em sala migraram para o virtual, chegaram às casas e às famílias dos graduandos que, por sua vez, tornaram-se propagadores de ideias, histórias, conceitos e pensamentos. Atingiu-se, assim, o chamado Ensino Híbrido que extrapola o ambiente da sala de aula.

REFERÊNCIAS

DEMO, Pedro. *Formação permanente e tecnologias educacionais*. Petrópolis: Vozes, 2006.

ESPÍRITO SANTO, Ruy Cezar do. *Desafios na formação do educador: retomando o ato de educar*. 4. ed. São Paulo: Ágora, 2012.

FALCÃO, Jorge Tarcísio R. *Computadores e educação: breves comentários sobre alguns mitos*. Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos, Brasília, n.º. 165, maio/ago. 1989.

FREIRE, Paulo. *Educação e mudança*. 31. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

LEMOS, André. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2003.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1998.

MORIN, Edgar. *Complexidade e transdisciplinaridade: a reforma da universidade e do ensino fundamental*. Natal: EDUFRN, 1999.

PÁDUA, Elisabete Matallo Marchesini de. *Metodologia da Pesquisa. Abordagem Teórico Prática*. 9. ed. Campinas: Papirus, 2003.

PEÑA, Maria de Los Dolores Jimenez; ALLEGRETTI, Sônia Maria de Macedo. *Escola Híbrida: aprendizes imersivos*. Revista Contemporaneidade Educação e Tecnologia, v. 01, n. 02, 2012. Disponível em: http://revistacontemporaneidadeeducacaoetecnologia02.files.wordpress.com/2012/05/edutechi_puc20121.pdf. Acesso em: 02 jun. 2018.

PEREIRA, Elisabete Monteiro de Aguiar. Professor como pesquisador: o enfoque da pesquisa ação na prática docente. In: GERALDI, Corinta Maria Grisolia; FIORENTINI, Dario; PEREIRA, Elisabete Monteiro de A. *Cartografias do trabalho docente: professor(a)-pesquisador(a)*. Campinas: Mercado de Letras/Associação de Leitura do Brasil (ALB), 2001.

POCHO, Cláudia Lopes. *Tecnologia Educacional: descubra suas possibilidades na sala de aula*. 5. Ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

SETZER, Valdemar W. *Meios eletrônicos e Educação - Uma visão alternativa*. 3. ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2005.