



*AS INTERAÇÕES SOCIAIS E COLABORATIVAS DAS COMUNIDADES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM*¹

Joelma Choma²

Faculdade Campo Limpo Paulista, SP.

RESUMO

O ciberespaço acomoda inúmeras comunidades virtuais interativas compartilhando informação e gerando conhecimento. As comunidades virtuais são determinadas a partir dos objetivos dos participantes do grupo, tais como interesse, participação e aprendizagem. A pesquisa visa colaborar para a compreensão e destacar a importância das comunidades virtuais de aprendizagem no processo de ensino-aprendizagem entre docentes e alunos conectados por meio das novas tecnologias de informação e comunicação.

PALAVRAS-CHAVE: comunidade virtual; aprendizagem colaborativa; comunicação; cibercultura; educação.

INTRODUÇÃO

A evolução das tecnologias de informação e comunicação permitiu o surgimento de meios inovadores através dos quais aumentou a capacidade do homem desenvolver-se nas áreas de comunicação, informação e conhecimento.

A tecnologia propõe mudanças à sociedade, criando meios pelos quais as pessoas mudam conforme o modo que se apropriam e fazem uso dos serviços criados pela inovação (MARQUES, 2009).

¹ Trabalho apresentado no DT 6 – Jornalismo do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 28 a 30 de junho de 2012.

² Pós graduanda do Curso Comunicação e Redes Sociais da Faculdade de Campo Limpo Paulista – FACCAMP, email: jh.choma@hotmail.com. Orientação: Prof. Ms. Diogo Bornhausen.



Das tecnologias digitais e da criação do ciberespaço surgiu um novo meio de comunicação e interação. A conexão entre indivíduos, dentro de uma nova concepção de tempo e espaço, colaborou para o surgimento de comunidades virtuais compartilhando informações e conhecimento.

Os grupos que se formam a partir de interesses relacionados ao processo de ensino e aprendizagem se agrupam em comunidades específicas para com essa finalidade.

Segundo Alves (2006) a emergência das comunidades virtuais de aprendizagem pode configurar o que Levy (2004) denominou de uma inteligência coletiva, que se constrói no ambiente da/em rede, mediante uma necessidade pontual dos seres humanos, que intercambiam seus saberes, trocando e construindo novos conhecimentos, estabelecendo, assim, laços virtuais, auxiliando os seus membros no aprendizado do que desejam conhecer. Esta inteligência, para ele, não prescinde da inteligência pessoal, do esforço individual e do tempo necessário para aprender, pesquisar, avaliar e integrar-se a diversas comunidades, sejam elas virtuais ou não.

Dentro desse contexto procuraremos responder de que forma as comunidades virtuais de aprendizagem se organizam e como os indivíduos participantes aprendem a partir das interações sociais.

O procedimento metodológico adotado foi o levantamento bibliográfico dos assuntos relacionados com a temática a partir das abordagens nas áreas de estudo da Sociologia, da Cibercultura, da Psicologia da Educação Virtual e das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC).

A revisão bibliográfica possibilitou contextualizar o assunto e assim verificar o que são e como surgem as comunidades virtuais de aprendizagem. A partir dessa abordagem inicial adotou-se um estudo de caso sobre a “*Comunidade Todos Nós em Rede*”³ que faz parte do projeto desenvolvido por profissionais do Instituto de Computação da Unicamp, da Faculdade de Educação da Unicamp e das Semeadoras do Atendimento Educacional Especializado (AEE) no Brasil. O referido projeto objetiva a formação continuada a distância de professores de Educação Especial dos sistemas de ensino público brasileiro, por meio da constituição de redes sociais inclusivas dos profissionais do AEE.

³ Disponível em: <http://styx.nied.unicamp.br:8080/tnr>. Acesso em 17/03/2012.



O objetivo desse artigo é colaborar para a compreensão e destacar a importância das comunidades virtuais de aprendizagem para o ensino-aprendizagem de docentes e alunos conectados por meio das novas tecnologias de informação e comunicação.

CULTURA E OS NOVOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO

No final da década de 80 aconteceu um *movimento sócio cultural*⁴ originado pela necessidade de um grupo de jovens profissionais e universitários americanos estarem conectados em uma rede que foi se estabelecendo e aumentando exponencialmente.

A partir deste movimento as tecnologias digitais surgiram, como a infraestrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, bem como novo mercado da informação e do conhecimento, o qual Levy (1999) descreve como:

“Um mundo virtual, no sentido amplo, é um universo de possíveis, calculáveis a partir de um modelo digital. Ao interagir com o mundo virtual, os usuários o exploram e atualizam simultaneamente. Quando as interações podem enriquecer ou modificar o modelo, o mundo virtual torna-se um vetor de inteligência e criação coletivas” (LÉVY, 1999, p.75).

Segundo Lévy três princípios orientam o crescimento do ciberespaço: a interconexão, a criação de comunidades virtuais e a inteligência coletiva. Salienta ainda que, as particularidades técnicas do ciberespaço permitem, quase em tempo real, que os membros de um grupo humano, mesmo distribuídos geograficamente e com a diferença de horários, se coordenem, cooperem, alimentem e consultem uma memória comum.

Levy (1999) define ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores (Internet) e das memórias dos computadores afirmando que a perspectiva da digitalização das informações tornaria o ciberespaço o principal canal de comunicação e suporte de memória da humanidade neste século.

“Eis o ciberespaço, a pululação de suas comunidades, a ramificação entrelaçada de suas obras, como se toda a memória dos homens se desdobrasse no instante: um imenso ato de inteligência coletiva sincrônica, convergindo para o presente, clarão silencioso, divergente, explodindo como uma ramificação de neurônios” (LÉVY, 1999, p.249).

⁴ Em 1980 um grupo de estudantes de pós-graduação da Universidade da Califórnia em Berkeley desenvolveu um programa para fazer uma ponte entre as redes de pesquisa Usenet News e Arpanet. Dai em diante, várias redes de computadores passaram a poder se comunicar entre si até que, finalmente, congregaram na forma da Internet (CASTELLS, 2003).



Para Castells (1999) o novo sistema de comunicação caracterizado por um alcance global, integração de todos os meios de comunicação e interatividade potencial mudaria para sempre a nossa cultura:

“..., o novo sistema de comunicação transforma radicalmente o espaço e o tempo, as dimensões fundamentais da vida humana. [...] O *espaço de fluxos* e o *tempo intemporal* são as bases principais de uma nova cultura, que transcende e inclui a diversidade dos sistemas de representação historicamente transmitidos: a cultura da virtualidade real, onde o faz-de-conta vai se tornando realidade.” (CASTELLS, 1999, p.462).

A cultura contemporânea marcada pelas tecnologias digitais (Lemos, 2003) nasce da relação da tecnologia com a modernidade no ciberespaço e é denominada cibercultura.

A partir dos anos 90 a Internet tornou-se a “espinha dorsal comunicação global mediada por computadores” (CASTELLS, 1999) e a primeira formulação teórica a considerar a Internet como um local onde é gerada uma cultura no ciberespaço foi de Rheingold (1993) que destacou que as comunicações mediadas por computador (CMC) eram capazes de proporcionar o espaço idôneo para a formação de comunidades.

COMUNIDADES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM

Rheingold (1993) define comunidade virtual da seguinte forma: “As comunidades virtuais são congregações sociais que emergem da Internet quando suficientes pessoas se mantêm em uma discussão pública, durante tempo suficiente, com sentimento humano suficiente para estabelecer redes de relações pessoais no ciberespaço” (LALUEZA, 2011).

Mas, o conceito de comunidade virtual sofreu algumas alterações e como explica Marques (2009) a partir da definição de Rheingold que sugeria que uma comunidade virtual não passava de um aglomerado de pessoas que se encontrava frequentemente no ciberespaço, observou-se que as comunidades virtuais existem e são consistentemente constituídas por pessoas que têm um ou mais objetivos e se formam com uma determinada finalidade.

A Internet oferece o espaço para a interconexão que serve de apoio ao desenvolvimento de comunidades virtuais que são construídas por afinidades de interesses, de conhecimentos e sobre projetos a serem executados de forma cooperativa ou simplesmente por troca de informações (LÉVY, 1999, p. 127).

“Com as novas tecnologias, sobretudo com a Internet, conseguimos ter a possibilidade de parecer omnipresentes, conseguir estar perto



daquilo e daqueles que mais queremos, criando assim as nossas próprias comunidades, comunidades virtuais, sendo frequentemente intituladas de comunidades de aprendizagem ou sociais” (MARQUES, 2009, p. 12).

Melo *et al.* (2004) afirma que a flexibilidade dos ambientes virtuais se deve à possibilidade de agregar, em um único espaço, diferentes mídias, ferramentas de autoria, mecanismos de interação e comunicação, bem como realizar e coordenar atividades em diferentes pontos da matriz espaço-tempo atividades totalmente a distância ou presenciais, de forma síncrona ou assíncrona. As ferramentas disponíveis podem ser utilizadas e configuradas conforme a necessidade de um grupo em estabelecer uma comunicação voltada para o ensino-aprendizagem em diversas áreas do conhecimento.

As comunidades virtuais de aprendizagem (CVA) são definidas por Coll (2011) como o tipo de comunidade virtual (CV) que estabelece “como objetivo explícito a aprendizagem e cujos membros desenvolvem estratégias, planos, atividades e papéis específicos para alcançar tal objetivo.” Embora nas CVA alguns membros tenham a responsabilidade de guiar os outros membros da comunidade, devido a sua natureza, todos os membros estão potencialmente habilitados para ajudar e apoiar os outros membros.

As CVA se constituem com o foco em objetivos tais como: - um conteúdo ou tarefa de aprendizagem específica; - oportunidade para colaborar com outros indivíduos e aprender com eles; - novas propostas dinâmicas para aprender; - oportunidades para construir soluções inovadoras para os problemas; - orientações e auxílios para aprender (COLL, 2011).

Sihler (2011) afirma que “as comunidades virtuais de aprendizagem priorizam a interação social, a aprendizagem colaborativa e o trabalho cooperativo” e acrescenta que a oportunidade de uma aprendizagem ativa faz com que o indivíduo tenha o papel principal na construção de seu conhecimento a partir do momento que cria significados por meio de vivência, exploração, manipulação e interação.

Salientamos que as comunidades virtuais de aprendizagem podem estar ligadas ou não a uma instituição de ensino (Sihler, 2011) e que são comunidades consideradas “micro-comunidades” por seus interesses específicos que as diferem das redes sociais (*Facebook, MySpace, Twiter*) que possuem propósito geral e das redes abertas



(*YouTube, SlideShare, Snips, Flickr*, etc) que visam compartilhamento de arquivos (AREA, 2008 apud SILVA, 2010).

Uma pesquisa realizada por Roesler (2011) em duas instituições de ensino comprovou que as CVAs ligadas à instituição inicialmente recebem grupos com a finalidade de aprender e relacionar-se a partir de uma rede de contatos disponibilizada pela instituição, mas que com o tempo existe uma tendência para o surgimento de “novos subgrupos para relacionamentos em espaços virtuais paralelos de acordo com as afinidades, com os interesses e com identificações em projetos que tem como viés central viver outra experiência que não a educativa, superando neste ponto a relação formal e institucional”.

ENSINO E A APRENDIZAGEM COLABORATIVA

Silva (2006) fala da nova forma de comunicação na cibercultura e da docência interativa onde as tendências de interatividade se deparam com a informação apresentada de forma não linear e com a conexão em rede possibilitando o diálogo, a participação e a colaboração. Assim sendo, os autores da comunicação devem se colocar como “formuladores de interrogações, coordenadores de equipes de trabalho, sistematizadores de experiências de construção de conhecimento” ao invés de “meros veiculares de lições padrão”. Referindo-se ao significado da interatividade para a educação como forma de “alternativa ou superação da docência baseada na pedagogia da transmissão” este autor incentiva a nova forma de ensinar aos docentes:

“De guardiões e transmissores da cultura, eles podem assumir a postura comunicacional que propicia oportunidades múltiplas de experimentações e expressões, que disponibiliza uma montagem de conexões em rede que permite múltiplas ocorrências, que provoca situações de inquietação criadora, que arquiteta colaborativamente percursos hipertextuais e mobiliza a experiência do conhecimento.” (SILVA, 2006).

Sendo a Internet uma infra-estrutura da coletividade como aponta Silva (2006), esta propicia a abertura de espaços de participação coletiva e colaborativa que envolve em sinergia indivíduos para educação e formação.

Antes como meros meios de comunicação as TICs e a Internet são reconhecidos como importantes ferramentas cognitivas e sociais que modificam a nossa forma de comunicar, interagir e aprender, utilizadas pela sociedade da aprendizagem como novas



formas de aprender e relacionar com o conhecimento dentro dos diversos contextos formais ou informais. (JONASSEN, 2007 apud COUTINHO, 2010).

COMUNIDADE TODOS NÓS EM REDE

A comunidade virtual “Todos Nós em Rede”⁵ se constituiu a partir de um sistema que faz parte do projeto “Redes Sociais e Autonomia Profissional” financiado pelo PROESP/CAPES. Este sistema vem sendo desenvolvido desde 2010 com a participação de pesquisadores do Instituto de Computação da Unicamp, da Faculdade de Educação da Unicamp e das Semeadoras do Atendimento Educacional Especializado (AEE) no Brasil. O referido projeto objetiva a formação continuada à distância de professores de Educação Especial dos sistemas de ensino público brasileiro, por meio da constituição de Redes Sociais Inclusivas (RSIs) dos profissionais do AEE tendo em vista: a) busca de *expertise* e *experts* para a solução de problemas que encontram no cotidiano de seus trabalhos em salas de recursos multifuncionais; b) compartilhamento de ideias e socialização de casos bem sucedidos e de casos ainda não resolvidos; c) estabelecimento de uma dinâmica continuada de estudos e respostas mediadas pela tecnologia (REIS *et al.*, 2011).

O sistema Todos Nos em Rede (TNR) em sua primeira versão permite que os professores se cadastrem, adicionem informações sobre o seu perfil, visitem o perfil dos outros usuários, comuniquem-se via e-mail, compartilhem fotos, vídeos, e outros tipos de arquivos, postem e acessem comentários sobre os conteúdos e organizem os materiais sobre as práticas do grupo AEE em uma área chamada Biblioteca.

É possível inserir no sistema atividades elaboradas para discussão e reflexão dentro da temática proposta pelo grupo que é sobre a inclusão e conceitos das identidades, diferenças e autonomia. Uma das atividades foi a postagem de um vídeo que contava com um recurso de acessibilidade o qual traduzia o texto para leitores com surdez. A participação e a interação dos membros do grupo acontecem através dos comentários que são feitos a partir da atividade proposta.

Para os pesquisadores e idealizadores do sistema as iniciativas verificadas no sistema demonstram que “a rede já está se constituindo e fomentando a interação, a colaboração, e a troca de experiências entre os professores do AEE distribuídos em regiões distintas do país”. O objetivo do grupo de pesquisadores é manter o Sistema TNR para ser uma

⁵ O sistema Todos Nós em Rede (TNR), faz parte do projeto PROESP/CAPES “Redes Sociais e Autonomia Profissional. Disponível em: <http://styx.nied.unicamp.br:8080/tnr>. Acesso em 17/03/2012.



rede social na qual os Professores de AEE possam interagir e discutir seus estudos, trocar experiências em uma dinâmica de formação continuada mediada pelas tecnologias de informação e comunicação. O projeto está em andamento e a equipe técnica prepara uma nova versão com recursos adicionais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto “Todos Nós em Rede” segundo pesquisadores “se justifica pelas possibilidades que abre à formação de professores em um mundo em que a tecnologia oferece novas oportunidades de tecer relações entre pessoas, conectando-as e reunindo um acervo de conhecimento e práticas maior do que a soma das partes” reconhecendo que tal exercício promove “a reunião e ampliação de saberes” permitindo “práticas que extrapolam o elenco de simples procedimentos indicados como receitas” (MANTOAN, 2009).

A comunidade TNR tem as características de uma comunidade de aprendizagem, pois foi idealizada com base nos interesses de estabelecer um meio de comunicação para que os de professores, espalhados pelo país, pudessem interagir, discutir seus estudos, trocar experiências e garantir a formação continuada desses profissionais.

Percebe-se que as comunidades virtuais de aprendizagem se estabelecem da mesma forma que as outras comunidades virtuais, ou seja, por interesses de comunicar-se e trocar informação, mas com foco específico nas tarefas de aprendizagem, na construção do conhecimento e no trabalho colaborativo que surge da preocupação de participar, interagir e promover a participação.

REFERÊNCIAS

ALVES, L.; JAPIASSU, R.; HETKOWSKI, T. M. Trabalho colaborativo na/em rede: entrelaçando linhas. Salvador, 2006. Disponível em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/colaborativo/01.htm>. Acesso em 18/03/2012.

AREA, M. **Las redes sociales en Internet como espacios para la formación del profesorado**. 2008. In: SILVA, S. D. **Redes Sociais digitais e educação**. Revista Ilumiart, Sertãozinho, p. 36 - 46, 2010.

CASTELLS, M. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.



COLL, C.; MONEREO, C. *Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação*. Porto Alegre: Artmed, 2010.

COUTINHO, C. P.; ALVES, M. Educação e sociedade da aprendizagem: um olhar sobre o potencial educativo da Internet. **Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria**, p. 206-225, 2010.

LALUEZA, J. L.; CRESPO, I.; CAMPS, S. As tecnologias da informação e da comunicação e os processos de desenvolvimento e socialização. In: COLL, C.; MONEREO, C. **Psicologia da educação virtual: Aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da Comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2011. Cap. 2, p. 47-65.

LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34 Ltda., 1999.

LÉVY, P. Inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. Lisboa: Ed. Instituto Piaget, 1994. In: Trabalho colaborativo na/em rede: entrelaçando linhas. Salvador, 2006. Disponível em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/colaborativo/01.htm>. Acesso em 18/03/2012.

LEMOS, A.; CUNHA, P. Olhares sobre a cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2003. In: MARQUES, R. M. G. **Os nossos alunos e as suas redes sociais: Um estudo etnográfico sobre a relação dos alunos com as comunidades virtuais e sua integração na escola**. Universidade do Minho. [S.l.], p. 166. 2009.

MARQUES, R. M. G. **Os nossos alunos e as suas redes sociais: Um estudo etnográfico sobre a relação dos alunos com as comunidades virtuais e sua integração na escola**. Universidade do Minho. [S.l.], p. 166. 2009.

MANTOAN, M.T.E. & BARANAUSKAS, M.C.C. Projeto Todos Nós em Rede (PROESP/CAPES), 2009. Disponível em: <http://styx.nied.unicamp.br:8080/tnr>. Acesso em: 29 mar. 2012.

MELO, A. M. *et al.* **Espaços Educacionais Inclusivos Virtuais Abertos e Flexíveis: Design com ou para Usuário?** In Simpósio sobre fatores humanos em sistemas computacionais. Curitiba-PR, 17 a 20 de outubro, 2004.



RHEINGOLD, H. 1993. **The Virtual Community**: Homesteading on the Electronic Frontier. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley. In: LAUEZA, J. L.; CRESPO, I.; CAMPS, S. As tecnologias da informação e da comunicação e os processos de desenvolvimento e socialização. Porto Alegre: Artmed, 2011. Cap. 2, p. 47-65.

REIS, J. C. *et al.* **Uma prospecção de plataformas para o desenvolvimento do sistema "Todos Nós em Rede"**. UNICAMP. Campinas, p. 31. 2011.

ROESLER, J. As redes sociais e a comunicação na educação on-line. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 12, p. 58 – 69, jul/dez 2011.

SIHLER, A. P. **Comunidades Virtuais: aprendizagem colaborativa**. DF, 2011. Disponível em: <http://portal.mte.gov.br/observatorio/notas-e-estudos/>. Acesso em: 25/03/2012.

SILVA, M. **Educação presencial e online: sugestões de interatividade na cibercultura**. I Simpósio Nacional da ABCiber - Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura. São Paulo: 2006. Disponível em: <http://abciber.org/publicacoes/livro1/>. Acesso em: 21/02/2012.