

Escrita colaborativa no ensino da computação: O uso da Wikiversidade como estratégia de aprendizagem.

Givanildo Alfeu de Souza Júnior¹, Carlos Julian Menezes Araújo²

¹Departamento de computação – Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE)
Caixa Postal 15.064 – 91.501-970 – Pernambuco – PE – Brasil

{givanildo.alfeu, carlos.julian}@ufrpe.br

Abstract. *With all the technological advances and all their modernity, some educational institutions are still using essentially the same teaching and learning strategies to try to engage students in the learning process. We know that this is not about ignoring our existing teaching structures and means, but rather that we can insert and adapt different ways of learning, in a flexible and knowledge-sharing way. In educational contexts, working with the Wikiversity platform enables the collaborative production of educational resources among teachers and students, disseminating knowledge and research in an accessible and free way. The goal of the work was to investigate that, by using collaborative writing on Wikiversity, it is possible to make information available generating open educational resources, as well as to use this activity as a tool for teaching and learning. In view of this, we decided to report on an experience with a group of students in the Distance Education curricular unit in the Undergraduate and Bachelor courses in Computer Science at the Federal Rural University of Pernambuco. The meetings took place remotely due to the Covid-19 pandemic, where we set goals. During these, there was interaction with the platform's tools, discussions of the contributions the group hoped to make, and elaboration of collaborative writing on Wikiversity. At the end of the course it was possible to notice that Wikiversity can be used as a teaching tool with a differential through collaborative writing. We concluded this phase of action research by reflecting on the issues involved and the processes that triggered it.*

Resumo. *Com os avanços tecnológicos e toda a sua modernidade, algumas instituições educacionais ainda continuam usando, essencialmente, as mesmas estratégias de ensino e aprendizagem para tentar engajar os estudantes no processo formação. Sabemos que não se trata de ignorar as nossas estruturas e meios de ensino já existente, mas sim que podemos inserir e adaptar diferentes formas de aprender, de forma flexível e de partilha de conhecimento. Em contextos educacionais, o trabalho com a plataforma Wikiversidade possibilita a produção colaborativa de recursos educacionais entre professores e estudantes, disseminando conhecimento e pesquisa de forma acessível e livre. O objetivo do trabalho foi investigar que, ao utilizar da escrita colaborativa na Wikiversidade, é possível disponibilizar informações gerando recursos educacionais abertos, bem como utilizar essa atividade como ferramenta para ensino e aprendizagem. Diante disso, resolvemos fazer o relato de uma experiência com um grupo de estudantes na unidade curricular Educação à Distância nos cursos de Licenciatura e Bacharelado em Computação da Universidade Federal*

Rural de Pernambuco. Os encontros aconteceram remotamente devido à pandemia da Covid-19, onde traçávamos as metas. Durante estes, houve interação com as ferramentas da plataforma, discussões das contribuições que o grupo esperava fazer e elaboração de escrita colaborativa na Wikiversidade. Ao final da disciplina foi possível perceber que a Wikiversidade pode ser usada como uma ferramenta de ensino com um diferencial através da escrita colaborativa. Concluímos esta fase de ação de pesquisa refletindo sobre os temas envolvidos e os processos que a desencadearam.

1. Introdução

As formas de ensino e aprendizagem passaram por mudanças significativas nos últimos anos, uma vez que os livros de apoio didático no contexto universitário são uma das ferramentas de ensino mais importantes que o professor dispõe em sala de aula. Entretanto, tem sido cada vez mais discutida a necessidade de ampliar as possibilidades de ensino e melhorar as questões das práticas pedagógicas, a fim de que seja possível despertar o interesse do aluno em aprender, bem como, alimentar capacidade de desenvolver atividades de cunho avaliativo, a partir de uma proposta lógica. Além disso, discute-se de maneira ampliada a motivação do protagonismo do aluno no processo de aprendizagem (LORENZONI, 2020).

É evidente que os estudantes aprendem em ritmos diferentes uns dos outros, contudo, o modelo de ensino exige que todos, ou soma maioria dos alunos de uma mesma classe, possam desenvolver habilidades e aprendizado de forma simultânea (Santana, 2017).

A Constituição Federal de 1988, expressa em seu Artigo 205 a educação como sendo direito fundamental que deve ser compartilhado entre Estado, família e sociedade, tendo em vista a necessidade de promoção e incentivo por parte da colaboração da sociedade para garantir o pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e por fim a qualificação para o trabalho. Dessa forma, é preciso garantir uma maior acessibilidade para o ensino, de modo que mais indivíduos possam usufruir de tecnologias voltadas para a aprendizagem na educação básica (Do Brasil, 1988).

A educação é uma área que requer constantes atualizações, tendo em vista que não se pode existir apenas um método de ensino e aprendizagem, tampouco, uma única ferramenta para o processo. O cenário que a educação promove a partir de sua aplicabilidade foi mudado conforme as atualizações tecnológicas inseridas na área. De início, observa-se o uso de projetores, CDs, rádios, computadores e demais dispositivos de tecnologia que agregassem de forma positiva novas formas de repassar conteúdo, tornando a sala de aula mais interativa. Atualmente, é visto que o cenário de mudanças no contexto educacional proporcionou um grande avanço na área, à medida que alinhou tecnologia e educação enquanto possibilidades infinitas de aprender a partir do advento da internet (Machado, 2019).

Na universidade observamos também que os estudantes têm um contato mais flexível acerca do uso de celulares, dessa forma é preciso aplicar metodologias ativas através das tecnologias digitais tornando o uso de um aparelho favorável ao processo de ensino. Nesse sentido, acompanha-se que o uso de metodologias ativas proporciona o incentivo para que os alunos possam aprender de forma evoluída não sendo reféns de um

único método de ensino. Os alunos de modo geral, precisam ser orientados a usufruir a tecnologia de forma otimizada para a aprendizagem coletiva, assim como propõe a escrita colaborativa (Dieb u. a., 2021).

Nesse contexto, em decorrência do conjunto de circunstância atual, com os avanços tecnológicos algumas instituições educacionais ainda continuam usando essencialmente as mesmas estratégias educativas para tentar aumentar interesse dos alunos quando sabemos que é possível e desejável, em vez de quadros e pincéis, utilizarmos algo novo. Sabemos que não se trata de ignorar as nossas estruturas e processos de ensino já existentes, mas sim que podemos adaptar diferentes formas de aprender, de forma livre e de partilha de conhecimento, proporcionadas por materiais analógicos e digitais já disponíveis no ambiente de ensino no geral (Machado, 2019).

Nessa perspectiva, o presente estudo justifica-se pela necessidade de garantir um leque maior de conhecimentos sobre a temática, além de promover uma visão valorativa de comunidades de aprendizagem, promovidas a partir da Wikiversidade, na vertente relacionada a escrita colaborativa, sendo interpretada como estratégia de ensino e aprendizagem. Com base na afirmativa de um recurso livre para acesso “pode-se constatar que a enciclopédia livre apresenta-se como uma alternativa em detrimento de processos de construção de conhecimento cooperativo fechado em pequenos grupos científicos ou acadêmicos” (CAMPOS, 2016). Nesse contexto, o primeiro pilar que possibilita o desenvolvimento do presente estudo é o de demonstrar como esta alternativa de aprendizado pode contribuir positivamente no processo de construção do conhecimento. Em segundo lugar, busca-se apresentar a importância fundamental do protagonismo discente no processo de ensino-aprendizagem.

Diante desse contexto, notamos que podemos usar a tecnologia para aumentar o protagonismo do aluno. Então o objetivo geral dessa pesquisa concentra-se em realizar um estudo sobre a escrita colaborativa na Wikiversidade como uma estratégia de aprendizagem de forma interdisciplinar e relatar uma experiência vivenciada na UFRPE. Para isso, torna-se necessário buscar compreensão sobre referida enciclopédia virtual e suas características, além de pensar na importância da experiência da escrita, especialmente a escrita colaborativa como estratégia de aprendizagem.

2. Metodologia de Pesquisa

Para desenvolvimento deste trabalho, adotou-se um relato de experiência ocorrido na unidade curricular Educação à Distância nos cursos de Licenciatura e Bacharelado em computação da Universidade Federal Rural de Pernambuco e o método de pesquisa bibliográfica em plataformas do SciELO e Google Acadêmico, além dos repositórios de Universidades que disponibilizam de forma pública trabalhos/estudos sobre escrita colaborativa na Wikiversidade. Sobre o método de pesquisa bibliográfica, pode-se classificar em:

A pesquisa bibliográfica, ou de fontes secundárias, abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico etc., até meios de comunicação orais: rádio, gravações em fita magnética e audiovisuais: filmes e televisão. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que escrito, dito ou filmado sobre

determinado assunto, inclusive conferenciais seguidas de debates que tenham sido transcritos por alguma forma, querem publicadas quer gravadas. (Marconi und Lakatos, 2008).

Como forma de embasar o método de revisão bibliográfica, o desenvolvimento do estudo pauta-se em aspectos qualitativos, o qual é descrito por SILVA und MENEZES (2000), em relação ao que se objetiva, uma vez que “a pesquisa qualitativa considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números”. Assim, a pesquisa está condicionada ao estudo, análise, registro, interpretação real dos fatos ocorridos no mundo físico, sem interferência ou necessidade da atuação de um pesquisador.

Este relato de experiência que descreve aspectos vivenciados, na oportunidade dos processos de construção da Wikiversidade do departamento de computação e andamento da disciplina de educação à distância. Trata-se de um olhar qualitativo, que abordou a problemática desenhada a partir de métodos descritivos e observacionais. O relato de experiência é uma ferramenta da pesquisa descritiva que apresenta uma reflexão sobre uma ação ou um conjunto de ações que abordam uma situação vivenciada de interesse da comunidade científica.

3. Resultados e discussão

O processo de compreensão da escrita foi aprimorado durante o passar dos anos, tendo em vista que teve início com as pinturas rupestres em paredes de cavernas, passando para a pena junto à tinta e então, atualizando-se para a caneta e o lápis. Entretanto, não foi suficiente para atender as necessidades da sociedade, correspondendo às novas formas de comunicação diante do avanço tecnológico, onde atualmente a frequência da digitalização é motivo para que insira-se mídias digitais no planejamento da aula, como forma de manter o aluno motivado a aprendizagem (Guerreiro, 2015)

A contribuição da tecnologia para os meios de comunicação foi um fator crucial para traçar as formas de relacionamento e contato nos dias atuais. O aluno contemporâneo passa maior parte do tempo livre conectado a redes sociais, motivo pelo qual o insere em uma nova realidade digital, tendo acesso a inúmeras ferramentas de pesquisas, as quais podem ser aprimoradas para se tornarem ferramentas de ensino (Guerreiro, 2015)

Nesse contexto, o educador assume um papel de grande responsabilidade, à medida que, além de oportunizar o conhecimento, precisa participar ativamente do processo de formação e desenvolvimento do aluno enquanto ser social, ajudando-o a ser protagonista da aprendizagem e motivando o interesse pela descoberta. A curiosidade de aprender cada vez, contando diretamente com o auxílio de ferramentas que os estudantes possam estar familiarizado, facilitando assim o acesso e uso desses meios para a educação (LORENZONI, 2020).

A natureza, a dimensão epistemológica e os fundamentos científicos voltados para a educação e suas tecnologias explicam-se a partir da necessidade de mudar os conteúdos aplicados em sala de aula, uma vez que durante muito tempo tiveram foco central na teoria e em suma maioria, são caracterizados como complexos e muito detalhados, tornando sua leitura cansativa, repetitiva e na maioria dos casos, o aluno acaba por não conseguir

entender o assunto de uma forma concreta. De acordo com os autores, os ensinamentos de Piaget acerca da epistemologia, firmam a verificação de que o desenvolvimento cognitivo é o saber como um todo, aquele que ocorre a partir de uma determinada interação entre o sujeito e o objeto que torna-se fruto do seu interesse e portanto, motiva-lo a descoberta de novos conceitos, práticas, modelos e demais formas de conhecimento concreto (Iop u. a., 2022).

A popularização do acesso à internet e a chegada de textos multimodais nos materiais didáticos, levou o professor a desenvolver a capacidade de perceber as especificações desses novos gêneros como: os movimentos de luz, de câmara, de corpo, presença ou ausência de objetos ou informações para a construção de sentidos. Faz parte do trabalho do professor desenvolver estratégias variadas de leitura e escrita para o aluno ter acesso a diferentes conceitos presentes nas variadas práticas textuais. Nessa contextualização, surge a necessidade de buscar compreender como deve ser feita a inserção de ferramentas estratégicas de ensino para a escrita colaborativa (Dieb u. a., 2021).

O desenvolvimento da disciplina de educação à distancia durante o período da pandemia foi feito de forma remota. Mediante este cenário foi proposto como atividade na disciplina uma escrita colaborativa considerando as unidades curriculares ofertadas em ambos os cursos (Licenciatura e Bacharelado em Computação) no ambiente da Wikiversidade. Diante disso realizamos diversos encontros remotos para conhecer e compreender como incluir os conteúdos no ambiente da Wikiversidade. Além disso, os estudantes definiram quais os conteúdos seriam compartilhados na Wikiversidade do departamento (ver Figura 1).



Figura 1. Wikiversidade do departamento de computação da UFRPE.

A construção da plataforma foi subdividida entre as duas modalidades do curso – licenciatura(ver Figura 2) e bacharelado(ver Figura 3) – a qual cada área foi delegada a construir seus conteúdos baseando-se em sua composição curricular.

The screenshot shows the Wikiversity page for 'DC-UFRPE/Licenciatura Plena em Computação'. The page layout includes a top navigation bar with the Wikiversity logo, a search bar, and a 'Criar uma conta' link. The main content area features a sidebar on the left with a table of contents, a main heading, and a 'Discussão' tab. The 'Introdução' section contains the following text:

O Curso [editar | editar código-fonte]

O curso de Licenciatura Plena em Computação da UFRPE foi instituído em 1999, implantado segundo CUNI no. 181/99, sendo a primeira oferta de vestibular em 2000. O curso passou por uma reformulação de seu projeto pedagógico em 2017 e encontra-se legalmente autorizado segundo Resolução CEPE 220/2018.

Objetivo geral do curso [editar | editar código-fonte]

Formar profissionais com sólida base humanística e tecnológica para atuar como professores na educação básica e em espaços não escolares, e na pesquisa, desenvolvimento e inovação em práticas educacionais.

Objetivos específicos [editar | editar código-fonte]

- Formar profissionais cientes da importância da introdução e desenvolvimento do pensamento computacional e algorítmico na educação básica, e protagonistas de iniciativas nesse sentido, em contextos interdisciplinares;
- Fomentar e desenvolver práticas criativas e inovadoras de ensino com o apoio de tecnologias contemporâneas, que sejam tanto aplicadas no curso quanto aprendidas pelos discentes para seu futuro como educadores;
- Formar profissionais para atuar no projeto, desenvolvimento, avaliação e gestão de tecnologias em contextos educacionais;
- Desenvolver valores humanos orientados a compromisso social, sustentabilidade, diversidade e ética, que devem nortear a atuação do egresso, em especial no uso de tecnologias visando o bem social e comunitário.

There is also a small red logo for 'Licenciatura em Computação' on the right side of the page.

Figura 2. Wikiversidade do departamento de computação da UFRPE-Licenciatura.

The screenshot shows the Wikiversity page for 'DC-UFRPE/Bacharelado em Ciência da Computação'. The page layout is similar to the previous one, with a sidebar on the left and a main content area. The 'Introdução' section contains the following text:

O Curso [editar | editar código-fonte]

O curso de Bacharelado em Ciência da Computação foi criado na sede da UFRPE visando a atender a uma demanda reprimida no estado de Pernambuco por profissionais capacitados, com perfil inovador e sólida formação científica na área de Informática. O egresso desse curso estará apto a atuar no desenvolvimento científico e técnico da computação e também a aplicar todo o conhecimento e experiência adquiridos na solução de problemas reais, promovendo o desenvolvimento tecnológico da sociedade. É dada ênfase especial no uso de laboratórios para uma familiarização com projetos complexos envolvendo o desenvolvimento e implementação de software.

O Bacharel em Ciência da Computação será um profissional capaz de detectar, analisar, documentar e viabilizar possíveis aplicações da computação na solução de problemas nas diversas áreas de conhecimento, bem como de atender a demandas emergentes do mercado e da sociedade, sendo um catalisador no uso e disseminação da Computação para o bem comum do homem e da sociedade.

Características do curso:
 Duração do curso - 09 semestres
 Carga horária - 3.210 horas
 Turno - Vespertino

Figura 3. Wikiversidade do departamento de computação da UFRPE-Bacharelado.

No que tange o processo de escrita dos conteúdos da Wikiversidade do departamento de computação, estes se deram de modo colaborativo. Sendo cada integrante das duas modalidades de curso responsável por um conteúdo específico de sua área de formação. A produção baseou-se em revisões textuais antes da publicação definitiva com o objetivo de garantir maior confiabilidade ao produto final.

A realização das atividades se deu, inicialmente, através de discussões sobre os temas entre os grupos em questão e, utilizando-se da plataforma Wikiversidade, os conteúdos produzidos foram debatidos e revisados colaborativamente em reuniões semanais e posteriormente publicados na Wiki como forma de registrar as produções.

O ato de aprender desenvolvendo a Wikiversidade nos mostra que podemos explorar o aspecto da escrita colaborativa da wiki para desenvolver a aprendizagem. Por consequência, verifica-se a necessidade de compreender os objetos de estudo da escrita colaborativa, assim como os conteúdos propostos e atualizados por meio das tecnologias agregadas a educação, garantindo o uso eficiente de metodologias ativas e práticas pedagógicas realizadas de forma lúdica, que possam contribuir para um processo de ensino-aprendizagem dinâmico e eficiente. A importância da referida disciplina para a prática profissional está pautada na condição de que o ensino se transformou ao longo do tempo e os modelos antigos utilizados nos dias de hoje não suprem a necessidade de uma sociedade conectada, a qual logo apresenta baixos índices de rendimento escolar pela falta de inovação e estratégias que abram espaço para a participação ativa do aluno durante as aulas (Iop u. a., 2022).

É importante mencionar que a escrita colaborativa é uma realidade possível de acontecer em diversas instituições de ensino, à medida que o trabalho é direcionado para um grupo específico de estudantes, onde todos têm a oportunidade de agregar valor e conhecimento ao desafio ou atividade proposta mediante participação, seja na modificação ou acréscimo de textos, vídeos, imagens e demais questões relacionadas ao trabalho colaborativo, ou melhor dimensionado, em equipe (Iop u. a., 2022).

Para que a escrita colaborativa seja efetivada, torna-se necessário fazer uso da ferramenta Wikiversidade. De acordo com AZEVEDO (2013), a referida caracteriza-se como uma enciclopédia online que dispõe de vários idiomas, além de ser um recurso de livre acesso, tendo sua disponibilidade acessível de forma gratuita na internet. Sua criação é pertinente a defesa de um banco de dados capaz de reunir conhecimento humano de forma abrangente. Essa característica em particular, causou no censo comum uma rejeição quanto a veracidade de suas informações, uma vez que pode ser alimentada por pessoas comuns, que necessariamente não possuem títulos de especialistas. Entretanto, atende ao princípio relacionado a escrita colaborativa, pelo fato de que diversos usuários podem contribuir para a construção de conceitos autoexplicativos de itens que compõem a enciclopédia (Machado, 2019).

Por se tratar de uma ferramenta digital abrangente e as possibilidades de suportar acessos simultâneos, é possível viabilizar a criação da Wikiversidade enquanto plataforma de compartilhamento de conhecimentos, elevando a um nível de ensino superior, por exemplo, fornecendo aporte para acadêmicos, por meio de uma proposta interdisciplinar, uma vez que o conteúdo que pode ser alimentado, deve partir de inúmeras áreas de estudo, a fim de que o conhecimento assuma um caráter democrático. De modo a corroborar com os ideais de integração das tecnologias a educação, temos que:

O uso de interfaces de comunicação online para a criação coletiva de textos reforça e amplia os pressupostos da colaboração, agregando participantes com diferentes históricos e experiências, sem limites geográficos. Assim como acontece nas interações presenciais, a troca de ideias, experiências e conceitos, culmina em uma produção diferenciada, enriquecida quando comparada àquela exercida individualmente (TORRES, 2014).

Tendo em vista que a interdisciplinaridade se tornou uma temática bastante importante para o meio escolar/acadêmico, é preciso apresentá-la como base para o desenvolvimento de ferramentas que oportunizem garantias de aprendizagem acerca de fatores

políticos, econômicos e sociais os quais, fundamentalmente, devem conter no planejamento pedagógico envolvendo questões de natureza curricular de ensino e de aprendizagem na escola.

De modo geral, a interdisciplinaridade busca corresponder às necessidades de superação educativa da antiga visão fragmentada nos processos da produção e socialização do conhecimento. Os espaços de educação oferecem dimensionamento para exercício da prática de ensino-aprendizagem, produção e reconstrução de um conhecimento que não é advindo do senso comum. A virtude da geração de conhecimento passa por diversas transformações ao longo do tempo, atualizando de acordo com a evolução da sociedade. Para atender as necessidades da sociedade contemporânea, exige-se a evolução das práticas educativas por meio dos professores, bem como da equipe pedagógica, atores do ensino que devem manter-se atualizados em uma formação contínua garantido que o ensino não se torne robotizado e sim inovador (Machado, 2019; TORRES, 2014)

Nesse viés, a tecnologia da informação está cada vez mais presente nas propostas de ensino, uma vez que se tornou um diferencial na forma com que é realizado o gerenciamento de dados em diversas escalas de prioridade, de modo que proporciona informações que otimizam a aprendizagem, frente inovações e mudanças que precisam ocorrer em diversos pontos da educação. Portanto, a Wikiversidade surge como uma ferramenta com diferencial de ensino, a qual pode ser vista de um ponto interdisciplinar e social, garantindo que os estudantes tenham acesso a uma base de dados que possibilite a realização de atividades por meio do desenvolvimento de atividades dentro de uma comunidade estudantil que desfrutam dos mesmos interesses de aprendizagem (wikiversidade, 2022).

O processo de invenção e interpretação deste mundo começa no nível da igualdade, criando oportunidades para diferentes cenários. Em outras palavras, a escrita colaborativa possibilita outras formas de contextualizar, pensar e aprender que ocorrem nessa conexão entre a ação e o fluxo da vida. O processo de ensino também configurado como processo educativo é repleto de métodos e caminhos que juntos buscam atuar na vida do estudante, nos campos social, econômico e intelectual, enfatizando que com a evolução da sociedade, os mesmos sofrem modificações em decorrência de fatores contemporâneos (CADEMARTORI, 2017).

Aprender sobre conteúdo ou desenvolvimento de habilidades como por exemplo ler, escrever e interpretar textos, não supre a necessidade do estudante nos dias atuais, uma vez que os professores além de alfabetizar contribuem para a formação pessoal dos mesmos. Hoje tudo que é ensinado na escola como a leitura e a escrita, por exemplo, tem o objetivo de auxiliar o indivíduo na tomada de decisão frente as escolhas da vida, além da resolução dos problemas que surgirão conforme parcela de ingresso na sociedade. Dessa forma há uma grande necessidade de compreender as práticas pedagógicas atuais e buscar aprimorá-las para a garantia de uma formação completa dos alunos (KLEIMAN, 2005).

4. Considerações Finais

Com o passar dos anos não só a forma de viver em sociedade evoluiu, mas também o modo com que as pessoas se relacionam, uma vez que a tecnologia desempenhou papel fundamental na comunicação da sociedade moderna. Nesse sentido, a educação que já havia tido a necessidade de se adaptar a novos processos de ensino e inserção de tecnologia na sala de aula, enfrentou um desafio ainda maior nos últimos dois anos, a qual teve

de ofertar o processo de ensino-aprendizagem de forma on-line em todo o mundo.

A tecnologia deixou de ser apenas uma ferramenta de comunicação e passou a ser utilizada como um recurso que possibilitou a aplicação e continuação dos planos de ensino-aprendizagem de acordo com o objetivo. Preconizando sobre os meios que garantem atender as necessidades do aluno dos dias atuais, a Wikiversidade promove um acesso consolidado a novas formas de conhecimento, aliando educação, tecnologia e comunicação a uma mesma esfera de aprendizagem.

Dessa forma, a realização deste estudo juntamente com a prática na disciplina nos possibilitou um leque maior de conhecimento na área, tendo em vista que a participação colaborativa entre discentes e docentes contribui para o desenvolvimento de novas práticas pedagógicas capazes de motivar os estudantes, se adequando aos meios tecnológicos, os quais são aplicados em sala de aula como forma de melhorar os índices de aprendizado. Além de garantir uma educação inovadora e capaz de vencer desafios através da inserção da tecnologia na proposta de ensino, à medida que os indivíduos passam a interagir cada vez mais com essas ferramentas, motivo pelo qual se torna necessário garantir métodos de aquisição e partilha de conhecimento que consigam atender as necessidades de inclusão e motivação educacional.

Referências

- [AZEVEDO 2013] AZEVEDO, Fabio Souto d.: A Wikipédia como ferramenta de ensino. In: *XLI Congresso Brasileiro de*, 2013
- [CADEMARTORI 2017] CADEMARTORI, Ligia.: O que é literatura infantil. Brasiliense. (2017)
- [CAMPOS 2016] CAMPOS, Aline d.: Os conflitos em processos colaborativos de escrita coletiva na Web 2.0. In: *Interações em Rede. Porto Alegre: Sulina* (2016), S. 163–188
- [Dieb u. a. 2021] DIEB, Daniel Almeida A. ; PESCHANSKI, João. A. ; PAIXÃO, Fernando Jorge d.: O uso da Wikiversidade no ensino do jornalismo científico: abertura, colaboração e conectivismo. In: *Texto Livre* 14 (2021)
- [Do Brasil 1988] DO BRASIL, Senado F.: Constituição da república federativa do Brasil. In: *Brasília: Senado Federal, Centro Gráfico* (1988)
- [Guerreiro 2015] GUERREIRO, Joelton: *Stories: aplicativo móvel para escrita de histórias colaborativas*, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, B.S. thesis, 2015
- [Iop u. a. 2022] IOP, Maria Cristina R. ; GUSTSACK, Felipe ; OLIVEIRA, Lia R.: Escrita colaborativa na Wikipédia como estratégia complexa de aprendizagem. In: *Concilium* 22 (2022), Nr. 4, S. 593–605
- [KLEIMAN 2005] KLEIMAN, ngela B.: Preciso ensinar o Letramento? Ministério da Educação. (2005)
- [LORENZONI 2020] LORENZONI, Marcela: *Gamificação: o que é e como pode transformar a aprendizagem*. 2020. Disponível em: <https://www.geekie.com.br/blog/gamificacao/>. Acesso em: 20 set. 2022. 2020
- [Machado 2019] MACHADO, Mayara da S.: Escrita colaborativa a exemplo da Wikipedia: uma proposta didática para o ensino médio. (2019)
- [Marconi und Lakatos 2008] MARCONI, Marina de A. ; LAKATOS, Eva M.: Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisa; amostragens e técnicas de pesquisa; elaboração, análise e interpretação de dados. 7º ed. São Paulo: Atlas. 2008

- [Santana 2017] SANTANA, Emik Barbosa d.: Os jogos e as brincadeiras nos anos iniciais do ensino fundamental na escola pública: realidade da prática pedagógica. (2017)
- [SILVA und MENEZES 2000] SILVA, Edna d. ; MENEZES, Estera M.: Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação (mimeo). In: *Florianópolis: Universidade Federal e Santa Catarina/Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção/Laboratório de Ensino a Distância* (2000)
- [TORRES 2014] TORRES, Patrícia Lupion al (.: Construção coletiva do conhecimento: desafios da cocriação no paradigma da complexidade.In: OKADA, Alexandre (Org.). Recursos Educacionais Abertos e Redes Sociais.2. ed. São Luis: Eduema, 2014. Cap. 21. p. 249-259. (2014)
- [wikiversidade 2022] WIKIVERSIDADE: *wikiversidade*. Disponível em: https://pt.wikiversity.org/wiki/Pgina_principal. Acesso em: 25 set. 2022. 2022