

REDES SOCIAIS: NOVAS PERSPECTIVAS DE APRENDIZAGEM PARA A ATUALIDADE

Eloiza da Silva Gomes de Oliveira¹

Caio Abitbol Carvalho²

Fabiana Triani Barbosa da Silva³

Gabriel Moura Souza Miranda Rodrigues⁴

Resumo

A Tecnologia de Informação e Comunicação cada vez mais se expande, vivemos uma sociedade repleta de informação acessada de forma imediata. Isto fez com que se intensificasse o uso da internet, principalmente através de dispositivos móveis e das redes sociais digitais. Para verificar o impacto desse “fenômeno” e as implicações do mesmo no ensino e na aprendizagem dos adolescentes e jovens aplicamos um questionário a 125 pessoas através do “Survey Monkey”, software e ferramenta gratuita de elaboração e aplicação de questionários online. Verificamos a unanimidade quanto ao acesso à internet, com média de acesso de 22,5 horas por semana, e que os jovens a utilizam muito para buscar conhecimento, fazer trabalhos da escola e se comunicar. As justificativas para a utilização da virtualidade enfatizaram rapidez, praticidade, agilidade, objetividade, prazer e sucesso.

Palavras-chave: Redes Sociais Digitais; Aprendizagem; Tecnologias de Informação e Comunicação; Formação Humana

Introdução: tecnologias e educação, uma nova realidade

Hoje, quando pensamos nos desafios da educação e na modernização de aprendizagem, as questões que surgem são bastante diferentes das que vivemos, por exemplo, há dez anos. Obrigatoriamente pensamos nas tecnologias de informação e comunicação (TIC) ligadas à educação e na mediação pedagógica através das mesmas. Faz-se necessário, então, haver um

¹ Diretora do Instituto Multidisciplinar de Formação Humana com Tecnologia IFHT/UERJ, Professora do Programa de Pós Graduação em Políticas Públicas e Formação Humana PPFH/UERJ, eloizagomes@hotmail.com

² Bolsista de Iniciação Científica UERJ, Graduando de Pedagogia, Faculdade de Educação/UERJ, caioacarvalho@hotmail.com

³ Bolsista de Iniciação Científica CNPQ, Graduanda de Pedagogia, Faculdade de Educação/UERJ, trianifabiana@gmail.com

⁴ Bolsista de Iniciação Científica UERJ, Graduando de Pedagogia, Faculdade de Educação/UERJ, gabrieldemolay@hotmail.com

debate sobre como se dá a educação atual, em que condições ela acontece, que papéis assumem seus principais protagonistas: os alunos e os professores.

A Educação a Distância hoje se consolida como prática e é impulsionada por políticas públicas no nosso país, em parte graças à evolução e ao maior acesso à internet. Outro fator preponderante para que isso ocorra é a difusão das tecnologias móveis que integram a chamada aprendizagem móvel ou *M-Learning (mobile learning)*, fusão de diversas tecnologias de processamento e comunicação de dados que permite a estudantes e professores maior interação.

Nesta modalidade de aprendizagem mediada a interação entre os participantes se dá através de dispositivos móveis como celulares, *i-pods*, laptops, que vão se tornando progressivamente menores, mais leves, portáteis e utilizáveis em qualquer ambiente, além de dotados de maiores recursos tecnológicos.

Segundo Santaella, “a mobilidade, tanto no sentido de portabilidade, quanto de acesso à informação e principalmente a mobilidade de pessoas mudam a relação entre a informação e o mundo. (...) Agora a informação pode estar nos lugares e nosso corpo agir como browser” (2010, p.35).

Bowker (2000) conceitua a aprendizagem móvel como o conjunto de processos de aprendizagem que ocorrem necessariamente apoiados pelo uso de tecnologias de informação móveis e que têm como característica fundamental a mobilidade de atores humanos.

Também o aprimoramento dos ambientes virtuais de aprendizagem (AVA) contribui para este progresso. O Ministério da Educação os conceituou como:

(...) programas que permitem o armazenamento, a administração e a disponibilização de conteúdos no formato Web. Dentre esses, destacam-se: aulas virtuais, objetos de aprendizagem, simuladores, fóruns, salas de bate-papo, conexões a materiais externos, atividades interativas, tarefas virtuais (webquest), modeladores, animações, textos colaborativos (wiki). (2007, p. 11).

Podemos chamá-los, em linguagem coloquial, de “salas de aula virtuais”, onde é possível, interagir com professores e colegas, ler o material do curso, realizar atividades e pesquisas, participar de debates e fóruns, entre outras atividades, praticamente um simulador de aula.

Esse contínuo desenvolvimento das TIC como ferramenta fizeram com que fosse intensificado o uso das redes sociais virtuais. Este é um tema muito comentado e pesquisado,

porem ainda não existem muitos estudos sobre a utilização dessas redes para a construção e desenvolvimento do processo educacional e da aprendizagem de seus usuários.

As ideias referentes às redes sociais não são frequentemente positivas, principalmente no meio educacional, indicando-as como local de perda de tempo, onde os usuários que as acessam conversando, “curtindo”, “compartilhando” coisas muitas vezes inúteis, em vez de utilizar deste tempo para um estudo mais focado, fazendo leituras e pesquisas. Falam que estas redes não são agregadoras de conhecimento e nem de desenvolvimento de aprendizado. No entanto, as redes sociais passaram a ser hoje o local mais frequentado na web, meio digital mais utilizado por jovens para a comunicação e obtenção de informações.

Além de todos esses fatores, vale ressaltar a “quebra” de modelo educacional que a mediação tecnológica trouxe. Abala o que foi sempre tido como verdade e desmitifica a caracterização da aprendizagem linear, fazendo com que seja necessárias adaptações a esse estilo de ensino para que se possa atender aos novos alunos, que já nascem com as TIC como algo cotidiano.

Nesse contexto a educação e os meios acadêmicos se deparam com um problema e desafio: como podem incorporar e utilizar as redes sociais e virtuais na aprendizagem? Será que as redes sociais, das quais milhares de pessoas fazem parte podem ser utilizadas como meios de ensino e de aprendizagem?

Embora muitas instituições já estejam adotando o meio virtual como complemento às suas atividades tradicionais do ensino presencial, existe ainda uma grande distância quanto à internet como ferramenta auxiliadora da aprendizagem.

Os que aprendem: os nativos digitais e a escola

Para melhor entendimento desses jovens, intensamente imersos nos meios tecnológicos começaremos utilizando a expressão nativos digitais, criada por Marc Prensky no ano de 2001. Ele utiliza este termo pela primeira vez em um artigo, que se chamava “Digital Natives, Digital Immigrants”, no qual trata de um perfil tecnológico das crianças e jovens ao redor do mundo.

Segundo Tapscott (1999) os jovens que no final de década de 1990 tinham idade entre 2 e 22 anos eram chamados Geração Net, Net Generation ou, simplesmente, N-Gen. O autor chama os nascidos entre 1946 a 1964 de *baby boomers*. A geração que acompanhou uma verdadeira revolução nas telecomunicações, principalmente com a ascensão da televisão. Para os

boomers a televisão era a inovação do século e os eventos históricos que marcaram esse período foram assistidos nos lares graças a esse novo dispositivo.

Os nascidos na década seguinte, de 1965 ao final dos anos 1970, são conhecidos como a *geração X*. Eles já tinham a televisão como um aparato comum no seu lar e por isso têm como característica serem extremamente orientados para a mídia. Durante a popularização dos computadores e da Internet, já eram adultos e foram assimilando essa realidade com certa facilidade. A geração que se segue, dos nascidos a partir de 1980, recebeu diversas nomenclaturas como *net*, *geração Y*, *millennials* (HOWE; STRAUSS, 2000) e nativos digitais.

Para Prensky, nativos digitais são todas aquelas pessoas que nasceram nos últimos vinte anos, e assim sendo, chegam a um mundo que está rodeado pelas TIC. Ao se depararem deste cedo com esse contexto de uma vida tecnológica enxergam essas tecnologias como algo natural, do cotidiano.

Sendo assim, passam a assimilar com facilidade maior o desenvolvimento tecnológico, pois conseguem se adaptar a essas “trocas” na mesma rapidez que elas ocorrem. Como a tecnologia é algo presente desde o momento em que eles se inserem no contexto social, usar o celular, jogar, ficar online, acessar redes sociais, entre outras milhões de coisas que fazem, são algo natural, já que não conheceram um mundo sem isso.

Veen e Vrakking (2009) também falam de uma nova geração que adotou a tecnologia e com ela desenvolveu estratégias para viver e para aprender, que cresceu e descobriu o mundo através de uma multiplicidade de canais de televisão, jogos de computador, iPods, websites, blogs e celulares e a explorar as implicações do seu comportamento para aprender. A esta geração chamam *Homo Zappiens*. Segundo os autores eles são processadores ativos de informação, capazes de solucionar uma variedade de problemas usando estratégias de jogos e uma comunicação eficaz – aprendem jogando, como em um jogo exploratório.

Estes nativos da “era digital” dão muito valor ao que chamamos de compartilhamento de informações, que é realizado normalmente através dos blogs e dos microblogs e hoje em dia, pelas redes sociais, que podem ser acessadas tanto por um dispositivo móvel quanto por computadores pessoais. Estes meios, porém, não servem apenas para isso, mas também para

avaliar produtos, pessoas, para a mostra de serviços, dando uma resposta em tempo real, pois podem ser acessados instantaneamente.

Essas características dos jovens de hoje nos mostram que eles aprendem de uma forma diferente da que seus pais aprendiam no passado. Esse mundo digital no qual estão inseridos é atrativo para ser explorado, e é assim que os nativos digitais aprendem a utilizar todas as ferramentas disponíveis.

Aprendem tudo explorando, tentando, mexendo, não leem manuais, aprendem compartilhando. Com essa sociedade globalizada e digital se tem uma rápida e fácil obtenção de conhecimento e de aprendizagem, com isso, eles não esperam mais a informação e o conhecimento virem até eles através de seus pais ou professores, mas vão atrás da informação em um mundo online e virtual, através da pesquisa em sites e nas redes sociais.

Mattar (2010) afirma que os jovens de hoje não aprendem numa estrutura linear, como era antigamente, “eles possuem mentes hipertextuais” (p.10). Ele associa estas características de busca de conhecimento com os comportamentos percebidos nos jogos, também de grande preferência pelos jovens: “o aprendizado necessita de motivação para um envolvimento intenso, o que é atingido pelos games”. (p. xiii).

Eles são, acima de tudo, críticos e desejosos de autoria e protagonismo em relação à própria aprendizagem. Isso nos remete ao conceito de cultura participativa, enunciado por Jenkins: “(...) cultura em que fãs e outros consumidores são convidados a participar ativamente da criação e da circulação de novos conteúdos.” (2009, p.378).

A Cultura Participativa, nas palavras de Jenkins, “(...) contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação” (2009, p.30). Faz pensar também na “inteligência coletiva” proposta por Lèvy:

[...] uma inteligência distribuída por toda a parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em mobilização efetiva das competências. Acrescentemos à nossa definição este complemento indispensável: a base e o objetivo da inteligência coletiva são o reconhecimento e o enriquecimento mútuo das pessoas, senão o culto de comunidades fetichizadas ou hipostasiadas. Uma inteligência distribuída por toda parte: tal é o nosso axioma inicial. Ninguém sabe tudo, todos sabem alguma coisa, todo o saber está na humanidade. (2004, p.20)

Redes sociais e aprendizagem

Cada vez mais cedo, as redes sociais passam a fazer parte do cotidiano dos alunos e essa é uma realidade imutável. Embora o conceito de redes sociais venha sendo fortemente difundido nos últimos anos, o fenômeno precede o início da era digital. Na sociedade moderna elas vêm adquirindo importância cada vez maior e têm como características a descentralização, a auto geração e a horizontalidade.

Para Boyd e Ellison (2007) redes sociais são serviços baseados na Web que permitem aos indivíduos construir perfis públicos ou semi públicos dentro de um sistema fechado, elencar outros usuários com os quais pode compartilhar conexões, ver e pesquisar as listas de conexões destes, bem como aquelas feitas por outros usuários dentro do sistema.

Conforme Recuero (2005, p.12), “a comunidade virtual é, assim, um grupo de pessoas que estabelecem entre si relações sociais, que permaneçam um tempo suficiente para que elas possam constituir um corpo organizado, através da comunicação mediada por computador”.

Falamos, então, de uma estrutura social que é composta por organizações e/ou pessoas, que estão conectadas estabelecendo, partilhando e trocando valores e objetivos. Como dito antes, uma das suas características é a sua abertura, que em consequência disto possibilita relacionamentos horizontais e que não são hierárquicos entre as pessoas que participam. Parte de sua força está na habilidade de se fazer e desfazer rapidamente.

As redes sociais tiveram início desde as primeiras aglomerações humanas. Fizeram-se grupos de amigos, de inimigos, grupos de trocas, de processos de comunicação, surgiram em diferentes línguas e tipos de relacionamento. Dependendo das frequências com que os contatos aconteciam, dependendo de que temas surgiam, e de quais lideranças apareciam, tínhamos a consistência, ou seja, a densidade, e a importância, conhecida como relevância de cada rede.

O reconhecimento das redes sociais como possibilidades promissoras para aprendizagem passa pelo que Lèvy (op. cit.) designou como “reconfiguração dos espaços de conhecimento”:

No lugar de uma representação em escalas lineares e paralelas, em pirâmides estruturadas em “níveis”, organizadas pela noção de pré-requisitos e convergindo para saberes “superiores”, a partir de agora devemos preferir a imagem de espaços de conhecimentos emergentes, abertos, contínuos, em fluxo, não lineares, se reorganizando de acordo com os objetivos ou os contextos, nos quais cada um ocupa uma posição singular e evolutiva (p.158).

Essa mudança de conceito, agregada ao que Castells (1999) chamou de sociedade em rede (o que naturalmente aponta também para uma educação em rede) fortalece a proposta de que as redes sociais sejam espaços reconfigurados de aprendizagem. Mazman; Usluel (2009) afirmam que as redes sociais virtuais podem facilitar a aprendizagem informal, devido à dinâmica e presença no cotidiano dos alunos. Na pesquisa desenvolvida com jovens, de que falaremos no próximo tópico, ouvimos referências ao fato de que as redes sociais minimizam o fator “solidão”, vivenciado na aprendizagem com mediação tecnológica pelo distanciamento físico em relação ao professor e aos demais estudantes.

Encerramos este tópico do texto falando de redes de aprendizagem que, de acordo com Brookfield (apud HARASIM, 2005), são grupos de pessoas unidas por um objetivo comum que trocam informações, ideias e conhecimento e desempenham atividades relacionadas à resolução de problemas e à criação de novas práticas ou novas formas de conhecimento.

A pesquisa desenvolvida e alguns resultados obtidos

A pesquisa foi realizada com a aplicação de um questionário a 125 (cento e vinte e cinco) adolescentes jovens, sendo: 40 homens e 85 mulheres com uma faixa etária de 30 jovens de 11 a 13 anos; 64 de 14 a 16 anos; 32 de 17 a 19 anos.

O questionário online, elaborado utilizando o Survey Monkey, pacote de aplicativos que permite, entre outras coisas, criar e aplicar formulários de pesquisa online. Era composto por três campos: o primeiro buscava informações mais gerais de caracterização da amostra estudada. No segundo campo apresentamos uma lista de asserções sobre a internet e solicitamos: “Avalie as afirmativas abaixo pontuando de 1(menos relevante) até 5 (mais relevante)”.

O terceiro campo era composto por perguntas abertas como: Escolha, sem pensar muito, três palavras que vem à sua cabeça quando você pensa na Internet; Você quer sugerir a um amigo que faça a pesquisa para um trabalho escolar utilizando a Internet. Que argumentos você usaria para convencê-lo; A minha escola incentiva o uso da Internet para estudar (Sim ou Não, e Por quê?)

Compartilhamos neste artigo alguns dos resultados obtidos na pesquisa:

Gráfico 1

Conteúdos mais acessados

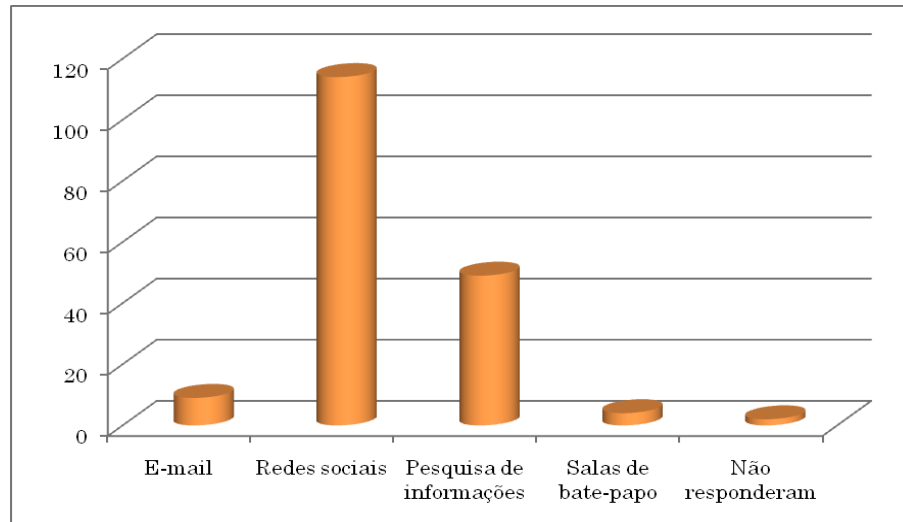
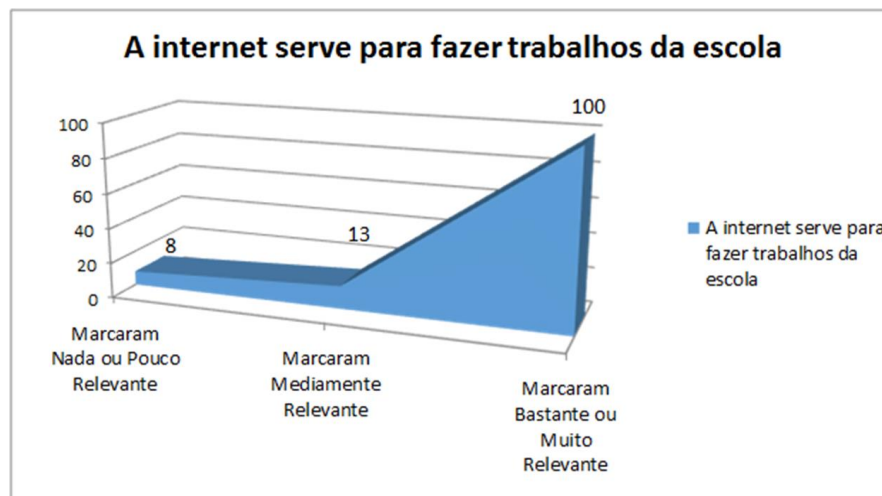


Gráfico 2
Utilização da internet para fazer trabalhos escolares



Considerações finais

Buscamos neste artigo, à luz de enfoques teóricos que consideramos significativos para o tema, analisar alguns resultados da pesquisa realizada. Focalizamos características marcantes da aprendizagem dessa geração, como o surgimento de novos estilos cognitivos, a conectividade constante, o multi processamento de informações e a maneira “multitarefa”

com que enfrentam as atividades escolares, a leitura em hiperlinks, o desejo de rapidez, objetividade e praticidade, a demanda por autoria e protagonismo, entre outras.

Essa mudança radical de características não é vista com otimismo por vários autores, que criticam a geração atual pelas aprendizagens superficiais, pela falta de “foco” em objetivos duradouros, chegando, como Rushkoff (1997), a falar em uma “cultura do caos”.

Outros autores, como Kenski (2003) afirmam que a aprendizagem desses jovens constitui-se em processo de construção criativa e mutável, que aponta para comportamentos inovadores da sociedade. Defende, no entanto, a necessidade de novas metodologias de ensino fundamentadas na cooperação e na participação, que motive os alunos a expressarem suas opiniões. Nesse contexto o professor tem o papel fundamental de criar o contexto no qual os alunos possam produzir seu próprio material, por meio de um processo de descoberta e assunção de autoria.

Por outro lado a escola, frequentemente conservadora e rígida em suas práticas, e os professores, pouco preparados para lidar com mudanças tão significativas, não conseguem dar conta dessas novas aprendizagens. Isso leva a uma incorporação das tecnologias de informação e comunicação aos processos de ensino e de aprendizagem feita de maneira pouco planejada e frequentemente infrutífera, como diz Pretto (1996):

(...) as escolas estão abandonadas, os professores sem condições de trabalho, salário e formação; estão, portanto, em condições frágeis para responderem criticamente à forte pressão, por um lado, das indústrias de equipamentos e cultura e, por outro, dos próprios estudantes, no sentido de incorporarem os novos recursos do mundo da comunicação e informação. Em função dessa fragilidade, essa incorporação dá-se, na maioria das vezes, sem uma reflexão crítica sobre as suas reais necessidades, objetivos e possibilidades. (p. 221)

A pesquisa realmente mostrou que os jovens estão conectados por muito tempo e que dominam as ferramentas tecnológicas com habilidade espantosa. Revelou o gosto exacerbado por games, mas que eles também reconhecem a internet como instrumento de interferência social e de mobilização política.

Mostrou que, dos conteúdos disponíveis no mundo virtual, são as redes sociais preferidas com predominância indiscutível. Isso nos faz concluir com a afirmativa enunciada em uma das seções do texto: as redes sociais podem transformar-se em preciosos instrumentos para a

efetivação da aprendizagem que preconizamos: ativa e interativa, colaborativa, significativa, hibridizada com o que há de lúdico no virtual (vídeos, jogos, animações).

Apontando para a aprendizagem em rede e para a consecução de uma “inteligência coletiva” as redes sociais podem ser incorporadas pela escola como ferramentas didáticas importantes.

Rumaremos, assim, para a construção de uma sociedade que supere o dilema estabelecido entre informação e conhecimento, mas que seja uma “sociedade da aprendizagem”. Nela possivelmente não falaremos mais em Educação Presencial ou em Educação a Distância, mas em Aprendizagem Mediada pelas Tecnologias digitais.

Nesse modelo as redes sociais serão incentivadoras para que as pessoas busquem os conteúdos que desejam e façam desses ambientes repositórios de objetos de aprendizagem, salas de intensa interação e troca conhecimentos.

Referências Bibliográficas

BOWKER, R. R. Wireless Training or “m-learning” is here: first movers in the pool. *Lifelong Learning. Market Report*, 2000, p. 5-22.

BOYD, D. M.; ELLISON, N. B. Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, v.13, n.11, article 11, October 2007. p. 210-230. Disponível em

<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x/pdf>. Acessado em 10/07/2014.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. Secretaria de Educação a Distância. Referenciais para elaboração de material didático para EAD no Ensino Profissional e Tecnológico. Brasília, 2007. Disponível em

http://www.etecbrasil.mec.gov.br/gCon/recursos/upload/file/ref_materialdidatico.pdf.

Acessado em 18/05/2014.

CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede - A era da informação: economia, sociedade e cultura*; v. 1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

HARASIM, Linda (et. al.). *Redes de Aprendizagem: Um guia para ensino e aprendizagem on-line*. São Paulo: Editora SENAC, 2005.

- HOWE, N.; STRAUSS, W. *Millennials Rising: The Next Generations*. New York: Vintage Books, 2000.
- JENKINS, H. *A Cultura da Convergência*. São Paulo. Aleph. 2009.
- KENSKI, V. Aprendizagem Mediada pela Tecnologia. *Revista Diálogo Educacional*, Curitiba, v. 4, n. 10, p. 47-56, set./dez., 2003.
- LÈVY, Pierre. *Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. Washington DC. Organización Panamericana de la Salud. 2004.
- MAZMAN, S. G.; USLU, Y. K. The usage of social networks in educational context. In: *Proceedings of World Academy of Science, Engineering and Technology*. Vol. 37, p. 404 - 407, 2009.
- MATTAR, João. *Games em educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.
- PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. 2001. Disponível em <http://www.nnstoy.org/download/technology/Digital%20Natives%20%20Digital%20Immigrants.pdf>. Acessado em 09/07/2014.
- PRETTO, Nelson. *Uma escola sem/com futuro: educação e multimídia*. Campinas: Papirus, 1996.
- RECUERO, R. Comunidades Virtuais em Redes Sociais na Internet: Uma proposta de estudo. In: Anais do VIII Seminário Internacional de Comunicação, 2005, Porto Alegre. Disponível em <http://www.raquelrecuero.com/seminario2005.pdf>. Acessado em 08/07/2014.
- RUSHKOFF, Douglas. *Um Jogo Chamado Futuro*. Rio de Janeiro: Revan, 1997.
- SANTAELLA, Lucia. *A ecologia pluralista da comunicação*. Conectividade, mobilidade, ubiquidade. São Paulo: Ed. Paulus, 2010.
- TAPSCOTT, Donald. *Geração digital*. São Paulo: Makron Books, 1999.
- VEEN, Win e VRAKKING, Ben. *Homo Zappiens: educando na era digital*. Porto Alegre: Artmed, 2009.