

COMUNICAÇÃO, SOCIALIDADE E EDUCAÇÃO ON-LINE

Maio de 2007

Jucimara Roesler, Universidade do Sul de Santa Catarina, jucimara.roesler@unisul.br

Categoria Métodos e Tecnologias

Setor Educacional Educação Universitária

Classe Investigação Científica

RESUMO

No ciberespaço a informação digitalizada e a comunicação interativa engendram uma determinada configuração na qual os elementos centrais do processo comunicativo são a interatividade, a conectividade, a enunciação e a interlocução. A cibercultura insere no centro do debate a educação on-line e os novos elementos comunicacionais e de socialidade que se processam na rede. Se por um lado, com o desenvolvimento tecnológico, as práticas socioculturais, sofreram modificações afetando, sobremaneira, a vida do cidadão, por outro, a educação a distância depara-se com a necessidade de novas configurações pedagógicas que privilegiem práticas comunicacionais.. As Comunidades Virtuais de Aprendizagem – CVAs têm sido utilizadas na modalidade educativa a distância porque têm como características centrais a constituição do agrupamento humano, a interação a distância e as trocas socioeducativas. A comunicação em uma CVA se apresenta nas interlocuções geradas entre os sujeitos que participam, interagem e trocam informações entre si por meio de uma dimensão pedagógica que o sustenta e que tem narrativa previamente construída com a intenção de disponibilizar os conteúdos, as atividades de avaliação, as informações complementares ou suplementares da disciplina, bem como oportunizar canais comunicativos para que os aprendizes interajam com professores e colegas sobre o objeto de estudo ou demais necessidades de caráter sócioeducativo.

Palavras-chave: Cibercultura, Comunicação, Socialidade, Comunidades Virtuais de Aprendizagem, Educação *on-line*

O ciberespaço, por meio de seus dispositivos de comunicação e informação, tem viabilizado o relacionamento a distância e possibilitado que a localização geográfica tenha menos significado perante a instantaneidade da mensagem eletrônica. Uma ordem social e comunicacional se apresenta através da cibercultura - cultura que inter-relaciona informação, comunicação e tecnologia, gerada por meio de softwares especiais, pela interligação dos computadores e pelos dispositivos de comunicação – na qual se consolida uma comunicação destituída da presencialidade corpórea. Os novos cenários solicitam uma comunicação bidirecional, de muitos para muitos, de um para muitos, pautada em elementos de convergência, de interatividade, de hipertextualidade, conectividade, pensamento coletivo e conectivo (LÉVY; 1993; KERCKHOVE; 1999; SILVA; 2001; MARTÍN-BARBERO; 2003), que ocasionam inter-relações sócio-tecno-culturais próprias da cibercultura.

Para Marco Silva (2001), o paradigma infotecnológico da atualidade oportuniza novas nuances à lógica comunicacional e essas mudanças têm implicações diretas nas teorias de comunicação, pois o trio básico emissão-mensagem-recepção tem seu esquema clássico alterado para a modalidade interativa de comunicação. Através da hibridação fonte-receptor, o ato comunicativo se processa pela interlocução e construção coletiva. O receptor adquire o status de emissor da mensagem e passa a interferir no fluxo comunicacional, desta forma a transmissão da mensagem deixa de ser unidirecional e pelos dispositivos tecnológicos a comunicação é interativa e bidirecional.

Derrick de Kerckhove (1999), ao abordar o aspecto interativo da web, discorre que o fato de o usuário dar forma ou disponibilizar um conteúdo *on-line*, via acesso não linear da rede, através da seleção ou da difusão dos conteúdos dos quais é o provedor, constitui uma das primeiras características da interatividade. Em suportes comunicacionais considerados tradicionais - rádio, jornais, livros e a TV - a participação na produção e emissão dos conteúdos difundidos está restrita a quem os produziu. A web, ao contrário, possibilita que o usuário, ao exercer a ação de clicar sob determinados conteúdos, acione uma

rede de informações correlacionadas aos mesmos, constrói seus próprios conteúdos, e ao modificar os conteúdos dispostos *on-line* ou disponibilizar os que construiu, torna-se um co-produtor. Para Kerckhove (1999), a possibilidade de emissores e receptores da rede digital atuarem como co-produtores os torna os reais conteúdos da rede. “En este contexto, el destino real de la interactividad claramente es el de no ir por su cuenta sino ponerse *on-line*” (ibidem, p. 44).

Segundo McLuhan, “o meio é a mensagem porque é o meio que modela e controla a escala e forma das associações e trabalho humanos” (MCLUHAN, 1996, p. 30), e o conhecimento é determinado pelo meio, originando-se de um processo prévio de criação, no qual as tecnologias, especialmente os meios de comunicação, são consideradas como extensões do homem, e como tal, estão conectadas diretamente com a nossa mente, coordenando e controlando as nossas ações. Já para Kerckhove (1999), o “código é a mensagem”, pois cada registro, físico ou eletrônico, tem sua origem na conectividade, ou seja, a inteligência do ser humano criador é a inteligência que o mesmo insere em diferentes dimensões e contextos. Num ato comunicativo, ao estabelecer o código, o canal determina a relação comunicativa e simbólica. As mensagens eletrônicas que são enviadas pelo agente emissor, de forma codificada, podem ser compreendidas e decodificadas pelo agente receptor, pois ambos utilizam e comungam no ciberespaço da linguagem digital. Auroux afirma que existe uma hiperlíngua que “é a realidade última que engloba e situa toda a realização lingüística. Se os sujeitos se compreendem é porque há hiperlíngua” (AUROUX, apud DIAS, 2005, p. 103). Com a identificação, a interiorização e a assimilação dos sinais lingüísticos apropriados e característicos de uma determinada hiperlíngua, o indivíduo estará apto cultural e intelectualmente para compor uma mensagem em hipertexto que possa ser compreendida e compartilhada com os seus pares.

Através do hipertexto, o processo de enunciação da mensagem ocorre na sua plenitude quando as ações comunicativas não se restringem à navegação sob determinada mensagem, mas quando o comunicativo *on-line* possibilita que os sujeitos se tornem ao mesmo tempo “autor e espectador do acontecimento de

linguagem” (ZOPPI-FONTANA, 2005) no espaço incorpóreo e virtualizado da rede. O processo de enunciação ocorrerá em sua plenitude quando os agentes comunicativos estiverem totalmente familiarizados tanto com a manipulação dos suportes comunicacionais quanto com os signos inerentes a determinado conteúdo, no contexto de um hipertexto qualquer,

las ventanas pueden obligar a la mente a configurarse como una estructura hipertextual, manipulando varias operaciones al mismo tiempo. Una vez nos hemos familiarizado con este proceso, podemos codificar e decodificar nuestro entorno habitual con las herramientas que hemos aprendido a utilizar con los medios de soporte. (KERCKHOVE, 1999, p. 126).

O hipertexto possibilita a quebra da rigidez textual, rompendo o isolamento do texto por meio da não-linearidade e da união com os demais códigos da rede. Aspectos como atualização e conectividade rompem a linearidade, tanto pelo intercâmbio quanto pela intensidade do processamento de informações que circulam na rede, o que gera um espaço comunicativo em constante fruição. Deste modo, a interlocução é modificada em sua forma através da conectividade, como afirma Kerkchove (1989), pois o conectivo surge como alternativa ao individual e ao coletivo para a produção intelectual humana.

A hipertextualidade traz novas possibilidades à escrita a partir da interação, da navegação e da produção textual não-linear, caracteriza, assim, um novo modo de produção e atualização do texto escrito. Podemos, então, afirmar que através da hiperconectividade os sujeitos da rede estão em conexão permanente através dos signos, gerando, por consequência, novos signos pela enunciação e conexões generalizadas.

Compreender um signo consiste em aproximar o signo aprendido de outros signos já conhecidos; em outros termos, a compreensão é uma resposta ao signo por meio de signos. E essa cadeia de criatividade e de compreensão ideológicas, deslocando-se de signo em signo para um novo signo, é única e contínua: de um elo de natureza semiótica (e, portanto, também de natureza material) passamos sem interrupção para um outro elo de natureza estritamente idêntica. Em nenhum ponto a cadeia se quebra, em nenhum ponto ela penetra a existência interior, de

natureza não material e não corporificada em signos. (...) Os signos só emergem, decididamente, o processo de interação entre uma consciência individual e uma outra. E a própria consciência individual está repleta de signos. (BAKHTIN, 2004, p. 34)

Os paradigmas comunicacionais que se originam através da e na cibercultura causam mudanças significativas na cultura, pois as formas de se comunicar e de estar em contato com o outro exigem conhecimentos tecnológicos, além de chamar a atenção para o fato de que há mais de um modo de circular, distribuir e localizar a informação. O ciberespaço é um meio sócio-técnico que gera novos espaços de sociabilidades, de enunciação e de autoria. A informação digitalizada e a comunicação interativa engendram uma determinada configuração na qual os cibernautas conectados e ativos são os elementos centrais do processo comunicativo, pois a forma de ação comunicativa no espaço virtual é a potencialização das relações sócio-comunicacionais, que se pautam na interatividade, na conectividade, na enunciação e na interlocução. Este circuito de ações e de movimentos realizados ocasiona uma teia de significações sociais que se legitimam pelo ser e estar *on-line*.

Ao pensar nas interfaces entre comunicação e educação em tempos de cibercultura necessário se faz perceber que esta relação ultrapassa a transmissão, o acesso a signos e informações, que perpassa pela possibilidade de troca, de co-autoria, de interlocução entre indivíduos interligados em rede e que participem de ambientes que oportunizem um estar junto virtual. Educar em tempos de cibercultura requer partir do pressuposto de que diferentes práticas estão alicerçadas na participação em redes digitais, caracterizando-as como componentes fundamentais de nossa cultura. O universo cultural dos estudantes perpassa por navegar, manipular e disponibilizar informações diversas em espaços virtuais, através de ações individuais ou coletivas, o que constitui diversificados inter-relacionamentos a distância. O fato de difundir mensagens e conteúdos se tornou, para os jovens e adultos da cibercultura, uma rotina do seu cotidiano, a exemplo dos *blogs*, *Orkut*, *websites* e *Youtube*, que se caracterizam

como espaços tribais, onde é possível o compartilhamento, e, sobretudo, o aprendizado com as formas simbólicas disponibilizadas no ciberespaço.

A organização de espaços educativos da cibercultura perpassa pela interlocução e pela interatividade como pressupostos básicos para concretizar as relações entre comunicação e educação. Nesses termos, a noção de comunicação, de Maffesoli, auxilia na construção dos pilares de uma prática que privilegie os inter-relacionamentos sócioeducativos em rede. Comunicar para Maffesoli (2005) significa relacionar-se com o outro de forma a participar de um projeto comum que oportunize o estar junto - aspecto primordial da socialidade. As práticas sociais e culturais que emergem nos mais diversos espaços caracterizam a socialidade, “o essencial está em reconhecer-se, em ver-se, em fazer parte de uma comunidade presencial ou virtual” (MAFFESOLI, 2003, p. 15). Os espaços pensados para a aprendizagem a distância precisam apresentar características que possibilitem um vínculo sócio-educativo por meio das interações, das interlocuções comunicativas e pedagógicas, entre os sujeitos do processo de ensino-aprendizagem, pois o estar junto virtual adquire forma pela socialidade, que por sua natureza em rede é caracterizada como tecnológica.

Na educação *on-line* a Comunidade Virtual de Aprendizagem – CVA passa a ser o espaço comunicativo que tem na socialidade a interface para aproximação com os objetos de estudo e para a aprendizagem. Dessa forma, comunicação e educação são dimensões inseparáveis do mesmo fenômeno. A CVA é o lugar de encontro das experiências sócioeducativas na qual as manifestações e intervenções são intrinsecamente necessárias para que, por um lado, os professores disponibilizem os materiais de estudo, informações complementares ou suplementares da disciplina, realizem uma avaliação do aprendiz de forma gradativa e processual, e por outro lado, para que os estudantes esclareçam suas dúvidas, aprofundem seus conhecimentos e demonstrem que estão aprendendo. Se a manifestação é característica da CVA ela é possível por meio da interlocução, se tornando por isso fator imprescindível, para possibilitar uma relação comunicacional entre os agentes do processo de

ensino-aprendizagem no qual a socialidade tecnológica se torna o meio para que as relações de ensino sejam levadas a cabo.

Harasim (1989), ao tratar das possibilidades da aprendizagem *on-line*, afirma que no universo virtual atividades de apreensão, de informações e gerações de conhecimento ocorrem independentes de tempo e de lugar. Além da constante atualização de informações e das relações sociais ocorrerem alheias a um tempo e espaço definidos. A característica chave da experiência *on-line* reside na possibilidade de interação de 'muitos para muitos', assim como ocorre nas relações face a face. Tais características ampliam as possibilidades de uma maior equivalência entre manifestações, possibilitando a horizontalidade igualitária de participação entre os envolvidos.

Ao se comunicarem, os agentes da CVA estabelecem um canal de diálogo e de interlocução oriundos das necessidades sócioeducativas, e no momento em que interagem trocam informações entre si, originando, portanto, a socialidade. Esta comunicação se processa por meio de dispositivos comunicacionais, como: fórum, *chat*, listas de discussão, correio eletrônico, câmeras de vídeo e outros recursos que possibilitam o fluxo da comunicação.

A partir das reflexões apontadas, identifica-se como característica fundamental de uma CVA a constituição de um espaço construído para a aprendizagem que apresenta uma dimensão pedagógica que constitui-se indissociavelmente a partir das interlocuções e vice-versa. A Comunidade Virtual surge, então, como possibilidade de disponibilizar infinita extensão das mensagens; conteúdos diversificados com diferentes linguagens e formatos, pois é um meio multimodal; conexão irrestrita; bidirecionalidade na mensagem através dos co-autores usuários; instantaneidade na transmissão e na produção das mensagens; comunicação em tempo real e em escala planetária. Desta forma, a comunicação que se caracteriza pelo seu potencial interativo, multimidiático, hipertextual e intertextual, origina novo caráter à fonte-emissão-recepção das mensagens educativas, essas que agora são passíveis de personalização, bem como a utilização de uma narrativa diferente das disponibilizadas pelos meios tradicionais de comunicação, a não-linearidade.

A dimensão pedagógica de uma CVA que é construída previamente por professores e uma equipe pedagógica dos projetos de cursos na modalidade a distância, visa disponibilizar os conteúdos, as atividades de avaliação, as informações complementares ou suplementares da disciplina, bem como oportunizar canais comunicativos para que os aprendizes interajam com os pares sobre o objeto de estudo ou demais necessidades de caráter sócioeducativo. A aprendizagem a distância, que se caracteriza a partir de um estudo auto-dirigido, terá como guia, para os estudantes, os materiais e as orientações disponibilizadas pelos professores, por isso precisa ser fonte de interlocução os próprios materiais e estes com os agentes da comunidade.

Ao planejar o *design*, o professor irá lançar mão de uma arquitetura de distribuição dos conteúdos, pois ao organizar a seqüenciação das unidades de estudo disporá de estratégias didáticas a serem aplicadas à narrativa textual do material didático *on-line*. O texto escrito que irá compor a mensagem educativa ganha nuances que podem apresentar um caráter linear, multimídia, audiovisual ou hipertextual, portanto, o híbrido também favorece maior autonomia para aqueles que concebem o ambiente de estudo digital em prol dos objetivos de aprendizagem a que se propõe. A educação *on-line* amplia o espaço de “decisões didáticas” (PETERS, 2001) uma vez que, por parte dos professores e dos especialistas em educação a distância, um sem número de recursos midiáticos podem ser utilizados com a intenção de tornar o ensino mais atrativo e eficiente.

Nesta etapa, o professor precisa se dar conta que a narrativa utilizada precisa apresentar uma estrutura que motive os estudantes a se manterem interessados pelo texto, mas, principalmente, uma enunciação que possibilite aos estudantes, no momento de receber as mensagens educativas, tornarem-se também ‘narradores’, por meio da interlocução, pois

os materiais escritos produzidos para a educação a distância devem ser concebidos para que os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem saiam modificados: o ‘narrador’ pela história que reviveu e o ‘ouvinte’ pela experiência que adquiriu. (...) Tendo como base a interpretação balizada pelo conceito de

dialogicidade, um curso a distância seria ancorado na produção e oferta de materiais didáticos concebidos e organizados para provocar a geração de sentidos, além de proporcionar oportunidades para o exercício interpretativo e imaginativo, ao permitir que professores e estudantes não se guiem mais pelos tradicionais papéis de transmissores e receptores de informação, mas compartilhem processos de produção de sentidos. (SARTORI, ROESLER, 2005, p. 63)

Assim, na dimensão pedagógica, há uma narrativa construída previamente a partir de uma linguagem dialógica em sua essência e que tem como intuito promover o processo de ensino-aprendizagem, mas, principalmente, gerar diálogos, comunicação e socialidades. Ao propor, na arquitetura de distribuição dos conteúdos, elementos como a produção coletiva de textos, a participação conjunta e a intervenção nas mensagens educativas, o professor está possibilitando o desenvolvimento de práticas pedagógicas baseadas na interatividade e na interlocução. Uma educação da cibercultura precisa ressignificar suas práticas e a forma como disponibiliza os conteúdos, de forma que a metodologia utilizada esteja pautada nos fundamentos da interatividade, como a autoria, a intervenção e a participação. Deve-se pensar a comunicação como estratégia que tem como resultado a formação de sentidos nos atores sociais que fazem parte do ato educativo. Significa “aprender que comunicar não é simplesmente transmitir, mas disponibilizar múltiplas disposições à intervenção do interlocutor. A comunicação só se realiza mediante a sua participação. Isso quer dizer bidirecionalidade, intervenção na mensagem e multiplicidade de conexões”. (SILVA, 2001, p. 69)

A cibercultura insere no centro do debate a educação *on-line* e seus elementos comunicacionais, de socialidade e de aprendizagem. Se por um lado, com o desenvolvimento tecnológico, as práticas socio-culturais, sofreram modificações afetando, sobremaneira, a vida do cidadão, por outro, a aprendizagem a distância depara-se com a necessidade de novas configurações comunicacionais, pois estas interferem diretamente no processo de ensino-aprendizagem, ou seja, na dimensão pedagógica de uma CVA. Coloca-se em questão a educação em tempos de cibercultura, o que aponta diretamente para o

desenvolvimento de metodologias de ensino a distância em ambientes *on-line* que viabilizem novas práticas socioeducativas.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, M. **Marxismo e filosofia da linguagem**. Trad. Michel Lahud e Yara F. Vieira, 9ª ed. São Paulo: Hucitec, 2004.

DELEUZE, G. **O que é um dispositivo?** Disponível em: <<http://www.unb.br/fe/tef/filoesco/foucault/art14.html>>. Acesso: 15 jun. 2006.

DIAS, L. F. Significação e forma: lingüística na visão de Bakhtin. In: BRAIT, B. **Bakhtin: dialogismo e construção do sentido**. 2. ed. Campinas, São Paulo: Editora Unicamp, 2005.

HOWARD, P.N., JONES, S. **Sociedad on-line: internet en contexto**. Barcelona: Editorial UOC, 2005.

KERCKHOVE, D. **Inteligencias en conexión: hacia una sociedad de la web**. Barcelona: Gedisa, 1999.

McLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução Décio Pignatari. 12. ed. São Paulo: Cultrix, 1996.

MAFFESOLI, M. A comunicação sem fim (teoria pós-moderna da comunicação). **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 20, p. 13-20, abr. 2003.

_____. A comunicação sem fim: teoria pós-moderna da comunicação. In: MARTINS, F.M., SILVA, J.M. **A genealogia do virtual: comunicação, cultura e tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

MARTÍN-BARBERO, J. La educación en el ecosistema comunicativo. *Revista Comunicar*, nr. 13, outubro, 1999. Andalucía, Espanha. Disponível em: <<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/158/15801303.pdf>> Acesso em: 15 de mar. 2007.

_____. **Dos meios as mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Tradução Ronald Polito e Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2003a.

_____. Globalização-comunicacional e transformação cultural. In: MORAES, D. *Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder*. Rio de Janeiro: Record, 2003b.

PETERS, O. **Didática do ensino a distância: experiências e estágio da discussão numa visão internacional**. Tradução Ilson Kayser. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2001.

SARTORI, A. ROESLER, J. **Educação Superior a Distância: gestão da aprendizagem e da produção de materiais didáticos impressos e on-line**. Tubarão: Editora Unisul, 2005.

SILVA, M. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2001.

ZOPPI-FONTANA, M.G. O outro da personagem: enunciação, exterioridade e discurso. In: **Bakhtin: dialogismo e construção do sentido**. Org. Beth Brait. 2.ed. Campinas, SP: Editora Unicamp, 2005.

Nome do arquivo: 552007104412PM.doc
Pasta: C:\ABED\Trabalhos_13CIED
Modelo: C:\Documents and Settings\Marcelo\Dados de aplicativos\Microsoft\Modelos\Normal.dot
Título: CIBERCULTURA, COMUNICACAO E EDUCACAO A DISTANCIA
Assunto:
Autor: Jucimara
Palavras-chave:
Comentários:
Data de criação: 5/5/2007 07:54:00
Número de alterações:29
Última gravação: 5/5/2007 22:36:00
Salvo por: Jucimara
Tempo total de edição: 209 Minutos
Última impressão: 24/8/2007 17:46:00
Como a última impressão
Número de páginas: 10
Número de palavras: 3.472 (aprox.)
Número de caracteres: 18.751 (aprox.)