

Capital Social na Pós-Graduação em Ciências da Comunicação: um estudo de caso do portal CRIANDO COMUNIDADES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM E DE PRÁTICA

Brasilina Passarelli, Ph.D.

Professor Associado – CBD/ECA/USP

Chefe do Departamento de Biblioteconomia e Documentação da ECA/USP
Coordenadora Científica do NAP – Núcleo de Pesquisa de Novas Tecnologias de Comunicação Aplicadas à Educação Escola do Futuro/USP

Resumo

Palavras-chave:

Abstract

Key words:

A linha de pesquisa **Educomunicação** integrante da área de concentração **Interfaces Sociais da Comunicação** do **Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação** da ECA/UPS desenvolve trabalhos em duas áreas: **Educação para a Comunicação** envolvendo pesquisas para a leitura crítica da Comunicação e **Pedagogia da Comunicação** com pesquisas no campo da utilização dos recursos da comunicação como mediação privilegiada do processo de ensino-aprendizagem.

Assim, como professor integrante dessa linha de pesquisa concebi, coordenei a implementação e desenvolvi avaliações iniciais de um portal Web para ancorar conteúdos pedagógicos, a produção de conhecimentos coletivos e a comunicação entre alunos tendo como objeto de estudo a criação de comunidades virtuais de aprendizagem e de prática.

Desta forma a disciplina **Criando Comunidades Virtuais de Aprendizagem e de Prática** (<http://ccvap.futuro.usp.br>.) tem por objetivo estimular a reflexão sobre as comunidades virtuais de aprendizagem no contexto da educação a distancia no Brasil e no mundo, bem como estudar o potencial educacional das tecnologias de comunicação e informação, sem as quais já não mais se concebe a educação na pós-modernidade . Desta forma as estratégias pedagógicas propostas promovem a produção coletiva do conhecimento bem como a publicação de trabalhos de autoria individual e coletiva na Web; incentivam a reflexão crítica sobre os ambientes virtuais de aprendizagem e a avaliação de estudos de caso de projetos de comunidades virtuais bem como propiciam a troca de informações através de *blogs* individuais e do *blog* institucional da disciplina denominado *Making Of*.

Como meta-objeto de pesquisa o portal constitui, em si mesmo, uma comunidade virtual de aprendizagem e de prática, propiciando também estudos e pesquisas sobre o capital social nas comunidades virtuais bem como estudos de caráter comportamental, uma vez que a interação no universo virtual institui novas práticas e relações de poder.

Comunidades Virtuais de Aprendizagem: Breve Estado da Arte

Tim Berners-Lee concebeu a Internet, em 1989, como uma ferramenta acadêmica que permitiria aos cientistas compartilhar informações. O foco no usuário nasce juntamente com o modelo conceitual da Internet, que preconiza a comunicação de todos com todos, instaurando uma rede de comunicação horizontal em oposição à hierarquia vertical que, via de regra, rege as relações humanas em ambientes outros que não a Web. Outra característica importante a ser destacada na Internet refere-se aos ideias de neutralidade e igualdade de acesso à informação, principal foco do World Wide Web Consortium (WWWC) - órgão gestor da Internet nos EUA. Este conceito de igualdade e neutralidade pode também estar arraigado no âmago da cultura *hippie* e da contracultura dos anos 60, uma vez que os idealizadores e desenvolvedores da Internet pertencem a esta geração, como considera o professor de comunicação da Universidade de Stanford Fred Turner (2006).

Em meados dos anos 90 Howard Rheingold (1993) publicou sua obra seminal sobre as comunidades virtuais, cunhando o termo e caracterizando algumas de suas dinâmicas iniciais. Em seguida Sherry Turkle (1995), psicóloga e pesquisadora do Massachusetts Institute of Technology (MIT), publica seu trabalho pioneiro acerca das diferentes identidades, ou seja, das diferentes *personas* possíveis e passíveis de existir em ambientes virtuais. A partir do

final dos anos 90 e do início do novo século as comunidades virtuais experimentaram evolução exponencial, apoiadas em plataformas abertas - tanto no que concerne aos códigos como a conteúdos, permitindo a autoria coletiva e cooperativa, através de diferentes estruturas como, por exemplo as **wiki** - sites que permitem ao usuário agregar ou editar informação .

O termo **open content** - conteúdo aberto - origina-se por similaridade a **open source** - código aberto e descreve qualquer tipo de trabalho criativo incluindo artigos, imagens , áudio e vídeo que é publicado em um formato que, explicitamente, permite sua reprodução. Tecnicamente constitui um arquivo compartilhado que pode ser livremente re-utilizado. Os conteúdos podem estar em domínio público ou sob uma licença do tipo [GNU Free Documentation License](#).

Outra vertente de pesquisa que vem ganhando espaço, recentemente, refere-se à construção do capital social nas comunidades virtuais de aprendizagem. Ben Daniel, Richard A. Schwier e Gordon McCalla (2003) apresentam, a partir de extensa revisão de literatura pertinente, cinco elementos fundamentais para a existência dessas comunidades: a participação vincula-se à satisfação de necessidades individuais; conteúdos específicos precisam ser dominados pelo grupo; os participantes compartilham interesses e objetivos comuns; os protocolos sociais são fundamentais para instituir rituais, normas e leis próprias à interação no grupo e, finalmente, o modelo aberto da Internet constitui ferramenta ideal para ancorar e mediar a interação e o compartilhamento de conhecimento.

Em cerca de uma década, se considerarmos que a Internet comercial está entre nós desde 1994, as ferramentas Web que mais floresceram - não levando em consideração os gigantes como **Google, Yahoo e Amazon** - referem-se a comunidades virtuais de

aprendizagem ou de relacionamento e à publicação automática de conteúdos a exemplo da **Wikipedia** - enciclopédia coletiva *online* e do **Second Life** - ambiente virtual que integra jogos a diferentes formas de interação cultural que contabilizava, ao final de 2006, cerca de dois milhões de “habitantes” .

Também merecem destaque ferramentas como o **YouTube** - *site* para compartilhamento de vídeos ; **MySpace** - *site* de relacionamento com *blog, forums, email, grupos, jogos e eventos* e **Bebo** - *site* de relacionamento que mais cresceu nos EUA em 2006, aliando indicações dos mais diversos produtos feitas pelos usuários, instituindo verdadeiros *rankings* de tópicos recomendados criando o que vem sendo denominado de gerenciamento da reputação ou **folksonomias** em oposição a *sites* de compras sem indicações dos usuários (como o Amazon.com).

Na sociedade globalizada em rede, permeada pelo instantaneidade, pela desterritorialização e pela transitoriedade dos eventos, algum tipo de permanência precisa ser criada no bojo das comunidades virtuais, com usuários sendo fidelizados através de diferentes estratégias como, por exemplo, a de assumir diferentes *personas*. Entretanto, nos casos de comunidades virtuais de aprendizagem e de prática inseridas no contexto da educação formal, onde professores e alunos são cadastrados a partir de suas identidades no mundo real, os protocolos e regras que os regem constituem extensões da escola, embora novas práticas e comportamentos também estejam sendo forjados a partir da utilização de ambientes virtuais como extensões de atividades de educação presencial. Uma experiência deste calibre constitui foco deste trabalho e será a seguir detalhada.

Criando Comunidades Virtuais de Aprendizagem e de Prática: Arquitetura do Ambiente Virtual <http://ccvap.futuro.usp.br>

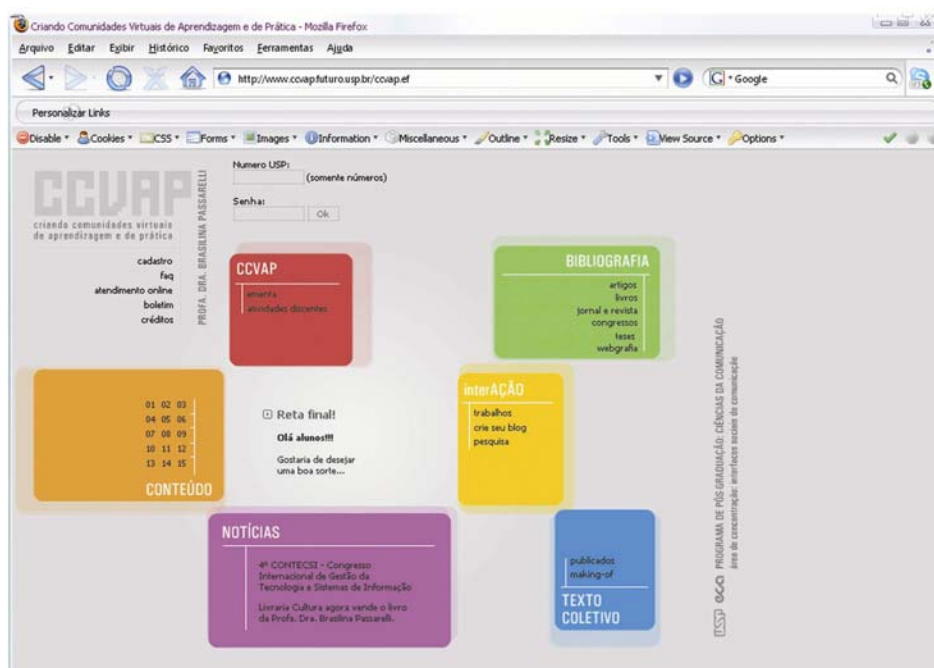


Figura1. – Portal ccvap – Página Principal

O portal <http://ccvap.futuro.usp.br> constitui extensão virtual das aulas presenciais sem prejuízo da quantidade de aulas presenciais tradicionais (16 aulas/semestre). As aulas presenciais são ministradas no Laboratório Multimídia da ECA/USP tendo como pré-requisitos de software a utilização do flash e de versão atualizada do Mozilla.

O portal constitui um ambiente virtual de aprendizagem no qual o aluno de pós-graduação tem oportunidade de aprofundar seus conhecimentos sobre educação na sociedade digital, e refletir sobre os impactos das TICs na educação virtualizada. A Interface gráfica identifica cada seção com cores próprias, a fim de facilitar a navegação e sinalizar ao usuário onde ele se encontra.

A seção **Conteúdo** ancora os tópicos do programa da disciplina explorando a convergência de mídias, incorporando textos, animações e vídeos, trabalhando simultaneamente com a narrativa

linear e a não-linear, hipertextual. Foram criadas, especialmente para cada tema da agenda, animações provocadoras para alavancar os debates a serem realizados, tanto presencialmente como via fórum. Essas animações motivam também a realização de pesquisas dos alunos, publicadas no portal sob a forma de trabalhos individuais e também como texto coletivo.

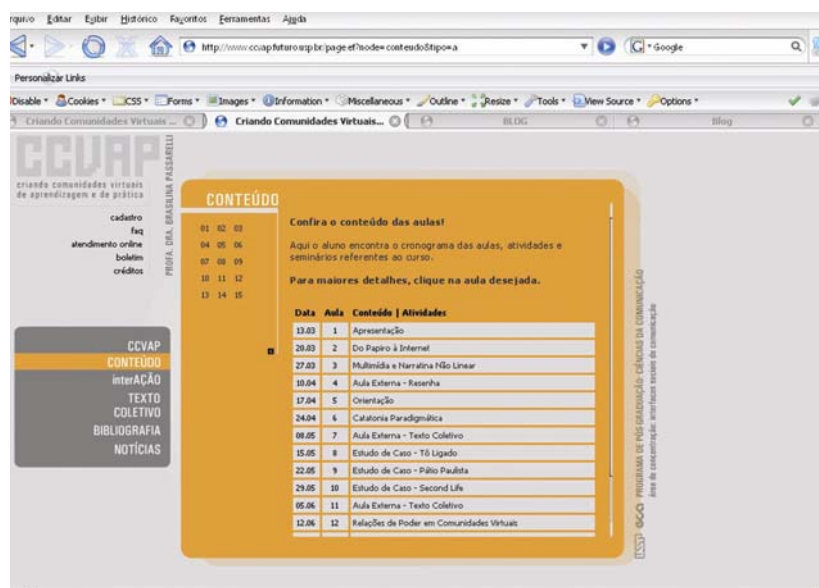


Figura 3. Seção Conteúdo <http://ccvap.futuro.usp.br>

A seção **Conteúdos** será explorada, neste trabalho, através da apresentação de imagens estáticas de seus conteúdos midiáticos. Cumpre ressaltar que esta apresentação será empobrecida pela redução de conteúdo digital multimídia interativo, concebido na convergência de mídias, para o suporte papel e tinta. Entretanto, a convivência das mídias virtualizadas com as mídias tradicionais (neste caso a palavra impressa) também constitui desafio a ser superado, não só na educação, mas também em outras instâncias da atividade humana. Ainda nesta seção, o aluno tem acesso ao cronograma onde são indicadas todas as aulas, seus respectivos conteúdos e atividades, bem como as datas e locais previstos para sua realização.

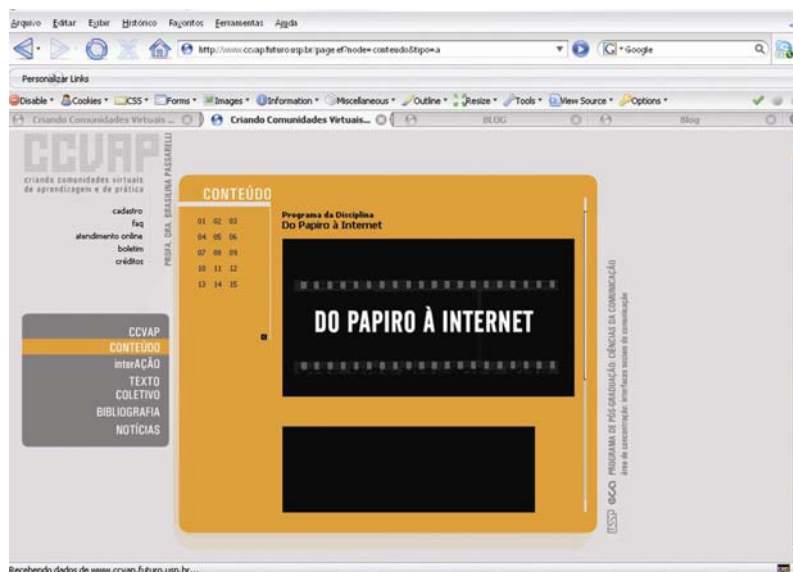


Figura 4. Seção Conteúdo – Animação: Do Papiro à Internet

As atividades interacionais foram reunidas na seção **Inter-Ação** que ancora as atividades de autoria individual e coletiva incluindo a publicação das mesmas. Encontram-se também reunidas nesta seção as Dicas de Sites interessantes que são enviadas pelos alunos no decorrer do curso, os Formulários para Auto-Avaliação e o Blogs Individuais e o Blog Institucional para estimular a troca de idéias entre os alunos, antes e após a publicação das atividades individuais e coletivas, bem como comentários gerais sobre o curso.

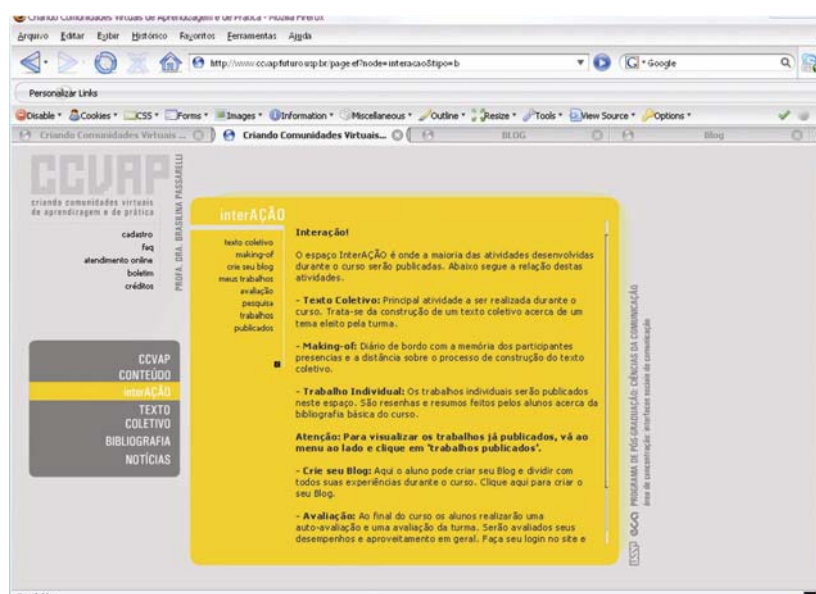


Figura 5. Seção Interação <http://ccvap.futuro.usp.br>

A seção Inter-Ação contempla os seguintes tópicos:

- Relatórios Individuais
- Texto Coletivo
- *Blog Institucional Making Of* (Coletivo)
- *Blogs* Individuais
- Auto-Avaliação



Figura 2. *Blog Institucional Making Of*
<http://ccvap.futuro.usp.br/blog/~001>

A fim de facilitar a pesquisa, além da bibliografia tradicional (livros indicados), o portal apresenta *links* para vários sites de instituições e universidades virtuais no Brasil e no mundo.

Na seção **Publicações**, encontram-se artigos, *papers*, teses e outras publicações de pesquisadores na área de comunicação e educação a distância. Alguns destes materiais estão disponíveis na versão de textos completos podendo tanto ser visualizados para leitura *online* como também para *download*.

A seção **Bibliografia** apresenta extensa indicação de obras e sites relacionados com os campos da educação a distância, da

comunicação e da educação. A fim de oferecer orientações sobre as atividades da disciplina Criando Comunidades Virtuais de Ensino e Aprendizagem, a seção Tá Perdido? apresenta considerações sobre as atividades discentes além de conteúdos e conceitos sobre pesquisa, resumo e resenha, muito úteis para a realização das atividades da disciplina.



Figura 6. Seção Bibliografia <http://ccvap.futuro.usp.br>

CRIANDO COMUNIDADES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM E DE PRÁTICA : Reflexões Iniciais

A Sociedade do Conhecimento testemunha uma produção bem como um intercâmbio de informação sem precedentes em na história humana. Paralelamente a esse crescimento na quantidade de dados, surgiu a necessidade de administrá-los a fim de tornálos disponíveis e úteis. O grande veículo de gerenciamento de informação nessa nova era é o computador, cujo repertório de possibilidades se amplia a cada dia. A informática participa atualmente das mais diferentes áreas do conhecimento, como medicina, comércio, engenharia, forças

armadas e educação, nas quais o computador tem sido utilizado com frequência cada vez maior. (PASSARELLI, 2001)

No caso da educação o desafio consiste em como utilizar o potencial da tecnologia digital de forma a contribuir não somente para o desenvolvimento cognitivo, mas também afetivo e ético, incorporando também o conceito de que ensinar é um ato de comunicação.

A disciplina 'Criando Comunidades Virtuais de Aprendizagem e de Prática' foi idealizada com a finalidade de proporcionar ocasião de reflexão - presencial e por meio do portal a ela associado - a fim de compreender o espaço virtual e suas potencialidades na educação. Os conteúdos abordados, presentes no portal não apenas em forma de textos lingüísticos, mas também por meio de imagens e animações, nada mais são do que provocações para reflexões e discussões. Assim, em um primeiro momento, os participantes do curso revisitaram as grandes tecnologias e os impactos gerados por elas nas sociedades humanas, a partir dos dois primeiros temas da seção Conteúdo: Linha do Tempo das Tecnologias e do Papiro à Internet.

Em seguida, focalizou-se a multimídia e a narrativa não-linear, o hipertexto e a hipermídia como elementos fundamentais do novo conjunto de práticas, atitudes e modos de pensamento conhecido por cibercultura. Mas como transitar no ciberespaço de modo criativo para que suas novas potencialidades possam contribuir na superação de fragilidades no campo educacional? O tema Catatonia Paradigmática pareceu extremamente oportuno, pois permite questionar o paradigma educacional tradicional, que, embora forjado por ocasião da primeira Revolução Industrial, ainda permeia o sistema educacional nos dias atuais, e também discutir o paradigma emergente ou pós-moderno, que ainda não possui contornos muito nítidos, mas com certeza não pode prescindir das tecnologias de comunicação e informação. São discussões que gravitam em torno de

questões como os Novos Papéis para Alunos e Professores, novas formas de aprender e “aprender” o mundo e também a própria finalidade da educação.

Os projetos **TôLigado – O Jornal Interativo da Sua Escola** (<http://toligado.futuro.usp.br>) e **Pátio Paulista – Todo Mundo se Encontra Aqui** (<http://patiopaulista.sp.gov.br>) participam do portal Criando Comunidades Virtuais de Aprendizagem e de Prática na condição de estudos de caso. São projetos educacionais que têm por objetivo a superação de certas práticas tradicionais em educação não mais adequadas ao momento atual. Por meio das atividades propostas, esses projetos buscam estimular a pesquisa e a produção do conhecimento, bem como a criatividade, a autonomia dos alunos e também dos professores.

Todas as discussões e reflexões sobre os temas abordados ocorreram em dois momentos distintos: presencialmente, em encontros semanais durante o semestre letivo e por meio de fóruns e, mais recentemente *blogs* ancorados no portal da disciplina.

As discussões em torno dos temas propostos geraram, ao final de cada semestre, um texto coletivo sobre o tema comunidades virtuais que constituem, atualmente, 7 (sete) monografias publicadas no portal e que brevemente serão publicadas como livros. Por se tratar de uma produção coletiva, o processo de elaboração desses textos envolveu muita discussão e negociação em torno da unidade temática e da estrutura dos textos, processo este que acabou trazendo à tona temas como relações de poder em comunidades virtuais, objeto de estudo do último trabalho publicado pela turma de 2007.

O portal <http://ccvap.futuro.usp.br> já foi tema de uma dissertação de mestrado, defendida na ECA em agosto de 2007 com o título Capital Social em Comunidades Virtuais de Aprendizagem e constitui

tema de uma segunda dissertação de mestrado , em andamento, que estudará as relações de poder em comunidades virtuais.

Entre o encanto e o temor do novo o importante é não ser surpreendido pela "onda digital". Todos aqueles que de alguma forma sentem-se envolvidos pela educação em seu sentido mais amplo, devem superar seus temores e trabalhar para que o formato da onda futura seja, o mais próximo possível, de um projeto de formação de seres humanos inteligentes, cooperativos, autônomos, afetivos, éticos e cidadãos.

Referências:

BBC BRASIL. Para analistas, mudanças na Web em 2007 virão de usuários. O Estado de S.Paulo, São Paulo, 1º jan. 2007. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/tecnologia/internet/noticias/2007/jan/01/225.htm>> . Acesso em: 4 jan. 2007.

CANETTI, Elias. Auto-de-fé. Tradução de Herbert Caro. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1991.

CASTRO, Claudio de Moura. Naufrágio curricular, Revista VEJA, nº 29, p.22, maio 2002.

CSIKSZENTMIHALYL, Mihaly. Beyond Boredom and Anxiety: The Experience of Play in Work and Games. New York: Jossey-Bass, 1982.

DANIEL, B.; SCHWIER, R. A.; MCCALLA, G. Social capital in virtual learning communities and distributed communities of practice. Canadian Journal of Learning and Technology, Etobicoke, Ontario, v. 29, n. 3, Fall/Autumn 2003. Disponível em: <<http://www.cjlt.ca/content/vol29.3/>> . Acesso em: 4 jan. 2007.

DELORS, Jacques et al. Educação: um tesouro a descobrir. 5. ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: MEC: UNESCO, 2001.

DE MEIS, Leopoldo. Ciência, educação e o conflito humano-tecnológico. São Paulo: Senac, 2002.

GARDNER, Howard. Frames of mind: The Theory of Multiple Intelligences. New York: Basic Books, 1985.

- GIL, Antonio Carlos. Metodologia do ensino superior. 2. ed. São Paulo: Atlas, 1994.
- KENSKI, V. M. Em direção a uma ação docente mediada pelas tecnologias digitais. In: BARRETO, R. G. (Org.) et al. Tecnologias educacionais e educação a distancia: avaliando políticas e práticas. Rio de Janeiro: Quartet, 2001, p. 75.
- MORIN, Edgar. A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento. Tradução de Eloá Jacobina. Rio de Janeiro Bertrand Brasil, 2001.
- PASSARELLI, Brasilina. "Construindo Comunidades Virtuais de Aprendizagem: O Projeto TôLigado – O Jornal Interativo de sua Escola". IP Informática Pública, v. 4, n. 2., jul.-dez. 2002. p187-201.
- PASSARELLI, Brasilina. Hipermídia na Aprendizagem: Construção de um Protótipo Interativo – A Escravidão no Brasil. São Paulo: ECA/USP, 1993. Tese de Doutorado.
- PASSARELLI, Brasilina. Interfaces Digitais na Educação: @lucin[ações] Consentidas. São Paulo: ECA/USP, 2003. Tese de Livre-Docência.
- PASSARELLI, Brasilina. Interfaces Digitais na Educação: @lucin[ações] Consentidas. São Paulo: Escola do Futuro/USP, 2007. 200p. il. (Conexões Científicas: teses e Dissertações).
- SALMON, G. E-moderating: The Key to Teaching and Learning Online. London: Kogan Page, 2000.

RHEINGOLD, Howard. The virtual community: homesteading on the electronic frontier. Reading, Mass.: Addison-Wesley Pub., 1993.

TURKLE, Sherry. Life on the screen: identity in the age of the Internet. New York: Simon & Schuster, 1995.

TURNER, F. From counterculture to cyberculture: Stewart Brand, The Whole Network, and the rise of digital utopianism. Chicago: Chicago University Press, 2006.