



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

MARCELA SOARES BORGES LUIZ

ORKUT E APRENDIZAGEM COLABORATIVA

RIO DE JANEIRO

2009

MARCELA SOARES BORGES LUIZ

***ORKUT* E APRENDIZAGEM COLABORATIVA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientadora: Prof^ª Dr. Dayse Martins Hora

RIO DE JANEIRO

2009

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO - UNIRIO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS - CCH
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

MARCELA SOARES BORGES LUIZ

Orkut e Aprendizagem Colaborativa

Aprovado pela Banca Examinadora

Rio de Janeiro, ____/____/____

Professora Doutora Dayse Martins Hora
Orientador – UNIRIO

Professora Doutora Ligia Martha Coelho
Co-orientadora - UNIRIO

Professora Doutora Carly Barboza Machado
Membro externo - UCAM/ IAVM

Professora Doutora Raquel Villardi
Suplente - UERJ

Professora Doutora Angela Maria Souza Martins
Membro interno – UNIRIO

DEDICATÓRIA

Dedico aos meus pais, os melhores que alguém pode ter. De todos, não há quem mais tenha empenhado a própria vida para que eu pudesse construir a minha. Meu eterno amor e gratidão por tudo o que fizeram e fazem por mim, e pelo amor que me dedicam, que cintila como estrelas na noite mais escura de minha vida iluminando meu caminho e me dando forças para seguir.

AGRADECIMENTOS

A Deus e os amigos pela força e energia diária para que eu não desanimasse. Aos meus pais que fizeram o possível e o impossível para que esse dia chegasse, eu os amo demais. À Carly Machado pela força nos momentos difíceis e a palavra certa na hora certa que faziam a força reaparecer como por encanto. Aos amigos de perto e de longe que souberam entender os inúmeros dias de ausência e abandono pois sabiam o quanto isso era importante para mim, em especial Juliana Zardo, Edi, Juliana Luysa, Phellippe e Fábio. Sandra Aro que me abriu as portas de seu apartamento para que eu pudesse dormir e chegar pontualmente às nove horas na UNIRIO e me deu muito mais do que dois dias, me deu parte de sua cultura, seus amigos e um pedacinho de sua história. Aos amigos do Mestrado que estiveram presentes o tempo inteiro lutando ao meu lado, e muitas vezes por mim, para que esse dia chegasse. A todos da comunidade Charadas e Enigmas que me auxiliaram, Vanessa que desde o começo foi atenciosa e prestativa, Villanova, Marcelo, Daniele, Elói e todos que indiretamente me auxiliaram. Aos amigos da SSAD-SE que me apoiaram, me divertiram e recarregaram minhas baterias para as várias etapas. À minha fantástica orientadora Dayse Hora que sabe exercer magnificamente sua profissão e surgiu como um anjo em minha vida me devolvendo a paixão pelo que escrevia. E a todos que me ajudaram, talvez silenciosamente e que por mim sejam desconhecidos, mas eu só queria dar o meu muito obrigada por tudo!

EPIGRAFE

A FELICIDADE

Fernando Pessoa

*Só a leve esperança em toda a vida
Disfarça a pena de viver, mais nada
Não é mais a existência resumida
Que uma breve esperança malograda*

*O eterno sonho d'alma desterrada
Que a traz ansiosa e embevecida
E uma hora feliz sempre adiada
E que não chega nunca em toda vida*

*Essa felicidade que supomos
Árvore milagrosa que sonhamos
Toda arreada de dourados pomos*

*Existe sim, mas nunca a encontramos
Porque ela está sempre apenas onde a pomos
E nunca a pomos onde nós estamos.*

RESUMO

A presente pesquisa influenciada pelas mudanças tecnológicas que conduzem nossa sociedade a novos suportes comunicacionais, e conseqüentemente novas alterações no campo das relações humanas, parte de uma releitura do conceito de aprendizagem colaborativa em ambiente *web* dentro de uma abordagem de rede social, buscando compreender como o mesmo é encontrado em uma comunidade específica destinada ao lazer e sem ligação direta com a Educação no *site* de relacionamentos bastante popular no Brasil, o *Orkut*. Uma vez que a freqüência desse ambiente é predominantemente do público jovem e estudantes pretendemos com a pesquisa apresentar uma possibilidade de utilização dessa tecnologia auxiliando na construção do saber por parte dos docentes que nessa proposta tornam-se animadores da inteligência coletiva como sugere Pierre Lévy. Sendo assim, através de um estudo de caso, observação e entrevistas procuramos compreender como essas interações sociais que ocorrem em um ambiente não-escolar podem auxiliar a constituir diferentes formas de aprendizagem e como essas mesmas formas podem trazer à tona aspectos relevantes no estudo de grupos de aprendizagem na Internet.

Palavras-chave: *Orkut*, aprendizagem colaborativa, comunidades virtuais, internet.

ABSTRACT

This research influenced by technological changes that lead our society to new communicative media, and consequently new changes in human relations, part of a reinterpretation of the concept of collaborative learning in a *web* environment within a social network approach, seeking to understand how same is found in a particular community for the leisure and without direct connection with education in social networking *site* popular in Brazil, *Orkut*. Since the frequency of that environment is predominantly young audiences and students want to research present a possibility of using this technology helping in the construction of knowledge by teachers that this proposal become leaders of collective intelligence as suggested by Pierre Lévy. Thus, through a case study, observation and interviews seek to understand how these social interactions that occur in a non-school can help to provide various forms of learning and how these same forms can bring out aspects of a study group learning on the Internet.

Tags: *Orkut*, collective learning, virtual communities, Internet.

SUMÁRIO

	PÁGINA
Introdução	10
CAPÍTULO I – Construção de conhecimento e internet	
1.1. Internet - Ciberespaço e Cibercultura	15
1.1.1 Redes sociais	22
1.1.2 Inteligência Coletiva	24
1.1.3 Conhecimento e internet: educação formal e informal na rede	25
1.2 <i>Web 2.0</i>	26
1.2.1 Ferramentas de autoria	28
1.2.2 Aplicativos <i>on-line</i>	31
1.2.3 Ferramentas de compartilhamento	33
1.2.4 Ferramentas de relacionamento	34
1.2.5 <i>Web 2.0</i> e educação	38
Capítulo II - O <i>Orkut</i>	
2.1. Histórico	41
2.2. Redes sociais e Comunidades de Aprendizagem no <i>Orkut</i>	45
2.2.1 Aprendizagem colaborativa	50
2.2.2 <i>Orkut</i> e Educação básica	52
2.2.3. A origem dos termos: o formal, o não formal e o informal.....	53
2.4 Apresentação da comunidade Charadas e Enigmas	57
Capítulo III – Procedimentos da pesquisa e resultados	
3.1 Pesquisa na internet: métodos e desafios	69
3.2 A pesquisa na comunidade Charadas e Enigmas	71
3.2.1 Levantamento Exploratório e Entrevistas	73
3.2.2 Análise das respostas da entrevista	75
Considerações Finais	83
Referências	86
Anexos	91

INTRODUÇÃO

A presente dissertação pretende lançar a discussão sobre a aprendizagem colaborativa através de *sites* de relacionamento, tendo como campo de estudos uma comunidade no *site Orkut* chamada “Charadas e Enigmas”. E pretende ainda, diante do cenário polêmico envolvendo o uso do *Orkut*, analisar o que podemos fazer com essa interface de forma que seja um instrumento colaborativo para a construção de saberes.

Porém, antes de tudo, torna-se necessário que abandonemos as pré-concepções já estabelecidas sobre o *site* em questão, o *Orkut*, bem como todas as notícias e informações pejorativas que em muito dificultam os docentes a entender essa interface que tanto seduz e fascina seus alunos.

Devido a uma situação isolada, um conceito é gerado e generalizado e com isso algo local é tido como verdade incontestável e não nos abrimos para novas descobertas e chances.

É fato que podemos observar e acompanhar pela própria mídia que nossos alunos dedicam considerável tempo a esse *site*, por questões que não devemos aqui, nem queremos neste momento abordar.

Os jovens acessam livremente o *Orkut*. Alguns grupos, em virtude disso, alguns grupos (ONG's, mídia impressa e televisiva e etc.) não descartam a necessidade de um maior rigor no cadastro de usuários e criação de comunidades, e propuseram um projeto de lei votado no dia 8 de novembro de 2006, que prevê o controle do acesso à internet. Segundo matéria do jornal BBC – Brasil (2006): “A proposta foi feita durante o Fórum de Controle da Internet, no qual o futuro da rede está sendo discutido. O professor Stefano Rodota, ex-chefe do Conselho das Agências Europeias de Proteção de Informação e um dos líderes de campanhas para um projeto de lei, afirmou que estas leis são necessárias pois a rede era ‘um local de conflito’”. Porém, frisamos que estes fatos só ganharam essa proporção porque se tornaram acessíveis a toda a sociedade brasileira, quiçá mundial, deixando de ser uma célula local para se tornar global. As dificuldades da sociedade brasileira, tão duramente omitidas por anos, hoje estão divulgadas e expostas na grande rede para quem tiver acesso.

Independente dos conflitos é preciso considerar que o Orkut se apresenta como um instrumento de informação, pois nos fornece os dados em diferentes áreas de interesse.

Não queremos criar ou fazer apologia ao *Orkut* e a sua exaltação como espaço educativo não-formal em detrimento à educação formal, queremos apenas chamar a atenção dos docentes para essa nova forma de socialização e sua influência na educação.

Há, nesse momento, sob o nosso ponto de vista, uma nova maneira de construção do conhecimento que fascina os alunos e lhes dá liberdade de criação, colaboração, autonomia e de identidade, na qual eles vivenciam novas formas de aprendizagem e onde também é gerado um conjunto de habilidades e um tipo de conhecimento que não é aceito pela escola. Destaque-se que não questionamos, no momento, a qualidade do que é apreendido mas, sim, valorizamos o processo. É evidente que futuros trabalho poderão ter como objetivo a questão da qualidade dos conteúdos.

Na verdade, promover uma mudança realmente significativa na educação e “convencer” os outros de sua importância vai muito mais além de idéias revolucionárias e boa-vontade. É preciso antes de tudo “educar o olhar” do profissional que se dispõe a trabalhar com educação para que esteja atento ao que também faz parte do cotidiano de seus alunos e que de certa forma pode influenciá-los.

Mas como educar o olhar? Como fazer desse educador uma pessoa apta para despertar nos alunos essa visão tão destoante do que a escola diz ser o melhor para eles? Educar o olhar exige um exercício de reflexão permanente frente às mudanças tecnológicas.

As últimas décadas do século XX trouxeram significativos avanços tecnológicos para a humanidade. Com a ajuda da Matemática e da Física, tecnologias que antes eram vistas somente em filmes de ficção científica, como por exemplo, os hologramas, foram se tornando parte de nossa realidade.

Uma prova disso é a própria eleição que nos últimos anos, no Brasil, é realizada eletronicamente em todo o país e que acelerou significativamente a divulgação do resultado, além dos caixas eletrônicos que diminuíram a dependência

total dos clientes com o banco uma vez que torna autônomo em alguns procedimentos.

Essas tecnologias também tiveram impacto direto sobre a educação formal, basta observarmos o uso cada vez mais freqüente de tecnologias como: televisão, aparelhos de DVD, datashow, retroprojetor e no caso das escolas públicas estaduais do Rio de Janeiro o governo distribuiu *notebook's* para os professores com acesso *wireless* visando uma melhora no ensino uma vez que grande parte desses alunos já tinha contato com a internet.

Porém, além do impacto direto que a evolução dessas tecnologias evidentemente tem tido sobre a educação, há, também o impacto indireto, possivelmente menos perceptível pela maioria, mas não menos importante e que aqui é nossa proposta de estudo.

Uma das evoluções mais significativas ocorreu no campo da internet com o advento da *Web 2.0*¹ que trouxe não só mais avanços tecnológicos dos *softwares*, mas na medida em que iam exigindo a intervenção e a participação do usuário na construção do que era publicado em rede tornou possível partilhar conhecimentos que antes permaneciam restritos a um determinado grupo e transformou o simples usuário passivo da *internet* em co-criador desses conteúdos.

E não é difícil encontrarmos um jovem estudante que tenha um perfil público em algum *site* de relacionamento na *web*. Seja pela popularização, seja pela infinidade de possibilidades de criação e comunicação que atrai esses jovens, o fato é que esses jovens, nossos alunos, estão presentes e ativos nesse ambiente.

Porém vemos a escola cada vez mais mantendo-se longe dessa realidade e por vezes negando-a. Não nos cabe mais aqui justificar essa postura com o fato de que no país ainda não há número suficiente de computadores para toda a população pois a recente pesquisa do Comitê Gestor da Informática no Brasil divulgada pelo Jornal da Globo (2009) mostra que 48% dos usuários vão a *lan houses* para se estabelecer contato com outros usuários em rede. Os computadores domésticos aumentam a cada dia e de cada quatro casas, uma já tem computador pessoal o

¹ Segundo Alex Primo (2003) a Web 2.0 é segunda geração de serviços oferecidos através da internet e esse termo foi popularizado pela O'Reilly Media e pela MediaLive International.

que mostra um avanço considerável em relação ao acesso às tecnologias da informação e comunicação em nosso país.

O que pretendemos também com isso é mostrar a utilidade desta pesquisa, uma vez que apresentamos aqui uma proposta de trabalho pedagógico possível num ambiente não formal porém extremamente popular entre os estudantes e apresentar o *Orkut* como um campo de produção e compartilhamento de conhecimentos.

Diante da configuração de nosso estudo, cabe-nos apresentar seus objetivos. Essa pesquisa possui como objetivo geral:

- Identificar as possibilidades de educação não formal em uma comunidade de relacionamentos do *Orkut* – Charadas e Enigmas – e os processos que compõem sua dinâmica com o objetivo de verificar como esta interface pode contribuir na construção do conhecimento.

São objetivos específicos da pesquisa:

- Identificar quais mecanismos dentro do *Orkut* serve, ou podem contribuir para a construção do conhecimento.
- Analisar como esses mecanismos contribuem para a construção do conhecimento.

Sendo assim, apresentaremos a composição dos capítulos de nossa pesquisa e um breve resumo de seu conteúdo.

No Capítulo I abordaremos a construção de conhecimento e a Internet dando base para nossa pesquisa abordando conceitos-chave sobre estudos envolvendo a Internet como por exemplo: rede social, inteligência coletiva, *Web 2.0* e alguns de seus aplicativos.

No Capítulo II apresentaremos nosso campo de estudo, o *Orkut*, essa polêmica interface de relacionamento da *Web 2.0*, o conceito de aprendizagem colaborativa e a apresentação da comunidade “Charadas e Enigmas”.

No Capítulo III analisaremos os procedimentos para a pesquisa e os resultados da observação e das entrevistas feitas com os participantes da comunidade estudada “Charadas e Enigmas”.

Sendo assim, pretendemos com essa pesquisa fazer relação tentado encontrar interfaces entre aprendizagem colaborativa e *Orkut* e localizar pontos de convergência contextualizando ambas e relacionando-as na comunidade escolhida para estudo e a educação formal. E é esse tipo de educação, atualizada diante das tecnologias que fazem parte da vida de seus alunos, que pretendemos investigar. Educadores do e para o século XXI necessitam de uma postura de dinamizadores do conhecimento, que mais do que ensinam, levam o educando à aprender através das próprias experiências auxiliando-o na ampliação de seus conhecimentos .

CAPÍTULO I – Construção de conhecimento e internet

1.1- Internet - Ciberespaço e Cultura Digital

O século XX, em especial as últimas décadas, distinguiu-se por uma tendência contínua e acelerada de mudanças tecnológicas com efeitos multiplicativos e revolucionários, sobre praticamente todos os campos da experiência humana. Surgem então, possibilidades para a produção/reprodução do conhecimento e seu desenvolvimento.

As inovações tecnológicas vêm sempre acompanhadas de transformações que mudam o rumo estrutural e cultural da sociedade. Anteriormente o conhecimento era transmitido de forma oral, sendo a memória humana o único recurso que dispunham para armazenar informações e assim transmitir às gerações com os riscos de perdas e deformações. Segundo Pierry Lévy (1993, p. 83), a cultura oral era a estratégia de codificação à disposição das culturas que não possuíam outro instrumento de transcrição além da própria memória:

As representações que têm mais chances de sobreviver em um ambiente composto quase que unicamente por memórias humanas são aquelas que estão codificadas em narrativas dramáticas, agradáveis de serem ouvidas, trazendo uma forte carga emotiva e acompanhadas de músicas e rituais diversos.

Atualmente esse instrumento de transmissão se expande da oralidade para outras formas como a visual e a auditiva. Temos contato com tecnologias que nos proporcionam o armazenamento dessas informações que em outros tempos se restringia basicamente à oralidade e a escrita. Pretendemos dizer com isso que antes da invenção de determinadas tecnologias, como a máquina fotográfica, por exemplo, determinados fatos e pessoas nos eram conhecidos apenas pelo que outras pessoas diziam e após sua invenção pudemos ter acesso visual a algo que antes só tínhamos conhecimento exclusivamente oral.

Com essas mudanças tecnológicas, muitos setores de nossa sociedade também passaram a utilizar-se dessas tecnologias para tornar o processo mais dinâmico e atrativo e a educação não se manteve distante dessas inovações e incorporou em sua dinâmica várias tecnologias para auxiliarem na aprendizagem

como: retro-projetores, vídeo-cassetes, DVD's entre outras mídias. Porém, quando se fala em tecnologia na educação, é comum vê-la sendo confundida como ensino tecnicista.

Essa confusão é compreensível, por várias razões. Podemos encontrar autores que vinculavam a educação com interesses econômicos desde o final da década de 60 (MORAES, 2000, p 82), quando se procurou por meio do uso de tecnologias educacionais levar a escola a um funcionamento racional a fim de permitir a formação da mão-de-obra que começava a ser exigida pelo crescimento econômico e pelo processo de industrialização pelo qual passava o Brasil.

Para Frigotto (1984 *apud* MORAES, 2000, p. 83), a visão tecnicista da educação responde à ótica econômica do ensino veiculada pela teoria do capital humano e se torna uma das formas de desqualificação do processo educativo escolar.

Chesneaux (1995 *apud* MORAES, 2000, p.13) historiador francês, nos diz:

As novas tecnologias não saíram do nada, repentinamente com o sinistro objetivo de dominar o mundo. Foram chamadas pela evolução geral da sociedade, pertencendo à lógica geral de nossa época. Não podem fixar-se a uma estratégia de dicotomia contábil, que visaria a reduzir a coluna de efeitos negativos e alongar a de efeitos positivos. O que está em causa é o bloco histórico do qual as novas tecnologias saíram. O futuro só pode ser definido a partir do futuro da própria modernidade.

Em recente reportagem do Jornal da Globo em 26 de março de 2009, foi apresentada uma pesquisa feita pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil revelando que 48% dos usuários vão a *lan houses* para acessar a internet. E os computadores domésticos aumentam: de cada quatro casas, uma já tem computador.

É claro que o acesso à essas novas tecnologias trouxeram novas formas de lazer entre outras não só para o público adulto, bem como para os adolescentes e as crianças.

Para ilustrar o que acabamos de afirmar utilizaremos uma imagem que faz um paralelo entre o que fazíamos em nossa época de criança (as décadas de 1980 e 1990) e o que hoje, as crianças fazem quando voltam da escola:



Fonte: ABRA LOS OJOS (2009)

Uma das ferramentas de maior popularidade que indubitavelmente foi o marco na tecnologia moderna foi o advento da Internet e as inúmeras possibilidades que se descortinaram quando todo computador conectado à um provedor, pode ter acesso à rede.

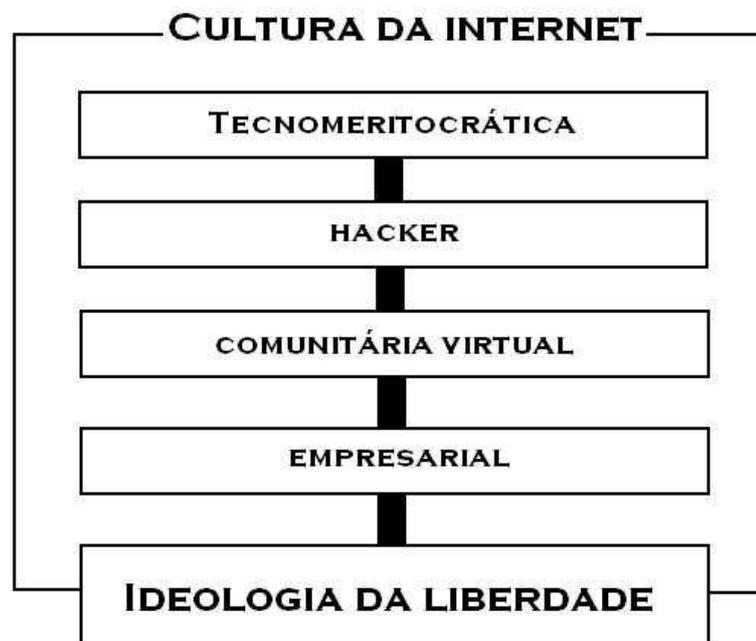
Segundo Castells (2003, p. 34) “os sistemas tecnológicos são socialmente produzidos. A produção social é estruturada culturalmente. A internet não é exceção. A cultura dos produtores da Internet moldou o meio. Esses produtores foram, ao mesmo tempo, seus primeiros usuários.”

Esse autor associa a cultura da Internet à cultura de seus criadores. Denominou de produtores/usuários àqueles cuja prática da Internet é reintroduzida no sistema tecnológico e consumidores/usuários seriam os beneficiários dessas aplicações que não possuem interação com o desenvolvimento da Internet.

Para Castells (2003, p. 34):

Por cultura entendo um conjunto de valores e crenças que formam o comportamento; padrões repetitivos de comportamento geram costumes que são repetidos por instituições, bem como por organizações sociais informais. Cultura é diferente de ideologia, psicologia ou representações individuais. Embora explícita, a cultura é uma construção coletiva que transcende preferências individuais, ao mesmo tempo em que influencia as práticas das pessoas no seu âmbito, neste caso os produtores/usuários da Internet.

O autor referido caracteriza a cultura da Internet por uma estrutura de quatro camadas que veremos a seguir num esquema criado por nós, no qual pretendemos ilustrar a sua proposta.



Fonte: CASTELLS (2003)

Sendo assim, para o autor essas camadas culturais estão hierarquicamente dispostas e interagem contribuindo para o que ele chamou de “uma ideologia da liberdade”:

A cultura tecnomeritocrática especifica-se como uma cultura hacker ao incorporar normas e costumes a redes de cooperação voltadas para projetos tecnológicos. A cultura comunitária virtual acrescenta uma dimensão social ao compartilhamento tecnológico, fazendo da Internet um meio de interação social seletiva e de integração simbólica. A cultura empresarial trabalha, ao lado da cultura hacker e da cultura comunitária, para difundir práticas da Internet em todos os domínios da sociedade como meio de ganhar dinheiro. Sem a cultura

tecno meritocrática, os hackers não passariam de uma comunidade contracultural específica de geeks e nerds”. Sem a cultura hacker, as redes comunitárias na Internet não se distinguiriam de muitas outras comunidades alternativas. Assim como, sem a cultura hacker e os valores comunitários, a cultura empresarial não pode ser caracterizada como específica à Internet. (idem, p. 34 - 35)

Castells (2003, p. 35) prossegue afirmando que “a internet não só depende da atividade empresarial para se difundir na sociedade em geral, como é tributária de suas origens na comunidade acadêmica e científica, em que os critérios da excelência, do exame pelos pares, e a comunicação aberta do trabalho de pesquisa tiveram origem”.

As mudanças tecnológicas conduzem a novos suportes, criando uma nova forma de viver, relacionar-se e comunicar-se. Alguns processos se modificam e geram outros que conseqüentemente afetam toda a sociedade e suas bases mais importantes, como a educação. Ocorre então, uma análise e uma releitura dessa base surgindo discursos que enfatizam a importância produtiva de conhecimentos nesse novo espaço: o ciberespaço.

Segundo Lemos (2004, p. 80) “a palavra “ciberespaço” foi inventada em 1984 por Willian Gibson em seu romance de ficção científica Neuromance. No livro, esse termo designa o universo das redes digitais, descrito como campo de batalha entre as multinacionais, palco de conflitos mundiais, nova fronteira econômica e cultural”. Este termo que surge na ficção científica foi apropriado pelos desenvolvedores de tecnologias e passou a designar oficialmente o “espaço” criado pelos computadores em rede.

Wertheim (2001, p.162) nos chama a atenção para este “novo espaço” que começa a se despontar: “o universo digital da Internet irrompe com a força irreprímível de seu próprio big bang. No momento em que nos aproximamos de um novo milênio, a nova fronteira espacial não é o hiperespaço, mas o ciberespaço.”.

Para a autora, como o ciberespaço não está sujeito às leis da Física e, portanto não se encontra preso pelas limitações dessas leis. O ciberdomínio não é feito de forças e partículas físicas, mas de *bits* e *bytes*.

Wertheim (2001, p.167) faz uma distinção bastante interessante entre “ciberespaço” e “espaço real”: “embora destituído de fisicalidade, o ciberespaço é um lugar real. Eu estou lá – seja qual for o significado final dessa afirmação”

Ainda sobre este “novo espaço”, Silva (2001 *apud* LEMOS, PALÁCIOS, 2004, p.151) nos diz:

Este novo espaço com áreas de privacidade – um novo mundo virtual ou mundo mediatizado – é um suporte aos processos cognitivos, sociais e afetivos, os quais efetuam a transmutação da rede de tecnologia eletrônica e telecomunicações em espaço social povoado por seres que (re)constroem as suas identidades e os seus laços sociais nesse novo contexto comunicacional. Geram uma teia de novas sociabilidades que suscitam novos valores. Estes novos valores, por sua vez, reforçam as novas sociabilidades. Esta dialética é geradora de novas práticas culturais.

Para Lemos (2004, p. 105 -106), “a democratização dos computadores vai trazer à tona a discussão sobre os desafios da informatização das sociedades contemporâneas já que estes não só devem servir como máquinas de calcular e de ordenar, mas também como ferramentas de criação, prazer e comunicação: como ferramentas de convívio”.

Em plena “Era da Informação”² recebe-se um volume de informações totalmente diferente de outros tempos na História da Humanidade, gerando uma sensação de despreparo para lidar com essas informações que chegam com tanta intensidade.

Segundo Wertheim (2001, p. 183), no entanto: “o ciberespaço é usado fundamentalmente não para coleta de informação, mas para interação social e comunicação – e também, cada vez mais, para entretenimento interativo, o que inclui a criação de uma profusão de mundos de fantasia *on-line* em que as pessoas assumem elaborados *alter egos*”

² Silva Filho explica o termo. Para o autor, cada um dos três séculos passados têm sido dominados por uma única tecnologia. O século XVIII foi a era dos grandes sistemas mecânicos acompanhado da Revolução Industrial. O século XIX foi a era da máquina a vapor. O século XX tem sido denominado como a era da informação

A intensidade dessas relações é visível na medida em que a cada dia o número de usuários da rede aumenta consideravelmente ³. Diariamente a Internet recebe novos indivíduos dispostos a ter uma vida *on-line* e estabelecer relações sociais na rede. A representação de papéis e a construção de identidade como base da interação *on-line* representam uma fatia minúscula da sociabilidade baseada na Internet. A sua popularização acabou por distorcer essa sociabilidade na rede fazendo que com fosse vista como um terreno para fantasias pessoais.

Para Heim (1991 *apud* WERTHEIM, 2001, p.19) “o isolamento continua sendo um grave problema na sociedade urbana contemporânea [...] a rede de computadores parece uma benção ao fornecer fóruns onde as pessoas podem se reunir em surpreendente proximidade pessoal”.

Para Negri & Hard (2003, p. 54) o ciberespaço é uma combinação entre um mecanismo oligopólico e o mecanismo democrático, que operam segundo os diferentes modelos dos *sistemas em rede*:

Oligopólico: Sistemas de difusão sobre um modelo de informação vertical (de cima pra baixo). Há um ponto fixo de emissão, mas os pontos de recepção são infinitos e não definidos territorialmente. Distribuição massiva e pela comunicação em um só sentido. Exemplos: Rádio, TV, livros, revistas, jornais, DVD entre outros.

Democrático: Completamente horizontal e desterritorializado, com caráter interativo e relacional onde os receptores são igualmente emissores. Esse espaço criado pelas novas tecnologias da informação podem ser vistos como um espaço de zonas autônomas onde as comunidades podem criar seus próprios meios e redes culturais sem identidades fixas e homogeneizadas como as do meio massivo. E essas redes se convertem em rotas de circulação e troca de idéias e o surgimento de subculturas capazes de reinventar ordens políticas e sociais tornando-se difícil o controle e a proibição de suas comunicações.

Para André Lemos (2004, p.105 - 106), “a democratização dos computadores vai trazer à tona a discussão sobre os desafios da informatização das sociedades contemporâneas já que estes não só devem servir como máquinas de calcular e de

³ O Brasil já é o quarto país do mundo em venda de computadores, segundo uma pesquisa que acaba de ser divulgada. E com mais máquinas no mercado, cresce o acesso à internet. A cada ano, o número de usuários da rede aumenta cerca de 20%. Retirado do site: APRADI <http://www.apradi.com.br/lendonoticias.asp?a=77>

ordenar, mas também como ferramentas de criação, prazer e comunicação: como ferramentas de convívio”.

1.1.1 Redes sociais

Muitos nomes figuram no estudo da concepção interacionista porém para Rego (1995, p. 92) Vygotsky é seu maior representante e em seus estudos afirma que o homem é um ser social por natureza e que na medida em que estabelece interações sociais é alguém que transforma e é transformado.

Em nossas relações, nossa própria forma de entender e enxergar o mundo parte da sociedade para nós. Pagamos impostos, obedecemos regras diversas, como as de trânsito entre outras, pois fomos levados a crer que essa era a conduta esperada para vivermos harmonicamente em sociedade. Nossas ações teriam impacto não só em nós, como na sociedade.

Em suas reflexões a respeito da relação indivíduo/sociedade Elias (*apud* WAIZBORT, 1999, p.92) entende o social como um conjunto de redes. "Tais relações são sempre relações em processo, isto é: elas se fazem e desfazem, se constroem, se destroem, se reconstroem".

Não só os nossos modos de conhecer mudaram por causa das tecnologias. Como diz Castells (1999, p. 34), mudaram a tendência histórica da época atual e as estruturas sociais. Os processos e as funções dominantes estão se organizando em torno de redes, onde as tecnologias da informação estão criando o conceito de *sociedade em rede*, constituindo uma nova morfologia social de nossas sociedades.

Para WITHAKER (2005 *apud* VALENTE e MATTAR, 2007):

A estrutura em rede social corresponde também ao que seu próprio nome indica: seus integrantes se ligam horizontalmente a todos os demais, diretamente ou através dos que o cercam. O conjunto resultante é como uma malha de múltiplos fios, que pode se espalhar indefinidamente para todos os lados, sem que nenhum dos seus nós possa ser considerado principal ou central, nem representante dos demais. Não há um 'chefe', o que há é uma vontade coletiva de realizar determinado objetivo

Assim, entendemos o conceito de rede social como sendo um conjunto de relações interpessoais concretas que vinculam indivíduos a outros indivíduos.

Porém, consideremos o que ressaltou Passarelli (2007, p.128) no que chamou de aspectos mais importantes a serem considerados quando se fala em redes:

- O conceito de redes é amplo e vasto, abrangendo sistemas e seres vivos das mais variadas espécies, não se detendo apenas no movimento criado por seres humanos. A organização em rede é, sobretudo, uma organização fruto de um processo histórico que permeia a sobrevivência.
- Esteja o usuário *on-line* ou *off-line*, precisamos compreender o complexo aspecto humano. Mais que sistemas, redes são pessoas que anseiam por conversar, se apresentar, compartilhar conhecimentos tácitos, pensamentos críticos, conhecimentos científicos ou se unir para alcançar maior influência.

Sendo assim, podemos perceber a sociedade como uma rede de indivíduos em frequente relação, numa idéia da interdependência.

Numa palavra, cada pessoa que passa por outra, como estranhos aparentemente desvinculados na rua, está ligada a outras por laços invisíveis, sejam estes laços de trabalho e propriedade, sejam de instintos e afetos. Os tipos mais díspares de funções tornaram-na dependentes de outrem e tornaram outros dependentes dela. Ela vive, e viveu numa rede de dependências. (ELIAS, 1994, p.22).

Ao contrário do que se poderia supor essas novas tecnologias ao invés de criarem um isolamento na medida em que oferecem milhares de atrativos, criaram na verdade um desejo e uma evidente necessidade de socialização, vide a popularidade de *blogs*, *sites* de relacionamentos e etc..

Maffesoli (2004, p. 23) afirma que “por mais que isso horrorize os críticos politicamente corretos, as pessoas não querem só informação na mídia, mas também e fundamentalmente ver-se, ouvir-se, participar, contar o próprio cotidiano para si mesmas e para aqueles com quem convivem”.

É a conquista do olhar do outro, sua opinião, sua aprovação ou desaprovação cada vez mais atrelados à constituição do eu como imagem. E assim, o indivíduo comum é chamado a ocupar o outro lado da tela e a passar de simples consumidor a ator de sua própria vida e de seu próprio cotidiano.

1.1.2 Inteligência Coletiva

As tecnologias (e aqui entendemos tecnologia como tudo aquilo que vem para facilitar a vida humana) e em nosso caso mais especificamente a Internet, nos chega como mais uma mídia de interação proporcionando uma circulação de saberes através do cyberspaço com as novas tecnologias, o que Pierre Lévy chamou de “Inteligência Coletiva”. O conceito de Inteligência Coletiva reúne as dimensões de Informação + Interação social presentes no ciberespaço.

Para Lévy (1999, p. 162), a inteligência coletiva (IC) é, basicamente, a partilha de funções cognitivas, como a memória, a percepção e o aprendizado. “Elas podem ser melhor compartilhadas quando aumentadas e transformadas por sistemas técnicos e externos ao organismo humano”.

O autor defende que:

O ideal mobilizador da informática não é mais a inteligência artificial (tornar uma máquina tão inteligente quanto, talvez mais inteligente que um homem), mas sim a *inteligência coletiva*, o saber, a valorização, a utilização otimizada e a criação de sinergia entre as competências, as imaginações e as energias intelectuais, qualquer que seja sua diversidade qualitativa e onde quer que esta se situe. Esse ideal de inteligência coletiva passa, evidentemente, pela disponibilização da memória, da imaginação e da experiência, por uma prática banalizada de troca dos conhecimentos, por novas formas de organização e de coordenação flexíveis e em tempo real. Se as novas técnicas de comunicação favorecem o funcionamento dos grupos humanos em inteligência coletiva, devemos repetir que não o determinam automaticamente. (LÉVY, 1999, p. 177)

Segundo Valente e Mattar (2007, p.83) um neurônio nada vale sem a conexão a outros; conectado, produz as sinapses e aumenta a inteligência. Um computador, se não estiver conectado a outros, não propicia a Inteligência Coletiva. Como afirma Schwartz (2002, VALENTE, MATTAR, p.83): “No cérebro, sinapses. No ambiente, redes”.

Lévy (1999, p. 167) defende a idéia de que o ciberespaço cria uma forma de comunicação que não possui intermediários em larga escala, isto é, não possui um interlocutor e assim flui livremente e que a Internet possui potencial capaz de um avanço a formas mais evoluídas de inteligência coletiva.

O referido autor conjectura que em breve o principal equipamento coletivo internacional da memória, pensamento e comunicação será o ciberespaço:

Em resumo, em algumas dezenas de anos, o ciberespaço, suas comunidades, suas reservas de imagens, suas simulações interativas, sua irresistível proliferação de textos e de signos, será o mediador essencial da inteligência coletiva da humanidade. Com esse novo suporte de informação e de comunicação emergem gêneros de conhecimento inusitados, critérios de avaliação inéditos para orientar o saber, novos atores na produção e tratamento dos conhecimentos. (LÉVY, 1999, p 167)

As aplicações das mídias (em especial o computador e a internet) em educação, suportam processos de aprendizagem individuais, não apenas por serem adaptáveis, e em muitos casos bastante interativas. Elas possibilitam a criação através do computador não permanecendo focadas tão somente na cognição individual na medida em que constatamos que a evolução das redes de computadores e seus aplicativos, permite que novos métodos baseados na interação de grupos de todos os tipos sejam possíveis e enriquecedoras.

1.1.3 Conhecimento e internet: educação formal e informal na rede

A Inteligência Coletiva e as redes sociais mobilizam a construção informal de conhecimento na rede e este conhecimento, e alguns casos, também vem sendo utilizado para a educação formal.

Podemos afirmar que a aplicação da mídia digital no ensino está apenas em seu estágio inicial, podendo e devendo ser explorada para uma contínua busca por novos métodos de ensino e aprendizagem.

Muito do que vemos na escola é, na maioria das vezes, um conjunto de regras e deveres a serem seguidos que foram pré-estabelecidos por “profissionais”

que parecem se fixar muito mais nas teorias, porém muito pouco, ou quase, nada nos seres humanos e seus universos de sonhos e frustrações.

Sendo assim, a escola se torna o que Martí (MÉSZAROS, 2005, p. 24) muito bem definiu “um verdadeiro cárcere humano” onde os estudantes parecem ser “punidos” com a instrução e/ou com a apreensão dela. Será mesmo que estudar dever ser encarado dessa forma?

Se observarmos de forma neutra o aspecto de uma escola, vemos que Martí não estava sendo hiperbólico ao fazer tal afirmação. Nossas escolas mais parecem prisões dado o excesso de grades e cadeados físicos e psicológicos. Pensam dessa forma em “prender” o aluno na escola, mas de que adianta prender fisicamente quando não se pode prender o pensamento que voa longe dos conhecimentos escolares trabalhados, trabalhados de forma mecânica na voz, muitas vezes, enfadonha do professor.

A escola como sendo um local de tradição cultural e de ampliação de conhecimento, passa por transformações em seu espaço, iniciando um processo de resignificação de conteúdos e valores, tendo a tecnologia o papel de corroborar com essas transformações, porém não de ser essa transformação. Deixemos bem claro que esse não é o papel da tecnologia na educação. Ela não é a redentora e sim uma colaboradora.

1.2 Web 2.0

Uma das grandes evoluções de grande impacto na Internet, é sem dúvida a *Web 2.0* que reflete uma mudança significativa dos hábitos de seus usuários e o próprio impacto dessa tecnologia em nossa sociedade.

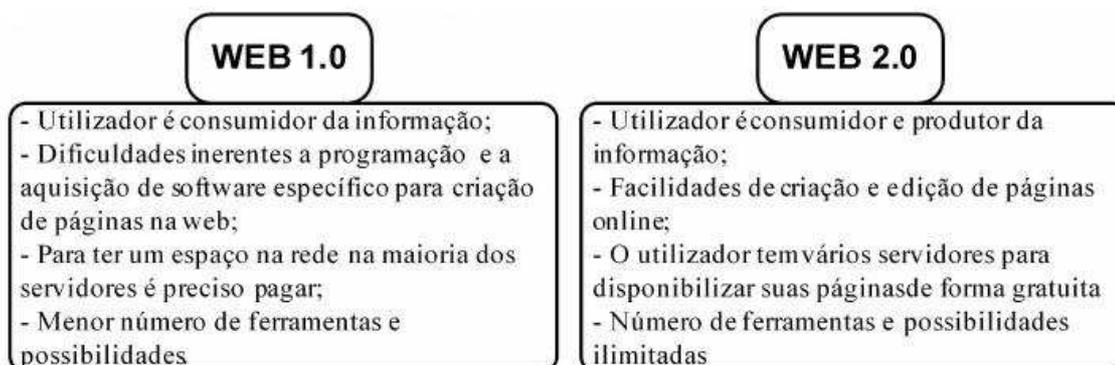
A *Web 2.0* é a segunda geração de serviços oferecidos através da internet que, segundo Primo (2007, p. 182), possui por característica potencializar as formas de publicação, compartilhamento e organização de informações, além de ampliar os espaços para a interação entre os participantes do processo.

O termo *Web 2.0* expressa “um trocadilho com o tipo de notação em informática que indica a versão de um software, foi popularizado pela O’Reilly Media

e pela MediaLive International como denominação de uma série de conferências que tiveram início em outubro de 2004” (O’Reilly (2005 *apud* PRIMO, 2006, p.83)

E essa nova versão da internet (a *Web 2.0*) caracteriza-se pela funcionalidade de seus aplicativos e o potencial de colaboração e compartilhamentos enquanto que na *Web 1.0* éramos limitados, não podendo alterar ou reeditar alguma informação além de ter a obrigatoriedade de pagar pelos serviços oferecidos.

No esquema a seguir criado por Coutinho e Bottentuit Junior (2007, p.200), da Universidade do Minho em Portugal, veremos mais claramente a diferença entre as duas versões da internet:



Fonte: Diferenças entre a *Web 1.0* e a *Web 2.0*. Coutinho e Bottentuit Junior (2007, p.200),

Com a expansão da Internet, a facilidade em possuir uma conexão em banda larga e o oferecimento de serviços que exigiam a intervenção e a participação do usuário, a rede global se tornou o que Bottentuit e Coutinho (2007, p. 199) afirmam ter sido sempre a sua filosofia, ou seja, um espaço aberto a todos, sem um “dono” ou indivíduo que controlasse o acesso ou o conteúdo publicado.

A interatividade aqui deixa de se limitar a ligar e desligar o aparelho e cumprir ações isoladas para a possibilidade de partilhar criações e descobertas com qualquer computador conectado a Internet.

Com a evolução da informática e o advento do PC (*personal computer*) esse poder de processamento passou a ser de cada cidadão que o pudesse adquirir e com a *Web 2.0* esse mesmo cidadão, que na rede passa ser usuário e na medida em que cria, publica e oferece suas contribuições deixa de ser mero usuário da

ferramenta e se torna um co-criador mesmo que, muitas vezes, não tendo domínio de suas técnicas.

A *Web 2.0*, porém, não se limita a ser tão somente uma combinação de técnicas informáticas, mas ao que Primo (2007, p.6) chamou de “um determinado período tecnológico, a um conjunto de novas estratégias mercadológicas e a processos comunicacionais mediados pelo computador”. Na *Web 2.0* o usuário passa a ser criador quando permite que se publique, organize e acesse conteúdos de maneira mais fáceis para qualquer um que se disponha a tal.

1.2.1 Ferramentas de autoria

As ferramentas de autoria são aplicativos que permitem a criação *on-line* e a elaboração de documentos, planilhas, slideshows, *websites* entre outras. Possuem essa denominação por permitirem que o usuário seja autor, que é uma das características da *Web 2.0*. O usuário deixa de ser expectador para passar a elaborar, publicar e compartilhar conteúdo na rede estabelecendo contato com diferentes recursos e pessoas do mundo inteiro.

Para Moran (1997, p.11) com essas possibilidades:

Começamos a ser nossos próprios editores de textos e diretores de imagens na Internet. Há centenas de jornais escolares na rede. Quem tem algo a dizer pode fazê-lo sem depender da autorização de emissoras, jornais ou conselhos editoriais; basta colocá-lo na sua página pessoal. Os estudantes podem mostrar sua capacidade on line, ao vivo, sem ter que esperar anos pelo ingresso formal dentro do mercado de trabalho. O artista está podendo divulgar suas obras para o mundo inteiro imediatamente. O pesquisador consegue publicar na rede os resultados do seu trabalho instantaneamente, sem depender do julgamento de especialistas e sem demora na publicação. Isso torna mais difícil a seleção do que vale ou não vale a pena ser lido. Nem sempre há um conselho editorial de notáveis para filtrar os melhores artigos. Com isso há muito lixo cultural, mas também se amplia imensamente o número e a variedade de pessoas que se expõem ao julgamento público.

Uma ferramenta de autoria da *Web 2.0* com essa função e bastante difundida, principalmente no meio jovem, é o *blog*, justamente pela necessidade de partilhar

suas histórias pessoais, idéias e assim colaborar, dividir e criar novas possibilidades dependendo da proposta do *blog*.

Os *blogs* podem ser dos mais variados tipos, temos desde *blogs* pessoais nos quais os usuários os utilizam como uma espécie de diário de bordo na rede onde disponibilizam e compartilham histórias pessoais. E há ainda os *blogs* educativos cuja proposta é divulgar, compartilhar e discutir conhecimentos relacionados à Educação.

Segundo Valente e Mattar (2007, p. 99):

A pesquisa em *blogs* acadêmicos ou educativos, assim como a proposta de atividades de construção de *blogs* por parte dos alunos, têm sido cada vez mais utilizadas em EaD, mesmo no ensino fundamental e médio. A facilidade na criação e publicação, a possibilidade de construção coletiva e o potencial de interação, inclusive com leitores desconhecidos, tornam os *blogs* uma ferramenta pedagógica de destaque para a educação a distância.

A seguir apresentamos como exemplo ilustrativo um *blog* educativo no qual a proposta central é apresentar e discutir temas relacionados à Educação com outros educadores.

Quarta-feira, Maio 06, 2009

EAD no mundo corporativo

A última reportagem sobre a Educação a Distância fala sobre a inserção da EAD nas empresas para a capacitação e treinamento dos funcionários.

Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brazil

Atualmente, curso o mestrado em Educação e Ciências e Saúde com ênfase em Tecnologia Educacional na UFRJ. Sou graduado em Tecnologia da Informação e especialista em Educação a Distância e Tecnologia Educacional. Trabalho com Design Didático de Material Impresso para EAD e também atuo como professor de Informática Educativa para o Ensino Médio.

Visualizar meu perfil completo

Categoria das Postagens

- Educação (18)
- Geral (18)
- Tecnologia Educacional (17)
- Educação a Distância (13)
- Dicas de Filmes (12)
- Tecnologia (11)
- Reflexão (5)
- Exposição (4)
- Dicas de CDs (1)
- Dicas de Livros (1)
- Internet (1)

Fonte: MAIA, Fabio. E-Educador:

Outra ferramenta bastante interessante é o *wiki*, um *software* colaborativo no qual todos os usuários podem incluir, editar e excluir textos. O *Wiki* possui a mesma dinâmica do Google Docs.

Para Mattar e Valente (2007, p. 102):

Em outras palavras, o que diferencia o wiki da criação simples de uma página é o fato de que ela é editável por qualquer um. Enquanto uma página da *web* praticamente só o autor pode alterar, incluir conteúdos e modificar. No wiki qualquer pessoa cadastrada no sistema pode também fazer isso. De tal forma, a construção do conhecimento fica muito mais facilitada.

Um exemplo bem popular de ambiente *wiki* é a *Wikipédia*, que traz em si o conceito de Inteligência Coletiva. Qualquer usuário de qualquer parte do mundo, conectado a um computador pode participar da construção *on-line* de uma determinado assunto.

Ajude-nos a fornecer conteúdo gratuito para mundo **doando hoje!** Entrar / criar conta

artigo | discussão | ver fonte | história

Boas-vindas · Guia · Perguntas frequentes · Comunidade · Políticas da Wikipédia · Doações · Contatos

Bem-vindo(a) à Wikipédia, 18h09min (UTC): terça-feira, 26 de maio de 2009
a enciclopédia livre que todos podem editar. 480 842 artigos · Portais · Índice geral

Artigo em destaque

METAL GEAR *Metal Gear Solid* é um jogo eletrônico de espionagem dirigido e escrito por Hideo Kojima. O jogo foi desenvolvido pela Konami Computer Entertainment Japan e primeiramente distribuído pela Konami em 1998 para o console de videogame PlayStation. Ele é o terceiro título canônico da série *Metal Gear* e a sequência direta de *Metal Gear 2: Solid Snake*. O jogo implementa várias qualidades cinematáticas à série, como por exemplo, numerosas cenas que usam a mecânica e os gráficos do jogo, como também dublagem de personagens em várias cenas de conversação pelo rádio Codec.

A história de *Metal Gear Solid* passa-se em 2005, a sudoeste do Alasca, no mar de Bering. Ela é focada em Solid Snake, um militar reformado, que se infiltra numa instalação de armazenamento de armas nucleares para neutralizar a ameaça terrorista da FOXHOUND, uma renegada unidade de forças especiais. Snake deve resgatar dois reféns: o chefe da *Defense Advanced Research Projects Agency* e o presidente de uma grande fabricante de armas, enfrentar os terroristas e impedi-los de lançar um ataque nuclear. *Metal Gear Solid* foi bem recebido, vendendo mais de seis milhões de cópias e recebendo uma nota de noventa e quatro, do total de cem, no site de mediação de notas Metacritic. **(leia mais...)**

Eventos recentes

- Realizador português João Salaviza ganha a Palma de Ouro para curta-metragens no Festival de Cannes, com o filme *Arena*.
- Coreia do Norte realiza teste nuclear subterrâneo, provoca protestos internacionais e reunião de emergência do Conselho de Segurança das Nações Unidas.
- Assembleia Federal reelege **Horst Köhler** (foto) Presidente da Alemanha.
- Cientistas anunciam no Museu Americano de História Natural, em Nova York, que o fóssil *Ida*, com a idade de 47 milhões de anos, pode ser o elo perdido na base da evolução dos primatas.
- Mahinda Rajapaksa, presidente do Sri Lanka, declara o fim da guerra civil no seu país - que causou a morte de mais de 80 mil pessoas desde 1983 - e a morte de Velupillai Prabhakaran, líder guerrilheiro dos Tigres de Libertação Tamil.

Neste dia...

Fonte: Wikipédia (2009)

1.2.2 Aplicativos *on-line*

Uma das características principais da *Web 2.0* é a infinidade de possibilidades de criação por parte do usuário com aplicativos *on-line* que dispensam a necessidade de instalação de programas, podendo ser utilizados por qualquer computador conectado à Internet e não exigem do usuário conhecimentos profundos em informática e códigos HTML⁴.

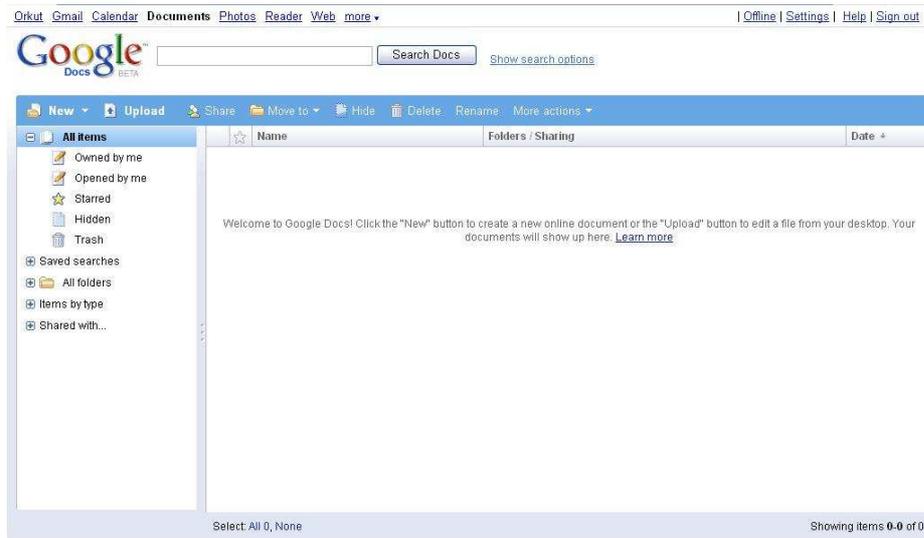
Um exemplo disso é o *Google Docs*, um dos aplicativos oferecidos pela empresa *Google* que torna possível o compartilhamento e a edição de um documento por diversos usuários. Compõe-se de: um processador de texto, um editor de apresentações e um editor de planilhas.

Enquanto o *Word*, editor de texto conhecido e extremamente popular da *Microsoft* exige que o usuário carregue o arquivo em *pen-drives*, CD's, envie como anexo em um e-mail para ser reeditado ou alterado, numa ferramenta como o *Google Docs* o documento é enviado uma única vez ao servidor e alterado pelos usuários autorizados pelo autor, com todo o processo feito *on-line*. Qualquer pessoa conectada consegue alterar o documento e todos os envolvidos no processo têm acesso a essa alteração.

Ou seja, ao invés de um arquivo ser disseminado para várias pessoas e ter várias versões de um mesmo documento, no *Google Docs*, esse mesmo arquivo é inserido uma vez e alterado por quantas pessoas o autor desejar e todos alteram e comentam o mesmo arquivo.

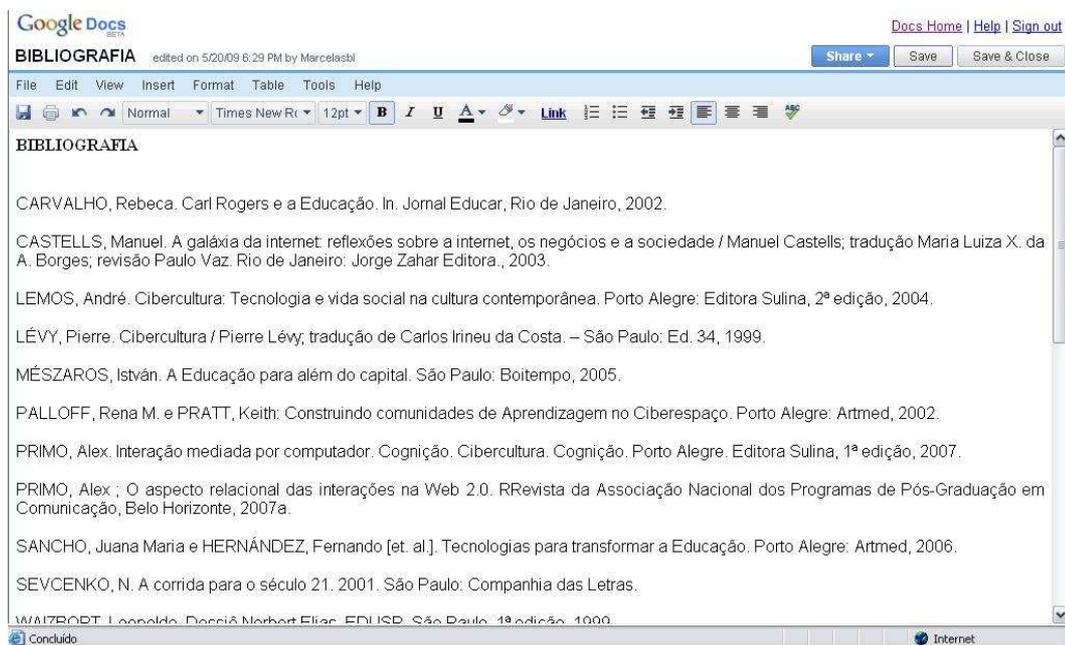
⁴ Segundo Silva (2008, p.40) HTML é a abreviatura de "HyperText Mark-up Language". HTML é uma linguagem que possibilita apresentar informações (documentação de pesquisas científicas) na Internet. O que vemos quando abrimos uma página na Internet é a interpretação que o navegador faz do HTML.

Vejam os a seguir um exemplo ilustrativo desse aplicativo:



Fonte: GOOGLE DOCS (2009)

No próximo exemplo vemos um documento compartilhado no editor, possuindo os mesmos recursos de edição e formatação que a ferramenta *Word*.



Fonte: GOOGLE DOCS (2009)

1.2.3 Ferramentas de compartilhamento

As ferramentas de compartilhamento permitem que a produção de um usuário possa ser compartilhada com outros usuários da rede de forma particular ou coletiva.

A *Web 2.0* possibilitou essa difusão de material na medida em que criou subsídios para que qualquer arquivo pudesse ser compartilhado com as pessoas que já fazem parte da sua rede social ou não.

Vejamos algumas ferramentas de compartilhamento da *Web 2.0* mais populares entre seus usuários como o *YouTube* e o *SlideShare* cuja proposta fundadora é a difusão de vídeos e apresentações.

Com a ferramenta *Movie Maker*, que faz parte do pacote do *Windows XP*, qualquer usuário pode criar e editar vídeos. Com isso, a popularização do *YouTube* foi quase imediata.

Fundado em fevereiro de 2005, o *YouTube* é o primeiro lugar entre os aplicativos de compartilhamento de vídeos *on-line* por meio da *web*. O *YouTube* permite que as pessoas enviem e compartilhem os mais variados tipos de vídeos criados ou não pelo usuário no www.youtube.com e na Internet por meio de *sites*, celulares, blogs e e-mail.

A seguir, um exemplo ilustrativo do *layout* da referida página:

The screenshot displays the YouTube homepage layout from 2009. At the top left is the YouTube logo with the tagline 'Broadcast Yourself™' and regional options for 'Brasil' and 'Português'. To the right are links for 'Inscreva-se', 'Lista rápida (0)', 'Ajuda', and 'Fazer login'. Below this is a navigation menu with 'Página inicial', 'Vídeos', 'Canais', and 'Comunidade'. A search bar is located to the right of the menu, with 'Pesquisar' and 'Enviar' buttons. The main content area features a video player for 'Web 2.0 - A máquina somos nós'. The video player shows a progress bar at 4:01 / 5:02 and a play button. Below the video player, it indicates 'Este vídeo é uma resposta a Web 2.0 ... The Machine is Using Us' and shows '64 avaliações' and 'Exibições: 53550'. The sidebar on the right contains a 'Google' search box, a 'Inscrever-se' button, and a list of related videos, including 'Prometeus - A Revolução da Mídia - Legendado Po...' and 'Web 2.0 - legendado'.

Fonte: YOUTUBE (2009)

Outra ferramenta de compartilhamento de *slides* criados através do programa *Power Point*, parte do pacote *Office* da *Microsoft*, é o *Slideshare*.

O *Slideshare* possui a mesma dinâmica do *site* *YouTube* compartilhando ao invés de vídeos, apresentações de *Power Point* criadas, ou não, pelos usuários.

O *site* possui um acervo vasto e bastante interessante dividindo por categorias os slides inseridos. Quando é feito o *upload* da apresentação no servidor, ela é convertida em formato *Flash*. Qualquer pessoa pode acessá-la através de uma página pública e o autor do *slide* pode compartilhar as apresentações por e-mail, ou inseri-las em uma página *web*.

The screenshot shows the Slideshare website interface. At the top, there is a navigation bar with links for Home, Browse, My Slidespace, Upload, Community, and Widgets. A search bar is located on the right. Below the navigation bar, there are several sponsored links, including 'CDs de Mantras Indianos', 'picture', and 'Magick on Sale'. The main content area features a presentation titled 'Mystical Eyes' by Ali Tamay, which has 1452 views and 5 favorites. The presentation is displayed as a large image of a woman's eyes. To the right of the presentation, there are sections for 'Categories', 'Photos', 'Tags', 'Related Presentations', and 'More by user'. At the bottom, there are social sharing options for Blogger, WordPress, Twitter, Facebook, and Delicious, along with a 'more share options' link.

Fonte: SLIDESHARE (2009)

1.2.4 Ferramentas de relacionamento

As ferramentas de relacionamentos são talvez as mais populares entre os aplicativos disponibilizados pela *Web 2.0*. Essas ferramentas possibilitam a interação entre pessoas conectadas. Qualquer usuário cadastrado em um desses *sites* de relacionamento está sujeito (de acordo com sua vontade) a estabelecer

contatos com outros usuários (conhecidos ou não) pois a proposta da interface é fazer conexões entre usuários e estabelecer uma rede de contatos compartilhando interesses em comum.

Para Primo (2007, p.222), nas chamadas redes de relacionamento na Internet, a própria estruturação da interface pode ser usada para tentar aproximar as pessoas, motivando as trocas amistosas entre os participantes.

Vejamos a seguir alguns exemplos de *sites* de relacionamento *on-line* bem como as diferenças e semelhanças entre eles acompanhados da imagem de cada *site* apresentado:

MySpace: (www.myspace.com) – O preferido dos *sites* de relacionamento pelos jovens americanos e do restante do mundo é com certeza o *MySpace*. O *site* permite que o usuário altere toda a estrutura do seu perfil editando o código HTML ou utilizando *sites* criados para essa finalidade. O *site* também permite a postagem de fotos, *slideshows*, vídeos e música no perfil além de mostrar quando os usuários estão *on-line*.



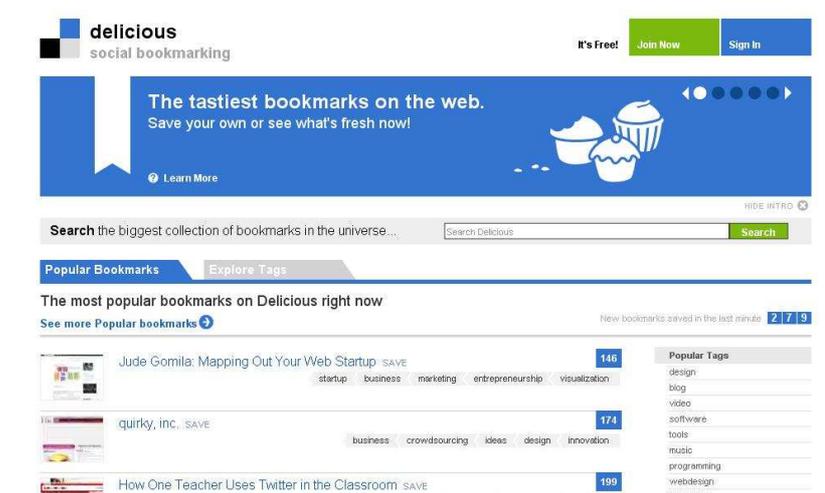
MySpace

Facebook: (www.facebook.com) – O *Facebook* é outro *site* de relacionamento extremamente popular e vem ganhando a preferência de usuários em outros países. Apesar de não ser ainda muito popular no Brasil. A interface lembra em muito o outro *site* de relacionamento *Orkut*, porém sem a possibilidade de visitar qualquer perfil caso a pessoa não integre aquela rede social.



Facebook

Del.icio.us: (www.delicious.com) – O *Del.icio.us* ainda não tem a popularidade dos outros sites. É semelhante a uma página de favoritos *on-line*. Marca todos os endereços em que se coloca *tags* (marcações) para facilitar a procura posterior. O site ainda indica quantas pessoas adicionaram o site que o usuário marcou. Além de compartilhar sites com outros usuários, o *Del.icio.us* permite que encontre mais sites relacionados. Não possui informações pessoais sobre os usuários como os outros sites de relacionamento porque o intuito é apenas o de trocar sites interessantes.



Delicious

Yubliss (<http://www.yubliss.com>) – Criado por um brasileiro chamado John Lima, a idéia é estimular as pessoas a falarem de suas conquistas e dificuldades. "É uma espécie de divã coletivo informal" como resume o sócio Chico Abelha que é quem recepciona os novos usuários no site.



Yubliss

Orkut. (www.Orkut.com) – É o *site* de relacionamentos mais popular entre os brasileiros. Com a proposta de manter e ampliar o círculo de amizade entre usuários o *site* desenvolveu ao longo de seus cinco anos inúmeras funcionalidades. Possui capacidade para inserir fotos, vídeos, participar de comunidades de diversos tipos separadas por categorias criadas por outros usuários. Qualquer usuário cadastrado no *site* tem acesso aos perfis dos demais usuários, salvo as restrições previamente determinadas pelo dono do perfil. De acordo com o *site* Globo.com (2009), atualmente, 54% dos usuários do Orkut são brasileiros. O país responde por mais de 27 milhões de perfis postados no *site*. Falaremos mais adiante especificamente sobre o referido *site* nos próximos capítulos.



Orkut

1.2.5 Web 2.0 e educação

Apesar de muitos dos aplicativos disponíveis na *Web 2.0* não terem sido desenvolvidos com objetivos educacionais, podemos visualizar nessas novas tecnologias interessantes e animadoras possibilidades de espaços educativos não formais mais interativos e funcionais.

No universo da *Web 2.0* tudo é matéria-prima para ser usada e remixada como afirmam Mattar e Valente (2007). É essa adaptabilidade que faz com que a *Web 2.0* seja tão atrativa para seus usuários.

Segundo Matar e Valente (2007, p 81):

Nesse sentido, na *Web 2.0* o usuário não é mais pensado apenas como recipiente passivo, mas simultaneamente como produtor e desenvolvedor de conteúdo. A *Web 2.0* facilitou tremendamente a criação de conteúdo de todo tipo, a ponto de podermos falar de uma “sociedade de autores”. Para a EaD, isto significa que o aluno passa também a ser, além de leitor, autor e produtor de material didático, e inclusive editor e colaborador, para uma audiência que ultrapassa os limites da sala de aula, ou mesmo do ambiente de aprendizagem. A habilidade para acessar e publicar conteúdo com facilidade nos força a repensar o que esperamos de nossos alunos, e inclusive o que significa ensinar a aprender. Portanto, a *Web 2.0* questiona não apenas a separação entre usuário e autor, mas também a separação entre aluno e autor.

De um lado temos a empolgação e as descobertas autônomas de cada aluno e por outro lado, professores resistentes a mudanças realizando práticas que já não despertam interesse nos alunos.

A juventude brasileira tem demonstrado grande utilização dessas diversas ferramentas bem como uma gama de tecnologias mais recentes. Entretanto, os professores nem sempre desenvolvem habilidades para operar com elas. Vê-se, então, um distanciamento entre alunos e professores nessa questão. Os jovens conseguem, melhor do que ninguém, vislumbrar infinitas possibilidades tanto para sua vida pessoal quanto para sua vida social. Através da *Web 2.0* podem ser desenvolvidos trabalhos mais colaborativos visto que a facilidade dos jovens em manusear esses aplicativos é notória. É só pararmos para pensar por um instante em quem os ensina a usar o MSN? Quem já fez curso de como montar um blog ou

um perfil no *Orkut*? O tempo inteiro eles interagem e trabalham colaborativamente com as ferramentas disponíveis na *Web 2.0*. Criam vídeos, apresentações de *slides*, compartilham *sites* e idéias em *blogs* e *sites* de relacionamento. O sentido de trabalhar colaborativamente eles já possuem ainda que não possuam capacidade para verbalizar utilizando-se desse conceito.

Palloff e Pratt (2002, p.141) afirmam que:

O trabalho colaborativo facilita o desenvolvimento da aprendizagem de um grupo quanto a sua importância na obtenção dos resultados desejados. Quando os alunos trabalham em conjunto, isto é, colaborativamente, produzem um conhecimento mais profundo e, ao mesmo tempo, deixam de ser independentes para se tornarem interdependentes.

Sendo assim, é claro que as atividades desempenhadas de maneira colaborativa além de incentivarem a socialização, o compartilhamento de saberes pode produzir conhecimentos mais profundos, pois passa de um processo solitário para um processo em cadeias e enriquecido pelo saber do outro.

Nesse sentido, a *Web 2.0* e seus aplicativos despertam em seus usuários um fascínio justamente por ser um espaço onde os desejos, esperanças e idéias são partilhados e onde são descobertas áreas de interesse em comum sugerindo assim a troca salutar de informações e conseqüentemente gerando conhecimento.

Segundo Garcia (2005, p.38):

As relações que a educação não-formal estabelece podem ter como pressuposto a permissão dessa postura diante do cotidiano educacional, que vai sendo traçado com base na história de vida de cada indivíduo, nas suas referências culturais, nas relações que são estabelecidas em diferentes "lugares sociais", considerando cada indivíduo como único e diferente, participando de um todo social.

A educação não-formal por ter mais possibilidades de colocar-se de forma mais transformadora, pode ser apresentada como uma proposta educacional onde as experiências de criação se desenvolvem com os conteúdos pré-estabelecidos e assim, ocorra o entendimento da construção dessas relações.

Apesar desse território próprio, da organização e da forma de relacionar-se nesse campo, ainda vemos sendo utilizados instrumentos da educação formal para compreender e pensar sobre o conhecimento que adquirimos em rede.

A nós, nesse momento, cabe buscar o que existe de específico nesse espaço educativo e quais os elementos que o definem e caracterizam tornando-o tão diferenciado e rico em seus processos criativos de infinitas possibilidades, procurando conhecer melhor sua constituição.

Essas diferenças presentes nesse espaço que estamos tratando, podem em um primeiro momento se caracterizar pelo processo criativo que é processado dentro de contextos e estruturas involuntárias.

Essa postura é diferente da que vemos num sistema formal de educação onde os papéis estão bem definidos e todos sabem o que se deve aprender e quais são seus direitos e deveres. Tudo o que foge á isso é visto com desconfiança o que dificulta o processo criativo e com certeza, ambos discentes e docentes perdem.

CAPÍTULO II – O *Orkut*

2.1. Histórico

Atualmente, muito se tem falado sobre o *site Orkut*, um *site* de relacionamento pessoal, mantido pelo Google e seus afiliados, conhecido “buscador” que se tornou rapidamente popular no Brasil. Porém o *Orkut*, apesar de seu elevado número de usuários brasileiros ainda é uma interface talvez não tão popular e muitas vezes desconhecida em muitos outros países conforme podemos ver nos quadros mais adiante:

Alguns números indicam essa alteração no acesso ao *Orkut* quando são comparados usuários de diferentes países nos últimos anos, confirmando a presença expressiva de brasileiros neste ambiente.

Analisando os gráficos disponibilizados na *Wikipédia* e no próprio *site* do *Orkut*, podemos ver que em 2004, ano de sua criação, a presença de brasileiros era de 5,16% dos participantes enquanto os americanos tinham 51,36%. Já em 2006, essa porcentagem se inverte de forma expressiva. A participação dos brasileiros passa a ser de 62,92% e os americanos com 13,99%.

Demografia do Orkut em 31 de Março de 2004			
	Estados Unidos		51.36%
	Japão		7.74%
	Brasil		5.16%
	Holanda		4.10%
	Reino Unido		3.72%
Demografia do Orkut em 20 de Outubro de 2006			
	Brasil		62.92%
	Estados Unidos		13.99%
	Índia		10.17%
	Paquistão		1.77%
	Irã		1.18%
	Reino Unido		0.71%
	Japão		0.53%
	Portugal		0.46%
	Canadá		0.43%
	México		0.40%

Fonte: WIKIPÉDIA (2006)

Em 2008 a presença brasileira predomina com 51,02%, a Índia já ocupa o segundo lugar com 17,56% e os americanos com 17,65%.



Fonte: Blog do Orkut. (2008)

O *Orkut* se apresenta hoje como um ambiente significativo do ciberespaço, especialmente habitado por cibernautas brasileiros.

Apesar de ser algo atual e pertencente ao cotidiano das crianças, dos jovens e adultos, encontramos mais informações sobre o referido *site* apenas através de pesquisas na *internet* e na tão discutida enciclopédia virtual, *Wikipédia*. Existe uma regra criada pelos desenvolvedores do *site* que, teoricamente, restringe os usuários por faixa etária mas que é sabido que os menores de idade “burlam” esta regra, muitas vezes com o consentimento dos próprios responsáveis.

O *Orkut*, apesar da existência de vários outros *sites* do mesmo tipo como *Facebook*, *Twitter*, *Hi5*, entre outros, tornou-se um fenômeno entre os brasileiros fazendo com que a *Google* desenvolvesse o *site* em português disponibilizado em 05 de abril de 2005. Diante desse sucesso em terras brasileiras, algumas reflexões podem ser feitas porém não são objetivos deste trabalho. Entretanto, julgamos válido citar algumas delas: até onde o *Orkut* reflete a sociedade brasileira? O que nos revela a parcela da sociedade que o utiliza? Até onde o *Orkut* se tornou uma cópia exata de nossa própria sociedade no espaço *web*? De que forma estamos lidando com esse novo evento social que já faz parte da vida de muitas crianças e

adolescentes? Uma vez que essa comunidade virtual de troca de informações de todos os níveis e tipos se tornou popular em nosso país, como essa mesma interface pode auxiliar a Educação e promover a construção de conhecimento?

Apesar de todo o aparente sucesso com a juventude o *site* possui fortes críticas no Brasil. Uma delas reside na liberdade dada aos usuários, o que pode, por exemplo, gerar a imissão nos processos de criação de comunidades de cunho racistas e criminosas.

Segundo a reportagem do jornal O Estadão de 2007, o diário financeiro *The Wall Street Journal* afirma que o *site* de relacionamentos *Orkut* vem enfrentando problemas no Brasil.

A cada semana nos deparamos no noticiário sobre crimes com ligação direta ou indireta ao referido *site*. São notícias que atribuem a causa dos problemas ao *site*. Se há o lado negativo (xenofobia, propaganda nazista, pedofilia entre outros) do uso, há igualmente, o lado positivo da interface, pois existem comunidades⁵ destinadas à troca saudável de informações relevantes e construtivas.

É fato que hoje, apesar de valorizado por muitos e visto com receio por outros, vemos nesse tipo de *site* uma pequena amostra da nossa dinâmica atual e talvez, exatamente por isso, nos incomode tanto.

Identificamos desde comunidades para profissões especializadas (professores, médicos, dentre outros) às utilitárias, visando facilitar a vida dos usuários com dicas de saúde e bem-estar e serviços tais como, procedimentos para se tentar bolsa no exterior, aprender outras línguas e etc.

Antes de entrarmos na nossa pesquisa propriamente dita, pensamos ser necessário explicar mais detalhadamente o que é o *Orkut* e sua proposta.

Segundo a enciclopédia virtual Wikipédia, “o *Orkut* é uma rede social filiada ao *Google*, criada em 19 de Janeiro de 2004 com o objetivo de ajudar seus membros a criar novas amizades e manter relacionamentos. Seu nome é originado no projetista chefe, Orkut Büyükkökten, engenheiro turco do *Google*. Tais sistemas, como esse adotado pelo projetista, também são chamados de rede social”.

⁵ No *Orkut* uma comunidade é um espaço criado pelo próprio usuário sobre qualquer tema e que torna possível reunir mais usuários que se identifiquem com o tema da comunidade.

O criador do *site* mantém uma página na *web* onde disponibiliza informações sobre sua vida e projetos,⁶ o que o torna, relativamente, acessível a qualquer usuário.

Outras orientações interessantes são obtidas na página de ajuda do *site*. Porém, seria relevante informar que o *Orkut* antes de toda a fama negativa e de ter crimes dos mais variados tipos atribuídos a ele, era um *site* de acesso fechado e somente após um convite enviado por e-mail, de alguém que já fazia parte da rede do *Orkut*, o usuário poderia se cadastrar. Logo ao entrar no *site*, na página de “Ajuda”, uma das perguntas era: “acabei de receber um convite para o Orkut. O que há de tão bom nesse serviço?”. No entanto, após as mudanças no acesso ao *site*, ficando este, livre para que qualquer pessoa independente de convite pudesse acessá-lo, essa página foi desativada. Nela encontrávamos a seguinte mensagem:

O *Orkut.com* é um *website* de comunidade *on-line* projetado para amigos. O principal objetivo do nosso serviço é tornar a sua vida social, e dos seus amigos, mais ativa e estimulante. A rede social do *Orkut* pode ajudá-lo tanto a manter relacionamentos existentes quanto a estabelecer novas amizades entrando em contato com pessoas que você não conhece. A decisão sobre com quem interagir cabe inteiramente a você. Antes de conhecer um membro do *Orkut*, você pode ver qual é a sua conexão com ele pela rede de amigos.

O *Orkut* permite que você encontre facilmente pessoas que compartilhem seus hobbies e interesses, procure relacionamentos afetivos ou estabeleça novos contatos de trabalho. Você também pode criar e participar de uma ampla variedade de comunidades *on-line* para discutir eventos atuais, reencontrar antigos amigos de colégio ou até mesmo trocar receitas de bolos.

Para participar do *Orkut.com*, clique no link contido no email que você recebeu e siga as instruções para criar um nome de usuário e uma senha. Se achar que o *Orkut* não tem nada a ver com você, sinta-se à vontade para deletar o convite. Se mudar de idéia no futuro, não se preocupe! Ainda estaremos aqui em www.Orkut.com. Nossa missão é ajudá-lo a criar uma rede de amigos mais íntimos e chegados. Esperamos que em breve você esteja curtindo mais a sua vida social.

⁶ Stanford. <http://www.stanford.edu/~Orkut/self.html>

A mudança não se deu apenas na forma de acesso, mas também na própria forma de se descrever. Agora, na página de ajuda do *site*, no mesmo endereço lemos:

O **Orkut** é uma comunidade *on-line* criada para tornar a sua vida social e a de seus amigos mais ativa e estimulante. A rede social do **Orkut** pode ajudá-lo a manter contato com seus amigos atuais por meio de fotos e mensagens, e a conhecer mais pessoas.

Com o **Orkut** é fácil conhecer pessoas que tenham os mesmos hobbies e interesses que você, que estejam procurando um relacionamento afetivo ou contatos profissionais. Você também pode criar comunidades *on-line* ou participar de várias delas para discutir eventos atuais, reencontrar antigos amigos da escola ou até mesmo trocar receitas favoritas.

Você decide com quem quer interagir. Antes de conhecer uma pessoa no **Orkut**, você pode ler seu perfil e ver como ela está conectada a você através da rede de amigos.

Para ingressar no **Orkut**, acesse a sua Conta do Google e comece a criar seu perfil imediatamente. Se você ainda não tiver uma Conta do Google, nós o ajudaremos a criá-la em alguns minutos.

Nossa missão é ajudá-lo a criar uma rede de amigos mais íntimos e chegados. Esperamos que em breve você esteja curtindo mais a sua vida social.

Divirta-se (= ⁷

Os mantenedores do *site* o definem como sendo: “uma comunidade *on-line* que conecta pessoas através de uma rede de amigos confiáveis. Proporcionamos um ponto de encontro *on-line* com um ambiente de confraternização, onde é possível fazer novos amigos e conhecer pessoas que têm os mesmos interesses.”

2.2. Redes sociais e Comunidades de Aprendizagem no **Orkut**

Por meio de ferramentas de informação e comunicação podemos aprender nas mais variadas circunstâncias de tempo e lugar com pelo menos um elo entre si: afinidade de interesses. A Internet tem permitido diversos tipos de agrupamentos de pessoas. São as chamadas redes sociais, comunidades virtuais, redes de aprendizagem, comunidades virtuais de aprendizagem, entre outras denominações.

⁷ Esse símbolo utilizado pelo *Orkut* em sua página de ajuda significa um sorriso conforme a simbologia criada pelos usuários da *internet*.

Uma comunidade virtual é uma rede social *on-line*, mas na comunidade, o diálogo e a colaboração entre as pessoas são mais freqüentes, gerando um grau de comprometimento entre elas. A intensidade nas relações, portanto, seria o elemento distintivo entre as redes e as comunidades virtuais (CARVALHO, 2002, p. 45).

A colaboração, a interação bem como a construção de conhecimento e a democratização desse saber são valores essenciais e comuns às redes, sem as quais se perderia totalmente o propósito.

Sancho e Hernández (2006, p. 66) afirmam:

A possibilidade de compartilhar o conhecimento por meio da palavra indica um avanço fundamental para o gênero humano. A escrita tornou possível a criação do conhecimento científico. Hoje podemos identificar um terceiro avanço que propicia assombrosas possibilidades para o desenvolvimento e a difusão global do conhecimento: as novas tecnologias de informação e comunicação. Cada um desses três itens apresenta características próprias, assim como diferentes impactos sobre o conhecimento, as tecnologias que utiliza e os saberes que pode produzir.

A *internet*, devido ao seu amplo espaço de atuação acaba, mesmo sem intenção direta, não tendo como principal meta a criação de um novo ambiente de construção de saberes, derrubando muros e fronteiras geográficas, possibilitando trocas e intercâmbio de informações.

A interatividade que há entre os usuários de acordo com interesses em comum é que faz dessa troca a possibilidade de existir construção de conhecimento. Sendo assim, o *Orkut* surge como um espaço amplo de comunicação propriamente dito, do qual nada é excluído e conduzido por um diálogo criativo.

Turkle afirma:

Quando atravessamos a tela em direção às comunidades virtuais, reconstruímos nossas identidades do lado de lá do espelho. Essa reconstrução é o trabalho da cultura manifestando-se... Por um lado, insistimos que somos diferentes das máquinas porque temos emoções, corpos e um intelecto que não pode ser reduzido a regras, mas, por outro, brincamos com programas de computador que julgamos vivos ou quase-vivos... A internet é outro elemento da cultura computacional que contribui para que pensemos sobre a identidade como sendo uma multiplicidade. Nela as pessoas são capazes de construir seu eu pelo passeio que fazem por muitos eus. (TURKLE 1994 apud PRATT e PALLOFF, 2002, p.88)

O que vemos claramente diante dessa citação é a alteração nas relações humanas, que incluem, por si só, também, as relações com o uso que fazemos da internet.

Ao incentivarmos a troca salutar de informações entre os usuários desse *site Orkut* orientando-lhes nesse sentido, permitimos que os estudantes se tornem aprendizes autodirecionados, trabalhando por conta própria ou colaborando em equipes usando a tecnologia disponível para explorar, orientar e solucionar problemas. Estarão aprendendo a fazer o conhecimento criar vida própria através da experimentação (autodirecionamento) cujo conceito tem em Carl Rogers seu forte representante.

Uma das idéias mais importantes na obra de Rogers (1980 *apud* Carvalho, 1988, p. 10) é a de que a pessoa é capaz de controlar seu próprio desenvolvimento e isso ninguém pode fazer por ela. Rogers (1980 *apud* CARVALHO, 1988, p.10) desenvolveu uma metodologia conhecida como não-diretiva, onde ele: “pressupõe que o professor dirija o estudante às suas próprias experiências, para que, a partir delas, o aluno se autodirija.”

Precisamos criar princípios organizadores que permitam aos educandos ligarem os saberes numa grande teia de informação lhes dando sentido por si próprios cabendo ao professor dirigi-los nessa construção.

Dessa forma cabe ao professor situar-se nessa nova realidade em que nossa sociedade submerge e se utilizar dessa interface para auxiliá-lo na construção desse conhecimento, criando postura crítica diante das informações recebidas.

Partindo da proposta de Rogers, podemos visualizar um possível diálogo entre o autor e Pierre Lévy quando este propõe o papel do professor como um “animador da inteligência coletiva”, fazendo com que o aluno seja autônomo diante de sua forma de aprender, destacando a função do professor como difusor do conhecimento. Tal diálogo nos foi permitido em função do trecho da obra de Lévy:

As últimas informações atualizadas tornam-se fácil e diretamente acessíveis através dos bancos de dados *on-line* e da *World Wide Web*. Os estudantes podem participar de conferências eletrônicas desterritorializadas nas quais intervêm os melhores pesquisadores de sua disciplina. A partir daí, a principal função do professor não pode mais ser uma difusão dos conhecimentos, que agora é feita de forma mais eficaz por outros meios. Sua competência deve deslocar-se no sentido de incentivar a aprendizagem e o pensamento. O

professor torna-se um *animador da inteligência coletiva* dos grupos que estão a seu encargo. Sua atividade será centrada no acompanhamento e na gestão das aprendizagens: o incitamento à troca dos saberes, a mediação relacional e simbólica, a pilotagem personalizada dos percursos de aprendizagem etc. (LÉVY, 1999, p. 171)

Justamente o que vemos no *Orkut* é uma troca “desterritorializada” de informações uma vez que não importa em que lugar do país ou do mundo estejamos, a *Web* nos permite a comunicação síncrona ou assíncrona⁸ com outras pessoas que pertencem a outras culturas.

Como vimos no capítulo I, Pierre Lévy criou o termo “Inteligência Coletiva” para denominar essa circulação de saberes através do cyberspaço com as novas tecnologias. Sendo assim, o cyberspaço seria formador de um quarto espaço, um espaço de saber.

Lemos (2006, p.5) segue afirmando baseado em Lévy, que esse quarto espaço antropológico pode instaurar uma verdadeira inteligência coletiva, e fazendo com que o cyberspaço se torne um meio de discussões pluralistas, reforçando competência e laços comunitários específicos: “uma inteligência distribuída em todas as direções, valorizada sem cessar, coordenada em tempo real, e que chega à uma valorização e mobilização efetiva de competências”.

Castells (2001, p.99) já afirmava que os adolescentes experimentavam através da interatividade da *web* a descoberta de sua própria identidade e que a internet não deve ser vista apenas como campo para realizações de fantasias, pois não o é:

A representação de papéis e a construção de identidade como base de interação *on-line* representam uma proporção minúscula da sociabilidade baseada na Internet, e esse tipo de prática parece estar fortemente concentrado entre adolescentes que estão no processo de descobrir sua identidade, de fazer experiências com ela, de descobrir quem realmente são ou gostariam de ser, oferecendo assim um fascinante campo de pesquisa para a compreensão da construção e da experimentação da identidade. No entanto, a proliferação de estudos sobre esse assunto distorceu a percepção

⁸ Os sistemas de comunicação podem ser do tipo síncrono ou assíncrono. Nos sistemas de comunicação síncrona, o emissor e o receptor estão em sincronismo no envio de mensagens e são dependentes, enquanto no tipo assíncrono o emissor e o receptor não possuem sincronismo e são independentes.

pública da prática social da Internet, mostrando-a como o terreno privilegiado para as fantasias pessoais. O mais das vezes ela não é isso.

Ainda utilizando Castells (2001, p.100), ele prossegue em seu raciocínio sobre sua visão da internet dizendo que “é uma extensão da vida como ela é, em todas as suas dimensões e sob todas as suas modalidades. Ademais, mesmo na representação de papéis e nas salas informais de chat, vidas reais (inclusive vidas reais on-line) parecem moldar a interação on-line.”

Ora, podemos ver claramente diante do que foi exposto o quanto nossa educação anda distante da atualidade, o quanto apregoamos um discurso moderno, porém nossas atitudes estão afastadas demais das novidades da sociedade brasileira e mundial.

O cyberespaço e seus desdobramentos é hoje uma realidade ainda que em fase de germinação, porém um excelente dispositivo para a partilha de informações e gerador de aprendizagem cooperativa, fazendo com que tanto educandos quanto educadores atualizem seus saberes e os partilhem através da *Web*, ícone da Era Tecnológica.

Vimos assim, que o cyberespaço é hoje uma realidade extremamente presente em nossa sociedade. mas que ainda enfrenta dificuldades para conseguir legitimidade como sendo uma interface democrática.

Nossos alunos se utilizam com muita propriedade da *Internet* e em especial do *Orkut* enquanto vemos alguns acadêmicos engrossando o coro do senso comum abominando totalmente o uso das tecnologias e desse *site* especificamente, não levando em conta as possibilidades de interação e as habilidades que poderiam ser desenvolvidas num ambiente agradável aos alunos como vemos nesse *site* de relacionamento.

Não julgamos relevante aqui discutir se o que está no *Orkut* é verdade ou fantasia coletiva, nem se é obsceno ou não o nível de exibicionismo a que se pode chegar em suas páginas. O que nos atem ao *Orkut* é a imensa capacidade de armazenamento de informações vindas de todos os tipos de lugares e pessoas, valorizando e permitindo o contato com as mais variadas culturas, ampliando assim, a rede social.

2.2.1 Aprendizagem colaborativa

Um dos conceitos mais discutidos pelos acadêmicos após o fenômeno que se tornou a *Web 2.0* foi com certeza o conceito de aprendizagem colaborativa na rede.

Para O'Reilly (2005 *apud* PRIMO, 2006, p.83) a *Web 2.0*:

[...] é a mudança para uma internet como plataforma, e um entendimento das regras para obter sucesso nesta nova plataforma. Entre outras, a regra mais importante é desenvolver aplicativos que aproveitem os efeitos de rede para se tornarem melhores quanto mais são usados pelas pessoas, aproveitando a inteligência coletiva.

Sendo assim, podemos entender como aprendizagem colaborativa todo o tipo de aprendizagem que ocorre de forma coletiva onde o conhecimento é construído com a participação de outros agentes externos sejam eles máquinas ou seres humanos.

Essas redes de relacionamento oferecem e possibilitam uma infinidade de mecanismos comunicacionais entre usuários, como por exemplo: *chats*, mensagens instantâneas (*Messenger*, *GTalk*...) e-mails, fóruns, recados entre outros.

Segundo Lévy (1999, p. 171)

Aprendizagens permanentes e personalizadas através de navegação, orientação dos estudantes em um espaço do saber flutuantes e destotalizado, aprendizagens cooperativas, inteligência coletiva no centro de comunidades virtuais, desregulamentação parcial dos modos de reconhecimento dos saberes, gerenciamento dinâmico das competências em tempo real [...] esses processos atualizam a nova relação com o saber.

Nas práticas educativas formais de um modo em geral, observa-se a dicotomia entre o trabalho manual e o trabalho intelectual. Esse fato se revela na separação entre conhecer e fazer. É como se fosse possível um conhecimento ser independente da situação em que é produzido e utilizado.

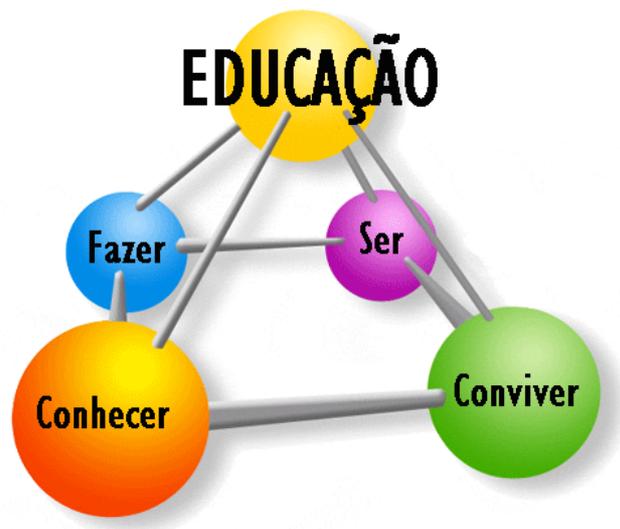
Com as mudanças econômicas, políticas e sociais no mundo contemporâneo esta perspectiva não se sustenta exigindo novas propostas educacionais. A Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) em junho de 2003 publicou relatório, amplamente divulgado, cujo título é: "Os quatro pilares da Educação e sua importância no desenvolvimento humano"

Não é nossa intenção nos aprofundar e analisar o relatório. Pretendemos apenas citá-lo como exemplo da necessidade de mudança na educação do século XXI.

O grupo de pensadores selecionados pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) concluiu que a educação ideal é a que desenvolve o indivíduo por completo apoiada em quatro pilares:

1. **Conhecer:** “aprender a conhecer” (ou “aprender a aprender”),
2. **Fazer:** “aprender a fazer”,
3. **Conviver:** “aprender a conviver”,
4. **Ser:** “aprender a ser”.

Ilustrando melhor, temos o seguinte esquema elaborado e por nós:



Fonte; UNESCO (2003)

Obviamente, o que vemos na utilização pedagógica da internet são justamente esses requisitos. Em um *site* como o *Orkut*, que é o objeto de nosso estudo, esses quatro pilares são trabalhados através das infinitas possibilidades de criação, publicação e difusão.

Isso nos remete ao conceito de inteligência coletiva de Pierre Lévy que já citamos anteriormente. Pensamos que isso pode ocorrer na escola na medida em

que os professores se tornem dinamizadores dessa inteligência organizando e dinamizando os estudantes para tanto.

2.2.2 Orkut e Educação Básica

A educação tem um papel relevante na sociedade e ao se refletir sobre construção coletiva com crianças utilizando a internet no ambiente escolar, verificamos algumas questões, que enfocam a aprendizagem a partir das interações entre os participantes e as novas tecnologias: a necessidade de se criar novas metodologias pelos educadores, que relacionem o cotidiano escolar a um contexto mais amplo, que integrem e contextualizem as diversas disciplinas à nova realidade social e ampliem suas atividades para além das mecânicas e competitivas, desenvolvendo uma prática adequada às novas formas de produzir ou reproduzir conhecimentos.

É inegável a atração exercida pela internet não só no público adulto, mas em crianças e adolescentes que veem na grande rede uma oportunidade de reforçarem sua individualidade, mostrarem seu saber intrínseco fruto de suas descobertas individuais ou na interação com amigos. O *site Orkut* nos é apresentado como um espaço livre no qual são valorizados exatamente esses elementos de socialização, cerne da proposta do *site*. Como podemos constatar na própria descrição do *site* conforme já havíamos destacado anteriormente.

O *site* extremamente popular entre os brasileiros de todas as idades reduz a distância entre as pessoas e permite que se compartilhem os saberes. Essa nova possibilidade de ensino pode ser entendida como ambiente interativo de educação não-formal. O professor não fica excluído dessa interface, pelo contrário passa a ser um guia, um orientador do aprendiz. Não mais o único detentor do saber. Esse profissional da educação entende que vivemos em uma sociedade tecnológica, imagética e em plena “Era da Cibercultura”, sabe também que este é um novo modelo de produção, convivência e aprendizado: interativo, intuitivo, ágil e rico, cujos princípios associados a estes ambientes são:

- Construção e não instrução: o objetivo é explorar o fato de que os estudantes podem aprender mais efetivamente através da construção de seu próprio conhecimento.
- Autonomia: O controle é do próprio estudante que passa a ter total liberdade para definir suas interações no processo de aprendizado
- Personalização da informação é o resultado da interação com o ambiente
- Produção de conhecimento: o conhecimento é resultado de suas interações, pesquisas, descobertas, investigações com a interface e comparada com a informação dada pelo professor. Aqui o conhecimento é fruto da experimentação pessoal e não de um discurso fechado tido como inquestionável.

É inegável que há no *Orkut* a possibilidade de criar-se comunidades frívolas para fins de divertimento e/ou comunidades de cunho pedagógico com propostas de discutir temas relacionados à educação e qualquer outro tipo pois a liberdade de expressão e criação que é oferecida no *site* é imensa e é a apresentação do que há de útil no *site* que é a proposta de nossa pesquisa.

2.2.3 A origem dos termos: o formal, o não formal e o informal

Para nosso estudo, torna-se primordial fazer uma diferenciação entre esses termos uma vez que ao longo desse trabalho propomos a utilização de um instrumento não-formal pela educação formal discutindo as relações entre o formal, o não formal e o informal.

Rogers (2004 *apud* COSTA 2009, p.48) “afirma que a versão original do que seria educação não formal surgiu em Combs em publicação de 1968 e situa a emergência do termo “educação não formal” em um contexto de crise educacional, não só nos países em desenvolvimento, mas no chamado mundo ocidental”.

Segundo Costa (2009, p.48) “o autor afirma que a educação não formal se tornou parte do discurso internacional das políticas educacionais de fins da década de 1960 e início da década de 70 do século passado. Nesse momento, quatro seriam as características associadas a educação não formal: a) referia-se ao tipo de

educação voltada para as necessidades de grupos situados em desvantagem; b) preocupada com grupos específicos; c) possuíam propósitos bem definidos e d) flexibilidade de organização e de métodos (Rogers, 2004 *apud* COSTA 2009, p.48), enquanto que o sistema formal apresentava lenta adaptação às mudanças socioeconômicas em curso, o que exigia que diferentes setores da sociedade se articulassem para enfrentar as novas demandas sociais” (MARANDINO, 2008 *apud* COSTA, 2009 p.49)

Utilizando ainda o trabalho de Costa (2009, p.49) a autora nos caracteriza o contexto de construção do conceito de educação não formal destacando que “situa-se no mesmo período, um movimento na esfera da UNESCO a favor da “educação ao longo da vida” e da “sociedade da aprendizagem”, que acabou por culminar com a publicação do documento “*Learning to be – The Faure Report*” (1972). Este documento tinha como conceito-chave a “educação ao longo da vida” e baseava-se na idéia de que esse conceito deveria moldar os sistemas educacionais. (Rogers, 2004 *apud* COSTA 2009, p.49). O mesmo acabou por orientar a divisão do sistema educacional em três categorias (formal, não formal e informal) que nesse contexto assumiam as seguintes características: (MARANDINO, 2008; Rogers, 2004).”

Categorias do sistema educacional	Características
Educação formal	Sistema educativo hierarquizado estruturado e cronologicamente graduado, da escola primária a universidade, incluindo os estudos acadêmicos e as variedades de programas especializados e de instituições de treinamento técnico e profissional.
Educação não formal	Qualquer atividade organizada fora do sistema formal de ensino, operando separadamente ou como parte de uma atividade mais ampla, que pretende servir a clientes previamente identificados como aprendizes e que possui objetivos de aprendizagem.
Educação informal	Verdadeiro processo realizado ao longo da vida em que cada indivíduo adquire atitudes, valores, procedimentos e conhecimentos da experiência cotidiana e das influências educativas de seu meio – na família, no trabalho, no lazer e nas diversas mídias de massa.

Fonte: ROGERS (2004 *apud* COSTA 2009, p.49)

Para Costa (2009, p.49) que nos serve de apoio, no momento, para essa discussão “segundo Rogers (2004) esta divisão assume características

administrativas, relacionando a educação formal à escola e instituições de treinamento, a não formal à grupos comunitários e outras organizações e a informal ficando com o que sobra, ou seja compreendendo as interações entre amigos, familiares e colegas de trabalho”.

Para Libâneo (2005, p.31) a educação apresenta três modalidades:

A educação informal corresponderia a ações e influências exercidas pelo meio, pelo ambiente sociocultural, e que se desenvolve por meio das relações dos indivíduos e grupos com seu ambiente humano, social, ecológico, físico e cultural, das quais resultam conhecimentos, experiências, práticas, mas que não estão ligadas especificamente a uma instituição, nem são intencionais e organizadas. A educação não-formal seria a realizada em instituições educativas fora dos marcos institucionais, mas com certo grau de sistematização e estruturação. A educação formal compreenderia instâncias de formação, escolares ou não, onde há objetivos educativos explícitos e uma ação intencional institucionalizada, estruturada, sistemática.

Porém, apesar dessa divisão, para Park e Fernandes, (2005, p.10) “o ideal buscado é o de uma educação desprovida de adjetivos, que ocorra em espaços e com propostas diversificados e autônomos, flexíveis e parceiros. Esse caminho oferece a possibilidade de uma educação integral e integrada, abolindo disputas que ocorrem, principalmente, quanto às nomenclaturas (aula, professor, tarefa, aluno, recreio, reforço escolar etc.) apropriadas do sistema educacional formal, o que é próprio de um campo educacional nascente e em construção, que tateia entre erros e acertos”.

A função da educação não formal não é a concorrência com a educação formal e sim auxiliá-la. “De forma alguma a educação não formal tenta complementar, substituir ou concorrer, por princípio, com a educação formal, devendo esta ser mantida pelo poder público e revestidas de qualidade, gratuidade e laicidade. A educação não formal pode captar e receber recursos de fontes plurais.” (PARK e FERNANDES 2005, p10)

O mesmo acontece com a educação informal, que entende-se como sendo toda gama de aprendizagens que realizamos (tanto no papel de ensinantes como de aprendizes), e que acontece sem que haja um planejamento específico e, muitas vezes, sem que nos demos conta (TRILLA, 1996 *apud* PARK e FERNANDES, 2007, p.12). Acontece ao longo da vida, constitui um processo permanente e contínuo e

não previamente organizado (AFONSO, 1989 *apud* PARK e FERNANDES, 2007, p.12).

A esse respeito, Libâneo (2005, p.27) afirma:

De fato, vem se acentuando o poder pedagógico de vários agentes educativos formais e não-formais. Ocorrem ações pedagógicas não apenas na família, na escola, mas também nos meios de comunicação, nos movimentos sociais e outros grupos humanos organizados, em instituições não-escolares. Há intervenção pedagógica na televisão, no rádio, nos jornais, nas revistas, nos quadrinhos, na produção de material informativo, tais como livros didáticos e paradidáticos, enciclopédias, guias de turismo, mapas, vídeos e, também, na criação e elaboração de jogos, brinquedos.

Sendo assim, entendemos que apropriar-se desses conceitos exige compreender-lhes as suas características, distinções e articulações. Ou seja, que relações, aproximações e afastamentos são possíveis de estabelecer entre Educação Formal, Educação Não Formal e Educação Informal. Porém, essa discussão entre práticas educativas formais, não formais e informais se torna difícil de aprisionar nessas separações na medida em que estamos discutindo as possibilidades de práticas educativas em ambientes virtuais.

Podemos nos valer da síntese presente no quadro que se segue no qual estes conceitos são apresentados de forma sistematizada, destacando o quanto no contexto das tecnologias de informação e comunicação estes limites se tornam cada dia mais tênues:

Tabela 1: Quadro Comparativo entre educação formal e não formal

Formal	Não Formal
<ul style="list-style-type: none"> • Forma coletiva e presencial de ensino aprendizagem 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas individualizados ou coletivos • A distância ou <i>in loco</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Definição de um espaço próprio – a escola como lugar físico 	<ul style="list-style-type: none"> • Se dá fora do âmbito da escola
<ul style="list-style-type: none"> • Estabelecimento de tempos pré-fixados de ação (horários, calendário letivo...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Não fixação de tempos • Se baseia numa atitude voluntária
<ul style="list-style-type: none"> • Separação institucional de relações assimétricas e complementares (aluno-professor) 	<ul style="list-style-type: none"> • Evita formalidades e hierarquias
<ul style="list-style-type: none"> • Seleção e ordenação de conteúdos que se relacionam por meio de planos de estudos, currículo... (sequência) 	<ul style="list-style-type: none"> • Não possui currículos pré-estabelecidos • Caracteriza-se por uma liberdade de escolha de acordo com os interesses pessoais • Flexibilidade na adaptação dos conteúdos de aprendizagem a cada grupo concreto
<ul style="list-style-type: none"> • Descontextualização da aprendizagem (os conteúdos são ensinados e aprendidos fora de seu âmbito natural de produção e aplicação) 	<ul style="list-style-type: none"> • A liberdade na seleção e organização de conteúdos e metodologias amplia as possibilidades de interdisciplinaridade e contextualização

2.4 Apresentação da comunidade Charadas e Enigmas

Todos que acessam o *Orkut* procuram nela seus semelhantes, pessoas que possuam os mesmos interesses, projetos e etc. Na linguagem dos jovens, cada um busca a sua "turma"; busca pessoas que tenham gostos, valores, expectativas parecidos; pessoas geograficamente próximas ou distantes, conhecidas e desconhecidas. E ao encontrar criam grupos, comunidades, como o fazem fora do mundo virtual. Na internet essas mesmas práticas não se tornam diferentes. Os usuários continuam buscando, agora facilitados pelos *sites* de relacionamento, parceiros de atividades, alguém que lhes possa ensinar algo do qual, no momento, precisem. No *Orkut* a proposta é justamente essa, a união de pessoas por interesses e afinidades.

Participando de uma comunidade *on-line* no *Orkut* pode-se aprender os conteúdos mais diversos (brincadeiras, piadas, paqueras, propagandas sexuais, etc.), mas também, outros conteúdos que acrescentem algo que é o foco de nossa pesquisa.

Um exemplo disso é a comunidade chamada: "Charadas e Enigmas" que conta com a participação de 6.500 membros,⁹ na qual em muitos dos tópicos do fórum de discussão vemos o desdobramento de uma charada ou enigma criado por um dos participantes acerca de um tema proposto.

Possui cerca de 6.500 membros sendo que numa observação sobre a faixa etária dos participantes descobrimos que a maior parte dos participantes são jovens ou adultos entre 20 a 35 anos.

A comunidade tem um índice de participação considerável uma vez que todo dia é atualizada e mantida ativa tanto pelos moderadores como por alguns usuários. Não há um "abandono" da comunidade, logo parece que algo desperta a atenção e faz com que a comunidade seja, não só visitada como tenha um volume considerável de participação.

⁹ Atualizado em 12 de agosto de 2009. Esse número é flutuante uma vez que a comunidade é aberta à participação e segundo nossa observação, todos os dias novos membros adicionam e retiram a comunidade de seus perfis.

A comunidade foi criada em 02 de maio de 2006 por um grupo de amigos que já eram participantes de outra comunidade chamada "Mitologia Grega". Após a participação em um tópico de charadas sobre Mitologia Grega os amigos decidiram criar uma comunidade que reunisse e incentivasse a participação de mais pessoas que, como eles, gostassem desse passatempo.

Para ilustrar melhor, observemos a descrição da comunidade retirada exatamente da forma em que seus elaboradores apresentaram e respeitando a sua escrita:

Comunidade destinada a diversão por meio de charadas, de diversos tipos.

"REGRAS DO JOGO (By B. Reseda)

[seja paciente, leia!]

Você responde a pergunta anterior, MAS NÃO VALE CHUTAR!!! SE CHUTAR NINGUÉM RESPONDE SE ESTÁ CERTO!!!! TEM QUE RESPONDER COM CERTEZA!!!

Responda e explique o porquê de sua resposta.

O primeiro que acertar faz uma nova pergunta. MAS ANTES DE FAZER A NOVA PERGUNTA É PRECISO ESPERAR A PESSOA QUE PERGUNTOU DIZER SE VOCÊ ACERTOU OU NÃO!"

Sugestão do Resedá: Só o dono da charada dá dicas ok.

OBSERVAÇÃO: Se vocês responder lembre-se que corre o risco de acertar. E se acertar te que por uma nova charada. Então por favor, tenha cartas na manga e não deixe as pessoas esperando e não passe, por favor. Para maiores dicas procure por algum moderador.

ATENÇÃO: OFENSAS PESSOAIS SERÃO JULGADAS PELO STV. Denúncias podem ser feitas pelo profile STV., ou para qualquer um dos moderadores.

Sempre que um membro moderador tomar uma ação vai colocar o seu nome como assinatura. Pe

Charadas e Enigmas
 Início > Comunidades > Charadas e Enigmas

descrição: Comunidade destinada a diversão por meio de charadas, de diversos tipos.

"REGRAS DO JOGO (By B, Reseda)
 [seja paciente, leia!]

Você responde a pergunta anterior, MAS NÃO VALE CHUTAR!!! SE CHUTAR NINGUÉM RESPONDE SE ESTÁ CERTO!!!! TEM QUE RESPONDER COM CERTEZA!!! Responda e explique o porquê de sua resposta.

O primeiro que acertar faz uma nova pergunta. MAS ANTES DE FAZER A NOVA PERGUNTA É PRECISO ESPERAR A PESSOA QUE PERGUNTOU DIZER SE VOCÊ ACERTOU OU NÃO!!

Sugestão do Reseda: Só o dono da charada dá dicas ok.

OBSERVAÇÃO: Se vocês responder lembre-se que corre o risco de acertar. E se acertar te que por uma nova charada. Então por favor, tenha cartas na manga e não deixe as pessoas esperando e não passe, por favor. Para maiores dicas procure por algum moderador.

ATENÇÃO: OFENSAS PESSOAIS SERÃO JULGADAS PELO STV. Denúncias podem ser feitas pelo profile STV., ou para qualquer um dos moderadores. Sempre que um membro moderador tomar uma ação vai colocar o seu nome como assinatura. Pe

idioma: Português

Fonte: Orkut (2009)

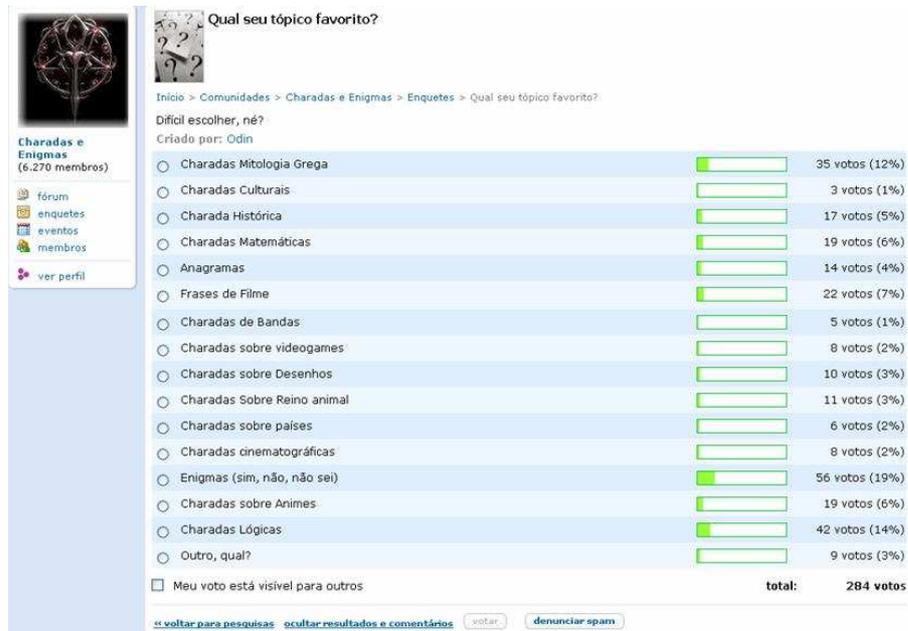
A comunidade possui regras rígidas de funcionamento e como pudemos observar raríssimas vezes encontramos transgressões nas regras pré-estabelecidas.

Os tópicos podem ser abertos por qualquer usuário desde que sejam obedecidas as regras. Estão divididos por assunto ou por área de conhecimento como podemos visualizar na imagem a seguir:

tópico	autor	postagens	última postagem
<input type="checkbox"/> Enigmas (sim, não, não sei)	Vanessa	3963	12:59
<input type="checkbox"/> Charadas cinematográficas	Vanessa	2540	12:47
<input type="checkbox"/> Charadas Lógicas	Vanessa	3176	12:22
<input type="checkbox"/> Charadas Sobre Reino animal	Eloi Freire	1675	11:22
<input type="checkbox"/> Charadas sobre países	Marcelo	1027	09:29
<input type="checkbox"/> ENIGMA: MULHER NO RESTAURANTE	LUCAS WALLIS*/-+	2	09:23
<input type="checkbox"/> Charadas Ilógicas	Eloi Freire	333	6 jul
<input type="checkbox"/> Frases de filmes	Alberto	3902	6 jul
<input type="checkbox"/> Charadas sobre Desenhos	Nelson	2057	5 jul
<input type="checkbox"/> CHARADAS SOBRE ESPORTES	anônimo	171	4 jul
<input type="checkbox"/> Charadas Químicas	Matheus	213	4 jul
<input type="checkbox"/> Charadas Mitologias diversas.	Vanessa	242	4 jul
<input type="checkbox"/> Charadas sobre Animes	Renata	1454	3 jul
<input type="checkbox"/> charadas sobre videogames	MR. JUNIOR	904	2 jul
<input type="checkbox"/> Anagramas	Vanda	857	1 jul
<input type="checkbox"/> Adivinhas	STV	756	30 jun
<input type="checkbox"/> Riddles	Vanessa	4	30 jun
<input type="checkbox"/> Charadas Matemáticas	Julian	1034	30 jun
<input type="checkbox"/> Expulsões	Vanessa	48	30 jun
<input type="checkbox"/> Charadas sobre personagens de livros.	Gabrielle	299	29 jun
<input type="checkbox"/> Charadas de Bandas!!!	Rubisyk	710	29 jun
<input type="checkbox"/> Charadas Bíblicas	Alberto	317	26 jun
<input type="checkbox"/> Charadas Mitologia Grega	Vanessa	1049	24 jun
<input type="checkbox"/> Charadas da TV	*ARAMATI*Matsuri	584	22 jun

Fonte: Orkut (2009)

Escolhemos um dos tópicos, o “Charadas Mitologia Grega” pela popularidade entre os participantes desta comunidade, sendo a terceira na preferência. Como podemos ver na enquete criada pela moderação indagando qual o tópico preferido dos participantes:



Fonte:ORKUT (2009)

Nas imagens a seguir veremos o desdobramento de um enigma no tópico “Mitologia Grega”. Por questões éticas da pesquisa as fotos e os nomes dos participantes foram substituídas por cores.

Vejamos como é proposto um enigma, o relembrar das regras pelos próprios participantes e como acontece quando o enigma é descoberto.

Observemos o referido tópico:

Charadas Mitologia Grega

Início > Comunidades > Charadas e Enigmas > Fórum > Mensagens

mostrando 1-10 de 995 primeira | < anterior | próxima > | última

Charadas Mitologia Grega 02/05/06

Postagem de charadas sobre mitologia grega.
Convido o chefe mor B. Reseda para postar a primeira.

Reseda, kd vc, tamo aqui so pra te ver XD... euaheuae mas é serio.. 3 charadas de Mit. Grega vai ser o MAXIMOOOOO XDDD 02/05/06

O Resedá me deixou um scrap avisando que vai postar. 03/05/06

Vamos lá! 03/05/06

Antigamente... era 2

Hoje, quem conhece sabe que é 3...

Então dou 1 para 3
E 1 para 3 outra vez...

Se dou 1 duas vezes para 3... então dou 2 para 3.

Mesmo assim, se dou 1 para 3, dois alguéms irão sobrar...
E se dou 2 de uma vez, dos 3 um ainda ficar a sobrar.

Assim deviam ser 3 para dar para 3.
Mas ai! que a "conta" mesmo assim ã se completará...

...E dos 3 ninguém se satisfará.

Obrigado... 03/05/06

...pela consideração e por esperarem gente. E divirtam-se, parece difícil, mas é muito fácil... lembrem de tudo que é número na mitologia.

Ai, biologia e matemática, vocês vão bagunçar os meus pobres um neuronio e meio. 03/05/06

Woo! 03/05/06

Isso num eh lógica naum??? hauahau ta muito foda pra minha cabecinha..

Gente, foi mal por ter penetrado na comunidade sem ninguém me chamar, mas eu a achei muito interessante... 😊 03/05/06

Quanto à charada, vendo esses números a primeira coisa que me veio à cabeça foram as gréias... 😊

Antigamente... era 2 (Énio e Pefredo)

Hoje, quem conhece sabe que é 3... (juntou-se Deino)

Então dou 1 para 3
E 1 para 3 outra vez... (partilhavam um olho e um dente)

Se dou 1 duas vezes para 3... então dou 2 para 3. (olho e dente)

Mesmo assim, se dou 1 para 3, dois alguéms irão sobrar...
E se dou 2 de uma vez, dos 3 um ainda ficar a sobrar.

Assim deviam ser 3 para dar para 3.
Mas ai! que a "conta" mesmo assim ã se completará... (porque ou cada uma teria soment o olho ou somente o dente)

...E dos 3 ninguém se satisfará. (porque faltará uma dessas estruturas em cada)

Renato, você é muito bem vindo, esteja a vontade. Conhece as regras né? Agora é só esperar o Resedá. 03/05/06

putz...cheguei tarde! 04/05/06

primeira | < anterior | próxima > | última

[← voltar aos tópicos](#)
[responder](#)
[denunciar spam](#)

Em seqüência temos:

Charadas Mitologia Grega

Início > Comunidades > Charadas e Enigmas > Fórum: > Mensagens

mostrando 11-20 de 995 primeira | < anterior | próxima > | última

 04/05/06

Valeu Resedá e Renato!
Estreiamos as charadas mitológicas com estilo!
Parabéns!

 04/05/06

Ah! Danado!
...nem deixou a charadinha esquentar e respirar!

NÃO PRECISO NEM complementar! Renato foi na mosca, um gênio que sabe unir a lógica a mística simbólica

Bato palmas! plap plap plap!

pode mandar a sua.

 04/05/06

Ricardo, vc transita em todas, heim?
valeu Renato... e a charada muito boa, só podia ser do nosso conselheiro Mor do STV.
Elen, suprema presença em nossas comunidades... galera inteligente.

Aguardamos a nova charada do Renato, então!!!

 05/05/06

Gente, peço desculpas porque não dará para eu postá-la hoje. Mas amanhã é sem falta, ok?

 05/05/06

Renato, eu acho que podemos concordar om as regras do MG. Você tem só dois dias para postar depois de confirmada a resposta, senão escolhemos alguém para postar ok.
o objetivo disso é não deixar o tópico parado, pois, vê bem, estamos sem charadas aqui a algum tempinho.
Beijocas e esperamos sua postagem amanhã.

 06/05/06

Olá pessoal, boa noite!!! Bem, quero me desculpar de novo por não ter postado antes. Não sei se essa charada terá validade, mas de qualquer forma, tá aí: 😊

Cuidamos de um presente...
Presente que participou de muitos mitos...

Nosso nome foi dado a belos hexápodes...

Foi mal pela falta de "nexo" entre as frases... 😞

 07/05/06

Hum, ninguém tentou ainda? 😞

 07/05/06

Xi Re, estou tentada e te pedir uma dica hehe.

 07/05/06

Vou acrescentar uma frase:

Cuidamos de um presente...
Presente que participou de muitos mitos...

Mãe poderosa nós temos e
Nosso nome foi dado a uma familia de belos hexápodes...

 08/05/06

A pedidos, mais uma dica: (nossa, desculpem a esquisitisse da charada)

Cuidamos de um presente...
Presente que participou de muitos mitos...

Mãe poderosa nós temos e
por ela somos seguida...

Nosso nome foi dado a uma familia de belos hexápodes...

primeira | < anterior | próxima > | última

« voltar aos tópicos responder denunciar spam

Charadas Mitologia Grega

Início > Comunidades > Charadas e Enigmas > Fórum > Mensagens

mostrando 21-30 de 995 primeira | < anterior | próxima > | última

  08/05/06
 seria as ninfas filhas de melisseu, Adrasthea e Ida.
 seria zeus esse presente que réia deixou aos cuidados das ninfas para que cronos não o engolice.
 Ninfas nome que também é usado para definir os insetos em sua fase juvenil.

  08/05/06
 cabe ressaltar q estou afirmando ok.. pelos motivos explicitados lá em cima..c estou certo ou não eh o renato q vai dizer!

  08/05/06
aff maria
<http://zoo.bio.ufpr.br/pgento/bz702.htm>
 to perdida! olha aonde fui procurar! haha

  08/05/06
 Libelulas!
 Haha!
 To parecendo, doida, ne?
 é a monografia, me tirando do juizo! hehe

  08/05/06
 Leozim, não são elas não. Continue tentando!! 😊

  08/05/06
 Thahy, você acabou dando uma dica!!!

  08/05/06
 Ah mentiraaaaa!!!!
 Então to no caminho certoooo

  08/05/06
 thahy to no ms caminho q vc..varios sites de biologia..e etc..mas jurava ter acertado porém a parte da mãe não to achando tah difícil..mas..sou brasileiro

  08/05/06
 Cuidamos de um presente...
 Presente que participou de muitos mitos...
 Mãe poderosa nós temos e
 por ela somos seguida...
 Nosso nome foi dado a uma familia de belos hexápodes...
Seriam as Náiades? E o presente a água doce, esse bem tão precioso, fonte de toda a vida, da saúde, águas cristalinas... A mãe poderosa seria Dóris, suas filhas não a abandonam...
Seu nome, Náiades, foi dado às Odonatas, Libelulas de água doce...

  08/05/06
 Táí meu palpite! 😊

primeira | < anterior | próxima > | última

[« voltar aos tópicos](#) [responder](#) [denunciar spam](#)

Charadas Mitologia Grega

Início > Comunidades > Charadas e Enigmas > Fórum > Mensagens

mostrando 31-40 de 995 primeira | < anterior | próxima > | última

 **"e por ela somos seguida..."** 08/05/06

as náides, são sucessoras de Dóris, né?... Tétis, Anfitrite, Galatéia dentre outras...

 vou trabalhar... 08/05/06

volto só depois das 20hs! vou ficar morrendo de curiosidade 😊

 **Xii, Thahy, desculpa, mas não são elas não... Deixa eu ajudar mais um pouco, ok?** 09/05/06

Pessoal, desculpa colocar biologia no meio, mas é que essa é a forma que eu acho para tornar a charada um pouco mais interessante, pra não dizer complicada. Tô longe de conseguir fazer versos tão bem feitos quanto os da Elen. Mas não desistam, ok?

Cuidamos de um presente...
Presente que participou de muitos mitos...

Mãe poderosa nós temos e
por ela somos seguida...

Nosso nome foi dado a uma família de belos hexápodes lepidópteros...

 **As Hespérides** 09/05/06

Cuidamos de um presente...
Presente que participou de muitos mitos...
(Os pomos de ouro, que participaram do mito de Atalanta e a escolha de Páris, por exemplo. São um presente de casamento de Gaia para Hera.)

Mãe poderosa nós temos e
por ela somos seguida...
(Muitos dizem que elas são filhas de Têmis, a personificação da Lei Natural ou simplesmente da Lei. É uma titanide muito temida e respeitada, de grande importância)

Nosso nome foi dado a uma família de belos hexápodes lepidópteros...
(Há uma família de borboletas chamada Hesperioidea, entre as últimas Lepidópteras)

 HahHAHah... Ia dar enter!!!! 09/05/06

 To com medo de vocês... 09/05/06

 HAhahAHAHA 😊 09/05/06

 ahuaah tá ficando interessante o negócio aqui... renato tá colocandu a galera pra pesquisar hauahuahahu vamos esperar se está certa ou não 09/05/06

 **iche, isso aqui é charada ou aula de biologia** 09/05/06

To me sentindo num laboratório de entomologia...
será que o rena e o Juliano são o médico e o monstro? hein? hein? hein? hein??

Minha musa, prepare a porção mágica.... ehhehehe

Mas isso tá com cara de bicho de prata na maçã de ouro... sim... mas Hércules não roubou as tais??? amplexos for all!!!

 Juliano parabéns!!! São elas mesmo!! ah, valeu a todos também que tentaram, não pensei que ia ficar difícil... 09/05/06

Só uma ressalva: na versão que conheço, as hespérides (Egle, Eritia e Hespera) são filhas de Nix e Érebo, representam o entardecer e são, por isso, seguidas de sua mãe, a noite (Nix). Não conhecia essa versão alternativa que coloca Têmis como a mãe.

Seu nome hoje é usado para denominar as borboletas pertencentes a uma família: Hesperidae
[http://janzen.sas.upenn.edu/caterpillars/chckradufam/hespadufam/images/Hesp_Pyrginae_up5.jpg], inclusas na superfamília Hesperioidea.

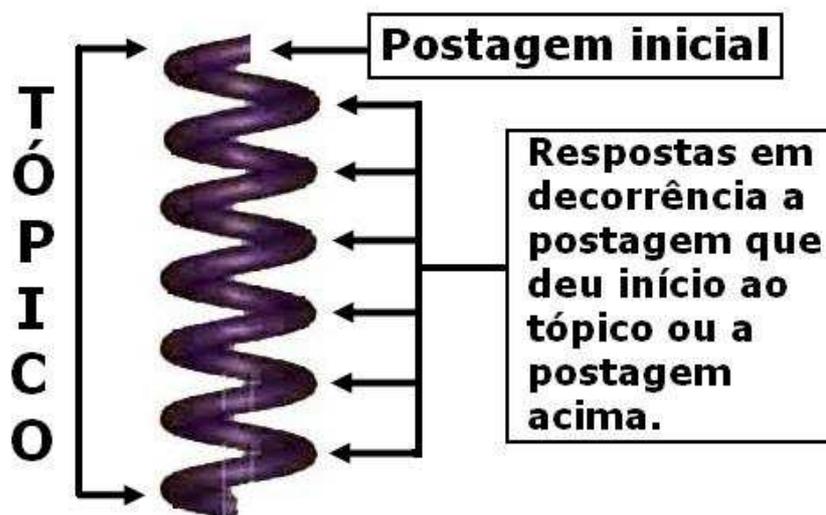
Alguns hesperídeos:
<http://janzen.sas.upenn.edu/caterpillars/chckradufam/hespadufam/hespyrup1.html>

primeira | < anterior | próxima > | última

[« voltar aos tópicos](#) [responder](#) [denunciar spam](#)

No exemplo ilustrativo que apresentamos podemos visualizar o desdobramento de uma charada no fórum de uma das comunidades do *Orkut*, nesse caso a escolhida foi a “Charadas e Enigmas” e o tópico: “Charadas Mitologia Grega”. Lendo a “conversa” podemos verificar que houve uma troca de informações naquele espaço que conseqüentemente gerou um saber, pois o usuário que respondeu à charada precisou pesquisar em outras fontes e embora não fosse a resposta correta ele aprendeu algo, pois além de responder ele justificou e logo em seguida o criador da charada explicou a resposta.

As informações no tópico podem ser comparadas a uma espiral pois ficam disponibilizadas exatamente dessa forma. Uma informação seguida de outra porém, sem sobrepor-se, e sim, criando outra por si só diferente ou uma nova, acrescida das informações que foram postadas anteriormente.



Fonte: SOARES, Marcela (2009)

Podemos cotejar com a teoria de Vygotsky (1998), o seu conceito de zona de desenvolvimento proximal e a aquisição de conhecimentos pela interação do sujeito com o meio. O desenvolvimento cognitivo é produzido pelo processo de internalização da interação social com materiais fornecidos pela cultura, sendo que o processo se constroi de fora para dentro.

Tomar como base teórica as idéias de Vygotski pode parecer, a princípio, paradoxal, mas frente a uma análise mais profunda e racional demonstra-se que ambas concepções "assumidas em sua riquezas e complexidades, nos possibilitam

uma utopia, em termos de um modelo não realizado, ou não realizado completamente, de crianças críticas, capazes de interpretar o mundo, de questioná-lo" (CASTORINA, 1998, p 21).

Partindo-se do pressuposto de que o conhecimento é construído pelas interações do indivíduo com outros, estas interações sociais seriam os principais fatores que impulsionam o aprendizado. O processo de mediação então é estabelecido quando duas ou mais pessoas trabalham de forma cooperativa em uma atividade, possibilitando uma (re) elaboração.

Para Vygotsky, o sujeito não é apenas ativo, mas interativo, porque forma conhecimentos e se constitui a partir de relações intra e interpessoais.

Na troca com outros sujeitos e a partir de suas próprias descobertas, o conhecimento e as funções sociais de cada indivíduo são internalizados, permitindo a formação de novos conhecimentos e da própria consciência. É um processo que caminha do plano social (relações interpessoais) para o plano individual interno (relações intra-pessoais).

Capítulo III – Procedimentos da pesquisa e resultados

A metodologia empregada é o estudo de caso exploratório e descritivo qualitativo com usuários do *site Orkut* que são participantes de uma comunidade escolhida.

O estudo de caso é uma categoria de pesquisa qualitativa cujo objetivo é analisar uma unidade profundamente, caracterizado como: um estudo de uma entidade bem definida; um programa; uma instituição; um sistema educativo; uma pessoa; ou uma unidade social.

Para Rodrigo (2008, p. 4):

Evidencia-se como um tipo de pesquisa que tem sempre um forte cunho descritivo. O pesquisador não pretende intervir sobre a situação, mas dá-la a conhecer tal como ela lhe surge. Pode utilizar vários instrumentos e estratégias. Entretanto, um estudo de caso não precisa ser meramente descritivo. Pode ter um profundo alcance analítico, pode interrogar a situação. Pode confrontar a situação com outras já conhecidas e com as teorias existentes. Pode ajudar a gerar novas teorias e novas questões para futura investigação. As características ou princípios associados ao estudo de caso se superpõem às características gerais da pesquisa qualitativa.

Como os estudos de caso usam várias fontes de informação, o pesquisador precisa recorrer a uma grande variedade de dados coletados em diferentes momentos, situações e com diversos tipos de informantes pensamos que uma pesquisa de campo utilizando a internet como ambiente não teria dificuldade de entendimento e aceitação.

Pinto e Martins (2002, p. 54) afirmam alguns pontos importantes sobre esse tipo de pesquisa empírica. Relatamos a seguir alguns pontos destacados pelos autores:

- Investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto real;
- As fronteiras entre o fenômeno e o contexto não são claramente evidentes;
- Múltiplas fontes de evidências são utilizadas.

As aplicações do Estudo de Caso podem:

- Explicar ligações causais em intervenções ou situações da vida real que são complexas demais para tratamento através de estratégias experimentais ou de levantamento de dados;
- Descrever um contexto de vida real no qual uma intervenção ocorreu;
- Avaliar uma intervenção em curso e modificá-la com base em um Estudo de Caso ilustrativo;
- Explorar aquelas situações nas quais a intervenção não tem clareza no conjunto de resultados.

E os componentes do “design da pesquisa” são:

- Uma questão de estudo do tipo: como? e/ou por quê?
- Proposições orientadoras do estudo, enunciadas a partir de questões secundárias;
- Unidade de análise: indivíduo? organização? setor? ...
- Estabelecer a lógica que ligará os dados às proposições do estudo;
- Critérios para interpretar os achados – referencial teórico e categorias

Embora tenhamos seguido esses parâmetros, sabemos que há limitações e alguns riscos previstos nesse tipo de metodologia pois existem fortes críticas ao estudo de caso conforme enumerou André (2005, p. 64) destacando: “a falta de rigor; influência do investigador; fornecer pouquíssima base para generalizações; além do fato de serem muito extensos e demandarem muito tempo para serem concluídos.”

Utilizamos entrevistas com dois dos moderadores, professores e voluntários solicitados por convite na própria comunidade sem distinção de sexo.

Não definimos faixa etária uma vez que a comunidade apresenta usuários de todas as idades e nossa intenção é observar a dinâmica na comunidade e a construção do conhecimento.

Dada à impossibilidade de entrevistas presenciais com os indivíduos, devido a distância geográfica, uma vez que o *site* possui uma abrangência mundial, todas as entrevistas foram feitas por e-mail e por observação participante *on-line* na comunidade escolhida.

Como os dados foram coletados em condições de ambiente não controlado, isto é: através da *internet* e em contexto real, será de nossa atribuição como investigadores a adaptação do plano de coleta de dados e informações dos entrevistados.

Dessa forma, foi intenção dessa pesquisa introduzir-se no contexto do objeto de estudo e observar a sua dinâmica de funcionamento sem intervenção para que não seja alterada essa dinâmica a fim de não direcioná-la ao resultado desejado e assim comprometer a pesquisa.

As entrevistas foram feitas através do comunicador de mensagens instantâneas (*Messenger*) com os entrevistados convidados por e-mail.

O critério de seleção desses entrevistados foi sua participação nos tópicos da comunidade independente do fato de fazerem parte da mesma e julgamos que entrevistar alguém que participava ativamente e deixou a comunidade seria importante para a pesquisa.

Para comprovar e levantar mais dados que nos auxiliassem na pesquisa utilizamos a observação da comunidade e dos usuários nos moldes dos critérios anteriormente citados.

3.1 Pesquisa na internet: métodos e desafios

Como vimos em capítulos anteriores, a Internet não só alterou nossa maneira de nos comunicar e viver em sociedade, bem como nossa maneira de lidar com o conhecimento uma vez que todos partilham de um mesmo espaço, global, para tanto.

Há algumas décadas atrás a possibilidade de se encontrar múltiplas respostas apenas digitando algumas palavras era praticamente remota e

inimaginável. A Internet nos traz incontáveis possibilidades de pesquisa para professores e alunos, dentro e fora da sala de aula.

Acostumamo-nos a enxergar a pesquisa como um castigo ao invés de percebê-la como agente interativo de conhecimento. Ao pesquisarmos nos deparamos com outros pontos de vista e temos acesso às recentes descobertas sobre o objeto de nosso estudo. Na internet esses resultados chegam de todas as partes do globo obedecendo à palavra que gerou a busca.

Segundo Moran (1997, p. 4), a pesquisa requer uma habilidade especial devido à rapidez com que são modificadas as informações nas páginas e à diversidade de pessoas e pontos de vista envolvidos:

A navegação precisa de bom senso, gosto estético e intuição. Bom senso para não deter-se, diante de tantas possibilidades, em todas elas, sabendo selecionar, em rápidas comparações, as mais importantes. A intuição é um radar que vamos desenvolvendo de "cliquear" o mouse nos links que nos levarão mais perto do que procuramos. A intuição nos leva a aprender por tentativa, acerto e erro. Às vezes passaremos bastante tempo sem achar algo importante e, de repente, se estivermos atentos, conseguiremos um artigo fundamental, uma página esclarecedora. O gosto estético nos ajuda a reconhecer e a apreciar páginas elaboradas com cuidado, com bom gosto, com integração de imagem e texto. Principalmente para os alunos, o estético é uma qualidade fundamental de atração. Uma página bem apresentada, com recursos atraentes, é imediatamente selecionada, pesquisada.

Sendo assim, podemos entender porque a pesquisa na internet se torna mais interessante e com mais possibilidades de desenvolver outras habilidades que somente a de pesquisar uma vez que não implica em somente abrir uma enciclopédia e transpor o conteúdo dela para uma folha. Pesquisar na internet é pesquisar com olhos de curiosidade, de busca de saber; é a descoberta pelos próprios méritos.

Para Moran (1997, p. 4):

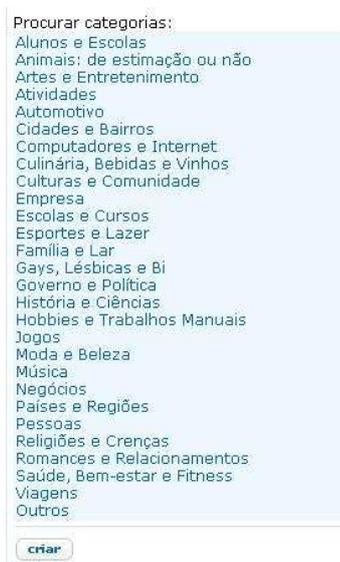
Uma das características mais interessantes da Internet é a possibilidade de descobrir lugares inesperados, de encontrar materiais valiosos, endereços curiosos, programas úteis, pessoas divertidas, informações relevantes. São tantas as conexões possíveis que a viagem vale por si mesma. Viajar na rede precisa de intuição acurada, de estar atentos para fazer tentativas no escuro, para acertar e errar. A pesquisa nos leva a garimpar jóias entre um monte

de banalidades, a descobrir pedras preciosas escondidas no meio de inúmeros *sites* publicitários.

Na educação professores e alunos praticam formas de comunicação novas e a pesquisa na área da educação não pode se manter distante dessa realidade.

3.2 A pesquisa na comunidade Charadas e Enigmas

A escolha da comunidade “Charadas e Enigmas” como objeto de estudo de nossa dissertação obedeceu aos critérios sugeridos nos objetivos gerais. A comunidade deveria não ter vínculo direto com a Educação, ser uma comunidade destinada para a diversão, lazer e entretenimento dos participantes. Sendo assim, realizamos uma busca obedecendo aos critérios exigidos. O *Orkut* disponibiliza as comunidades por categorias que o próprio criador define quando de sua criação. As categorias são sobre variadas áreas e temas.



Fonte: Orkut (2009)

Encontramos na categoria “Artes e Entretenimento” a comunidade que é nosso objeto de estudo nessa pesquisa.

Pelas nossas observações e entrevistas com alguns membros concluímos que o nível de escolaridade predominante na comunidade é superior, muitos concluídos e outros cursando.

O perfil dos participantes pode ser definido como: jovens, com nível superior em conclusão ou já concluído, com bons e consistentes conhecimentos em informática, com hábitos de leitura e escrita e usuários de internet também para lazer.

O que mais nos chamou a atenção para a comunidade foram justamente os tipos de charadas e enigmas que estavam dispostas e foram publicadas pelos próprios usuários.

As charadas em muitos casos, continham conteúdos de uma grade curricular de uma educação formal, com exemplos de conteúdos em Biologia, Matemática, Química, Lingüística entre outras.

Embora não seja o objetivo da comunidade, ou seja, ser uma comunidade ligada diretamente à educação, percebemos que as regras acabam gerando o objetivo de que os participantes aprendam algo com as charadas e enigmas propostos.

Separamos um exemplo que ilustra bem o que estamos dizendo. Um participante cria um tópico com charadas sobre países e a moderadora intervém (como em todo tópico criado) verificando se obedece às regras da comunidade e se contém algum tipo de conteúdo impróprio que vai de encontro à proposta dela.

Vejamos a intervenção da moderadora na parte destacada pelo retângulo vermelho:

Charadas sobre países

Início > Comunidades > Artes e Entretenimento > Charadas e Enigmas > Fórum: > Mensagens

mostrando 1-10 de 1.353 primeira | < anterior | próxima > | última

Charadas sobre países 12/08/06

Bem, gostei desta comunidade e do pessoal! Adoro vida inteligente! Hehehe! Por isso, vou iniciar mais um tipo de charadas aqui, desta vez envolvendo **países**. Como são mais de 200 em todo o mundo, acho que dá p'ra render bastante! Vamos lá!

*À minha volta, o Velho Mundo fez a guerra,
de rubro sangue embriagando a verde terra.
Para Marte nunca orei, nem aos mares me lancei,
Do tempo certo me orgulhei, a Santa Sé protegerei.*

De que país os versos falam? 😊

po maneira esse tema seria a Italia? 12/08/06

Não, não é a Itália. Hehehe! 12/08/06

Gostei do tópico e por mim continua. Gostaria somente que ele continuasse com a proposta dos outros, seguindo as regras da comunidade e agregando informações aos leitores e membros da comunidade. 12/08/06

Suíça.
Território neutro no velho mundo, não ocorrem guerras em seu perimetro, por isso a alusão quanto a não ter orado para Marte, deus da guerra dos romanos.
A guarda suíça defende o Vaticano.
E os uniformes são ridiculos de verdade. 12/08/06

Muito bem, Vanessa! Só faltou falar sobre os relógios precisos na parte "Do tempo certo me orgulhei"; e da falta de saída p'ro mar em "nem aos mares me lancei". 12/08/06

Podê mandar a tua charada. 😊

Fonte: ORKUT (2009)

3.2 Levantamento Exploratório e entrevistas

Nossa primeira providência para o levantamento foi observar os tópicos com maior número de participações e os que estavam constantemente sendo atualizados.

Sendo assim selecionamos os seguintes tópicos:

- 1 – Mitologia Grega
- 2 – Países

Apenas, recordando, as entrevistas foram feitas por e-mail e comunicador instantâneo e as perguntas inicialmente eram comuns a todos os entrevistados, porém variavam de acordo com as respostas e com a situação de cada entrevistado.

Foram enviados e-mail's, através do próprio *Orkut*, para os participantes de acordo com os critérios: moderadores, os que mais participavam de determinados tópicos; da comunidade em geral; de criadores de tópicos, um ex-participante e professores. Por questões de cumprimento de regras éticas da pesquisa não serão utilizados os nomes dos entrevistados. Faremos uso de nomes fictícios apresentando sua função na comunidade. Ao todo selecionamos vinte pessoas:

Diana – Moderadora, professora e participante ativa.

Carlos – Participante ativo de vários tópicos.

Moisés – Participante ativo de vários tópicos.

Felipe – Participante e professor.

Henrique. – Participante ativo de vários tópicos.

José – Criador de um tópico e participante ativo.

Talita – Participante ativo de vários tópicos.

Carmem – Participante ativo de vários tópicos.

Hugo – Participante inativo

Fátima – Participante ativo e recente de vários tópicos

Geni – Participante inativo

Cristina – Participante ativo de vários tópicos.

Fábio . – Participante ativo de vários tópicos.

Helena – Participante e professora

Rodrigo – Moderador e participante ativo

Sérgio – Ex-participante

Miguel – Participante ativo de vários tópicos

Jorge – Moderador e participante ativo de vários tópicos

Moacir – Participante ativo de vários tópicos

Os convites foram feitos por e-mail no período de 01 de julho de 2009 a 20 desse mesmo mês. Nesse período apenas seis pessoas responderam ao pedido de entrevista.

Foram estas:

Diana – Moderadora, professora e participante ativa.

Carlos – Participante ativo de vários tópicos.

Moisés – Criador de um tópico e participante ativo.

Fátima – Participante ativo e recente de vários tópicos

Sérgio – Ex-participante

Jorge – Moderador e participante ativo de vários tópicos

Ressaltamos e reafirmamos que os entrevistados, com exceção de um, moram atualmente fora do estado do Rio de Janeiro, onde residimos e dada a distância geográfica entre nós, justifica-se a opção da entrevista ser feita online usando o comunicador instantâneo.

3.2.2 Análise das respostas da entrevista

Analisando as entrevistas podemos perceber o que nossa observação já havia detectado. Informamos que usaremos as respostas obtidas para exemplificar nossa discussão e acrescentamos que respeitaremos a escrita dos participantes nos e-mails e mensagens automáticas recebidas e posteriormente nos e-mails trocados.

Todos os participantes entrevistados possuem nível superior e com exceção dos professores e de uma moderadora não possuem ocupações relacionadas com a Educação.

A intenção da comunidade embora não seja relacionada diretamente à Educação acaba sendo educativa na medida que os objetivos traçados e as regras para responder às charadas são respeitados dando possibilidade à apreensão de novos conhecimentos pelos seus participantes como podemos confirmar na fala de Diana, moderadora e uma das criadoras da comunidade:

Diana: Alguns tópicos são educativos sim, mas não é a maioria. Tenho 3 professores de matemática que já me disseram que tiram ali problemas lógicos e matemáticos para divertir em aula. Aos que se interessam, tem muitos tópicos muito legais, como os mitológicos, os de exercícios de lógica, os que tratam de arte, cinema. Creio que entraram muitos que não são mais informativos, mas que despertam o interesse mais jovem, como o de animes, personagens de filmes, etc.

Podemos confirmar o que foi dito por Diana, na fala de Jorge, criador e moderador como Diana:

Jorge: Eu não tenho ideia se ela é ou não. O interesse ali, ao menos da minha parte, era diversão. Sempre sotei [gostei] de estórias, mitos, lendas, história, curiosidades e coisas do tipo, a minha intenção ao criá-la foi de simplesmente brincar de trocar informações de uma maneira mais divertida, não sei se a dos outros membros-fundadores foi a mesma, mas a minha foi. Se ela passa informação isso passa, se isso a fizer ser educativa então ela é, mas não creio que alguém visse nisso como objetivo.

E todos os entrevistados concordam que no *Orkut* aprenderam algo com as charadas. Acrescentam que as informações e a forma como os tópicos estão dispostos, bem como as regras de criação e participação contribuem para a ordenação dessas informações facilitando a construção do conhecimento.

Na verdade, a maneira como os participantes respondem às charadas pode parecer num primeiro momento caótica pelo fato de que todos podem postar suas respostas de maneira livre, mas com nossa observação e depois com as entrevistas percebemos que essa impressão, supostamente caótica, não estava ligada à desordem. Como a própria Teoria do Caos¹⁰ defende, é uma “desordem” ordenada, um padrão de organização existindo por trás da aparente casualidade. Sendo assim, em meio ao caos existe uma organização através das regras, tão ou mais, criteriosa e obedecida do que em outros ambientes.

Quando o moderador Jorge é perguntado sobre as regras, ele ressalta que elas são importantes uma vez que o fato de serem seguidas faz com que a comunidade tenha qualidade de participação e a comparou a um sistema judiciário bem resolvido.

Jorge: Ajuda sim, inclusive isso alivia a carga dos moderadores, as vezes as coisas saem do ritmo, mas geralmente as pessoas já tendo conhecimento das regras e sabendo que elas são plenamente usadas costumam agir de acordo com elas. Não fazemos exceções e resolvemos tudo com a máxima presteza, ou seja ela é bem lubrificada. Vejo ela como um sistema judiciário bem resolvido, com poucas regras, claras e absolutas, outras comunidades que dão maior liberdade e coisas do tipo tendem a cair de qualidade e nós sempre preferimos qualidade antes de quantidade, nem todos postam, mas garanto que ao menos a maioria dos membros lêem uma charada, coisas que várias pessoas não fazem em suas comunidades.

¹⁰ A "teoria do caos" entrou em vigor somente nos anos 80, mas suas sementes foram lançadas em 1960, quando um meteorologista do M.I.T, Edward Lorenz desenvolveu modelos computacionais dos padrões do tempo.. A idéia central da teoria do caos é que uma pequenina mudança no início de um evento qualquer pode trazer conseqüências enormes e absolutamente desconhecidas no futuro. Por isso, tais eventos seriam praticamente imprevisíveis - caóticos, portanto.

Percebemos com isso que mesmo que a comunidade não tenha a intenção direta de educar existe uma preocupação em manter a qualidade do que se está publicado na comunidade, de forma que todos possam extrair algo das charadas e enigmas propostos.

Na fala de Diana também podemos identificar essa associação entre regras e qualidade. Destacamos um fato interessante, o mesmo grupo que criou a “Charadas e Enigmas” já participava de um tópico em outra comunidade que continha “regras claras e expressas no primeiro texto do tópico” como ela mesma diz. Ou seja, as regras, quando ditas em princípio são o que podem garantir, em termos, a qualidade do que está, ou será, postado uma vez que a participação é pré-estabelecida. Todos podem participar, desde que obedeçam as regras e assim garantirem a qualidade.

O que vemos na educação formal não é muito diferente disso. A cultura escolar estabelece certas regras que são assimiladas por todos os envolvidos. Nos sentamos em fileiras, esperamos a nossa vez (permitida ou não pelo professor) para fazer intervenções, obedecemos a horários, regras de convivência e inúmeros outros deveres que desde que começamos nossa vida escolar somos submetidos. A regra já existe em tudo que está fora e nesse contexto virtual apenas é a reprodução, em outro ambiente, de algo que já vivemos.

Quando perguntamos para uma participante recente da comunidade sobre as regras ela as considerou como boas pois mantêm a organização. Novamente nos deparamos com conceitos de organização e ordem em um ambiente visivelmente caótico o que reforça nossa visão de que o fato de não ter controle sobre o que será postado pelos participantes de certa forma pode haver uma organização dependendo de, entre outros fatores, o empenho em acertar as charadas propostas.

Fátima: Boas, porque mantém a ordem, mesmo porque quem posta é quem acerta. Deve-se ter então certa organização.

O desejo de acertar as charadas e as regras que as regem (toda resposta deve conter uma justificativa) acabam direcionando para a pesquisa e a busca na internet. Todos os entrevistados consideram produtiva a pesquisa para responder alguma charada ou enigma e concordam com a possibilidade de terem aprendido algo com as charadas e nesse caso destacamos a resposta de Carlos que afirma

não só ter aprendido alguma informação da charada em si, como o fato de ter que pesquisar para justificar as respostas faz com que ele aprimore as técnicas de pesquisa na Internet.

Carlos: Sim, aprendi bastante, muitos dos enigmas envolvem conhecimentos inusuais no qual é preciso fazer pesquisas que, com o tempo, também aprimoramos com o hábito de buscar as respostas; é um aprendizado tanto de conteúdo quanto metodológico. Diversos tópicos eram de meu total desconhecimento, como os que tratam de mitologia egípcia e passagens e personagens bíblicos. No meu caso específico, sou formado em Geografia, mas o tópico destinado à adivinhação do país correspondente à charada me traz muitas informações que trasmudam-se de detalhes para pontos característicos e determinantes para o conhecimento de uma região.

Moisés também afirma que aprendeu algo na comunidade e nos diz que:

Moisés: A possibilidade de aprender está sempre relacionada à capacidade de alguém acrescentar uma informação que nunca tenha sido assimilada por alguém. Eu sempre me interessei por Geografia, especialmente relacionada a países. Então, grande parte da informação colocado pelos outros participantes eu já conhecia, mas sempre há algo novo, especialmente porque quem põe uma nova charada certamente faz uma rápida pesquisa na Internet e acrescenta isso à questão. É uma forma de aprender sim, superficialmente, é verdade, mas uma informação nova, que pode continuar fixada na memória ou não.

Outro ponto importante que destacamos é a pesquisa no *site Wikipédia*. Alguns entrevistados citaram a página como fonte de pesquisa. Por ser um site onde qualquer usuário cadastrado pode inserir informações sem passar por um filtro que ateste a veracidade da fonte, a *Wikipédia* recebe críticas por parte das áreas educacionais que rejeitam sua utilização apesar do *site* ter sofrido alterações visando justamente impedir que um texto seja alterado com informações erradas utilizando o próprio usuário como parceiro nessa supervisão. Porém, apesar das críticas, sua popularidade continua como ponto forte. Uma das entrevistadas, Fátima, afirma que se utiliza desse *site* para fazer as pesquisas buscando informações que auxiliem a encontrar a resposta das charadas.

Fátima: [...] As que não sabia realmente recorri ao Wikipédia.

É fato que não só as redes cognitivas foram ampliadas com a convivência virtual, mas também as relações sociais. Os entrevistados também tiveram seus círculos sociais alterados na medida em que passaram a fazer parte da comunidade

e tendo um tipo novo de amizade muito comum em tempos de interatividade pela rede, a amizade virtual.

Perguntamos a todos sobre o fato de terem feito amizade com pessoas que não faziam parte de seu círculo de amizades e que tenham conhecido através da internet. A resposta de Jorge é bem interessante, pois chega a classificar uma participante como “verdadeira amiga” mesmo sem nunca tê-la visto apenas mantendo contato por outros meios:

Jorge: Sim, sim. Apesar de andar um pouco afastado eu já tive uma época que o pessoal da C&E eram os meus principais amigos virtuais, inclusive trocava telefonemas com a Diana e via nela uma verdadeira amiga, aliás, ainda a vejo, apesar de nos falarmos pouco hj. Fora ela eu falava muito com a Luciana, com o Rodrigo e com a ex esposa dele, com a atual esposa dele, com o Rogério, principalmente com eles.

Essa relação de amizade virtual é bastante peculiar, pois percebemos que em todos os entrevistados não há essa distinção, para eles, todos são amigos ou possíveis amigos. Esse é um dos pontos citados por Sérgio quando perguntado sobre o que pensava sobre o Orkut:

Sérgio: Inicialmente, o Orkut era para mim um meio através do qual eu conseguia manter contato com algumas pessoas cujo contato pessoal não era tão periódico quanto eu gostaria que fosse. Normalmente estas pessoas moravam longe ou algo deste tipo que impedisse a convivência no cotidiano. Hoje, o Orkut acabou se transformando numa ferramenta através da qual, além daquela atividade inicial, eu consigo também fazer novas amizades.

Todos consideram esse tipo de convivência com pessoas de diferentes culturas e lugares um benefício trazido pela *Internet*. Pessoas que talvez jamais teriam se conhecido ou trocado experiência se não fosse pela rede mundial de computadores. Pessoas que interagem como se não houvesse a barreira da distância.

Diana, quando é perguntada sobre a comunidade diz que algumas relações de brigas ou afetos acontecem, ou aconteceram, através da comunidade.

Diana: É uma cria minha [se refere a criação da comunidade] e sinceramente espero que ela dure muito tempo mais. Da muito trabalho, da muita briga, mas mesmo assim da muita satisfação. Já saiu casamento de pessoas que se conheceram ali na comunidade.

A opinião que os usuários entrevistados possuem do *Orkut* é em geral muito positiva:

Carlos: O Orkut é um espaço democrático e, como tal, habilita seus membros a se posicionarem de acordo com suas experiências de vida. Alguns com maiores influências políticas, outros religiosas, desportivas e diversas outras numa gama gigantesca e ainda crescente de orientação comportamental. Diversas vezes polêmico e controverso não só pela diversidade de opiniões, mas pela facilidade de interação proporcionada pela autonomia e uma certa falta de uma moderação do site de uma forma geral, o Orkut é uma ferramenta que pode ser bem ou mal utilizada.

A entrevistada Fátima quando perguntada sobre o que achava do *Orkut* nos revelou uma possibilidade interessante do uso do *Orkut*. Ela afirma que não utiliza o perfil como rede de relacionamentos pessoais, ou seja, não adiciona novos amigos, pessoas que ainda não fazem parte de seu círculo de amizades, não procura isso na rede. Fátima está exclusivamente para interagir nas comunidades que lhe despertam interesse, como por exemplo a “Charadas e Enigmas”. Ao nosso ver, deseja apenas compartilhar informações.

Fátima: Não uso o Orkut realmente como rede de relacionamentos pessoais (este é o único perfil que tenho), mas para interação em comunidades. Com isso creio não ter grandes problemas.

Esse compartilhamento se dá também, entre os próprios professores que fazem uso do *Orkut*, e nesse caso destacamos a troca de práticas educativas entre os próprios professores como podemos ver na resposta de Diana, umas das criadoras da comunidade em que ela afirma essa prática:

Diana: Alguns tópicos são educativos sim, mas não é a maioria. Tenho 3 professores de matemática que já me disseram que tiram ali problemas lógicos e matemáticos para divertir em aula.

Um fato interessante foi quando perguntamos aos entrevistados sobre o que pensavam sobre a educação que receberam e a educação atual com o uso de várias mídias:

Carlos: Em minha época de infância e adolescência, basicamente, os instrumentos mais acessíveis para aquisição de conhecimento eram, além da educação familiar, a TV, o rádio, a Instituição de Ensino e as “rodas de amigos”. Creio que recebi um bom direcionamento por parte de pais e professores, o que de certa forma colaboraram na interpretação das informações adquiridas e o consequente

aprendizado. Creio que hoje há muito mais mecanismos facilitadores de aprendizado, contudo, não há um interesse proporcional de orientar os jovens e crianças a utilizar estes recursos de uma maneira construtiva, salvo pequenas parcelas. A possibilidade de "dialogar" talvez seja a maior vantagem na educação dos dias de hoje, enquanto o desordenamento do conteúdo seja seu principal problema.

Moisés quando é perguntado exatamente sobre isso nos diz algo bem interessante sobre a pesquisa na internet, mais especificamente no site *Wikipédia*. Podemos perceber que ele faz uma relação da enciclopédia que usava em sua época escolar com a *Wikipédia* como se hoje em dia uma tivesse sido substituída pela outra, porém sem abandonar outras fontes de pesquisa:

Moisés: Mudou completamente. Sou um homem do século XX...Hehehe! Não havia nada do que existe hoje. Apenas livros e cadernos. Fazer uma pesquisa era um sofrimento. **Por sorte, eu tinha uma enciclopédia à disposição. Isso me ajudou demais. Hoje há o Wikipédia como fonte primária. E aí basta aprofundar-se em sites mais específicos ou livros.** O aprendizado hoje é mais rápido talvez, pelo volume de informações disponível. Mas foi tão bom na minha época. (grifo nosso)

A visão que os participantes possuem da comunidade é muito boa, todos a consideram útil, organizada e atribuem o fato de terem aprendido algo até mesmo fora de sua área, participando dela mesmo que apenas como observadores.

Fátima: Para mim é uma forma de aprimorar conhecimentos em áreas que me interessam, como mitologias e conhecer mais sobre outras.

Moisés a classifica como uma arena onde são testados os conhecimentos:

Moisés: Uma "arena" na qual todos estão em busca de testar seus conhecimentos e se dispõem a aprender algo novo, mas sem qualquer clima de rivalidade. É um clima de diversão.

Para Carlos, a comunidade é um espaço para a troca de conhecimentos:

Carlos: Uma comunidade interessante para quem gosta de adquirir conhecimento de um modo geral por facilitar a troca do mesmo e que proporciona a assimilação de linhas de raciocínio diferentes das que usamos no cotidiano através das relações interpessoais entre os membros ativos.

Em certo momento da pesquisa pensamos que o fato de ter explicado, ainda que de forma resumida, anteriormente sobre a pesquisa pode ter influenciado as

respostas das perguntas feitas na entrevista conforme percebemos em alguns trechos na entrevista com o participante Moisés quando perguntado sobre o que pensava do *Orkut*.

Moisés: O Orkut é um mundo virtual. Ele pode ser usado para o bem, para disseminar conhecimento e estabelecer novas relações pessoais e profissionais. O problema é que ele é "feito" pelos humanos... e os humanos nem sempre são capazes de praticar o bem.

Para que essa dúvida não influenciasse no resultado de nossa pesquisa, com o entrevistado Sérgio (que também não era da área de Educação) explicamos de forma bem mais reduzida, que a anteriormente utilizada, do que se tratava a pesquisa e só depois explicamos se tratar de um mestrado em Educação. Ao final, julgamos que as respostas se pareciam independente da explicação ser reduzida ou ampliada.

Sérgio: O Orkut é uma excelente ferramenta social no Brasil, é um mini-pais que revela todas as facetas mais intimas, melhor ainda do que uma sociedade real, isso explica a razão de tantos fakes, as pessoas atrás dos perfis falsos são mais verdadeiros já que não precisam usa rmascaras sociais e se preocuparem com repressão. Não digo que o Orkut é melhor que a sociedade real, mas digo que ele é mais verdadeiro, assim como outros grupos on-lines.

Também atentamos para o fato de que algumas perguntas poderiam ser tomadas como tendenciosas e essa hipótese já nos era cogitada desde o princípio do trabalho até mesmo pela metodologia escolhida para a pesquisa. Como vimos anteriormente, essa é justamente uma das críticas do estudo de caso.

Considerações Finais

A proposta da presente pesquisa foi desde o início possibilitar um olhar diferenciado sobre o *Orkut*, aplicativo da *Web 2.0* de maior sucesso entre os brasileiros, seu uso na aprendizagem colaborativa e na construção do saber coletivo através da *Internet*, ampliando também, o debate para a escola atual ciente das necessidades intelectuais e profissionais de seu corpo discente frente à esses acontecimentos.

Com o avanço das tecnologias o trabalho manual passa a ser cada vez menos manual e mais intelectual. O operacional sai das mãos do trabalhador para a máquina operada pelo trabalhador que passa a ser cada vez mais exigido quanto ao nível de instrução e o conhecimento dessas novas tecnologias e a escola não se manteve distante dessa nova realidade passando a capacitar esse trabalhador diante das novas perspectivas de mercado.

Observamos mudanças nas relações de comunicação, nas dinâmicas sociais que se modernizaram. Ampliou-se a quantidade de informações que recebemos pelas mais variadas mídias, direta ou indiretamente causando impacto também na escola que precisa estar no mesmo compasso com esse tempo tecnológico.

Não só os nossos modos de conhecer mudaram por causa das tecnologias, como nos afirma Castells (1999, p 68) “a tendência histórica da época atual e as estruturas sociais, os processos e as funções dominantes estão se organizando em torno de redes, onde as tecnologias da informação estão criando o conceito de sociedade em rede, constituindo uma nova morfologia social de nossas sociedades.”

Tal visão de mundos possíveis requer a formação de um novo cidadão. E então nos colocamos em questionamento: que papel tem a escola nesse cenário cibercultural?

O enfoque principal é a construção dos saberes na *web* através de uma comunidade do *Orkut* sem ligação direta com a educação e que concentra grande parte de jovens, estudantes, participando ativamente, partilhando saberes aprendidos na educação formal, os saberes intrínsecos e os que são formados coletivamente nesse ciberespaço.

E aqui entendemos o ciberespaço como um espaço de conhecimento, com potencial cultural, social e político de troca, de inteligência coletiva e conectiva, de interação subjetiva (individual e coletiva) para a criação e negociação de visões e significados.

Uma tarefa importante e urgente para as pesquisas educativas sobre tecnologia não é estudar somente o efeito, impactos e consequências da troca técnica, linguagens e modos de produção e sim avaliar as infra-estruturas materiais e sociais que criam as tecnologias específicas para a atividade de nossas vidas.

A pesquisa em educação em suas investigações requer atualização epistemológica sobre a tecnologia como saber ou como dispositivo de produção do conhecimento.

Sendo assim, destacamos alguns aspectos que deveriam ser considerados:

- O ciberespaço como um espaço de conhecimento, com potencial cultural, social e político de troca, de inteligência coletiva e conectiva, de interação subjetiva (individual e coletiva) para a criação e negociação de visões e significados.
- O diálogo pedagógico possível, da cibercultura no processo de ensino-aprendizagem.
- A desconstrução que supera a visão de competitividade e individualismo própria do sistema em que vivemos.
- A construção de uma pedagogia de reconhecimento e valorização do outro.
- A desconstrução de uma visão neutra e isolada da Ciência e da tecnologia e suas relações e impactos na sociedade.
- A desconstrução do modelo hegemônico e do domínio da mente e da linguagem escrita, aceitando outras formas de pensamento e linguagem provenientes dos meios e das tecnologias.
- A mudança da escola como espaço único de saber utilizando a perspectiva de docência ampliada que promove o uso crítico das tecnologias e os ambientes externos criando cidadãos fazendo resistência criativa e produtiva;

- A releitura da educação tradicional que vê o professor como representante de um ideal e uma verdade.
- A desconstrução do sujeito uma vez que no cenário das tecnologias nada se pode afirmar como absoluto ou verdadeiro. O sujeito é inacabado, global, local. Constrói-se constantemente e se reconstrói na perspectiva de um conhecimento que não está pronto e acabado e portanto, não está cristalizado.

A evolução da *Internet* e o ganho considerável para todos os usuários com o advento da *Web 2.0* e seus aplicativos possibilitaram a liberdade de criação dos usuários que passaram de meros participantes observadores para co-criadores de conteúdos publicados em rede. Dessa forma, os usuários partilham conhecimentos tornando essa interface uma verdadeira Caixa de Pandora .

O *Orkut*, apesar de toda a polêmica que o envolve, é também uma poderosa e interessante interface para compartilhar saberes e construí-los coletivamente de forma a tornar o processo de aprendizagem mais próximo da realidade de seus usuários .

Confirmou-se através das entrevistas e da observação da comunidade o que se esperava, num ambiente não-formal, dedicado ao lazer e ao entretenimento. É possível construir conhecimento de maneira agradável e lúdica e essa prática não denigre, muito menos nega a maneira tradicional mas surge como uma proposta de aliança entre a educação formal e o saber não-formal.

Resta, então questionar as práticas educativas sobre o uso dessa ferramenta na produção de conhecimento nos diversos espaços principalmente entre o espaço escolar, quase sempre mais refratário às mudanças.

Hoje, um professor atuando em uma metrópole, em poucos casos fará uso do velho mimeógrafo à álcool, apesar de ser possível isso acontecer nas dimensões continentais de nosso país. Passou-se a outras tecnologias. Até quando, ainda, nos manteremos de costas para tantos recursos que os alunos, em sua grande maioria, já fazem uso. Não se caracteriza um fosso cada vez maior entre a escola e a sociedade?

REFERÊNCIAS

AFONSO, A. J. Sociologia da educação não escolar: reatualizar um objecto ou construir uma nova problemática? In: ESTEVES, A.J.; STOER, S.R. A Sociologia na escola. Porto: Afrontamento, 1989.

ANDRÉ, Marly E. D. A. de. Estudo de Caso em Pesquisa e Avaliação Educacional. Brasília: Liber Livro Editora, 2005, 68p (Série Pesquisa, vol 13).

CARVALHO, Jaciara de Sá. Redes e comunidades virtuais de aprendizagem: elementos para uma distinção. 2009, 196 p. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de São Paulo, São Paulo.

CARVALHO, Rebeca. Carl Rogers e a Educação. In. Jornal Educar, Rio de Janeiro, 2002.

CASTELLS, Manuel. A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade / Manuel Castells; tradução Maria Luiza X. da A. Borges; revisão Paulo Vaz. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora., 2003.

CASTORINA, José Antônio et alii. Piaget Vygotsky: Novas Contribuições para o Debate. 5 ed.São Paulo. : Ática, 1998.

COSTA, Andréa Fernandes. Museu de Ciência: Instrumentos Científicos do passado para a educação em Ciência hoje. 2009. UNIRIO.

COUTINHO, Clara; BOTTENTUIT JUNIOR (2007, p.200), Blog e Wiki: Os Futuros Professores e as Ferramentas da Web 2.0. SIIE'2007, Nº 14, 16 Nov. 2007

HEIM, Michael. “The Erotic Ontology of Cyberspace”, in Margaret Wertheim, Uma história do espaço de Dante à Internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2001, p. 19

LEMOS, André. Cibercultura: Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Editora Sulina, 2ª edição, 2004.

LEMOS, André. As Estruturas Antropológicas do Ciberespaço in, Textos de Cultura e Comunicação, n. 35, Facom/Ufba, julho 1996.

LÉVY, Pierre. Cibercultura / Pierre Lévy; tradução de Carlos Irineu da Costa. – São Paulo: Ed. 34, 1999.

LIBÂNEO, J. C. Pedagogia e Pedagogos, para quê. São Paulo, Cortez, 2005.

MAFFESOLI, MICHEL. In: BRUNO, Fernanda. A obscenidade do cotidiano e a cena comunicacional contemporânea. Revista FAMECOS, Porto Alegre, nº 25, dezembro 2004, p.23

MORAN, José Manuel. Como utilizar a internet na educação. Revista Ciência da Informação Vol 26, n.2, maio-agosto 1997, pág. 146-153

MÉSZAROS, István. A Educação para além do capital. São Paulo: Boitempo, 2005.

O'REILLY, Tim. What is web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software. Disponível em <<http://www.oreillynet.com/lpt/a/6228>>. In: PRIMO, Alex. Interação mediada por computador. Cognição. Cibercultura. Cognição. Porto Alegre. Editora Sulina, 1ª edição, 2007.

PALLOFF, Rena M. e PRATT, Keith: Construindo comunidades de Aprendizagem no Ciberespaço. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PASSARELLI, Brasilina. Interfaces digitais na educacao: @lucin[acoes] consentidas. Sao Paulo: Escola do Futuro da USP, 2007.

PRIMO, Alex. Interação mediada por computador. Cognição. Cibercultura. Cognição. Porto Alegre. Editora Sulina, 1ª edição, 2007.

PRIMO, Alex. O aspecto relacional das interações na *Web 2.0*. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, Belo Horizonte, 2007a.

RODRIGO, Jonas. Estudo de Caso – Fundamentação Teórica. TRT 18ª Região – Tribunal Regional do Trabalho / Analista Judiciário – Área Administrativa. Vestcon Editora Ltda, 2008

SANCHO, Juana Maria e HERNÁNDEZ, Fernando [et. al.]. Tecnologias para transformar a Educação. Porto Alegre: Artmed, 2006.

SEVCENKO, N. A corrida para o século 21. 2001. São Paulo: Companhia das Letras.

SILVA FILHO, ANTONIO MENDES DA. A Era da Informação. Revista Espaço Acadêmico – Ano I – nº 2 – Julho de 2001.

SILVA, Lídia. “A Internet – A geração de um novo espaço antropológico”. 2001 In: LEMOS, PALÁCIOS, Janelas do Ciberespaço. Porto Alegre: Sulina. 1ª edição, 2001, p.151.

SILVA, Maurício Samy Criando *sites* com HTML: *sites* de alta qualidade com HTML e CSS. São Paulo:Novatec Editora, 2008.

TRILLA, J. La Educación fuera de la escuela. Ámbitos no formales y educación social. Barcelona. Ariel. 1996.

TRILLA, J. ROMANS, M; PETRUS, A; TRILLA, J. Profissão educador social. Artmed, Porto Alegre, RS, 2003.

VYGOTSKI, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WAIZBORT, Leopoldo. Dossiê Norbert Elias, EDUSP. São Paulo. 1ª edição, 1999.

WERTHEIM, Margaret. Uma história do espaço de Dante à Internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2001.

REFERÊNCIAS NA INTERNET:

ABRA LOS OJOS. Disponível em: <<http://abralosojos.wordpress.com>> Acesso em 23 de agosto de 2007

BBC Brasil.com. Disponível em: <http://www.bbc.co.uk/portuguese/reporterbbc/story/2006/11/061101_internetleisfn.shtml>. Acesso em: 01 nov. 2006.

BLOG DO ORKUT. Disponível em: <<http://blog.Orkut.com>> Acesso em 23 de agosto de 2007

CONEXÃO PROFESSOR: Disponível em: <<http://www.conexaoprofessor.rj.gov.br/temas-especiais-26h.asp>> Acesso em 20 de julho de 2009

FACOM.UFBA. Disponível em: <www.facom.ufba.br/digital/framesetdaintro.html> Acesso em 23 de agosto de 2007

JORNAL DA GLOBO. Brasileiros usam mais a Informática e a Internet. Disponível em <<http://g1.globo.com/jornaldaglobo/0,,MUL1060832-16021,00-BRASILEIROS+USAM+MAIS+A+INFORMATICA+E+A+INTERNET.html>> Acesso em 23 de março de 2009.

MAIA, Fabio. E-ducador. Disponível em: <<http://e-educador.blogspot.com>> Acesso em 23 de maio de 2009.

MUNDO ESTRANHO. O que é a Teoria do Caos? Disponível em: <http://mundoestranho.abril.com.br/ciencia/pergunta_286474.shtml> Acesso em 04 de agosto de 2009.

ORKUT. Disponível em: <<http://www.Orkut.com.br>> Acesso em 14 de abril de 2007

PARK, Margareth Brandini; FERNANDES, Renata Sieiro. JORNAL DA UNICAMP. Para saber a diferença entre a educação não-formal e a educação informal. P.12.

Disponível em: <www.unicamp.br/unicamp/unicamp_hoje/.../ju367pag12.pdf>
Acesso em 02 de setembro de 2009.

ROGERS, Alan. Looking again at non-formal and informal education - Towards a new paradigm, 2004. Disponível em:

<http://www.infed.org/biblio/non_formal_paradigm.htm> Acesso em 24 de setembro de 2009.

UFBA. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/estrcy1.html>>.
Acesso em 23 de agosto de 2007

UFF. Teoria do Caos. Disponível em:

<<http://www.professores.uff.br/salete/caos.htm>> Acesso em 04 de agosto de 2009.

WIKIPÉDIA. *Orkut*. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Orkut>>

ANEXO I

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO E CARTA DE APRESENTAÇÃO

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Ciências Humanas e Sociais
Programa de Pós-graduação em Educação – Mestrado

CARTA DE APRESENTAÇÃO

PROFESSOR (A),

A presente pesquisa, que faz parte da Dissertação de Mestrado – *Orkut e Aprendizagem Colaborativa* tem por finalidade estudar (colocar os objetivos da pesquisa de forma bem sucinta).

A sua colaboração por meio de seu depoimento nesta entrevista é de suma importância para que se possa refletir acerca do conceito de aprendizagem colaborativa em ambiente *web* dentro de uma abordagem de rede social, buscando compreender como o mesmo é encontrado em uma comunidade específica destinada ao lazer e sem ligação direta com a Educação no *site* de relacionamentos bastante popular no Brasil, o *Orkut*. Será observada a descrição inerente a um trabalho de pesquisa, sendo garantido o sigilo em todo o processo.

O tempo médio calculado para a entrevista é de 20 minutos considerando a premência de horários e das atividades dos profissionais envolvidos.

A presente entrevista será utilizada somente no projeto de pesquisa do mestranda em Educação Marcela Soares Borges Luiz, da UNIRIO, ficando autorizado o uso das respostas deste para elaboração do texto da Dissertação de Mestrado - *Orkut e Aprendizagem Colaborativa* sob a orientação da Professora Dr^a Dayse Martins Hora, docente da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO).

Atenciosamente,

Marcela Soares Borges Luiz
Mestranda

Dayse Martins Hora
Orientadora

**Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Ciências Humanas e Sociais
Programa de Pós-graduação em Educação – Mestrado**

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo selecionado para participar da pesquisa “Orkut e Aprendizagem Colaborativa” a qual tem por objetivo refletir acerca do conceito de aprendizagem colaborativa em ambiente *web* dentro de uma abordagem de rede social, buscando compreender como o mesmo é encontrado em uma comunidade específica destinada ao lazer e sem ligação direta com a Educação no *site* de relacionamentos bastante popular no Brasil, o *Orkut*.

Na qualidade de moderador e/ou participante você foi selecionado, entretanto, essa participação não é obrigatória, ficando-lhe facultada a desistência ou a retirada do consentimento, sem qualquer prejuízo pessoal.

Sua participação consistirá em ser entrevistado pelo pesquisador, durante cerca de 20 minutos fornecendo informações e reflexões sobre a comunidade “Charadas e Enigmas”.

Não há nenhum risco relacionado com a sua participação e não será necessária a realização de qualquer exame físico ou de laboratório para esse trabalho.

Os benefícios relacionados, referentes às reflexões que porventura possam advir, poderão ser pelas universidades e escolas, a critério dos órgãos competentes.

As informações obtidas por meio desta pesquisa serão confidenciais e assegura-se o sigilo de sua participação. Os dados serão divulgados de forma a não possibilitar a sua identificação, sendo-lhe garantida a privacidade.

A presente entrevista será utilizada somente no projeto de pesquisa da mestranda em Educação Marcela Soares Borges Luiz, da UNIRIO, ficando a pesquisadora autorizada a fazer uso delas para elaboração do texto da Dissertação de Mestrado para o Programa de Pós-Graduação em Educação da UNIRIO, cujo título é Orkut e Aprendizagem Colaborativa.

Você receberá uma cópia deste termo e poderá tirar suas dúvidas sobre o projeto, agora ou a qualquer momento, com a pesquisadora, através do telefone (0XX21) 8752-5007 ou através do e-mail marcelasbl@terra.com.br

Declaro que entendi os objetivos, os riscos e os benefícios de minha participação na pesquisa e concordo em participar.

Entrevistado

Marcela Soares Borges Luiz
Mestranda UNIRIO

ANEXO II

DIANA

Marcela: Faça uma breve apresentação sua:

Diana: *“Meu nome é Diana Rodrigues Thiago, tenho 34 anos, sou casada há dois anos, formada em Letras, Português, Inglês e Literaturas e atualmente trabalho em uma escola de idiomas e tento desenvolver minha própria escola de português para brasileiros e estrangeiros.”*

Marcela: Como surgiu a idéia de criar a Charadas e Enigmas?

Diana: *“Gosto demais de mitologias, e na comunidade de Mitologia Grega comecei a responder um tópico sobre Charadas Mitológicas, com regras claras e expressas no primeiro texto do tópico. Achei a idéia (do Jorge Resedá), o máximo e comecei a postar diariamente, tentando responder, completando os mitos, etc. Com o tempo criamos um grupo que começou a evitar responder, pois estávamos monopolizando o tópico. Criou-se então o STV (Supremo tribunal da velharia). O grupo era composto pelo Thiago, que é músico, o Jorge, que estuda jornalismo, Gustavo que é mestre em educação, Renatinha que trabalha no Banco do Brasil e era nossa estagiária e eu que era a "juíza suprema". Como estávamos sem brincar abrimos a Charadas e Enigmas, e tentávamos criar outros campos de charadas com o mesmo formato do Charadas Mitológicas e logo a comunidade começou a crescer e entender o jogo, participar, indicar”.*

Marcela: Como foi o processo de escolha dos moderadores? Qual o critério?

Diana: *“Os primeiros moderadores eram os membros do STV mais o Resedá. Os que vieram depois foram convidados pelo interesse, contribuição e trabalho na comunidade.”*

Marcela: O que você pensa sobre o Orkut?

Diana: *Acho o Orkut um modo muito interessante, rica, mas ao mesmo tempo muito perigosa, por que a pessoa se espõe totalmente. Eu não aprovaria, por exemplo, uma criança com menos de 10 anos no orkut, e creio que deveria ser estudada a*

possibilidade de uma comunidade virtual apenas para essas crianças e adolescentes.”

Marcela: O que você pensa sobre a comunidade Charadas e Enigmas?

Diana: “É uma cria minha e sinceramente espero que ela dure muito tempo mais. Da muito trabalho, da muita briga, mas mesmo assim da muita satisfação. Já saiu casamento de pessoas que se conheceram ali na comunidade.”

Marcela: Você classifica sua comunidade como educativa? Havia essa intenção ao criá-la?

Diana: “Alguns tópicos são educativos sim, mas não é a maioria. Tenho 3 professores de matemática que já me disseram que tiram ali problemas lógicos e matemáticos para divertir em aula. Aos que se interessam, tem muitos tópicos muito legais, como os mitológicos, os de exercícios de lógica, os que tratam de arte, cinema. Creio que entraram muitos que não são mais informativos, mas que despertam o interesse mais jovem, como o de animes, personagens de filmes, etc.”

Marcela: Você já aprendeu algo que não sabia com as charadas e enigmas dos tópicos?

Diana: Sempre aprendo, principalmente no tópico sobre lógica ou os mitológicos.

CARLOS

Marcela: Faça uma breve apresentação sua:

Carlos: Sou concluinte de jornalismo, 25 anos, formado em Geografia, trabalho em uma rádio (BBC France), atualmente moro em Nancy (FRA), mas sempre viajo a trabalho.

Marcela: Como você achou a comunidade? Você pesquisou? Ou alguém te indicou?

Carlos: Eu sempre me interessei por enigmas, fiz uma pesquisa aleatória dentro do próprio Orkut, uma vez que se encontra de tudo por lá.

Marcela: Mesmo com a falta de tempo percebi que você participa e com interesse. Você já aprendeu algo ali que não sabia? O que quero saber é se com as charadas você aprendeu algo sobre o assunto do tópico?

Carlos: *Sim, aprendi bastante, muitos dos enigmas envolvem conhecimentos inusuais no qual é preciso fazer pesquisas que, com o tempo, também aprimoramos com o hábito de buscar as respostas; é um aprendizado tanto de conteúdo quanto metodológico. Diversos tópicos eram de meu total desconhecimento, como os que tratam de mitologia egípcia e passagens e personagens bíblicos. No meu caso específico, sou formado em Geografia, mas o tópico destinado à adivinhação do país correspondente à charada me traz muitas informações que transmudam-se de detalhes para pontos característicos e determinantes para o conhecimento de uma região.*

Marcela: Você já criou algum tópico lá?

Carlos: *Não, os tópicos que já existiam quando conheci a comunidade abrangiam meu campo de interesse, mas não teria problemas, caso tenha algum insight e o tema se enquadre no contexto da comunidade, posso criá-lo com tranquilidade e com a certeza de haver um retorno mínimo que seja, já que os membros possuem interesses bastante variados.*

Marcela: Você participa ativamente de outras comunidades?

Carlos: *Com exceção de algumas que envolvem meu campo de atuação profissional (jornalismo), não, nenhuma.*

Marcela: Como você descreveria a Charadas e Enigmas?

Carlos: *Uma comunidade interessante para quem gosta de adquirir conhecimento de um modo geral por facilitar a troca do mesmo e que proporciona a assimilação de linhas de raciocínio diferentes das que usamos no cotidiano através das relações interpessoais entre os membros ativos.*

Marcela: Bom, com tanta polêmica, tanta gente falando tanta coisa, o que você pensa sobre o Orkut?

Carlos: *O Orkut é um espaço democrático e, como tal, habilita seus membros a se posicionarem de acordo com suas experiências de vida. Alguns com maiores influências políticas, outros religiosas, desportivas e diversas outras numa gama gigantesca e ainda crescente de orientação comportamental. Diversas vezes polêmico e controverso não só pela diversidade de opiniões, mas pela facilidade de interação proporcionada pela autonomia e uma certa falta de uma moderação do site de uma forma geral, o Orkut é uma ferramenta que pode ser bem ou mal utilizada.*

Marcela: Como você descreveria a educação que recebeu e a educação que vê agora? Mudou algo ou continua do mesmo jeito?

Carlos: *Em minha época de infância e adolescência, basicamente, os instrumentos mais acessíveis para aquisição de conhecimento eram, além da educação familiar, a TV, o rádio, a Instituição de Ensino e as "rodas de amigos". Creio que recebi um bom direcionamento por parte de pais e professores, o que de certa forma colaboraram na interpretação das informações adquiridas e o consequente aprendizado. Creio que hoje há muito mais mecanismos facilitadores de aprendizado, contudo, não há um interesse proporcional de orientar os jovens e crianças a utilizar estes recursos de uma maneira construtiva, salvo pequenas parcelas. A possibilidade de "dialogar" talvez seja a maior vantagem na educação dos dias de hoje, enquanto o desordenamento do conteúdo seja seu principal problema.*

Marcela: Você acha que se seus antigos professores tivessem tido acesso à tecnologias como as de hoje seu aprendizado teria sido mais interessante? Ou até mesmo facilitado?

Carlos: *Sim, alguns instrumentos como os "data-shows", slides, computadores modernos, softwares específicos para uso didático e todos os recursos disponíveis hoje seriam sim bastante interessantes. A vantagem, por exemplo, de um mapa em três dimensões é absurdamente maior que a dos antigos atlas utilizados em minha época. Além de viabilizar uma visão amplificada dos conteúdos e facilitar sua interpretação, a redução da carga de material já seria bastante bem vinda. O próprio pó-de-giz, um exemplo clássico, substituído pelos pincéis atômicos, permite uma*

compreensão mais concreta da importância em se buscar uma evolução dos instrumentos e da metodologia de ensino / aprendizado.

Marcela: **Você pesquisa na internet para responder às charadas?**

Carlos: *Sim, quando se tratam de charadas ou enigmas que requisitam conhecimento prévio e não se tem domínio do assunto, é preciso pesquisar. O fato de já estar diante do PC e conectado à Internet além do acesso fácil e rápido de ferramentas de busca quase que impulsionam o internauta a buscar na própria rede as respostas. Quando se tratam de questões que envolvem o raciocínio puro e simples, não. Caneta e papel ajudam a visualizar e sistematizar o raciocínio, mas não são essencialmente necessários.*

Marcela: **Você já conseguiu responder alguma charada apenas com seus conhecimentos sem precisar pesquisar?**

Carlos: *Os de lógica quase sempre, os que exigem conhecimento prévio e necessitam da pesquisa, resolve sempre quem encontra a resposta primeiro, quem executa a pesquisa com mais eficiência e rapidez.*

Marcela: **Então você já conseguiu responder alguma charada apenas com seus conhecimentos sem precisar pesquisar?**

Carlos: *Já, principalmente as que são de minha área de interesse, como as lógicas e de conhecimentos culturais. Geralmente são mais fáceis pelo fato de me interessarem já há algum tempo, pelo fato de acompanhar livros e informações que ajudaram a compor meu conhecimento. Contudo, o fato de haver a relação aberta dos participantes que explicitam suas próprias idéias e informações contribuem para a montagem de várias resoluções.*

Marcela: **Qual a charada que foi mais difícil de responder?**

Carlos: *As de mitologia e geográficas geralmente são mais detalhadas e exigem a construção de personagens e regiões, são mais complexas que as que requerem respostas simples. Uma em especial, sobre países, cuja resposta era o Laos, me exigiu conhecimentos até mesmo do transporte ferroviário asiático. .*

MOISÉS

Marcela: Eu vi que você participa da Charadas e Enigmas e queria conversar com você.

Moisés: *Na verdade eu participo apenas da charada sobre países, que foi até criada por mim, sendo a primeira nação a Suíça. Mas está dentro do contexto geral da comunidade.*

Marcela: Então, faça uma breve apresentação sua:

Moisés: *Sou jornalista, carioca, tenho 33 anos e sempre fui interessado em História e Geografia.*

Marcela: Você participa do tópico que você criou. Mas por que não participa dos outros?

Moisés: *Bem, na época em que criei o tópico, a comunidade estava numa fase inicial. Foi minha forma de colaborar com mais um tema para torná-la mais atraente para as pessoas. Foi minha forma de colaborar com mais um tema para torná-la mais atraente para as pessoas.*

Marcela: Como você achou a comunidade? Você pesquisou? Ou alguém te indicou?

Moisés: *Não me recordo. Já tem bastante tempo. Eu a descobri no dia em que criei o tópico sobre os países. Provavelmente vi em alguma outra comunidade que a havia relacionado. Fiquei interessado e entrei, pois gosto de desafios.*

Marcela: Mesmo com a falta de tempo que você alega ter, percebi que você participa e com interesse. Você já aprendeu algo ali que não sabia?

Moisés: *A possibilidade de aprender está sempre relacionada à capacidade de alguém acrescentar uma informação que nunca tenha sido assimilada por alguém. Eu sempre me interessei por Geografia, especialmente relacionada a países. Então, grande parte da informação colocado pelos outros participantes eu já conhecia, mas sempre há algo novo, especialmente porque quem põe uma nova charada certamente faz uma rápida pesquisa na Internet e acrescenta isso à questão. É uma*

forma de aprender sim, superficialmente, é verdade, mas uma informação nova, que pode continuar fixada na memória ou não.

Marcela: Mas pode ser que essa pesquisa tenha alguma informação errada. Você já corrigiu alguém que havia postado algo errado?

Moisés: *Não, mas é possível que isso tenha acontecido sim. Não cheguei a ler todos os posts do tópico. Porém, até mesmo os jornais estão sujeitos a dar informações erradas. O erro é humano. Claro que é importante corrigi-lo depois.*

Marcela: Supondo que alguém postasse uma informação que você sabe que está errada, como você o corrigiria?

Moisés: *Eu corrigiria o erro. Especialmente porque além de jornalista - o que por si só já faz com que eu tenha verdadeira obsessão pela informação correta, o legal da brincadeira é compartilhar conhecimentos. Eu faria uma observação bem humorada sobre o erro, pois eu sou um homem irônico e irreverente.*

Marcela: Você acha que por estar no meio de "desconhecidos" e por ser um processo distante você se sente mais a vontade de corrigir o erro de alguém ou isso não tem nada a ver?

Moisés: *Deveria ser o contrário. Quando não há uma relação de conhecimento com a pessoa, fica um clima um tanto quanto constrangedor corrigir um erro dela. É mais fácil consertar um erro de um amigo. Porém, como a comunidade tem um objetivo lúdico, de diversão, sem um clima pesado de seriedade, basta corrigir com bom humor.*

Marcela: Você já fez algum amigo lá? Alguém que não fazia parte do seu círculo de amizades e que agora faz?

Moisés: *Nessa comunidade especificamente não, pois não participo com tanta frequência, mas já fiz amizades a partir de várias outras comunidades no Orkut..*

Marcela: Você participa ativamente de outras?

Moisés: *Sim.*

Marcela: Como você descreveria a comunidade Charadas e Enigmas?

Moisés: *Uma "arena" na qual todos estão em busca de testar seus conhecimentos e se dispõem a aprender algo novo, mas sem qualquer clima de rivalidade. É um clima de diversão.*

Marcela: Com tanta polêmica, tanta gente falando tanta coisa, o que você pensa sobre o Orkut?

Moisés: *O Orkut é um mundo virtual. Ele pode ser usado para o bem, para disseminar conhecimento e estabelecer novas relações pessoais e profissionais. O problema é que ele é "feito" pelos humanos... e os humanos nem sempre são capazes de praticar o bem.*

Marcela: Apesar do Orkut ter restrição de idade (teoricamente só pode se cadastrar quem é maior de 18 anos) existem muitas crianças no Orkut. Muitos criticam o Orkut por isso. Você também não acha saudável essa convivência com adultos?

Moisés: *É o que acabei de dizer. Teoricamente sim. Mas há pessoas cuja índole é má. E usam a Internet p'ra praticar o mal. O fato é que nunca a humanidade teve tanta oportunidade de adquirir e compartilhar conhecimento com tanto volume e velocidade.*

Marcela: Se seu filho, sobrinho... dissesse que a professora (ou professor) indicou uma comunidade para que ele estudasse. Qual seria sua impressão sobre? E qual sua reação?

Moisés: *Estudaríamos juntos. Eu faria uma avaliação. Se não houvesse problema, deixa-lo-ia à vontade.*

Marcela: Pode ser que os problemas atribuídos ao uso do Orkut seja a falta de acompanhamento por parte dos pais, não?

Moisés: *Sim, certamente. Ser pai não é apenas colocar no mundo. É preciso participar de todos os passos do desenvolvimento dos filhos. Por mais que os filhos busquem e assimilem informações na INternet. Nada como o pai para fazer esse acompanhamento. Pois é a família que irá moldar a índole da criança.*

Marcela: Como você vê o uso de tecnologias na educação formal?

Moisés: *Fundamental. Todas as facilidades devem ser aproveitadas. A educação deve ser socializada ao extremo. Como eu disse, nunca a humanidade dispôs de tantos recursos para expandir o conhecimento e isso deve ser usado da melhor maneira possível.*

Marcela: Como você descreveria a educação que recebeu e a educação que vê agora? Mudou algo ou continua do mesmo jeito?

Moisés: *Mudou completamente. Sou um homem do século XX...Hehehe! Não havia nada do que existe hoje. Apenas livros e cadernos. Fazer uma pesquisa era um sofrimento. Por sorte, eu tinha uma enciclopédia à disposição. Isso me ajudou demais. Hoje há o Wikipédia como fonte primária. E aí basta aprofundar-se em sites mais específicos ou livros. O aprendizado hoje é mais rápido talvez, pelo volume de informações disponível. Mas foi tão bom na minha época..*

Marcela: Você acha que se seus antigos professores tivessem tido acesso à tecnologias como as de hoje seu aprendizado teria sido mais interessante?

Moisés: *Mais rápido talvez, pelo volume de informações disponível. Mas foi tão bom na minha época. Não sei com é hoje... Mas na minha época o professor era muito presente.*

Marcela: Você pesquisa na internet para responder as charadas?

Moisés: *Não, não pesquiso, mas por não participar muito. Senão, pesquisaria sim!*

FÁTIMA:

Marcela: Faça uma breve apresentação sua:

Fátima: *Fátimaele Pinto, 32 anos, Cabo Frio RJ. Sou graduada em Med. Veterinária e atualmente não atuo na área.*

Marcela: Como você achou a comunidade? Você pesquisou? Ou alguém te indicou?

Fátima: *A comunidade encontrei em outra que frequento "Folclore e lendas brasileiras".*

Marcela: **Você participa ativamente de outras comunidades?**

Fátima: *Sim.*

Marcela: **Como você descreveria a Charadas e Enigmas?**

Fátima: *Para mim é uma forma de aprimorar conhecimentos em áreas que me interessam, como mitologias e conhecer mais sobre outras.*

Marcela: **Você já fez algum amigo lá? Alguém que não fazia parte do seu círculo de amizades e que agora faz?**

Fátima: *Não.*

Marcela: **A comunidade tem regras um tanto quanto rígidas e que são observadas e lembradas mesmo por quem não é moderador. Você considera o fato de ter essas regras para postagem ruim ou isso ajuda? Por quê?**

Fátima: *Boas, porque mantém a ordem, mesmo porque quem posta é quem acerta. Deve-se ter então certa organização.*

Marcela: **Com tanta polêmica, tanta gente falando tanta coisa, o que você pensa sobre o Orkut?**

Fátima: *Não uso o Orkut realmente como rede de relacionamentos pessoais (este é o único perfil que tenho), mas para interação em comunidades. Com isso creio não ter grandes problemas.*

Marcela: **Você já conseguiu responder alguma charada apenas com seus conhecimentos sem precisar pesquisar? Se não, onde pesquisou?**

Fátima: *Sim, boa parte delas. As que não sabia realmente recorri ao Wikipédia.*

Marcela: **Qual a charada que mais te exigiu conhecimentos prévios?**

Fátima: *As sobre mitologias, pois são bem vagas muitas vezes, até porque os mitos de vários países por vezes se parecem.*

Marcela: Como você descreveria a educação que recebeu e a educação que vê agora? Mudou algo ou continua do mesmo jeito?

Fátima: *Eu tive uma educação bem "moderna" para a minha época, mas sai do "2º grau" em 1995! Hoje não há como se impor barreiras a conhecimentos dos jovens, principalmente pela internet. Com isso, creio, a educação teve de se adequar.*

Marcela: Como você vê o uso de tecnologias na educação formal? Usar o Orkut auxiliando na educação por exemplo, seria uma boa idéia ou para você são coisas que não deveriam ter conexão?

Fátima: *Excelente. Até porque aproxima o aluno da sua realidade. A questão é como utiliza-lá.*

SÉRGIO

Marcela: Faça uma breve apresentação sua

Sérgio: *Me chamo Jorge Vieira Coelho, tenho 23 anos, sou de são paulo-sp solteiro e formado em nível superior, atualmente dedico o meu tempo no trabalho, atividades físicas-lazer*

Marcela: Você é formado em quê? Trabalha na área?

Sérgio: *Biomedicina. Sim.*

Marcela: Como você achou a comunidade? Você pesquisou? Ou alguém te indicou?

Sérgio: *conversando com um amigo que participava da comunidade também, tínhamos o comum interesse por enigmas, jogos, mitologia*

Marcela: Você fazia parte da comunidade e agora pelo que pude observar, não faz mais. Por quê?

Sérgio: *há algum tempinho atras eu decidi apagar, sair de quase todas as comunidades, e ficar participando somente de algumas, e nessas eu sai dessa*

comunidade já que não dedicava mais tempo a ela até por conta da minha entrada no meu atual local de trabalho

Marcela: Por que dessa decisão? Motivos pessoais, ou você não via mais identificação com as comunidades?

Sérgio: *não foi pura falta de tempo mesmo. Eu não conseguia mais participar como antes e por isso resolvi sair.*

Marcela: Para você o que é o Orkut?

Sérgio: *Inicialmente , o Orkut era para mim um meio através do qual eu conseguia manter contato com algumas pessoas cujo contato pessoal não era tão periódico quanto eu gostaria que fosse. Normalmente estas pessoas moravam longe ou algo deste tipo que impedisse a convivência no cotidiano. Hoje, o Orkut acabou se transformando numa ferramenta através da qual, além daquela atividade inicial, eu consigo também fazer novas amizades.*

JORGE

Marcela: Faça uma breve apresentação sua:

Jorge: *Bom, sou Elói Freire C. B. Araújo, tenho 22 anos completos. Na época da fundação da Charadas e Enigmas eu não fazia nada, a minha universidade estava de greve e na época eu fazia jornalismo. Hoje abandonei o curso e faço ciências contábeis, quer dizer, fazia, esse semestre estou trancando e começando a trabalhar no que eu realmente quero, gastronomia.*

Marcela: Você classifica sua comunidade como educativa? Havia essa intenção ao criá-la?

Jorge: *Eu não tenho ideia se ela é ou não. O interesse ali, ao menos da minha parte, era diversão. Sempre sotei de estórias, mitos, lendas, história, curiosidades e coisas do tipo, a minha intenção ao criá-la foi de simplesmente brincar de trocar informações de uma maneira mais divertida, não sei se a dos outros membros-fundadores foi a mesma, mas a minha foi. Se ela passa informação isso passa, se isso a fizer ser educativa então ela é, mas não creio que alguém visse nisso como objetivo.*

Marcela: Você participa ativamente de outras comunidades? Em que área?

Jorge: *Hj na verdade participo mais ativamente em outras comunidades do quena C&E, principalmente na comunidade da minha univerisdade (UFPI), nacomunidade da minha "agremiação" política (Sou de direita, e ai?) e nacomunidade do meu esporte favorito (F1- Formla 1)*

Marcela: Como você descreveria a Charadas e Enigmas?

Jorge: *"Tudo era apenas uma brincadeira e foi crescendo..." [/background]*

Quando eu participava mais a via como um bar, ia la para relaxar. Masem vez de ficar nauseado pelo alcool ficava com alguns problemas ecaia em cima de investigação para descobrir a resposta, passava horasnas aulas bolando enigmas para postar quando acertasse, apesar devarias vezes invenar algo na hora. Era um playground intelectual,digamos.

Marcela: Você já fez algum amigo lá? Alguém que não fazia parte do seu círculo de amizades e que agora faz?

Jorge: *"Sim, sim. Apesar de andar um pouco afastado eu ja tive uma epoca que opessoal da C&E eram os meus principais amigos virtuais, inclusivetrocava telefonemas com a Diana e via nela uma verdadeira amiga,alias, ainda a vejo, apesar de nos falarmos pouco hj. Fora ela eufalava muito com a Luciana, com o Rodrigo e com a ex esposa dele, coma atual esposa dele, com o Rogério, principalmente com eles."*

Marcela: A comunidade tem regras um tanto quanto rígidas e que são observadas e lembradas mesmo por quem não é moderador. Você considera o fato de ter essas regras para postagem ruim ou isso ajuda? Por quê?

Jorge: *Ajuda sim, inclusive isso alivia a carga dos moderadores, as vezes as coisas saem do ritmo, mas geralmente as pessoas já tendo conhecimento das regras e sabendo que elas são plenamente usadas costumam agir de acordo com elas. Não fazemos exceções e resolvemos tudo com a máxima presteza, ou seja ela é bem lubrificada. Vejo ela como um sistema judiciário bem resolvido, com poucas regras, claras e absolutas,outras comunidades que dão maior liberdade e coisas do tipo tendem a cair de qualidade e nós sempre preferimos qualidade antes de quantidade,*

nem todos postam, mas garanto que ao menos a maioria dos membros lêem uma charada, coisas que varias pessoas não fazem em suas comunidades.

Marcela: **Com tanta polêmica, tanta gente falando tanta coisa, o que você pensa sobre o Orkut?**

Jorge: *O orkut é uma excelente ferramenta social no Brasil, é um mini-país que revela todas as facetas mais íntimas, melhor ainda do que uma sociedade real, isso explica a razão de tantos fakes, as pessoas através dos perfis falsos são mais verdadeiros já que não precisam usar máscaras sociais e se preocuparem com repressão. Não digo que o orkut é melhor que a sociedade real, mas digo que ele é mais verdadeiro, assim como outros grupos online.*

Marcela: **Você já conseguiu responder alguma charada apenas com seus conhecimentos sem precisar pesquisar? Se não, onde pesquisou?**

Jorge: *Sim, sim. como disse sempre gostei muito dessa parte, então algumas eu já sabia, muitas vezes ocorria de não conseguir postar a tempo e me bater o sentimento de que havia perdido algo fácil. Mas as vezes precisava pesquisar sim, até pq algumas coisas tem mais de uma fonte, e isso dificulta, mitologia grega então.... aí há vários tempos e versões, dependendo do ponto de vista que a pessoa adota é preciso se pesquisar muito. > 9 - Você já aprendeu algo que não sabia com as charadas e enigmas dos > tópicos da comunidade? devo ter aprendido, mas não me lembro agora de nada, se aprendi já assimilei eu tenho sérios problemas de lembrar de coisas já "institucionalizadas" por mim.*

Marcela: **Qual a charada que foi mais difícil de responder?**

Jorge: *não me lembro agora, mas não era raro eu ficar horas vasculhando em livros velhos na biblioteca ou na internet para quando achar a resposta descobrir que cheguei tarde demais em casa. andava com várias charadas anotadas nos meus cadernos da universidade.*

Marcela: **Como você descreveria a educação que recebeu e a educação que vê agora?**

Jorge: *Mudou algo ou continua do mesmo jeito? para mim continua do mesmo jeito, não falo isso de forma negativa, minha educação foi boa e minha irmã que está*

entrando na adolescência agora tbm promete continuar bem. mas no caso eu sou um pouco privilegiado, meus pais tem formação superior e ambos na área de educação, isso influenciou para melhor, não sei como responder isso a certo.

Marcela: Como você vê o uso de tecnologias na educação formal? Usar o Orkut auxiliando na educação por exemplo, seria uma boa idéia ou para vocês são coisas que não deveriam ter conexão?

Jorge: eu uso direto, geralmente como ponto de referência para outras fontes especializadas, se o professor tiver ideia do real potencial eu creio que poderia ser mais uma ferramenta da internet aplicada a educação. só acho que temos que avaliar que o orkut é usado muitas vezes de forma pessoal e que isso tem que ser levado em conta para não influir no contexto escolar.