

TECENDO REDES DE CONHECIMENTO EM HISTÓRIA: O ORKUT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM COLABORATIVA.

Welton Souto Fontes
Universidade Estadual da Paraíba
weltonsf@ig.com.br

Nestas últimas décadas reflexões e discussões a respeito da educação vem sendo realizados com o propósito de buscar respostas para o desafio de educar para a vida, para que os programas curriculares e os conhecimentos construídos nas instituições escolares sejam capazes de formar indivíduos aptos a interagir com a sociedade e com a conjuntura política e econômica atuais, de modo que haja a consciência de sua participação histórica ativa. Com isso, inicia um período de transformações sobre as práticas pedagógicas, com o fim de buscar meios que possibilitem um caráter prático a estes objetivos.

Dentro desta perspectiva, a História enquanto disciplina curricular se encontra como uma peça chave neste intento. A partir das inovações dialéticas de uma nova compreensão da História, percebe-se que entender o factual ou específico como tradicionalmente vinha sendo colocado, não traria na prática os resultados esperados, já que estaria limitado a nomes e datas, pouco analítico e nada educativo as necessidades de hoje. A nova proposta seria de uma História que abrisse as portas para a compreensão, do não factual, que pudesse colocar a análise dos acontecimentos e a compreensão destes como elementos resultantes de uma ação histórica e social, buscando assim o entendimento de tantas outras práticas, inserindo os estudos culturais, Temas Transversais, novas concepções e abordagens, favorecendo a sapiência do vivido e a formação do indivíduo.

As potencialidades educacionais possíveis de serem desenvolvidas pelas Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), tornam-se o tema de constantes estudos voltados para o desafio de promover uma ação pedagógica convergente com a atual conjuntura da Sociedade da Informação. As emergentes necessidades culturais e sociais intimam os profissionais da educação para reverem suas posturas paradigmáticas e suas atividades docentes, voltando seus esforços para promover inclusão, aprendizado,

desenvolvimento de habilidades e competências, integrando ações que capacitem a formação de cidadãos transformadores de sua realidade.

A aplicabilidade pedagógica das TICs não se resumem em utilizar softwares educacionais para o ensino, vão além disso. Suas principais funções circundam a possibilidade utilizar estas tecnologias enquanto instrumento mediador do saber, o saber ser e o saber fazer, entre o educador, o educando e o mundo, ou seja, uma ferramenta que possibilite a todos redescobrir e reconstruir o conhecimento e sobretudo evitar que as inovações tecnológicas produzam uma nova exclusão que sirva ao agravamento das relações de poder entre as classes sociais.

Assim, nossa proposta se enquadra dentro das discussões a respeito das potencialidades educacionais viabilizadas pelas Redes Sociais e Comunidades Virtuais, mais precisamente sobre o Orkut, buscando discutir suas possibilidades pedagógicas a partir de uma perspectiva construtivista norteadas pela aprendizagem colaborativa. Em grande medida, a popularização das Redes Sociais e das Comunidades Virtuais é justificável pelo fato de serem as mais acessíveis e fáceis ferramentas de comunicação, principalmente o Orkut, que com sua *interface* simples e atrativa agradou por volta de 20 milhões de pessoas no Brasil. Muitos dos educandos do país possuem uma conta no Orkut e interagem quase que cotidianamente com seus amigos e participam de suas comunidades virtuais, mantendo constante contato com uma série de linguagens.

Por isso, nossa proposta não é a de usar uma comunidade do Orkut como instrumento didático no espaço escolar ou para dar cursos a distância tal e qual se faz com uma plataforma de EaD, até porque atualmente há limitações técnicas no próprio site que não permite o uso dele para este fim. O objetivo é promover a interação entre professor e alunos em comunidades virtuais que favoreçam o debate e a troca de idéias, avaliando as possibilidades pedagógicas desta ferramenta de comunicação, propondo ações facilitadoras da aprendizagem no ambiente virtual, mantendo o ciberespaço e as comunidades virtuais como extensões da sala de aula, utilizando de recursos audiovisuais, textuais e interativos para favorecer a construção colaborativa do aprendizado.

Em grande medida, nossa proposta surge de uma problemática envolvendo o interesse e a acessibilidade dos educandos em relação ao uso de outras ferramentas da

internet para a construção do conhecimento. Por muitas vezes, percebemos a dificuldade dos alunos quando se trata de pesquisa e de produção por meios das TICs, um número considerável dos alunos são basicamente *analfabetos tecnológicos funcionais*, isto é, eles conhecem as tecnologias que lhes permitem pesquisar, comunicar-se e publicar, mas não o fazem com proficiência porque não possuem as competências e habilidades necessárias para tal.

Assim, a relevância de nossa pesquisa circunda o fato de que muitos não possuem a prática e o conhecimento técnico necessário para realizar atividades e desenvolver o aprendizado autônomo por outras ferramentas, mas, é possível a partir do Orkut, de sua acessibilidade e de sua fácil interação, facilitar a construção do conhecimento dos educandos para além desta ferramenta, sendo que, a partir dela, promovendo gradativa inclusão, desenvolvimento de habilidades, competências e aprendizado.

Nossa pesquisa então vem contribuir para as discussões acadêmicas sobre a aplicabilidade das TICs enquanto recurso pedagógico, somando aos debates a respeito da construção de situações de aprendizagem mediadas pela internet, mas também, vem propor uma ressignificação da atividade docente e das ações pedagógicas, desmistificando a irrelevância do Orkut enquanto ferramenta pedagógica, avaliando suas possibilidades e potencialidades para o aprendizado de História.

TECENDO REDES DE APRENDIZAGEM.

Na atual sociedade da informação, vivemos um constante reaprender, integrando o humano e as novas tecnologias, inter-relacionando o individual, o grupal e o social. A *Web 2.0* possibilitou um grande número de ferramentas de comunicação e de entretenimento passíveis de interação entre os usuários e a máquina, surgindo com isso um novo modelo de relação e de construção do conhecimento, sendo assim, uma nova cultura viabilizada pelas Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), pois como afirma Pierre Lévy: “Vale a pena repetir que a maior parte dos programas atuais desempenha um papel de tecnologia intelectual: eles organizam, de uma forma ou de

outra, a visão de mundo de seus usuários e modificam seus reflexos mentais.” (LÉVY, 1993, p. 54).

Por isso, essas novas maneiras de acesso aos saberes, de construir o conhecimento, de comunicar-se e de manter de relações sociais são compreendidas em sua totalidade como o estabelecimento de uma recente cultura, uma *cibercultura*. Esta *cibercultura* compreende como afirma Pierre Lévy:

o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço (isto é, com a Internet e todas essas formas tecnológicas transnacionais de comunicação, que derrubam as fronteiras do espaço e inauguram uma nova realidade virtual (1999, p.17).

Por ventura, essa “realidade virtual” dispõe de uma grande variedade de informações, de culturas e de pessoas mediadas através das TICs e principalmente da internet. As possibilidades de informações das várias áreas de conhecimento acessíveis a partir de poucas articulações são imensuráveis, de modo que o conhecimento antes concentrado sob domínio de especialistas está difundido em ambientes virtuais e viabilizam um constante reaprender, e um contínuo produzir, pois o saber não está mais em um indivíduo – o doutor – mas sim, numa “rede na qual neurônios, módulos cognitivos, humanos, instituições de ensino, línguas, sistemas de escrita, livros e computadores se interconectam, transformam e traduzem as representações”(LÉVY, 1993, p. 135).

Para a construção do conhecimento histórico, esta rede de saberes encontra um terreno fértil, pois existe um grande número de instituições, arquivos digitalizados e artigos produzidos para publicação, sejam em eventos científicos ou de modo mais independente, através de *blogs*. O fato é que o conhecimento se encontra distribuído por toda parte, parafraseando Lévy (1999), é uma *inteligência coletiva* que possibilita o intercâmbio de saberes, a capacidade de trocar idéias, compartilharem informações e interesses comuns, criando comunidades e estimulando conexões.

As redes de informação aparecem cada vez mais como importantes canais para acesso e distribuição de informações para os historiadores. Ela oferece o acesso direto a centenas de catálogos de bibliotecas, com

milhões de livros e artigos, revistas científicas eletrônicas, discussão de grupos a respeito de inúmeros temas históricos, arquivos informatizados de instituições governamentais, catálogos e coleções de arquivos de dados de pesquisas em ciências sociais e história, exibição de informações gráficas em hipertexto ou multimídia como os manuscritos do mar morto, a Biblioteca do Vaticano ou os arquivos soviéticos. (CARDOSO, 1997, p.613).

Nesse ambiente virtual, a possibilidade de trocas e de diálogos convergentes com interesses e saberes se estabelecem a partir de uma constante interatividade, cabendo aqui para melhor apreciação de nosso enfoque diferenciar a interatividade mútua e reativa, e para isso nos apropriamos da leitura de Alex Primo, de modo que o mesmo explicita que:

a interação mútua se dá através da negociação. Já os sistemas interativos reativos se resumem ao par estímulo-resposta. Na interação mútua, onde se engajam dois ou mais agentes, o relacionamento evolui a partir de processos de negociação. (PRIMO, 2000, p.8).

Assim, no uso do computador e da internet a ação do sujeito se faz por interação mútua, pois o mesmo não apenas consome passivamente ao que os recursos informatizados oferecem, e sim, ele produz e interage, ocorre a transição da lógica da distribuição (transmissão) para a lógica da comunicação (interatividade). Enquanto lê/escreve, novos fatores intelectuais entram em ação, como a memória, pois articula a organização de dados, hiperdocumentos e produções textuais; a imaginação, pelas simulações e apropriações; a percepção, a partir das realidades virtuais, comunicação e leituras. Outros tipos de conexões afetam a produção do conhecimento, combinando textos, imagens, cores, sons, movimentos. Trata-se de uma nova modalidade comunicacional absolutamente diferente possibilitada pelo digital: a interatividade. Interatividade então não é simplesmente transmitir, mas disponibilizar múltiplas disposições à intervenção do interlocutor. (SILVA, 2003)

Sobre essas questões, a posição de Vygotsky (1991) converge com essa perspectiva, pois a relação do sujeito com o conhecimento e concebida como uma interação entre sujeitos e se consolida a partir da linguagem. Dessa forma o conhecimento se constrói nas relações interpessoais. É o que o autor argumenta ao dizer:

Um processo interpessoal é transformado num processo intrapessoal. Todas as funções no desenvolvimento da criança aparecem duas vezes: primeiro, no nível social, e depois, no nível individual; primeiro entre pessoas (interpsicológica) e, depois, no interior da criança (intrapsicológica) (VYGOTSKY, 1991, p.64).

Portanto, o sujeito do conhecimento para Vygotsky não é individual mas interativo. A construção individual é o resultado das interações entre sujeitos mediados pela cultura, é um movimento do outro para o eu/do eu para o outro. Para Vygotsky, portanto, há aprendizagem quando se interioriza e se ressignifica o que foi vivenciado na relação com o outro. A internalização acontece a partir das significações construídas no processo interativo às quais o sujeito confere um sentido pessoal.

O grande atrativo da Web 2.0 é a possibilidade de interação, de interatividade mútua, e essa relação se estabelece através de um grande número de softwares e *sites* que colocam os usuários diante de diversas linguagens, entre estes está o Orkut e suas Comunidades Virtuais. O termo Comunidades Virtuais é usado para denominar os ambientes virtuais onde um grupo de pessoas que se identificam com algumas experiências e/ou vivências, e que a partir dessa afinidade mantêm interatividade e se comunicam. Para esclarecermos então essas características, expomos a percepção de Recuero, onde:

As comunidades virtuais são agregados sociais que surgem da Rede [Internet], quando uma quantidade suficiente de gente leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente, com suficientes sentimentos humanos, para formar redes de relações pessoais no espaço cibernético [ciberespaço]. (RECUERO, 2007, p. 5).

Já para Lévy:

uma Comunidade Virtual é construída sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais.” (LÉVY, 2000, p.127)

Como se pode perceber então, a interatividade mútua e o ponto congruente entre as duas perspectivas, onde a participação dos usuários com temas e afinidades comuns torna-se o foco central de relação entre os indivíduos, sendo estes o principal motivo de “estarem ali e de manterem trocas”. A relação de comunicação e de interatividade entre os usuários se faz através de variadas formas de linguagem, sejam iconográficas, audiovisuais ou textuais. Dessa forma, o leitor não é um mero receptor, mas interfere, manipula, modifica, re-inventa. A partir dessas leituras, a sistematização das informações não são consideradas isoladamente e estáticas, e sim como um grande hipertexto, que constantemente é ressignificado e reelaborado. Nessas práticas discursivas é possível uma interação verbal e visual viva, significativa que desenvolve a argumentação e leva conseqüentemente a uma maior apropriação dos temas a serem debatidos, organizados, apreendidos.

Assim, diante dessas novas formas de construção do conhecimento o professor não pode ser apenas um transmissor, mas deve se tornar um mediador de provocações, de interrogações, um coordenador de equipes de trabalho online, que está longe, mas ao mesmo tempo perto. O educador tem um papel primordial no auxílio ao aluno quanto ao acesso e a utilização da tecnologia e favorecer a criação de situações de aprendizagem. Este é um processo pedagógico que ultrapassa os espaços da escola, permitindo que educadores e educandos tenham a possibilidade de conhecer novas realidades e diferentes culturas, através da internet, possibilitando o desenvolvimento de uma aprendizagem colaborativa através do intercâmbio de informações.

A partir daí, 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, 2000, p.)

Alunos e professores participam de uma construção partilhada do saber. Assim, o conhecimento não se restringe a uma construção individual, mas, se realiza no coletivo, é uma construção social, e aí se realiza de forma bem convergente com a perspectiva da Aprendizagem Colaborativa proposta por Vygotsky e da Pedagogia Progressista freireana. Ambas consideram o educando um ser indiviso, original e único,

de relações contextualizadas e dotados de inteligências múltiplas, mas que é a partir do estímulo e interação entre o indivíduo e o social (sócio-interacionista) que o impacto dos conhecimentos apreendidos a partir da produção e da pesquisa podem desenvolver a autonomia no pensamento crítico dos sujeitos envolvidos no processo ensino e aprendizagem.

A aprendizagem colaborativa defende que a prática educativa “demanda a existência de sujeitos, um que, ensinando, aprende, outro que, aprendendo, ensina” (FREIRE, 2001, p.69), por isso, abrange um conjunto de métodos e técnicas de aprendizagem para utilização em grupos estruturados, configurando-se como o conjunto de estratégias de desenvolvimento de competências mistas dentro de um grupo, em que cada membro é responsável pela sua aprendizagem e pela aprendizagem dos outros participantes (RIBEIRO, 2000).

A aprendizagem colaborativa pode ser entendida como uma estratégia didática que pretende trabalhar, construir, aprender, trocar e melhorar juntos. Esse tipo de aprendizagem proporciona alunos meios para que entrem em discussão com os outros, tornando o próprio aluno responsável pela própria aprendizagem como agente crítico contribuindo também para o aprendizado dos outros, sobre medida, o grupo de alunos trabalham em conjunto tendo em vista uma finalidade comum, o que torna possível maximizar sua própria aprendizagem e a dos outros membros do grupo através da troca que lhes é proporcionada.

Sobrepõe-se nesta dinâmica as competências e habilidades possíveis de serem desenvolvidas, bem como, a interatividade e discussão quando socializadas as informações obtidas, desenvolvendo a criatividade, a produção e a publicação do material produzido. O uso do Orkut e as Comunidades Virtuais enquanto ferramentas de aprendizado colaborativo viabiliza para seus usuários a oportunidade de serem os próprios editores de textos e diretores de imagens na internet.

Por isso tudo, manter comunidades virtuais no Orkut que tragam temáticas relacionadas aos conteúdos de História mas também dos Temas Transversais, é propor um espaço de interatividade, de socialização e de aprendizado colaborativo. Os estudos históricos propõem que a História como disciplina escolar contribua para a formação de cidadãos críticos e atuantes no mundo atual, favorecendo a análise de sua sociedade, a

escolha de conteúdos é de grande importância privilegiando algumas categorias de análise, mudanças, permanências, continuidade, descontinuidade, simultaneidade, ruptura, semelhança, diferença entre outras. Essas categorias possibilitam ao aluno refletir sobre relações temporais e históricas, fundamentais para desenvolver a percepção de durações de acontecimentos em contextos e a projeções de atos e fatos em dimensões sociais.

O professor de história pode ensinar o aluno a adquirir as ferramentas de trabalho necessárias; o saber-fazer, o saber-fazer-bem, lançar os germes do histórico. Ele é o responsável por ensinar o aluno a captar e a valorizar a diversidade dos pontos de vista. Ao professor cabe ensinar o aluno a levantar problemas e a reintegrá-los num conjunto mais vasto de outros problemas, procurando transformar, em cada aula de história, temas em problemáticas. (SCHMIDT, 2002, p. 57)

Dessa forma, é possível privilegiar o estímulo da curiosidade, da comunicação, da cooperação e da motivação para a produção, pois coloca os educandos diante de uma ferramenta atrativa, de fácil interação e da necessidade de produção sob diversas linguagens, sejam escritas, usando metalinguagens, hipertextos e outros idiomas, visuais, sonoras e sociais, formando então uma outra rede de saberes e competências para além da assimilação dos conteúdos, produzindo, comparando, relacionando as informações e aprendendo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Para promover inteligibilidade às potencialidades pedagógicas da Rede Social Orkut enquanto ferramenta de aprendizado, propomos discutir questões ligadas a Educação, Aprendizado Colaborativo e Redes Sociais, enfatizando a importância da interatividade para a efetivação dos novos espaços de aprendizagem que surgem mediante a interação com as tecnologias digitais, implicando na ressignificação dos papéis dos sujeitos do processo de ensinar e aprender.

Se faz mister uma ressignificação dos paradigmas educacionais, já que diante na atual conjuntura da Sociedade da Informação as competências e habilidades plausíveis exigem conhecimentos agregados aos da informação e da comunicação. Buscar

atividades docentes partindo dessa nova realidade é possibilitar a inclusão, por isso, a grande preocupação das instituições no desenvolvimento de projetos e de programas que a viabilizem. Mas, a atividade docente em si também deve ser voltada para essa inclusão, experiências significativas comprovam a aplicabilidade e as novas possibilidades de aprendizado que são desenvolvidas através das TICs.

Contudo, dentro de uma perspectiva sócio-interacionista o educador possui um papel fundamental nesse processo, propiciando, mediando e facilitando o aprendizado a partir desses recursos, daí a necessidade dos educadores também estarem capacitados e encorajados a deixar de lado a resistência em aplicar este novo modelo educacional, bem como, de rever as formas de avaliar e de conceber o desenvolvimento da aprendizagem. A variante de novas necessidades para se estar interagindo com as novas tecnologias, faz-se a priore ressignificar esses conceitos, pois o ensino tradicional não reconhece-as como aprendizado ou desenvolvimento cognitivo, mesmo ao se comparar, analisar e apreender a História e Temas Transversais a partir de informações da internet, bem como, de produzir, socializar e comunicar sob diversas formas de linguagem.

Por isso a necessidade de integrar, educadores, educandos e as novas tecnologias, adaptando e aplicando-as a educação, pois pesquisar nos dias atuais se dá por uma nova perspectiva, e o papel do educador é de tornar essa atividade proveitosa e significativa. O aprendizado e a produção escrita ou midiática também devem ser avaliadas, pois através de Blogs, Comunidades, Twiter, Chats e etc, o desenvolvimento de competências e habilidades também são plausíveis e estão em conformidade com as exigências atuais e futuras da Sociedade da Informação.

Essas tendências e contribuições, são propostas para um novo ensino de História e de reflexão do papel desta disciplina na sociedade, a fim de perceber estas novas abordagens como tentativas voltadas para a promoção de uma pedagogia aberta, dinâmica, preocupada com a questão social e com a cidadania.

REFERÊNCIAS

CARDOSO, Ciro Flamarion, VAINFAS, Ronaldo (orgs.). **Domínios da história : ensaios de teoria e metodologia**. Rio de Janeiro: Campus, 1997.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**, Coleção leitura, 29ª edição, São Paulo: Paz e Terra, 2004.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 2. ed. Tradução de Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Loyola, 1999.

LÉVY, Pierre.. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1993.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**, coleção Trans, 2ª edição, São Paulo: Editora 34, 2000.

PRIMO, Alex F. T. **Interação Mútua e Interação Reativa: uma proposta de estudo** . In: *Congresso da Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares em Comunicação*, 21., 1998, Recife. Anais...Recife: UFPE, 1998. Disponível em: <http://usr.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/espiralpb.htm>. Acesso em: 10 jul. 2009.

RECUERO, Raquel da Cunha. “Comunidades Virtuais - uma abordagem teórica”. In: **Seminário Internacional de Comunicação**, 5., 2001, Porto Alegre. Anais...Porto Alegre: PUCRS, 2001. Disponível em: www.rau-tu.unicamp.br/nou-rau/ead/document/?down=79 . Acesso em: 20 jul. 2009.

RIBEIRO, Gilson S. N. **WebQuest: Protótipo de um ambiente de aprendizagem colaborativa a distância empregando internet**. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Engenharia Elétrica). Universidade de Brasília, 2000.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora. **A Formação do professor de história e o cotidiano da sala de aula**. Circe Bittencourt (org). 6ª edição. São Paulo: Contexto, 2002.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2002.

VYGOTSKY, L. Lev Semyonovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.