

Comunidades Virtuais: aprendizagem colaborativa

por

Anelise Pereira Sihler é Pedagoga, Especialista em Gestão de Pessoas, Gestão Educacional, Educação a Distância, Educação colaborativa, Relações Humanas, mestre em TI e Comunicação, doutoranda em Educação

Resumo: Este trabalho traz uma discussão sobre as comunidades virtuais de aprendizagem e sua relevância para a construção do conhecimento crítico na educação a distância e nas organizações. Apresenta, também, um breve estudo sobre os e-grupos e as comunidades instantâneas e sua utilização pelas comunidades virtuais. Aborda ainda o conceito de distância transacional e como as TICs influenciaram estas comunidades e suas implicações na democratização da informação do conhecimento. O Estado da arte das comunidades virtuais é apresentado em uma visão transversal com enfoque no uso das tecnologias contemporâneas como uma das propulsoras das comunidades virtuais.

Palavras chaves: Comunidades Virtuais, Distância Transacional

1. Abordagem introdutória

O homem, desde os primórdios, entendeu que viver socialmente era muito mais vantajoso, pois além de servir aos seus interesses, viver na companhia de outras pessoas era uma questão de sobrevivência, criando assim uma estratégia para preservar a vida. Ao viajar pela história, percebemos que tais comunidades priorizavam a sobrevivência por meio da caça, da pesca e da segurança em relação às outras comunidades e aos animais selvagens.

No mundo atual e globalizado, dentro desta perspectiva, não ocorreram mudanças, só que agora este homem gregário procura não só as comunidades tradicionalmente constituídas, mas também comunidades virtuais dos quais quer fazer parte para sobreviver no mundo onde a informação e a comunicação são pontos fortes para a convivência em sociedade.

Ferdinand Tönnies (1985 cit, in Recuero, 2004) aponta que o termo comunidade é bem diferente do termo sociedade, pois enquanto o primeiro representava o passado, a aldeia, a família orgânica com motivação afetiva, representada por relações locais e interação entre o grupo; o segundo estava associada à frieza e ao egoísmo, sendo mecânica e fruto da modernidade.

Palacios (1998) cita que a comunidade apresenta como característica "o sentimento de pertencimento, a territorialidade, a permanência, a ligação entre o

sentimento de comunidade, caráter corporativo e emergência de um projeto comum, e a existência de formas próprias de comunicação".

A partir do surgimento do computador, da Internet e de tantas outras transformações provocadas pelas novas tecnologias da informação e da comunicação, foram surgindo comunidades que se encontram, dialogam e interagem em tempo e espaço diferente dos adotados pelas comunidades tradicionais alterando, portanto, comportamentos de estudantes e de grupos de pessoas.

Vai longe o tempo em que grupos de alunos marcavam encontros em local e horário pré-definidos para a realização de atividades comuns. Conectados a computadores, o espaço marcado para o encontro é virtual e o horário definido de acordo com as necessidades e regras estabelecidas pelo próprio grupo. São as comunidades de aprendizagem.

Mas como diferenciar estas comunidades de tantas outras existentes na Internet?

2. Comunidades virtuais e comunidades virtuais de aprendizagem

Com o crescimento da pesquisa na internet e da educação a distância, nasce uma nova comunidade; espaços virtuais para bate-papo, para troca de mensagens, para aprender mais sobre assuntos acadêmicos e desenvolvimento de potencial crítico.

Abaixo são apresentadas algumas comunidades virtuais e comunidades virtuais de aprendizagem, assim como redes de relacionamentos online e comunicadores instantâneos.

2.1. Redes de relacionamento online

As redes de relacionamentos existentes na internet, ou redes sociais, são sites como o Orkut, Friendster, LinkedIn e o Gazzag, que possibilitam a criação, manutenção, participação e a interação entre os participantes de determinada comunidade que tem um interesse comum.

O principal objetivo destas redes é propiciar o encontro ou reencontro de pessoas por meio destas comunidades.

2.1.1. Orkut

O Orkut é um software social online que possibilita a criação de redes de relacionamentos online, onde o usuário pode permitir ou não a entrada de “amigos” em sua comunidade.

A interação ocorre de acordo com o interesse dos usuários, que trocam mensagens e postam suas fotos no mesmo ambiente; a privacidade não existe entre o grupo, já que estes têm acesso à “vida” de cada um. Cada “amigo” pode ter seus próprios “amigos”.

O Orkut foi desenvolvido pelo engenheiro Orkut Buyukkokten, do Google.

2.1.2. Gazzag

O Gazzag é um software social que tem a mesma função do Orkut, mas com recursos para conversas online, blogs, fotologs, videologs (interação por meio de chats), gerenciador de tópicos e sites para jogos de cartas online. A privacidade é maior.

2.1.3. MySpace

É um serviço de rede social parecido com blog e fotologs, vinculados ao perfil do usuário, que possui um sistema interno de e-mail, fóruns e grupos. É muito utilizado por bandas musicais, pois, por hospedar MP3, estes tem a oportunidade mostrar o seu trabalho musical para o público.

2.1.4. Second Life

Como já diz o nome, este simulador pode criar uma segunda vida real em um mundo virtual em 3D (terceira dimensão), permitindo uma interação de acordo com a criatividade do participante e a criação de uma nova imagem identificadora dentro do ambiente virtual (avatar).

Este simulador também é utilizado para simular jogos entre múltiplos jogadores, o MMOSG, podendo a interação ocorrer em tempo real e entre jogadores de diversas localidades.

2.1.5. Lista de Discussão e E-group

A lista de discussão é dos recursos oferecidos pelo sistema e-group, cuja ferramenta baseada em uma lista de e-mails. Sua finalidade é discutir assuntos específicos colocados pelos participantes que possuem interesses em comum e promovendo a interação entre estes.

A interação ocorre por meio de e-mail, que quando é enviado, por um dos participantes do grupo, este é repassado para todos aqueles que fazem parte da lista.

Assim como as comunidades virtuais, para participar de listas já existentes, ou criar novos grupos de discussão, é necessário que o interessado se inscreva em servidores que ofereçam este tipo de serviço.

2.1.6. Wiki

A palavra “Wiki” significa “rápido” na língua havaiana, sendo um hipertexto, que pode ser editado online por qualquer pessoa, desde que esta se cadastre para editar o conteúdo oferecido, por meio de uma aba denominada “Editar” onde é possível modificar, escrever, dar opinião sobre determinado assunto.

O Wiki é uma ferramenta de colaboração online que tem a aparência de um site, podendo ser comparado a um website, onde o usuário pode criar gerenciar e publicar conteúdos, sendo aberto e democrático. Neste ambiente de cooperação e interatividade, o usuário pode assumir a posição que quiser: leitor, observador, criador, autor e colaborador.

Pelas características colaborativas apresentadas, o Wiki é muito usado por associações comunitárias e organizações coletivas que utilizam o trabalho colaborativo, onde se faz necessário o desenvolvimento de projetos em conjunto e escrever textos coletivos de forma bastante dinâmica. Um exemplo de Wiki é a WIKIPÉDIA.

2.2. Comunicadores Instantâneos

Comunicadores instantâneos ou mensageiros são programas que permitem agregar pessoas que desejam se comunicar, recebendo e enviando mensagens escritas, sonoras, de vídeo e arquivos pela internet em tempo real.

2.2.1. ICQ

É um tipo de comunicador instantâneo que permite a troca de mensagens escritas, de voz, imagem, vídeo de URLs, mas que necessita de instalação no computador.

2.2.2. Messengers (MSN)

Este tipo de comunicador não necessita de instalação de nenhum programa ou arquivo no computador estando disponível online.

2.2.3. Skype

É um software que permite a interação por meio da voz entre pessoas que utilizam a internet e que podem estar em qualquer lugar do planeta.

Suas chamadas são de graça, quando utilizados de Skype para SKype, tendo vários recursos para que a comunicação ocorra.

O SkypeOut é um recurso pago utilizado para chamadas de telefones fixos e celulares, assim como o SkypeIn.

2.2.4. Google Talk

Este comunicador instantâneo é similar ao Messenger, mas que pode ser utilizado totalmente online, pelas contas do Gmail ou com a instalação do programa que é baixado do Google.

2.2.5. Meebo

É um comunicador instantâneo que permite a integração de vários comunicadores ou serviços em um único local (MSG, ICQ etc), podendo ser usado de qualquer computador com um browser (programa para abrir e exibir as páginas da web como o internet Explore) e uma conexão a internet e não é bloqueado por firewalls (software responsável por isolar segmentos de rede, podendo fechar seletivamente portas de comunicação e implementar uma série de regras).

2.2.6. Chat

O *chat*, ou sala de bate papo, é uma ferramenta síncrona disponibilizada dentro de um determinado ambiente virtual onde os usuários podem conversar com outros virtuais ao mesmo tempo.

É bastante utilizado para discutir dúvidas de participantes de cursos a distância, onde o tutor, ou professor, se reuni virtualmente com seus alunos.

2.3. Comunicadores Virtuais

Comunidade virtual são agrupamentos humanos que surgem no ciberespaço através da comunicação mediada por computador (Recuero,2004). À medida que interligam pessoas, são consideradas redes sociais. (Loureiro da Silva, 1999).

É um espaço na internet onde as pessoas podem trocar informações, se relacionar e compartilhar conhecimento, ampliando seu network e possibilitando o

desenvolvimento de relações de várias naturezas: social, política, acadêmica de negócios etc.

As comunidades virtuais, ou cibercomunidades, são comunidades ou grupo de pessoas com interesses em comum que se organizam no ciberespaço, tendo como objetivo compartilhar informações sobre assuntos de interesse de determinada comunidade, propiciando a ampliação do conhecimento sobre determinado assunto e outros que são de interesse destes. Estas comunidades podem surgir tanto pelo encontro de pessoas, virtualmente, que possuem os mesmos interesses ou então nascem de comunidades presenciais que passaram a utilizar a rede para expandir e otimizar suas ações.

O interesse que movem uma comunidade virtual, ou presencial, pode se dar a partir da interação de movimentos locais ou de outras motivações como lutas por direitos sociais. E com o tempo, geralmente, estas comunidades se transformam e se expandem por meio dos sites, onde os mesmos da comunidade podem ter maior interação, ter acesso às notícias sobre sua comunidade, participar de chats, fóruns ou listas de discussão e enviar e-mail.

Para participar de uma comunidade virtual é necessário que o interessado se inscrever em servidores que ofereçam este tipo de serviço.

2.4. Comunicadores Virtuais de Aprendizagem

A velocidade em que as informações são processadas e o conhecimento colocado a disposição de muitos, faz com que surjam comunidades virtuais de aprendizagem, ligadas ou não a uma instituição educacional, as quais procuram por novos meios, menos rígidos, e espaços que correspondam as suas “necessidades reais e à especificidade de seu trajeto de vida”.(Lévy, 1999, p. 169), podendo, assim desenvolver o seus conhecimentos, aos mesmo tempo que se socializam e se sentem parte de um grupo.

A Internet como meio de comunicação ágil, flexível e de baixo custo, e sua adoção em larga escala pelas organizações foram propulsores das comunidades virtuais. Grupos de pessoas com interesses comuns - em uma organização ou em várias - se formaram aos poucos, se comunicando através de *e-mail*, *chats* e *websites*. Profissionais de uma área específica passaram a trocar informações relevantes para o seu dia-a-dia, sobre suas "melhores práticas". Verdadeiras "comunidades" começaram a se formar nas empresas em torno do compartilhamento de suas "práticas".

As comunidades virtuais de aprendizagem priorizam a interação social, a aprendizagem colaborativa e o trabalho cooperativo. Nesta perspectiva, a própria comunidade se legitima, por constituir-se a partir de afinidades de interesses, de conhecimentos, de projetos mútuos e valores de troca, estabelecidos no processo de cooperação. Nestas comunidades há a oportunidade de uma aprendizagem ativa, onde o indivíduo tem papel principal na construção de seu conhecimento, quando este cria significados por meio de vivências, exploração, manipulação e interação.

Estar inserido na sociedade do conhecimento e da informação num sentido amplo, pressupõe um indivíduo capaz de utilizar recursos das novas tecnologias, ter acesso às informações e desenvolver determinadas competências e habilidades requeridas. Acessar a internet e utilizar o computador são alguns requisitos básicos

desse momento num processo de ensino e aprendizagem onde o conhecimento é construído e re-construído.

A internet, utilizada como ferramenta que potencializa o aprendizado, privilegia o processo colaborativo através de debates, pesquisas e mediações, num ambiente de aprendizagem virtual, oportunizando, portanto, o trabalho em rede e o desenvolvimento da capacidade de cooperar, aprender, acessar e produzir informação. Sendo uma importante ferramenta na dinâmica de trabalho do educador, a internet pode ser traduzida pedagogicamente como uma rica fonte de materiais armazenados, informações atualizadas, possibilidades de interação e de produção que permitem o desenvolvimento de diversas atividades com e entre os alunos. O indivíduo, além de pesquisar, pode também discutir um trabalho coletivamente ou ser orientado através do ambiente, e por intermédio da comunidade virtual; ele estabelece relações num espaço virtual através de meios de comunicação à distância.

Interpretada, inicialmente, como uma modalidade que faz uso de procedimentos que objetivam a superação da distância, a EaD, hoje, pode ser considerada como precursora na utilização de metodologias que estão contribuindo para uma mudança dos paradigmas educacionais. As tecnologias de informação e comunicação (TIC) usadas na EaD não servem apenas para diminuir a distância geográfica entre professores e alunos, elas são eficazes nos próprios cursos presenciais. Tal afirmação tem como base o conceito de distância transacional que considera a distância educacional não do ponto de vista físico, mas do ponto de vista comunicativo (Moore, 1993). O grau de interação e colaboração existente entre os professores/ tutores e alunos definirão uma maior ou menor distância transacional, assim como o atendimento das necessidades do aprendiz será influenciado pela escolha da mídia e sua utilização adequada e do material a ser utilizado ao longo do processo ensino aprendizagem.

Os primeiros ambientes virtuais destinados à educação foram construídos no início dos anos 90, quando, então, a web tornou-se um espaço, cada vez mais comum, sendo utilizada como recurso auxiliar nos cursos de graduação e pós-graduação. Rapidamente, tornou-se instrumento para o desenvolvimento de cursos à distância, atendendo universidades e empresas, dando origem em seguida aos ambientes informatizados, direcionados às atividades de educação e treinamento organizacional.

Com o desenvolvimento e aperfeiçoamento dos ambientes virtuais, emerge, nas organizações educacionais um novo modelo que privilegia o conhecimento construído a partir de interação social, e estabelecidos através de comunidades de aprendizagem; tais comunidades tem como características, o agrupamento de pessoas que organizam entre si relações sociais, construídas através da interação mútua, a partir de afinidades de interesses, de conhecimentos, de projetos recíprocos, desenvolvidos num processo de cooperação (Primo 1998).

Como afirmado por Lévy (1999), as relações on-line estão muito longe de serem frias e não excluem as emoções. Os participantes de comunidades virtuais desenvolvem conceitos de "moral social" e é criado, um código de conduta, não formalmente, que comanda suas relações, com relação à importância das informações que circulam na comunidade. Normalmente não é imposto o que "pode" e o que "não pode" em uma comunidade; ela mesma se auto-regula e se organiza. Os papéis assumidos e a responsabilidade de cada componente do grupo envolvido no processo, a opinião pública e seu julgamento aparecem naturalmente no ciberespaço.

3. Comunidades Virtuais de Aprendizagem em seu estado da arte

Tendo sua origem na internet, as comunidades virtuais, estudadas e pesquisadas, são também, responsáveis por mudanças no comportamento humano, impactando na comunicação e na educação, integrando atividades mentais, construindo coletivos inteligentes, independentes de espaço e tempo.

A inteligência coletiva se sustenta num novo espaço, caracterizada pela ausência de fronteiras geográficas, liberdade de expressão e cidadania global mediada pelo computador. O conceito surgiu a partir dos debates promovidos por Pierre Lévy sobre as tecnologias da inteligência, caracterizado por um novo tipo de pensamento consolidado por conexões sociais que ocorrem através da utilização das redes abertas de computação da Internet.

As novas formas de comunicação privilegiam o saber coletivo. Como afirma Pierre Lévy (1998, p. 181):

O saber da comunidade pensante não é mais um saber comum, pois doravante é impossível que um só ser humano, ou mesmo um grupo, domine todos os conhecimentos, todas as competências; é um saber coletivo por essência, impossível de reunir em uma só carne. O mundo virtual é, essencialmente, o espaço da experiência em conjunto.

A experiência em conjunto é a grande responsável pela democratização da informação e do conhecimento, levando a humanidade a uma evolução tecnológica e científica cada vez mais rápida. Os grupos, através de comunidades virtuais de aprendizagem, interagem e constroem uma inteligência coletiva e que se inserem nas novas profissões geradas pela era digital.

Novamente viajando para o final do século XX, podemos lembrar que o exercício completo da cidadania era caracterizado pela alfabetização. Hoje, discute-se a necessidade de letramento digital para reduzir as desigualdades sociais. O cidadão digitalmente letrado é capaz de localizar informações para resolver problemas do dia a dia, resolver questões junto a órgãos públicos e privados através do computador, interagir via *e-mail* e, principalmente, participar da construção coletiva do conhecimento.

Segundo, Harlow e Johnson (1998, p.18) a tecnologia nos permite aumentar o alcance de nossos sentidos e de nossos poderes, pois ela formata o que e como aprender. Para eles é possível falar de uma epistemologia da tecnologia, pois as atividades humanas sempre foram mediadas pela tecnologia.

As formas de conhecer e de saber, foram transformadas pelas novas tecnologias. O conhecimento não é mais visto como algo armazenado na mente dos homens, mas algo distribuído em livros, filmes, CD-ROM, e, principalmente, na Internet. A Internet reforça a natureza social do conhecimento e cria o espaço do saber coletivo, através das comunidades de aprendizagem virtuais, tanto por ser produzido de forma coletiva como por estar aberto a todos.

Existem na Internet, diversos *sites* dedicados a comunidades virtuais de aprendizagem, voltadas para diversas áreas:

- ***Crescer em rede***: espaço aberto à participação de profissionais de Educação e demais interessados em discutir as novas tecnologias no contexto educacional;
- ***Acessibilidade para todos*** - formada por educadores brasileiros e portugueses, discute iniciativas, informações, conhecimentos e opiniões sobre acessibilidade e tecnologias de apoio para pessoas com deficiência por meio de lista de e-mails;
- ***Fórum permanente de educação inclusiva*** - fórum que promove encontros mensais realizados na Faculdade de Educação da USP;
- ***Sua Escola 2000 por hora*** - *site* do Instituto Ayrton Senna. Há fóruns de discussão e com frequência são promovidas EACs (Experiências de Aprendizagem Colaborativa) em que os participantes interagem por meio de uma lista de discussão;
- ***Epals***: portal canadense que oferece conteúdo em português e em mais sete idiomas. Atualmente conecta mais de 4,5 milhões de professores em 191 países, permitindo a construção de projetos colaborativos entre educadores de diferentes localidades, disponibilizando ferramentas de tradução que permitem romper com barreiras geográficas e de idiomas.

4. Considerações finais

É crescente, na internet, o número de comunidades virtuais de aprendizagem e outras que não estão voltadas especificamente para a produção e aprimoramento do conhecimento.

Se levarmos em conta o real modelo das comunidades de aprendizagem podemos perceber que não é uma idéia nova e já aparece em trabalhos apresentados por diversos autores sócio-construtivistas. Vygotsky discute a aprendizagem muito mais do que a aquisição de capacidades para pensar, é a aquisição de muitas capacidades para pensar sobre várias coisas. O ato de pensar faz com que a aprendizagem aconteça e temos capacidade suficiente para pensar sobre muitas coisas ao mesmo tempo e construir o conhecimento a partir do ato de pensar e da interação social que gera trocas de conhecimentos. Piaget aborda com ênfase a importância da afetividade e interação social para uma aprendizagem eficaz.

Vivemos num movimento social, cultural e econômico cada vez mais efetivo e a atualização “precisa” ser permanente. As certezas já não existem e são derrubadas rapidamente pelas novas informações. Os hábitos e as rotinas são alterados frequentemente. As pessoas precisam interagir com frequência e estarem minimamente informadas. Em tal perspectiva podemos afirmar que as comunidades de aprendizagem fornecem suporte à aprendizagem enquanto promovem a interação, a colaboração e a construção de objetivos comuns. Espaços de aprendizagens - não mais restrito ao perímetro em que ocorre a relação fechada entre professores e alunos na sala de aula, mas abertos a todas as possibilidades e interações. Não se pode mais considerar a aprendizagem como um privilégio de estudantes na academia, mas um processo que ultrapassa as fronteiras da universidade e continua ao longo de toda vida.

Ao analisarmos o papel do professor, é notório que este vive grandes transformações e a utilização das tecnologias educacionais tem alterado os paradigmas da nova escola; é vital para o educador, ser um professor antenado, e ter a certeza que

não é mais é uma autoridade que detém um saber e sim um facilitador de um processo de aprendizagem que se dá por toda a vida.

Vivências e conhecimentos precisam ser tratados cooperativamente, articulados juntamente com os novos conteúdos adquiridos para que haja a acomodação após a revolução interna.

O indivíduo precisa de outros indivíduos, de outras relações e de outros modos. A cooperação e a colaboração determinam um modo de vida que fortalece e conscientiza. Somos seres sociais e precisamos nos relacionar e interagir para desenvolvermos os elementos que nos conduzem a uma tomada de consciência facilitando a aprendizagem.

Os elementos que identificam e são construídos nas comunidades de aprendizagem são: a distribuição do poder, conhecimentos socialmente compartilhados, atividades de aprendizagem flexíveis, membros autônomos e independentes, interação, colaboração interesses e objetivos comuns.

A organização da aprendizagem a partir da comunidade de aprendizagem contempla a promoção de um conhecimento de natureza prática, a formação de atitudes, desenvolvimento de responsabilidades, a formação de hábitos e comportamentos, a autonomia e capacidade de auto-aprendizagem. Pertencer a um grupo com interesses comuns, pessoas com as quais seja possível a troca de idéias, ensinar, conversar e aprender sobre o que prioritariamente é interesse comum, já é potencialmente motivador para desencadear um processo significativo de aprendizagem.

Os novos conhecimentos construídos a partir das comunidades virtuais de Aprendizagem promovem um novo modo do ser, de saber e de apreender, onde cada novo sistema de comunicação da informação cria novos desafios, que implicam novas competências e novas formas de construir conhecimento. Essas novas formas de aprender, que estão surgindo, aproximam-se, cada vez mais, da maneira com que os seres humanos constroem naturalmente a sua inteligência.

5. Referências

- AZEVEDO, Wilson. **Comunidades Virtuais precisam de Animadores da Inteligência Coletiva**. Entrevista concedida ao portal da UVB (Universidade Virtual Brasileira)
- BASTOS, João Augusto de Souza L A. **Educação Tecnológica: conceitos, características e perspectivas** In: REVISTA TECNOLOGIA E INTERAÇÃO . Curitiba: CEFET - PR, 1998.
- GAMA, Ruy. **A tecnologia e o trabalho na história**. São Paulo: Nobel: Editora da Universidade de São Paulo, 1986.
- Grupo de Trabalho-EAD. Relatório final. Campinas: UNICAMP, 1999. Disponível em: <<http://www.ead.unicamp.br/gtead/gtead-261199.pdf>>. Acessado em 10/07/2007.
- CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

- LÉVY, P. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.
- PALACIOS, Marcos. Cotidiano e Sociabilidade no Cyberespaço: Apontamentos para Discussão. Disponível em: <http://facom/ufba/br/pesq/cyber/palacios/cotidiano.html>. Acessado em 14/07/2007
- PETERS, O. **A educação a distância em transição**. São Leopoldo: Ed. da Unisinos, 2000
- PIAGET, J. **Estudos sociológicos**. Rio de Janeiro: Forense, 1973.
- PRIMO, A.F.T. Interação Mútua e Interação Reativa. Texto apresentado no GT de Teoria da Comunicação para apresentação do XXI Congresso da Intercom - Recife, PE, realizado no período de 9 a 12 de setembro de 1998. Disponível em: <http://www.psico.ufrgs.br/aprimo/pb/intera.htm>. Acessado em 12/07/2007
- RECUERO, R.C. **Comunidades Virtuais: Uma abordagem teórica**. Trabalho apresentado no V Seminário Internacional de Comunicação, no GT de Comunicação e Tecnologia das Mídias, promovido pela PUC/RS, 2001.