



## Os Blogs como Ferramenta de Ensino e Aprendizagem no Contexto Educacional

Ginna Elka Bezerra Silva<sup>1</sup>;

### Como Citar:

SILVA; Ginna Elka Bezerra. Os blogs como ferramenta de ensino e aprendizagem no contexto educacional. **Revista Multidisciplinar de Pesquisas Acadêmicas do Nordeste**, vol.1, n. 2, p. 78-88, 2024.

### Área do conhecimento:

Ciências Humanas

### Sub-área:

Educação

**Palavras-chaves:** Tecnologias. Blogs. Ensino. Aprendizagem.

**Publicado:** 23 de novembro de 2024

### Resumo

O objetivo deste trabalho é analisar os limites e possibilidades dos blogs como ferramenta de ensino e aprendizagem no contexto educacional brasileiro. A pesquisa ocorreu a partir de pesquisa bibliográfica pelo qual foram indicados alguns trabalhos que abordaram o assunto sobre o potencial dos blogs na Educação, articulando com referenciais que discutem as tecnologias da informação e da comunicação com essa especificidade.

**Palavras-chave:** Tecnologias. Blogs. Ensino. Aprendizagem.

### Abstract

The objective of this study is to analyze the limits and possibilities of blogs as a teaching and learning tool in the Brazilian educational context. The survey took place from literature for which they were given some papers dealing with the subject of the potential of blogging in education, linking with references that discuss the information and communication technologies with this specificity.

**Keywords:** Technologies. Blogs. Teaching. Learning.

## 1. Introdução

Não há dúvidas de que os avanços das tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) provocaram mudanças em todas as áreas e sabemos que essa questão foi sendo construída ao longo de um processo histórico. Essas tecnologias estão transformando as formas de fazer negócios, de trabalho e conseqüentemente das profissões recaindo sobre o sistema educacional demandas advindas dessas transformações, o que tem possibilitado novos incrementos ao aprendizado.

Na Educação essas tecnologias acima mencionadas provocaram pequenas mudanças até então, ou seja: ainda são pouco utilizadas na sala de aula, contudo é importante lembrar que ganharam espaço considerável na modalidade de ensino a distância, assim, no ensino presencial é uma questão que precisa ser investigada e compreender seus limites e possibilidades.

---

<sup>1</sup>Graduada em Pedagogia pelo (ISES) Instituto Superior de Educação de Salgueiro. Email: [ginnasa22@gmail.com](mailto:ginnasa22@gmail.com)

Contudo, para entendermos esses limites e possibilidades, e quem sabe, algumas questões que envolvem a utilização das tecnologias da Informação e da Comunicação e de modo mais específico entender como os blogs estão sendo utilizados como ferramenta de ensino no contexto da Educação e conseqüentemente em salas de aula. Daí, então, é importante compreendermos como a história relativa a essas questões foram e estão sendo construídas.

## 2. As Tecnologias da Informação e da Comunicação na Educação

Vivemos em um momento o que se pauta não apenas na interação, mas na capacidade de convergência, como denomina Jenkins (apud PEREIRA; TARCIA; SEGULEM, 2014). Há uma cultura na qual os usuários não apenas acessam as redes, mas também impulsionam e participam do seu desenvolvimento. De fato, os espaços de interação são baseados no princípio de que, quanto mais se usa mais se aperfeiçoam, mais interagem. Desenvolve-se, assim, o que Pereira, Tarcia e Segulem (2014, p. 3) denominam de uma “arquitetura de participação” como esclarece abaixo:

a Web 2.0, tornou as redes sociais na internet como uma combinação de múltiplas tecnologias associadas à facilidade de uso, publicação para a participação e a possibilidade dos usuários serem os produtores dos conteúdos. A Web 2.0 cresceu de uma maneira tão exponencial depois dessa Conferência que, quatro anos depois do artigo *What is Web 2.0?*, escrito por O’Reilly, não faz sentido pensar se uma Web 3.0 viria em seguida, mas sim, em uma Web ao quadrado: Web 2.

Assim, os usuários compartilham, trocam ideias muitas vezes em tempo real, ultrapassando a ideia de que o conhecimento é uma verdade absoluta, colocando em foco não apenas as formas de conhecer mas como se acessam e como se interpretam e se reformulam as informações. Para Mattar (2013, p. 22) a “Web 2.0 consiste em tirar partido da inteligência coletiva, transformando a web em uma espécie de cérebro global”.

Tendo em vista de todo esse fenômeno a profissão professor passa por algumas ressignificações e, por conta disso, deixa esses profissionais inseguros e perdidos em meio a esse processo de rápidas mudanças<sup>2</sup>. Marc Prensky considera os estudantes de hoje como “nativos digitais”, ou seja, aqueles que nasceram a partir de 1983, como esclarece abaixo:

já cresceram com essa nova, abundante e farta tecnologia digital. O “ser conectado” é “poder expressar-se, publicar, atuar, opinar, criar”. Na educação significa “buscar, mediar, provocar, observar, estudar, ensinar, aprender a qualquer hora, em qualquer lugar, 24 horas diárias, 7 dias por semana” (FAVA, 2014, p.34).

<sup>2</sup> Infelizmente, a maior parte das escolas – mormente as da rede pública – continua presa aos modelos tradicionais pouco ou nada utilizando dessas transformações, em que pese os alunos disporem do celular.

Assim quem é o professor que deve trabalhar em meio a essa cultura digital, onde prevalece a interação, convergência e inteligência global? Essa pergunta é bastante oportuna para pensarmos nos desafios que tem o professor do ensino superior, atualmente.

Em um contexto onde os conteúdos não estão dispostos apenas em textos<sup>3</sup>, em livros, é preciso se perguntar sobre como organizar o processo de ensino e aprendizagem tendo em vista essa realidade. Fava (2014) alerta que o desafio do mundo acadêmico é a responsabilidade de proporcionar uma aprendizagem eficaz, assegurando o sucesso de médio e longo prazos às instituições de ensino<sup>4</sup>.

As questões mais desafiadoras relacionam-se à relação dos espaços e tempos de aprendizagem que se têm modificado constantemente. O aluno não aprende somente na sala de aula: ele tem possibilidades de ampliar sua aprendizagem em outros espaços e cabe ao professor saber explorar essa multiplicidade cultural em que estamos vivendo. Para Silva (2012a, p.14):

as principais tendências tecnológicas nos processos educativos são os ambientes colaborativos, espaços virtuais em que os alunos trabalharão em grupo, independente do local. Estudantes e professores podem trocar informações, divulgar suas experiências e compartilhar conhecimentos. Assim, as novas tecnologias interativas vêm renovar a relação do emissor e receptor. Elas permitem o redimensionamento da mensagem, esta “torna-se modificável, na medida em que responde às solicitações daquele que a consulta, que a explora, que a manipula”.

Dessa forma, não falamos neste estudo de simplesmente levar as tecnologias para as salas de aula, mas pensar em espaços de Educação onde se considere a cultura da interação, colaboração, o que envolve ir além do trabalho com livros, revistas, textos, enfim: com aquilo que concebemos como convencional em Educação. No caso da Educação a distância o uso de tecnologias da Informação e da Comunicação tem sido mais comum, ainda que muitas vezes não se explore o potencial real dessas ferramentas (Tori, 2010).

Contudo há uma questão que ainda não aparece muito clara em relação ao uso das tecnologias no ensino presencial: é a compreensão de como considerar que atividades, onde os alunos não estejam junto ao professor no mesmo espaço, poderão ser consideradas ou confundidas com ensino a distância. Entendemos que, quando os cursos presenciais passarem a utilizar cada vez mais as TICs em sala de aula, as questões referentes aos espaços e tempos serão resignificados e, portanto, não necessariamente a sala de aula se restrinja às quatro paredes de um prédio. Este é só um dos aspectos a serem pensados sobre o potencial das TICs em

<sup>3</sup> O celular põe ao usuário milhares de informações numa rede extraordinária!

<sup>4</sup> Afinal a escola também exerce sua função social e cultural (além da pedagogia).

Educação. Para Tori (2010) há uma convergência no sentido de se romper com o conceito de virtual e presencial no futuro.

Se as formas de ensinar e aprender vem-se modificando é importante compreender que esse fenômeno social ocorre em função de que os sujeitos envolvidos nesse processo assumem novos papéis. Pereira, Tarcia e Segulem (2014) afirmam que não há mais na sala de aula alguém que sabe mais e, por isso, está no centro do processo – neste caso o professor – as relações são de coautoria entre docentes e alunos, na construção da aprendizagem e da própria comunicação. No entanto, é preciso que, nesse ambiente, os mestres tenham um olhar inovador para uma mudança de paradigma que vai além da aula tradicional.

Para Pereira, Tarcia e Segulem (2014), há no contexto educacional Tecnologias emergentes no ensino, para favorecer a aprendizagem e pesquisa que tem sido mais usada, além das lousas com projetores interativos. Citando-se Jhonson et al. (2013 *apud* Pereira; Tarcia; Segulem, 2014) são apontadas tendências tecnológicas na Educação ou no ensino superior, destacando-se algumas tecnologias para o uso geral no ensino, aprendizagem e investigação criativa. São elas:

- **Cursos Online Abertos Massivos** (Massive Open Online Courses - MOOCs): fornecedores como Coursera, Udacity e instituições renomadas (Berkeley, Harvard, UCLA, Yale, Stanford) oferecem a possibilidade de aprendizagem avançada, continuada, gratuita, sem pré-requisitos para participação e massivos, porque é oferecida para um grande número de alunos. A primeira experiência em Português foi o MOOC EaD na Jornada Virtual ABED de Educação a Distância de 2012, com grande sucesso ;
- **Computação em tablet**: equipado com wifi e conexão de rede celular e telas de alta resolução, os tablets são poderosas ferramentas para o aprendizado dentro e fora da sala de aula. Com uma infinidade de aplicativos disponíveis para o ensino, muitos deles podem ser utilizados gratuitamente, como Khan Academy, que disponibiliza videoaulas; o Math Practice Flash Cards, ensino de matemática; o TED, palestras de especialistas em diferentes áreas; o aplicativo oficial da NASA, com diversas imagens, vídeos, e informações sobre as missões da companhia; tradutores; dicionários, entre milhares de outros;
- **Jogos e gamificação**: os jogos educacionais mergulham o aluno no jogo, onde o conteúdo e o currículo estão disponibilizados ou justapostos e a gamificação incorpora elementos de jogos (como níveis e emblemas, missões e estratégias) em outras atividades que não as dos jogos. Misturar lazer e aprendizado é uma das maiores tendências na educação, trazem benefícios como desenvolvimento cognitivo, colaboração, solução de problemas e pensamento crítico. Atividades em que o aluno possa produzir animações ensinará gerar-se um aprendizado interessante e até torná-lo um designer de games;
- **Análise de aprendizado**: é a área associada com decifrar tendências e padrões que provêm de dados educacionais ou conjunto de dados relacionados com o aluno, promovendo o avanço de um sistema personalizado e servindo de apoio ao Ensino Superior. Esses dados servirão para personalizar plataformas de cursos online e sugerir recursos aos alunos, treinando-os em direção a comportamentos produtivos para alcançarem sucesso;
- **Impressões em 3D**: em um modelo educacional, as impressoras 3D estão implementadas em configurações para pesquisa e laboratório e serão muito utilizadas

nas artes, design, fabricação e ciências, para criar modelos 3D que ilustrem modelos complexos, projetos e até mesmo moléculas químicas e orgânicas. Réplicas de partes do corpo, próteses e implantes ajudam no trabalho de médicos. No futuro, cientistas acreditam que será possível, em vez de metal ou plástico, utilizar células vivas como matéria-prima das peças, podendo imprimir órgãos humanos;

- **Tecnologia trajável:** permite tecnologias como realidade aumentada e telas OLED, bem mais finas e dobráveis, podendo ser envolvidas em torno de mobílias e superfícies curvas. O “Glass Project”, do Google, óculos que possibilitam uma realidade aumentada, operam por comando de voz, apresentando uma visão de informações dos arredores de seu usuário. Os dispositivos trajáveis são ferramentas efetivas para a investigação, já que usam sensores para monitorar dados, como sinais vitais, como eletrocardiograma, temperatura do corpo etc., em tempo real (Jhonson et al., 2013 *apud* Pereira; Tarcia; Segulem, 2014, p. 6-7).

Além dessas acima mencionadas destacamos que os blogs estão em alta em diferentes áreas, em especial na área de Jornalismo, Propaganda, entre outras. Em educação é desafiador ainda, mas é preciso compreender o potencial dessa ferramenta que pode possibilitar a ampliação das aprendizagens dos estudantes brasileiros. É essa questão que abordaremos a seguir. Essa análise feita anteriormente sobre o desenvolvimento das TICs nos remete a pensar sobre qual é o desafio de ser professor no contexto atual.

## 2.1 Jogo, Brincadeira e Brinquedo

No contexto histórico os jogos eram vistos como algo inútil, que não servia para nada além de diversão, foi a partir do romantismo que o jogo começou a ser considerado como algo sério, e importante para o desenvolvimento da criança. Globalmente falando não há uma definição correta que explique o significado do que é jogo, em cada lugar a sociedade constrói sua concepção de jogo e dependendo de seus valores e cultura, seu modo de vida a forma de pensar, e a maneira como expressa a sua linguagem no contexto social é que ditarão o que é jogo (Rodriguez, 2020).

É importante enfatizar que para criança o jogo é uma ação que se desenvolve entre o meio e a criança com o intuito de satisfazer suas vontades e causar prazer naquilo que se está fazendo.

Culturalmente os jogos podem ser vistos de formas diferentes, a exemplo temos que em uma tribo uma criança indígena que usa um arco e flecha para caçar considera o jogo de habilidades e estratégia como um preparo profissional do qual depende da sua existência, por outro lado o arco e flecha pode ser considerado hobby, um jogo para estabelecer ou desenvolver habilidades motora (Rodriguez, 2020).

O brinquedo se apresenta como objeto facilitado para o desenvolvimento das atividades lúdicas, causando curiosidade, despertando imaginação e possibilitando invenção. É assim que as crianças começam a ver cabo de vassouras como cavalos, onde pedaços de panos se transformam em capas de super-heróis ou vestidos de princesas, terra e pedrinhas se tornam comidas, cadeiras ou simplesmente sentar-se no chão torna-se um ônibus.

As crianças se tornam em pais, professores, monstros, que personagens de desenho animado. Através dos jogos e brincadeiras é possível despertar e exercitar inteligência evolução dos pensamentos funções mentais e motoras (Rodriguez, 2020).

De acordo com Sobral (2019):

O biólogo suíço Jean Piaget dedicou grande parte dos seus esforços para explicar a estrutura do conhecimento e o desenvolvimento cognitivo dos seres humanos. Em suas obras, Piaget levou em consideração o papel da brincadeira nesses processos.

De acordo com Giacometti et al. (2013, SOBRAL, 2019), “Um dos estudos mais importantes sobre o jogo infantil está na obra de Piaget em ‘Formação do símbolo na criança’. Nesta obra, Piaget traça relações entre o jogo e o desenvolvimento intelectual infantil” (Sobral, 2019).

Piaget afirma que o jogo começa a partir de um comportamento reflexo, da imitação, e é construído a partir dos processos de assimilação funcional, e se paramenta pelo simples fato de realizar uma atividade prazerosa. Dessa forma o jogo é entendido como um exercício (Souza et al, 2022).

Segundo Negrine (1995 *apud* SOBRAL, 2018), Vygotsky considera que:

O jogo é o meio básico do desenvolvimento cultural das crianças” e, ainda, versa sobre a íntima relação entre os processos de aprendizagem e desenvolvimento (maturação), onde “o processo de maturação prepara e possibilita um determinado processo de aprendizagem, enquanto que o processo de aprendizagem estimula o processo de maturação e lhe faz avançar até certo grau.

Vygotsky descreve a brincadeira infantil como uma ação imaginária da criança onde ela cria um mundo fantasioso para realizar desejos impossíveis para a realidade, isso se dá pela necessidade experimentar um desejo que foi frustrado pela realidade. (RODRIGEZ, 2020).

Para Vygotsky brincar é uma atividade que proporciona ação criadora onde há interação de imaginação, fantasia e realidade, produzindo desta forma novas possibilidades e interpretação de ações, expressões, formas e relações com outros sujeitos.

Diante de um processo ativo a atividade criadora de brincar reinterpreta o mundo proporcionando a possibilidade de novas invenções, novos significados, novas práticas e é a

partir deste ponto de vista que Vygotsky defende que novos significados são elaborados, e assim surgem novos papéis sociais, ações, novas regras, novas relações e novos objetos. (RODRIGEZ, 2020).

Na teoria de Vygotsky, o brinquedo tem o papel de servir como objeto de satisfação para algumas necessidades da criança, com o tempo essas necessidades evoluem de acordo com desenvolvimento (Sobral, 2019).

De acordo com Sobral (2019), Vygotsky fala de dois paradoxos contidos no brinquedo:

O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia a ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo. (SOBRAL, 2019).

Vygotsky contribuiu de forma importante para o entendimento dos benefícios do brincar, Vygotsky reforçou a valorização das brincadeiras, jogos e brinquedo como ferramentas indispensáveis e funcionais para o desenvolvimento das crianças, enfatizando os aspectos socioculturais frequentemente presentes em suas obras.

## **2.2 O Potencial Formativo dos Blogs**

Nesse tópico a discussão recai sobre a importância do uso das TIC's no contexto de sala de aula como forma de tornar a aprendizagem mais significativa e conectada com o mundo atual. No entanto, focaremos na análise de uma ferramenta bastante utilizada em diferentes segmentos da sociedade de forma mais específica para informar e comunicar, que é o Blog.

Dessa forma, a grande questão nesse momento é compreender como o blog pode ser utilizado em sala de aula como ferramenta de ensino e aprendizagem. Assim algumas perguntas nos acompanham nesse momento: O que são os blogs? Quais as características dessa ferramenta para processos de aprendizagem humana? Como o blog pode ser utilizado como ferramenta de ensino e aprendizagem em salas de aula no ensino superior?

### **2.2.1 O que são os blogs? Quais são suas principais características?**

Os blogs se inserem em um momento histórico marcado pelo avanço das TIC's e de modo especial da internet, da necessidade de ampliação das ferramentas de comunicação e, sobretudo, da necessidade de promoção da interação dos usuários.

No início dos anos de 2000, os blogs começaram a se tornar uma ferramenta mais conhecida, pois empresas, que investiram em sua automatização, viram uma fonte de renda considerável. Criou-se um roteiro básico para pessoas com conhecimento mínimo em computação para facilitar a criação dos blogs. Assim, uma das empresas pioneiras a desenvolver um sistema para automatizar a publicação de blogs foi a empresa [Blogger](#). Focalizou na publicação de artigos com uma interface muito simples que qualquer leigo poderia muito bem aprender e desvendar em 20 ou 30 minutos todas as suas ferramentas; sendo assim, muitas pessoas, com idade acima de 12 anos, já conseguiam facilmente criar o seu próprio blog e, como o custo, de criação, edição e atualização era zero, o sistema de blogs se popularizou rapidamente.

Com esses sistemas totalmente gratuitos oferecidos por diversas empresas, as pessoas começaram a fazer do blog, um diário virtual, onde deixaram de colocar apenas links de sites e/ou outros blogs interessantes para escrever apenas sobre sua vida, como se fosse sua agenda pessoal que agora ficara disponível na Internet. Isso irritou e muito a comunidade dos antigos blogueiros, pois eles condenavam essa prática de transformar os blogs em simples “diários virtuais”. Para os blogueiros mais antigos, o que caracterizava os blogs eram os links, pois era uma maneira de um blog interagir com outro sobre assuntos que talvez fosse interessante para um maior número de pessoas.

Logo no começo do ano 2000, a empresa Blogger decidiu fazer de cada post uma página da web, ou seja: cada post do seu blog teria uma página só, definida por um endereço do tipo [www.seublog.com.br/ano\\_mes\\_dia.html](http://www.seublog.com.br/ano_mes_dia.html). Essa inovação foi denominada “permalink” e foi muito útil para que outros interessantes sistemas fossem criados, como, por exemplo, o sistema de comentários, que utiliza o permalink do post para diferenciar um post do outro.

Com essa nova ferramenta de interação, isto é, com o sistema de comentários, os blogueiros se tornaram mais escritores do que simplesmente blogueiros. Seus textos deixaram de ser apenas um texto jogado na Internet para ser algo comentado por pessoas muitas vezes críticas e diretas que denunciavam até mesmo um simples erro de português, como se o seu blog tivesse a obrigação de passar uma informação seguindo os padrões de um livro, por exemplo, com direito a revisões e tudo antes de publicar um post.

No ano de 2004, surgiu uma novidade no mundo dos blogs: o feed, que nada mais é que uma ferramenta que dá a oportunidade de “assinar” um blog. Utilizando-se o endereço feed de qualquer blog será possível visualizá-lo, usando um programa ou um leitor de feed qualquer; e tem mais: pode-se repetir o processo com quantos blogs quiser, basta ir se adicionando os blogs para acompanhar as suas atualizações no mesmo lugar sem ter de visitar todos os endereços.



Os blogs rapidamente se tornaram um dos sistemas mais utilizados da Internet. Para se ter uma ideia, em 1999, o número de blogs não passava de 50, já no ano de 2001 eram contabilizados milhares de blogs e, em 2003, eles atingiram a assombrosa média de 3 milhões. Nesse mesmo ano os blogs se tornaram uma febre no Brasil, e graças a esse crescimento muitas empresas decidiram traduzir seus sistemas de blogs para a língua portuguesa, oferecendo todas as ferramentas de seus sistemas originais porém adaptados para uma versão em português e, de acordo com estudos, hoje são mais de 50 milhões de blogs espalhados pela rede.

Atualmente muitas empresas utilizam blogs para divulgar produtos através de um marketing viral ou simplesmente anunciando o produto via banner ou publicidades e outras fazem uma varredura nos blogs para saber as vontades e preferências de seus futuros consumidores para que, assim, possam desenvolver produtos cada vez mais ajustados ao perfil do seu consumidor.

No contexto educacional esse movimento provocou inúmeras mudanças, dentre elas a própria forma de conceber as formas de organização do ensino em função da compreensão em torno da aprendizagem. Essa, por sua vez, entendida de diferentes formas e conceitos como aprendizagem colaborativa, interação e socialização é uma delas.

De acordo com Carmo, Barroso e Albertin (2010), ainda são relativamente poucas as aplicações de blogs em processos educativos, e do mesmo modo avaliações que apontam o potencial de sua utilização são também escassos. Assim nos lançamos nesse desafio de discutir essa questão que julgamos tão importante nesse contexto onde se questionam as formas de ensino e aprendizagem tradicionais.

Assim, a partir de então, partimos para a análise de alguns trabalhos que abordam a questão do uso dos blogs como ferramenta de ensino para entendermos limites e possibilidades e então contribuir com a discussão de uma questão importante para a Educação, e consequentemente para a sociedade, que tem na comunicação interativa uma forte tendência.

### **3. Metodologia**

Este estudo foi desenvolvido por meio de uma pesquisa bibliográfica exploratória, com o objetivo de compreender os limites e as possibilidades do uso de blogs como ferramentas de ensino e aprendizagem no contexto educacional brasileiro. A investigação concentrou-se na análise de materiais acadêmicos e artigos que abordam a relevância das tecnologias da

informação e comunicação (TIC) na educação, especialmente no uso de blogs como recurso didático.

A metodologia consistiu inicialmente na definição do tema e dos objetivos, considerando a necessidade de explorar como os blogs podem contribuir para tornar o aprendizado mais interativo e significativo. Em seguida, foi realizado o levantamento de literatura, que incluiu publicações científicas que discutem o impacto das TICs no processo educativo e, mais especificamente, o potencial pedagógico dos blogs. Foram analisados trabalhos que apresentassem experiências práticas e reflexões teóricas sobre a aplicação dessa ferramenta em sala de aula, com enfoque no ensino superior.

Com base nesse levantamento, foi feita uma análise crítica das contribuições e desafios associados ao uso de blogs na educação. A pesquisa buscou identificar as principais características dessa ferramenta, bem como exemplos de boas práticas que pudessem inspirar professores e instituições a integrarem os blogs de forma eficaz em seus contextos pedagógicos.

#### **4. Considerações finais**

Os resultados deste estudo reforçam que os blogs representam uma ferramenta de ensino com grande potencial formativo no contexto educacional brasileiro, especialmente em tempos de ampliação do uso das TICs. Sua natureza interativa e colaborativa permite que alunos e professores compartilhem conhecimentos, desenvolvam habilidades críticas e criativas e explorem novas formas de ensino e aprendizado. No entanto, o estudo também revelou que o uso dos blogs ainda é pouco explorado no ensino presencial, o que evidencia a necessidade de mais pesquisas e investimentos na formação docente para que essa tecnologia seja aproveitada em todo o seu potencial.

O uso de blogs pode contribuir significativamente para a construção de uma educação mais conectada com a realidade dos alunos, permitindo que o processo de aprendizagem vá além dos limites físicos da sala de aula. Para tanto, é fundamental que professores desenvolvam competências para lidar com essas ferramentas e que as instituições de ensino promovam um ambiente de suporte e incentivo ao uso das TICs.

Por fim, conclui-se que os blogs, quando bem planejados e integrados ao planejamento pedagógico, podem desempenhar um papel crucial na transformação das práticas educacionais, favorecendo uma aprendizagem mais ativa, colaborativa e significativa. Essa abordagem exige



um esforço conjunto entre educadores, gestores e alunos para superar barreiras e integrar, de maneira eficiente, as tecnologias digitais no cotidiano escolar.

## 5. Referências

CARMO, B. B. T.; BARROSO, S. H. A.; ALBERTIN, M. R. Aprendizagem discente e estratégia docente: metodologias para maximizar o aprendizado no curso de Engenharia de Produção. **Revista Produção Online**, v.10, n.4, 2010.

FAVA, Rui. **Educação 3.0**. São Paulo: Saraiva, 2014.

MATTAR, João. **Web 2.0 e redes sociais na educação**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2013.

PEREIRA, Teresa Avalos; TARCIA, Rita Maria Lino; SIGULEM, Daniel. **Uso das tecnologias de informação e comunicação (TIC) na educação superior**. São Paulo, 2014. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/hotsite/20-ciaed/pt/anais/pdf/225.pdf>>. Acesso em: 15 set. 2024.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa: educação, comunicação, mídia clássica...** 6. ed. São Paulo: Loyola, 2012.

SILVA, Nestor Almeida da. A metodologia colaborativa com uso de blogs desenvolvidos na disciplina de Administração pública em ambiente virtual de aprendizagem. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA; ENCONTRO DE PESQUISADORES EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA. 10-22 set. 2012. São Carlos. **Anais...** São Carlos: UFSCar, 2012.

SOLÉ, Isabel. **Estratégias de leitura**. 6. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

TORI, Romero. **Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem**. São Paulo: SENAC, 2010.

## 6. Declaração de direitos

O(s)/A(s) autor(s)/autora(s) declara(m) ser detentores dos direitos autorais da presente obra, que o artigo não foi publicado anteriormente e que não está sendo considerado por outra(o) Revista/Journal. Declara(m) que as imagens e textos publicados são de responsabilidade do(s) autor(s), e não possuem direitos autorais reservados à terceiros. Textos e/ou imagens de terceiros são devidamente citados ou devidamente autorizados com concessão de direitos para publicação quando necessário. Declara(m) respeitar os direitos de terceiros e de Instituições públicas e privadas. Declara(m) não cometer plágio ou auto plágio e não ter considerado/gerado conteúdos falsos e que a obra é original e de responsabilidade dos autores.