

O USO DE COMUNIDADES VIRTUAIS NA ESCOLA: possibilidades de interatividade e cooperação na “rede” através da plataforma Edmodo

*Anny Karine Matias Novaes Machado*¹

Resumo

A educação na era da informação é a todo o momento bombardeada por novos métodos, técnicas, instrumentos. As Tecnologias da Informação e Comunicação tem de forma irremediável transformado as práticas educacionais, propiciando novos meios e formas de aprendizagem. Esta pesquisa teve como objeto instigar novas práticas docentes, a partir da inserção de uma Comunidade Virtual (CV) na Escola. A criação da comunidade deu-se a partir das interfaces gratuitas da plataforma *Edmodo*, cuja premissa, define-se pelos princípios construtivistas, de dialogicidade e mediação pedagógica. Nosso objetivo consistiu em integrar à disciplina de sociologia à elementos da comunidade e da sociedade em geral, desvinculando-a da teorização da sala de aula comum. Observamos durante o período de estágio uma carência significativa no que se refere à alfabetização digital, além da pouca ou nenhuma alfabetização digital da turma observada, percebemos que muitos docentes não possuem capacitação para trabalhar com as Tecnologias da Informação e Comunicação, e quando o fazem as usam apenas como ferramentas de uma aula expositiva.

Palavras-chave: Virtualização. Comunidade virtual. Mediação pedagógica.

Abstract

Education in the age of information is all the time bombarded by new methods, techniques and instruments. The Technologies of Information and Communication have transformed, in an irremediable way, the educational practices, providing new means and ways of learning. The aim of this research was to instigate new teaching practices, from the insertion of a Virtual Community (VC) at schools. The creation of the community started from the free interfaces of the *Edmodo* platform, whose premise is defined by constructivist principles, dialogicity and pedagogical mediation. Our objective consisted of integrating the discipline of sociology to elements of the community and society in general, deviating from the theory of the common classroom. It was observed during the period of the mandatory training that there is a significant deficiency in relation to the digital literacy, besides the little or no digital literacy observed in the class, it was also noticed that several teachers do not have enough training to work with the Technologies of Information and Communication, and when they do they use only as tools for lectures.

Keywords: Virtualization. Virtual Community. Pedagogical Information.

¹ Graduada em Letras pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), em Sociologia pela FACIBA. Especialista em Educação a Distância (UNEB) e pós-graduanda em Ensino Superior, Contemporaneidade e Novas Tecnologias pela UNIVASF. E-mail: annykarineee@hotmail.com

Consolidação do virtual e mudança social

O novo valor atribuído ao transitório, ao fugidivo e ao efêmero, a própria celebração do dinamismo, revela um anseio por um presente estável, imaculado, não corrompido.

Jürgen Habermas

Conforme um dos mais importantes críticos da sociedade contemporânea, Boaventura de Souza Santos (2008), o paradigma científico dominante, fruto do modelo epistemológico do século XVI e consolidado ao longo do século XVIII, pautado na previsibilidade das ciências naturais, prevê o conhecimento verdadeiro, com métodos e regras, possui fronteiras fixas e ostensivas, sendo global e totalitário. Hoje vivemos o momento histórico marcado pela crise da identidade das ciências e do capitalismo moderno, fruto dos avanços nas ciências e no conhecimento e na insuficiência estrutural do modelo epistemológico dominante.

A crise advinda de “resultado interativo de uma pluralidade de condições”, ordenada pela teoria da relatividade de Einstein, pelo princípio de incerteza de Heisenberg, pela mecânica quântica, pelos questionamentos do rigor matemáticos incitados por Gödel, pelo avanço na física, química e biologia do século XX, assim como pela quebra no modelo mecanicista, tem a todo o momento incitado reflexões e reestruturações do conhecimento.

Boaventura de Souza Santos (2008) nos mostra uma gradativa superação do paradigma científico dominante pautado na previsibilidade das ciências naturais, e expansiva ascensão do paradigma emergente, cuja premissa afirma que todo conhecimento científico-natural é científico-social, é local e global, é autoconhecimento e visa à acessibilidade de toda a sociedade.

Os sinais de falência deste modelo de razão instrumental têm se intensificado devido à emergência de uma sociedade e economia globalizadas “e de um processo de comunicação digital transgressor da territorialidade, determinante de uma nova sociabilidade, instituinte de um novo estatuto do saber” (LIMA JUNIOR, 2012, p 169). Passamos hoje pelo processo de reordenamento e reorganização social com bases numa cultura mundializada. Para Ortiz (2000) a globalização e a internacionalização proporcionam a gênese de uma sociedade mundial que coabita com outras culturas em que a totalidade se integra através da diferença.

As mudanças das formas de sociabilidade, de acesso e permanência às tecnologias e culturas tem mudado freneticamente as formas de ser e estar no mundo.

Adam Schaff (1993) caracteriza nosso momento histórico pela expansão e consolidação da segunda revolução tecno-industrial¹ marcada pela revolução microeletrônica e pela tecnologia industrial. As mudanças ocasionadas pela “Sociedade informática” induzem transformações culturais, em que a “rede” atua como elemento gerador de novas “tecnologias intelectuais, aberto, conflituoso e parcialmente determinado” (LEVY, 1998, p. 9).

Franco Berardi Bifo em “*Geración Post-Alfa: patologías e imaginários en el semiocapitalismo*” (2007), define que a passagem para a sociedade pós-industrial é marcada pelas tecnologias eletrônicas, pelas mudanças nas relações de trabalho e produção, pela revolução microeletrônica, pela comunicação de massa, pelas bifurcações que caracterizam a Geração pós alfabética.

Se empieza a entrever la época postindustrial, la revolución microelectrónica, el principio de la red, la proliferación de los agentes de comunicación horizontal, y, por tanto, la disolución de la política organizada, la crisis de los estados-nación y de los partidos de masas. (BIFO, 2007, p. 35 - 36)

A desterritorialização, a fragmentação, a interatividade, mobilidade, globalização, a velocidade são alguns signos que caracterizam esta nova forma de ser e estar no mundo e que são os suportes da crescente virtualização da sociedade. A Geração Pós-alfabética (BIFO, 2007) é esta que tem em sua gênese a mudança. Do local para o global, da indefinição das identidades políticas de esquerda e direita, da convivência cotidiana com as diferenças, do não estranhamento, das relações humanas virtualizadas, nossa geração, vê o mundo, comunica-se e vive o virtual de forma cotidiana.

Para Alex Primo (1997), hoje não pensamos o virtual, somos pensados pelo virtual. A virtualização da sociedade se constitui neste contexto de mudança social, a realização das mudanças. Do latim medieval *virtualis*, o virtual trás em sua epistemologia *virtus* o significado de força, potência, isto é:

na filosofia escolástica, é o virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado, no entanto à concretização efetiva ou formal. A árvore está virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente

¹ A primeira revolução, segundo Schaff pode ser situada entre os fins do século XVIII e início do século XIX, cujo mérito consistiu em “substituir na produção a força física do homem pela energia das máquinas (primeiro pela utilização do vapor e mais adiante, sobretudo pela utilização da eletricidade)” (SCHAFF, 1993, p. 22).

filosóficos, o virtual não se opõe ao real mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes (LEVY, 1996, p. 15).

Pierre Levy (1996) caracteriza o virtual como um modo de ser, como processos de criação, recriação e transformação dos sujeitos e seus modos de vida, apresentando-se como redes, *nó* de perspectivas que acompanham a atualidade, isto é,

A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico (Idem, p. 18 -19).

Assim, a virtualização, enquanto processo de criação da realidade caracterizada pela desterritorialização, pela não-presença, funda novas velocidades, novas sociabilidades, habita o ciberespaço e se realiza no hipertexto.

Nesse sentido, a cibercultura expressa uma profunda mudança cultural, enquanto o ciberespaço tem como horizonte a interconexão dos sujeitos. Recriadora das formas de comunicação humanas, a cibercultura reinventa a presença humana. Em sua obra, *Cibercultura*, Pierre Levy, caracteriza três etapas da comunicação humana: a das sociedades fechadas, de cultura oral; a das sociedades “civilizadas”, de cultura escrita, imperialistas e totalizantes e por último, a nossa, da cibercultura, sociedade globalizada, universal, porém não totalitária. Em suas palavras,

Em um primeiro tempo, a humanidade é composta por uma multiplicidade de totalidades culturais dinâmicas ou de tradições, mentalmente fechadas em si mesmas, o que evidentemente não impede nem o encontro nem as influências [...] Em um segundo momento “civilizado”, as condições de comunicação instauradas pela escrita levam a descoberta prática da universalidade. [...] a cibercultura, terceira etapa da evolução [...] corresponde ao momento em que nossa espécie, pela globalização econômica, pelo adensamento das redes de comunicação e de transporte, tende a formar uma única comunidade mundial, ainda que essa comunidade seja – e quanto! – desigual e conflituante (Idem, p. 248-249).

Assim, o ciberespaço também conhecido como “rede” constitui-se como o novo meio de comunicação surgido com a emergência da comunicação mediada pelos computadores. Entretanto, o termo não se limita às interconexões do ciberespaço, especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação, designando também todas as relações humanas e virtuais que permeiam e habitam a “rede”. Em termos estritos,

Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço (Idem, p. 17).

O ciberespaço se torna, dessa forma, a zona de trânsito dos hipertextos. Para Levy, (1998, p. 25) o hipertexto, a hipermídia ou multimídia dão prosseguimento a um processo de artificialização da leitura, cujos sentidos constroem a comunicação e significação e fundamentam-se em seis princípios abstratos: o primeiro, o princípio de metamorfose, é caracterizado pela construção e negociação dos significados; o princípio de heterogeneidade, baseia-se na premissa da diversidade; o princípio de multiplicidade e de encaixe de escalas, cuja especificidade se dá na conexão de modo fractal, em que a rede abarca todas as escalas; o quarto, o princípio de exterioridade, a partir dele, vemos que “A rede não possui unidade orgânica, nem motor interno. Seu crescimento e sua diminuição, sua composição e recomposição permanente dependem de um exterior indeterminado” (Idem, p. 26); já o princípio de topologia, demonstra que nos hipertextos, a trajetória dos caminhos percorridos é uma questão de escolhas e, por fim, o princípio de mobilidade dos centros, caracteriza a descentralidade da “rede”, “trazendo ao redor de si uma ramificação infinita de pequenas raízes, de rizomas” (Idem, p. 26).

Assim, o hipertexto ao retomar e transformar as interfaces¹ da escrita propõe vias de acesso para novas formas, para novos processos de conhecimento e aprendizagem, adequando-se excelentemente ao uso educacional, visto que

Quanto mais ativamente uma pessoa participar da aquisição de um conhecimento, mais ela irá integrar e reter aquilo que aprender. Ora, a multimídia interativa, graças a sua dimensão reticular ou não linear, favorece uma atitude exploratória, ou mesmo lúdica, face ao material a ser assimilado. É, portanto, um instrumento bem adaptado a uma pedagogia ativa (LEVY, 1998, p. 40).

Dessa forma, as transformações sociais impulsionadas pela cibercultura e pelas tecnologias da informação e comunicação projetam na cultura escolar o novo *logos* que modifica e ressignifica os processos de ensino e aprendizagem. Interligadas à rede, às

¹ A noção de interface aqui se configura conforme a acepção de Levy (1998, p. 176) designa-se como “um dispositivo que garante a comunicação entre dois sistemas informáticos distintos ou um sistema informático e uma rede de comunicação”. Assim, as interfaces trabalham com operações de transcodificação e administração de fluxos de informações.

tecnologias digitais, juntamente com as comunidades virtuais constroem e reconstroem as práticas cotidianas.

A consolidação das Comunidades virtuais é mais um dos frutos da emergência de uma sociedade global. O conceito de Comunidade possui noções vagas, as quais variam segundo as perspectivas de abordagem. Entre os clássicos, Ferdinand Tönnies “procurava conceituar a comunidade em oposição à sociedade” (RECUERO, 2012, p. 2). Foi apenas com Emile Durkheim que o conceito de Comunidade moderna passou a se definir a partir dos princípios de coesão social, território, conflitos, interesses e objetivos em comum, distanciando-se cada vez mais das relações familiares e de parentesco.

A Comunicação Mediada pelo Computador reconfigurou o conceito de Comunidade. Os lugares associados à noção de comunidade social, tais como: “o lar, o trabalho, a praça, a igreja,”; bem como os elementos que a caracterizariam, com ênfase na territorialidade, permanência, no sentimento de pertencimento, no caráter cooperativo e de projetos em comum, tem a cada dia mais, dado espaço ao surgimento de um outro tipo de comunidade, a Comunidade Virtual.

Definida segundo Lemos (apud RECUERO, 2012, P. 6) como “o termo utilizado para os agrupamentos humanos surgidos no ciberespaço através da comunicação mediada pelas redes de computadores”, tem em sua gênese as mudanças na forma da interação social impulsionadas pela cibercultura, emergindo como um agrupamento de indivíduos sem *locus*, mas que possuem os seguintes elementos: o tempo, o sentimento, as discussões públicas e o encontro, conforme designa Rheingold (apud RECUERO, 2012, P. 6),

As comunidades virtuais são agregados sociais que surgem da Rede [Internet], quando uma quantidade suficiente de gente leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente, com suficientes sentimento humanos, para formar redes de relações pessoais no espaço cibernético [ciberespaço].

Para Levy, as Comunidades Virtuais, apesar da “não-presença” envolvem núcleos de interesses e objetivos em comum, fazendo ressurgir por meio do ciberespaço novas formas de interações sociais. Assim, pensar a educação no ciberespaço incita a reflexão de estratégias que levem estudantes e educadores a participação interativa e colaborativa. Nesse sentido, as redes sociais virtuais constroem-se como espaços de construções discursivas, propiciando intercâmbios de conhecimento, cooperação e ressignificação das práticas cotidianas. Para nós,

a escola não pode ficar a parte dessas mudanças de uma sociedade cada vez mais globalizada e deve acima de tudo atuar como mediadora e formadora desses novos sujeitos.

E a Escola? Onde fica?

A escola não pode desconhecer esta realidade que se aproxima com o novo milênio e, muito menos, caminhar em sentido oposto ao que corre do lado de fora dos seus muros

Nelson de Lucas Pretto(1996)

Pensar mudança social, virtualização, cibercultura, nos trás a necessidade de reflexão sobre as funções da escola nesta sociedade cada vez mais informatizada e globalizada. Segundo Pretto (1996, p. 99) graças à proliferação de imagens pelos meios de comunicação “o analfabeto do futuro será aquele que não souber ler as imagens geradas pelos meios eletrônicos de comunicação”.

A educação num sentido amplo tem garantido diversas funções da escola, para além do âmbito curricular e acadêmico. Dentre elas, destacamos a de socialização, tanto para a preparação para o mundo do trabalho, quanto para formação e intervenção na vida pública. Sacristã e Gómez (2012, p. 15), em “Compreender e transformar o ensino” propõem que:

A preparação para o mundo do trabalho requer o desenvolvimento nas novas gerações, não só, nem principalmente de conhecimentos, idéias, habilidades e capacidades formais, mas também da formação de disposições, atitudes, interesses e pautas de comportamento.

Para a inserção na vida pública, a escola deve prepará-los para que entendam a dinâmica, o equilíbrio e as normas de convivência que configuram as instituições sociais.

Nesse sentido, a escola deve atuar como mola propulsora da superação desse analfabetismo digital e de informação, imagens e comunicação contemporâneas. Deve propor políticas educacionais que valorizem práticas de releituras, deve, por fim, inserir-se na sociedade moderna, bem como observa Pretto (1996, p. 103)

trabalhar nessa perspectiva é considerar a linguagem audiovisual como a linguagem da sociedade do próximo milênio. Observar o comportamento dos jovens em idade escolar, já criados numa convivência íntima com os vídeos games, televisões e computadores, pode ser significativo para entender, por um lado, algumas das razões

do fracasso da escola atual e, por outro, alguns elementos para uma possível superação desse fracasso.

Nesta perspectiva, o trabalho com as Tecnologias da Informação e Comunicação leva em conta a vivência cotidiana dos jovens com as mídias de comunicação sociais, audiovisuais, digitais, vídeos games. E tem como premissa o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), além de uma perspectiva estrutural, ou seja, como recurso pedagógico.

Não basta, portanto, introduzir na escola o vídeo, televisão, computador ou mesmo todos os recursos multimidiáticos para se fazer uma nova educação. É necessário repensá-la em outros termos porque é evidente que a educação numa sociedade dos *mass media*¹, da comunicação generalizada, não pode prescindir da presença destes novos recursos (PRETTO, 1996, p. 112)

As TIC devem então configurar-se como o meio, como fundamento impulsionador de novos conhecimentos e métodos de ensino-aprendizagem, refletindo dialeticamente acerca das novas formas de agir e pensar na contemporaneidade. Este novo mundo em crescente transformação caracterizado pela instantaneidade, globalização, interconectividade é também conhecido como a era da informação. Alvin Toffler divulgou sua tese de que a humanidade tem passado por sucessivas eras: a era da agricultura, a era industrial e a era da informação. Em melhores termos,

Enquanto na era industrial a ênfase estava no produto, com a educação centrada no ensino de fato, na era da informação a ênfase se desloca para a inteligência, requerendo dos indivíduos habilidades como abstração, pensamento sistêmico, experimentação de hipóteses e trabalho colaborativo (TOFFLER APUD PASSARELI, 2002, p. 188).

O ambiente de rede caracterizado a partir do que Pierre Levy define como cibercultura, ou seja, “um conjunto de técnicas, (materiais e intelectuais), de práticas atitudes, de modo de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço (LEVY, 1999, p. 17), proporciona novas formas de aprendizagem e sociabilidade permeadas pela rede. Esse novo espaço, interrelaciona-se e transmuta as concepções de tempo e espaço; as territorialidades tornam-se transitórias.

É nesse sentido que as multimídias ao trabalhar com interatividade, ao oferecer inúmeras interfaces, ao interrelacionar sujeitos através de comunidades, no âmbito da educação viabiliza ambientes intrigantes e inovadores de ensino e aprendizagem, podendo

¹ Derivada do latim *media* (meios) e do inglês *mass* (massa), a definição de *Mass Média* proposta por Pretto (1996), abarca a pluralidade dos meios de comunicação de massa.

proporcionar a interconexão de conteúdos, auxiliando no desenvolvimento de diversas habilidades e inteligências.

Se hoje a vivência em redes sociais é um compartilhamento cotidiano, nos questionamos sobre até que ponto estes ambientes de rede são propiciadores de interação e aprendizagem escolar. Perguntamos-nos se é possível utilizar Comunidades Virtuais de Aprendizagem no ensino regular da educação básica, se os professores são qualificados e tem interesse em manter novas formas de interação com os estudantes e de avaliação da aprendizagem que o ambiente de rede permite e ainda se os estudantes inseridos neste contexto obtêm um melhor desempenho no processo de ensino-aprendizagem. A escola não pode estar à parte das mudanças de uma sociedade cada vez mais globalizada. Por isso, torna-se cada vez mais urgente a revisão e reflexão acerca das relações entre sociedade, tecnologia, currículo e funções da comunidade escolar.

Experienciando as Comunidades

Esta pesquisa teve como objeto inicial instigar novas práticas docentes, a partir da inserção de uma Comunidade Virtual (CV) na Escola, na perspectiva de que uma CV de aprendizagem pode impulsionar os docentes a trabalharem de forma cooperativa e colaborativa para propor as atividades e seguir com os debates. Para os estudantes, o objetivo foi incitar o aprendizado através de diversas mídias, propondo construções conjuntas e compartilhadas de saberes que extrapolem a sala de aula convencional. O estudante deve por fim, tornar-se sujeito do seu próprio conhecimento.

A pesquisa é fruto de reflexões proporcionadas pelos cursos de Especialização em Educação à Distância, Campus XXII – da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) e do curso de Especialização em Educação Superior, Contemporaneidade e Novas Tecnologias pela Universidade Federal do Vale do São Francisco (Univasf). Foi implementada a partir da experiência de estágio supervisionado em Sociologia (FACIBA/ FORDEC) realizado na Escola Estadual Antonieta Xavier Siqueira Santos, localizada à Rua Francisco Dantas de Andrade, s/n, no Município de Euclides da Cunha–BA, numa turma de Segundo Ano do Ensino Médio, noturno, cujos estudantes abarcaram uma faixa etária de 18 a 30 anos. A escola, dentre as demais, foi selecionada por manter em sua estrutura todos os recursos necessários para implantação do projeto, tais como: laboratório de informática e sala de multimídia.

Durante o período do projeto de pesquisa buscou-se a criação de uma Comunidade Virtual a partir das interfaces gratuitas oferecidas pelo Edmodo¹, nosso objetivo consistiu em integrar à disciplina de sociologia à elementos da comunidade e da sociedade em geral, numa perspectiva de propor uma sociologia para o cotidiano desvinculando-a da teorização da sala de aula comum. Observamos durante o período de estágio uma carência significativa no que se refere à alfabetização digital, além da pouca ou nenhuma alfabetização digital da turma observada, percebemos que muitos docentes não possuem capacitação para trabalhar com as Tecnologias da Informação e Comunicação, e quando o fazem as usam apenas como ferramentas de uma aula expositiva.

O software livre, o Edmodo define-se pelos princípios construtivistas, levando em consideração a dialogicidade e o processo de mediação pedagógica. Sua interface é semelhante as interfaces da redes sociais mais utilizadas no mundo, tais como o Facebook, tem como principal objetivo prover diálogos permanentes, integrando de forma colaborativa, os processos de ensino aprendizagem. Segundo Aragão (2010) os softwares livres, definem-se pelos princípios construtivistas, levando em consideração a dialogicidade e o processo de mediação pedagógica, ou seja, “constitui-se em um sistema de administração de atividades educacionais destinado à criação de comunidades on-line em ambientes virtuais voltados para a aprendizagem colaborativa” (ARAGÃO, 2010, p. 29).

No Edmodo o usuário pode se cadastrar como aluno ou professor, em seguida a pagina inicial contem as configurações de perfil, onde pode-se colocar os dados pessoais, há ainda espaço para convites, biblioteca, um buscador da web, os grupos de estudos abertos, calendário, atividades, comunidades e espaços para postagens de vídeos, musicas, pensamentos

A apresentação da proposta da comunidade ocorreu após a contextualização da disciplina e da necessidade de reflexão sobre a sociedade contemporânea. Os estudantes foram divididos em dois grupos de oito, visto que a sala de informática só possuía quatro computadores em pleno funcionamento. Os cadastros dos usuários, foram realizados ao período de apresentação e possibilidades da comunidade, assim como um planejamento em comum foi incitado. As discussões da CV giraram em torno das seguintes perspectivas:

¹ O Edmodo é uma plataforma livre que oferece aos professores e estudantes uma comunidade virtual, para conexão, colaboração, compartilhamento de conteúdos e notas, acesso a trabalhos de casa, discussões, vídeos, notificações, mensagens. Criada em 2008, por Nic Borg e Jeff O'Haratem, tem como principal objetivo auxiliar os educadores a dinamizar as práticas de ensino-aprendizagem por meio das mídias digitais e redes sociais. Acesse a Plataforma: www.edmodo.com

reflexões sobre o mundo do trabalho, inclusão e exclusão social. As atividades trabalhadas foram: O documentário *A ilha das flores* de Jorge Furtado¹; O filme *Tempos Modernos* de Charles Chaplin²; Leitura de *O Capital* em quadrinhos³; Leitura e debate sobre o pensamento dialético a partir do provérbios; discussão sobre inclusão e exclusão a partir dos filmes e textos lidos; vídeo “Trans-homem, João Nery de frente com Gaby”⁴.

Nesse sentido, ao propormos uma "Sociologia para o cotidiano", procuramos problematizar relações sociais tais como: o trabalho, a industrialização, o consumo, a criminalidade, exclusão social. Ao iniciarmos a Comunidade Virtual com a apresentação e problematização do documentário *A ilha das flores*, abrimos o leque para pensar as relações de inclusão e exclusão na contemporaneidade, com ênfase no trabalho e industrialização. O prosseguimento desta temática deu-se na leitura e reflexão sobre a adaptação em quadrinhos⁵, de *O capital*, de Karl Marx, cuja obra caracteriza-se como uma série de volumes de economia política, surge como crítica ao capitalismo, e é considerado por muitos como o marco do pensamento socialista marxista. Passamos então a buscar o método de análise marxista, o dialético. Para isso, a turma foi dividida em duplas, em seguida cada uma recebeu um provérbio⁶ da cultura popular, a proposição foi: um membro do grupo defenderia o provérbio, outro o rejeitaria, ambos deveriam expor argumentos tanto a favor, quanto contra. A partir deste exercício, retomamos os princípios de inclusão e exclusão social, desta vez, tomamos como critérios de análise, O dia nacional da consciência negra⁷ e o vídeo *Trans-homem* João W. Nery de frente com Gaby, questões foram lançadas acerca dos direitos da mulher, dos homossexuais, dos afro-brasileiros, refletimos sobre a criminalização do preconceito e os males sociais que estes causam.

Encantamentos

Como afirma Fernandes e Silva (2004, p. 376), “pensar a educação no o ciberespaço significa, então, pensar estratégias que nos levem a participação colaborativa”, cuja essência

¹ Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=Hh6ra-18mY8>

² Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=EGSY3FsOJn0>

³ Disponível em: <http://www.slideshare.net/PedroOtoni/o-capital-em-quadrinhos>

⁴ Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=tTqa5BgmEog>

⁵ A escolha pelos quadrinhos, deu-se a partir do entendimento que deve-se buscar primeiramente uma linguagem mais próxima do cotidiano dos estudantes, para apenas em seguida aprofundar as leituras e releituras.

⁶ Recolhidos do site: <http://www.suapesquisa.com/musicacultura/proverbios.htm>

⁷ Pareceu-nos oportuno, inserir a temática afro-brasileira, visto que estávamos na semana da consciência negra, em que as mídias de massa estavam focando a todo a problemática do preconceito racial.

possibilita interligação de diferentes perspectivas, reflexões, interconexões e pode auxiliar na efetivação de um aprendizado autônomo. Assim, um trabalho cooperativo envolve múltiplos aspectos como a comunicação, negociação, coordenação, co-realização, compartilhamento. A interação, a participação são elementos fundamentais, assim como a mudança de uma postura hierárquica, para uma postura heterárquica. Como bem explicitam Fernandes e Silva (2004, p. 377):

Neste modelo, desfaz-se a idéia de centro emissor que dita uniformizações para uma recepção massiva e passiva. Surge a comunicação interativa que propõe o diálogo, a seletividade, a conectividade, a bidirecionalidade e a intervenção na mensagem aberta à operatividade e à autoria criativa.

Ao trabalharmos com o Edmodo, a turma do segundo ano, no início, demonstrou uma espécie de estranhamento, visto que até então, os computadores da sala de vídeo eram usados apenas para pesquisa, e os filmes e documentários como objeto para análise de conteúdo proposto pela disciplina. Com o desenvolvimento das propostas, demonstraram bastante aceitação e animação por fugir um pouco da prática convencional em sala de aula.

Desse modo, a CV se constitui como um ambiente instigante e ao promover a interação tanto na articulação dos saberes, quanto na diversidade de recursos multimídia, oportuniza a cooperação e interatividade. Percebemos que a utilização da comunidade virtual mobilizou e instigou a participação nas aulas e no ambiente, auxiliando na troca de experiências, inclusive no uso das máquinas, assim como na reflexão e articulação das reflexões propostas em suas relações com a sociedade em geral, em sua diversidade e coletividade.

Desencantamentos

Para Machado e Tijoboi (2005), as novas tecnologias de informação e comunicação chegaram a escola como imposições da modernidade. De fato, no Brasil a introdução das TIC ainda encontra-se em fase de experimentação. Conforme afirma Passareli (2002), “Há muitos projetos-piloto em curso, de natureza, alcance e duração variáveis (p. 191)”. A criação da CV, durante a pesquisa buscou superar esta primeira impressão, isto é, da escassez com que se usa o computador e a internet como meio e método de aprendizagem. Nos deparamos com uma turma eclética de estudantes do Segundo ano do ensino médio noturno, numa faixa etária de

18 a 30, enquanto alguns nunca tiveram acesso a um computador, outros dominavam, inclusive itens de segurança e manutenção.

Constatamos a permanência de uma globalização excludente, enquanto uma parte da população tem total acesso aos bens econômicos e culturais, uma boa parcela da população brasileira ainda permanece à margem. O computador ainda é um bem relativamente caro para populações de baixa renda e a internet além de uma das mais lentas do mundo, também é uma das mais caras. A exclusão se torna ainda maior nas cidades de interior, visto que muitos jovens no contexto analisado, em especial os moradores da zona rural, não tem acesso ao computador, muito menos a rede.

A inclusão social dessa população excluída pelo não acesso as redes de informação e comunicação, pode encontrar como via de acesso aos bens culturais sua inserção através da educação. Todavia, a falta de utilização dos recursos vem confirmar a pesquisa de Pretto (1996, p. 109),

Encontramos a escola – professores, coordenadores, diretores e pais – assistindo quase que perplexa, à presença e à concorrência desses meios. [...] vejo como os professores observam o manuseio dos equipamentos de vídeo e televisão. Recolho depoimentos – e não poucos! – daqueles colegas que encontram inúmeras dificuldades práticas para fazer uso desses meios, mesmo quando as escolas os possui. É comum esses equipamentos ficarem trancados a sete chaves em salas especiais sendo quase impossível a sua utilização.

É assim que mesmo todas as escolas do município de Euclides da Cunha sendo equipadas por salas de informática e de recursos multimídia, muitos estudantes avançam ano a ano, sem nem ao menos aprender a ligar o computador. Percebemos que muitos professores embora todos os anos passem por capacitações e capacitações continuam demonstrando na maioria dos casos total descaso e desconhecimento das possibilidades de utilização das TIC na escola.

Considerações finais

"Comunidades virtuais na escola: usos e possibilidades da interatividade e cooperação na rede" trouxe-nos inicialmente os questionamentos acerca das possibilidades inserção de Comunidades virtuais (CV) no ensino regular da educação básica, da qualificação e interesse dos professores em manter novas formas de interação com os estudantes, e de como as CVs podem auxiliar num melhor desempenho no processo de ensino-aprendizagem. Após a

experimentação, percebemos que é possível através do uso de comunidades virtuais desencadear transformações nos métodos de ensino-aprendizagem, interconectar conteúdos, promover a permanência de diálogos, estudos e análises por meio do ciberespaço. Cabe à escola superar a exclusão digital de grandes parcelas dos jovens em idade de escolarização e nesse contexto, o professor é o agente de integração e transformação, por meio da utilização de práticas de mediação que visem à autonomia, cooperação e interatividade.

Referências

ARAGÃO, Claudia. **Comunidades virtuais de aprendizagem**. 2º Ed. Especialização em Educação à distância. Salvador: UNEB/ EAD, 2010.

ARAGÃO, Claudia Regina Dantas. A interatividade na Prática pedagógica *online*: relato de uma experiência. In: Revista da FAEEBA. **Educação e Contemporaneidade**. Salvador, v. 13, n. 22, p. 341–351, jul./ dez., 2004.

BIFO, Franco Berardi. Geración Post-Alfa: **Patologias e imaginários em el semiocapitalismo**. Buenos Aires: Tinta Limón, 2007.

DÁVILA, Cristina. Conhecimento compartilhado no espaço colaborativo das comunidades virtuais de aprendizagem. In: Revista da FAEEBA. **Educação e Contemporaneidade**. Salvador, v. 13, n. 22, p. 265–273, jul./ dez., 2004.

FAGUNDES, Tereza Cristina Pereira Carvalho. **Metodologia da pesquisa**. Especialização em EAD. Salvador: UNEB/ EAD, 2009.

FERREIRA, Simone Lucena e BIANCHETTI, Lucidio. As tecnologias da informação e da comunicação e as possibilidades de interatividade para a educação. In: Revista da FAEEBA. **Educação e Contemporaneidade**. Salvador, v. 13, n. 22, PP. 253 – 263, jul./ dez., 2004.

LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora? Novas exigências profissionais e profissão docente**. São Paulo: Cortez Editora, 2002.

LIMA JUNIOR, Arnaud Soares. **Educação e NTIC**: do pensamento dialético ao pensamento virtual. Acesso em: 27/08/ 2012. Disponível em: <http://www.lynn.pro.br/pdf/educatec/limajunior.pdf>

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo:Ed. 34, 1999.

LEVY, Pierre. **O que é o Virtual?** São Paulo:Ed. 34,1996.

LEVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Ed. 34, 1998.

MACHADO, Joicemegue Ribeiro e TIJIBOY, Ana Vilma. **Redes Sociais Virtuais: um espaço para a efetivação da aprendizagem cooperativa.** Acesso em: 13/06/ 2012. Disponível em: http://www.inf.ufes.br/~cvnascimento/artigos/a37_redessociaisvirtuais.pdf

MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. *Tecnologias para a colaboração.* In: Revista da FAEEBA. **Educação e Contemporaneidade.** Salvador, v. 13, n. 22, p. 431– 439, jul./ dez., 2004.

MERCADO, Luis Paulo Leopoldo. A utilização do chat como ferramenta didática. In: Revista da FAEEBA. **Educação e Contemporaneidade.** Salvador, v. 13, n. 22, p. 385–400, jul./ dez., 2004.

ORTIZ, Renato. **Mundialização e cultura.** São Paulo: Brasiliense, 2000.

PASSARELI, Brasilina. *Construindo Comunidades Virtuais de Aprendizagem – Projeto Têligado – O Jornal interativo de sua escola.* In: **Informática pública.** Vol. 4. P. 187–201, 2002. Acesso em: 03/09/2012 Disponível em: http://www.ip.pbh.gov.br/ANO4_N2_PDF/ip0402passarelli.pdf

PRETTO, Nelson de Lucas. **Uma escola sem/com futuro: educação e multimídia.** 7 ed. São Paulo: Papyrus, 1996.

PRIMO, Alex. **A emergência das Comunidades Virtuais.** 1997. Acesso em: 17/04/ 2012. Disponível em: http://www.sitedaescola.com/downloads/portal_aluno/Maio/A%20emerg%EAncia%20das%20comunidades%20virtuais.pdf

RECUERO, Raquel da Cunha. **Comunidades virtuais – Uma abordagem teórica.** Acesso em: 16/06/2012. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/recuero-raquel-comunidades-virtuais.pdf>

RECUERO, Raquel da Cunha. **Mapeando redes sociais na internet através da conversação mediada pelo computador.** 16/06/2012. Disponível em: <http://www.pontomidia.com.br/raquel/artigos/mapeando.pdf>

SACRISTÁN, J. Gimeno e GOMÉZ, A. L. Perez. **Compreender e Transformar o ensino.** 27/09/2012. Disponível em: <http://www.slideshare.net/TPARTHENON/compreender-e-transformar-o-ensino>

SANTOS, Eunides Nogueira e SAHB, Warley Ferreira. O computador no processo de desenvolvimento dos adolescentes: a experiência do projeto de vida. In: Revista da FAEEBA. **Educação e Contemporaneidade.** Salvador, v. 13, n. 22, p. 355–363, jul./ dez., 2004.

SCHAFF, Adam. **A sociedade informática.** São Paulo: Unesp, 1993.

SILVA, Marco e FERNADES, Siddarta. Criar e desenvolver uma rádio online na escola: interatividade e cooperação no ambiente de aprendizagem. In: *Revista da FAEEBA.* **Educação e Contemporaneidade.** Salvador, v. 13, n. 22, p. 375– 384, jul./ dez., 2004.

SOUZA SANTOS, Boaventura de. **Um discurso sobre as ciências.** 5 ed. São Paulo: Cortez, 2008. 05/09/2012. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/89869029/Um-Discurso-Sobre-as-Ciencias-Boaventura-de-Sousa-Santos>