

Comunidades Virtuais de Aprendizagem: Vivências Reais

Junho 2008

Fábio Lucas Pierini

FFLCH - – Universidade de São Paulo fabiopierini@usp.br

Izabel Leão

ECA – Universidade de São Paulo izabelwiz@gmail.com

José Erigleidson

FE - – Universidade de São Paulo jerigleidson@gmail.com

Maria Salete Prado Soares

NCE/ECA - Universidade de São Paulo salete.soares@gmail.com

Rosalina Tavares

FEA – Universidade de São Paulo rosandrade@usp.br

Wanderlucy Czeszak

FE – Universidade de São Paulo wanderlucyc@yahoo.com

Categoria: C - Métodos e Tecnologias

Setor Educacional: 3 - Educação Universitária

Natureza do Trabalho: A - Relatório de Pesquisa

Classe: 1 - Investigação Científica

RESUMO

Práticas e vivências começaram a ser profundamente alteradas no século XX, provocando uma revolução na construção do conhecimento. Com a cibercultura, a abundância de informação disponível na rede abriu outras possibilidades de aprendizagem: novas formas de socialização, de transmissão de informações, de vivência que desconstruíram lógicas e práticas. O crescimento exponencial da internet, bem como a sua evolução tecnológica nos últimos anos acelerou o surgimento de diversas comunidades no ciberespaço. As Comunidades Virtuais de Aprendizagem no contexto da educação formal vão além da mera apropriação das tecnologias disponíveis no ciberespaço; é preciso redefinir os papéis do professor, do aluno e da ambiente de aprendizagem. Este trabalho apresenta uma breve discussão sobre nossa experiência na disciplina intitulada “Ensinando em Ambientes Virtuais I”, oferecida pela Profa. Dra. Vani Kenski na Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo no primeiro semestre de 2008.

Palavras-chave: **comunidade virtual, aprendizagem, colaboração, cooperação.**

ABSTRACT

Practices and experiences began to be deeply modified in the twentieth century, provoking a revolution in the knowledge construction. With the cyberculture, the abundance of available information in the web opened several learning possibilities: new socialization forms, information transmission, experiences that dis-constructed logics and practices. The exponential growth of the Internet and its technological evolution in the last years accelerated the appearance of several communities in the cyberspace. The Virtual Learning Communities in the context of the formal education go beyond the mere appropriation of the available technologies in the cyberspace; it is necessary re-define the teacher's, the student's and the learning atmosphere roles. This work presents a brief discussion about our experience in the discipline named "Teaching in Virtual Environments I", offered by Prof. PhD Vani Kenski at the University of Education at the Universidade de São Paulo in the first semester of 2008.

Word-key: **virtual community, learning, collaboration, cooperation.**

Comunidades Virtuais de Aprendizagem: Vivências Reais

Entre as profundas e significativas transformações do século XX - sociais, econômicas, políticas, culturais - aquelas promovidas pelas tecnologias da comunicação e da informação, pelas novas linguagens e pelas mídias foram decisivas na maneira como o saber é apreendido. Além de alterar o cotidiano, práticas e vivências, possibilitaram a conexão não apenas entre pessoas, mas também entre áreas de conhecimento distintas e provocaram uma revolução na aquisição do conhecimento e, conseqüentemente, na educação.

O surgimento da cibercultura e da Internet trouxeram novas formas de socialização, de transmissão, de aquisição, de vivência que desenraizaram lógicas e práticas. A abundância de informação disponível na rede abriu outras possibilidades de aprendizado. Ademais, a cibercultura possibilitou novas formas de interação e de se fazer educação. A possibilidade de se estabelecer conexão entre as pessoas originou, por exemplo, as comunidades virtuais de aprendizagem, que têm suas raízes no ano de 1970, quando Murray Turoff criou o primeiro sistema de conferência por computador. No entanto, a primeira experiência em atividades educacionais somente aconteceu em 1980.

Daqueles primeiros anos até hoje muita coisa mudou. O crescimento exponencial da internet, bem como a sua evolução tecnológica nos últimos anos, acelerou o surgimento de diversas comunidades no ciberespaço.

O termo comunidade virtual é atribuído a Howard Rheingold que a define como: “as comunidades virtuais são agregados sociais surgidos na Rede, quando os intervenientes de um debate o levam por diante em número e sentimento suficientes para formarem teias de relações pessoais no ciberespaço”. (RHEINGOLD, 1994:18)

Novas relações são criadas nas comunidades virtuais e um elemento fundamental para sua existência é o sentimento de “pertencimento”, o que significa que é preciso que seus membros sintam-se responsáveis e parte dela.

Illera (2007) assinala o conceito emitido por Hunter: “uma comunidade virtual é definida como um grupo de pessoas que interagem entre si, aprendendo com o trabalho das outras e proporcionando recursos de conhecimento e informação ao grupo, em relação a temas sobre os quais há acordo de interesse mútuo” (HUNTER, 2002:96). O autor destaca que uma característica marcante de uma comunidade virtual é que nela é preciso ser contribuinte e não apenas receptor ou consumidor dos serviços ou base de conhecimento.

Palloff e Pratt (2004) distinguem comunidade de aprendizagem virtual de comunidade *on-line*. Para eles, “o envolvimento com a aprendizagem colaborativa e a prática reflexiva implícita na aprendizagem transformadora é o que diferencia a comunidade de aprendizagem *on-line*.” Para eles, são necessárias as seguintes características:

- Interações ativas, envolvendo tanto o conteúdo do curso quanto a comunicação pessoal;
- Aprendizagem colaborativa, evidenciada pelos comentários dirigidos mais de um estudante a outro que de um estudante ao professor;
- Significados construídos socialmente, evidenciados pelo acordo ou pelo questionamento;
- Compartilhamento de recursos entre os alunos;
- Expressões de apoio e de estímulo trocadas entre os alunos, além de vontade de avaliar criticamente o trabalho dos colegas.

As conseqüências para a pedagogia, de acordo com Illera (2007) são várias:

1. Mudança no conceito de aprendizagem, com o estabelecimento agora de uma ligação entre os conceitos de aprendizagem, identidade, prática, significado, comunidade e contexto, o que reposiciona a aprendizagem como valor educativo, ou seja, ela não é mais vista como um fim em si mesma.
2. Estabelecimento de uma ligação entre aprendizagem com o mundo do trabalho. Ela visa transformar.
3. A diferença entre comunidade de prática e aprendizagem reside no fato de que nesta a intenção educativa é intencional e explícita.
4. A preocupação com o papel dos grupos, pouco considerado até então.

A proposta de Comunidade Virtual de Aprendizagem em contextos formais de ensino e aprendizagem vai ao encontro de diversas Teorias da Aprendizagem que servem de pilares conceituais para as estratégias pedagógicas que colocam em relevo a colaboração, a interação, a comunicação lateral, o compartilhamento de idéias e as experiências pessoais dos alunos, facilitando, dessa forma, a construção coletiva do conhecimento.

O estabelecimento de Comunidades Virtuais de Aprendizagem no contexto da educação formal vai além da mera apropriação das tecnologias disponíveis no ciberespaço: é preciso redefinir os papéis do professor, do aluno e da escola.

No que diz respeito ao docente, esse deixa de ser o único detentor do conhecimento e passa a assumir uma posição de dinamizador da inteligência coletiva, como nos sugere Ramal (2000). Essa condição do professor no ciberespaço, o facilitador, ainda encontra-se perfilada com o pensamento do filósofo Pierre Lévy.

“A principal função do professor não pode mais ser uma difusão dos conhecimentos, que agora é feita de forma mais eficaz por outros meios. Sua competência deve deslocar-se no sentido de incentivar a aprendizagem e o pensamento. O professor torna-se um animador da inteligência coletiva dos grupos que estão a seu encargo” (LÉVY, 1999:171).

Quanto ao aluno, deve-se esperar uma postura autônoma, independente, que seja agente ativo em seu processo de aprendizagem. É preciso aprender a trabalhar em grupo e desenvolver o espírito de colaboração.

Da escola, espera-se que essa se reconfigure num espaço que favoreça a colaboração, o intercâmbio de saberes, que abandone suas estruturas estanques, que sejam escolas que aprendam, como preconiza Peter Senge¹, que sejam capazes de articular o conhecimento e aprendizado individual com o coletivo. Kenski (2001), uma das vozes no Brasil que mais defende essa reestruturação da escola afirma que “nossos ambientes educacionais e todas as instituições que os regulam e os alimentam já não conseguem suprir as necessidades e anseios das pessoas e da realidade contemporânea”.

A disciplina de pós-graduação da Universidade São Paulo “Ensinando em Ambientes Virtuais” (EAV), ministrada pela professora Vani Kenski, tem como um dos objetivos possibilitar aos alunos a experiência do ensino e da aprendizagem em uma “comunidade virtual”.

No ano de 2008, por exemplo, o sentimento de pertencimento e as práticas desenvolvidas pelos alunos foram os indicadores de formação de uma comunidade virtual de aprendizagem entre os membros daquela disciplina. Mais do que receptores, os alunos, efetivamente, contribuíram para o crescimento prático e reflexivo do grupo, desvinculando-se da aprendizagem tradicional aluno-professor. Na verdade, as interações aluno-aluno foram tão ricas que prescindiram da tutela do professor, característica das Comunidades Virtuais de Aprendizagem (CVAs), em que as aprendizagens colaborativas brotam após o impulso inicial do docente.

A disciplina “Ensinando em ambientes virtuais I”, composta por três unidades distintas, desenvolveu os seguintes temas: repercussões sociais e educacionais do desenvolvimento científico e tecnológico, tecnologias da inteligência, ambientes virtuais, mídias digitais para uso em situações de ensino, aprendizagem *on-line*, abordagem colaborativa, comunidades virtuais de aprendizagem, projetos colaborativos de ensino *on-line*.

O processo de avaliação na disciplina foi contínuo, de acordo com os objetivos previstos. Foram realizadas semanalmente atividades individuais e em grupos. Houve também a realização de um trabalho individual final. Foram considerados os seguintes critérios para a avaliação individual: participação no curso (acesso constante, cumprimento de prazos, realização das atividades previstas, criatividade, criticidade); domínio do conteúdo (através dos fóruns, atividades realizadas semanalmente e trabalho final). Foi avaliada também a capacidade de trabalhar em equipe e produzir um resultado coletivo, no prazo determinado. Foram consideradas também a auto-avaliação e a avaliação pelos pares. Além das atividades desenvolvidas em ambientes *on-line*, houve encontros mensais presenciais. As atividades *on-line* foram realizadas em três ambientes virtuais: Moodle, TelEduc e Labspace.

Se esta comunidade da disciplina EAV1/2008 terá continuidade após o término dos trabalhos acadêmicos, ao final do semestre, desafiando o caráter da temporalidade apontado pela Profa. Vani Kenski, é algo impossível de se afirmar. Comunidades virtuais de aprendizagem formadas a partir de uma disciplina a distância tendem a extinguir-se, encerrado o prazo de vigência da disciplina, pois os integrantes estão ali interagindo por conta de objetivos claros

e definidos. Assim, é natural que algumas comunidades virtuais de aprendizagem, sobretudo aquelas vinculadas a disciplinas à distância, vão desaparecendo e outras vão surgindo, cumprindo novos objetivos, buscando novos interesses, referentes a novos cursos oferecidos.

Essa atitude vai ao encontro do que Palácios (*apud* Recuero, 2002) afirma: que uma das características da comunidade virtual é a possibilidade de escolher a comunidade da qual se deseja fazer parte. O indivíduo só pertence à comunidade se, quando e por quanto tempo estiver efetivamente interessado em fazê-lo.

O texto a seguir, reflete o percurso de alunos que se depararam e se maravilharam com essa nova forma de se pensar e fazer educação.

Reflexões do Grupo “Nós”² sobre as Comunidades Virtuais de Aprendizagem

Paradoxal, a princípio. Como é possível fazer algo coletivamente e ao mesmo tempo afastado dos demais elementos dessa mesma coletividade? Tudo sempre depende do nosso ponto de vista, dos nossos conceitos e preconceitos antes de analisar uma situação, seja ela qual for. Sim, pois é graças àquilo que somos que entendemos ou deixamos de entender as coisas.

Se, por exemplo, vivemos numa sociedade em que o mais importante é o mínimo de esforço pelo máximo de retorno, vamos analisar a proposta pelo ponto de vista da contribuição mínima e da cobrança máxima, sem falar no jogo de empurra das responsabilidades. Se vivemos num mundo em que o importante é o contato físico, essa possibilidade jamais seria cogitada. Porém, como cada nova tecnologia da comunicação e informação costuma alterar a maneira pela qual encaramos as coisas, o fato de termos equipamentos que nos permitam a comunicação com qualquer ponto do mundo em tempo real alteraria em parte o comportamento das duas sociedades acima.

A sociedade dos mais por menos se sentiriam controlados, monitorados, espionados e trabalhariam dentro de um clima de paranóia para garantir seus bônus, premiações, promoções etc. Já a sociedade dos que precisam de contato físico desconfia de qualquer um cujo rosto não pudesse ver, nem a voz pudessem ouvir etc.

Em uma sociedade em que as pessoas sabem que precisam se adaptar toda vez que uma nova série de hábitos se massifica, trabalhar em grupo à distância – uma necessidade e posteriormente uma obrigação – acaba por se tornar um hábito e os frutos desse trabalho aparecem espontaneamente após assimilarmos os meios e assumirmos os fins.

E cremos que este seja o grande problema: como fazê-lo e por que fazê-lo? No caso de nossa disciplina, trata-se de um treino, uma preparação, uma capacitação para que possamos usar o que aprendemos aqui para aplicarmos em nossos futuros trabalhos como professores e pesquisadores.

Isso, entretanto, não é o suficiente. Para que aprendamos a desenvolver práticas e hábitos de ensino em ambientes virtuais, é preciso que alguém desenvolva o ambiente virtual. É preciso que alguém crie e sustente provedores, é preciso que computadores sejam fabricados e comprados, é preciso que haja sistemas operacionais, é preciso energia elétrica, enfim: há muito mais do que professores e alunos envolvidos num processo de aprendizagem via internet.

Podemos então falar de macrocomunidades (que envolvem desde a fabricação dos computadores e softwares até o fornecimento de energia elétrica) e de microcomunidades (formadas pela escola, os profissionais que atuam nela, os alunos e a sociedade na qual ela está inserida). Vejam que a macrocomunidade dá o suporte técnico e a microcomunidade a põe para funcionar. É um sistema de colaboração-cooperação que, se englobado por uma política (governo) séria, tem tudo para dar certo.

Como afirma Rheingold (1993:53), “whatever community is, it is not necessarily a conflict-free environment.”³ As comunidades Virtuais de Aprendizagem não são um modismo simplesmente porque respondem melhor às demandas de conhecimento da sociedade contemporânea, seja em contextos formais ou informais de aprendizagem.

As práticas pedagógicas tradicionais parecem atender melhor uma sociedade fordista-tayloriana, dos saberes estanques, de uma sociedade *unplugged*,⁴ da produção em massa. Vivemos agora a era do conhecimento, da inteligência coletiva potencializada pela emergência do ciberespaço. Vivemos a época de uma sociedade da colaboração, “*wikinomics*”, como prefere chamar Don Tapscot. É por isso que acreditamos nas comunidades virtuais de aprendizagem, no seu poder transformador, dentro e fora da escola. Talvez nunca estivemos tão próximos dos chamados de John Dewey, de Vigostky, de Rogers, de Freire...

É fato que ainda não estamos acostumados com o aprender e o ensinar nas CVAs. Ainda vai levar um tempo. Afinal, foram muitos anos de adestramento. Vivenciamos com intensidade a escola da campanha que cerceava a liberdade de expressão, da avaliação que mais quantificava do que qualificava, que instigava a concorrência, a competição. Por incrível que pareça, fomos “educados” numa escola onde esconder o conhecimento era – e ainda é – uma prática recorrente. Primeiro é preciso que a escola inteira se torne uma comunidade de aprendizagem para depois se tornar uma Comunidade Virtual de Aprendizagem. Não se trata de uma adaptação às tecnologias, é uma necessidade imposta pelo espírito do tempo.

Depois de tomar a decisão de oferecer o curso à distância, é preciso pensar no conteúdo da disciplina. Quem serão os professores? O que lecionarão? Como o farão? E, o mais cruel: como avaliarão? Num curso presencial, o tempo e o número de alunos limitam a dinâmica da aula, mas num curso à distância, nenhum aluno tem desculpa para não trabalhar. O avaliador tem muitos dados com os quais trabalhar, tem mais chances de saber como pensa e como trabalha até mesmo o aluno mais “invisível” e calado da turma.

É importante atender às condições desejáveis em comunidades virtuais de aprendizagem, tais como: objetivos comuns para os participantes; foco nos resultados perseguidos pelo grupo; estabelecimento e concordância relacionados às normas, valores e comportamentos comunitários; trabalho em equipe; figura docente como orientadora/tutora da comunidade; aprendizagem colaborativa; interação permanente; igualdade de direitos e de participação para todos os membros entre outros.

Fica evidente que o sucesso de um curso no ambiente virtual de aprendizagem depende da forma como é organizado, como a figura docente conduz os participantes a determinados objetivos, estrutura como e o que aprender, dá assistência à comunidade, faz acompanhamento, planejamento, define metodologia de ensino.

Rheingold (1993:62) enfatiza positivamente o caráter reflexivo que a assincronia dos grupos de discussão *on-line* possibilitam:

"The ability to think and compose a reply and publish it within the structure of conversation enables a group of people to build the living database of Experts on the Well, in an enterprise where contributors all work at their own pace. This kind of group thinks together differently from how the same group would think face-to-face or in real time."⁵

O mais interessante: como transformar um grupo de completos desconhecidos numa comunidade de aprendizagem? O mais lógico é pedir trabalhos cooperativos, nos quais o sucesso do grupo dependa da colaboração de cada um. Por outro lado é muito salutar pedir aos participantes que compartilhem seus trabalhos e comentem os trabalhos dos colegas, de maneira a perceberem as semelhanças e diferenças de filosofia uns dos outros e aprenderem a enaltecer o que é construtivo e sufocar o que seja destrutivo.

Cabe realçar que num curso no ambiente virtual de aprendizagem o uso exclusivo de metodologia quantitativa pode não se configurar como a melhor escolha para avaliar os alunos.

Por fim, o mais importante seria a consciência de que tudo o que desenvolvermos na disciplina deve ser totalmente compartilhado, que devemos abrir mão da autoria do produzido e liberá-lo para que todos possam usufruir disso. Nada de créditos individuais, nada de patenteamento.

O convívio com a Internet e com ambientes virtuais de aprendizagem vai, assim deixando de ser opção para fazer parte de nossas vidas de forma definitiva. Como aponta Castells (2003: 230):

"(...) Imagino que alguém poderia dizer: 'por que você não me deixa em paz? Não quero ter nada a ver com sua internet, sua civilização tecnológica ou sua sociedade de rede! Só quero viver a minha vida!' Bem, se esta é a sua posição, tenho más notícias para você. Se você não se importa com as redes, as redes se importarão com você, de todo modo. Pois, enquanto quiser viver em sociedade, neste tempo e neste lugar, você terá de estar às voltas com a sociedade de rede. Porque vivemos na Galáxia da Internet."

Considerações

Encerrado o semestre no qual cursamos a disciplina EAV1, o que podemos dizer dessa comunidade virtual de aprendizagem?

Talvez haja grupos que tenham mantido um laço de amizade, talvez haja aqueles que ainda se vejam por conta de algum interesse em comum, seja virtual ou presencialmente. E provavelmente muitos tenham se dispersado. No caso específico de nosso grupo, laços fortes foram criados, tanto por empatia entre os envolvidos como por interesses em comum.

Abandonamos as plataformas de aprendizagem utilizadas ao longo do semestre, ainda que elas permaneçam disponíveis até o final do ano. Temos nos comunicado diariamente, sobretudo por e-mail e *Skype*. Tem havido trocas de informações envolvendo diversos tópicos de nossa área de estudo.

Temos um projeto em andamento que pretendemos levar adiante. Alguns passos têm sido dados nesse sentido. Não sabemos ao certo até onde esse projeto manterá viva nossa pequena comunidade virtual, mas o que é certo é que ela sobreviveu ao final do semestre.

A comunidade virtual pode ser mantida se os interesses em comum continuarem entre todos os membros. E quem sabe, entre alguns deles exista aquele ou aquela que tenha vontade de continuar mantendo as relações construídas, promovendo encontros virtuais, discussões, e até mesmo convites para participar de artigos ou eventos de interesse. Pelo menos em nosso caso, os vínculos foram construídos e o grupo mantém-se pulsante elaborando novas idéias e estabelecendo metas a serem cumpridas sempre em conjunto. Tem sido uma experiência enriquecedora, que não se prende aos limites da autoria do texto, mas sim, à capacidade de aceitar o outro e partilhar o conhecimento.

¹ Em seu livro *Escolas que Aprendem* defende a reinvenção da escola a partir da aplicação de princípios da aprendizagem organizacional.

² Codinome do grupo estabelecido na sala de aula para trabalhar cooperativamente *on-line* a partir da disciplina EAV1.

³ “o que quer que seja comunidade, ela não é necessariamente um ambiente sem conflito”.

⁴ *Unplugged*, ou seja, desconectada.

⁵ “A habilidade para pensar e compor uma resposta e publicá-la dentro da estrutura da conversação possibilita a um grupo de pessoas construir uma base de dados dos Experts no Well, em uma empreitada onde os participantes todos trabalham cada um em seu ritmo. Este tipo de grupo pensa junto diferentemente de como o mesmo grupo pensaria face a face ou em tempo real.”

REFERÊNCIAS

- ALVAREZ, A.M.T.; SOARES, M.S.P. et al. **Comunidades Virtuais de Aprendizagem em Universidades Brasileiras: um Olhar sobre os Consórcios CVA RICESU e CEDERJ**. Disponível em: <http://ccvap.incubadora.fapesp.br/portal/coletivo/TEXTO%20COLETIVO%20TURMA%202006.pdf/view>. Acesso em 05/05/2008.
- CASTELLS, M. (2003) **A Galáxia da Internet – reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- HUNTER, B. (2002). Learning in the Virtual Community Depends upon Changes in Local Communities. In K. A. Renninger & W. Shumar (eds.), **Building Virtual Communities. Learning and Change in Cyberspace**. New York: Cambridge University Press, p. 96-126.
- ILLERA, J. L. R. (2007) Como as comunidades virtuais de prática e de aprendizagem podem transformar a nossa concepção de educação. **Revista Ciência da Educação**, nº 3, mai/ago.
- KENSKI, V. M. (2001) **Do ensinamento interativo às comunidades de aprendizagem, em direção a uma nova sociabilidade na educação**. In: Revista Acesso – Revista de Educação e Informática, nº 15, p. 49-59.
- _____, Comunidades de Aprendizagem, em direção a uma nova sociabilidade na educação. In: **Revista de Educação e Informática**, nº 15/dez. 2001.
- LÉVY, P. (1999) **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34.
- RAMAL, A. C. (2000) **Avaliar na Cibercultura**. Porto Alegre: Revista Pátion, Ed. Artmed, fevereiro.
- RECUERO, R. C. (2002) **Comunidades virtuais: uma abordagem teórica**. IN: Beatriz Donelles (org.) **Mídia, imprensa e as novas tecnologias**. 1ª ed. Porto Alegre: Edi pucs, v. 24, p. 221-240
- RHEINGOLD, H. (1994) **La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras**. Gedisa Editorial. Colección Limites de La Ciencia. Barcelona.
- _____. (2000). **The Virtual Community**, Cambridge, Mass.: MIT Press.