

**Vanessa Cristiane Rodrigues Bohn**

COMUNIDADES DE PRÁTICA NA FORMAÇÃO DOCENTE:  
APRENDENDO A USAR FERRAMENTAS DA WEB 2.0

Belo Horizonte

2010

# **Livros Grátis**

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

**Vanessa Cristiane Rodrigues Bohn**

COMUNIDADES DE PRÁTICA NA FORMAÇÃO DOCENTE:  
APRENDENDO A USAR FERRAMENTAS DA WEB 2.0

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Linguística.

Área de Concentração: Linguística Aplicada

Linha de Pesquisa: Linguagem e Tecnologia

Orientadora: Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Vera Lúcia Menezes de Oliveira e Paiva

Belo Horizonte  
Universidade Federal de Minas Gerais  
Faculdade de Letras  
2010

## **Agradecimentos**

Primeiramente agradeço a Deus por colocar em minha vida pessoas incríveis que me ajudaram a conquistar mais um estágio em minha vida.

À querida professora Dr<sup>a</sup> Vera Menezes, que sempre me orientou tanto na graduação, na iniciação científica, quanto na pós-graduação; com ela aprendi o que é ser professor-pesquisador. Agradeço muito pela paciência, competência e dedicação com que orientou o presente trabalho.

Aos professores da Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, em especial a Vera Menezes, Carla Viana Coscarelli, Reinildes Dias, Ana Frike Matte, Laura Miccoli, Ricardo Souza e Junia Braga, por terem colocado um norte na minha jornada, sempre demonstrando competência e entusiasmo, compartilhando seus conhecimentos e me instigando a buscar novos horizontes.

Às amigas Valeska Souza e Daniervelin Renata, pela colaboração *on-line* e conversas via *MSN*, *Yahoo Messenger* e *e-mails*.

Aos colegas de mestrado, do grupo Colaborandos e da Taba Eletrônica, por compartilharem os seus conhecimentos e incentivo.

À Cap Ana Mara, minha querida ex-professora de inglês do Ensino Médio e amiga, agora minha chefe. Obrigada por ter me apoiado nos momentos em que precisei de uma dispensa no trabalho para concretizar essa dissertação.

Não poderia deixar de agradecer a duas mulheres especiais em minha vida, minha mãe Edna e minha avó Lília. Sem a educação que vocês me deram, eu não poderia chegar onde estou.

A todos os funcionários e professores da Faculdade de Letras da UFMG, o meu muito obrigada!

*Foram muitas pedras no meio do caminho  
(Drummond), mas tudo vale a pena quando a  
alma não é pequena! (Pessoa)*

## RESUMO

O ensino de línguas mediado pelo computador ganha mais expressão com as novas ferramentas tecnológicas da segunda geração da *web* conhecida como Web 2.0. As ferramentas da Web 2.0, tais como *Blogs*, *Wikis*, *Podcasts* e redes sociais oferecem aos usuários possibilidades de interação e colaboração no meio virtual, através de recursos com interface amigável e intuitiva. Dessa forma, todos os internautas podem contribuir com o conteúdo apresentado na rede mundial de computadores. Aliada às ferramentas da Web 2.0, as comunidades de prática surgem no âmbito educacional como um ambiente virtual propício para a organização e disseminação do conhecimento. Sua utilização permite a aproximação de pessoas que estão dispostas a compartilhar e a aprender colaborativamente. Para sustentar as análises e discussões desta pesquisa, é apresentada uma revisão da Teoria das comunidades de prática de Wenger (1998) e Wenger, McDermott e Snyder (2002). Neste trabalho, analisa-se a participação dos membros de acordo com os três níveis – central, ativo e periférico – propostos por Wenger, McDermott e Snyder (2002). Esses membros são formados pelos alunos da graduação do curso de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais matriculados na disciplina *on-line* “Letramento Digital” durante o segundo semestre de 2008. Essa disciplina foi classificada como uma comunidade de prática por apresentar as características descritas por Wenger (1998) como domínio, comunidade e prática. Além disso, os alunos/membros da CoP desenvolveram o engajamento mútuo, o repertório compartilhado e o empreendimento conjunto, demonstrando comprometimento com a comunidade. Através da análise de dados, ficou comprovado que, independente do conhecimento tecnológico e nível de pertencimento dos alunos na CoP, a construção do conhecimento aconteceu de forma colaborativa, cada aluno contribuindo de acordo com seu conhecimento; dessa forma, eles aprenderam com todos os colegas localizados nos três níveis de participação. Para os alunos, o uso das ferramentas tecnológicas no ensino deve ser assunto discutido no meio acadêmico, favorecendo a formação e capacitação dos professores de língua estrangeira.

**Palavras-chave:** Comunidades de prática; Ferramentas da Web 2.0; Ensino de língua estrangeira.

## ABSTRACT

Computer assisted language teaching becomes more meaningful with new technological tools of the second generation web known as Web 2.0. The Web 2.0 tools such as Blogs, Wikis, Podcasts and social networking offer opportunities for users to interact and collaborate in the virtual environment, using resources with friendly and intuitive interface. Thus, all Internet users can contribute with the content presented on the World Wide Web. Allied to the tools of Web 2.0, Communities of Practice within educational arise as a virtual environment conducive to the organization and dissemination of knowledge. Its use allows an approximation of people who are willing to share and learn collaboratively. To support the analysis and discussion of this research, it's presented a review of Communities of Practice theory Wenger (1998) and Wenger, McDemott and Snyder (2002). In this work, is made an analysis of the participation of members according to the three levels - central, active and peripheral - proposed by Wenger, McDemott and Snyder (2002). These members are formed by graduate students from Letras course of Universidade Federal de Minas Gerais, enrolled in the course online "Digital Literacy" during the second half of 2008. This discipline has been characterized as a Community of Practice for presenting the characteristics described by Wenger (1998) as domain, community and practice. In addition, students/members of the CoP developed mutual engagement, shared repertoire and joint enterprise, showing the commitment in the community. Through data analysis, it was proved that, regardless of technical knowledge and level of belonging of students in the CoP, the construction of knowledge occurred collaboratively, each student contributed according to their knowledge, and thus they learned with colleagues located in all three levels of participation. For students, the use of technological tools in education must be discussed in the academic field, encouraging the formation and training of foreign language teachers.

**Key-words:** Communities of practice; Web 2.0 tools; Foreign language teaching.

## LISTA DE FIGURAS E GRÁFICOS

FIGURA 1 - Principais criações tecnológicas durante a fase Web 1.0 .....	17
FIGURA 2 - Diferenças na participação do usuário entre a Web 1.0 e a Web 2.0 .....	18
FIGURA 3 - Página principal da Wikipedia .....	20
FIGURA 4 - Interface do Google Agenda.....	21
FIGURA 5 - Exemplos de <i>sites</i> com o termo beta ao lado do logotipo .....	23
FIGURA 6 - Exemplos de <i>tag clouds</i> do <i>site</i> Apontador .....	24
FIGURA 7 - Páginas de Barack Obama.....	25
FIGURA 8 - Logomarca da Wikipedia .....	28
FIGURA 9 - Página de edição da Wikipedia .....	29
FIGURA 10 - Estatísticas do <i>site</i> Wikispaces.....	30
FIGURA 11 - Comparação entre as barras de ferramentas do Blogger e do Word .....	33
FIGURA 12 - Página inicial da lista de discussão do Blogs Educativos .....	35
FIGURA 13 - Ícone do RSS.....	38
FIGURA 14 - Exemplo de <i>player</i> para ouvir <i>on-line</i> um <i>podcast</i> .....	39
FIGURA 15 - Formas de utilização de um <i>podcast</i> .....	40
FIGURA 16 - Página do <i>blog</i> “Web 2.0 no Ensino de Línguas” .....	41
FIGURA 17 - Exemplo de uma rede com 9 nós e 10 arestas.....	44
FIGURA 18 - Representação das conexões nas redes sociais.....	45
FIGURA 19 - Página inicial da rede social “Web 2.0 no Ensino de Línguas” .....	47
FIGURA 20 - Dados estatísticos sobre as redes sociais mais visitadas .....	48
FIGURA 21 - Elementos necessários para o desenvolvimento de uma CVA.....	55
FIGURA 22 - Níveis de participação em uma comunidade de prática .....	60
FIGURA 23 - Elementos necessários para a integração de um indivíduo em uma CoP.....	61
FIGURA 24 - Estágios de desenvolvimento de uma comunidade de prática .....	63
FIGURA 25 - Página inicial da disciplina “Letramento Digital” .....	74
FIGURA 26 - Distribuição do conteúdo principal na plataforma Moodle.....	82
FIGURA 27 - Exemplos de recursos utilizados na disciplina.....	83



FIGURA 28 - Página do aluno no Moodle.....	92
FIGURA 29 - Total de tópicos criados na primeira semana do curso.....	105
FIGURA 30 - Instruções sobre a tarefa <i>Podcast</i> .....	107
FIGURA 31 - Fórum aberto para a postagem dos <i>podcasts</i> .....	108
FIGURA 32 - Instruções para a tarefa sobre <i>blogs</i> .....	111
FIGURA 33- Página principal da <i>wiki</i> .....	117
FIGURA 34 - Histórico das participações dos alunos na <i>wiki</i> .....	123
FIGURA 35 - Alterações feitas pelos alunos no texto .....	124
GRÁFICO 1 - Participação dos alunos na disciplina .....	94
GRÁFICO 2 - Domínio das ferramentas multimidiáticas .....	132
GRAFICO 3 - Uso do computador em sala de aula .....	133
GRÁFICO 4 - Exemplos de ferramentas da Web 2.0 conhecidas pelos alunos.....	134

## LISTA DE QUADROS E TABELAS

TABELA 1 - Taxonomia de <i>podcasts</i> .....	42
TABELA 2 - Total de postagens feitas pelos alunos na disciplina .....	93
TABELA 3 - Divisão das tarefas na semana da Web 2.....	106
QUADRO 1 - Principais módulos do Moodle .....	75
QUADRO 2 - Conteúdo trabalhado nas semanas da disciplina “Letramento Digital” .....	80
QUADRO 3 - Minitutorial da semana 1 .....	82
QUADRO 4 - Níveis de participação na disciplina “Letramento Digital” .....	95
QUADRO 5 - Resultado da 1ª enquete realizada no início do curso .....	97
QUADRO 6 - Níveis de participação e conhecimento tecnológico dos alunos da disciplina “Letramento Digital” .....	98
QUADRO 7 - Minitutorial da semana 3.....	101
QUADRO 8 - Minitutorial com ementa .....	118
QUADRO 9 - Miniementa sobre a rede social Ning.....	126
QUADRO 10 - Questionário 1 .....	130
QUADRO 11 - Domínio do conhecimento tecnológico pelos alunos.....	132

## SUMÁRIO

<b>1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS .....</b>	<b>11</b>
<b>1.1 A motivação para a realização do projeto.....</b>	<b>12</b>
<b>2 A WEB 2.0 - DEMOCRATIZAÇÃO NO MUNDO VIRTUAL.....</b>	<b>15</b>
<b>2.1 Desvendando a Web 2.0 .....</b>	<b>15</b>
<b>2.2 Entendendo o surgimento do termo Web 2.0.....</b>	<b>16</b>
2.2.1 Onde tudo começou: Web 1.0 .....	16
2.2.2 A democratização na rede mundial de computadores: nasce a Web 2.0.....	18
2.2.3 O que está por trás da Web 2.0.....	21
<b>2.3 O uso das ferramentas da Web 2.0 no ensino de língua estrangeira .....</b>	<b>25</b>
2.3.1 Conhecendo as ferramentas sociais - wikis: colaboração facilitada na Web .....	27
2.3.1.1 Características da plataforma Wiki.....	27
2.3.1.2 <i>Wikis</i> no ensino .....	31
2.3.2 <i>Blogs</i> .....	32
2.3.3 Apresentando o Podcast .....	36
2.3.3.1 Como receber e criar um <i>podcast</i> .....	37
2.3.3.2 Aprendendo uma língua estrangeira com podcast.....	39
2.3.4 Rede social: você conhece só o Orkut? Apresento a rede Ning.....	43
<b>3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA: CONCEITUANDO O TERMO COMUNIDADE 50</b>	
<b>3.1 O nascimento da comunidade virtual.....</b>	<b>51</b>
<b>3.2 Comunidades virtuais na educação .....</b>	<b>53</b>
<b>3.3 As Comunidades de prática - CoPs.....</b>	<b>56</b>
3.3.1 Elementos de uma comunidade de prática .....	57
3.3.1.1 Participação dos membros nas comunidades de prática.....	59
3.3.1.2 Ciclo de vida de uma comunidade de prática.....	63
3.3.2 A Participação Periférica Legítima - PPL .....	65
<b>3.3 O <i>feedback</i> do professor em uma comunidade de prática .....</b>	<b>66</b>
<b>3.4 A colaboração nas comunidades de prática .....</b>	<b>67</b>
<b>4 METODOLOGIA.....</b>	<b>69</b>
<b>4.1 Objetivos e perguntas da pesquisa.....</b>	<b>69</b>
<b>4.2 A pesquisa qualitativa .....</b>	<b>71</b>
<b>4.3 O estudo de caso.....</b>	<b>72</b>
<b>4.4 A escolha do ambiente adotado na coleta de dados: conhecendo     a plataforma Moodle .....</b>	<b>73</b>

4.4.1 Recursos .....	75
4.4.2 Atividades.....	75
<b>4.5 As ferramentas da Web 2.0 usadas na pesquisa: por que essas e não outras? .....</b>	<b>76</b>
<b>4.6 Instrumentos utilizados na coleta dos dados.....</b>	<b>77</b>
<b>4.7 Contexto.....</b>	<b>79</b>
4.7.1 Os participantes .....	79
4.7.2 Convite para participar da disciplina.....	80
<b>5 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS .....</b>	<b>84</b>
<b>5.1 A Comunidade de prática na disciplina “Letramento Digital”.....</b>	<b>84</b>
5.1.1 As três dimensões da CoP na disciplina “Letramento Digital” - engajamento mútuo, repertório compartilhado e empreendimento conjunto .....	85
5.1.1.2 Repertório compartilhado .....	88
5.1.1.3 Empreendimento conjunto.....	89
5.1.4 Ciclo de vida da CoP .....	90
5.1.5 Níveis de participação dos alunos da disciplina “Letramento Digital” .....	92
5.1.5.1 Variações entre os participantes dentro dos níveis de participação.....	96
<b>5.2 A Participação Periférica Legítima - PPL.....</b>	<b>99</b>
<b>5.3 A importância do <i>feedback</i> do professor em uma CoP .....</b>	<b>101</b>
<b>5.4 Desenvolvimento das atividades nas semanas sobre a Web 2.0 .....</b>	<b>104</b>
5.2.1. Podcast.....	106
5.2.1.2 Wikis.....	117
5.2.1.3 Rede social: ampliando as conexões no ciberespaço .....	125
<b>5.3 Analisando as respostas do questionário sobre as ferramentas da Web 2.0.....</b>	<b>131</b>
<b>6 CONCLUSÕES.....</b>	<b>138</b>
<b>6.1 Respondendo às perguntas da pesquisa .....</b>	<b>138</b>
<b>6.2 Considerações finais .....</b>	<b>141</b>
<b>6.3 Sugestões para futuras pesquisas .....</b>	<b>142</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>143</b>
<b>ANEXO A – TERMO DE CONSENTIMENTO .....</b>	<b>150</b>
<b>ANEXO B – TAREFAS DAS SEMANAS 13 E 14 SOBRE AS FERRAMENTAS DA WEB 2.0.....</b>	<b>151</b>
<b>ANEXO C – FORMULÁRIO SOBRE AS FERRAMENTAS DA WEB 2.0 CRIADO PELO GOOGLE DOCS .....</b>	<b>156</b>

## 1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

*Embora não seja preciso ser “expert” em computação para vencer as limitações impostas pelo analfabetismo digital, é preciso, no mínimo, entender como funcionam os sistemas de “navegação” no oceano de dados que encharcam a Internet.*  
(XAVIER, 2005, p. 5)

Não há mais dúvidas de que o computador e a Internet já fazem parte do cotidiano de milhares de pessoas em todo o mundo. Em virtude dessa realidade, muitos de nossos alunos estão em um patamar mais elevado, em relação aos professores, quando o assunto é letramento digital. Eles utilizam programas de mensagens instantâneas para conversar com os amigos, trocam ideias através de *blogs*, criam comunidades em redes sociais, produzem minivídeos para ilustrar trabalhos escolares; enfim, eles já estão inseridos no contexto tecnológico.

As ferramentas da chamada Web 2.0 possuem características que integram as pessoas na construção do conhecimento de forma colaborativa. Essas características são de extrema importância na educação, em especial no ensino de uma língua estrangeira, pois, mesmo que as ferramentas não tenham sido criadas para fins educacionais, pesquisadores de alguns países, como Godwin-Jones (2003, 2005, 2007), Duffy e Bruns (2006) e Edirisingha *et al.* (2008), têm utilizado algumas dessas ferramentas com alunos como forma de expandir o que é aprendido em sala de aula. No Brasil, alguns professores estão conhecendo pesquisas e projetos graças ao compartilhamento de informações em *blogs* e grupos de discussão sobre o tema Web 2.0. O que motiva o desenvolvimento desta pesquisa é o interesse que aflora por parte dos educadores quando o assunto é o uso das Tecnologias da Informação (TIs) na Educação.

Recursos como Podcast, redes sociais, Wiki, entre outras ferramentas colaborativas ou também denominadas ferramentas sociais, são programas que estão em processo de reconhecimento e aceitação pelos professores. Levados pela crença de que programas gratuitos não são de boa qualidade, alguns profissionais não utilizam esses recursos. Mas essa

crença tende a diminuir, à medida que novos trabalhos são divulgados e, conseqüentemente, resultados positivos vêm surgindo com o uso de *softwares* livres<sup>1</sup> na Educação.

O avanço tecnológico favoreceu bastante o ensino, seja ele *on-line* ou presencial. No ensino *on-line*, os alunos são beneficiados pela flexibilidade no tempo de estudo. As propostas atuais de educação a distância têm-se caracterizado pela multiplicidade de recursos pedagógicos objetivando facilitar a construção e disseminação do conhecimento na Web. Por outro lado, no ensino presencial, os professores podem contar com ferramentas auxiliares no ensino de línguas, explorando o potencial e a criatividade dos alunos através da elaboração de tarefas que envolvam os recursos multimidiáticos, colocando em prática o que foi aprendido em sala de aula de uma forma contextualizada e, ao mesmo tempo, lúdica. Dessa forma, os alunos se sentem motivados em sua aprendizagem, e aqueles que ainda não tiveram contato com computador ou com a Internet, devido a questões econômicas, têm a oportunidade de serem incluídos no mundo digital.

### **1.1 A motivação para a realização do projeto**

A motivação para o desenvolvimento deste projeto de pesquisa teve início no curso de programação do qual a pesquisadora participou no início de 2008. Em uma das aulas, o instrutor comentou sobre as ferramentas da Web 2.0, mais especificamente, sobre as linguagens de programação utilizadas para o desenvolvimento das interfaces mais amigáveis e a criação de *sites* mais dinâmicos. Após a aula, com esse termo em mente, a pesquisadora procurou no Google informações sobre o termo. A primeira palavra encontrada que lhe chamou a atenção foi o verbo ‘colaborar’. Em todos os *sites* acessados para ler sobre a Web 2.0, o verbo colaborar, ou colaboração, aparecia. Dessa forma, surgiu a vinculação com a área educacional, já que, para se aprender uma língua estrangeira, é importante que haja colaboração entre os aprendizes.

A partir daí surgiu o interesse para investigar como essas ferramentas sociais podem ser usadas no ensino-aprendizagem de língua estrangeira e de que forma elas são capazes de

---

<sup>1</sup> *Softwares* livres são programas gratuitos cujo código-fonte pode ser alterado por qualquer pessoa que entenda de computação, aperfeiçoando as futuras versões. Esses programas se opõem aos *softwares* proprietários, como os programas da empresa Microsoft.

auxiliar os professores em formação, para que eles adquiram o conhecimento desses recursos e possam, futuramente, utilizá-los com os seus alunos.

Diante das possibilidades que as ferramentas da Web 2.0 oferecem para o ensino, iniciou-se pela pesquisa sobre essas ferramentas da segunda geração da Web, tais como *wikis*, *podcasts*, *blogs*, entre outros. Observou-se que algumas dessas ferramentas da Web 2.0 eram utilizadas na construção de comunidades virtuais. Mais uma vez, a pesquisadora deparou-se com um novo termo - “comunidades de prática”. Após algumas leituras e pesquisas em *sites*, percebeu que as ferramentas da Web 2.0 e as comunidades de prática poderiam ser grandes aliadas para a formação de professores, aprimorando e/ou desenvolvendo sua habilidade com os recursos tecnológicos e até mesmo oferecendo um espaço (virtual) para a troca de experiências com outros profissionais do ensino.

Nesta dissertação são descritas as ferramentas da Web 2.0 utilizadas na nesse trabalho, sendo esta pesquisa conduzida a partir de duas perguntas:

- Qual é a percepção desses alunos-professores da disciplina “Letramento Digital” em relação ao uso das ferramentas da Web 2.0 na elaboração de atividades para uso em sala de aula?
- Qual é o comportamento dessa comunidade de prática na incorporação das ferramentas da Web 2.0?

Dessa forma, os objetivos deste projeto são:

- Analisar como ocorre a troca de conhecimento entre os alunos-professores, durante as atividades sobre a Web 2.0;
- Verificar os níveis de participação periférica e central, apresentados por Wenger (1998), em uma comunidade virtual de aprendizagem com utilização das ferramentas da Web 2.0.

Esta dissertação encontra-se organizada em seis capítulos, sendo neste primeiro apresentada a motivação da pesquisadora.

O capítulo 2 visa discutir como as ferramentas da Web 2.0 podem ser utilizadas no ensino. Para tal, no início do capítulo, são apresentadas algumas considerações sobre a evolução da Web, passando pela era da Web 1.0, ponto de partida para o surgimento das ferramentas sociais, até chegar à era da Web 2.0. Nesse capítulo, são tecidas algumas explicações sobre os termos mais frequentes no universo da Web 2.0, tais como Ajax, *tag* de nuvens, beta perpétuo, etc. Em seguida, destaca-se o uso das ferramentas da Web 2.0 no ensino de língua estrangeira, com a apresentação de trabalhos de pesquisadores nacionais e internacionais sobre o uso das ferramentas no ensino. Ao final desse capítulo, é realizada uma

explicação sobre as principais ferramentas da Web 2.0 utilizadas na pesquisa, tais como *wikis, blogs, podcast* e a rede social Ning.

A fundamentação teórica que sustenta esta dissertação encontra-se no capítulo 3. Nesse capítulo, é feita uma retrospectiva sobre a origem do termo comunidade até chegar às comunidades virtuais. Sobre o termo comunidades virtuais, são apresentadas as características da comunidade de prática – CoP, seus elementos principais, níveis de participação entre os membros e o ciclo de vida de uma CoP. Este capítulo é finalizado destacando-se a importância do *feedback* do professor/moderador em uma comunidade de prática, elemento este de suma importância para o crescimento e sustentabilidade de uma CoP.

O capítulo 4 é destinado à metodologia de pesquisa adotada neste trabalho. São descritos detalhadamente os objetivos e as perguntas de pesquisa e também o tipo de pesquisa que norteou a dissertação (pesquisa qualitativa). Em seguida, são apresentados os instrumentos utilizados na coleta de dados, quem foram os participantes envolvidos na pesquisa (alunos do curso *online* da graduação da faculdade de Letras da UFMG) e o ambiente de estudo adotado na coleta de dados (plataforma Moodle).

No capítulo 5 encontram-se a análise e a interpretação dos dados. Os resultados foram obtidos pela análise da participação dos alunos dentro da plataforma Moodle, como foi a interação entre eles e para com o professor/moderador. A participação desses alunos foi classificada de acordo com os níveis de participação apresentados no capítulo 3.

No capítulo 6, são feitas considerações finais sobre os resultados e sugeridas propostas para futuras pesquisas.

Nos anexos, encontram-se o modelo do termo de consentimento utilizado na pesquisa, as tarefas sobre as ferramentas da Web 2.0 desenvolvidas pelos alunos no ambiente Moodle e o formulário sobre as ferramentas da Web 2.0 preenchido pelos alunos.

Espera-se que este trabalho sirva de incentivo aos colegas professores que ainda não se aventuraram no mundo virtual; para os já navegantes, espera-se que seja um elemento norteador nesse imenso oceano de *links, hyperlinks, tags...*

No próximo capítulo, será apresentada a trajetória das ferramentas da Web até a segunda geração das ferramentas sociais da Web 2.0.



## 2 A WEB 2.0 - DEMOCRATIZAÇÃO NO MUNDO VIRTUAL

*"É preciso parar de encarar a Internet como uma rede de computadores. Ela é uma rede de pessoas."*  
(David Siegel)

Neste capítulo, é apresentada a definição do termo Web 2.0, assim como suas principais características e ferramentas desenvolvidas para o uso social no mundo virtual. As discussões apresentadas demonstram como essas ferramentas podem ser utilizadas no ensino.

O capítulo está dividido em três seções. Na primeira, são explicados o significado e a origem do termo Web 2.0; na segunda, é realizada uma análise do termo a partir da criação da rede mundial de computadores até o surgimento das ferramentas sociais; na terceira e a maior seção, são descritas as ferramentas sociais, *blogs*, *wikis*, *podcasts* e a rede social Ning, buscando demonstrar como essas ferramentas podem ser utilizadas no ensino de língua estrangeira. Ainda são apresentados alguns trabalhos de pesquisadores nacionais e estrangeiros que contribuíram para uma melhor compreensão sobre o uso dessas ferramentas no ensino.

### 2.1 Desvendando a Web 2.0

Desde a criação da rede mundial de computadores, mais conhecida entre os internautas pelas iniciais www, a humanidade ganhou um novo espaço para a interação social. Esse espaço é virtual e, nele, é possível desobedecer a uma lei da Física, pois se pode estar em mais de um lugar ao mesmo tempo, graças ao avanço da tecnologia na área computacional.

A sociedade pós-moderna é caracterizada pelo uso de recursos tecnológicos nas mais diversas áreas e setores, seja em casa, ao programar o aparelho micro-ondas para esquentar a refeição, no trabalho, ao realizar uma reunião via Internet através da videoconferência ou ao fazer compras virtuais em supermercado, muitas pessoas preferem usar o chamado “dinheiro em plástico”, cartões de débito ou crédito. Em quaisquer dessas circunstâncias, está-se lidando com a tecnologia, mesmo sem perceber que ela já faz parte do dia-a-dia.

Se a tecnologia digital já está inserida na rotina de muitas pessoas ao redor do planeta, por que não utilizar esses recursos tecnológicos, principalmente a rede mundial de computadores, para fins educacionais?

Pierre Lévy (1998, p. 157), filósofo e estudioso da interação entre a sociedade e a Internet, afirma que “trabalhar quer dizer, cada vez mais, aprender, transmitir saberes e produzir conhecimentos”. No mundo virtual, esses três itens — aprender, transmitir saberes e produzir conhecimento — são fatores indispensáveis para o uso das Tecnologias da Informação de Comunicação (TICs) no ensino; em especial para o ensino-aprendizagem de língua estrangeira, como se verificará neste trabalho. Além disso, esses três fatores são característicos das ferramentas da segunda geração de serviços e aplicativos, conhecida pelo termo Web 2.0.

## **2.2 Entendendo o surgimento do termo Web 2.0**

Quando o termo Web 2.0 surgiu na rede mundial de computadores, em meados de 2004, muitas pessoas começaram a se questionar sobre a existência da Web 1.0. Isso pelo fato de o número “2.0” remeter à ideia de uma nova versão da Web. Muitas vezes, esses termos são criados devido às tendências do mercado tecnológico e não passam de estratégia de *marketing*. Para explicar o termo Web 2.0, será feita uma breve explanação sobre a primeira geração de serviços da Web 1.0.

### **2.2.1 Onde tudo começou: Web 1.0**

Quando se fala em primeira geração da Internet, há que se levar em consideração os recursos e as linguagens tecnológicas utilizadas nessa fase. Para exemplificar, todos os *sites* eram criados com a linguagem HTML<sup>2</sup> e eram estáticos, não permitiam ao usuário muita interação. A atualização do conteúdo nas páginas era feita apenas por quem entendia de códigos dessa linguagem; dessa forma a única pessoa que podia criar o conteúdo e atualizá-lo

---

<sup>2</sup> Esta sigla é derivada da expressão Hyper Text Markup Language. É a linguagem padrão usada para se escrever páginas estáticas de documentos para a Web, permitindo a inserção de imagens e sons, entre outros recursos.

para outras pessoas visualizarem era o *webmaster*. Ele contava apenas com um editor de HTML ou simplesmente com um bloco de notas, onde escrevia todo o código do *site*. O internauta podia apenas ver o resultado nos navegadores; comparando-se esse processo com uma peça de teatro, o internauta era um mero espectador, não podia contribuir com informações nem adicionar conteúdo.

Os programas criados na era Web 1.0 eram *softwares* proprietários; ou seja, as empresas criavam os aplicativos, programas para fazermos *download* ou comprados, mas não era disponibilizado o código do projeto. Diferentemente, nos aplicativos criados dentro da filosofia da Web 2.0, os códigos são abertos, para que os usuários possam alterá-los ou até mesmo construir novas versões em cima dos projetos antigos.

A criação dos primeiros gêneros digitais tais como *e-mail*, *chat* e fóruns de discussão permitiram que os usuários trocassem ideias e informações durante a fase 1.0, mas, apesar da criação dessas ferramentas, a interação era limitada. O espaço Web era apenas para leitura.

Pode-se afirmar que a Web 1.0 foi marcada pela popularização da rede mundial graças ao desenvolvimento de algumas ferramentas, programas e tecnologias, como a criação de portais como o Yahoo!, por exemplo, como se observa na FIG. 1, cujo conteúdo fluía numa via unidirecional.

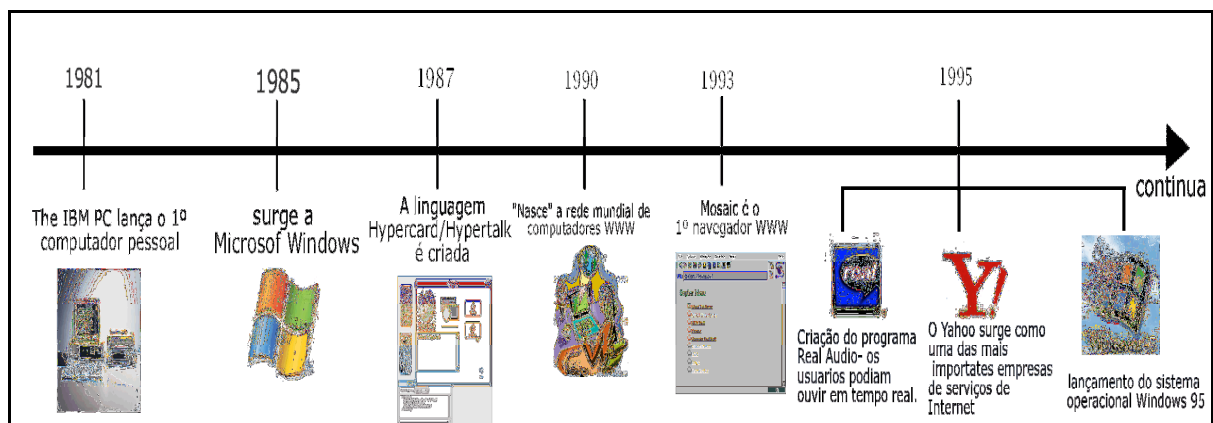


FIGURA 1 - Principais criações tecnológicas durante a fase Web 1.0

Com o surgimento da segunda geração da Web, essa via tornou-se uma estrada de mão-dupla, com a crescente participação dos internautas. A FIG. 2 apresenta um esquema das diferenças entre a Web 1.0 e a 2.0, mostrando a forma de participação dos internautas na colaboração do conteúdo da Web antes e depois dos aplicativos disponibilizados na Web 2.0.

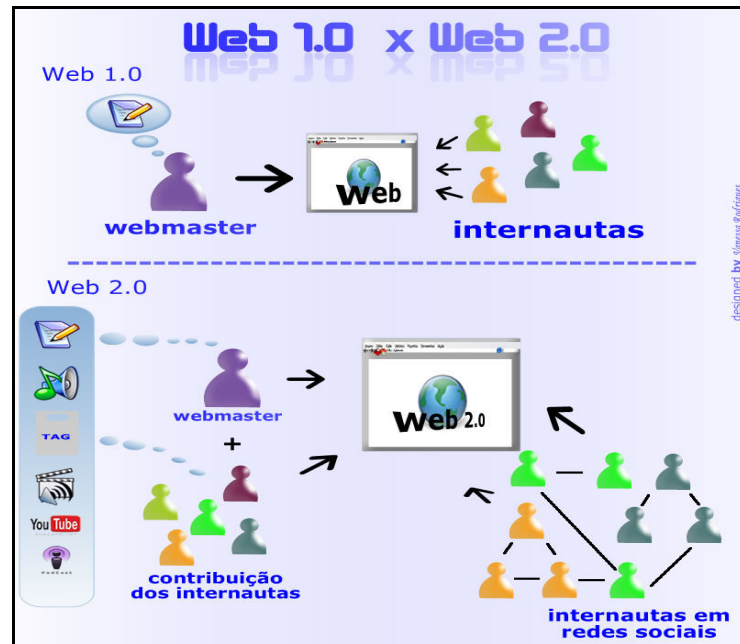


FIGURA 2 - Diferenças na participação do usuário entre a Web 1.0 e a Web 2.0

Na era Web 1.0, apenas o *webmaster* era o detentor do conhecimento das linguagens de programação para criar as páginas e disponibilizá-las na rede. Os internautas podiam acessar esse conteúdo somente de forma passiva, como visitar um *site*, ler o conteúdo e sair da página. Com o advento da Web 2.0, o *webmaster* passou a contar com uma grande variedade de recursos para criar um *site*. Esses recursos, caracterizados, sobretudo, pelo seu poder de interação entre os internautas, tornam a página mais dinâmica, permitindo que qualquer pessoa conectada à Internet possa ajudar de forma colaborativa na construção do conteúdo. Em outras palavras: o conteúdo publicado na segunda geração da Internet é a união dos conhecimentos dos internautas, sejam estes participantes ou não de redes sociais, com os conhecimentos dos *webmasters*.

### 2.2.2 A democratização na rede mundial de computadores: nasce a Web 2.0

O termo Web 2.0 surgiu num congresso realizado nos Estados Unidos, em 2004, organizado pelas empresas O'REILLY Media e MediaLive International. Esse congresso discutia como as grandes empresas ligadas ao mercado da Internet se comportariam depois da falência de algumas delas, em 2000, devido a uma crise no mercado da Internet conhecida

como o estouro da bolha.<sup>3</sup> Mesmo depois dessa crise, as empresas que se mantiveram no mercado foram se consolidando cada vez mais, e a Internet tornou-se importante tanto para o setor econômico quanto para a mídia.

Uma das principais características dessa nova geração consiste na colaboração prestada pelos usuários da Web na construção e editoração dos conteúdos publicados, formando uma ampla rede virtual de inteligência coletiva. Essa é a ideia que O'Reilly (2005) aponta, em seu artigo “What is Web 2.0?”, publicado em seu *blog*:

Web 2.0 é a mudança para uma internet como plataforma, e um entendimento das regras para obter sucesso nesta nova plataforma. Entre outras regras está a construção de aplicativos que aproveitem os efeitos de rede para se tornarem melhores quanto forem mais usados pelas pessoas.<sup>4</sup> (tradução nossa)

Telles (2009) afirma que o conceito de consumidor começa a perder seu significado original: passamos de consumidores a influenciadores e multiplicadores.

O conceito apresentado por ele pode ser comprovado pela criação das ferramentas da Web 2.0, pois o seu objetivo é democratizar seu conteúdo entre seus usuários, tendo em vista que, logo no início do surgimento da rede mundial de computadores, estes eram apenas consumidores. Diante do *boom* das ferramentas da Web 2.0, esse papel foi alterado porque além de consumidor, o usuário passa a ser colaborador do conteúdo na rede.

O termo “beta”, apresentado pela segunda geração da Web nos aplicativos, também é utilizado para os consumidores que são denominados de “beta consumidores”; segundo Telles (2009, p. 10), os consumidores estão transformando o tempo todo não só a sua maneira de consumir, mas o próprio objeto do consumo.

Um exemplo do papel colaborativo entre os internautas é o *site* Wikipedia (FIG. 3), uma enciclopédia *on-line* cujo conteúdo é construído pelos internautas, em um ambiente corporativo.

---

<sup>3</sup> É a expressão usada como referência para o início da derrocada colossal da bolsa americana de tecnologia Nasdaq, que levou à falência uma série de empresas ligadas ao mercado digital – as chamadas pontocom. Fonte: IDG Now. Disponível em: <<http://tinyurl.com/yc36luu>>. Acesso em: 03 mar. 2009.

<sup>4</sup> No original: “*Web 2.0* is the business revolution in the computer industry caused by the move to the internet as platform, and an attempt to understand the rules for success on that new platform. Chief among those rules is this: Build applications that harness network effects to get better the more people use them”.



FIGURA 3 - Página principal da Wikipedia

Fonte: [http://pt.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina\\_principal](http://pt.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina_principal)

Para que os internautas possam trocar informações e publicá-las, como acontece nos *sites* denominados *wikis*, foi criado um editor de HTML *on-line* com uma interface bem simples, apresentando botões semelhantes aos editores de textos como o Microsoft Word ou o BrOffice. Qualquer pessoa sem conhecimento em HTML poderá publicar seus textos com facilidade e rapidez.

A lista de *sites* que oferecem os recursos da Web 2.0 é vasta e, a cada dia, surgem novas ferramentas interativas. O mais importante são os recursos, como já foi dito anteriormente, disponibilizados gratuitamente com a ideia de transformar a Internet em uma plataforma; ou seja, não será mais necessário instalar programas no computador pessoal para trabalhar. Basta acessar um *site* que ofereça, por exemplo, um editor de textos e fazer o trabalho diretamente na Web; os requisitos são apenas possuir um navegador e um *login* de acesso. De acordo com a ideia da Web como plataforma, há os serviços oferecidos pela empresa Google, como, por exemplo, o serviço de agenda, ilustrado na FIG. 4. Com o uso de um *login*, o usuário poderá usufruir de recursos tais como: editor de textos, planilhas, álbum de fotos, leitor de RSS,<sup>5</sup> mensagens instantâneas, criação de formulários, enquetes e agenda, entre outros.

<sup>5</sup> De acordo com o *site* do Cedecom – Centro de Comunicação da UFMG (<http://www.ufmg.br/online/web/arquivos/003127.shtml>), RSS é a sigla em inglês para Rich Site Summary ou Really Simple Syndication, ou seja, uma forma simplificada de apresentar o conteúdo de um *site*. Em outras

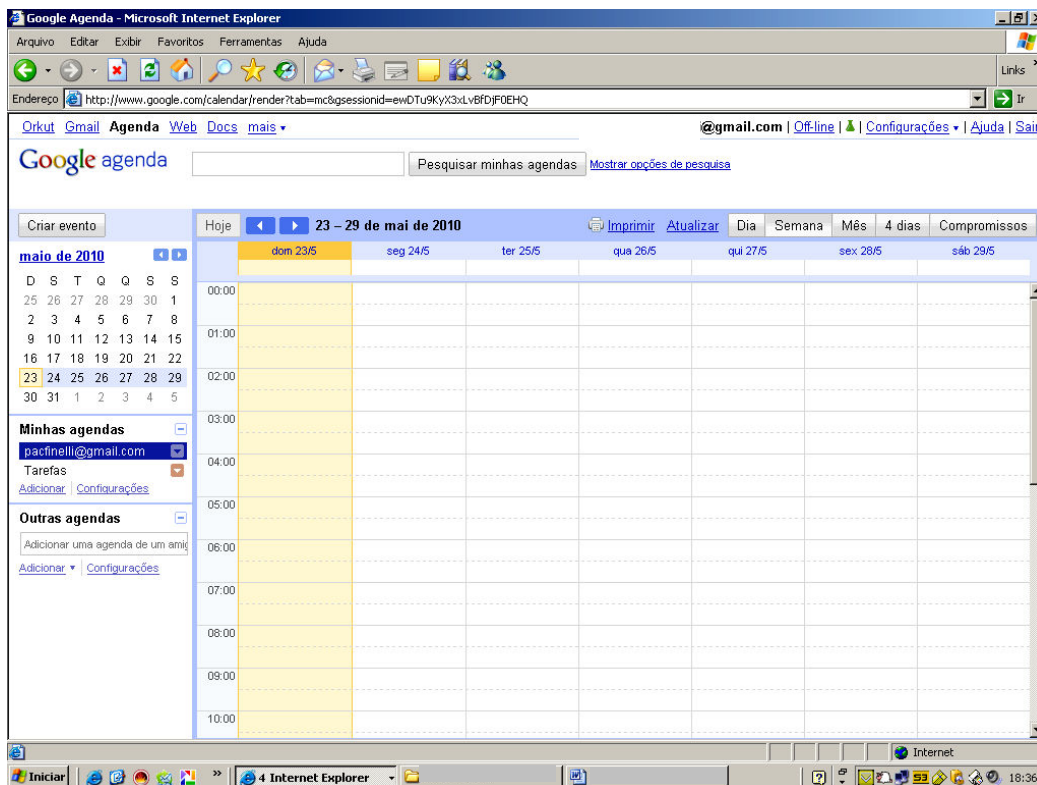


FIGURA 4 - Interface do Google Agenda

Fonte: [www.google.com/calendar](http://www.google.com/calendar)

### 2.2.3 O que está por trás da Web 2.0

Os *sites* e os serviços que seguem a tendência da Web 2.0 possuem uma das seguintes características abaixo:

- Uso da tecnologia Ajax<sup>6</sup> para a criação de *sites* e aplicativos;
- O uso do termo beta próximo ao logotipo do *site*. Também é conhecido como beta perpétuo, porque o *site* ou o serviço nunca sairá do estágio de desenvolvimento, ele sempre será atualizado, quando algum problema ou falha forem apontados;
- Utilização de “nuvens de *tags*<sup>7</sup>” para categorizar as páginas, fotos e vídeos na Web;

---

palavras, inscrevendo-se em um *site* que possua RSS, o usuário receberá as notícias de atualizações desse *site* sem precisar visitá-lo.

<sup>6</sup> AJAX (acrônimo em língua inglesa de Asynchronous Javascript And XML) é o uso metodológico de tecnologias como Javascript e XML, providas por navegadores, para tornar páginas Web mais interativas com o usuário, utilizando-se de solicitações assíncronas de informações. Fonte Wikipedia: <http://tiny.cc/9xws7>

<sup>7</sup> Uma nuvem de tags em geral reúne um conjunto de tags utilizadas em um determinado website disposto em ordem alfabética, e o volume de conteúdos que o site apresenta em cada tag é mostrado proporcionalmente pelo tamanho da fonte. Dessa forma, em uma mesma interface é possível localizar uma determinada tag tanto pela

- Transformação da Web em uma grande plataforma, onde os principais programas funcionam em conjunto com os navegadores.

Pessoas que não estão envolvidas na programação Web podem ter dificuldade em apreender o significado dessas quatro características por causa do ponto de vista técnico. Para facilitar esse entendimento, citam-se para cada uma das características apontadas os seguintes exemplos.

O primeiro item é o desenvolvimento da tecnologia denominada Ajax. Os usuários podem observar sua aplicação quando uma página está sendo carregada. Por exemplo, em uma página normal da Web, todo o conteúdo é recarregado quando o usuário solicita uma atualização. Esse processo de atualização da página demanda tempo, porque a informação é enviada ao servidor onde o *site* está hospedado e, em seguida, o servidor retorna as informações, em uma página HTML, para o usuário. Enquanto a página está sendo processada no servidor, o usuário está aguardando a atualização. Por outro lado, em páginas da Web construídas com a tecnologia Ajax, a atualização será apenas de parte do conteúdo da página, como um texto ou uma imagem; daí o tempo da atualização ser mais rápido, porque não é necessário fazer uma conexão com o servidor onde o *site* está hospedado. Todas as aplicações Ajax trabalham diretamente no navegador, por essa razão o usuário precisa ter em seu computador uma versão atualizada do navegador da Web, como o Mozilla Firefox, o Internet Explorer 6 + ou o Opera. O Gmail é o melhor exemplo de um serviço que foi desenvolvido usando essa tecnologia e que fez essa técnica bem conhecida em todo o mundo.

O conceito de beta, segunda característica da Web 2.0, indica aos usuários que o *software* ou o *site* será sendo constantemente atualizado. Durante o congresso, O'Reilly apresentou o conceito de beta perpétuo, explicando sua funcionalidade e estabelecendo o papel importante que usuários exercem como codesenvolvedores. Isso porque, se um usuário detectar um problema em um *site*, poderá entrar em contato com o suporte do *site* e descrever o problema para que seus desenvolvedores corrijam o problema.

Os chamados *softwares* livres são exemplos de programas beta, em que desenvolvedores e usuários trabalham em parceria, em prol do desenvolvimento, atualização e qualidade do produto. Este é um ponto positivo na Web 2.0: os usuários não são considerados meros espectadores; participam não somente do desenvolvimento de conteúdo da Web, mas também informam se as páginas estão ou não funcionando.



Muitos *sites* apresentam no topo do cabeçalho um logotipo informando que o *site* é "beta", como o *webmail* grátis do Gmail e a rede social Orkut. Veja-se, na FIG. 5, a indicação com setas dos logotipos beta nos referidos *sites*.



FIGURA 5 - Exemplos de *sites* com o termo beta ao lado do logotipo:

- a) Logotipo do Gmail
- b) Logotipo do Orkut

Fontes: [www.gmail.com](http://www.gmail.com) e [www.orkut.com](http://www.orkut.com)

O uso da Internet como plataforma de trabalho facilita a vida de muitos usuários, pois não é necessário instalar o *software* em seus computadores pessoais. Como já apresentado na seção anterior, o Gmail oferece alguns serviços, tais como processador de texto, planilha, criação de *slides* para apresentação, funcionando diretamente no navegador.

A lista de *softwares* disponíveis na rede é enorme; além do ambiente de trabalho oferecido pelo Gmail, existem outros *sites* que oferecem serviços de área de trabalho, também conhecida como *desktop*. Alguns deles exigem autenticação, mas é fácil criar um *login* para obter acesso ao serviço.

As *tag clouds*, ou nuvens de *tags*, reúnem um conjunto de *tags* (rótulo, legenda) de um determinado *site* e as colocam em ordem alfabética, sendo que o tamanho da fonte é proporcional ao volume de conteúdos relacionados ao termo no *site*. Em outras palavras, as *tags* são *links* que levam a outras páginas relacionadas com a palavra da *tag*. O objetivo das nuvens de *tags* é classificar as informações disponibilizadas na Web através de palavras-chave, para que o usuário possa encontrar facilmente o conteúdo desejado. A FIG. 6 mostra a nuvem de *tags* do *site* Apontador no dia 20 de abril de 2009. Como se pode perceber, as palavras destacadas com o tamanho da fonte maior são os assuntos mais buscados nesse portal.



FIGURA 6 - Exemplo de *tag clouds* do site Apontador

Fonte: [www.apontador.com.br](http://www.apontador.com.br)

Richardson (2009) explica que o criador da rede mundial de computadores, Tim Berners-Lee, teve uma grande visão sobre a Internet. Berns-Lee afirmou que a Internet foi feita para ser “um lugar onde nós todos podemos ler e escrever”. Richardson informa ainda que, nos últimos anos, foi desenvolvida uma grande variedade de ferramentas de publicação na Web que comprovam os conceitos de Berners-Lee sobre a Web ser um local para ler/escrever.

A popularidade das ferramentas da Web 2.0 foi tão expressiva que, em 2008, mais de 100 (cem) mil vídeos foram carregados por dia no YouTube. Milhares de fotos, centenas de arquivos de áudio e inúmeras outras criações são adicionados todos os dias. Um exemplo relevante do uso das ferramentas sociais para atrair a atenção da população, principalmente os jovens, foi a campanha eleitoral do atual presidente dos Estados Unidos, Barack Obama. Ben Self, cofundador da Blue State Digital — agência que se ocupou da campanha presidencial de Obama —, utilizou alguns recursos da Web 2.0, como o *site* YouTube,<sup>8</sup> criando um canal exclusivo para a campanha, e a rede social My.Barack.Obama.<sup>9</sup> A página inicial dos recursos utilizados durante a campanha pode ser observada na FIG. 7.

<sup>8</sup> Disponível em: <<http://www.youtube.com/user/barackobamadotcom?blend=1&ob=4>>.

<sup>9</sup> Disponível em: <<http://www.barackobama.com/index.php>>.

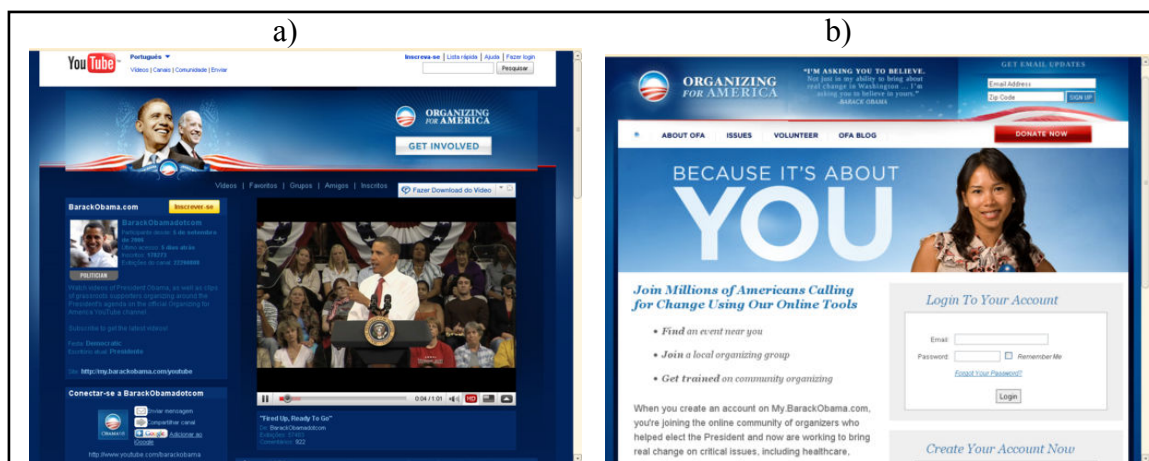


FIGURA 7 - Páginas de Barack Obama:

a) Página inicial no YouTube

b) Rede social My.Barack.Obama

Fontes: <http://my.barackobama.com/> e <http://www.youtube.com/user/BarackObamadotcom>

Tendo sido apresentados alguns recursos e características da Web 2.0, serão tecidas, na próxima seção, algumas considerações teóricas sobre as ferramentas Web 2.0 no ensino; em especial, no ensino de língua estrangeira.

### 2.3 O uso das ferramentas da Web 2.0 no ensino de língua estrangeira

Na literatura sobre o uso das ferramentas da Web 2.0 no ensino-aprendizagem de língua estrangeira, encontram-se trabalhos de pesquisadores como Souza e Martins (2006), Bottentuit Junior e Coutinho (2007), Dias (2008), Godwin-Jones (2003, 2007, 2008, 2009), November (2008), Richardson (2009), Valente e Mattar (2007), Recuero (2006) e Araújo (2006), entre outros. Esses trabalhos apresentam pesquisas sobre o uso de redes sociais como o Orkut, *podcasts*, *wikis* e outras ferramentas e ambientes colaborativos para o ensino-aprendizagem.

Colaborar é o principal verbo conjugado na era da Web 2.0. Por meio da colaboração, os internautas constroem uma ampla rede de conhecimento no mundo virtual, compartilhando ideias e conhecimento.

No ensino de língua estrangeira, a colaboração faz parte do processo de aprendizagem de um indivíduo através da aprendizagem colaborativa, cuja ideia principal é a construção do conhecimento a partir de interações sociais “em que duas ou mais pessoas aprendem ou

tentam aprender algo juntas, seja por meio de interações em sala de aula ou fora dela, seja por intermédio de interações mediadas pelo computador” (FIGUEIREDO, 2006 *apud* DILLENBOURG, 1999, p. 12).

A aprendizagem colaborativa mediada pelo computador foi objeto de estudo de Paiva (2001), que enfatizou o seu uso no meio virtual, demonstrando que é possível aprender um idioma ultrapassando-se os limites físicos de uma sala de aula.

Os avanços tecnológicos, principalmente os resultantes do desenvolvimento das ferramentas da Web 2.0, conforme já explanado no início do capítulo, permitiram que o ensino pudesse chegar ao mundo virtual, envolvendo muito mais alunos e facilitando o processo de inclusão digital de jovens e adultos. Interessante salientar que as ferramentas da Web 2.0, tais como *blogs*, *wikis*, *podcasts* e redes sociais, entre outros recursos, não foram criados para fins educacionais. O que chamou a atenção de pesquisadores e professores para o uso dessas ferramentas no ensino de língua estrangeira é a possibilidade de se criarem atividades que promovam a interação e a colaboração entre alunos.

Para Dias (2009), as ferramentas da Web 2.0, tais como:

[...] (blogs, wikis, podcasts etc.) (O'REILLY, 2005) vêm ampliando as possibilidades para interações síncronas e assíncronas entre os alunos de diferentes partes do planeta que têm interesse em aprender juntos, colaborando para a co-construção do conhecimento.

Essa professora cita as possibilidades do uso das ferramentas da Web 2.0, corroborando as ideias de Figueiredo (2006) em relação à aprendizagem de forma colaborativa, que alega ser a interação a principal engrenagem para o processo de gestão do conhecimento.

Com relação à gestão do conhecimento no mundo virtual, uma das grandes contribuições do espaço cibernético reside na possibilidade de se criarem comunidades virtuais de aprendizagem. Essas comunidades facilitam a comunicação entre os participantes, tendo em vista um aprendizado colaborativo *on-line*, em que todos podem contribuir e são convidados a fazê-lo, para a melhoria do trabalho do outro.

Frente às vantagens do uso das ferramentas sociais da Web 2.0 no ensino, cabe ao professor decidir pela utilização dessas ferramentas com seus alunos. Richardson (2009, p. 8) salienta a importância da conscientização dos professores, preconizando “nós [professores] devemos explorar o potencial que estas ferramentas nos oferecem para o aprendizado”. De fato, reconhecer o valor que esses recursos agregam à aprendizagem de língua estrangeira é

contribuir para uma aprendizagem contextualizada dos alunos. Telles (2009, p. 15) denomina a geração do século XXI de geração digital. Segundo o autor, a geração digital é “uma geração usuária de celulares com internet, games, câmeras fotográficas e de vídeo, rádio, envio e recebimento de *e-mails*, TV, comunicadores instantâneos e músicas no formato MP3”.

A geração digital deixou de ser simples receptora da comunicação para se tornar retransmissora e formadora de conteúdo. A comunicação tradicional não sobreviverá se não for integrada às novas tecnologias. Se a comunicação necessita dessa integração com as novas tecnologias, por que o ensino não poderia entrar nessa nova geração de recursos tecnológicos?

A seguir, serão apresentadas as seguintes ferramentas da Web 2.0: *wikis*, *blogs*, *podcasts* e a rede social Ning, utilizadas nesta pesquisa durante a coleta de dados.

### **2.3.1 Conhecendo as ferramentas sociais - wikis: colaboração facilitada na Web**

*Wiki* é um *site* colaborativo e editável, cujo conteúdo é adicionado pelos próprios usuários na Web. O nome é de origem havaiana e significa "rápido". O termo foi utilizado na Internet, pela primeira vez, por seu criador, Ward Cunningham, que desenvolveu essa ferramenta colaborativa em 1995, denominando-a WikiWikiWeb, ou Ward's Wiki. Cunningham utilizou um termo havaiano devido à analogia da "Wiki Wiki", rota que leva ao aeroporto internacional em Honolulu. Nesse percurso, pequenos carros correm entre os terminais do aeroporto. Cunningham teve a ideia de criar *sites* com editores *on-line* que pudessem ser editados rapidamente pelos seus usuários.

#### **2.3.1.1 Características da plataforma Wiki**

- Esta plataforma promove um ambiente em que o conhecimento é construído mediante a troca de informações;
- *Wikis* podem ser criadas como páginas pessoais, mas normalmente são abertas à colaboração;
- Em comparação com os *blogs*, onde a escrita de uma pessoa pode ser lida por muitos, a *wiki* permite que os usuários adicionem e editem o conteúdo.

Um famoso projeto *wiki* é a Wikipedia, uma enciclopédia colaborativa *on-line*, criada em 2001 pelo norte-americano Jimmy Whales. Os usuários são responsáveis pelo conteúdo da Wikipedia e podem adicionar e editar textos e imagens, utilizando apenas a janela do seu navegador. Conforme se observa na FIG. 8, a logomarca do projeto é um globo, formado por peças de um quebra-cabeça com símbolos de vários idiomas unidos, significando a colaboração entre várias pessoas de diferentes lugares do mundo. Algumas peças estão faltando no quebra-cabeça da logomarca da Wikipedia, apresentando a ideia de que a colaboração é um processo inacabável.



FIGURA 8 - Logomarca da Wikipedia

Fonte: <http://pt.wikipedia.org/>

De acordo com Parker e Chao (2007), uma página *wiki* é uma simplificação do processo de criação de páginas HTML em combinação com um sistema que registra cada mudança ocorrida ao longo do tempo, de modo que, a qualquer momento, uma página pode retornar a sua edição anterior.

Exemplificando a definição de Parker e Chao, no *site* Wikipedia ou em outra plataforma *wiki*, o usuário não precisa dominar a linguagem HTML ou a sintaxe *wiki*. Essas plataformas possuem um editor de HTML, conforme apresentado na FIG. 9, conhecido como WYSIWYG — acrônimo de *What You See Is What You Get* —; ou seja, o que o usuário editar e formatar será apresentado a outros usuários da mesma forma como foi criado. Além da facilidade na publicação, os usuários contam com uma variedade de tutoriais na Web explicando o uso das principais plataformas *wiki*.

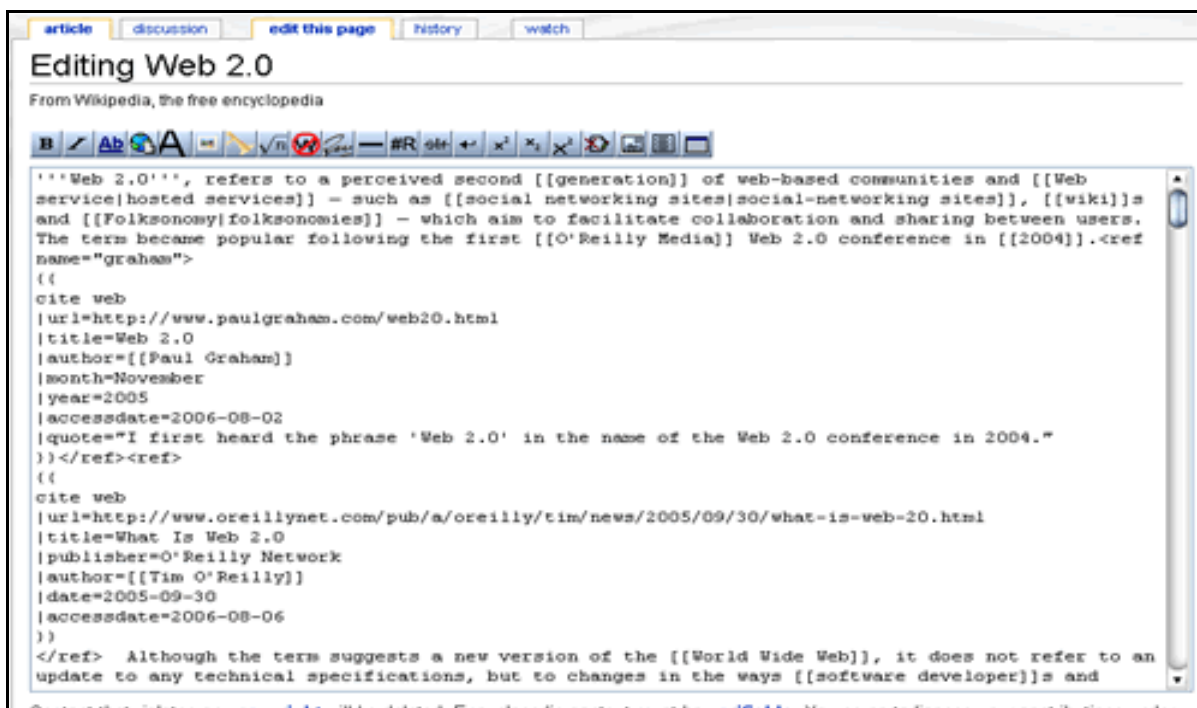


FIGURA 9 - Página de edição da Wikipedia

Fonte: [http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Web\\_2.0&action=editesection=1](http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Web_2.0&action=editesection=1)

Como os *sites wiki* oferecem uma atmosfera de colaboração aos seus usuários, os professores podem usá-los com os seus alunos, no intuito de produzir material didático *online*, num processo de criação que contará com a ajuda de cada aluno.

Existem muitas plataformas *wikis* com uma variedade de recursos na Web. Algumas delas exigem autenticação do usuário, o que é realmente útil em um ambiente de *e-learning*, porque, dessa forma, apenas os alunos com *login* terão acesso à página e poderão fazer as alterações na *wiki*. Durante a pesquisa apresentada neste trabalho, foi identificado um *site* de hospedagem gratuita de *wikis* denominado Wikispaces,<sup>10</sup> em que os usuários podem criar páginas *wikis* de acordo com seus interesses. A pesquisadora criou uma *wiki* como teste, chamada “Web 2.0 no Ensino”,<sup>11</sup> e constatou que é realmente fácil criar e administrar uma página *wiki*. O Wikispaces acertou na escolha dos *templates*<sup>12</sup> e na disposição dos menus, facilitando a navegação.

O *site* Wikispaces oferece, em cada página criada, uma aba de discussão, uma aba de histórico e uma aba chamada “notifique-me”. A aba “discussão” é utilizada para abrir um

<sup>10</sup> Disponível em: <<http://www.wikispaces.com/>>.

<sup>11</sup> Disponível em: <<http://web2noensino.wikispaces.com/>>.

<sup>12</sup> *Template* (ou “modelo de documento”) é um documento sem conteúdo, com apenas a apresentação visual (apenas cabeçalho, por exemplo) e instruções sobre onde e qual tipo de conteúdo deve entrar a cada parcela da apresentação. Por exemplo, conteúdos que podem aparecer no início e conteúdos que só podem aparecer no final. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Template>.

fórum de discussão sobre cada página criada na *wiki*. A aba “histórico” serve de monitoramento da *wiki*, já que cada atualização feita por um usuário será registrada no histórico e, se o usuário for membro do grupo, aparecerá o seu nome; caso seja um visitante, será registrado o número do seu IP, evitando-se, assim, que pessoas mal intencionadas postem conteúdos inadequados sem serem identificadas. A aba “notifique-me” é utilizada para que o usuário acompanhe as atualizações por meio do recurso de RSS, recebendo um aviso em seu *e-mail*.

Para mostrar o crescimento de *sites wiki* na Web, o *site* Wikispaces possui um *blog*<sup>13</sup> que apresenta um quadro estatístico de acessos durante determinado período. Pela FIG. 10, que mostra um *post* do dia 18 de março de 2009, verifica-se um crescimento de mais de um milhão de membros registrados no *site*, sendo que o total de páginas *wikis* criadas em março de 2009 ultrapassa as 900 (novecentas) mil novas páginas.

	March 2009	March 2008
<b>All-Time Registered Members</b>	2,244,700	920,681
<b>All-Time Wikis</b>	905,127	390,721
<b>Pageviews</b>	381,589,973	193,691,644
<b>Unique Visitors</b>	40,079,863	10,865,066
<b>30 Day Pageviews</b>	51,486,418	26,385,223
<b>30 Day Unique Visitors</b>	7,396,158	1,766,296

FIGURA 10 - Estatísticas do *site* Wikispaces

Fonte: <http://blog.wikispaces.com/2009/03/wikispaces-birthday-site-statistics.html>

Esses números revelam o interesse nos internautas na criação e compartilhamento de informações através das *wikis*. Ressaltando o uso da ferramenta *wiki* na educação, o próprio *site* Wikispaces possui mais de 100 (cem) mil *wikis* voltadas para o ensino primário, fundamental e médio.

A seguir serão discutidas algumas possibilidades do uso das *wikis* no ensino.

<sup>13</sup> Disponível em: <<http://blog.wikispaces.com/>>.



### **2.3.1.2 Wikis no ensino**

Discutindo o uso de *wikis* e outros serviços da Web 2.0 na educação, Duffy e Bruns (2006) afirmam que:

[...] uma wiki oferece também a possibilidade de interagir com um documento em evolução ao longo do tempo. Ele permite que professores e alunos possam ver a evolução de um trabalho escrito, e podem inserir comentários durante esse processo, ao invés de oferecer apenas comentários somente no final do trabalho. Considerando o quadro de horário dos alunos, um wiki pode também ser muito útil para monitorar projetos em grupos.<sup>14</sup> (tradução nossa)

*Wikis* oferecem um ambiente colaborativo do qual os professores podem obter vantagens, especialmente no ensino da escrita. Tal como os autores propõem, os professores podem verificar como os alunos estão desenvolvendo as suas habilidades e fornecer *feedback* a eles durante o processo, não somente no final da atividade, como acontece, normalmente, nos exercícios de redação em sala de aula. Ao mesmo tempo, os professores e os alunos podem compartilhar seus conhecimentos e melhorar suas habilidades tecnológicas, utilizando essa ferramenta.

Para Naish (2006), a *Wiki* é uma poderosa ferramenta colaborativa, especialmente para grupos que estão distribuídos, geograficamente, em locais diferentes. Para esse autor, o uso dessa plataforma oferece oportunidades de manter contatos, compartilhar ideias e desenvolver projetos.

A utilização da plataforma *Wiki* no ensino é variada, indo desde a produção colaborativa de textos até a criação de uma página pessoal para cada aluno. Moura (2006, p. 67) aponta que:

[...] as possibilidades que um Wiki permite são inúmeras e as suas aplicações podem percorrer todas as áreas da sociedade. Um utilizador pode construir uma comunidade à volta de um interesse comum, partilhar as suas histórias e passatempos, criar uma galeria de fotos para os amigos e família, armazenar documentos e ficheiros para estarem acessíveis a todos [...]

---

<sup>14</sup> No original: “[...] wiki also offers the ability to interact with an evolving document over time. It allows teachers and learners to see the evolution of a written task, and to continually comment on it, rather than offering comments only on the final draft. Considering students’ busy schedules, a wiki can also be very useful for tracking and streamlining group projects”.

Outro exemplo de uso das páginas *wiki* no ensino é apresentado por Yukawa (2005) em seu artigo intitulado “Story-Lines: A Case Study of Online Learning Using Narrative Analysis”, no qual ele examina o uso de *wikis* na análise de narrativas, apresentando as vantagens do uso dessa ferramenta no ensino colaborativo.

As implicações pedagógicas do uso da ferramenta *Wiki* também são fruto de pesquisas por parte de professores e pesquisadores no Brasil. Trabalhos como os de Bragaglia (2006), Oeiras e Barbosa (2008) e Inazuka (2008) mostram, em projetos de monografia e dissertação de mestrado, como utilizar a *wiki* com turmas de graduação. Inazuka (2008) salienta que problemas técnicos e dificuldades para trabalhar colaborativamente podem aparecer entre os membros. Entretanto, os participantes do projeto aprovaram o uso da *Wiki* como ferramenta pedagógica útil no compartilhamento de informações e trabalhos em equipe.

Vieira e Christofolletti (2008) apresentam uma discussão sobre a aceitabilidade do uso das *wikis*, principalmente da Wikipedia, como fonte de pesquisa para trabalhos acadêmicos. Para os autores, depois das contestações sobre a credibilidade do conteúdo publicado nessa enciclopédia colaborativa, o *site* sofreu algumas modificações, sendo uma delas a criação de um *login* para as pessoas modificarem as páginas.

Além disso, os autores afirmam que a “credibilidade no uso das tecnologias de comunicação é construída também a partir da análise do próprio leitor, não havendo uma padronização que sirva com um guia para todos os usuários” (VIEIRA e CHRISTOFOLETTI, 2008, p. 5).

As páginas *wiki* são frequentemente comparadas aos *blogs*. Contudo, existem algumas diferenças entre essas duas ferramentas textuais, principalmente no que diz respeito ao autor/criador do conteúdo. A próxima ferramenta apresentada será o *blog*.

### **2.3.2 Blogs**

*Weblog* (doravante, *blog*), desenvolvido por Jorn Barger em 1997, é o recurso mais antigo das ferramentas da Web 2.0. Barger batizou o seu diário virtual como *weblog*, remetendo à ideia de registro (*log*) na Web. A ideia principal dessa ferramenta consiste na criação de diários virtuais, onde os internautas escreveriam sobre assuntos pessoais e os visitantes deixariam comentários para o autor.

Marcuschi (2004, p. 62) descreve essa ferramenta social da seguinte forma:

Os blogs são datados, comportam fotos, músicas e outros materiais. Têm estrutura leve, textos em geral breves, descritivos e opinativos. São um grande sistema de colagem em certos casos [...] Não são como emails nem como chats, pois cada qual pode pôr no livro do outro o seu recado ou comentário sobre algo que o outro escreveu.

Quando se fala em diário, normalmente se lembra dos velhos diários feitos em cadernos ou agenda, onde apenas o seu criador tinha acesso ao que estava escrito. Ninguém mais podia ler e, de tão secretos, alguns possuíam um pequeno cadeado, e isso aguçava a curiosidade das pessoas. Essa é a diferença fundamental entre os *blogs* e o velho modelo de diário. No *blog*, conforme Marcuschi descreve, qualquer pessoa pode escrever um recado ou comentário sobre algo que o outro escreveu.

A diferença entre um *blog* e um *site* está na facilidade de criação e publicação do conteúdo, pois permite a qualquer blogueiro<sup>15</sup> publicar seu conteúdo sem necessidade de saber como são construídas as páginas na Internet. Assim como ocorre nas páginas *wikis*, os *blogs* também possuem um editor WYSIWYG, e os ícones com recursos de negrito, estilo de fonte, inserir *links*, etc. são semelhantes aos programas de editores de textos como o Microsoft Word e a versão do Linux BrOffice.

Na FIG. 11, são mostradas as interfaces do editor de textos Word da Microsoft com os principais ícones da barra de ferramentas e a barra de ferramentas do Blogger - um dos *sites* que oferecem serviços de criação gratuita de *blogs* na Web.

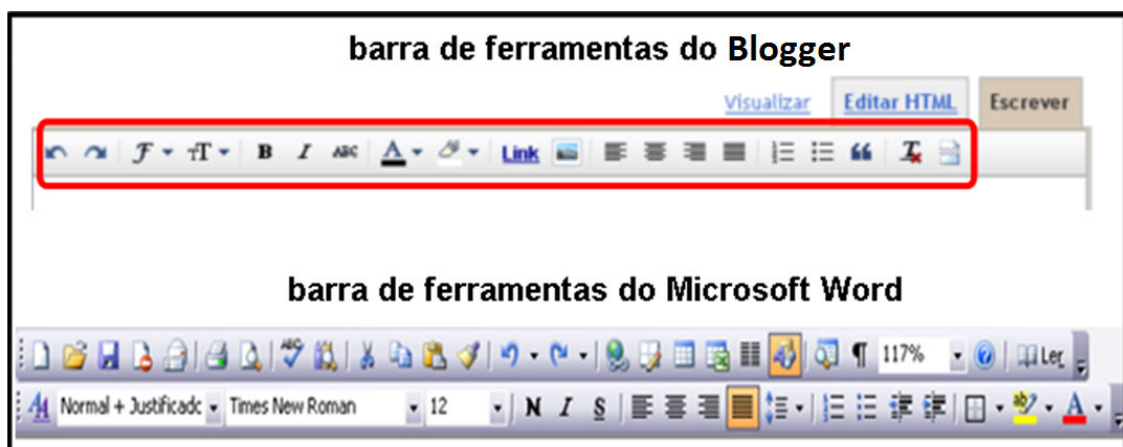


FIGURA 11 - Comparação entre as barras de ferramentas do Blogger e do Word

<sup>15</sup> Termo utilizado para quem tem um *blog*.

A facilidade na publicação e criação de um *blog* atraiu não só as pessoas que gostariam de expor suas ideias, mas também profissionais e setores de diversas áreas, como jornalismo, indústria e comércio, transformando a ferramenta *blog* em uma “mídia alternativa” que consegue até mesmo desbancar os meios de comunicação convencionais. Como exemplo de *blog* jornalístico, cita-se o *blog* do jornalista Ricardo Noblat.<sup>16</sup>

No campo educacional, há trabalhos que buscam investigar o potencial dessa ferramenta para fins pedagógicos. Alguns trabalhos sobre o uso de *blogs* no ensino podem ser encontrados na Web e em periódicos, como o *Language Learning e Technology*.<sup>17</sup>

Richardson (2009) elenca alguns aspectos positivos que podem auxiliar o professor sobre o uso de *blogs*, tais como:

- Os *blogs* são ferramentas construtivistas para o ensino. Para o autor, o conteúdo criado, tanto pelo aluno quanto pelo professor, forma uma rede de conhecimento na Web que será utilizado por várias pessoas;
- A audiência na Web. Este aspecto é favorável para o uso dos *blogs*, pois os alunos criarão o conteúdo que será lido por outras pessoas.

Para Ribeiro (2007, p. 239):

Se as condições de produção do texto podem ficar mais evidentes e levar o aluno a escrever para um público real, por que não transformar atividades de simulação em textos “de verdade”, com destino e funções reais? Não é verdade que a publicação nos deixa mais “preocupados”?

Além da autenticidade e do público que terá acesso ao *blog* usado nos trabalhos escolares, o aluno não receberá apenas o *feedback* do professor. O processo de *feedback* ganhará uma proporção que envolverá todos aqueles internautas que irão interagir com o material publicado no *blog* através dos comentários publicados. Outro autor que compartilha com Ribeiro suas ideias com relação à audiência é Ward (2007). Para ele, um dos benefícios do uso do *blog* encontra-se na audiência que os *blogs* irão alcançar, motivando os alunos no processo da escrita.

Komesu (2005) cita alguns recursos tecnológicos que já foram objeto de estudos linguísticos sobre a escrita, tais como *e-mails*, fóruns de discussão, aulas virtuais e *home pages*. Dentro desses temas já pesquisados, a autora aborda algumas questões relativas ao uso

---

<sup>16</sup> Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/pais/noblat/>>.

<sup>17</sup> Disponível em: <<http://l1t.msu.edu/>>.

dos *blogs* na prática da escrita no meio digital, principalmente pela sua aproximação ao gênero dos diários.

Outra autora brasileira que investiga o uso dos *blogs* no ensino é Franco (2004) que analisa as possibilidades pedagógicas do uso dos *blogs* para alunos do ensino fundamental na produção colaborativa de textos narrativos. Ela é fundadora de uma lista de discussão chamada “*Blogs Educativos*”, hospedada no servidor da empresa Yahoo, cuja página inicial encontra-se na FIG. 12. Essa lista foi criada em 22 de fevereiro de 2005 e conta com a participação de 951 (novecentos e cinquenta e um) associados.<sup>18</sup> O objetivo do grupo é discutir o uso da Internet e das suas ferramentas de aprendizagem, como o *blog* no ensino.



FIGURA 12 - Página inicial da lista de discussão do Blogs Educativos

Fonte: [http://br.groups.yahoo.com/group/blogs\\_educativos/](http://br.groups.yahoo.com/group/blogs_educativos/)

A popularização dos *blogs* na Internet ganhou tamanha proporção que foi criada uma *blogosfera*,<sup>19</sup> onde os *blogs* estão interconectados formando uma rede de *blogs* no

<sup>18</sup> Informações retiradas do próprio grupo em 08 de novembro de 2009. Disponível em: <[http://br.groups.yahoo.com/group/blogs\\_educativos/](http://br.groups.yahoo.com/group/blogs_educativos/)>.

<sup>19</sup> *Blogosfera* é o termo coletivo que compreende todos os *weblogs* (ou *blogs*) como uma comunidade ou rede social. Muitos *blogs* estão densamente interconectados; blogueiros leem os *blogs* uns dos outros, criam enlaces para os mesmos, referem-se a eles na sua própria escrita, e postam comentários nos *blogs* uns dos outros. Fonte: Wikipédia. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Blogosfera>>. Acesso em: 8 nov. 2009.

ciberespaço. Alguns *sites* como Technorati,<sup>20</sup> Blogs Blogs<sup>21</sup> e o Google Blogs<sup>22</sup> oferecem uma ferramenta de busca para mostrar dados estatísticos e diretórios; *sites* que disponibilizam listas de sobre os *blogs* existentes na Web.

A próxima ferramenta da Web 2.0 a ser discutida é o *Podcast*.

### 2.3.3 Apresentando o Podcast

Segundo o *site* Podcast one,<sup>23</sup> “*Podcast* é um método de distribuição de conteúdo digital multimídia pela Internet. Devido a uma tecnologia inovadora, os *feeds*, os programas são atualizados automaticamente em um *software*, chamado agregador, assim que os produtores disponibilizam novos programas”. O ouvinte pode escolher se quer fazer o *download* do episódio e onde quer ouvir: no próprio computador ou em qualquer aparelho que reproduza mp3: mp3/mp4 *players*, *smartphones*, celulares, etc.

Em outras palavras, *podcast* é uma inovação para publicar arquivos de áudio na Internet, por meio da qual cada um pode criar a sua própria estação de rádio ou disponibilizar uma lista de músicas favoritas em *sites* ou *blogs* e compartilhá-la ou ouvir um *podcast* de acordo com os gostos e interesses do usuário.

Os usuários podem fazer *download* de arquivos de áudio (*podcasts*), onde o mais comum é o formato mp3 e podem ouvir e levar com eles a qualquer lugar. Ao contrário de outros servidores de mídia na Web, o *podcast* dá aos usuários controle sobre o que eles vão ouvir.

O termo foi popularizado, em 2004, por Adam Cury, VJ da MTV norte-americana. Ele produziu o primeiro *podcast* chamado Daily Source,<sup>24</sup> cujo conteúdo era sua vida pessoal (uma versão do Big Brother). Cury queria desenvolver um *software* que pudesse transferir os arquivos de áudio para o seu *player* portátil e procurou alguns programadores para criar esse programa; entretanto suas tentativas foram infelizes, ninguém quis desenvolver o seu projeto. Dessa forma, Curry decidiu estudar algumas linguagens de programação (*Applescript*, a linguagem de programação da Apple) e escreveu o primeiro esboço do que seria o *iPodder*. Porém, como ele não era programador, o programa criado era ruim e precisava de alguns

---

<sup>20</sup> Disponível em: <<http://technorati.com/>>.

<sup>21</sup> Disponível em: <<http://blogblogs.com.br/>>.

<sup>22</sup> Disponível em: <<http://blogsearch.google.com.br/>>.

<sup>23</sup> Disponível em: <[http://www.podcast1.com.br/i\\_tudo\\_sobre\\_podcasting.php](http://www.podcast1.com.br/i_tudo_sobre_podcasting.php)>.

<sup>24</sup> Disponível em: <<http://www.dailysourcecode.com/>>.

ajustes. Para aperfeiçoar seu projeto, Cury disponibilizou o código do projeto na Web atraindo desenvolvedores de *softwares*, que foram, aos poucos, melhorando o programa.

### **2.3.3.1 Como receber e criar um *podcast***

O conteúdo do *podcast*, também chamado de episódios, pode ser sobre qualquer assunto, gravação de algum bate-papo, entrevistas, palestras, programas de rádio, etc. Qualquer pessoa pode criar um *podcast* e disponibilizá-lo na Web. Para isso, é necessário seguir um planejamento antes de colocar o seu *podcast* no ar, como por exemplo:

- Determinar a duração de cada episódio para não cansar o ouvinte. Acredita-se que no mínimo 5 (cinco) minutos e no máximo 20 (vinte) minutos sejam suficientes. Procure deixar um gostinho de “quero mais” no final das gravações. Dessa forma, o ouvinte ficará interessado em continuar ouvindo os próximos episódios;
- Faça um roteiro do que você irá dizer para não se perder na hora da gravação;
- Para atrair os ouvintes na Web, use vinhetas para a abertura e para alguns trechos do *podcast*. Isso serve para marcar as subdivisões do(s) assunto(s) abordado(s) no *podcast*;
- Procure pesquisar e ouvir sobre os *podcasts* existentes na Web para você ter uma ideia e trocar informações com outras pessoas que produzem *podcasts*;
- Dê atenção especial às questões de direitos autorais com relação ao uso de vinhetas e de trechos de músicas na criação do seu *podcast*. Há algumas alternativas se para contornar esse problema: pedir autorização ao autor ou pagar os direitos autorais (mais informações no *site* da ECAD<sup>25</sup>), criar suas próprias vinhetas, mixagens, utilizar projetos que já estão em domínio público ou utilizar as licenças do *Creative Commons*;<sup>26</sup>
- A qualidade do áudio dos arquivos é muito importante. Programas como o Audacity permitem salvar o arquivo em MP3 e dar um toque profissional à gravação;
- Se você tiver um *site*, os arquivos de áudio poderão ser salvos no seu servidor, basta apenas indicar o endereço para as outras pessoas ouvirem. Mas se você não

---

<sup>25</sup> Disponível em: <<http://www.ecad.org.br/ViewController/Publico/Home.aspx>>.

<sup>26</sup> Disponível em: <<http://www.creativecommons.org.br/>>.

tiver um servidor de hospedagem, alguns *sites* como o Podomatic<sup>27</sup> oferecem a hospedagem de *podcasts* gratuitamente.

Para receber os serviços de *podcasts* em seu computador, é necessário um *software* conhecido como '*news reader*' ou 'leitor de RSS'.<sup>28</sup> Existem três tipos de leitores de RSS: um *software* que pode ser baixado gratuitamente; um navegador, como o Internet Explorer 7 +, o Mozilla Firefox ou o Opera; e os aplicativos gratuitos e *on-line*, o Google Reader, por exemplo.

Para usar o Google Reader, é necessário ter um *login* do Google, que pode ser o *login* do Gmail ou de qualquer outro serviço oferecido pela empresa. O Google Reader é parecido com o Gmail, nele os usuários podem marcar alguns pontos importantes com uma estrela ícone ou adicionar marcadores. A interface é amigável e limpa; por isso, o professor com menos habilidade no computador terá mais facilidade para receber os *podcasts* automaticamente e poderá ouvir o arquivo de áudio no próprio Google Reader.

Encontrando um *podcast* de acordo com seu interesse, o usuário deverá assinar o serviço de *podcast*; ou seja, ele irá se inscrever no *site* que oferece o recurso. Na maioria dos *sites* que oferecem os serviços de *podcast*, haverá um ícone laranja, como o que é apresentado na FIG. 13.



FIGURA 13 - Ícone do RSS

Fonte: <http://www.infoescola.com/internet/rss-2/>

Os *podcasts* também são disponibilizados em *sites* ou *blogs* através de um *player* criado com a tecnologia Flash, dessa forma o usuário pode ouvir na hora o *podcast* ou, através de um *link*, fazer o *download* do mesmo, conforme mostra a FIG. 14.

---

<sup>27</sup> Disponível em: <<http://www.podomatic.com/>>.



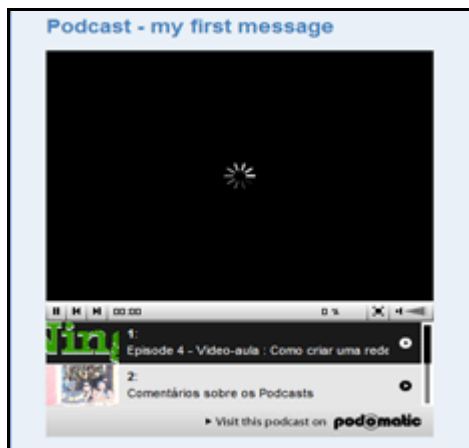


FIGURA 14 - Exemplo de *player* para ouvir *on-line* um *podcast*

Fonte: <http://web2noensino.blogspot.com/2008/10/podcast-my-first-message.html>

### 2.3.3.2 *Aprendendo uma língua estrangeira com podcast*

Os professores de língua estrangeira podem utilizar os serviços de *podcast* nas salas de aula como recurso efetivo para as atividades que envolvam a audição (*listening*). Alguns *sites* oferecem serviços de *podcast* para o ensino de língua estrangeira, entre eles o The Bob and Rod show<sup>29</sup> com *podcasts* ensinando inglês. Para o ensino de francês, há o *site* French Pod Class<sup>30</sup>. Os professores podem optar por visitar os *sites* para escolher o *podcast* e baixá-lo para usar na sala de aula. Os episódios podem ser salvos no CD apenas para uso não comercial.

O uso de *podcasts* existentes na Web é uma das maneiras de utilizar esse recurso no ensino-aprendizagem de língua estrangeira, Entretanto, seria uma forma passiva do uso do *podcast*, já que os alunos ou o professor fariam apenas o *download* de episódios já criados. Para que a aprendizagem seja mais ativa, os alunos podem criar seus próprios *podcasts* usando o *software* livre Audacity.<sup>31</sup> Na FIG. 15, estão ilustradas as duas formas, ativa e passiva, de utilização do *podcast*; através da ferramenta RSS, os episódios são transferidos para mais de uma pessoa, disseminando-os na rede.

<sup>29</sup> Disponível em: <<http://www.thebobandrobshow.com/website/index.php>>.

<sup>30</sup> Disponível em: <<http://www.frenchpodclass.com/>>.

<sup>31</sup> Disponível em: <<http://audacity.sourceforge.net/?lang=pt>>.

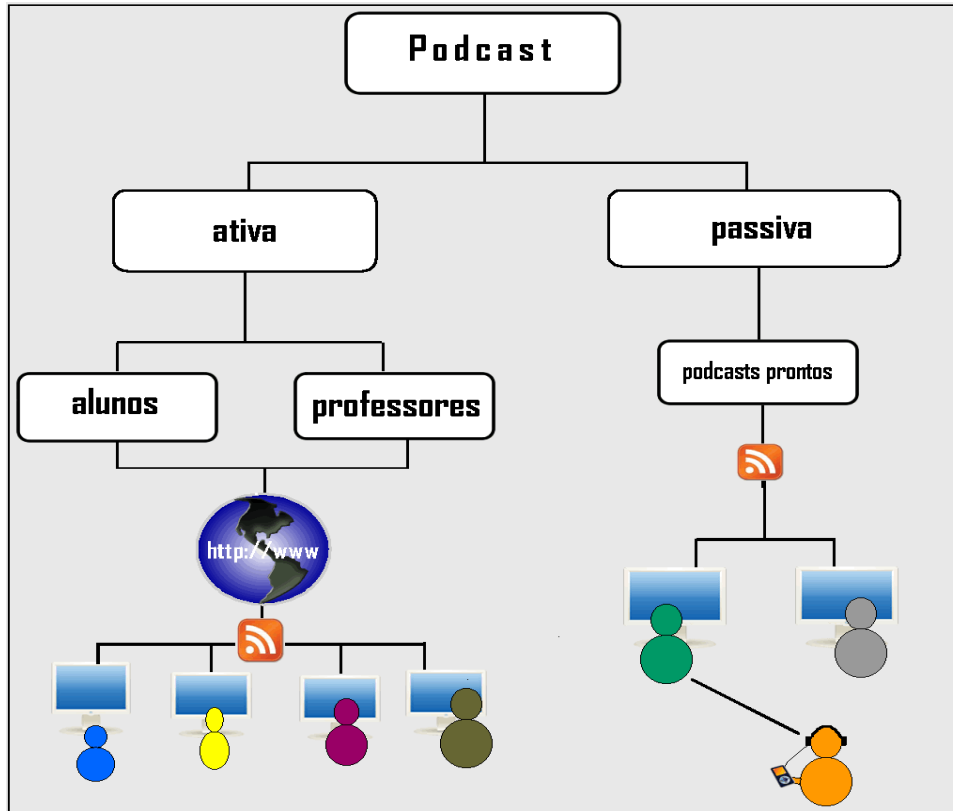


FIGURA 15 - Formas de utilização de um *podcast*

Souza e Martins (2007, p.223) sugerem que:

[...] uma outra forma de uso do podcasting consiste em fazer com que aprendizes de língua estrangeira disponibilizem arquivos de áudio na web. Suas apresentações são de resultado final de conteúdos previamente planejados e supervisionados de forma colaborativa. Isto é, professores e alunos compartilham juntos desde a confecção do tema até a sua gravação, edição e postagem do conteúdo na Internet.

Partindo da ideia proposta por Souza e Martins (2007), os alunos do curso de graduação de Letras da UFMG, participantes da coleta de dados desta pesquisa, tiveram a oportunidade de produzir seus *podcasts*, como se verá na análise dos dados.

A FIG. 16 apresenta um exemplo de *podcast*<sup>32</sup> criado pela autora deste trabalho e postado em seu *blog* “Web 2.0 no Ensino de Línguas”, em que fala sobre redes sociais, outro recurso da Web 2.0 que pode ser usado no ensino.

<sup>32</sup> Disponível em: <<http://web2noensino.blogspot.com/2008/11/podcast-episodio-2-voc-tem-uma-rede.html>>.

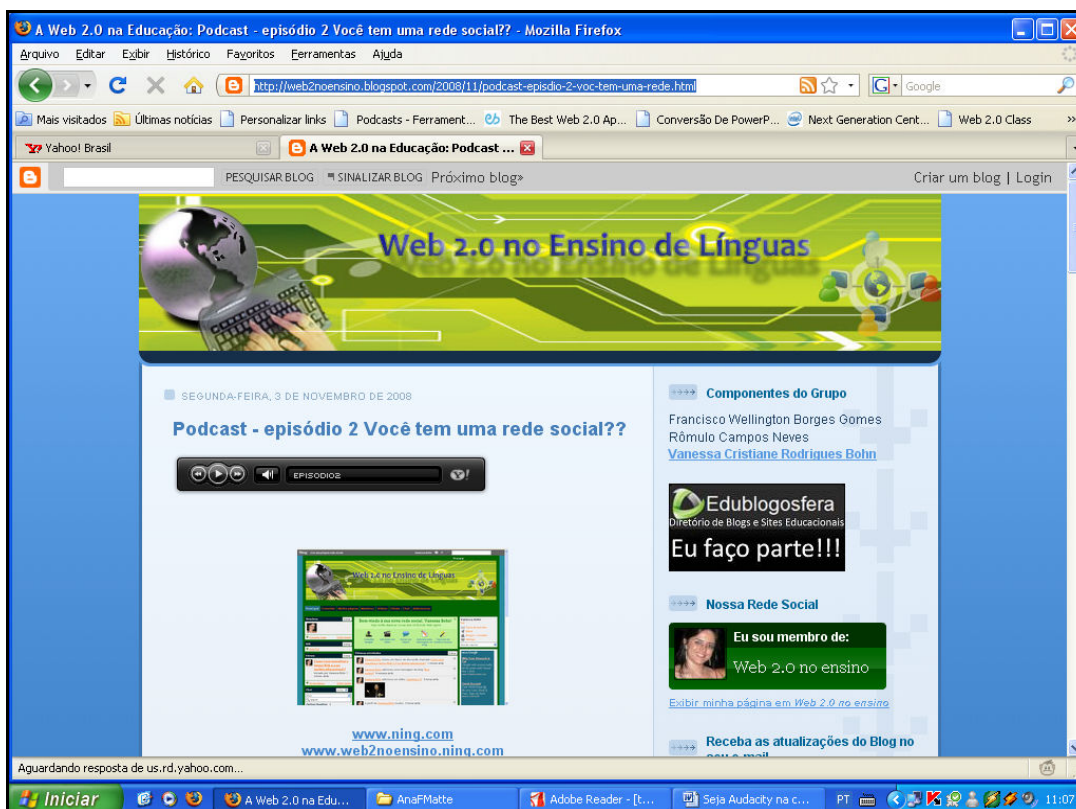


FIGURA 16 - Página do *blog* “Web 2.0 no Ensino de Línguas”

Fonte: <http://web2noensino.blogspot.com/>

As professoras portuguesas Moura e Carvalho (2006) desenvolveram um projeto utilizando o *podcast* no ensino da língua francesa. Elas acreditam que “a utilização do *Podcast* na aprendizagem de línguas estrangeiras pode tornar-se num recurso com grandes potencialidades, quer pedagógicas, quer motivacionais, visto ser uma tecnologia que anda no bolso de um grande número de jovens” (MOURA e CARVALHO, 2006, p. 90).

A popularidade dos aparelhos de MP3 entre os jovens já é uma realidade, mas em contrapartida os professores precisam participar mais desse contexto para saberem como aproveitar os recursos tecnológicos, seja o uso da Internet ou das ferramentas multimidiáticas no ensino.

Segundo Cebeci e Tekdal (2006, p. 49), a principal vantagem do uso de *podcasts* no ensino é “a portabilidade e a conveniência de se ouvirem os recursos educativos a qualquer hora e em qualquer lugar. Permitem assim o alargamento dos contextos de estudo possibilitando diferentes locais, dentro e fora da escola, onde este pode ser realizado”.

Compartilhando das mesmas ideias de Cebeci e Tekdal com relação à portabilidade oferecida pelo *podcast*, Bottentuit Junior e Coutinho (2007) afirmam que o *podcast* surgiu como uma ferramenta móvel, facilitando o acesso a informações em qualquer lugar em que uma pessoa estiver. Isso porque, para os autores, a sociedade encontra-se em constante

movimento, surgindo a figura do trabalhador móvel, do trabalhador estudante que sente necessidade de suprir o tempo gasto durante o deslocamento de casa-trabalho ou casa-escola. Esse tempo é preenchido com o uso de recursos tecnológicos, leia-se com o uso de *podcasts* para gerenciar o tempo que seria desperdiçado.

MALL - Mobile Assisted Language Learning, ou ensino de línguas mediado por aparelhos portáteis, é uma denominação criada por Chinnery (2006) para caracterizar a portabilidade e as vantagens que aparelhos como celulares, PDAs e aparelhos de MP3 como o iPod oferecem para o ensino. O autor exemplifica o uso de *podcasts* em trabalhos realizados em universidades e cursos como na Espanha, onde os alunos utilizaram o aparelho iPod em provas orais e receberam o *feedback* oral dos instrutores. Outro exemplo mencionado pelo autor foi o uso de *podcasts* na Turquia, onde os alunos usavam os *podcasts* como material eficaz para ouvirem músicas, poemas e notícias.

A emissora de rádio e TV pública de Londres, a BBC,<sup>33</sup> oferece um serviço de *podcast* onde é possível aprender vários idiomas. Os professores podem optar por visitar o *site* da BBC, escolher o *podcast* e baixá-lo para usar na sala de aula. Os episódios podem ser gravados em CD apenas para uso não comercial.

Outra opção é procurar por diretórios de *sites* que oferecem *links* de *podcasts* sobre diversos assuntos, entre eles estão o Eslpod — <http://www.eslpod.com/> —, o diretório argentino de *podcast* em espanhol — <http://www.podcast.com.ar/> — e o *podcast* para aprender francês — <http://www.podcastfrancaisfacile.com/>.

Carvalho *et al.* (2008) criaram uma taxonomia de *podcasts*, dividindo-a em seis módulos, conforme se pode observar na TAB. 1. Cada módulo descreve a sua característica, facilitando o processo de identificação de um *podcast*.

TABELA 1 - Taxonomia de *podcasts*

Tipo	Formato	Duração	Autor	Estilo	Finalidade
<b>Expositivo/ informativo</b> (análise; resumo; síntese; excerto de textos; poemas; casos; explicações de conceitos ou princípios ou fenômenos; descrição do funcionamento de ferramentas ou equipamentos ou <i>softwares</i> ...)	<b>Áudio</b> <b>Vídeo</b> - <i>Vodcast</i>  - <i>Screencast</i> Captura de ecrã com locução	<b>Curto</b> = 1' - 5'  <b>Moderado</b> = 6' - 15'  <b>Longo</b> = + 15'	<b>Professor</b>  <b>Aluno (s)</b>  <b>Outro</b> Jornalista, Cientista, Político, etc.	<b>Formal</b>  <b>Informal</b>	<b>Informar</b> <b>Motivar/sensibilizar</b> <b>Incentivar a questionar</b> (...)

<sup>33</sup> Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/>>.

Continuação da TAB.1

<b>Tipo</b>	<b>Formato</b>	<b>Duração</b>	<b>Autor</b>	<b>Estilo</b>	<b>Finalidade</b>
<b>Feedback/ comentários a trabalhos dos alunos</b>	<b>Enhanced Podcast</b> Combinação de imagem com locução				
<b>Instruções/ recomendações</b> (indicações e/ou procedimentos para realização de trabalhos práticos; orientações de estudo; recomendações.)					
<b>Materiais autênticos</b> (Materiais criados para o público em geral e não especificamente para um determinado curso ou para estudantes, tais como entrevistas, notícias, programas de rádio, etc.)					

Fonte: CARVALHO *et al.*, 2008.

Na análise dos dados recolhidos nesta pesquisa, será utilizada essa taxonomia para classificar os *podcasts* criados pelos alunos e pelas professoras.

### **2.3.4 Rede social: você conhece só o Orkut? Apresento a rede Ning**

As redes sociais oferecem um imenso potencial pedagógico, pois elas possibilitam o estudo em grupo. Um dos gêneros digitais mais praticados em quase todas as redes sociais são os fóruns de discussão. Os membros podem abrir um novo tópico e interagir com outros membros compartilhando ideias. No Brasil, o Orkut ainda é um fenômeno entre as pessoas, principalmente entre os adolescentes que, por estarem numa fase intensa de relacionamento, encontraram nas redes sociais uma forma de conhecerem outras pessoas e manterem contato com amigos. O Orkut foi criado, em 2004, por um engenheiro turco, funcionário da Google, chamado Orkut Buyukkökten. A ideia inicial dessa rede é conectar amigos e familiares usando recados e mensagens instantâneas, conhecer novas pessoas através de amigos de seus amigos e comunidades, e compartilhar vídeos, fotos e gostos em um só lugar, como pode ser visto na página inicial do *site*.

Para Recuero (2004), as redes sociais têm origem nos campos da Matemática e Física e se expandiram, segundo ela, tornando-se objeto de estudo de sociólogos, que buscaram

compreender essas redes por meio da análise estrutural. A autora busca compreender as redes sociais surgidas no mundo virtual sob perspectivas matemáticas e sociológicas. Embora não seja objetivo desta pesquisa analisar densamente as origens das redes sociais, será feita uma breve introdução sobre o assunto, visto que através das ideias dos matemáticos e sociológicos existem indícios de como é o nascimento de uma rede social na Web.

Segundo Recuero (2004), as redes sociais têm origem na Teoria do Grafo, do matemático Euler.<sup>34</sup> Segundo essa teoria, uma rede, conforme a FIG. 17, é formada por grafos que, por sua vez, são o conjunto de nós unidos por arestas.

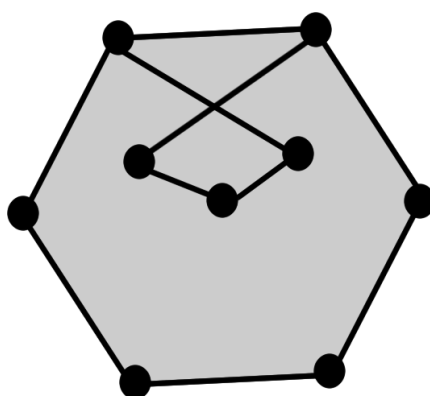


FIGURA 17 - Exemplo de uma rede com 9 nós e 10 arestas

Do ponto de vista sociológico, a Teoria dos Grafos é o alicerce para a análise das redes que, aliado aos estudos da Análise Estrutural das décadas de 1960 e 1970, busca maior compreensão das estruturas sociais em uma rede. Sob a ótica da Análise Estrutural, o foco das redes sociais é a interação entre os seus participantes. Recuero (2004, p. 3) argumenta que em uma rede social “as pessoas são os nós e as arestas são constituídas pelos laços sociais gerados através da interação social”.

Com relação ao potencial das redes, levando em consideração os nós e a formação de conexões entre eles, Martinho (2004, p. 20) afirma que:

[...] a densidade da rede não está relacionada diretamente ao número de pontos que a constituem, mas à quantidade de conexões que esses pontos estabelecem entre si. Esse é o aspecto mais importante e parece provar que a capacidade da rede ultrapassa em muito a mera soma de seus elementos.

<sup>34</sup> O matemático Leonhard Paul Euler foi o criador da Teoria dos Grafos, ao solucionar o problema das sete pontes da cidade prussiana de Königsberg, no século XVIII. O objetivo era traçar um caminho que pudesse atravessar por todas as pontes sem passar duas vezes pela mesma ponte. Euler mostrou que não seria possível tal façanha, simbolizando as pontes como as arestas e os lugares por nós. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Sete\\_pontes\\_de\\_K%C3%B6nigsberg](http://pt.wikipedia.org/wiki/Sete_pontes_de_K%C3%B6nigsberg)>. Acesso em: 09 nov. 2009.

Essa densidade da rede apresentada por Martinho pode ser representada pela FIG. 18, retirada do *site* Ponto Mídia da professora Raquel Recuero.

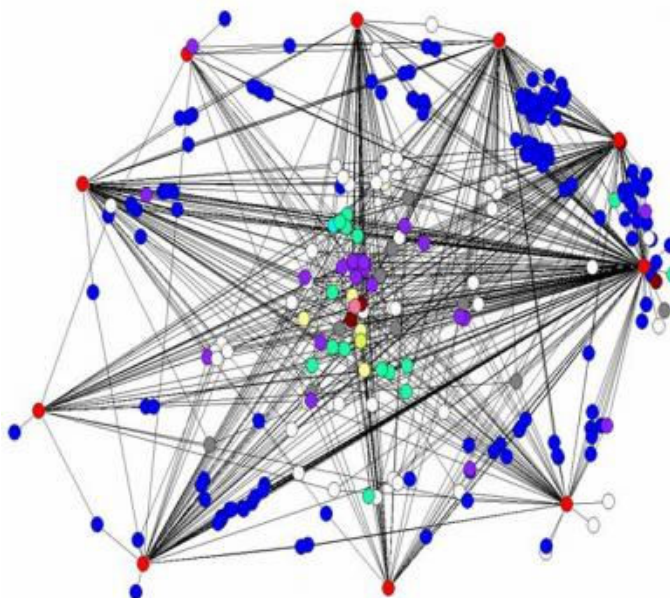


FIGURA 18 - Representação das conexões nas redes sociais

Fonte: <http://pontomidia.com.br/raquel/arquivos/imagens/rede.jpg>

A exemplo do que acontece nas redes sociais, como Orkut, Ning, Facebook, entre outras disponíveis na Web, os internautas estabelecem conexões com amigos, amigos desses amigos e outras pessoas, sejam elas conhecidas ou não. Através dessas conexões, as pessoas se unem, formando uma rede. Conforme ilustra a FIG. 22; verificam-se alguns pontos ou nós, e as suas inúmeras conexões com os outros pontos, formando uma ampla e complexa rede de relacionamentos.

Para Aguiar (2006, p. 2), essas redes sociais são formadas pelas relações sociais “mediadas ou não por sistemas informatizados; são métodos de interação que sempre visam a algum tipo de mudança concreta na vida das pessoas, no coletivo e/ou nas organizações participantes”. Trabalhos como o de Araújo (2006, p. 3) mostram como essa rede pode ser inserida nas atividades de leitura e escrita nas escolas. Segundo ele:

[...] podemos afirmar que o Orkut é apenas mais uma maneira de socialização digital que vem conquistando muitos adeptos a cada dia e, por esta razão, a escola não deve “**fechar os olhos**”. Ademais, é incontestável o fato de que a base das interações no Orkut é a escrita e a leitura, duas atividades que podem ser aproveitadas pela escola. (grifo nosso)

O termo ressaltado na citação anterior - “fechar os olhos” – é devido ao fato de que não devemos ignorar o uso da Internet com as suas ferramentas sociais no ensino, visto que a escola é o ambiente de formação educacional e social e deve ser um dos locais que promova a inclusão digital entre seus alunos.

Outro trabalho desenvolvido dentro da plataforma Orkut é o apresentado pela professora Boldarine. Para a autora, o Orkut é uma excelente opção de ambiente virtual para o ensino de língua inglesa em escolas públicas. Segundo ela:

[...] [o *Orkut*] será utilizado para mostrar possibilidades de como se trabalhar nesse ambiente com a participação dos alunos, utilizando-se dos temas transversais, que contribuem para formar eticamente o aluno para a sociedade contemporânea e em uma perspectiva construtivista, que possibilita a aquisição do conhecimento como produto e reflexão do aprendiz. (2007, p. 3)

Boldarine complementa destacando a importância do letramento digital dos professores ao usarem recursos como o Orkut: “é apenas necessário que os professores saibam como utilizá-lo para ser trabalhado a fim de despertar o lado crítico e reflexivo do aluno e não como um depósito de informações” (BOLDARINE, 2007, p. 3).

Um *site* que oferece a criação gratuita de rede social e que merece atenção especial é o Ning.<sup>35</sup> É possível compará-lo a um Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA, devido às inúmeras ferramentas que ele oferece, desde o tradicional fórum até a criação de *blogs*, postagem de vídeos, fotos, áudio, etc. A FIG. 19 reproduz a página inicial da rede social “Web 2.0 no ensino” — <http://web2noensino.ning.com/> —, criada para fins de coleta de dados para esta dissertação e que atualmente tem visitantes de outros estados do Brasil e até de Portugal.

---

<sup>35</sup> A partir de maio de 2010 o site não oferecerá mais as contas gratuitas. Os novos e atuais proprietários de redes sociais hospedadas no Ning terão de pagar pelo serviço ou hospedarem em outras redes sociais gratuitas existentes na Web. Disponível em: <<http://www.ning.com>>. Acesso em: 13 abr. 2010.





FIGURA 19 - Página inicial da rede social “Web 2.0 no Ensino de Línguas”

Fonte: <http://web2noensino.ning.com/>

Assim como as redes sociais, o Ning faz parte da geração de serviços da Web 2.0. Qualquer pessoa pode criar a sua rede social e ser membro de outra rede já existente no Ning. A plataforma foi criada em 2005, e seu nome vem de uma palavra chinesa que significa paz. Essa rede oferece ao usuário uma interface bem amigável, com recursos como sala de bate papo, álbum de fotos, *blog*, fórum de discussão, criação de grupos, alimentador de RSS, adicionar eventos, vídeos, músicas, entre outras ferramentas. Assim, o usuário assumirá o papel de administrador da rede, que poderá dividir a tarefa de gerenciamento com outros membros dela.

Quando o usuário cria ou se insere em uma rede social, automaticamente uma página pessoal é criada; dessa forma, aquelas pessoas que você convidou para serem membros terão as suas páginas pessoais.

Para comprovar a popularidade das redes sociais, o *site* Ibuscas, especializado em assuntos da área de informática e tecnologia, publicou uma postagem em julho de 2007 onde apresenta o *ranking* dos países que mais acessam *sites* de redes sociais. O primeiro da lista é a Coreia do Sul, com 55% dos usuários que acessaram a rede social Cyworld.<sup>36</sup> O Brasil ficou na segunda colocação e os Estados Unidos em último lugar. Embora *sites* de redes sociais

<sup>36</sup> Disponível em: <<http://www.cyworld.com/index.aspx>>. Para mais informações sobre essa rede social coreana, visite o link na Wikipédia <http://en.wikipedia.org/wiki/Cyworld>.

como o MySpace e o Facebook pareçam ter sucesso entre os americanos, o *ranking* mostra o contrário conforme se pode verificar na FIG. 20.

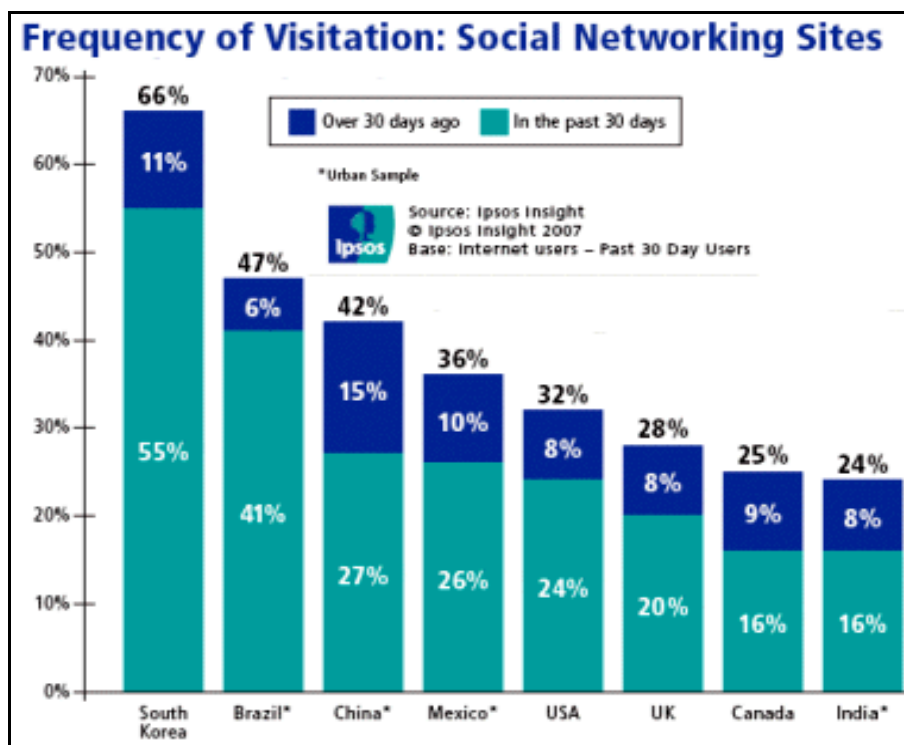


FIGURA 20 - Dados estatísticos sobre as redes sociais mais visitadas

Fonte: <http://tinyurl.com/c7wtz5>

Outra pesquisa realizada no Brasil pelo Ibope//NetRatings,<sup>37</sup> em junho de 2008, fez um levantamento do uso de comunidades (incluindo o uso de *blogs* e redes sociais) pelos brasileiros. Essa pesquisa indica que, em abril de 2008, 17,5 milhões de pessoas navegaram nesses portais, revelando que o brasileiro é o campeão no uso de *sites* relacionados a comunidades.

Esses dados evidenciam o crescimento da participação dos internautas nas principais redes sociais disponíveis na Web. Esse crescimento serve também de alicerce ao entendimento do termo Web 2.0, conforme apresentado neste capítulo. Também foi descrito o surgimento e explicado o funcionamento de algumas ferramentas sociais da Web 2.0, como *wikis*, *podcasts*, redes sociais e demonstrando como essas ferramentas podem ser utilizadas no ensino de língua estrangeira.

<sup>37</sup> Disponível em: <[http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=6&proj=PortalIBOPE&pub=T&nome=home\\_materia&db=caldb&docid=DF1CAE890B4D16F88325746D00604588](http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=6&proj=PortalIBOPE&pub=T&nome=home_materia&db=caldb&docid=DF1CAE890B4D16F88325746D00604588)>. Acesso em: 19 abr. 2010.

Após as considerações sobre as ferramentas colaborativas da Web 2.0, no próximo capítulo, serão abordadas as comunidades de prática, cujo assunto será o referencial teórico desta pesquisa.

### 3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA: CONCEITUANDO O TERMO COMUNIDADE

*"A Internet está se tornando a praça pública  
para a aldeia global de amanhã."  
(Bill Gates)*

É natural que alguns termos de algumas áreas do conhecimento humano, como os da Sociologia, por exemplo, sejam incorporados a outras, principalmente às áreas que vão surgindo com o progresso da humanidade. Comunidade é um desses termos que foi tomado de empréstimo da Sociologia e empregado no meio eletrônico; mais especificamente, no mundo virtual.

Para entender o conceito de comunidade virtual, será feita inicialmente uma análise do conceito de comunidade por meio do pensamento dos filósofos Tönnies (*apud* RECUERO, 2001) e Fernandes (1973), até chegar aos conceitos de comunidade virtual e comunidade virtual de aprendizagem.

Desde tempos remotos, a humanidade buscou conviver com outros de sua mesma espécie, visando à sobrevivência, divisão de tarefas, proteção e procriação. A partir daí, surgiram as comunidades ao redor do planeta. O termo vem do latim *communitas*, de *cum* mais *unitas*, que significa comunhão, participação.

Comunidade é um conceito usado para descrever um grupo de pessoas em uma determinada área geográfica que possuem um sentimento de coparticipação em busca de um objetivo comum. O termo comunidade, por muito tempo, foi discutido por diversos sociólogos; entre eles, o alemão Ferdinand Tönnies.

Tönnies (*apud* RECUERO, 2001) conceituou comunidade (*Gemeinschaft*), em oposição a sociedade (*Gesellschaft*). Segundo esse sociólogo alemão, comunidade é uma formação social pura, possui raízes tradicionais familiares e tem relacionamento interpessoal; ou seja, os grupos de pessoas que interagem entre si. Por outro lado, a sociedade é vista como resultado das transformações sociais, como a industrialização e a urbanização. As relações pessoais eram distantes, mais individuais.

Ao tratar de comunidade, Florestan Fernandes, sociólogo brasileiro, também toma como referência a ideia da formação de grupos de pessoas com um objetivo em comum. Para Fernandes (1973, p. 83), “[...] a comunidade passou a referir-se à vida grupal quando vista do ponto de vista de simbiose. Uma base territorial, distribuição de homens, instituições e

atividades, no espaço, uma vida em conjunto fundada no parentesco e interdependência econômica, e uma vida econômica baseada em mútua correspondência de interesses, tendem a caracterizar uma comunidade”.

Como se pode perceber, com o passar do tempo, o termo evoluiu de um sentido rural, familiar, para um sentido mais amplo, de aglomeração de um grupo maior de pessoas. A urbanização das cidades e o advento tecnológico fizeram com que algumas comunidades rurais fossem aos poucos desaparecendo, com isso, a ideia apresentada por Tönnies de uma comunidade ligada aos laços familiares, rurais, também desapareceu.

Com o surgimento e disseminação das Tecnologias da Informação e da Comunicação - TICs, a sociedade passou a ter uma relação mais direta com a Informática. Nesse contexto, as pessoas começaram a se comunicar utilizando a rede mundial de computadores. As referências de tempo e espaço no mundo virtual ganham novos significados. O tempo passa a ser quase instantâneo, e o espaço é *cyber*, não existindo fronteiras físicas entre as pessoas. Qualquer pessoa pode se conectar a outra, favorecendo o surgimento de relações antes não estabelecidas e que ganham destaque com o surgimento das comunidades virtuais. Dessa forma, os mundos real e virtual são interligados através de seus participantes.

Assim como na sociedade real, no mundo virtual existem vários tipos de comunidades sobre diversos assuntos, desde assuntos ligados a *marketing*, religião até saúde e beleza. No meio educacional, as comunidades virtuais ganham destaque, principalmente no ensino-aprendizagem de língua estrangeira. A partir dessa perspectiva, o suporte teórico desta dissertação se sustenta na construção das comunidades de prática e sua importância para a aprendizagem colaborativa *on-line*.

### 3.1 O nascimento da comunidade virtual

O primeiro autor a difundir o conceito de comunidade virtual foi Howard Rheingold, em 1993. Em seu livro “The Virtual Community”, Rheingold descreve a sua participação em uma comunidade virtual conhecida como WELL.<sup>38</sup> Rheingold define comunidade virtual como: “[...] agregações sociais que emergem na *Net* quando um número suficiente de pessoas

---

<sup>38</sup> WELL é o acrônimo de Whole Earth 'Lectronic. É uma das mais antigas comunidades virtuais da Web e que ainda se encontra em funcionamento. Informação disponível em: <<http://www.rheingold.com/vc/book/>>. Para mais informações sobre a WEEL, acesse <http://www.well.com/>.

participam de debates públicos por um tempo suficiente, com sentimento humano, para formar teias de relações pessoais no ciberespaço” (RHEINGOLD, 1993, p. 37).

Essa agregação social formada por pessoas na Web, criando um relacionamento no ciberespaço e que possuem sentimento humano, mostra que mesmo em um local onde não é possível ter o contato face-a-face, seus participantes são pessoas reais e, por meio das trocas de mensagens, deixam transparecer suas personalidades e suas competências.

Para Lévy (1999, p. 127), uma comunidade virtual “é um grupo de pessoas se correspondendo mutuamente por meio de computadores interconectados”, constituído sob “afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, por meio de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais”.

A partir dos conceitos apontados por Rheingold e Lévy, detecta-se que as comunidades virtuais são constituídas por pessoas que exploram novas formas de se expressarem, de se socializarem trocando informações e compartilhando conhecimento através das novas ferramentas tecnológicas que ganharam a nomenclatura de ferramentas sociais<sup>39</sup> (doravante, *social softwares*). A sua formação auxilia a criação de uma rede de relacionamentos agilizando as interações na troca de conhecimento, em que um ajuda o outro.

De acordo com Recuero (2001, p. 5), os elementos de formação de uma comunidade virtual seriam: “as discussões públicas, as pessoas que se encontram e reencontram, ou que ainda, mantêm contato através da Internet (para levar adiante a discussão), o tempo e o sentimento”.

A partir desses elementos, citados por Recuero (2001), fica claro que as comunidades virtuais não são irreais, ou menos “reais” que as comunidades físicas, como muitas pessoas pensam a respeito do novo termo criado pela evolução tecnológica. Segundo Lévy (1999, p. 130), a criação de uma comunidade no ciberespaço “não é irreal, imaginária ou ilusória, trata-se simplesmente de um coletivo mais ou menos permanente que se organiza por meio do novo correio eletrônico mundial”. Além disso, Lévy (1999) afirma que a comunicação através dos computadores não irá substituir os encontros físicos; essa comunicação será apenas um complemento ou um adicional.

Pensando sob a ótica do complemento, as comunidades virtuais podem se tornar um complemento para o ensino de língua estrangeira. Sua criação pode ser feita através das

---

<sup>39</sup> Termo criado, em 2002, pelo jornalista norteamericano Clay Shirky, para descrever programas de computador que permitem às pessoas se comunicarem e colaborarem entre si através de programas ou aplicações, estimulando a relação de grupos. Serviços da Web 2.0, *e-mail*, programas de mensagens instantâneas são exemplos de programas sociais.

ferramentas sociais da Web 2.0 disponíveis gratuitamente na Web. Essas comunidades virtuais seriam denominadas comunidades virtuais de aprendizagem - (CVAs), cujo foco principal é a interação através da participação ativa dos membros. Mediante participação ativa, os membros trocam experiências e adquirem conhecimento, colaborativamente.

No próximo item serão analisadas as características de uma comunidade virtual de aprendizagem e de comunidades de prática.

### **3.2 Comunidades virtuais na educação**

Palloff e Pratt (2002, p. 49) discutem o conceito de comunidade, focando-a no ambiente virtual e determinando sua importância para o processo de educação e de aprendizagem *on-line*:

[...] fica claro que o crescimento da internet e sua popularidade têm um importante impacto nos modos pelos quais as pessoas interagem, assim como nas maneiras pelas quais definem e redefinem sua noção com o desenvolvimento tecnológico, têm nos dado diferentes enfoques em relação a questões que estão profundamente enraizadas em nossas tentativas de interação. Também enraizado no processo de comunicação está o fato de que nossas tentativas de comunicação são tentativas de construir uma comunidade [...]

Mais adiante, eles acrescentam:

[...] na educação a distância, deve-se prestar atenção ao desenvolvimento da sensação de comunidade entre os participantes do grupo a fim de que o processo seja bem-sucedido. A comunidade é o veículo através do qual ocorre a aprendizagem on-line [...]. (PALLOFF e PRATT, 2002, p. 53)

Interação é um elemento importante no ensino de qualquer língua estrangeira, e através do acesso à Internet e do avanço das TICs não só os alunos aprendizes de língua estrangeira, mas também os professores terão contato com falantes nativos da língua alvo ou até mesmo estudantes e professores de outros países. Além dessa vantagem da interação, fundamental para o ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira, a construção de uma comunidade virtual de aprendizagem torna a aprendizagem dinâmica, pois os alunos estarão totalmente envolvidos em seu próprio aprendizado, não existindo nessa ambiente participação

sem troca de informações entre os membros. Se não houver a participação, o engajamento dos membros e do professor, a comunidade perderá sua principal característica, a socialização do conhecimento.

Para Silva (2001), a aprendizagem está cada vez mais independente da sala de aula tradicional; entretanto, para que haja uma socialização, é necessária a criação de um espaço para que esses fenômenos aconteçam; o virtual. Para isso, o professor, segundo Silva, “tem que dar conta” do espaço virtual, saber usar e tirar proveito das comunidades virtuais de aprendizagem, com o intuito de ultrapassar os limites das quatro paredes da sala de aula.

Palloff e Pratt apoiam a criação de comunidades de aprendizagem na Web, pois favorecem a aquisição do conhecimento. Para os autores, “[...] a aprendizagem em conjunto [...] renova a paixão pela descoberta de novos mundos na educação. Assim, a colaboração, resultado da aprendizagem em conjunto, cria uma sensação de sinergia [...]” (PALLOFF e PRATT, 2002, p. 195).

Um ponto que merece destaque quando se fala em aquisição do conhecimento no mundo virtual e que os autores acima comentam é a aprendizagem das ferramentas tecnológicas. Além da aquisição de conhecimento, eles (os alunos) aprendem sobre a tecnologia pelo uso da tecnologia.

A partir dos conceitos apontados por Palloff e Pratt (2002), as comunidades virtuais de aprendizagem são criadas com objetivos definidos, principalmente o de desenvolver o letramento digital entre os seus participantes; no caso desta pesquisa, de profissionais em determinado grupo.

A aprendizagem da língua estrangeira está cada vez mais independente dos livros e da sala de aula, isso graças aos avanços tecnológicos e, em 2004, com o surgimento as ferramentas da Web 2.0. Esses recursos possibilitam que indivíduos se socializem em diferentes espaços para trocarem informações construindo as comunidades virtuais de aprendizagem – CVAs.

Na FIG. 21 tem-se uma representação dos elementos que contribuem para a criação de uma CVA. Os quatro elementos ilustrados mostram as características de uma CVA, que promovem a interação social com o foco no aluno e não no professor. Além disso, vale ressaltar que uma CVA pode ser desenvolvida apenas com uma única ferramenta, como, por exemplo, o uso de um fórum ou de uma *wiki*. Dessa forma, cabe aos professores, com experiência no ensino ou que ainda estão em formação, aprenderem a trabalhar no espaço virtual, utilizando as CVAs com os seus alunos.



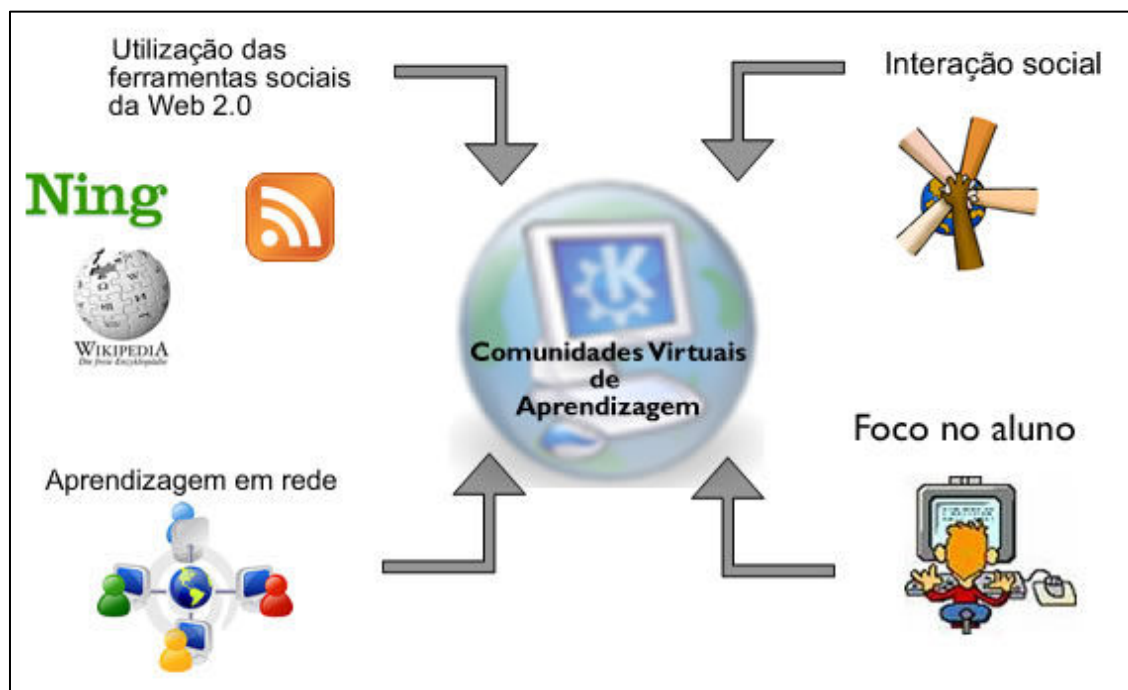


FIGURA 21 - Elementos utilizados para o desenvolvimento de uma CVA

Para que as CVAs ensejem a sensação de pertencimento, torna-se necessário investigar quais são as características que devem estar presentes para possibilitar novas experiências educativas.

O ensino *on-line* deve substituir as práticas tradicionais por outra na qual o aluno é figura ativa, exercendo não só o papel de autor de sua aprendizagem, mas também o de coautor da aprendizagem de outras pessoas no ambiente virtual.

Pode-se dizer que a principal “engrenagem” de uma CVA é a interação entre seus membros. Uma CVA perderá a sua eficiência se for passiva, se não houver interação entre professor-aluno e aluno-aluno. Dessa forma, a interação acontece das mais diversas formas, utilizando diferentes tipos de recursos, como os fóruns de discussão. Graças a esse compartilhamento de conhecimento, o campo da socialização é formado, permitindo que o debate seja promovido a todo instante, criando, assim, uma comunidade ativa.

Quando se fala em interação, comunidade de prática é outra expressão que surge no ambiente virtual e que leva em consideração a participação dos membros como principal elemento na aprendizagem.

Embora se encontrem na Web pesquisas que fazem distinção entre comunidades virtuais de aprendizagem e comunidades de prática, neste trabalho não é feita essa diferenciação, tendo em vista o entendimento que ambas promovem a aprendizagem colaborativa e que seus membros interagem em busca de um objetivo mútuo. O termo

escolhido para esta dissertação foi “comunidades de prática”, por possuir mais elementos descritos na teoria e que foram encontrados tanto no grupo dos participantes quanto no ambiente onde a coleta de dados foi realizada.

### 3.3 As Comunidades de prática - CoPs

Comunidade de prática (CoP) é uma expressão que surgiu, primeiramente, na área empresarial e foi cunhada pelo teórico organizacional Etienne Wenger. Uma CoP tem como objetivo a aprendizagem compartilhada de seus membros, na qual esses trocam experiências e possuem um interesse comum dentro da comunidade.

Segundo Wenger (1998), “as comunidades de prática são formadas por grupos de pessoas que estão ligadas por um interesse comum, compartilhando o conhecimento e colocando a aprendizagem em prática”. Wenger, McDermott e Snyder (2002, p. 10) apontam a importância da aquisição do conhecimento de forma coletiva, principalmente nos dias de hoje. Para esses pesquisadores, “[...] apreciar a natureza coletiva do conhecimento é muito importante numa época em que quase todos os campos sofrem muitas modificações rapidamente [...]”<sup>40</sup> (WENGER; McDERMOTT; SNYDER, 2002, p. 10) (tradução nossa).

Para Wenger, McDermott e Snyder (2002, p. 4), uma comunidade de prática é formada por grupos de pessoas que interagem entre si, compartilhando interesses, um conjunto de problemas ou uma paixão sobre um tópico.

O termo comunidade de prática não é novo. Wenger, McDermott e Snyder (2002) exemplificam analisando os diferentes tipos de CoPs ao longo da história da evolução humana. Na Pré-História, os homens moravam em cavernas e se reuniam para discutir e traçar estratégias de sobrevivência. Em seguida, na Roma Antiga, reunidos em corporações de artesãos e ceramistas, esses trabalhadores treinavam aprendizes para darem continuidade ao trabalho das futuras gerações. Como se pode perceber, as comunidades de prática estiveram e estão presentes em qualquer lugar e tempo.

As CoPs também ganharam um novo espaço para a troca de conhecimento no mundo virtual. Independentemente da localização geográfica, as pessoas podem trocar ideias e construir CoPs sobre diversos assuntos; dentre eles, a criação de CoPs com fins educacionais,

---

<sup>40</sup> No original “[...] appreciating the collective nature of knowledge is especially important in an age when almost every field changes too much, too fast for individuals to master [...]”.

que têm ganhado mais destaque e interesse de pesquisadores e professores em todo o mundo. Trabalhos de Palloff e Pratt (2000), Kilpatrick, Barret e Jones (2003) e Braga (2007) revelam dados sobre a importância e a eficácia do uso e da criação de comunidades virtuais na área educacional.

Braga mostra que as comunidades virtuais são instâncias favoráveis para a aprendizagem devido à aglutinação de recursos pedagógicos que promovem a interação entre os membros da comunidade. De acordo com a autora:

A criação de comunidades de aprendizagem on-line de cunho educacional tem sido uma das intervenções pedagógicas mais discutidas por educadores e pesquisadores devido ao fato de esse tipo de comunidade ser capaz de acolher desenhos institucionais que contemplam a interação, as relações de reciprocidade e colaboração, elementos considerados essenciais ao processo de construção do conhecimento. (BRAGA, 2007, p. 54)

A noção de comunidade virtual de aprendizagem está diretamente associada ao conceito de aprendizagem colaborativa, implicando, por sua vez, relação de interação entre os membros de uma comunidade virtual de aprendizagem.

Aprendizagem colaborativa e interação são elementos importantes em uma comunidade de prática. É importante salientar que nem toda comunidade virtual pode ser considerada uma comunidade de prática. Isso se deve ao fato de as comunidades de prática terem elementos que as caracterizam como tais. O próximo item fará a apresentação desses elementos.

### ***3.3.1 Elementos de uma comunidade de prática***

As comunidades de prática têm elementos fundamentais que as caracterizam como tais. Esses elementos são:

- Colaboração: o aspecto colaborativo é um dos elementos principais em uma CoP, pois, mediante colaboração, os membros compartilham ideias e experiências em um intercâmbio intelectual no qual se desenvolve a inteligência coletiva<sup>41</sup> no ciberespaço;

---

<sup>41</sup> Termo criado pelo filósofo francês Pierre Lévy. Caracteriza-se pela nova forma de disseminação e construção do conhecimento através das tecnologias utilizadas na Internet.

- Interação: para que os membros de uma CoP alcancem suas metas, é essencial que haja interação entre eles. A interação é a engrenagem que move uma comunidade e a torna uma instância dinâmica, na qual acontece o processo de interação aluno-professor e aluno-aluno.

Nas comunidades de prática, podem ser encontradas outras formas de interação além dos tradicionais recursos, como o fórum de discussão e as salas de bate-papo. A interação pode ser mediada por ferramentas colaborativas da Web 2.0.

- Objetivo comum: uma comunidade de prática atinge seu(s) objetivo(s) se houver engajamento mútuo dos seus membros, que trabalham em busca de uma meta ou objetivo, usando seus conhecimentos para desenvolver a(s) tarefa(s) ou a(s) atividade(s) compartilhada(s);
- Respeito mútuo: os participantes de uma comunidade de prática devem desenvolver, na comunidade, ambiente respeitoso, a fim de que os objetivos sejam alcançados.

As comunidades de prática também possuem os mesmos elementos característicos de uma comunidade de aprendizagem; no entanto, para que uma comunidade seja considerada de prática, ela deve possuir três elementos estruturais, a saber: domínio, comunidade e prática.

- Domínio: o domínio diz respeito ao assunto que está emergente na comunidade. Wenger (1998) salienta que “um domínio bem definido legitima a comunidade afirmando seu propósito e valor para os membros e outros interessados” e ainda inspira os membros a colaborar e participar mais ativamente na comunidade, contribuindo com o aprendizado coletivo. O domínio dentro de uma CoP pode ser um elemento pré-estabelecido, mas a qualquer momento, de acordo com o nível de interação dos participantes, novos tópicos poderão surgir, e esse domínio ganhará novas ramificações.
- Comunidade: uma comunidade de prática bem estruturada inspira seus membros a construir uma relação de respeito e confiança, em interação. A comunidade é formada pelas relações construídas pelos membros mais a prática, que por sua vez é o compartilhamento de experiências e ideias. Para Wenger (2002, p. 34), uma comunidade de prática “não é apenas um *site*, um banco de dados ou uma coleção de melhores práticas. É um grupo de pessoas que interagem, aprendem juntas, constroem relações e dentro do processo, desenvolvem o senso de pertencimento e comprometimento mútuo”.

- Prática: Wenger (1998, p. 96) destaca que “a aprendizagem é a engrenagem da prática e a prática é a história dessa aprendizagem”. Além disso, segundo ele, a prática tem uma conotação de fazer, mas não apenas no sentido de “fazer por fazer”, e sim de “fazer” contextualizado, que tem um significado no que nós fazemos. Assim, a prática é sempre tida como uma prática social.

Wenger afirma que o domínio, a prática e a comunidade são elementos que ajudam no entendimento das diferentes formas de participação. Uma comunidade de prática que possui esses três elementos bem definidos promoverá um ambiente social que a distinguirá de outras comunidades. Como, por exemplo, um membro pode estar mais interessado na comunidade do que na prática, e vice-versa.

A seguir, serão abordados os níveis de participação dos membros em uma comunidade de prática.

### **3.3.1.1 Participação dos membros nas comunidades de prática**

Para Wenger (1998, p. 229), as comunidades de prática são caracterizadas pelo conteúdo, que versa sobre como aprendemos com as experiências de vida por meio da negociação de significados. A forma — o *design* como uma CoP é criada — influenciará no desenvolvimento das habilidades de cada membro, interferindo até mesmo no nível de participação dos membros na comunidade, resultando na formação da identidade de cada um.

Dentro de uma CoP podem ser encontrados diferentes níveis de participação, que variam de acordo com o interesse de cada um de seus membros. Algumas pessoas se tornam membros de uma CoP para aprimorar suas habilidades (práticas); outras, para conhecer novas pessoas.

Os níveis de participação em uma CoP são classificados em: central, ativo e periférico, como representado na FIG. 22.

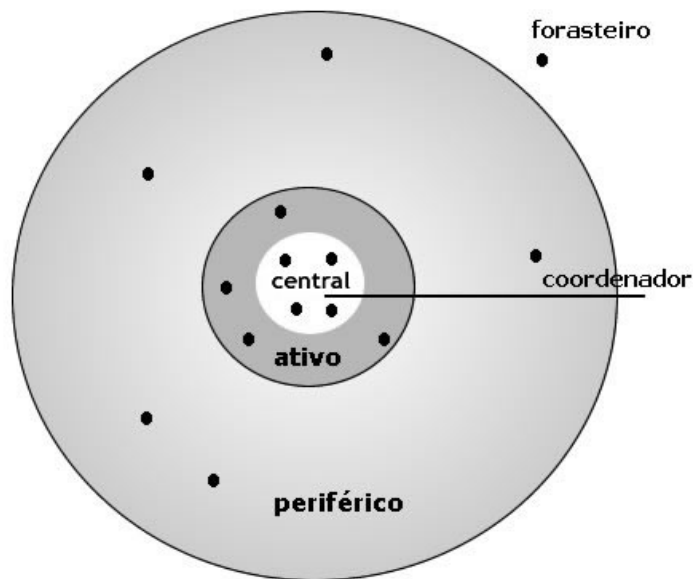


FIGURA 22 - Níveis de participação em uma comunidade de prática  
 Fonte: Adaptado de WENGER; Mcdermott e SNYDER, 2002, p. 57.

No grupo central, encontra-se um pequeno número de membros cuja participação é extremamente ativa. Esse grupo é considerado o coração da comunidade. Quando a comunidade alcança um nível de maturidade, os membros do núcleo tornam-se auxiliares do líder da comunidade, desempenhando funções de mediadores, por exemplo, em um fórum de discussão.

Os membros classificados no grupo ativo participam dele regularmente, mas sem a intensidade do grupo central. Já o nível periférico é considerado por Wenger, McDermott e Snyder (2002) como o nível onde grande parte dos membros se encontra, conforme se percebe na FIG. 22. Seus membros não participam dos debates diretamente, apenas acompanham as discussões realizadas pelos níveis central e ativo.

Os membros de uma comunidade de prática transitam de um nível para o outro. Essa movimentação pode acontecer quando os membros do nível periférico se movem para o centro quando os seus interesses são despertados (WENGER, MCDERMOTT e SNYDER, 2002, p. 57).

Segundo Wenger, a chave para o sucesso da participação entre os membros de uma CoP está no *design* das atividades elaboradas disponíveis na comunidade. Dessa forma, a movimentação dos membros entre os três níveis permitirá que cada participante se sinta um membro completo.

Os participantes de uma CoP devem demonstrar três características necessárias para se integrarem em uma comunidade de prática, quais sejam: engajamento mútuo, repertório

compartilhado e empreendimento comum. Essas três unidades formam a tríade necessária para que uma pessoa possa se tornar membro de uma CoP, conforme se pode observar na FIG. 23.



FIGURA 23 - Elementos necessários para a integração de um indivíduo em uma CoP  
Fonte: Adaptado de WENGER, 1998, p.73.

No entendimento de Wenger (1998, p. 73), a prática não existe no abstrato. Ela existe porque as pessoas estão engajadas em ações cujos significados associam uns com os outros. O engajamento mútuo permite o desenvolvimento de relações entre os membros; independentemente de seus níveis de participação, cada membro construirá uma relação interpessoal de acordo com suas características e categorias sociais.

Como Wenger salienta, é preciso cuidado para que não haja romantização do termo comunidade, para que ela não seja vista como um local onde não ocorrem conflitos:

Uma comunidade de prática não é um paraíso de união, nem uma ilha isolada da intimidade das relações políticas e sociais. Discordância, desafios e concorrência podem ser formas de participação. Como uma forma de participação, rebelião revela frequentemente um compromisso maior do que a conformidade passiva.<sup>42</sup> (WENGER, 1998, p. 77) (tradução nossa)

<sup>42</sup> No original: “A community of practice is neither a haven of togetherness nor an island of intimacy insulated from political and social relations. Disagreement, challengers, and competition can all be forms of participation. As a form of participation, rebellion often reveals a greater commitment than does passive conformity”.

Mesmo que os membros interajam e construam uma relação mútua, às vezes, desacordos, tensões e conflitos podem surgir dentro de uma comunidade. Entretanto, para o autor, esses fatores demonstram o comprometimento dos seus membros, posto que cada um cria uma identidade em relação à comunidade, desenvolve habilidades, estilos e ganha reputação entre os membros. A interação entre os membros é uma fonte de diversidade dentro de uma comunidade.

Entende-se por empreendimento comum a negociação realizada pelos membros da comunidade com o intuito de expandir suas fronteiras de prática. Wenger (1998, p. 81) afirma que, “negociando-se um empreendimento comum, estabelecem-se relações de responsabilidade mútua entre os envolvidos”.

Da mesma forma que o engajamento mútuo entre os participantes não exige homogeneidade, com empreendimento comum essa ideia prevalece, pois não significa que todos os participantes devam concordar com tudo. Na verdade, em algumas comunidades, desacordos podem ser vistos como parte produtiva do empreendimento coletivo. O empreendimento não é a união do que todos acreditam, mas o que a comunidade negocia (WENGER, 1998, p. 78).

O significado em uma CoP é construído por meio do repertório compartilhado entre os membros. Esse repertório inclui a rotina da comunidade, ferramentas utilizadas no desenvolvimento de uma atividade, ações, o diálogo entre os membros, a forma como fazer uma atividade, histórias compartilhadas, etc.

Por meio do engajamento mútuo, empreendimento comum e repertório compartilhado, os participantes de uma comunidade de prática são capazes de aprender colaborativamente, trocando experiências vividas e descobrindo novas formas de negociação do conhecimento.

Toda comunidade virtual pressupõe colaboração entre os seus membros, independentemente do nível em que esses membros se encontram. Em uma CoP, a definição de hierarquia não existe, pelo fato de estar contra os objetivos de uma comunidade. Pode-se dizer que, em uma CoP, o nível hierárquico é o nível de experiência e competência que o membro possui, nela, em relação aos outros. A partir dessa ideia de hierarquia, os próprios membros irão trabalhar de forma colaborativa, compartilhando ideias e experiências.



### 3.3.1.2 Ciclo de vida de uma comunidade de prática

Ao longo de sua existência, as comunidades de prática apresentam estágios de desenvolvimento e diferentes tipos de interações e de relacionamentos. Elas nascem, se desenvolvem, alcançam amadurecimento e, depois de um certo período, podem acabar. Algumas comunidades possuem “vida curta”; outras permanecem existindo por muito tempo. Cada fase desse ciclo de vida possui uma característica e um objetivo que levará ao próximo estágio do ciclo. Podem-se observar, na FIG. 24, os estágios de desenvolvimento de uma comunidade de prática.

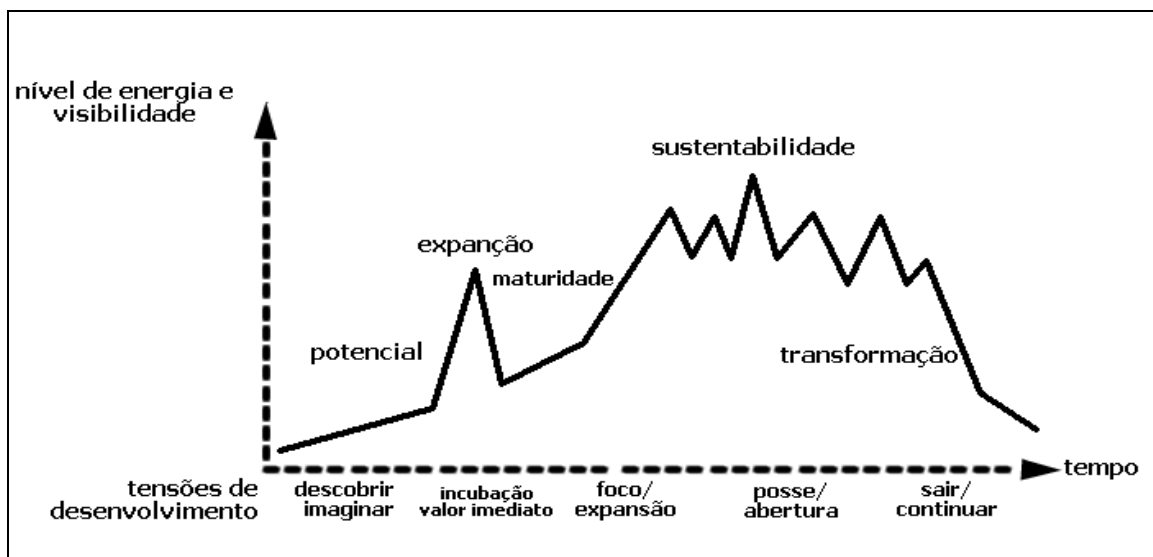


FIGURA 24 - Estágios de desenvolvimento de uma comunidade de prática

Fonte: WENGER *et al.*, 2002, p. 69.

Wenger, McDermott e Snyder (2002, p. 69) propõem a existência de 5 (cinco) estágios de desenvolvimento de uma comunidade de prática: potencial, expansão, maturidade, sustentabilidade e transformação. Vejamos as características de cada estágio.

#### ➤ Estágio 1: Potencial

O elemento principal para o início de uma comunidade de prática é encontrar algo em comum entre os membros, para que eles possam se sentir conectados e percebam o valor do compartilhamento de histórias e técnicas.

A questão principal dessa fase inicial é a descoberta de que outras pessoas enfrentam problemas semelhantes, compartilham paixões pelo mesmo tópico e possuem dados e ferramentas por meio dos quais podem aprender uns com outros (WENGER, 2002, p. 71).

Nesse estágio, o objetivo é traçar o desenvolvimento/criação da comunidade, seguindo os três elementos que caracterizam uma CoP — o domínio, a comunidade e a prática. Como, nesse estágio, os membros estão conhecendo a comunidade como um todo, é necessária a presença de um líder para orientá-los no desenvolvimento da prática, manter o relacionamento e direcioná-los para o domínio da comunidade.

#### ➤ Estágio 2: Expansão

De acordo com Wenger, McDermott e Snyder (2002, p. 84), os membros da comunidade precisam desenvolver o hábito de consultar uns aos outros quando necessitam de ajuda. Quando fazem isso, eles tipicamente aprofundam seus relacionamentos e descobrem não só seus interesses em comum, mas também suas formas de pensamento coletivo, apresentando um problema e buscando juntos uma solução.

Em outras palavras: a atividade principal no estágio de expansão é o compartilhamento de ideias e práticas entre os membros. Além disso, nesta fase a comunidade precisa gerar energia suficiente para progredir para os outros níveis. Para isso, é imprescindível o desenvolvimento de atividades que permitam a construção de confiança entre os membros.

#### ➤ Estágio 3: Maturidade

De acordo com a FIG. 24, este nível é visto como o mais estável dentre os cinco. Pode-se dizer que o ciclo de vida de uma comunidade de prática é complexo, porque, assim que a comunidade atinge a sua maturidade, alguns fatores podem colocar em risco a continuidade para o próximo estágio. Nesse estágio, o nível de responsabilidade entre os participantes é maior.

#### ➤ Estágio 4: Sustentabilidade

Ao atingir o nível de sustentabilidade, uma comunidade de prática já passou pela fase turbulenta da maturidade. A energia oscila entre picos altos e baixos, conforme se observa na

FIG. 24. Nos picos mais baixos, a comunidade precisa de um novo ânimo, com a inserção de novos tópicos ou até mesmo da substituição por um novo líder, trazendo membros de outros níveis (como os da periferia) para o grupo central. Neste nível, a comunidade precisa continuar crescendo, mesmo que já se tenha estabelecido uma fundação sólida de relacionamento e *expertise*.

➤ Estágio 5: Transformação

A comunidade precisa saber lidar com as novas transformações, como o uso de novas tecnologias, o surgimento de novos relacionamentos e interesses por parte dos membros. Se a comunidade não apresenta mais relevância para os seus membros, seus participantes tendem a abandonar essa comunidade ou criam uma nova comunidade, resgatando os antigos membros da comunidade de origem.

Nenhuma dessas fases possui um tempo definido de duração. O ritmo de cada estágio será determinado pela interação entre os membros.

A seguir, será apresentada a definição de Participação Periférica Legítima – PPL, termo utilizado para caracterizar a participação dos membros de uma CoP que se encontram no nível periférico.

### ***3.3.2 A Participação Periférica Legítima - PPL***

A Participação Periférica Legítima (PPL) tem como base a Teoria da Aprendizagem Situada e serve de subsídio para a compreensão da participação dos membros em uma CoP. Lave e Wenger (2005, p. 35) definem a expressão abreviada PPL como capaz de “descrever o engajamento em práticas sociais que envolvem a aprendizagem como um componente integral”.

Para esses pesquisadores, para que tal expressão seja compreendida, seus três termos não podem ser analisados separadamente. Isso porque cada um deles é indispensável para a definição dos outros termos. A combinação dos três termos — participação, periférica e legítima — favorece a criação das características dos membros em uma comunidade (LAVE e WENGER, 2005, p. 35).

Lave e Wenger (2005, p. 35) lançaram a ideia da PPL para tratar do processo de participação dos novatos em uma CoP. No início, os novatos participam dela periféricamente; à medida que vão ganhando experiência, sentem-se aptos a moverem para um nível mais ativo. Essa participação ativa ganhará sentido para a aprendizagem quando o participante colocar em prática o que aprendeu em um contexto social.

Em uma disciplina *on-line*, parte-se do pressuposto de que todos os participantes são novatos, estão conhecendo o seu professor e os seus colegas. Alguns alunos começam a participar mais ativamente das atividades, destacando-se dos outros, que continuam ainda na periferia. Mesmo que esses alunos continuem com uma participação periférica, não deixam de aprender. A situação periférica sugere que há múltiplas e variadas formas de participação, com uns mais engajados, outros menos. A mudança de local e perspectiva na CoP faz parte das trajetórias de aprendizagem dos participantes, com as quais esses desenvolverão suas identidades, tornando-se futuramente participantes completos.

Mesmo que a PPL não seja uma expressão usada exclusivamente no meio educacional, como uma estratégia pedagógica ou uma técnica de ensino, Lave e Wenger salientam sua importância como um ponto de vista analítico, uma forma de entender o processo de aprendizagem (LAVE e WENGER, 2005, p. 40).

### **3.3 O *feedback* do professor em uma comunidade de prática**

Mason (1991) descreve o papel do professor em cursos *on-line*. Para o autor, existem 3 (três) categorias de conselhos que o professor deve utilizar nesse tipo de curso: organizacional, social e intelectual. Essas três categorias podem ser caracterizadas da seguinte forma:

- Organizacional: definir a agenda do curso, delimitando os objetivos das discussões, horários para entrega das atividades e saber gerenciar as interações;
- Social: criar um ambiente amigável e social para a aprendizagem é um dos aspectos fundamentais que um professor deve considerar em uma disciplina *on-line*. Enviar mensagens de boas-vindas no início do curso, incentivo para a participação dos alunos e fornecer *feedback* positivo, com mensagens com tom amigável e pessoal são considerados itens importantes nesta categoria;

- Intelectual: para o autor, esta categoria é a mais importante, porque, ao utilizá-la, o está facilitando o ensino do aluno. Essa moderação inclui fazer perguntas e propor respostas, por exemplo, a fim de incentivar os alunos a ampliar sua participação na construção dos comentários.

### 3.4 A colaboração nas comunidades de prática

O papel colaborativo entre aprendizes de língua estrangeira sempre foi apresentado como uma estratégia de aprendizagem que produz resultados positivos em sala de aula. Vale ressaltar que a aprendizagem colaborativa pode ocorrer também no meio virtual dentro de ambientes como as comunidades de prática.

Segundo Torres (2004, p. 64),<sup>43</sup> citada por Vasconcelos e Alonso (2000, p. 5), o trabalho colaborativo é caracterizado pelo trabalho em equipe, que foi favorecido com a criação da Internet:

[...] a cooperação entre os membros de uma equipe e, de outra, a realização de um produto final: a Internet apresenta-se neste tempo como a ferramenta adequada para colocar em operação as pedagogias colaborativas.

Dentre as teorias que contribuem para a compreensão da aprendizagem colaborativa no meio virtual, destaca-se a teoria sociocultural de Vygotsky. A interação social é essencial para o desenvolvimento cognitivo dos indivíduos, pois os alunos trabalham juntos dando e recebendo ideias, provendo assistência mútua na realização de uma atividade.

Partindo do pressuposto de que a colaboração é um ato social e requer, portanto, todos os tipos de interação humana, vale ressaltar a necessidade de um local onde a interação entre os participantes possa acontecer. Esse ambiente no mundo virtual é formado por comunidades; no caso dessa pesquisa, a comunidade é a de prática.

Existe uma discussão quanto ao significado das palavras colaboração e cooperação. Ambos são atos sociais, mas há pesquisadores que fazem a distinção entre as aprendizagens colaborativa e cooperativa. Para Panitz (1996), colaboração “é uma filosofia de interação e

---

<sup>43</sup> TORRES, Patrícia Lupion. *Laboratório on-line de aprendizagem: uma proposta crítica de aprendizagem colaborativa para a educação*. Tubarão: Editora Unisul, 2004. p. 64.

um estilo de vida pessoal, em que indivíduos são responsáveis por suas ações, incluindo a aprendizagem respeitando as habilidades e contribuições de seus pares.” (tradução nossa)<sup>44</sup> Em contrapartida, o mesmo autor define cooperação “como uma estrutura de interação projetada para facilitar a realização de um produto final ou meta específica através de pessoas que trabalham em grupos.” (tradução nossa)<sup>45</sup>

O que diferencia a aprendizagem colaborativa da cooperativa, segundo as ideias de Panitz (1996), com relação ao papel do professor e do aluno, é que, na aprendizagem colaborativa, os alunos assumem a responsabilidade e o controle no desenvolvimento das tarefas. Já na aprendizagem cooperativa, o professor mantém o controle da turma e do processo de cada estágio de desenvolvimento da tarefa. Dessa forma, pode-se dizer que o processo de cooperação é mais centrado no professor, pois ele mantém o controle, enquanto na colaboração o aluno possui um papel mais ativo na aprendizagem.

Em suma, percebe-se que tanto a aprendizagem colaborativa quanto a cooperativa referem-se a atividades desenvolvidas em grupos, onde os membros interagem para alcançar um objetivo comum, transformando a aprendizagem em uma prática social.

O conhecimento é visto como uma construção social e, por isso, as CoPs favorecem de forma incisiva o processo de aprendizagem, por oferecer um ambiente que propicia a construção social do conhecimento.

A aprendizagem colaborativa dentro das comunidades de prática possui como um dos elementos principais a interação entre os membros. Tendo em vista essa característica, será utilizado nesta pesquisa o termo colaboração, por estar em consonância com os elementos necessários para a formação de uma CoP, conforme apresentado no capítulo 3.

No próximo capítulo, será apresentada a metodologia escolhida para a realização desta pesquisa, bem como os participantes, o contexto investigado e os procedimentos utilizados para a coleta dos dados.

---

<sup>44</sup> No original: “Collaboration is a philosophy of interaction and personal lifestyle where individuals are responsible for their actions, including learning and respect the abilities and contributions of their peers”.

<sup>45</sup> No original: “[Cooperation is] a structure of interaction designed to facilitate the accomplishment of a specific end product or goal through people working together in groups”.

## 4 METODOLOGIA

No capítulo anterior, buscou-se, por meio da revisão da literatura sobre as comunidades de prática, estabelecer um ponto de referência para esta pesquisa. No presente capítulo, é apresentada a metodologia, organizada em 7 (sete) seções, comentadas a seguir.

Na primeira seção, serão apresentados os objetivos e as perguntas da pesquisa; na segunda, será feita uma breve explanação sobre a pesquisa qualitativa e o porquê da utilização deste método na pesquisa; na terceira, serão apresentadas as características do estudo de caso; na quarta, será descrito o ambiente utilizado para a coleta de dados, que foi a plataforma educacional Moodle; na quinta, serão explicadas as ferramentas da Web 2.0 utilizadas nesta pesquisa e a razão de terem sido selecionadas; na sexta, será realizada uma explanação sobre os instrumentos utilizados na pesquisa; e, por fim, na sétima seção, será apresentado o contexto da pesquisa, quem foram os participantes e como surgiu o convite para a minha participação na disciplina “Letramento Digital”.

### 4.1 Objetivos e perguntas da pesquisa

O uso da Comunicação Mediada pelo Computador - CMC - em pesquisas qualitativas é abordado nos estudos de Mann e Stewart (2000). Para esses autores, existem vantagens e desafios para os pesquisadores interessados em utilizar o computador e a Internet como fonte de pesquisa.

Segundo Mann e Stewart (2000, p.17 ), as vantagens são:

- Facilidade no acesso aos participantes, conseguindo coletar dados de participantes em diferentes áreas geográficas;
- Formação de grupos de interesse através das ferramentas *on-line*, como salas de bate-papo, listas de discussão, conferências, etc.;
- Relação custo/benefício. O único gasto apresentado pelos autores seria na conta de telefone ou, atualmente, com provedores de acesso a conexão de Internet de banda larga;
- O anonimato pode ser vantajoso para as pessoas tímidas, pois elas se sentiriam intimidadas ou envergonhadas em responderem alguma pergunta feita

pessoalmente. Mas esse anonimato pode ter seus pontos positivos e negativos. Para Paiva (2005), o lado negativo “pode ser uma dificuldade para a confiabilidade dos dados, pois identidades são escamoteadas ou projetadas quando interagimos com o outro, com maior ênfase quando estamos mediados pelo computador”.

Para os autores, os desafios encontrados pelos pesquisadores seriam estes:

- Possuir algum conhecimento técnico ou ter o mínimo de letramento digital, para poder desempenhar certas funções ou resolver problemas quanto ao uso do computador e/ou da Internet, durante a pesquisa;
- Assegurar a cooperação. Os autores alertam para a falta de entusiasmo de alguns indivíduos com relação tanto ao uso da Internet como da comunicação mediada pelo computador - CMC.
- Ter habilidade de interação *on-line*. O uso da CMC pode ser crucial para os participantes com pouco ou nenhum grau de letramento digital.

Apesar das vantagens e os desafios propostos por Mann e Stewart (2000), embora existam várias escolas de idiomas, escolas e faculdades equipadas com computadores com acesso à Internet, verifica-se que são poucos os professores que os utilizam como ferramenta de ensino. Alguns se mostram interessados, mas não sabem por onde começar; outros possuem a crença de que o computador irá substituí-los e que, conseqüentemente, perderão os seus empregos. Há um terceiro grupo, de tecnofóbicos, que usam o computador só em último caso e, depois, começam a criticar; e um quarto grupo, que utiliza as ferramentas disponíveis na Web, tais como as ferramentas sociais da Web 2.0, e que faz inscrição em grupos de discussão, redes sociais ou em comunidades de aprendizagem, mas a participação é um dos fatores que influenciam na sua aprendizagem dentro desses ambientes. A partir desse contexto, surgem estas perguntas de pesquisa:

- Qual é a percepção desses alunos-professores da disciplina “Letramento Digital” em relação ao uso das ferramentas da Web 2.0 na elaboração de atividades para uso em sala de aula?
- Qual é o comportamento dessa comunidade de prática na incorporação das ferramentas da Web 2.0?



Logo, os objetivos desse projeto são:

- Analisar como ocorre a troca de conhecimento entre os alunos-professores, durante as atividades sobre a Web 2.0;
- Verificar os níveis de participação periférica e central, apresentados por Wenger (1998), em uma comunidade virtual de aprendizagem com utilização das ferramentas da Web 2.0.

Nesta parte, são apresentadas questões relativas à metodologia adotada nesta pesquisa: seus participantes, descrição dos procedimentos adotados e os instrumentos utilizados na coleta dos dados.

## 4.2 A pesquisa qualitativa

Telles (2002, p. 102) afirma que:

[...] a opção por modalidades qualitativas de investigação tem sido cada vez mais frequente na pesquisa em educação, visto que os educadores e os professores têm se interessado pelas qualidades dos fenômenos educacionais em detrimento de números que muitas vezes escondem a dimensão humana, pluralidade e interdependência dos fenômenos educacionais na escola.

Nas pesquisas qualitativas, o foco central é buscar a compreensão do comportamento humano através de diversas metodologias, como a pesquisa-ação, estudo de caso e etnografia. Nesse caso, o estudo qualitativo envolve fenômenos onde os contextos socioculturais acontecem, como salienta Duff (2008, p. 30):

A pesquisa qualitativa também enfatiza geralmente a importância de analisar e interpretar fenômenos observáveis no contexto. Estes contextos tendem ser aqueles que ocorrem naturalmente, e que em linguística aplicada pode incluir sessões de testes de línguas, salas de aula, audiência, ou de entrevistas de emprego.<sup>46</sup> (tradução nossa)

---

<sup>46</sup> No original: “Qualitative research also generally emphasizes the importance of examining and interpreting observable phenomena *in context*. These contexts tend to be naturally occurring ones, which in applied linguistics might include language testing sessions, classrooms, courtrooms, or job interviews”.

A partir da afirmação apresentada por Duff (2008), esta pesquisa se enquadra perfeitamente no estudo qualitativo, pois os fenômenos observados acontecem em um ambiente de ensino, uma sala de aula virtual.

Gleizer e Powell (1992) enumeram algumas características dos dados qualitativos como sendo:

- Descrições detalhadas dos comportamentos e fenômenos;
- Dados com maior riqueza de detalhes;
- Interação entre os indivíduos; e
- Citações diretas das pessoas sobre suas experiências.

Bogdan e Binklen (1998) consideram que a investigação qualitativa possui vantagens nas práticas pedagógicas, principalmente no que diz respeito ao dia-a-dia dos professores em sala de aula, favorecendo também a formação de professores.

Tendo em vista que o projeto se situa no âmbito educacional, optou-se pela metodologia do estudo de caso.

### **4.3 O estudo de caso**

De acordo com Yin (2005, p. 19), “o estudo de caso é a estratégia escolhida ao se examinarem acontecimentos contemporâneos”. Além disso, “esses acontecimentos contemporâneos estão dentro de seu contexto de vida real”. A partir do conceito fornecido por Yin, verificou-se que o estudo de caso seria a estratégia mais adequada para esta pesquisa, uma vez que o ensino mediado pelo computador, também conhecido como ensino *on-line* ou *e-learning* é um assunto recorrente no meio educacional; portanto, é um acontecimento contemporâneo. Além disso, os participantes da pesquisa se encontram inseridos em contexto de ensino *on-line*.

Para Nunan (1994, p. 77), um estudo de caso pode ser também uma pesquisa que “observa as características de um indivíduo, uma criança, um grupo de alunos, uma classe, uma escola ou uma comunidade”. Nunan (1994) compartilha com Yin (2005) a ideia de que o estudo de caso é a investigação de um caso no contexto que ele ocorre.

Gil (2002, p. 138) alerta que um estudo de caso deve apresentar algumas etapas e, dentro dessas, encontra-se a definição da unidade-caso. Para o autor, “a unidade-caso refere-se a um indivíduo num contexto definido”. Assim como Gil (2002), Telles (2002) corrobora a

questão da unidade-caso. Para Telles (2002), “[o estudo de caso] é utilizado quando o professor-pesquisador deseja focar um determinado evento pedagógico, componente ou fenômeno relativo à sua prática profissional”. Segundo Johnson (1992 *apud* TELLES, 2002), nos estudos de caso, o pesquisador enfoca sua atenção para uma única entidade, um único caso, provindo de seu próprio ambiente profissional. Os objetivos do estudo de caso estão centrados na descrição e explicação de um fenômeno único isolado e pertencente a um determinado grupo ou classe.

A unidade-caso utilizada neste estudo foi composta por um grupo de alunos da graduação da Faculdade de Letras da UFMG, matriculados na disciplina “Letramento Digital”, ofertada no segundo semestre letivo de 2008. Essa disciplina foi conduzida na plataforma educacional Moodle. Mais detalhes sobre essa plataforma serão apresentados no subitem sobre a escolha do ambiente para a coleta de dados.

Dessa forma, esta pesquisa é considerada como um estudo de caso por apresentar as seguintes características descritas pelos autores citados: [1] apresenta uma unidade-caso a ser analisada; [2] é um acontecimento contemporâneo; e, [3] como Telles (2002) salienta, é um fenômeno relativo à prática profissional.

#### **4.4 A escolha do ambiente adotado na coleta de dados: conhecendo a plataforma Moodle**

Moodle – *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* ou Ambiente de Aprendizagem Dinâmico, Modular e Orientado a Objetos é um sistema de administração voltado para atividades educacionais.

Essa plataforma permite a construção de ambientes virtuais que promovam o desenvolvimento de trabalhos colaborativos, seja para a criação de grupos de trabalho, cursos *on-line*, de comunidades de prática, de páginas de disciplinas ou até mesmo de congressos.<sup>47</sup> Criado por Martin Dougiamas, em 1990, quando era *webmaster* e administrava o sistema do WebCT<sup>48</sup> na Curtin University of Technology, em Perth, Austrália; o Moodle foi desenvolvido sob as condições GNU (*General Public License*); ou seja, é um *software* gratuito, de código aberto, podendo ser baixado e modificado.

---

<sup>47</sup> Um exemplo do uso do Moodle como ambiente para a realização de um congresso aconteceu em 2008, com o I Congresso de Tecnologias na Educação.

O Moodle (FIG. 25) possui, em seus módulos didáticos, algumas ferramentas da Web 2.0, como *wikis* e *blogs*, que possibilitam a interação entre os alunos e professores. Além dessas ferramentas, a plataforma tem um fórum de discussão, sala de bate-papo, como ferramentas de comunicação, ferramentas de avaliação e administração do curso, sendo esta última utilizada apenas pelo professor, que também assume o papel de administrador do curso, escolhendo quais módulos, recursos e tipos de atividades serão utilizados.

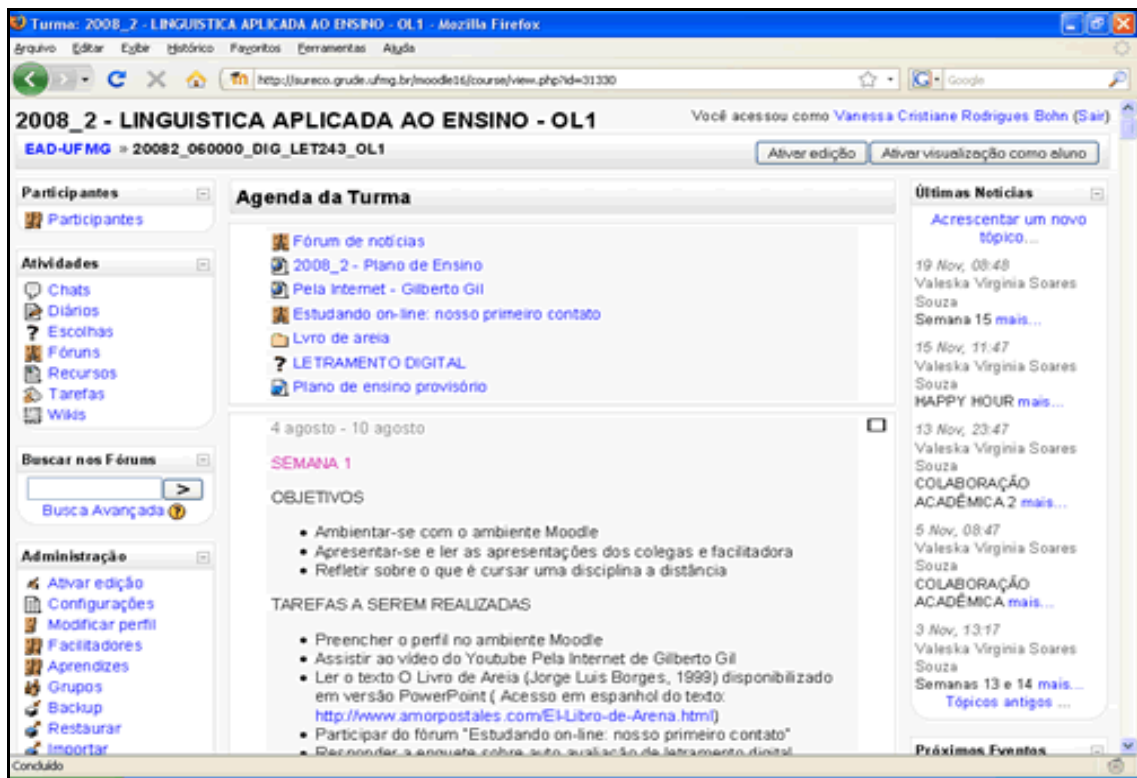


FIGURA 25 - Página inicial da disciplina “Letramento Digital”

Fonte: Página inicial da disciplina. Acesso pelo *site* “Minha UFMG”.

O QUAD. 1 apresenta uma breve explicação sobre a função dos módulos do Moodle.

QUADRO 1 - Principais módulos do Moodle

<b>Módulos</b>	<b>Funções</b>
Atividades	Neste módulo aparecem as atividades incluídas pelo professor. Uma das atividades que é inserida automaticamente pelo sistema é o fórum de discussão.
Buscar	Como o fórum é a ferramenta mais importante no ambiente e a interação entre os participantes é realizada através dele, é necessário ter um sistema de busca que facilite a procura por temas já discutidos pelos participantes.
Atividade Recente	Apresenta toda a movimentação realizada no ambiente, como as atividades que foram recentemente postadas pelo professor, novas mensagens, novos usuários, etc.
Administração	Área de administração do curso, onde é possível acompanhar desde o acesso de cada participante, fazer backup do curso, adicionar as notas dos participantes, entre outras funções.
Últimas Notícias	Funciona como um mural de recados para todos os participantes poderem visualizar e publicarem avisos.

Além dos módulos, o Moodle oferece alguns recursos e atividades que formam o conteúdo de uma disciplina. Nas seções a seguir, serão apresentados os recursos e as atividades disponíveis.<sup>49</sup>

#### 4.4.1 Recursos

Os recursos disponíveis na plataforma Moodle são:

- Criar uma página de texto simples;
- Criar uma página na Web;
- Criar um *link* para um arquivo ou *site*;
- Visualizar um diretório; e
- Inserir um rótulo.<sup>50</sup>

#### 4.4.2 Atividades

As atividades disponíveis são:

<sup>49</sup> Os recursos e as atividades podem variar de acordo com a versão do Moodle.

<sup>50</sup> Um rótulo é um recado, aviso, chamado ou lembrete, colocado em uma semana ou tópico, organiza as atividades do curso. Como o rótulo é criado no editor do ambiente, pode conter figuras, animações e qualquer outro componente de uma página web. Fonte: Núcleo de Educação a Distância. Disponível em: <[http://www.bento.ifrs.edu.br/ept/pdf/manual\\_professor.pdf](http://www.bento.ifrs.edu.br/ept/pdf/manual_professor.pdf)>.

- Base de dados;
- *Chat*;
- Escolha;
- Fórum;
- Glossário;
- Laboratório de avaliação;
- Lição;
- Pesquisa;
- Questionário;
- Tarefa; e
- *Wiki*.

Vale ressaltar que o professor não precisa ficar limitado às atividades oferecidas pela plataforma. Conforme se verá na seção “Interpretação de dados e análise”, a professora Valeska Souza mesclou o conteúdo da disciplina com atividades oferecidas na plataforma Moodle e com outras cujas ferramentas; entre elas, as da Web 2.0, estavam fora da plataforma Moodle.

#### **4.5 As ferramentas da Web 2.0 usadas na pesquisa: por que essas e não outras?**

Para a coleta de dados, foram utilizadas ferramentas da Web 2.0 *podcast*, *wiki*, *blog* e a rede social Ning, para a criação das atividades durante as duas semanas do curso dedicado à Web 2.0. Embora a Web 2.0 possua muitas outras ferramentas além das citadas, mas a escolha deveu-se ao propósito educacional. Essas quatro ferramentas oferecem aos alunos mais autonomia para a criação de atividades e postagem de materiais e estimulam os alunos na aprendizagem de línguas de forma colaborativa.

Dessas quatro ferramentas, a mais popular é o *blog*; as outras três — *podcasting*, *wiki* e a rede social Ning — são pouco conhecidas no meio educacional. A ferramenta *podcast* foi escolhida pelo fato de ser um recurso para criação de arquivos de áudio. A sua prática no ensino-aprendizagem auxiliaria na habilidade auditiva; os alunos gravariam seus arquivos de áudio, utilizando a língua estrangeira estudada. Outra vantagem do uso do *podcast* é a quebra do imperialismo textual existente na Web, pois, como a Web é formada por recursos multimídia e sendo o áudio um desses elementos multimidiáticos, o *podcast* pode desempenhar um papel importante na educação.

*Wiki* e *blog* foram escolhidos pelo fato de trabalharem com publicação de textos de forma individual (*blog*) ou coletiva (*wiki*). Através das duas ferramentas, os professores poderão analisar o processo e o desenvolvimento da escrita dos alunos e como é feito o *feedback* entre os alunos, quando um revisa o texto do colega. Uma vantagem do uso dessas ferramentas é a criação de um canal de comunicação informal entre professor e aluno, promovendo a interação social.

Por último, a escolha da rede social Ning se deve ao fato de ela ser uma ferramenta de fácil construção de uma CVA. Essa rede social engloba outras ferramentas conhecidas nas CVA como fórum de discussão, *blogs*, vídeos, *podcast*, entre outros recursos interativos.

#### **4.6 Instrumentos utilizados na coleta dos dados**

Nesta pesquisa, foram utilizados dois instrumentos na coleta dos dados, o uso de questionário e a observação das aulas no ambiente Moodle. No questionário, foi solicitado aos alunos que respondessem a questões referentes às ferramentas da Web 2.0. No total, foram nove perguntas divididas entre questões abertas e fechadas, seguindo a definição de Nunan (1994) sobre os tipos de questões na construção dos questionários. Para o autor, as informações obtidas em um questionário aberto são mais úteis e refletem com mais precisão o que os informantes pretendem dizer. Lakatos (2005) está em consonância com Nunan, no sentido de que as questões abertas fornecem dados mais descritivos do informante. Lakatos (2005, p. 206) afirma que as perguntas abertas “possibilitam investigações mais profundas e precisas [...]”. Dessa forma, o questionário foi elaborado com quatro questões abertas, duas questões fechadas (mas com um campo para o aluno justificar a sua resposta) e três perguntas fechadas.

Aproveitando as ferramentas que a empresa Google oferece, foi utilizado o Google Docs para criar o formulário e disponibilizá-lo para os alunos da disciplina “Letramento Digital”. O Google Docs oferece alguns recursos para a criação de formulários *on-line* que, depois de prontos, podem ser enviados aos entrevistados ou inseridos em *sites* por meio de um *link*. Na disciplina “Letramento Digital”, os alunos tiveram acesso ao questionário durante a segunda semana das atividades da Web 2.0. As respostas coletadas são automaticamente inseridas em uma planilha, gerando os resultados estatísticos, facilitando o trabalho do pesquisador. As questões feitas no questionário encontram-se no APÊNDICE A desta dissertação.

A plataforma Moodle fornece ao pesquisador um ambiente favorável para o desenvolvimento de pesquisas sobre o ensino *on-line*. Durante as semanas das atividades do curso, pôde-se observar que a quantidade de informações disponíveis nas interações alunos-alunos e alunos-professor formou um riquíssimo banco de dados, cujos dados foram utilizados para o desenvolvimento desta pesquisa.

Yin (2005) classifica a observação como direta e participante em contexto de sala de aula tradicional. É possível, também em ambiente virtual, utilizar esses dois tipos de observações; isso porque o observador (pesquisador) poderá acompanhar o andamento do curso *on-line* através das interações e postagens dos alunos.

Yin (2005, p. 119) afirma que “ao realizar uma visita de campo ao “local” escolhido para o estudo de caso, você cria a oportunidade para fazer observações diretas”. Nesta pesquisa, a visita de campo foi adaptada ao mundo virtual. Para ter acesso à plataforma Moodle, a autora foi cadastrada pela professora Valeska Souza no ambiente, sendo o acesso feito por *login* e senha.

Corroborando as ideias de Yin, Lakatos (2005, p. 196) afirma que a observação participante “permite a participação real do pesquisador com a comunidade ou grupo. Ele se incorpora ao grupo, confunde-se com ele. Fica tão próximo quanto um membro do grupo que está estudando e participa das atividades normais deste”.

A observação participante coloca o pesquisador numa posição em que ele não é apenas passivo; ele participa dos eventos que estão sendo estudados. O observador deve levar em consideração o grau de interação com o objeto a ser estudado. No caso desta pesquisa, a interação da pesquisadora com os alunos da disciplina “Letramento Digital” teve por objetivo apenas tirar as dúvidas postadas no fórum. Às vezes, quando um aluno deixava a sua dúvida, imediatamente um colega postava uma resposta, ajudando-o; nesse momento, a participação da pesquisadora era apenas de expectadora.

Quando se realiza uma observação direta ou participante, a presença do pesquisador pode ser inconveniente e provocar alterações no comportamento dos observados. Esse inconveniente é quase imperceptível no mundo virtual, pois o observador pode estar conectado no ambiente virtual, observando a participação dos alunos, sem que eles percebam sua presença.

A utilização tanto do questionário quanto da observação participante como instrumentos de coleta de dados forneceram os dados necessários para o desenvolvimento desta pesquisa.



## 4.7 Contexto

### 4.7.1 Os participantes

Os participantes desta pesquisa são alunos da graduação da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG - matriculados na disciplina *on-line* Linguística Aplicada ao Ensino: Letramento Digital – OL1 – no segundo semestre de 2008. O grupo foi composto por 27 (vinte e sete) alunos, sendo 17 (dezessete) alunas e 10 (dez) alunos. Havia alunos com habilitação nas línguas inglesa, portuguesa, italiana e espanhola. Alguns alunos desse grupo já lecionam, mas todos se encontram em processo de formação.

A participação do pesquisador em algumas pesquisas é importante para se alcançar os objetivos da coleta de dados; porém essa participação não pode chegar ao ponto de influenciar a opinião dos participantes. Sobre o envolvimento do pesquisador para com os participantes, Telles (2002, p. 108) aconselha:

O pesquisador deve determinar seu grau de envolvimento com o(s) envolvido(s) no caso. Se ele próprio estiver incluído no mesmo, deverá ter momentos de aproximação dos participantes e momentos de distanciamento para poder realizar suas reflexões e adquirir diferentes perspectivas de envolvimento (graus de não familiaridade) para produzir múltiplos significados das ocorrências do caso.

Durante as duas semanas de coleta de dados com a turma no ambiente Moodle, em alguns casos, a pesquisadora teve contato com alguns alunos, no sentido de auxiliá-los no desenvolvimento das tarefas e durante os debates sobre as ferramentas da Web 2.0. Esse envolvimento foi apenas para direcionar os alunos, sem comprometer a qualidade e a confiabilidade do projeto.

De acordo com as normas que regem uma pesquisa científica, foram observados os aspectos éticos dos participantes envolvidos. Os alunos foram informados pela professora Valeska Souza sobre a pesquisa, e os que concordaram em participar das pesquisas, como voluntários, assinaram um termo de consentimento (ANEXO B) e receberam uma codificação aleatoriamente. Dessa forma, na análise os participantes, no total de 20, foram identificados por aluno 1 até aluno 20.

#### 4.7.2 Convite para participar da disciplina

A participação da pesquisadora na disciplina surgiu da ideia proposta pela orientadora, informando sobre a disciplina que a doutoranda Valeska Souza iria ministrar. Como seria uma disciplina *on-line*, esse era o ambiente ideal para a coleta de dados para esta pesquisa. Foi estabelecido um contato com a colega, para avaliar a possibilidade de participação da pesquisadora na disciplina, uma vez que esta abordaria, entre outros, o tema sobre a Web 2.0.

Com a aprovação da professora Valeska Souza, encarreguei-me da seleção dos textos sobre a Web 2.0 e da elaboração das atividades para as duas semanas sobre a Web 2.0. Por meio das atividades, os alunos conheceram algumas ferramentas sociais como o *podcast*, *blogs*, *wikis* e a rede social Ning. A descrição das atividades encontra-se no ANEXO C.

A participação da pesquisadora como observadora aconteceu no final da disciplina, nas semanas 13 e 14, conforme apresentado no QUAD. 2, quando foram postadas as atividades para os alunos sobre as ferramentas da Web 2.0.

QUADRO 2 - Conteúdo trabalhado nas semanas da disciplina  
“Letramento Digital”

SEMANA	TÓPICOS
<i>Semana 1</i> <i>04 a 08/08</i>	A Internet
<i>Semana 2</i> <i>11 a 14/08</i>	Texto e Hipertexto
<i>Semana 3</i> <i>17 a 22/08</i>	Ferramentas de Busca
<i>Semana 4</i> <i>25 a 19/08</i>	Ferramentas de Programas de Edição de Textos
<i>Semana 5</i> <i>01 a 05/09</i>	Ferramentas de Programas de Edição de Apresentações
<i>Semana 6</i> <i>08 a 12/09</i>	Multimídia: Imagens, sons e vídeos
<i>Semana 7</i> <i>15 a 19/09</i>	Textos multimidiáticos
<i>Semana 8</i> <i>22 a 27/09</i>	Edição de narrativa de aprendizagem
<i>Semana 9</i> <i>29/09 a 03/10</i>	Interações assíncronas <i>e-mail</i> , lista de discussão e fórum
<i>Semana 10</i> <i>06 a 10/10</i>	Interações síncronas <i>Bots</i> , <i>chats</i>

Continuação do Quadro 2

<b>SEMANA</b>	<b>TÓPICOS</b>
<i>Semana 11</i> <i>13 a 17/10</i>	Recursos da Internet Dicionários, enciclopédias, concordanciadores
<i>SEVFALE</i> <i>20 a 24/10</i>	-----
<i>Semana 12</i> <i>27 a 31/10</i>	Produção de páginas na Internet <i>Webquests, puzzles, etc.</i>
<b><i>Semana 13</i></b> <b><i>03 a 07/11</i></b>	<b>Web 2.0 (parte 1)</b> <b><i>Blogs, Podcasts</i></b>
<b><i>Semana 14</i></b> <b><i>10 a 14/11</i></b>	<b>Web 2.0 (parte 2)</b> <b><i>Wikis</i></b>
<i>Semana 15</i> <i>17 a 21/11</i>	Letramento digital

Inicialmente, o plano era coletar os dados dos participantes apenas nas semanas da Web 2.0. Entretanto, tendo em vista o acesso da pesquisadora às conversas, discussões realizadas pelos alunos ao longo da disciplina; decidiu-se pela coleta de dados da participação dos alunos durante todo o curso e a partir daí, foi extraído alguns excertos para ilustrar na análise. Dessa forma, seriam coletadas mais informações que pudessem auxiliar tanto nas respostas às perguntas de pesquisa, quanto no segundo objetivo, que é a verificação dos níveis de participação.

O uso da plataforma Moodle favoreceu a organização das atividades, principalmente a diagramação do conteúdo. As atividades ficam localizadas no centro da página, conforme se pode observar na FIG. 26. Ao utilizar o Moodle, o professor passa a ser o administrador, podendo adicionar recursos extras na plataforma, para facilitar a interação entre os alunos.

FIGURA 26 - Distribuição do conteúdo principal na plataforma Moodle

Fonte: Disciplina Letramento Digital

Com o intuito de ajudar os alunos, a professora Valeska criava para cada semana um minitutorial (Cf. QUAD. 3), contendo os objetivos e as tarefas a serem realizadas naquela semana.

### QUADRO 3 – Minitutorial da semana 1

Minitutorial da semana 1
<p>SEMANA 1</p> <p>OBJETIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ambientar-se com o ambiente Moodle</li> <li>• Apresentar-se e ler as apresentações dos colegas e facilitadora</li> <li>• Refletir sobre o que é cursar uma disciplina a distância</li> </ul> <p>TAREFAS A SEREM REALIZADAS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preencher o perfil no ambiente Moodle</li> <li>• Assistir ao vídeo do Youtube Pela Internet de Gilberto Gil</li> <li>• Ler o texto O Livro de Areia (Jorge Luis Borges, 1999) disponibilizado em versão PowerPoint ( Acesso em espanhol do texto: <a href="http://www.amorpostales.com/El-Libro-de-Arena.html">http://www.amorpostales.com/El-Libro-de-Arena.html</a>)</li> <li>• Participar do fórum “Estudando on-line: nosso primeiro contato”</li> <li>• Responder a enquete sobre auto-avaliação de letramento digital</li> </ul>

Fonte: Disciplina Letramento Digital

Além do minitutorial, a professora utilizava a ferramenta conhecida como “Recurso”, como pode ser observado na FIG. 27. Essa ferramenta possibilita a inserção de *links* que levam os alunos a materiais que estão fora do AVA, hospedados na Web, tais como artigos, arquivos de vídeo, *slides*, etc.

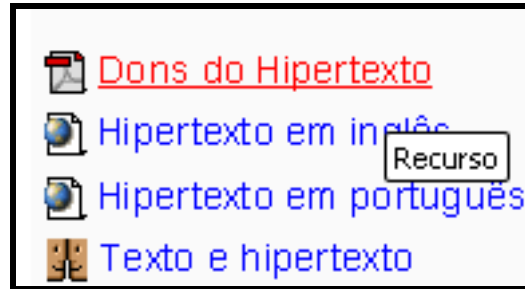


FIGURA 27 - Exemplos de recursos utilizados na disciplina

Fonte: Disciplina Letramento Digital

Para a construção do relatório desta pesquisa, foram utilizados os fundamentos apresentados no capítulo 3 sobre as comunidades de prática. O elemento observado durante esta pesquisa refere-se a um dos pilares de uma comunidade de prática nos termos descritos por Wenger (1998) e Wenger, McDermott e Snyder (2002), qual seja, o nível de participação de um membro dentro de uma comunidade.

## 5 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

Neste capítulo, serão apresentados os resultados obtidos na pesquisa. A interpretação dos dados foi realizada a partir do conceito de Wenger (1998) sobre comunidades de prática - CoP, com ênfase nos níveis de participação de um membro e o ciclo de vida de uma comunidade de prática.

### 5.1 A Comunidade de prática na disciplina “Letramento Digital”

A disciplina é categorizada como uma comunidade de prática por apresentar as seguintes características:

- Seus membros se encontram em diferentes níveis de participação;
- A disciplina possui fases ou ciclos de vida semelhantes às de uma CoP; e
- Há presença de um mediador, trabalhando como facilitador no processo de aprendizagem.

Atuando como uma CoP, a disciplina “Letramento Digital” possui como objetivo aumentar o conhecimento dos alunos sobre as ferramentas tecnológicas no ensino, visando, principalmente ao letramento digital dos professores em formação ou em serviço, que buscam capacitação para melhorar suas práticas pedagógicas. Além disso, a turma se constituiu como uma comunidade de prática, porque seus membros se mostraram engajados nos processos de construção e compartilhamento de conhecimento. Esse compartilhamento aconteceu por meio das discussões, reflexões e questionamentos ocorridos nos fóruns de discussão abertos em cada tarefa.

Os membros dessa comunidade são professores em formação ou em serviço; portanto, realizam a mesma atividade profissional e, através da disciplina, dividem o mesmo espaço virtual para aprender e compartilhar experiências, visando aperfeiçoar suas práticas em sala de aula.

As comunidades de prática ganham destaque no mundo virtual, graças ao desenvolvimento tecnológico na criação de ferramentas que permitem que a comunicação alcance diferentes localidades, em todo o planeta. Dessa forma, a incorporação das Tecnologias da Informação e Comunicação - TICs - propicia a interação entre as pessoas, de

forma síncrona e assíncrona. Além disso, as novas tecnologias, como as ferramentas da Web 2.0, exercem papel significativo na construção e manutenção de uma comunidade de prática.

Em um curso *on-line* caracterizado como uma comunidade de prática, o seu término se dá no final do curso.

### ***5.1.1 As três dimensões da CoP na disciplina “Letramento Digital” - engajamento mútuo, repertório compartilhado e empreendimento conjunto***

A demonstração de comprometimento dos participantes remete ao conceito de engajamento mútuo. Dessa forma, a participação dos membros é um dos indícios de que a comunidade de prática está sendo formada.

Por meio do engajamento, a construção da identidade também pode ser revelada nos excertos, pois o sentimento de pertencimento desenvolve-se pela interação no grupo. Nos excertos, percebe-se que alguns membros ficam preocupados se fizeram as atividades de forma correta. Outra preocupação apresentada pelos alunos era com a questão do entendimento para a realização das atividades. A dúvida sobre o quê fazer era frequente, e alguns entravam em contato com o grupo, para que um de seus membros pudesse esclarecer. Essas preocupações são sinais de que os alunos estão participando, efetivamente, das atividades e de que se sentem parte da CoP.

No excerto da Aluna 2, percebe-se sua dificuldade para a realização da atividade que exigia o conhecimento do PowerPoint:

[Aluna 2]

Olá meninas,

confesso que estou com dificuldades, pois ainda não consegui pensar em uma atividade para sala de aula com este poema ou qualquer outra coisa. Além da falta de intimidade com o powerpoint e suas ferramentas. até hoje só preparei slides simples, mas acho que seria legal trabalharmos com música de fundo e outras "cositas" mais.

Estou mandando, como sugestão, algumas fotos vejam o qu vocês acham

até mais,

Uma integrante do grupo respondeu à colega e ainda se prontificou a ajudá-la na escolha de melhores imagens, pois as que a colega enviou não estavam com boa resolução. Esse diálogo mostra o comprometimento da colega em ajudá-la no desenvolvimento da atividade, atuando colaborativamente:

Aluna 2, achei a idéia boa, mas as imagens estão com a resolução meio ruim, ai parece que elas estão fora de foco, meio borradas... vou tentar procurar aqui por imagens parecidas mas de melhor qualidade, ok?

beijos,

Outra aluna postou, no fórum do seu grupo, uma mensagem descrevendo a sua dificuldade para entrar na *wiki*. O colega do grupo se prontificou a ajudá-la por *e-mail*. A resposta do colega é exemplo de engajamento, pois ele ajuda a colega, dando-lhe instruções passo-a-passo e envia o arquivo da atividade não só para a colega, mas também para outra integrante do grupo.

O uso de expressões afetivas como a saudação no início da mensagem e o *emoticon* no final da resposta evidenciam que o aluno está comprometido com a comunidade e se relacionando bem com os integrantes do grupo:

Oi [aluno 3]!

Tudo bem?

Não consegui abrir o wiki, o link não funciona...

Pode me mandar por email?

Mas de qualquer jeito,obrigada por ter feito o resumo!

Olá!

Pra vc acessar nosso trabalho vc tem que clicar no icone: "ferramentas de editores de texto" (logo acima de interação entre os grupos).Na tela seguinte clique no ícone a direita da tela escrito "outros wikis" dai vc escolhe a opção 2,que corresponde ao nosso grupo.

Mas estou deixando o trabalho em anexo pra vc.

Ah, pra vc tb [aluna 4]. :)

Abcos

A presença da afetividade é apontada nos fóruns abertos nos outros grupos. A partir do envolvimento dos membros, entende-se que as pessoas procuram relacionar-se com os demais membros, a fim de estreitar os laços que os unem na comunidade.



A Aluna 15 envia uma mensagem ao seu grupo, perguntando como será a condução para a próxima tarefa. Ela denomina o grupo como “trio maravilha”, mostrando que o grupo já está em sintonia e harmonia:

[Aluna 15]

Trio Maravilha!!!  
Como vai ser dessa vez??? hehehe...

A chegada de um novo integrante ao grupo (Aluna 1) foi bem vista por todos, e a aluna 15 foi logo postando uma mensagem de boas-vindas. Nessa mesma mensagem, a aluna pergunta se o bebê da Aluna 14 havia nascido. Dentro das comunidades *on-line*, algumas questões pessoais, como a vivida por essa aluna, servem de sustentação para o fortalecimento das relações sociais do grupo na comunidade:

[Aluna 1]

Oi, gente! Não participei da última atividade, mas a partir de agora trabalharei com vcs, ok?

[Aluna 15]

Bem vinda ao time!!!  
Trabalhar por aqui não tem erro não... é tranqüilinho né [Aluno 20]?? hehe..

Gente, sera q a nenem da [Aluna 14] nasceu??? [Aluna 1], a gente vai se falando por aqui...

Abraços

Em outro grupo, o Aluno 7 postou no fórum sua dúvida sobre o que fazer na atividade e, logo, uma colega respondeu, alertando-o sobre o prazo final da postagem:

[Aluno 7]

Pessoal, desculpe a demora na integração do grupo, mas tava meio perdido com outras tarefas. Gostaria de saber o que se passa, como posso contribuir. Abraços, [Aluno 7]

A resposta da colega:

Oi aluno 7, primeiramente vc tem que fazer um texto individual e mandar pra prof. e tb disponibilizar aqui no espaço do grupo e depois nos todos

juntos temos que editar os textos de todos os integrantes e fazer um so texto formado com as melhores ideias e tal (instrucoes detalhadas na pagina inicial da materia)

ps: hj e o ultimo dia!

A questão do *feedback* aos colegas é outro fator determinante que revela se o aluno está engajado com o seu grupo. Veja o exemplo a seguir, em que o Aluno 3 comenta os trabalhos do colega:

[Aluno 3]

Olá [Aluno 8]!

Li seu texto e achei bom. Não creio ser necessário fazer mudanças. Vi que temos pontos em comum nas nossas histórias de "letramento digital". Legal também os links que você disponibilizou. Gostei particularmente do blog do Mauro Ferreira.

T+

A Aluna 4 escreve o seu *feedback* para a colega, parabenizando-a pelo trabalho e sugerindo uma modificação:

[Aluna 4]

XXX! Você teve mesmo aquele computador? Uaw! rsrs

Bem legal o jeito que você contou. Você poderia ter colocado lá os links dos sites que mais gosta ou visita e tal. No mais acho que ficou bem legal.

A seguir, serão analisados os exemplos de repertório compartilhado pelos alunos.

### **5.1.1.2 Repertório compartilhado**

Para a realização das atividades e, conseqüentemente, para o crescimento da comunidade, os membros precisam desenvolver um repertório compartilhado de ferramentas, rotinas, histórias, conceitos, etc. Esse repertório compartilhado entre os membros é um processo que leva tempo para ser concretizado e faz com que os membros se engajem na comunidade, trocando experiências para negociação de significados. A atividade da semana 8

ilustra o repertório compartilhado pelos alunos, pois escreveram sobre a história de aprendizagem de uso de computador e cada um postou a sua história, para que os demais colegas de grupo pudessem dar *feedback*, sugerindo alterações no texto final.

Para ilustrar o repertório compartilhado, alguns alunos utilizaram o programa Windows Movie Maker para contar aos colegas a sua história de aprendizagem através de vídeo. O uso dessa ferramenta despertou a curiosidade dos colegas e depois da postagem, alguns alunos se arriscaram e também criaram suas narrativas com o Movie Maker.<sup>51</sup> O Aluno 11 foi um dos que ficaram interessados pelo programa:

[Aluno 11]

Ficou ótimo o vídeo. Vou ver se aprendo a brincar com esses programinhas de edição de vídeo. Ainda não explorei bem essa praia.

### **5.1.1.3 Empreendimento conjunto**

Como visto no capítulo teórico, o empreendimento conjunto é o resultado do processo de negociação e fortalece o engajamento mútuo entre os membros. No empreendimento conjunto, o resultado final não precisa do acordo de todos, alguns desacordos podem aparecer e, nesse caso, o mais importante é a negociação entre os participantes para chegarem a um consenso.

Entre os grupos em que foram divididos os participantes na disciplina, houve muitos processos de negociação que resultaram do empreendimento conjunto. Os exemplos mostram como os grupos negociavam a divisão das tarefas, até chegarem ao resultado final, que era a criação de um *blog* para o grupo. A aluna 10 começa a discussão e, em seguida, os outros integrantes do grupo participam do fórum:

[Aluna 10]

Pessoal

Temos que escolher os temas do nosso blog. Como vai ser?

---

<sup>51</sup> O Windows Movie Maker é um *software* de edição de vídeos da Microsoft. É um programa simples e de fácil utilização, o que permite que pessoas sem muita experiência em informática possam adicionar efeitos de transição, textos personalizados e áudio nos seus filmes. Fonte: Wikipédia. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Movie\\_Maker](http://pt.wikipedia.org/wiki/Movie_Maker)>.

Em seguida, a Aluna 10 postou o endereço do *blog* criado:

[Aluna 10]

<http://let243.blogspot.com/>

Criei uma conta para o nosso grupo e anexeí aí o endereço. Vcs podem modificar a página como quiserem. Como já disse temos que escolher os temas. Estarei esperando a opinião de vcs ok? Até mais!!

O Enade<sup>52</sup> foi um dos temas escolhidos pelos membros desse grupo, e o aluno 12 postou no *blog* uma explicação sobre a prova e a discussão entre eles continuou, para colocarem mais conteúdos no *blog*, como a criação de *podcasts* sobre o ENADE, conteúdo este sugerido pela aluna 9:

[Aluna 9]

Nossa, vim aqui justamente sugerir isso.

Eu vou criar um podcast falando sobre algumas questões da prova. Que vocês acham?

Nesse grupo, a aluna 13 encontrou dificuldade para entrar no *blog* e ajudar os colegas nas postagens. A aluna pediu ajuda para a colega 9, relatando a sua dificuldade, pois ela conseguia entrar apenas como seguidora do *blog* e não como colaboradora. A aluna 9 prontamente auxiliou a colega solicitando o envio do *e-mail* para que ela a adicionasse como colaboradora. O resultado desse empreendimento conjunto foi o *blog*<sup>53</sup> do grupo com um conteúdo bem direcionado ao público acadêmico e para os interessados sobre o Enade.

#### **5.1.4 Ciclo de vida da CoP**

Wenger, McDermott e Snyder (2002) dividem o ciclo de vida de uma CoP em cinco estágios. Esses estágios significam momentos em que há transformação nas habilidades individuais dos participantes, sendo que cada estágio é caracterizado por diferentes processos de interações e de relacionamentos. Ao longo da construção da comunidade de prática, tais estágios vão ficando mais visíveis, e a sua duração vai se alterando.

---

<sup>52</sup> O Exame Nacional de Desempenho de Estudantes (Enade) tem o objetivo de aferir o rendimento dos alunos dos cursos de graduação em relação aos conteúdos programáticos, suas habilidades e competências.

<sup>53</sup> Disponível em: <<http://let243.blogspot.com/>>.

Os cinco estágios de desenvolvimento foram se desenvolvendo pela interação dos alunos. Vejamos como foi esse desenvolvimento:

- **Estágio 1. Potencial:** Aqui, o papel do professor/moderador é fundamental, já que ele irá mostrar aos membros da CoP o que o ambiente possui, como ferramentas, recursos necessários para que os membros possam transformar a comunidade em uma CoP. Além de orientá-los na medida em que cada um está se conhecendo. Na disciplina “Letramento Digital”, o início da criação da CoP foi marcado pela presença ativa da professora/moderadora, que procurava mostrar aos alunos todo o funcionamento de uma disciplina *on-line*, postando as atividades e abrindo fóruns onde os alunos conversariam para conhecerem uns aos outros nessa primeira fase da comunidade.
- **Estágio 2. Expansão:** Nesse estágio, os alunos/membros começaram a se conhecer, trocando ideias; aos poucos, perceberam que tinham interesses em comum. Na disciplina, o estágio da expansão é marcado pelo engajamento de alguns alunos na realização das atividades.
- **Estágio 3. Maturidade:** A disciplina “Letramento Digital” está caminhando para ser considerada uma CoP. Os alunos já se conhecem e aqueles que não participaram das atividades durante o estágio da expansão apareceram nesse terceiro estágio participando dos fóruns e das atividades e interagindo com os colegas. A participação dos alunos que não interagiram no estágio da expansão e apareceram no estágio da maturidade é importante para a sustentação da energia da comunidade; eles perceberam que, para fazerem parte da comunidade, têm que participar, mesmo que essa participação seja periférica.
- **Estágio 4. Sustentabilidade:** A disciplina “Letramento Digital” alcança o *status* de comunidade de prática. Vale ressaltar que durante esse estágio os alunos tiveram o contato com as ferramentas da Web 2.0 através das atividades propostas. E mesmo com as muitas dificuldades encontradas pelos alunos — principalmente com problemas técnicos, como a falta de um microfone ou no próprio computador —, a CoP não sofreu abalos em seu ciclo de vida, prosseguindo para o último estágio.
- **Estágio 5. Transformação:** Nesse estágio também acontece a dispersão dos membros. Conforme mostra a FIG. 4, nesse estágio, a CoP pode continuar ou se dissolver. Mas como se trata de uma disciplina com início e término definidos, a transformação é consolidada pelo término da CoP. Nesse último estágio, alguns

alunos ainda mantiveram a participação, postando, no fórum, mensagens de agradecimento e despedidas para a professora e os demais colegas.

### 5.1.5 Níveis de participação dos alunos da disciplina “Letramento Digital”

Para a análise dos dados, foram adotados os procedimentos da pesquisa qualitativa, como descrito no início do capítulo anterior. Os dados relativos à interação dos alunos durante o semestre ficaram salvos no próprio AVA - Moodle.

A participação dos alunos era salva por meio de *logs*.<sup>54</sup> Esses dados podem ser acessados pelo professor ao clicar no *link* ‘Participantes’ e em seguida no nome do aluno. Na página do aluno, conforme se observa na FIG. 28, há quatro abas (*links*) com informações, tais como quantidade de mensagens postadas nos fóruns, os *logs* diários, relatório das atividades, etc. Toda a participação do aluno fica registrada no Moodle.

FIGURA 28 - Página do aluno no Moodle

Fonte: Disciplina Letramento Digital

<sup>54</sup> Log de dados é o termo utilizado para descrever o processo de registro de eventos relevantes num sistema computacional. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Log\\_de\\_dados](http://pt.wikipedia.org/wiki/Log_de_dados)>. Acesso em: 12 abr. 2010.

Para ilustrar a trajetória de participação dos alunos da disciplina “Letramento Digital”, foram utilizados os dados de 19 (dezenove) alunos que autorizaram, em termo de consentimento (ANEXO B), a publicação das discussões realizadas durante o curso.

Na TAB. 2, é apresentado o total de postagens feitas por aluno ao longo da disciplina.

TABELA 2 – Total de postagens feitas pelos alunos na disciplina

Alunos	SEMANAS														Total de posts
	0	2	3	4	5	6	7	8	9	11	13	14	15	16	
Aluna 1	6	2	3	2	20	13	8	6	8	4	5	18	2	8	105
Aluna 2	5	0	2	9	19	7	8	5	3	4	2	10	2	9	85
Aluno 3	6	1	3	10	16	7	9	5	4	6	6	5	3	8	89
Aluna 4	1	1	1	5	7	0	7	7	4	4	10	12	5	8	70
Aluna 5	8	1	2	8	5	5	5	2	1	2	2	4	3	5	53
Aluna 6	4	0	3	6	4	4	3	4	1	4	6	7	5	4	55
Aluno 7	0	4	2	7	5	7	4	3	0	5	3	8	1	3	51
Aluno 8	4	0	0	0	0	5	3	4	2	3	4	4	4	5	38
Aluna 9	10	0	3	10	17	8	7	7	3	2	5	10	4	14	99
Aluna 10	5	2	3	8	4	6	5	2	2	4	6	9	2	8	65
Aluno 11	4	2	3	13	3	6	6	6	2	0	3	6	0	1	54
Aluno 12	6	1	3	5	3	3	5	0	2	4	8	8	3	9	60
Aluna 13	7	3	3	6	10	10	5	3	3	3	4	6	7	9	78
Aluna 14	1	3	2	13	15	1	0	5	5	8	7	4	2	11	77
Aluna 15	5	2	3	9	15	6	5	7	2	3	4	4	1	8	73
Aluna 16	4	2	2	0	9	5	3	1	3	2	3	4	4	4	45
Aluna 17	2	0	2	6	12	7	5	2	3	2	3	5	4	5	58
Aluna 18	4	0	2	3	14	6	2	3	4	2	2	5	1	5	52
Aluna 19	7	2	2	9	15	5	5	5	4	2	3	5	3	4	75
Aluno 20	4	0	1	11	18	6	6	4	3	2	4	5	2	10	76

A partir desses números (da TAB. 2), foi possível traçar a trajetória da participação de cada aluno, classificando-os à luz das características da participação dos membros em uma CoP.

Os dados obtidos serão analisados em duas partes. A primeira parte mostra a participação desses alunos nos fóruns de discussão abertos para cada tarefa. A segunda apresenta a análise da participação dos alunos segundo as três dimensões das comunidades de prática — engajamento mútuo, repertório compartilhado e empreendimento conjunto — e o ciclo de vida de uma comunidade de prática.

Em todos os excertos utilizados na pesquisa, buscou-se uma padronização, numerando-os de acordo com o número de cada aluno apresentado na TAB. 2. Dessa forma, será possível verificar o desempenho e a evolução da participação de cada aluno na disciplina.

Em termos quantitativos, a participação dos 20 (vinte) alunos na disciplina pode ser demonstrada pelo GRAF. 1.

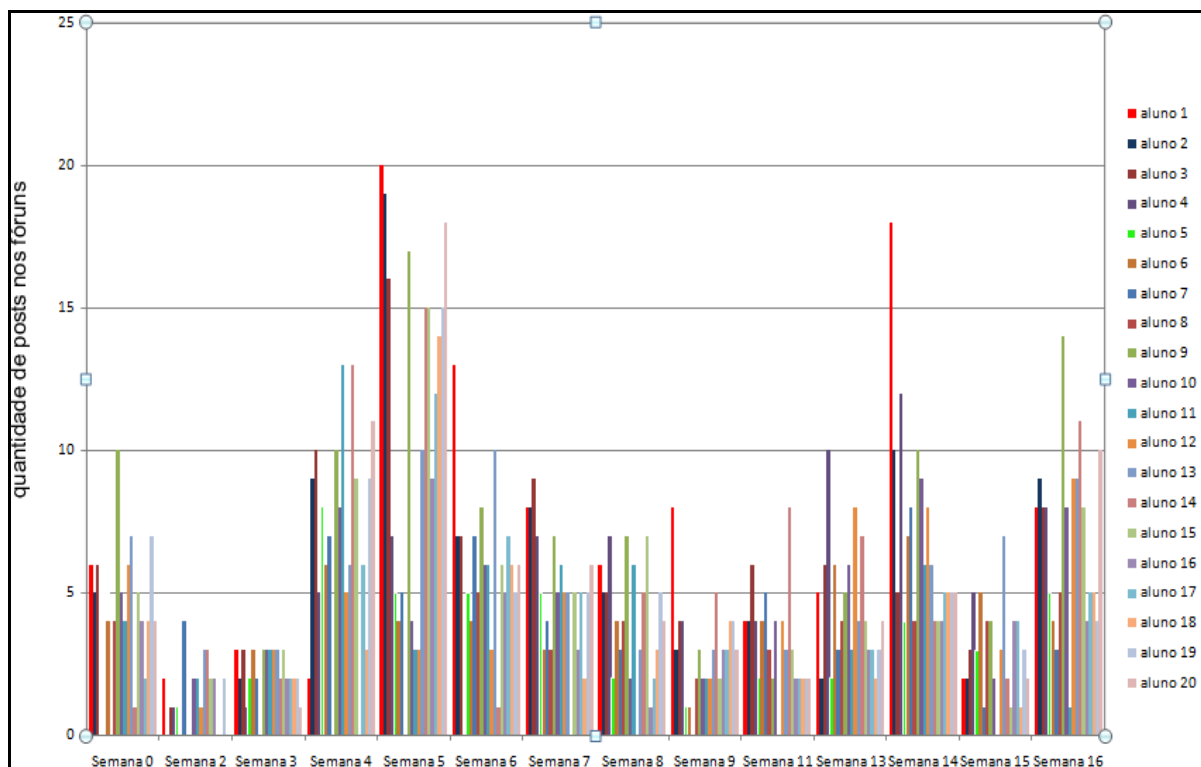


GRÁFICO 1 – Participação dos alunos na disciplina

No GRAF. 1, pode-se observar a trajetória dos 20 (vinte) alunos nos fóruns de discussão abertos durante todo o curso. As semanas 1, 10 e 12 não foram registradas nessa estatística, porque as tarefas não compreendiam participações nos fóruns; não sendo, por isso, computadas no referido gráfico.

Conforme a FIG. 22, dentro de uma comunidade de prática são encontrados três níveis distintos de participação: central, ativo e periférico. Cada aluno foi inserido em um nível, tendo como base o total de postagens nos fóruns de discussão, conforme apresentado na TAB. 2. Esse montante<sup>55</sup> é caracterizado como o resultado da interação de cada aluno na disciplina e, assim, dividindo-os nesses três níveis. Os alunos que postaram entre 45 (quarenta e cinco) e 65 (sessenta e cinco) mensagens foram incluídos no nível periférico, entre 66 (sessenta e seis) e 76 (setenta e seis), no nível ativo, e, acima de 80 (oitenta) mensagens, a participação foi dada como central. O QUAD. 4 mostra a divisão desses alunos nos três níveis.

<sup>55</sup> Esse montante teve como referência às porcentagens da composição dos membros referentes a cada nível de participação apresentados por Wenger, McDermott e Snyder (2002, p. 56).



QUADRO 4 - Níveis de participação na disciplina “Letramento Digital”

Níveis de participação dos alunos da disciplina “Letramento Digital”		
Central	Ativa	Periférica
Aluna 1	Aluna 13	Aluna 10
Aluna 9	Aluna 14	Aluno 12
Aluna 3	Aluno 20	Aluna 17
Aluna 2	Aluna 19	Aluno 6
	Aluna 15	Aluno 11
	Aluna 4	Aluna 5
		Aluno 18
		Aluno 7
		Aluna 16
		Aluno 8
Total: 4 alunos	Total: 6 alunos	Total: 10 alunos

Ao observar a divisão dos alunos nos três níveis, percebe-se que o nível periférico é o que compreende o maior número de participantes, seguido pelo nível ativo e, com menos participantes, o central. Mesmo que o nível periférico apresente um número maior de participantes, eles tiveram uma participação satisfatória na disciplina, pois esse nível, em uma disciplina *on-line*, é visto como uma fase momentânea, porque a participação nos fóruns e a realização de tarefas contam pontos para o processo de avaliação de desempenho do aluno, no final da disciplina.

Os exemplos supracitados ilustram a participação dos alunos transitando nos citados três níveis de participação. Essa transição acontece por alguns motivos; entre eles está o grau de conhecimento tecnológico de cada participante.

A participação dos alunos na disciplina “Letramento Digital” foi caracterizada como uma trajetória não-linear, pois os alunos não transitaram em um único sentido. Essa trajetória não-linear pode ser analisada quando um membro passa pelos níveis de participação, não necessariamente pelos três, mas pelo menos no início do curso, observa-se o entrosamento de cada membro, e cada um constrói a sua participação, podendo esta sofrer alterações ao longo da disciplina.

Para Wenger, McDermott e Snyder (2002, p. 57), a chave para a boa participação da comunidade e um nível saudável de movimento entre os níveis [de participação] é a construção de atividades que permitam que os participantes, em todos os níveis, sintam-se como membros por completo.

Para os alunos desta disciplina, a aprendizagem aconteceu tanto na maneira individual quanto na social, coletiva. Cada um deles, desenvolveu uma aprendizagem de acordo com a sua necessidade. Conforme se observa nos excertos, alguns alunos puderam aprimorar o seu

conhecimento tecnológico. No âmbito da aprendizagem coletiva, todos os alunos compartilharam, de certa forma, suas experiências, cada um dentro do seu nível de participação. A aprendizagem coletiva, segundo Wenger (1998), é um processo característico da natureza humana. A participação é descrita pelo autor como “a experiência social de viver em uma comunidade e participar de atividades sociais” (WENGER, 1998, p. 55).

#### **5.1.5.1 Variações entre os participantes dentro dos níveis de participação**

Embora as Cops sejam constituídas por pessoas que compartilham um objetivo em comum, a participação de cada membro não é uniforme ou linear.

Quando um membro é classificado em um dos três níveis, não quer dizer que ele irá permanecer em um único nível durante toda a sua participação na comunidade. Existe uma transição dos membros entre os três níveis e essa movimentação foi comprovada pelos alunos da disciplina “Letramento Digital”. Percebe-se que em uma semana alguns alunos encontravam-se em um determinado nível e na outra semana eles transitavam para outro nível.

Pelo QUAD. 4, observa-se que os alunos transitaram de um nível de participação para outro, de acordo com o total de postagens em cada semana. A aluna 1, por exemplo, foi classificada com a participação central, embora tenha transitado pelos níveis ativo e em algumas semanas pelo periférico.

Os dez alunos caracterizados no nível periférico tiveram passagens no nível ativo em algumas semanas, mas logo voltavam para o nível periférico. Essa transição meteórica pode ser explicada pelo fato de alguns alunos não terem um grau de comprometimento com a disciplina, participando das disciplinas *on-line* somente para obterem os créditos que faltam para a conclusão do curso. Tais alunos colocaram essa informação na página de apresentação individual, demonstrando preferirem se manter no nível periférico.

Para Wenger, McDermott e Snyder (2002, p. 57), a chave para a boa participação da comunidade e um nível saudável de movimento entre os níveis [de participação] é a construção de atividades que permitam que os participantes, em todos os níveis, sintam-se como membros por completo.

Pela divisão dos alunos nos três níveis de participação percebe-se que o conhecimento tecnológico foi um dos fatores que influenciaram na participação dos alunos. No QUAD. 5,

temos o resultado da primeira enquete feita antes do início do curso, onde a professora Valeska pergunta sobre o nível de letramento de cada aluno dividido em 4 (quatro) perguntas. Foram registradas apenas as respostas dos alunos que aceitaram participar dessa pesquisa. As respostas dos outros alunos não foram computadas. Vale ressaltar que os alunos 2, 7, 14 e 17 não responderam essa primeira enquete, e por isso o resultado do nível de participação deles aparecerá apenas no QUAD. 6, que levou em consideração as respostas obtidas no segundo questionário.

QUADRO 5 – Resultado da 1ª enquete realizada no início do curso

Posso ser considerado um <i>expert</i> .	Utilizo com facilidade várias ferramentas do computador e da Internet.	Utilizo com pouca dificuldade várias ferramentas do computador e da Internet.	Utilizo apenas o básico (digitação, <i>e-mail</i> , navegação).
Aluno 11	Aluno 1	Aluno 4	Aluno 5
Aluno 9	Aluno 3	Aluno 6	Aluno 10
	Aluno 16	Aluno 15	Aluno 19
	Aluno 18		Aluno13

Nessa enquete, apenas dois alunos se consideram *experts* com relação ao domínio das ferramentas tecnológicas. Quatro alunos disseram que utilizam com facilidade o computador e a internet, três alunos possuem pouca dificuldade e quatro alunos utilizam apenas o básico do computador.

Comparando as respostas dos alunos no início do curso e no final com a enquete sobre as ferramentas da Web 2.0, representado pelo GRAF. 1, percebe-se que o resultado foi o mesmo, embora não tenha sido um fator determinante para a classificação dos alunos nos três níveis de participação, haja vista que em cada nível houve alunos com diferentes níveis tecnológicos. Cruzando os dados dos QUAD. 4 e 5, foram obtidas as seguintes respostas sobre o nível de participação e o conhecimento tecnológico de cada aluno.

QUADRO 6 - Níveis de participação e conhecimento tecnológico dos alunos da disciplina “Letramento Digital”

Níveis de participação e conhecimento tecnológico dos alunos da disciplina “Letramento Digital”.		
Central	Ativa	Periférica
Aluna 1- Bom	Aluna 13 - Razoável	Aluna 10 – Razoável
Aluna 9 – Muito Bom	Aluna 14 – Bom	Aluno 12 – Razoável
Aluna 3 – Bom	Aluno 20 – Muito bom	Aluna 17 – Bom
Aluna 2 – Razoável	Aluna 19 – Razoável	Aluno 6 – Razoável
	Aluna 15 – Bom	Aluno 11 – Bom
	Aluna 4 – Razoável	Aluna 5 – Bom
		Aluno 18 – Razoável
		Aluno 7 – Fraco
		Aluna 16 – Bom
		Aluno 8 – Razoável
Total: 4 alunos	Total: 6 alunos	Total: 10 alunos

Observando o nível central, observa-se alunos que se classificaram com conhecimento tecnológico muito bom, bom e razoável. Para muitas pessoas, a Aluna 2 não poderia estar nesse nível, devido ao seu conhecimento tecnológico ser razoável. Entretanto, ela mostrou que independente do conhecimento sobre as ferramentas multimidiáticas, um aluno pode alcançar a participação central em uma comunidade de prática, através da sua atuação no grupo. Essa aluna buscou adquirir o conhecimento sobre as ferramentas tecnológicas aprendendo de forma colaborativa com os colegas da disciplina. O resultado que a Aluna 2 apresentou na disciplina, revela que o fator motivacional é fundamental para a aprendizagem em uma CoP. Logo no início do curso, ela escreveu sobre a sua motivação na participação em uma disciplina on-line, e disse que estaria disposta a aprender sobre as tecnologias de comunicação.

Ao contrário do que apresentou a Aluna 2, o Aluno 11 se considerou um *expert* na primeira enquete e na segunda pesquisa mostrou que o seu conhecimento era categorizado como “bom”. Um aluno com esse nível de conhecimento poderia estar nos níveis ativo ou central, auxiliando os colegas que apresentassem dúvidas ou problemas no desenvolvimento das atividades. Entretanto a sua participação foi periférica devido a baixa participação e interação com os demais colegas ao longo da disciplina.

Para o professor, o aluno que possui um conhecimento tecnológico caracterizado como muito bom ou até mesmo como um *expert* é visto como um aluno que poderia se sobressair na disciplina, principalmente no auxílio aos demais colegas quando o assunto fosse tecnológico. Entretanto, os alunos que possuíam um bom conhecimento tecnológico não demonstraram

interesse em auxiliar os demais colegas nas questões tecnológicas, eles apenas participaram postando suas atividades e interagindo quando necessário com os demais colegas.

## 5.2 A Participação Periférica Legítima - PPL

O nível periférico, segundo Wenger, McDermott e Snyder (2002) é o que possui mais participantes em uma comunidade de prática, o que foi comprovado na disciplina “Letramento Digital”, que continha 10 (dez) alunos num total de 20 (vinte) alunos. A seguir, se verificará a participação deles, segundo a classificação de participação periférica legítima de Lave e Wenger (2005).

O Aluno 7 alcançou o total de 51 (cinquenta e uma) postagens nos fóruns de discussão durante o semestre. Ele participou, de forma colaborativa, nas discussões do seu grupo e nas atividades individuais, postava sua atividade e contribuía com os colegas, dando opiniões. Vejamos alguns exemplos nestas postagens:

[Aluno 7]

Pessoal, tenho uma sugestão pra nossa apresentação. A gente pode fazer slides da música "Aquarela" do Toquinho, já que é cheio de imagens durante a música. O que ves acham?? abraço, [Aluno 7]

Mais adiante, na discussão do grupo, o Aluno 7 tem a iniciativa de começar o trabalho postando a apresentação do Power Point e pergunta se alguém do grupo viu os *slides*, mostrando preocupação com a data de entrega do trabalho:

[Aluno 7]

Entao fiz os slides. Falta apenas colocar efeito nos slides, sincronizando o texto com as imagens!!! Qualquer coisa à disposição. Bjos

Alguem viu a apresentação?

A preocupação do Aluno 7 foi concretizada com a perda do prazo de postagem do trabalho; o grupo estava desorganizado, e como sugestão a professora interveio deixando um recado para o grupo, em que sugere a presença de um líder para postar as tarefas evitando a perda de mais prazos:

[Professora]

Prezados membros do Grupo 4

Acredito que o problema de vocês é falta de liderança. Vou ser muito sincera, se eu fizesse parte de um grupo e estivesse com o trabalho praticamente pronto como o de vocês eu teria a iniciativa de postar antes que todos perdessem a data e ninguém fez isso . Eu até propus para a Priscila que se o grupo não se organizasse eu poderia mudá-la de equipe mas como futuro professores acho que vocês devem ser mais organizados por isso não pretendo mudar ninguém de equipe. Organizem uma liderança, permanente ou rotativa pois estou certa de que são membros super capazes e têm que aprender a trabalhar em equipe. Não deixem para última hora, comecem o trabalho desta semana agora.

Atenciosamente

Valeska

Depois do recado da professora, o grupo procurou se organizar, e, na atividade da semana seguinte, o Aluno 7 postou a atividade no fórum, respondendo pelo grupo. No final do curso, os alunos postaram, nos diários, suas impressões sobre a disciplina. Para o Aluno 7, a disciplina foi importante porque mostrou as inúmeras possibilidades pedagógicas da Internet e do computador:

[Aluno 7]

Bem. Sou um pouco averso ao mundo digital. Contudo a disciplina foi muito importante para me apresentar várias possibilidades pedagógicas, das quais eu desconhecia, e que a rede pode oferecer. Achei muito válida a disciplina. Apenas um número excessivo de tarefas a realizar, ainda mais para quem faz um número maior de disciplinas fica muito sobrecarregado e com prazos curtos. Poderia ser pensado uma maneira de condensar várias tarefas/atividades em uma só com prazos maiores. Agradeço a professora por ter sido tão solícita quando necessário.

A professora se despediu do aluno com a mensagem abaixo, ressaltando que a sugestão dada por ele é válida:

[Aluno 7],

E eu agradeço a sua participação. Entendo como é a vida de graduação, cada professor quer que seus alunos se dediquem mais e mais a sua disciplina e vocês ficam no meio de tantas tarefas. Sua sugestão é muito válida. Abraços,  
Valeska

No item seguinte, será analisado o fator do *feedback* do professor na disciplina, seguindo as categorias de conselho propostas por Mason (1991).

### 5.3 A importância do *feedback* do professor em uma CoP

O professor de uma disciplina *on-line* que segue as características de uma comunidade de prática precisa exercer funções que, às vezes vão além das exercidas em uma sala de aula tradicional. Assim como em uma sala de aula tradicional, o professor *on-line* também assume o papel de facilitador do processo de ensino; ele ensina, transmite o seu conhecimento e ao mesmo tempo aprende com os seus alunos.

Em uma CoP, o professor também exerce o papel de líder, procurando manter o bom funcionamento da comunidade, para que todos os seus membros possam trabalhar e realizar as suas tarefas colaborativamente.

Conforme foi apresentado no capítulo teórico desta dissertação, Manson (1991) descreve três tipos de conselhos (organizacional, social e intelectual) que os professores devem oferecer como *feedback* em cursos *on-line*. Esses três tipos de conselhos serão analisados tendo-se em vista os exemplos enviados pela professora da disciplina.

- **Conselho organizacional:** A professora disponibilizava a agenda da semana para a turma, contendo informações sobre as atividades, tais como enunciados, prazos de entrega e os objetivos. A agenda da semana 3 encontra-se no QUAD. 7.

#### QUADRO 7 – Minitutorial da semana 3

Minitutorial da semana 3
SEMANA 3
OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ambientar-se com a WWW ao utilizar ferramentas de busca</li> <li>• Refletir sobre as vantagens e os obstáculos de se pesquisar na Web</li> <li>• Relacionar a questão de letramento digital e as habilidades de utilização da WWW. Será que limita-se apenas nisso? O que é letramento digital?</li> </ul>
TAREFAS A SEREM REALIZADAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ler o texto PAIVA, Vera L. M. O. INTERNET E SISTEMAS DE BUSCA: ampliando o universo de professores e aprendizes de língua portuguesa / língua inglesa</li> <li>• Ler a versão em inglês ou em português do texto <a href="http://webquest.sdsu.edu/searching/fournets.htm">http://webquest.sdsu.edu/searching/fournets.htm</a> de Bernie Dodge, pesquisador que idealizou as páginas do tipo Webquest</li> <li>• Responder ao roteiro postado como questionário</li> <li>• Participar do fórum: “Letramento digital e a Web”</li> <li>• Fazer comentário sobre o andamento da disciplina até então no diário de bordo</li> </ul>

Fonte: Disciplina Letramento Digital

- **Conselho social:** Para Manson (1991), a criação de uma ambiente social com uma atmosfera amigável é um dos quesitos fundamentais para a aprendizagem em ambientes *on-line*. No início do curso, a professora postou uma mensagem de boas-vindas para o grupo:

[Professora]

Bem vindos à disciplina on-line Linguística Aplicada ao Ensino: Letramento Digital - LET 243. Para lembrar a todos sobre nosso objetivo geral este semestre, reitero abaixo a ementa de nossa disciplina.

Ementa: Introdução ao letramento digital através do uso de ferramentas computadorizadas e de produção de gêneros digitais. Reflexão sobre a utilização de ferramentas disponibilizadas pelo computador e pela Internet no processo de ensino e aprendizagem de língua materna e línguas estrangeiras.

Sucesso a todos nós!

Valeska Souza

Outro elemento importante no conselho social é o *feedback* para as tarefas feitas pelos alunos. Manson (1991) afirma que as mensagens categorizadas nesse tipo de conselho devem conter um tom amigável, percebendo-se, no exemplo a seguir, exatamente essas características:

[Professora]

I-M-P-R-E-S-S-I-O-N-A-N-T-E! Vocês foram muito cautelosos e de muito bom gosto. Peço permissão para que os professores de português possam utilizar a apresentação de vocês em suas aulas. É uma abordagem muito apropriada, especialmente para alunos de quinta a oitava. NOTA: 10.

[Professora]

Bom trabalho, [Aluna 17] (apenas uns errinhos de spelling e structure). Uma coisa que eu acrescentaria seria sugestões de sites na parte do Processo.

- **Conselho intelectual:** Nesse terceiro tipo de conselho, o professor busca instigar o aluno a participar mais com comentários nos fóruns. O professor deixa nas suas mensagens de *feedback* perguntas para os alunos. Ele não deixa apenas elogios quanto ao resultado do trabalho, mas faz o aluno refletir sobre a atividade realizada.



No exemplo a seguir, a professora participa da discussão sobre a função dos concordanciadore e, no final da mensagem, deixa uma pergunta para os alunos:

[Professora]

Sim [Aluna 5]. Como a [Aluna 14] apontou os concordanciadore são sistemas de buscas baseados em corpora, e o [Aluno 7] estava certo quando imaginou que eles são usados para facilitar a análise de concordâncias verbais e nominais.

Sabemos que corpora são bases de dados que reúnem textos escritos e orais (às vezes só escritos ou orais). Podemos usar o concordanciador para observarmos os desvios da norma padrão, por exemplo, ou as diferenças de construção entre a linguagem escrita e a falada. Quem poderia exemplificar isso?

Pelos comentários enviados pela professora exemplificados nos três tipos de conselhos, os alunos aprovaram a maneira pela qual ela dava o *feedback* e relataram essa aprovação no último diário de classe antes do término da disciplina:

[Aluno 3]

Agradeço a você Valeska, de coração, pela seriedade, pela dedicação e profissionalismo que conduziu esta disciplina e digamos, por “renovar” minhas esperanças, justamente neste momento de minha vida, momento de novos rumos. Gostei da maneira como você realizou as avaliações e acho que esta disciplina deveria ser novamente disponibilizada, nestes mesmos moldes, para que outros estudantes possam ter a oportunidade de cursá-la.

[Aluna 1]

Apreendi muito, muito, e, caso eu seja professora, vou procurar aplicar os conceitos e ferramentas que conheci aqui. A experiência de cursar uma disciplina online foi positiva e já sei, pela prática, que a educação a distância, quando bem feita e planejada, é, sim, uma coisa séria (sobre a picaretagem, lembro que até as aulas presenciais podem ser picaretas, não é?). Bom, é isso. Não tenho sugestões para a professora, achei sua moderação boa e adequada.

[Aluno 20]

Valeska, parabéns pelo comprometimento e seriedade! Foi sempre extremamente motivante trabalhar na disciplina sabendo que teríamos um feedback crítico e interessado nos resultados. Nem a malha de artificios do moodle teria feito desta disciplina um sucesso sem essa professora excelente que tivemos. Muito obrigado! =>

#### 5.4 Desenvolvimento das atividades nas semanas sobre a Web 2.0

Na primeira semana, pôde-se perceber que alguns alunos estavam com muitas expectativas positivas em relação ao curso, e a participação de alguns começou a se sobressair, comparativamente à de outros. Com relação à expectativa, veja-se a manifestação de uma aluna:

[Aluna 13]

Parece-me que sou das últimas a me inteirar, mas procurei a semana toda e não encontrei nada a respeito da aula. Porém minhas expectativas em relação a esta disciplina é enorme, primeiro porque não sou nenhuma expert em computação, suas ferramentas e utilização, segundo porque penso que a internet além de não ser tão simples, isto é não se encontra tudo tão facilmente quanto se pensa. Não é só pôr na busca do google e ,pluft, lá está o que se procura. outro motivo, negativo, são as utilizações da internet, para quê se tem usado, para copiar dados bancários, pessoais, pornografias, explorações e outros, mas acredito que como tudo na vida devemos filtrar o que é bom e desprezar o ruim.

No entanto, para nós que vamos trocar experiências e saberes, creio ser a internet uma ferramenta fantástica e indispensável. abraços a todos.

Nesse excerto, percebe-se que a aluna se mostra preocupada por ser uma das últimas a participar das discussões; entretanto essa mesma aluna demonstra interesse pelo uso da Internet como ferramenta de ensino.

[Aluna 13]

Eu adoro a internet!!! Acho facilita a vida e tem mil e uma utilidades. Seja para buscar informação ou como meio de comunicação. O problema da internet porém é que existe muita informação, e tem que se filtrar essa para se chegar a sites confiáveis, afinal qualquer um faz um site e escreve o que quiser. Outro problema é o de plágio, quem é professor sabe bem como é isso... rrsrs

Uma aluna que descreve as vantagens e também as desvantagens de se cursar uma disciplina *on-line* é a Aluna 5. Para ela, uma das vantagens é a maleabilidade de horário, já que cada um pode determinar o seu horário de estudo. A desvantagem, segundo ela, é com relação à falta de conhecimento dos recursos. Embora não exemplifique quais recursos são estes, acredita-se que sejam os recursos tecnológicos:

[Aluna 5]

Sobre fazer uma matéria online, acho que é bem prático por causa da facilidade de horários, da interação por mensagens, enfim... Mas enfrentamos algumas dificuldades, pela maioria não estar tão familiarizada com os recursos e pela desinformação até mesmo de pessoas que estão na faculdade para orientar...

Palloff e Pratt acreditam na importância da apresentação pessoal no início de um curso com o objetivo de todos os membros se conhecerem. Segundo essas autoras, “para que ocorra a aprendizagem colaborativa, é necessário que se acrescente a esse processo o compartilhamento das expectativas de todos os participantes” (PALLOFF e PRATT, 2002, p. 144).

Na pesquisa realizada, na primeira semana, os alunos puderam se conhecer através das postagens feitas nos fóruns e principalmente conhecer o ambiente Moodle, já que para alguns era novidade estudar em uma plataforma *on-line*. Ao todo foram criados 12 (doze) tópicos de discussão, conforme se observa na FIG. 29.

Fóruns gerais					
Fórum	Descrição	Tópicos	Mensagens não lidas	Monitorar	Assinante
Estudando on-line: nosso primeiro contato	Este é o nosso primeiro contato e vocês terão esta semana para se adaptar ao ambiente por isso as "leituras" são bem simples. Assistam ao vídeo Pela Internet de Gilberto Gil e leiam o conto Livro de Areia de Borges para estarem embasados para nossa discussão inicial. O que vocês ...	12	0	Sim	Sim

FIGURA 29 - Total de tópicos criados na primeira semana do curso

Fonte: Disciplina “Letramento Digital”

As semanas 13 e 14 foram destinadas às tarefas sobre as ferramentas da Web 2.0. Na semana 13, os alunos aprenderam sobre *podcasts* e *blogs*, e a semana 14 foi destinada à ferramenta WIKI e a rede social Ning. A divisão das tarefas encontra-se no ANEXO C.

As tarefas das duas semanas foram divididas entre uma parte teórica e uma prática. Na parte teórica, os alunos tinham que ler textos sobre as ferramentas e, para auxiliá-los no desenvolvimento da parte prática, foram disponibilizados minitutoriais, como vídeos explicativos sobre como criar uma conta Blogger<sup>56</sup> e tutoriais, salvos em formato PDF,

<sup>56</sup> Serviço de hospedagem gratuita de *blog* oferecida pela empresa Google.

explicando como criar uma conta no *site* Podomatic e no Wikispaces. Aproveitando a existência de vídeos informativos hospedados no YouTube, foi utilizado um vídeo explicativo<sup>57</sup> sobre o termo Web 2.0. Outras explicações sobre as ferramentas foram retiradas do *blog* “Web2 no Ensino”.

A TAB. 3 apresenta a divisão das tarefas das duas semanas sobre a Web 2.0, mostrando quais tarefas foram executadas em grupo ou individual.

TABELA 3 - Divisão das tarefas na semana da Web 2

	Tarefas	Individual	Grupo
SEMANA 13	Criação de <i>podcast</i>	X	
	Criação de um <i>blog</i>		x
SEMANA 14	Elaboração de um texto na plataforma Wiki	X	x
	Associar-se à rede social Ning	X	x

Mesmo quando a tarefa era individual, os alunos interagiam em dois fóruns que foram criados: o “Fórum de dúvidas”, para solucionarem as dúvidas sobre a tarefa, e um fórum para os alunos deixarem os comentários sobre a tarefa da semana.

A seguir, será analisada a participação dos alunos na execução das tarefas das semanas 13 e 14.

### 5.2.1. Podcast

O uso pedagógico sugerido na tarefa foi a gravação de um áudio com uma mensagem de boas-vindas, que, posteriormente, seria inserida no *blog* criado pelos grupos.

Conforme explicado no segundo parágrafo sobre o desenvolvimento das tarefas, a criação dos *podcasts* envolveu uma parte teórica; leitura sobre o que é *podcast*, tutorial explicando como criar uma conta no *site* Podomatic e um artigo sobre o tema. A parte prática destinou-se à criação e hospedagem de um *podcast*. A FIG. 30 mostra a postagem da tarefa sobre *podcast*.

<sup>57</sup> Disponível em: <[http://www.youtube.com/watch?v=6gmP4nk0EOE&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=6gmP4nk0EOE&feature=player_embedded)>.

**O que é Podcast**

© 2006 by Randy Glasbergen. www.glasbergen.com



GLASBERGEN.

Antes de colocarmos a nossa voz Web, vamos entender o que é Podcast. Para isso, leia o post sobre o que é Podcast <http://web2noensino.blogspot.com/2008/05/o-que-podcast-i-parte.html>

Para criarmos um podcast, vamos utilizar o site de hospedagem gratuita de Podcast , o Podmatic <http://www.podomatic.com/podcast/>

Siga as instruções de criação de um podcast da atividade 3 do artigo "O uso de tecnologias em sala de aula" <http://www.veramenezes.com/paivabohn.pdf>

Opção de leitura sobre Podcast: [http://prisma.cetac.up.pt/artigospdf/5\\_adelina\\_moura\\_e\\_ana\\_amelia\\_carvalho\\_prisma.pdf](http://prisma.cetac.up.pt/artigospdf/5_adelina_moura_e_ana_amelia_carvalho_prisma.pdf)

Atividade: Grave uma mensagem de boas vindas para usarmos futuramente no Blog.

Dúvidas? Deixe o seu comentário no fórum.

FIGURA 30 - Instruções sobre a tarefa *Podcast*

Fonte: Disciplina Letramento Digital

À medida que os alunos criavam os *podcasts*, eles postavam os *links* no fórum, seguidos de comentários sobre a tarefa, conforme mostra a FIG. 31. Como sugestão da tarefa, os alunos criaram uma conta no *site* Podomatic, para hospedagem dos *podcasts*. Durante a tarefa, alguns tiveram problemas para criar os *podcasts*. Problemas com o microfone, computador e conexão lenta foram relatados pelos alunos no fórum:



FIGURA 31 - Fórum aberto para a postagem dos *podcasts*

Fonte: Disciplina Letramento Digital

A seguir, são apresentados 4 (quatro) excertos com os comentários dos alunos ao relatarem sobre suas dificuldades com essa tarefa:

[Aluna 17]

Este é o meu podcast. Confesso que apanhei um pouco da tarefa, por que minha voz é lamentável para fazer esse tipo de coisa. Mas enfim, espero que não tenha ficado tão péssimo assim.

<http://fernandalages.podomatic.com/>

[Aluno 12]

Oi Vanessa e Colegas...

Tive muita dificuldade já que não tenho microfone e nem aparelhos similares. Esse podcast que estou lançando aqui é o de boas vindas, só para ouvirem minha voz..rs e avaliarem a gravação  
[http://aletro.podomatic.com/entry/2008-11-10T12\\_46\\_29-08\\_00](http://aletro.podomatic.com/entry/2008-11-10T12_46_29-08_00)

Abraços

ps. amanhã vou tentar postar outro com um tema específico.

[Aluna 1]

<http://carolins.podomatic.com/>

Então, como está lá em atividade "Grave uma mensagem de boas vindas para usarmos futuramente no Blog", foi o que fiz ontem (o horário que tenho para trabalhar com isso é na quinta à tarde). Ontem me debrucei sobre essa atividade, apanhei um pouco, mas consegui gravar e postar. Como o blog do

grupo não está pronto, gravei essa mensagem não muito específica, e como meu pc é velho, não fiz um arquivo muito pesado para o upload não demorar muito. Mas assim que meu computador novo chegar (semana que vem!!! :D), quero gravar outras coisas, instalar um programa de edição de áudio (pra lembrar meus tempos de rádio...) 🤪

[Aluna 4]

Olá, Vanessa! Aqui está o link do meu podcast. É bastante simples e mesmo assim foi difícil conseguir fazer porque a minha internet é rápida feito uma tartaruga rsr. Dei o meu máximo.

Abraços.

<http://cristinarmartins.podomatic.com>

Os quatro excertos acima ilustram a dificuldade encontrada por esses alunos ao criarem seus *podcasts*. Problemas de caráter técnico, envolvendo *hardware*, *software* e conexão são alguns exemplos que o professor deve levar em consideração na utilização dos recursos tecnológicos no ensino. No excerto do Aluno 12, percebe-se que ele encontrou dificuldade devido à falta de microfone, mas mesmo assim o *podcast* foi criado e postado no *site* Podomatic. No excerto da Aluna 4, ela relata seu empenho na tarefa, mesmo com a dificuldade encontrada devido à velocidade de conexão.

A Aluna 1, por sua vez, encontrou dificuldades por causa do computador, que, segundo ela, era velho (obsoleto). Mais adiante, é possível perceber que ela já tem conhecimento na área, ao relatar que não criaria um arquivo muito pesado, para não demorar no processo de *upload*<sup>58</sup> para o *site* de hospedagem.

Depoimentos sobre dificuldades apresentadas nas comunidades de práticas, principalmente sobre questões tecnológicas, são relatadas pelos membros de CoPs com certa frequência. Quando o aluno relata as suas dificuldades e o seu anseio vivido em uma comunidade, inicia-se um processo de humanização no ambiente virtual, necessário para a construção de relacionamentos e para a ampliação das práticas sociais humanas dentro da CoP.

Um aspecto que o professor deve trabalhar com os alunos e que foi relatado pela Aluna 17 é a questão da timidez. No ambiente virtual, a timidez é quase imperceptível, porque a maioria da interação é realizada através de textos. Mas, quando uma atividade requer do aluno uma exposição que chega a ir além da produção textual, como acontece na criação de *podcasts*, ele pode demonstrar timidez, pois a sua voz será ouvida por muitas pessoas na Web. A aluna relata que a sua voz é lamentável para gravação dos episódios.

---

<sup>58</sup> *Upload* é o processo de transferência de um arquivo localizado no computador pessoal para um servidor Web. Ao processo inverso dá-se o nome de *download*.

Alguns elementos constitutivos presentes numa sala de aula tradicional, tais como a timidez, também podem ser encontrados em uma CoP. No relato apresentado pela Aluna 17 (classificada como participante periférica), pode-se afirmar que fatores emocionais, como a timidez, interferem no nível de participação dos membros em uma CoP. Apesar da dificuldade relatada pela referida aluna, ela conseguiu se superar e vencer essa barreira criando o seu *podcast* e publicando-o na Web.

Por outro lado, a Aluna 1 (participação central) demonstrou empolgação com a chegada do novo computador para criar mais *podcasts* e lembrar os tempos em que trabalhou numa rádio. O fator motivacional é explícito em seu relato e serviu como incentivo para a realização da tarefa.

Seguindo as categorias de conselho propostas por Mason (1991), foi fornecido um *feedback* individual para cada aluno, comentando sobre como ficaram os respectivos *podcasts*. Como exemplo, segue o *feedback* enviado à Aluna 1:

[Professora]

Oi [Aluna 1]!

Computador novo é tudo de bom, não é mesmo?

Ouvi a sua mensagem, ficou muito boa a gravação.

Estou selecionando uns programas gratuitos como sugestão para vocês trabalharem com áudio. Vou colocar a lista no curso. Um desses programas como vocês já devem ter lido na Webquest sobre Podcast é o Audacity. Além de ser gratuito, é um excelente programa para edição e criação de podcast.

Você já trabalhou em rádio? Interessante, depois vou pegar umas dicas com você!!

Abraços

Em seguida, a aluna respondeu a esse comentário:

[Aluna 1]

Ah, Vanessa, então foi na sua webquest que vi a sugestão do programa gratuito! Fiquei ontem procurando o link aqui no index dessa disciplina, lá onde há as instruções de todas as semanas, jurando que tinha sim visto em algum lugar o programa mencionado! E sim, trabalhei em rádio (sou jornalista e, assim que me formei, fui trabalhar como editora, mas não aguentei a vida de *deadlines* e de trabalho todos os domingos e feriados (até o Natal!) até à meia-noite, aliados à péssima remuneração, e larguei. Lá a gente usava o Sound Forge (na verdade, quem o usava eram os técnicos de áudio, mas eu tinha uma noção básica da coisa) e outro (cujo nome nem me lembro, já que nem noção básica eu tinha) usado para fazer mixagens. Então por isso gostei da ideia do podcast (ah, sim, e se eu for mesmo útil em alguma coisa qto a rádio, pode me perguntar). ;) Abraço



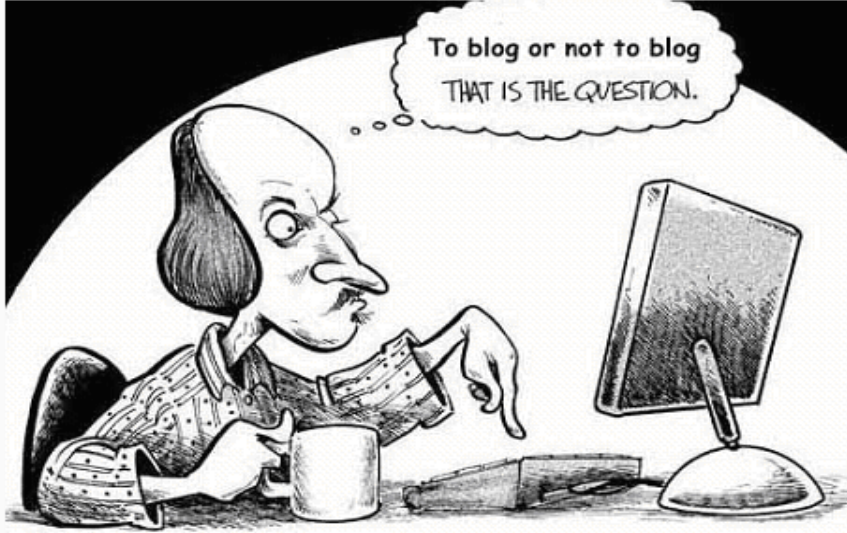
No final da tarefa, a pesquisadora criou um *podcast* para deixar seu comentário sobre a participação de todos. Esse *podcast* pode ser ouvido no endereço: <http://tinyurl.com/ye3z2hl>.

A segunda tarefa da semana 13 foi a criação de uma página *blog* para cada grupo. Os grupos já estavam formados e assim foram mantidos para essa tarefa. Cada grupo criou o seu *blog*, cujo tema foi de livre escolha; depois de pronto, o *link* foi postado no fórum “Espaço para postar os Blogs”.

As instruções para essa tarefa estão representadas na FIG. 32.

**Blogs**

Tarefa de Grupo: Criação de um Podcast DEVIDO AO PROBLEMA DO MOODLE, VOCÊS TERÃO ATÉ QUARTA-FEIRA DIA 12 DE NOVEMBRO PARA COMPLETAR ESTA TAREFA.



www.CoxAndForkum.com

Para criação do Blog do Grupo, criem uma conta no Blogger.  
<https://www.blogger.com/start> Siga os passos para a criação do Blog.

O site Aula Tube criou umas vídeo-aulas explicando como criar um blog no Blogger.  
<http://www.aulatube.com.br/aula/category/blog-sites/>

Depois de pronto, postem aqui no Moodle o endereço do blog para que os outros grupos possam visitar!!

FIGURA 32 - Instruções para a tarefa sobre *blogs*

Fonte: Disciplina Letramento Digital

A participação dos alunos contou não só com a criação de *blogs* para seus respectivos grupos, mas também com um debate sobre um artigo e a análise do *blog* “Web2 no Ensino”. Para a tarefa sobre a criação dos *blogs*, foram criados três fóruns:

- Debate *Blog* Web 2.0 – fórum aberto para análise e discussão sobre o *blog* “Web2 no Ensino de Línguas”;
- Debate texto KOMESU – fórum criado para os alunos debaterem sobre o texto de Komesu (2004); e
- Fórum de dúvidas – como o nome sugere, este espaço é para os alunos postarem as suas dúvidas sobre a tarefa.

No fórum sobre o debate do *blog* “Web2 no ensino”, a maioria dos comentários eram positivos com relação ao conteúdo postado no *blog*, já que o mesmo é sobre as ferramentas da Web 2.0 e suas possibilidades educacionais. Vejam-se alguns comentários sobre o *blog* citado:

[Aluna 1]

Adorei o blog! Os links me agradaram muito, em especial o da revista Info, e diverti-me muito com o vídeo sobre a "guerra" das redes sociais (vê-se bem que o orkut é mesmo coisa mais de brasileiro, tanto é que ele não figura lá entre as "entidades" que brigam pelo internauta). Eu nunca tinha ouvido falar em Web 2.0 (mais uma vez estou feliz com uma novidade que aprendo aqui na disciplina) e confesso que tive um pouco de dificuldade de entender o conceito, mas explicarei por quê: sempre soube que a TV e o rádio são mídias menos interativas que a internet (é claro que sei que não se pode falar em consumidor totalmente passivo, mas, na comparação com a net, não há dúvidas de que esta permita mais interatividade que aqueles). Então, como sempre tive a ideia de que, na internet, o consumidor não é passivo, podendo, inclusive, ser produtor, não entendi muito bem a ideia do Web 2.0, que trata justamente da internet das ferramentas compartilhadas, que permitem a qualquer um criar conteúdo e não apenas consumir. Afinal, isso não sempre foi possível?

Como a Aluna 1 fez uma pergunta no final do *post*, a pesquisadora respondeu logo em seguida:

[Pesquisadora]

Olá [Aluna 1]!

Que bom que você gostou das informações no Blog. Com relação às redes sociais, falaremos delas na próxima semana, dando uma atenção a rede chamada Ning.

Com certeza o Orkut tem mais sucesso entre os brasileiros. Nos EUA, o Myspace é a rede com mais aceitação, inclusive foi o pontapé inicial para alguns cantores internacionais divulgarem suas músicas. (Até parece contraditório, pois alguns cantores não são a favor dessa divulgação, por causa da pirataria, não é?)

A sua dúvida é o X da questão com relação às ferramentas da Web 2. Quando esse termo foi criado, muitas pessoas da área do mercado da Internet falaram que o nome foi uma jogada de marketing. E que era uma expressão do momento. Como falar da Web 2.0 se não ouvimos falar da Web 1.0?

No blog Web 2 no ensino, eu postei uma explicação sobre Web 1.0 vs Web 2.0.

Antigamente, era possível a interação entre os usuários, através de alguns gêneros digitais como e-mail, fóruns de discussão, chat. Mas a participação dos usuários na criação e divulgação do conteúdo na Web ganhou mais destaque com a Web 2, devido a criação de ferramentas com interfaces mais amigáveis, permitindo que qualquer pessoa sem conhecimento em programação pudesse criar um site ou colocar algum conteúdo na Web.

Grande abraço,  
Vanessa

A dúvida da Aluna 1 serviu para que outros alunos participassem da discussão, opinando a respeito da Web 2:

[Aluno 20]

É a Web 2.0 que de fato explora melhor o potencial da Internet. Apenas com estas ferramentas pudemos nos tornar produtores de informação - e muitas vezes, informação de qualidade superior (por ser especializada) à das "grandes editoras" e conglomerados virtuais.

[Aluna 4]

Concordo, [Aluno 20]! Agora somos agentes também. É claro que há muita coisa que não dá pra levar a sério pela falta de qualidade. Mas o que percebemos em grande expansão é uma grande atuação de pessoas que escrevem, debatem, informam fazendo uso de ferramentas excelentes e até mesmo dando a possibilidade a outras pessoas de conhecer tais ferramentas.

[Aluno 18]

Uma coisa me chamou a atenção. Eu nunca havia ouvido falar de Web 1.0 e já estamos em pleno Web 2.0, como disse a Vanessa, isso pode ser uma jogada de marketing. Apesar de ter presenciado toda a evolução da internet eu não percebo quando terminou uma e iniciou a outra. Para mim o processo foi contínuo não havendo um delimitador. Só sei que hoje realmente temos ferramentas cada vez mais sofisticadas e ao mesmo tempo mais amigáveis. Para mim isso faz parte do processo de contínuo de construção e evolução das ferramentas. Quanto ao uso destas ferramentas no ensino de línguas, acho extremamente proveitoso. Não conhecia o podcast que grava mp3. Ela tem seus atrativos mas com o advento do mp4, mp5 e os ipod e iphones conectado à internet, acho que pode perder o seu espaço, afinal as novas tecnologias avançam rapidamente. Quanto à rede social, eu particularmente

desconhecia o Ning mas ele se parece com as comunidades que encontramos no Orkut e no MySpace. Finalmente temos o Blog que, se bem utilizado, pode ser uma forte aliado do professor ao expandir para fora da sala de aula o universo de atuação do aluno e do professor.

[Aluna 16]

Estou como o [Aluno18], não sabia sobre Web 2.0, nem sequer sobre a 1.0! Mas (está super clichê já ... só falo isso) MARAVILHADA a cada descoberta. Trato logo de colocar em prática e estou sentindo que este pode ser meu caminho... estou aprendendo muito. O blog é excelente, extremamente explicativo, bem claro, faz com que as pessoas se familiarizem e não temam algo que pode ser tão útil! Estou pensando nos meus adolescentes... precisam de coisas novas, só livro não segura a moçada! Será um sucesso fazer uso deste recurso e não termino o semestre sem pelo menos um projetinho! Só tenho a agradecer.

[Aluna 2]

Como o [Aluno 18], eu também não sabia destas coisas de Web 2.0, aliás, estou meio perdida diante de tantas novidades que o texto me apresentou. Isso porque como eu já havia dito antes à Valeska, sou uma total imigrante digital e uso a internet para pesquisas e e-mail e nada mais. Para mim foi muito interessante aprender sobre essas ferramentas que a Web oferece e que sinceramente, nunca havia ouvido falar. Apesar das dificuldades que estou tendo para utilizá-los, estou dando os meus passinhos. descobrir os blogs e podcast, assim, bem didaticamente, está sendo muito interessante e com certeza vou procurar aprender e utilizar mais estes recursos que a Web oferece

A participação dos outros alunos na discussão aberta pela Aluna 1 serviu para ilustrar o engajamento mútuo, a participação e interação entre os demais membros da comunidade. O compartilhamento de ideias dentro de uma comunidade de prática oferece aos participantes um ambiente favorável para a negociação de significados. Além disso, a interação entre os membros demonstra claramente a disposição dos alunos em colaborar com os outros colegas, mostrando que a comunidade já passou pelos níveis turbulentos, alcançando o estágio de sustentabilidade, conforme apresentado na FIG. 24.

O professor/moderador de uma comunidade de prática deve levar em consideração a opinião dos alunos sobre as atividades, seja ela positiva ou negativa, como se verá no relato do Aluno 7. O aluno postou seu comentário sobre o *blog* dizendo que achava o conteúdo do *blog* “chato” e além disso, no “fórum de dúvidas” aberto na semana das atividades sobre os *blogs*, o mesmo aluno comentou sobre a sua insatisfação com relação ao uso de recursos tecnológicos para a elaboração das atividades propostas na disciplina. Entretanto esse mesmo aluno considerou importante o domínio dessas ferramentas. Vejamos o excerto:

[Aluno 7]

Desculpem a sinceridade. Mas achei muito chato. Na verdade sempre tive essa opiniao rs.... Mas é importante dominar essas ferramente porque parece mesmo uma tendencia que haja cada vez mais adaptos a elas, alem da sua capacidade pedagógica. Fico contente com elas por saber que de alguma forma os jovens estao praticando habilidades linguisticas com maior frequência.

[Comentário sobre o uso dos recursos tecnológicos:]

Gostaria que as aulas tivessem atividades mais simples de serem feitas e que nao solicitassem tantos recursos do PC. De qualquer forma, gostei muito do video "Guerra das redes sociais". Sou um pouco conservador e nao gosto muito desse excesso de recursos da internet. Acho que nada substituí o contato face-a-face. Contudo é indiscutível a possibilidade pedagógica que a rede pode oferecer.

Esses comentários, apesar da conotação negativa, servem como exemplo para mostrar que as opiniões sobre o uso dos recursos tecnológicos em sala de aula são divergentes. Além disso, servem, também, de parâmetro para a criação das futuras tarefas dentro da CoP, apesar de ser algo complicado - seja em sala de aula tradicional ou virtual - agradar todos os alunos com atividades que eles apreciem. Em seguida, a pesquisadora enviou seu *feedback* para o aluno:

[Pesquisadora]

Oi [Aluno 7]!

Não tem que se desculpar, essa é a sua opinião. Pelo menos você concorda de que é importante ter o domínio dessas ferramentas. Nós (professores/pesquisadores) sempre discutimos principalmente sobre questões de tecnologia na educação, existe um grupo de professores que são irredutíveis no uso das TI's em sala de aula ou em cursos semi-presenciais. Alguns têm a crença de que serão substituídos pelas máquinas, outros tem aversão ao computador, e por ai vai. Você é professor? Sabemos que os nossos alunos não são os mesmos se compararmos à nossa geração. Eles já nasceram dentro do contexto tecnológico e dessa forma já se adaptaram às ferramentas multimidia com mais facilidade. Tenho um aluno do 6º ano que faz excelentes montagens usando o Photoshop e mini filmes com o Movie maker. Eu só comecei a utilizar esses programas há dois anos. E quando eles descobriram que eu trabalho com Webdesign ficaram empolgados para aprenderem a criar sites e blogs.

Grande abraço,

[Resposta da pesquisadora sobre o comentário do uso excessivo das ferramentas tecnológicas]

Com certeza, nada substitui um contato face-a-face. Mas não se esqueça de que você faz parte de uma disciplina 100% online e todos nós estamos

buscando novas ferramentas como auxílio no ensino, através do uso não só da Internet como dos computadores. As vezes ficamos só no "feijão com arroz" com o uso dos pc's e esquecemos das outras ferramentas que ele nos ofereceu.

Só para citar um exemplo para você e os demais colegas. Vocês sabiam que dá para criar uma apresentação pelo PowerPoint e salvá-la como um cdrom?

Abraços,

Dos vinte alunos participantes, apenas o Aluno 7 relatou a sua insatisfação com relação à atividade sobre os *blogs*. Na comunidade, o aluno foi classificado como periférico. E como ele já tinha essa pré-opinião sobre os recursos tecnológicos, pode-se concluir que esse aspecto tenha sido determinante para a participação periférica na disciplina, pois essa opinião serviu como barreira, fazendo com que o aluno não se interessasse pelo desenvolvimento das atividades, embora tenha relatado a importância do uso dessas ferramentas no ensino-aprendizagem.

Da mesma forma que o Aluno 7 expressou a sua opinião de forma negativa, outros alunos comentaram de forma positiva o uso das ferramentas da Web 2.0 no ensino-aprendizagem. Relatos como os das Alunas 13, 4 e 2 revelam o entusiasmo diante das possibilidades pedagógicas que a Web 2.0 pode oferecer a professores e alunos. Esses quatro alunos foram classificados com a participação ativa (Alunos 13 e 4) e central, Aluno 2. Mais uma vez, comprovou-se que a motivação é um dos fatores determinantes no sucesso da participação dos membros nas comunidades de prática.

[Aluna 13]

oi Vanessa visitei lá o seu blog e achei super bacana, sou bem crua nessas coisas, mas achei a apresentação excelente super organizado e didático. parabens.

[Aluna 4]

Pois é, Vanessa, a chamada Web 2.0 é mesmo fantástica. Imaginem a contribuição que podemos dar em informação, entretenimento, cultura. Muito bom. E você está fazendo a sua parte direitinho. Muito didático mesmo o que escreve. Parabéns!

[Aluna 2]

Como o aluno18, eu também não sabia destas coisas de web 2.0, aliás, estou meio perdida diante de tantas novidades que o texto me apresentou. Isso porque como eu já havia dito antes à Valeska, sou uma total imigrante digital e uso a internet para pesquisas e e-mail e nada mais.

Para mim foi muito interessante aprender sobre essas ferramentas que a web oferece e que sinceramente, nunca havia ouvido falar. Apesar das

dificuldades que estou tendo para utilizá-los, estou dando os meus passinhos. descobrir os blogs e podcast, assim, bem didaticamente, está sendo muito interessante e com certeza vou procurar aprender e utilizar mais estes recursos que a web oferece.

De acordo com Ardichvilli, Page e Wentling (2003), a motivação dos participantes é fator crucial para garantir o sucesso nas comunidades de prática e tornar esses membros participantes ativos, envolvidos com a comunidade. Em contrapartida, se algum membro se sente desconfortável em utilizar o computador como artefato mediador em uma comunidade de prática totalmente *on-line*, essa pode ser uma barreira para a sua participação. A insegurança também constitui obstáculo para o participante. Este pode se sentir inseguro ao enviar a sua mensagem para o grupo de discussão, por imaginar que alguns membros pensarão que suas mensagens não serão válidas ou que estas não contribuirão para o grupo. Nesse aspecto, nesta pesquisa, não houve relatos dos alunos demonstrando “medo” em participar nos fóruns de discussão.

### 5.2.1.2 Wikis

Na semana 14, os alunos desenvolveram as tarefas sobre a plataforma Wiki e a participação em uma rede social hospedada no *site* Ning. Para a tarefa sobre *wikis*, os alunos criaram uma conta no *site* Wikispaces para acessarem a *wiki* “Web 2 no ensino”, como mostra a página principal na FIG. 33.



FIGURA 33- Página principal da *wiki*

Fonte: <http://web2noensino.wikispaces.com/>

O QUAD. 8 apresenta um minitutorial com ementa sobre a tarefa. Para auxiliar os alunos nesta tarefa, a pesquisadora criou um tutorial explicando, passo-a-passo, os procedimentos para a criação da conta. Para a construção do texto, ela utilizou um parágrafo da sua monografia sobre as ferramentas da Web 2.0 e postou na *wiki*. Logo os alunos deveriam dar continuidade para construir o texto colaborativamente, adicionando e editando os parágrafos postados pelos colegas.

#### QUADRO 8 – Minitutorial com ementa

Web 2.0 (parte 2)

Wikis

##### O que é Wiki?

Wiki é um site colaborativo e editável cujo conteúdo é adicionado pelos próprios usuários na Web. O nome é de origem havaiana, cujo significado é "rápido". O termo apareceu na Internet pela primeira vez através do seu criador Ward Cunningham que desenvolveu a ferramenta colaborativa em 1995, chamado WikiWikiWeb ou Ward's Wiki. Cunningham utilizando um termo havaiano devido à analogia da "Wiki Wiki" a rota que leva ao aeroporto internacional em Honolulu. Neste percurso pequenos carros correm entre os terminais do aeroporto. Cunningham teve a ideia de criar sites com editores on-line e que pudessem ser editados rapidamente pelos seus usuários.

Características das plataformas wikis

- A plataforma promove um ambiente onde o conhecimento é construído através da troca de informações;
- Wikis podem ser criados como pessoais, mas eles normalmente são abertos a colaboração,
- Em comparação com blogs onde a escrita de uma pessoa pode ser lida por muitos, uma Wiki permite que os usuários adicionem e editem o conteúdo.

Um famoso projeto Wiki é a Wikipedia, uma enciclopédia online colaborativa escrita pelos usuários conectados à Internet em todo o mundo. Os usuários são responsáveis pelo conteúdo da Wikipedia. Eles podem adicionar, editar textos e imagens utilizando apenas a janela do navegador.

Para escrever um texto ou editar na Wikipedia ou em outra plataforma Wiki não é necessário ter conhecimento em linguagens de HTML ou na sintaxe Wiki. Essas plataformas possuem um editor de HTML conhecido como WYSIWYG acrônimo de what you see is what you get, ou seja o que o usuário editar e formatar será daquela forma que ele criou apresentado na interface da Wiki para outros usuários.

**Leitura:** <http://elbonia.cent.uji.es/jordi/wp-content/uploads/docs/wikisnaeducacaoofinal.pdf>

<http://www.slideshare.net/demartini/uso-de-wikis-em-projeto-escolares-presentation-667610/>

##### Tarefa

Faça a sua inscrição no wiki <http://web2noensino.wikispaces.com>. E clique no link web2. Vocês encontrarão um pequeno texto que eu retirei da minha monografia sobre a web 2. A tarefa de vocês será acrescentar um parágrafo ao texto e editar quando necessário o parágrafo que o colega postou. Todas as modificações feitas, adicionar parágrafo, editar será salvo no histórico da wiki. Dessa forma, saberemos quem participou.



EXPLICAÇÕES DE COMO SE INSCREVER NO WIKI



Mesmo a tarefa sendo desenvolvida fora do ambiente Moodle, a professora criou um fórum para os alunos postarem as dúvidas referentes à tarefa sobre a *wiki* e outro fórum onde os alunos fariam um debate comparando a *wiki* oferecida pelo Moodle e a do *site* Wikispaces, conforme se observa na mensagem abaixo:

[Pesquisadora],

Seria legal te contar que já utilizamos a ferramenta wiki no Moodle duas vezes. Fizemos isso para traduzir os textos colaborativamente. Abri este tópico porque quando fizemos estas duas tarefas não discutimos sobre o processo e nem o resultado e acho que agora poderíamos fazer isso. Outra coisa interessante seria comparar as duas ferramentas. Será que wiki é tudo igual?

[Professora]

Neste fórum sobre a comparação das *wikis*, alguns alunos, conforme se verificará nos excertos, disseram que não tinham percebido que utilizaram uma *wiki* dentro do Moodle, quando trabalharam com a tradução de um texto de forma colaborativa. Para a Aluna 14, o uso dessa ferramenta a fez refletir sobre o seu uso educacional, pois, segundo essa aluna, ela mesma nunca tinha participado de uma *wiki* e, além disso, a disciplina colaborou com a sua aprendizagem sobre os recursos digitais:

[Aluna 14]

Quando trabalhamos com wiki ficou faltando mesmo discutir sobre. Eu, particularmente, adorei participar, no entanto, como o foco não era a wiki, não senti nenhum resultado quanto ao produto da wiki. Não se comentou ou se avaliou o texto final, então, acho que a idéia não se desenvolveu completamente (o trabalho cooperativo e tals). No entanto, até onde eu enxergo a didática de tudo, foi de grande valor justamente por conhecer a wiki só de nome, por nunca ter participado de uma ou ter percebido a importância que ela pode ter pra fins educacionais. **Mais uma vez, fazer essa matéria me abriu mais uma porta como "professora 2.0"**,rs. (grifo nosso)

[Aluno 12]

Acho que nós demos bons exemplos de como um Wiki pode ser útil e importante. Contextualizado a uma utilização séria e levando em conta temas que foram discutidos e estudados, o wiki construído coletivamente rende bastante. Antes já achava uma ótima ferramenta, já que acredito que o conhecimento possa ser um bem construído mais democraticamente, mesmo que seja esse conhecimento canônico/ científico que vivemos bem na universidade. **Não tenho dúvidas que após essa disciplina saio com muito mais conhecimento sobre o assunto!** Valeu galera! Abraços (grifo nosso)

O Aluno 12 também comentou sobre a importância da disciplina para o enriquecimento do seu conhecimento sobre as ferramentas digitais e o seu uso na Educação. Com relação ao uso da plataforma Wiki, ele ainda cita que é uma forma democrática de colaboração para a construção do conhecimento.

A comparação entre as *wikis* mostrou que os alunos já conheciam o termo *wiki* através da famosa enciclopédia Wikipedia, o que levantou outra discussão sobre a confiabilidade sobre o que é publicado nessa enciclopédia.

As Alunas 9 e 20 discutiram a questão da confiabilidade de *sites* que oferecem a escrita colaborativa, comparando o uso da Wikipedia, aberta a todos os internautas e o uso do recurso *wiki* dentro da plataforma Moodle.

[Aluna 9]

Essa questão do trabalho colaborativo não ter qualidade, eu não acredito, pois eu que não sou falante fluente de inglês, me esforcei bastante e achei que a tradução que fiz ficou direitinho e fazia sentido com o restante.

Acho que quem se dá o trabalho de escrever, não o faz de qualquer jeito.

Imaginem a wikipédia, ninguém pediu a ninguém que escrevesse, porque alguém irá escrever sobre o que não sabe? Porque alguém irá escrever coisa sem pé nem cabeça? Só por vandalismo? Garanto que se a wikipédia fosse fechada, os vândalos teriam mais pretensão de modificá-la...

Agora tá certo que pode até conter erros textuais de forma geral... Mas a wikipédia, como todas as outras enciclopédias, é para consulta, cabe ao pesquisante usar aquelas informações de forma adequada.

[Aluno 20]

Vejo com ótimos olhos os recursos Wiki. Construir o conhecimento coletivamente tende, na maior parte das vezes, a ser mais seguro, já que há ampla oportunidade para correção de impropriedades e erros. Diversos especialistas podem dar mais solidez e melhor fundamentação aos textos. Contudo, as Wikis dão o "golpe de misericórdia" na questão da autoria, que a Internet já desafiou. Já vi artigos da Wikipedia completamente copiados de enciclopédias "privadas" (o que não é legal, no sentido jurídico da palavra). E já vi campanhas políticas com textos informativos completamente copiados da Wikipedia (o que não é legal, no sentido coloquial da palavra).

A Aluna 2 participou do debate interagindo com o Aluno 20, concordando com sua opinião em relação à motivação que os alunos têm ao criar textos colaborativos e sobre a questão da autoria em textos publicados nas plataformas *wikis*:

[Aluna 2]

[Aluno 20],

Também achei muito bacana como a possibilidade de colaboração na formação dos textos que uma wiki nos permite, torna o trabalho de produção de textos mais interessante e prazeroso. E é isso que estamos fazendo na atividade desta semana. Também concordo com vc com relação à questão da autoria dos textos veiculados nas wikis, mas me parece que com a evolução dos meios de rastreamento de computadores é possível saber quem está fazendo as alterações e logicamente as cópias.

Mais uma vez foi identificado o engajamento mútuo dos participantes no fórum de discussão. A interação entre os membros se fortalece à medida que as trocas de ideias e de opiniões aumentam e, dessa forma, o clima colaborativo na CoP aumenta, fazendo com que esses membros compartilhem valores e se identifiquem com as opiniões dos outros colegas. O clima colaborativo na disciplina “Letramento Digital” aconteceu por meio da disseminação de ideias sem que nenhum membro estivesse esperando algo em troca, pois dentro de uma CoP haverá membros que serão recebedores e outros fornecedores de informação. A existência de membros recebedores e fornecedores produz, como resultado final, o conhecimento coletivo construído nesse ambiente.

Esses momentos de discussão nos fóruns sustentam a ideia da diversidade de opiniões: “todos nós temos nossas próprias teorias e modos de entender o mundo, e nossas comunidades de prática são lugares onde nós os desenvolvemos, negociamos, e compartilhamos” (WENGER, 1998, p.48).

A questão sobre a confiabilidade de textos publicados em *sites wikis*, conforme observado nos excertos dos Alunos 8, 9, 17 e 20, também é assunto discutido entre professores e pesquisadores. Partindo dessa ideia, os Alunos 17 e 8 afirmam que utilizam a Wikipédia, mas sempre usam outra fonte para comparar as informações, porque ainda não estão totalmente seguros sobre o que é publicado nessa plataforma.

[Aluna 17]

Quanto às wikis, acho legal esse tipo de ferramenta colaborativa, mas ainda tenho minhas dúvidas sobre a legitimidade do conteúdo do texto. O problema é que eu não sei o quanto um texto que foi mexido e remexido por todo o tipo de gente pode ser um texto confiável. Eu mesma, quando preciso de uma informação rápida, procuro no Wikipédia (que acredito ser a wiki mais famosa de todas), mas quando preciso de uma informação segura, lá é o último lugar que procuro.

[Aluno 8]

Concordo com a [Aluna 17] esse tipo de ferramenta é muito interessante, mas a questão da autoria do texto é que deve ser repensada. De qualquer forma, acredito que todas as ferramentas da Web vão nos permitir questionamento de conceitos importantes, como: quem é o autor e o leitor de um texto? quais os limites de uma autoria? O wikipédia é uma ferramenta que eu uso muito, mas sempre busco outra referência para validar as informações, exatamente pela preocupação com o conteúdo.

Fechando o debate, a professora postou a sua opinião a respeito da credibilidade do conteúdo publicado na Web:

[Professora]

Acho que este é um questionamento antigo que parece tender a continuar independente do suporte do texto.

No fórum de dúvidas, a dificuldade encontrada por alguns alunos foi em relação ao *login* para ter acesso à página *wiki* para editarem o texto. Os Alunos 17, 5 e 8 apresentaram as seguintes dúvidas:

[Aluna 17]

Vanessa,  
já me inscrevi na wiki mas até agora não consegui editar o texto, ele fica aparecendo como "protected" para mim. O que devo fazer? Gostaria de aproveitar para perguntar se você recebeu meu questionário.  
Abraços!

A resposta para a Aluna 17:

Oi [aluna 17],

Vc já está inscrita na wiki . Eu acabei de ver no Gmail e também recebi o seu questionário. Mt obrigada!

[Aluna 5]

Oi Vanessa, estou com o mesmo problema da [aluna 17], na página de edição fica aparecendo "protected" e eu não consigo mexer no texto.

[Aluno 8]

Vanessa, tb estou com este problema, a página abri como protected, sem possibilidade de edição. Já fiz os dois cadastros e respondi questionário, o que faço? Segue meu e-mail, caso necessário:xxx@xx.xxx.xx

A maioria dos alunos relatava o mesmo problema de acesso à página *wiki*. Quando entravam na página *wiki*, aparecia uma mensagem informando que eles tinham permissão para editar o texto. Uma aluna enviou uma mensagem para o fórum e colocou uma imagem da tela, utilizando o recurso *print screen*, para mostrar a mensagem que aparecia na tela. O problema que esses alunos estavam encontrando foi solucionado quando a pesquisadora postou uma mensagem para esclarecer a dúvida de todos. Ao se cadastrarem no *site* Wikispaces, eles têm que escolher de qual *wiki* eles irão participar para ter acesso e editar o conteúdo da *wiki*. Segue a mensagem enviada aos alunos:

[Pesquisadora]

Olá!!

Acho que vocês estão fazendo a inscrição na página do wikispaces mas estão se esquecendo de fazerem a inscrição na wiki Web2noensino. Vejam esse exempl: <http://www.wikispaces.com/user/view/vanessabohn> entrem nesse link e vcs verão que eu estou inscrita no wiki Web2noensino. Apaguem o meu nome e digitem o nome que vcs cadastraram e verifiquem se vcs estão inscritos ou não. qualquer coisa envie uma msg!

A participação dos alunos inscritos na *wiki* é mostrada na FIG. 34. Nessa figura, tem-se a página que mostra o histórico da participação dos alunos, principalmente na edição do texto. Para saber qual foi o conteúdo editado ou adicionado pelos alunos, basta clicar no nome do aluno.

Date	Compare	Author	Comment
Nov 18, 2008 11:35 pm	<a href="#">select</a>	<a href="#">marcelorodrig</a>	
Nov 18, 2008 11:34 pm	<a href="#">select</a>		
Nov 18, 2008 11:33 pm	<a href="#">select</a>		
Nov 18, 2008 11:15 pm	<a href="#">select</a>	<a href="#">heakaki</a>	
Nov 18, 2008 10:30 pm	<a href="#">select</a>		
Nov 18, 2008 10:27 pm	<a href="#">select</a>	<a href="#">send heakaki a message</a>	
Nov 18, 2008 8:54 pm	<a href="#">select</a>	Member since Nov 13, 2008 5:09 pm	
Nov 18, 2008 8:54 pm	<a href="#">select</a>	2 page edits, 0 message posts	
Nov 18, 2008 8:53 pm	<a href="#">select</a>	<a href="#">view member profile</a>	
Nov 18, 2008 8:53 pm	<a href="#">select</a>	<a href="#">renew-site</a>	
Nov 18, 2008 8:51 pm	<a href="#">select</a>	<a href="#">join-pgm</a>	
Nov 18, 2008 4:51 pm	<a href="#">select</a>	<a href="#">discuss-page</a>	
Nov 18, 2008 4:18 pm	<a href="#">select</a>	<a href="#">alter-page</a>	
Nov 18, 2008 4:08 pm	<a href="#">select</a>	<a href="#">delete-page</a>	
Nov 18, 2008 11:38 am	<a href="#">select</a>	<a href="#">thiago2</a>	
Nov 18, 2008 8:18 am	<a href="#">select</a>	<a href="#">cristinamarques</a>	
Nov 17, 2008 11:31 pm	<a href="#">select</a>	<a href="#">deborah</a>	
Nov 17, 2008 10:24 pm	<a href="#">select</a>	<a href="#">raphaelago</a>	
Nov 15, 2008 1:19 am	<a href="#">select</a>	<a href="#">clipeer@ilica</a>	
Nov 14, 2008 7:03 pm	<a href="#">select</a>	<a href="#">PriscilaE</a>	
Nov 13, 2008 11:35 am	<a href="#">select</a>	<a href="#">caroline</a>	

120 of 29  
First | < Prev | Next > | Last

FIGURA 34 - Histórico das participações dos alunos na *wiki*

Fonte: <http://web2noensino.wikispaces.com/page/history/home>

Por meio do histórico, a participação dos alunos na construção do texto foi monitorada, e a cada alteração que o texto sofria, o nome do aluno que fez a alteração, seja na adição de novos parágrafos ou alterando os existentes, era gravado. As alterações feitas no texto são mostradas na FIG. 35. A parte do texto realçada com cor verde indica que uma nova palavra ou frase foi inserida. O texto selecionado com cor vermelha mostra o que foi excluído.

A construção do texto contou com a ajuda dos membros categorizados nos três níveis de pertencimento, trabalhando colaborativamente dentro do *site* Wikispaces. Pode-se afirmar que “a interação e o retorno que os outros dão ajudam a determinar a exatidão e a pertinência das ideias. Colaboração, objetivos comuns e trabalho de equipe são forças poderosas no processo de aprendizagem” (PALLOFF e PRATT, 2002, p. 38). Dessa forma, na construção do texto colaborativo, independente do nível de participação dos membros, seja periférico, ativo ou central, cada membro pode contribuir de acordo com a sua competência, pois o ser humano é uma fonte de conhecimento e em uma comunidade de prática cada um aprende e ensina uns com os outros.

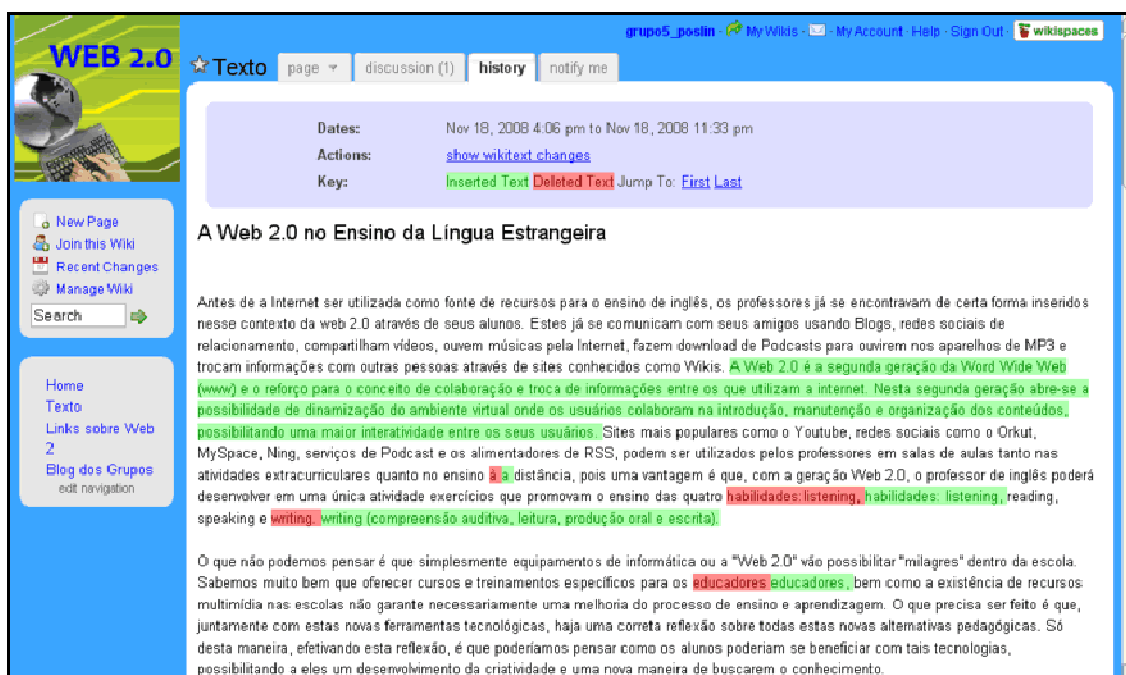


FIGURA 35 - Alterações feitas pelos alunos no texto

Fonte: <http://web2noensino.wikispaces.com/Texto>

Com esse recurso de seleção das partes que foram alteradas no texto oferecido pelo *site wiki*, fica mais fácil para o professor avaliar quem participou ou não na tarefa da construção do texto colaborativo. Para D'Andréa (2009, p. 6), um texto cujo processo de construção foi passado por várias pessoas em uma plataforma *wiki* “leva ao extremo a noção

de texto como fruto de interações, uma vez que todo o seu processo de elaboração e leitura é resultado direto de uma ‘negociação’ entre os usuários”.

O depoimento da aluna 5 converge com a opinião apresentada por D’Andréa, no que diz respeito ao engajamento dos alunos para a construção do texto na plataforma Wiki:

[Aluna 5]

Eu não conhecia a wiki nos termos conceituais e nem mesmo sabia muita coisa. Eu apenas usava. A minha preocupação, depois de ler os textos e de participar de uma wiki foi relativa a **confiabilidade das informações que são postadas**. Devido a imensa liberdade talvez houvesse um descontrole e portanto não se poderia considerar muita coisa que circula na wiki. Porém, percebi que não funciona assim. E a experiência que aconteceu na nossa disciplina serviu também de parâmetro para eu chegar a essa conclusão. **Houve um comprometimento bacana por parte dos alunos e da nossa professora, o que contribuiu para que houvesse um resultado satisfatório**. É claro que como a Valeska mencionou seria necessário fazer algumas revisões e reformulações, mas no geral e considerando o que foi proposto acho que o resultado foi bom. (grifos nossos)

A próxima e última tarefa a ser analisada é a da rede social Ning.

### **5.2.1.3 Rede social: ampliando as conexões no ciberespaço**

Nessa última tarefa sobre as ferramentas da Web 2.0, os alunos teriam que ler um texto sobre o tema da tarefa para se inteirarem sobre o assunto e ouvir um *podcast* criado pela pesquisadora sobre as redes sociais. As informações sobre a tarefa é apresentada no QUAD. 9.

### QUADRO 9 – Explicações sobre a rede social Ning

#### O que é Ning?

Ouçam o episódio “Você tem uma rede social?” <http://web2noensino.blogspot.com/2008/11/podcast-episodio-2-voc-tem-uma-rede.html>

**Leitura** Redes Sociais Virtuais: um espaço para efetivação da aprendizagem cooperativa [http://www.cinted.ufrgs.br/renote/maio2005/artigos/a37\\_redessociaisvirtuais.pdf](http://www.cinted.ufrgs.br/renote/maio2005/artigos/a37_redessociaisvirtuais.pdf)

**Tarefa** Faça a sua inscrição na rede Social Web 2 no Ensino <http://web2noensino.ning.com/> e descreva as ferramentas existentes na rede ( Poste o seu comentário no Fórum do Moodle). Na rede, sinta-se à vontade para postar vídeos, links de sites, abrir novos fóruns para discussões.

Pergunta: Lendo as postagens na semana da Webquest, muitos se perguntaram se uma WQ poderia ser considerada um Ambiente Virtual de Aprendizagem. E agora, conhecendo a rede social Ning, poderíamos denominar como um AVA?

Na rede social “Web 2.0 no ensino”, os alunos se cadastraram e atuaram como membros, conhecendo as ferramentas oferecidas na rede. A seguir, a opinião de alguns dos alunos sobre a rede social Ning:

[Aluna 15]

Adorei o Web 2.0 no ensino!! É um Orkut com fins educacionais!! As ferramentas que podem ser utilizadas são vídeos, fotos, criar tópicos de discussão, e isso ajuda muito no processo de aquisição da segunda língua, por exemplo. Fazer com que o aluno use a língua em foco, no seu dia é essencial para o aprendizado. Por exemplo, fazer com que um aluno adolescente use a língua inglesa em seu Blog por exemplo, contribui significativamente para seu aprendizado.

[Aluna 15]

Acho que estou muito habituada ao Orkut... rs É estranho entrar em outra rede social diferente dele. :P No entanto, acho que, para fins educacionais, o Ning me parece ser melhor por poder criar um 'espaço reservado'. O Orkut desconcentraria muuuuito se fosse usado para essas coisas.. tem muitas comunidades, amigos, coisas alheias pra fuçar.. rrsr O Ning não. E ainda tem ferramentas pra chat, video, forum.. Achei interessante mesmo.

A Aluna 15 compara a rede social Ning com o Orkut. Segundo ela, “é um Orkut com fins educacionais”. Essa comparação leva a crer que, para a aluna, o Orkut é visto como uma rede de relacionamento visando ao entretenimento dos seus membros, oferecendo recursos que poderiam tirar a atenção dos alunos se fossem utilizados como ferramentas educacionais. Entretanto há estudos sobre o uso do Orkut no ensino (MOURA 2006; RECUERO 2006; BOLDARINE, 2007) que mostram resultados satisfatórios do seu uso como ferramenta auxiliar da sala de aula, com aumento do capital social dos seus usuários.



O excerto do Aluno 3 revela que o aluno não conhecia a rede social Ning e que para ele esta rede social pode ser mais produtiva utilizando-a como um Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA. Interessante observar a opinião desse aluno quando discute sobre o uso das ferramentas da Web 2.0 no ensino e até sugere a criação de um Orkut voltado para a Educação.

[Aluno 3]

Também não conhecia o Ning mas concordo com o pessoal. Acho que em termos educacionais ele seria mais produtivo, devido ao seu caráter mais específico, diferentemente do orkut que acho não ter muita utilidade no processo de ensino.

Acho que todas as ferramentas dependem do intuito com o qual as utilizamos. Da mesma forma que as ferramentas da Web 2.0 não foram criadas para fins educacionais, mas que ao longo do tempo foi-se descobrindo maneiras de utilizá-las voltadas para a educação, a mesma coisa poderia ser feita com o Orkut. É possível criar um fórum de discussão dentro dele, ou seja, é só criar uma comunidade específica que ela poderia ser utilizada para esse fim. Com os apps, que fazem parte das novas atualizações trazidas para o Orkut, é possível criar chats de discussões, similares ao que fizemos nesta disciplina, além de outras muitas possibilidades. Enfim, o que eu quero dizer é que, da mesma forma que as outras ferramentas não foram desenvolvidas com intuito pedagógico, e descobriu-se formas de fazê-las assumir essa caráter, o mesmo seria possível com o orkut. E talvez fosse até mais fácil, uma vez que quase todo mundo já tem um orkut.

A Aluna 2 também menciona que não conhecia a rede social Ning e acrescenta que nunca havia acessado o Orkut. A comparação da rede com o *e-mail* feita pela aluna mostra que a usabilidade oferecida pela rede Ning é o fácil acesso, oferecendo aos usuários facilidade para a inserção de conteúdos na rede:

[Aluna 2]

Como para mim tudo é novidade e mesmo porque eu não conheço e nunca acessei o orkut, só ouvi falar, para mim o Ning me pareceu bastante interessante. Como nos e-mails, ele nos oferece a possibilidade de postar fotos, músicas, etc, mas além disso pode-se criar comunidades de discussão utilizando-o como um ambiente de estudos.

Além das ferramentas que citei acima é possível também no Ning participar e montar foruns de discussão, participar de chats, montar blogs e grupos de discussão. E todas essas ferramentas, depois das tarefas duas últimas semanas, passaram a ser nossas conhecidas.

As possibilidades oferecidas pelas ferramentas da Web 2.0 no ensino são questionadas pelo Aluno 18. Ele diz estar “assustado com as infinitas possibilidades”, e isso serve de alerta

para ficarmos com “os pés no chão”, ao utilizarmos essas e outras ferramentas tecnológicas no ensino, porque, às vezes, o uso exagerado de recursos tecnológicos pode não trazer grandes resultados para a aprendizagem de nossos alunos:

[Aluno 18]

Muito interessante esta forma de interação com os alunos pois a idéia é utilizar a mesma linguagem dos jovens aprendizes, mas pra falar a verdade ainda estou assustado com as infinitas possibilidades que estas ferramentas oferecem. Acho que temos que ter muito os pés no chão.

Em todas as atividades das semanas 13 e 14 sobre as ferramentas da Web 2.0, os alunos interagiram promovendo a troca de conhecimento entre os membros dos três níveis de participação. Alunos categorizados como periféricos trocavam informações com os alunos centrais na construção das atividades, conforme se verá na interação de determinado grupo formado por alunos (Alunos 10,11 e 12 - periférico, Aluno 13- ativo e a Aluna 9 central) pertencentes aos três níveis de participação.

Nesse grupo a participação do Aluno 11 foi a criação de um *podcast* sobre o ENADE, pois ele não havia participado das discussões no fórum do seu grupo. Pode-se dizer que o referido aluno manteve a sua participação periférica, mas no fórum de discussões ele pode ter sido apenas um mero observador, acompanhando o desenvolvimento da atividade lendo apenas as mensagens dos colegas.

[Aluna 10]

Pessoal, temos que escolher os temas do nosso blog. Como vai ser?

[Aluna 10]

<http://let243.blogspot.com/>

Criei uma conta para o nosso grupo e anexeí aí o endereço. Vcs podem modificar a página como quiserem. Como já disse temos que escolher os temas. Estarei esperando a opinião de vcs ok? Até mais!!

[Aluna 10]

<http://let243.blogspot.com/> (nosso blog)

senha: xxxxx login: xxx@xxx.xxx.xx

Estou postando novamente pq acho que os emails que enviei para vcs não chegaram, pois recebi uma mensagem que indicava falha no envio. Bom gente, vou dar a minha sugestão para o blog. Podíamos fazer sessões sobre

temas variados: EX: Cultura, história, entretenimento, arte, atualidade etc. Vou pensar em algo e vou postar lá. Depois a gente confere como vai ficar... Até mais...

Observe-se que a Aluna 10, apesar de pertencer ao nível periférico, tomou a iniciativa de criar o *blog* para o grupo oferecendo sugestões de conteúdo para o mesmo. Disso, deduz-se que a aluna já possuía algum conhecimento para a criação de um *blog* utilizando o *site* Blogger, sugerido para hospedagem. Em seguida, o Aluno 12, também pertencente ao nível periférico questiona se o assunto sobre o ENADE não poderia ser postado no *blog*.

[Aluno 12]

A idéia do Enade não vingou?

t+

A Aluna 9 ( participação central) interagiu com seu grupo, tanto na discussão com os colegas sobre o ENADE – tema do *blog* escolhido pelo grupo – quanto na ajuda oferecida à Aluna 13, que estava com dificuldades para participar do *blog* e contribuir com algum conteúdo.

[Aluna 9]

[Aluna 13], você já criou seu perfil no blog?

[Aluna 10], os dois primeiros post do blog parecem com defeito, você reparou?

Nas comunidades de prática, a heterogeneidade formada pelos seus membros garante um aprendizado mais efetivo, à medida que os membros contam com a ajuda dos demais colegas, sejam eles pertencentes aos níveis central, ativo ou periférico. Dessa forma, todos os membros constroem suas próprias identidades na CoP e estreitam os laços de relacionamento na comunidade, estimulando uma maior participação dos colegas periféricos.

Após a realização das tarefas da semana 14, os alunos preencheram um questionário sobre as ferramentas da Web 2.0. O QUAD. 10 mostra as perguntas do questionário, sendo que, no ANEXO C, encontra-se o formulário formatado pelo Google Docs.

## QUADRO 10 – Questionário 1

1. Nome ou se preferir crie um apelido. \*

2. Qual o seu domínio no uso das ferramentas multimídia no EaD? \*

- Fraco
- Razoável
- Bom
- Muito bom

3. Você utiliza o computador em suas aulas? \*

- Sim. Como?
- Não. Porque?

Justifique a sua resposta do item anterior. \*

4. Você já conhecia a expressão Web 2.0? \*

- sim
- não

Se a sua resposta foi sim, onde você ouviu a expressão?

5. Quais as ferramentas da Web 2.0 você já tinha ouvido falar? \*

- Wikis
- Blogs
- Podcasting
- Redes Sociais ( ex. Orkut, Ning, MySpace)
- Sites de vídeos ( ex. Youtube)
- RSS feed
- Serviços de Bookmarking ( lista de favoritos on-line)
- outros - exemplifique abaixo.

6. Se você ainda não é professor, mas pretende lecionar futuramente, de que forma você utilizaria as ferramentas da Web 2.0 em sala de aula? \*

7. Depois da realização das tarefas sobre as ferramentas da Web 2.0, qual ou quais tarefa(s) você sentiu dificuldade na criação? E por quê? \*

8. Quais as contribuições que a Web 2.0 pode trazer para o ensino de língua estrangeira? \*

9. Embora as ferramentas da Web 2.0 não tenham sido desenvolvidas para fins educacionais, elas podem ser utilizadas em salas de aulas por apresentarem características de uma ferramenta social (social software). Para você, qual é a importância das ferramentas sociais sob a ótica da aprendizagem colaborativa. \*

Após o término do preenchimento do questionário pelos alunos, a ferramenta Google Docs,<sup>59</sup> automaticamente, apresentou os dados quantitativos das respostas dispostos em gráficos. A seguir, passar-se-á à análise de cada resposta. Para as questões abertas, serão mostradas as respostas dos alunos que autorizaram a publicação de acordo com o termo de consentimento criado para esta pesquisa.

### 5.3 Analisando as respostas do questionário sobre as ferramentas da Web 2.0

O GRAF. 2 indica que os alunos da disciplina “Letramento Digital” já se encontram familiarizados com as ferramentas de comunicação e interação utilizadas no ensino *on-line*. Apenas um aluno respondeu que considera o seu domínio fraco. Para facilitar a análise da participação dos alunos na disciplina e mostrar o domínio de conhecimento tecnológico de cada aluno, foi criado o QUAD. 11 com os dados fornecidos no questionário.

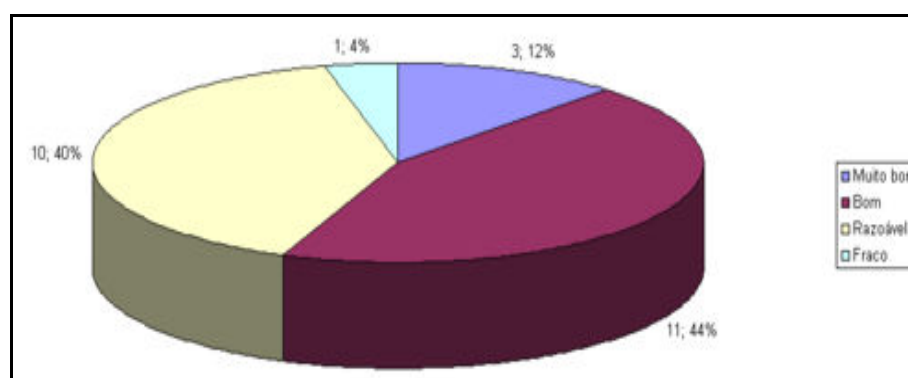


GRÁFICO 2 - Domínio das ferramentas multimidiáticas

<sup>59</sup> O Google Docs é um pacote de aplicativos do Google que funciona totalmente *on-line* diretamente no *browser*. Os aplicativos são compatíveis com o OpenOffice.org/BrOffice.org, KOffice e Microsoft Office, e atualmente compõe-se de um processador de texto, um editor de apresentações, um editor de planilhas e um editor de formulários.

QUADRO 11 – Domínio do conhecimento tecnológico pelos alunos

Alunos	Domínio nas ferramentas multimídia
Aluna 1	Bom
Aluna 2	Razoável
Aluno 3	Bom
Aluna 4	Razoável
Aluna 5	Bom
Aluna 6	Razoável
Aluno 7	Fraco
Aluno 8	Razoável
Aluna 9	Muito bom
Aluna 10	Razoável
Aluno 11	Bom
Aluno 12	Razoável
Aluna 13	Razoável
Aluna 14	Bom
Aluna 15	Bom
Aluna 16	Bom
Aluna 17	Bom
Aluna 18	Razoável
Aluna 19	Razoável
Aluno 20	Muito bom

Os dados do QUAD. 11 serão utilizados para demonstrar que o domínio das ferramentas multimidiáticas não constitui um fator de interferência nos níveis de participação, conforme verificamos no QUAD. 6.

A terceira pergunta era sobre o uso do computador como ferramenta didática em sala de aula e, conforme se observa no GRAF. 3, 68% dos respondentes disseram não usar o computador em suas aulas pelas seguintes razões: alguns alunos não iniciaram a docência, e aqueles que já lecionam alegaram que a escola não tem sala de informática. Uma justificativa para o não uso do computador que chamou a atenção foi a do Aluno 7, que relatou a falta de conhecimento por parte dos alunos, por serem de classe social mais baixa, o que dificultaria no uso dos computadores. Vejamos o excerto:

[Aluno 7]

Nas minhas experiências como professor os alunos eram de classes econômicas bastante desprivilegiadas. O que tornava impraticável o uso de computadores.

Esse é um exemplo de resistência, por parte do professor, em não utilizar o computador ou qualquer outro recurso tecnológico em sala de aula. Analisando sua justificativa, percebe-se que ele já teve experiência, mas, por não ter sido bem sucedido no início, não utilizou mais o computador em sala de aula.

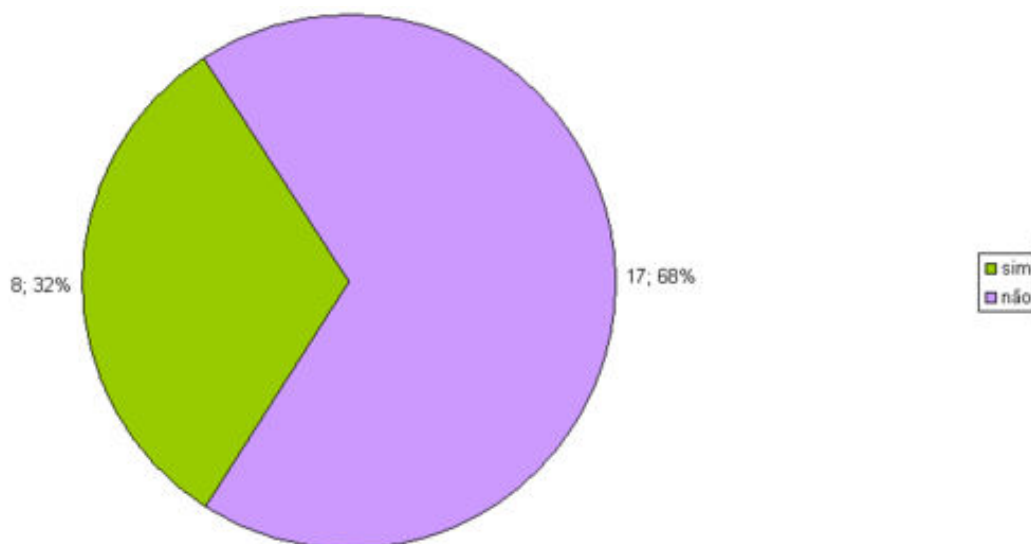


GRÁFICO 3 - Uso do computador em sala de aula

Fonte: Google Docs

Sobre o conhecimento do termo Web 2.0, 68% dos alunos afirmaram não conhecer o termo Web 2.0 e que foi por meio da disciplina que tomaram contato com seu significado e seus objetivos. Os alunos que já conheciam o termo relataram que conheceram o termo pela Internet, na faculdade, em revistas especializadas em Informática, com amigos ou parentes que trabalham e/ou estudam na área de Informática.

Embora o termo Web 2.0 não fosse conhecido pela maioria dos alunos, as ferramentas sociais que fazem parte da segunda geração da Web já era conhecida pelos alunos (ver os dados no GRAF. 4). Como um aluno descreveu, ele não sabia que essas ferramentas apresentavam as características da Web 2.0. Como exemplo de outras ferramentas, alguns alunos citaram os fóruns e os *fotologs*, uma versão de *blog* para postagem de fotos, que permite que seus visitantes façam comentários.



GRÁFICO 4 - Exemplos de ferramentas da Web 2.0 conhecidas pelos alunos

Fonte: Google Docs

De acordo com a pergunta de número 6, dos 12 (doze) alunos que informaram não serem professores, 3 (três) deles explicitaram como utilizariam as ferramentas da Web 2.0 com os seus alunos.

[Aluno 3]

Acho que por ser uma das ferramenta mais utilizada pelos alunos poderia trabalhar com alguns sites de busca para trabalhos escolares. Redes sociais e youtube também podem gerar bons frutos pois também são bem conhecidos. Podcasting e blogs, para o ensino de língua, seriam também um bom caminho para atividades de interação.

[Aluna 17]

Utilizaria a Web 2.0 como forma de me aproximar dos alunos, criando atividades que se aproximam do que eles já trazem de background sobre uso da internet. Criação de blogs da turma, utilização de recursos Web para comunicação e para entrega de trabalhos, atividades online, etc.

[Aluno 18]

Tenho percebido que os jovens, especialmente aqueles que tem acesso à internet de banda larga estão bastante familiarizados com os blogs, wiki e redes sociais. Não vejo muita dificuldade para que os alunos possam trabalhar nas ferramentas. O maior desafio é para o educador pois as ferramentas Web 2.0 são muito poderosas e seu potencial pode se expandir para além das salas de aula. O educador deve primeiramente elaborar um plano de estudo para seus alunos e ter em mente que surpresas podem ocorrer pois os resultados podem extrapolar o que havia sido planejado.

De acordo com o questionário, a atividade para a qual os alunos relataram dificuldade foi a criação de *podcasts*. Alguns alunos, como as Alunas 14 e 7, por exemplo, disseram que



sua dificuldade foi em relação à ausência de equipamentos, como microfone e qualidade na conexão, impossibilitando-lhes o *upload* do arquivo para o *site*. Vejamos algumas respostas dos alunos sobre essas dificuldades, de acordo com a pergunta de número 7:

[Aluna 14]

Só não fiz a atividade de Podcast por não ter as ferramentas necessárias para fazer em casa. Quanto às outras, não tive nenhuma dificuldade não.. gostei bastante de ter feito!

[Aluna 7]

Tive dificuldade, apesar de ser pouca, com a criação do podcasting, mas foi por uma questão de recursos. A minha conexão à internet é muito lenta.

Em relação à dificuldade relatada pela Aluna 17 - problemas técnicos, tais como conexão lenta ou falta de microfone -, percebe-se que a aluna se sentia envergonhada ao ouvir a sua própria voz gravada e, como ela mesma relata, precisou gravar várias vezes, até conseguir uma boa gravação.

[Aluna 17]

A criação de um podcast foi até agora a que tive mais dificuldade, por que não gosto de ouvir minha voz gravada, então tive que gravar várias vezes a mesma mensagem até conseguir uma gravação que fosse satisfatória.

Esses problemas são indicadores do que os professores devem levar em consideração quando utilizam algum recurso tecnológico em sala de aula. A Aluna 3 responde a essa pergunta sobre as dificuldades enfrentadas, afirmando que elas são superadas e que, quando se realiza algo pela primeira vez, é normal os usuários enfrentarem dificuldades.:

[Aluna 3]

Acho que em tudo que é feito pela primeira vez possui um certo grau de dificuldade, mas acho que são dificuldades que são superadas logo, durante a realização da atividade.

As respostas obtidas para a questão 8, nas quais os alunos escreveram quais seriam as contribuições que a Web 2.0 poderia trazer para o ensino de língua estrangeira, foram de aceitação unânime dos recursos. A maioria citou o aumento da interação entre os indivíduos;

mais dinamicidade ao ensino e o fato de se sentirem mais motivados; entre outras contribuições, conforme exemplificado em excertos dos Alunos 6 e 17:

[Aluna 6]

Acredito que poderá contribuir para o ensino e o aprendizado, de forma mais dinâmica, motivando os alunos a terem maior interesse pela rede e suas ferramentas.

[Aluna 17]

A Web 2.0 pode ser uma ferramenta muito útil para o ensino de LE, já que é uma ferramenta muito atual e que já está, de certa forma, inserida na realidade dos alunos. A Web 2.0 dá possibilidade de atividades diversificadas e infinitas.

Conforme apresentado pela Aluna 17, o fato de as ferramentas da Web 2.0 serem atuais e fazerem parte da vida dos alunos torna mais fácil sua utilização e aceitação por parte do cotidiano alunos do século XXI.

Para a Aluna 14, os recursos da Web 2.0 não serão mais vistos como ferramentas voltadas apenas para diversão; além disso, ela acredita que os alunos utilizarão essas ferramentas na aprendizagem de línguas sem perceberem que estão aprendendo um idioma:

[Aluna 14]

A Web 2.0 dá outra cara ao ensino de línguas. O aluno estuda sem ter a sensação de que está estudando, o que eu acredito ser a chave da aprendizagem efetiva: aprender sem sentir. A Web2.0 também abre para o aprendiz um campo de possibilidades de aprendizagem que antes ele só via como entretenimento. As ferramentas são vistas por uma outra perspectiva.

Na pergunta de número 9, os alunos responderam sobre a importância das ferramentas sociais sob a ótica da aprendizagem colaborativa. Para o Aluno 12, a Web 2.0 contribui para a modernidade na área educacional e oferece um espaço para o aluno aprender de forma mais participativa.

[Aluno 12]

Muito relevante. Traz para o campo da educação a abertura necessária aos aspectos positivos da modernidade. As ferramentas da Web 2.0 representam para a educação uma grande possibilidade de amadurecimento na relação com o aluno e suas formas de participação na apreensão do conhecimento.

O papel do professor diante das ferramentas tecnológicas, em especial das ferramentas da Web 2.0, é observado pelos alunos. Para eles, a postura do professor que utiliza esses recursos tecnológicos muda se a compararmos à do professor da sala de aula tradicional. O professor passa a exercer o papel de mediador, de facilitador do processo de aprendizagem. A título de exemplo, a resposta do aluno 3:

[Aluno 3]

Estes tipos de ferramentas são novas formas de levar ao aluno a possibilidade do conhecimento não mais vinculado exclusivamente a sala de aula. A interação pode facilitar o aprendizado e cabe ao professor ser um orientador neste processo.

A resposta do Aluno 20 também menciona o papel do professor e a mudança em relação à transmissão do conhecimento, visto que, com as ferramentas da Web 2.0, os alunos têm mais liberdade para criar e dividir o que aprendem de forma colaborativa.

[Aluno 20]

A utilização de ferramentas Web 2.0 é mais uma oportunidade para quebra do paradigma professor-produtor de informações / aluno-receptor. Com a utilização dessas ferramentas para a aprendizagem colaborativa, os aprendizes são capazes de produzir e compartilhar conhecimento legítimo e tornar o processo de aprendizado mais satisfatório.

Os resultados apresentados pelo questionário revelam que os alunos, sejam eles professores ou professores em formação, veem com “bons olhos” o uso dos recursos da Web 2.0 no ensino de língua estrangeira. Essa aceitação parte da justificativa que muitos apresentaram ao relatarem que seus alunos já estão inseridos nesse contexto tecnológico e, dessa forma, o ensino deve acompanhar as tendências tecnológicas, trazendo esses recursos para a sala de aula, seja ela virtual, semipresencial ou presencial.

## 6 CONCLUSÕES

Este capítulo está dividido em três seções. Na primeira, são respondidas as perguntas da pesquisa. Na segunda, são discutidos seus resultados e como estes podem colaborar no ensino de línguas através da construção de comunidades de prática. Na terceira parte, são apresentadas algumas sugestões para futuras pesquisas.

### 6.1 Respondendo às perguntas da pesquisa

Nesta seção, são respondidas as perguntas da pesquisa através dos resultados apresentados no capítulo anterior.

**Pergunta 1:** Qual é a percepção desses alunos-professores da disciplina “Letramento Digital” em relação ao uso das ferramentas da Web 2.0 na elaboração de atividades para uso em sala de aula?

As ferramentas colaborativas da segunda geração da Web (Web 2.0) foram apresentadas para os alunos nas tarefas das semanas 13 e 14, conforme o QUAD. 2 do capítulo 4.

Após a leitura dos comentários dos alunos, o uso de tais ferramentas obteve grande aceitação pela turma. Alguns problemas técnicos, no entanto, ocorreram durante as atividades de criação do *podcast*, devido ao fato de alguns alunos não possuírem um microfone ou se tinham, ele não estava funcionando, o que dificultou a postagem dos áudios. Um segundo problema detectado foi na construção dos *blogs* e *wikis*, quando da criação de uma conta de acesso para participação. A dificuldade não ocorreu na criação do *login* e, sim, na etapa em que os alunos tinham que entrar na página *wiki* “Web 2 no Ensino de Línguas” para construírem o texto.

Esses foram alguns dos problemas encontrados quando foram inseridas as TICs no contexto educacional. Sabe-se que esses recursos oferecem um enorme potencial para o ensino e aprendizagem de línguas, e que também requerem habilidades (letramento digital) tanto dos professores quanto dos alunos. Finalizada a realização dessas atividades, observou-se que as instruções não haviam sido suficientes para minimizar as dificuldades dos alunos; se

houvesse mais tempo, poderia ter sido criada uma vídeo-aula,<sup>1</sup> com tutoriais explicando passo-a-passo cada atividade. Apesar de atrasarem a realização das atividades, as dificuldades são fatores importantes em cursos *on-line*, porque permitem que se aprenda com elas. Os próximos cursos poderão ser mais bem elaborados, no sentido de oferecerem mais recursos explicativos - vídeos-tutoriais, imagens e áudio.

Mesmo diante dos problemas técnicos apresentados, os resultados das duas semanas com as ferramentas da Web 2.0 foram satisfatórios, embora a simples incorporação dessas ferramentas não garanta um ensino de qualidade. As possibilidades do uso da Web 2.0 no ensino de língua estrangeira é apenas uma etapa para a transformação no ensino, seja ele presencial, *on-line* ou semi-presencial.

Embora um dos alunos participantes tenha manifestado aversão aos recursos tecnológicos, demonstrou em seus comentários a importância dessas ferramentas no âmbito educacional. É interessante observar que, ao se engajar nessas interações, tem-se a oportunidade de lidar (principalmente o professor-moderador) com situações imprevisíveis, ao mesmo tempo que se pode aprender refletindo sobre essas situações e compartilhando toda a experiência adquirida com os demais membros. Assim é possível contribuir para a construção e disseminação do conhecimento no mundo virtual.

Os alunos da disciplina “Letramento Digital” estão conscientes sobre a necessidade da formação dos professores, que englobaria a sua capacitação tecnológica, pois já é visível a importância da inserção nas grades curriculares das universidades de disciplinas que promovam na teoria e na prática o uso das novas tecnologias em salas de aula.

Como afirma Kearsley (1996, p. 4), “se queremos ver a tecnologia ter mais impacto nas escolas e nas organizações de treinamento, precisamos ter como nossa principal prioridade a preparação de bons professores”.

Corroborando o entendimento de Kearsley, Palloff e Pratt (2002 p. 198) afirmam que:

À medida que os alunos que pretendem lecionar envolvem-se mais com aulas *on-line*, nas quais se constrói intencionalmente uma comunidade de aprendizagem, suas experiências devem transferir-se à própria maneira de lecionar. É importante que as instituições incluam o treinamento de professores no processo de aprendizagem *on-line*.

Surge também um novo paradigma na educação sobre a nova postura do professor. Se antes da incorporação dos recursos tecnológicos ele possuía a imagem do detentor do

---

<sup>1</sup> Atualmente é possível criar vídeo-aulas que captam as imagens do *desktop* com o movimento do *mouse*. Dentre as ferramentas que possibilitam tal recurso tem-se o programa Adobe Captivate.

conhecimento, com o uso das TICs e principalmente no mundo virtual, o professor assume um novo papel, o de orientador, de mediador em uma comunidade de prática, pois nesse novo mundo ele é um incansável pesquisador e orientador. Cabe a ele orientar os seus alunos sobre onde procurar a informação e como utilizá-la de forma correta.

Frente a essa situação, as instituições de ensino enfrentam o desafio de inserir as novas ferramentas tecnológicas no ensino-aprendizagem com a missão de promover o desenvolvimento dos alunos, transformando-os em futuros profissionais aptos para concorrerem ao disputado mercado de trabalho que a atual sociedade da informação exige.

**Pergunta 2:** Qual é o comportamento dessa comunidade de prática na incorporação das ferramentas da Web 2.0?

A variação da participação dos alunos entre os três níveis de pertencimento aconteceu não só nas tarefas sobre as ferramentas da Web 2.0, mas também em toda a disciplina durante o semestre letivo. Essa variação se revelou importante no decorrer da disciplina, porque foi um dos aspectos que caracterizou a disciplina como uma comunidade de prática, corroborando as ideias de Wenger (1998), quando afirma que uma CoP é formada pela heterogeneidade dos seus participantes e que, para que a comunidade esteja ativa, ela tem que proporcionar essa transição entre os três níveis de pertencimento. Além disso, acredita-se que essa variação entre os níveis de participação cumpra papel relevante no estabelecimento de laços sociais entre os membros da disciplina.

Independentemente de qual tenha sido o nível de pertencimento atribuído aos membros da disciplina “Letramento Digital”, pode-se afirmar que a construção do conhecimento de cada aluno aconteceu de forma colaborativa: cada um contribuiu de acordo com o seu nível de participação e com o seu conhecimento tecnológico.

Em uma disciplina *on-line*, o professor espera que os alunos que se intitulam experientes no uso das ferramentas tecnológicas possam colaborar com os demais colegas, auxiliando-os quando surge alguma dúvida. Porém, nessa disciplina, alguns alunos que se disseram “experts” não demonstraram tanto interesse em ajudar os colegas com dificuldades tecnológicas, não obstante as comunidades de prática pressuporem colaboração por meio do estímulo à participação, ao engajamento de seus membros para desenvolverem atividades em conjunto.

Apesar de os alunos “experts” não terem auxiliado os demais colegas, principalmente aqueles categorizados no nível periférico, estes conseguiram realizar as tarefas, dentro das suas capacidades e principalmente interesse e motivação por estarem cursando a disciplina.

Dessa forma, cada aluno desenvolveu a sua identidade dentro da disciplina “Letramento Digital”, de acordo com o seu nível de participação, havendo ou não engajamento nas práticas realizadas na disciplina.

## 6.2 Considerações finais

Este trabalho buscou apresentar diversas contribuições para a área educacional, em especial para o ensino-aprendizagem de língua estrangeira. A principal proposta desta dissertação foi apresentar as ferramentas da Web 2.0 e avaliar como essas ferramentas, até então criadas sem fins educacionais, podem ser utilizadas no ensino-aprendizagem de língua estrangeira.

Concluiu-se que o planejamento é um aspecto fundamental para a criação de uma comunidade de prática. É necessário saber utilizar e construir um desenho pedagógico de acordo com as necessidades da turma. Cabe aos professores alertar os alunos sobre os seus papéis em uma comunidade de prática, estimulando-os a compartilhar um repertório e a engajar-se nas atividades, pois este comportamento irá determinar o seu grau de pertencimento na comunidade.

O uso da literatura organizacional - comunidade de prática - na área educacional tem por objetivo entender como a aprendizagem pode ser mais eficiente quando se incorporam métodos utilizados na gestão organizacional. A busca de embasamento teórico em outras áreas do conhecimento comprova a interdisciplinaridade existente na área de Linguística Aplicada, promovendo esse diálogo entre os diversos campos do saber.

O uso de *blogs*, *wikis*, *podcasts* e redes sociais, entre outras ferramentas, são fortes aliadas na construção de comunidades de prática, pois essas ferramentas, conforme demonstrado permitem a interação e a troca de conhecimento no mundo virtual, conectando pessoas, não apenas computadores.

O mais importante é saber incorporar esses novos paradigmas que norteiam o ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras, aproveitando todo o potencial das ferramentas da Web 2.0, não só no ensino de língua estrangeira, mas também em todo ensino *on-line*.

Espera-se que esta pesquisa promova reflexões, questionamentos e que seja um ponto de partida para futuras pesquisas sobre o uso de recursos tecnológicos no ensino de língua estrangeira.

### 6.3 Sugestões para futuras pesquisas

Através dos resultados obtidos nesta pesquisa e com o avanço tecnológico que a cada dia contribui com novas ferramentas multimidiáticas, propõem-se como sugestões para futuras pesquisas:

- A importância do *design* instrucional na criação de comunidades de prática para disciplinas *on-line*;
- Como os membros denominados *luckers* constroem o seu conhecimento nas disciplinas *on-line*;
- Reflexões sobre os novos espaços virtuais como ambientes de aprendizagem.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARDICHVILLI, Alexander; PAGE, Vaughn; WENTLING, Tim (2003). Motivation and barriers to participation in virtual knowledge sharing in communities of practice. *Journal of knowledge management* 7: 64–77. Disponível em: <[http://waterwiki.net/images/6/68/Motivation\\_and\\_barriers\\_to\\_participation\\_in\\_online\\_CoP.pdf](http://waterwiki.net/images/6/68/Motivation_and_barriers_to_participation_in_online_CoP.pdf)>. Acesso em: 15 mai 2010.

AGUIAR, S. Redes sociais na internet: desafios à pesquisa. XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Santos 2007. *Site da Escola*. Disponível em: <[http://www.sitedaescola.com/downloads/porta\\_aluno/Maio/Redes%20sociais%20na%20internet-%20desafios%20%E0%20pesquisa.pdf](http://www.sitedaescola.com/downloads/porta_aluno/Maio/Redes%20sociais%20na%20internet-%20desafios%20%E0%20pesquisa.pdf)>. Acesso em: 13 abr. 2010.

ANDERSON, Nate. Tim Berners-Lee on Web 2.0: nobody even knows what it means. [01/2006]. Disponível em: <<http://arstechnica.com/news.ars/post/20060901-7650.html>> Acesso em: 26 fev. 2009.

ARAÚJO, J. C. O que o meu aluno faz nesse tal de Orkut? *Vida Educação. Brasil Tropical*, Fortaleza, ano 3, n. 9, p. 29-32, 2006. Disponível em: <[http://www.julioaraujo.com/download/o\\_que\\_o\\_meu\\_aluno\\_faz\\_nesse\\_tal\\_de\\_orkut.pdf](http://www.julioaraujo.com/download/o_que_o_meu_aluno_faz_nesse_tal_de_orkut.pdf)>. Acesso em: 25 abr. 2009.

BOLDARINE, Rita de Cássia. Orkut na Escola Pública uma nova proposta para o ensino de língua inglesa. *Associação Brasileira de Educação a Distância*. Abr. 2007. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2007/tc/46200752107pm.pdf>>. Acesso em: 25 abr. 2009.

BOGDAN, R.; BINKLEN, S. *Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos*. Trad. Maria João Alvarez, Sara Bahia dos Santos e Telmo Mourinho Baptista. Portugal: Porto Editora, 1998.

BRAGA, J. C. F. *Comunidades autônomas de aprendizagem on-line na perspectiva da complexidade*. 2007. 207 f. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos) - Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2007.

BRAGAGLIA, Ulisses. *Graduaw - Ferramenta de Apoio ao Ensino Colaborativo em Disciplinas de Graduação baseado em WiKi*. 2006. 70 f. Monografia (Graduação em Sistemas de Informação) – Faculdade de Informática, (FACIN), Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Porto Alegre, 2006

CARVALHO, A. A.; AGUIAR, C.; CARVALHO, C. J.; Oliveira, L. R.; CABECINHAS, R.; MARQUES, A.; SANTOS, H.; MACIEL, R. *Taxonomia de Podcasts*. Instituto de Educação da Universidade de Minho. Braga/ Portugal. 2008. Disponível em: <[http://www.iep.uminho.pt/podcast/Taxonomia\\_Podcasts.pdf](http://www.iep.uminho.pt/podcast/Taxonomia_Podcasts.pdf)>. Acesso em: 03 nov. 2010.

CEBECI, Z.; TEKDAL, M. (2006). Using podcasts as audio learning objects. *Interdisciplinary Journal of E-Learning and Learning Objects*, volume 2. [Online]. Disponível em: <<http://www.ijello.org/Volume2/v2p047-057Cebeci.pdf>>. Acesso em: 03 nov. 2010.

CHINNERY, G. M. (2006). Going to the MALL: Mobile-assisted language learning. *Language Learning & Technology*, v. 10, n. 1, p. 9-16. Reprinted in *ILI Language Teaching Journal*, 2 (1). Disponível em: <<http://ilt.msu.edu/vol10num1/pdf/emerging.pdf>>. Acesso em 05 maio 2010.

COUTINHO, C. P. & BOTTENTUIT JUNIOR, João B. Blog e Wiki: os futuros professores e as ferramentas da Web 2.0. In: M. J. Marcelino & M. J. Silva (orgs.). *Actas do IX Simpósio Internacional de Informática Educativa (SIIE 2007)*, p. 199-204. Porto: ESE-IPP. Disponível em: <<http://bath.eprints.org/6346/>>. Acesso em: 12 abr. 2010.

D'ANDRÉA, Carlos F. de B. Wikis e o hipertexto colaborativo. *Hipertextus Revista Digital - Universidade Federal de Pernambuco, Recife*, v. 2, 2009. Disponível em: <<http://www.hipertextus.net/volume2/Carlos-Frederico-DANDREA.pdf>>. Acesso em: 11 fev.2010.

DIAS, Reinildes. Integração das TICs ao ensino e aprendizagem de língua. *Macmillan Brasil*. 3 de agosto de 2009. Disponível em: <<http://www.macmillan.com.br/artigos/detalhe.php?ID=MTQ>>. Acesso em: 11 fev. 2010.

DILLENBOURG, P. What you mean by collaborative learning. In: DILLENBOURG P. (Ed). *Collaborative learning: cognitive and computational approaches*. Oxford: Elsevier, 1999. p. 1-19. Disponível em: <<http://tecfa.unige.ch/tecfa/teaching/aei/papiers/Dillenbourg.pdf>>. Acesso em: 15 fev. 2010.

DILLENBOURG, P. (Ed). *Collaborative learning: cognitive and computational approaches*. Oxford: Elsevier, 1999. p. 1-19. Disponível em: <<http://tecfa.unige.ch/tecfa/teaching/aei/papiers/Dillenbourg.pdf>>. Acesso em: 15 fev. 2010.

DUFF, P. *Case study research in applied linguistics*. New York: Lawrence Erlbaum/Taylor e Francis, 2008.

DUFFY, Peter D.; BRUNS, Axel. The Use of Blogs, Wikis and RSS in Education: A Conversation of Possibilities. In: *Proceedings Online Learning and Teaching Conference 2006*, p. 31-38, Brisbane, Australia. Disponível em: <<http://eprints.qut.edu.au/archive/00005398/>>. Acesso em: Acesso em: 15 fev. 2010. Acesso em: 15 fev. 2010.

EDIRISINGHA, Palitha; RIZZI, Chiara; ROTHWELL, Libby. Podcasting to provide teaching and learning support for an undergraduate module on English language and communication. *Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE*, 2007, v. 8, n. 3. Disponível em: <[http://tojde.anadolu.edu.tr/tojde27/articles/article\\_6.htm](http://tojde.anadolu.edu.tr/tojde27/articles/article_6.htm)>. Acesso em: 05 jun. 2009.

FERNANDES, Florestan (Org.) *Comunidade e Sociedade*. São Paulo: Companhia Editora Nacional e Editora da Universidade de São Paulo, 1973.

FIGUEIREDO, F. J. Q. de. A aprendizagem colaborativa de línguas: algumas considerações conceituais e terminológicas. In: \_\_\_\_\_ (Org.). *A aprendizagem colaborativa de línguas*. Goiânia: Editora da UFG, 2006. p. 11-45.

FRANCO, Maria de Fátima. Blog Educacional: ambiente de interação e escrita colaborativa. *Núcleo de Tecnologia Digital Aplicada à Educação*, UFRGS, Porto Alegre (RS). Disponível em: <[http://homer.nuted.edu.ufrgs.br/edu3375\\_2006\\_01/blogeducacionalsbie2005.pdf](http://homer.nuted.edu.ufrgs.br/edu3375_2006_01/blogeducacionalsbie2005.pdf)>. Acesso em: 08 nov. 2009.

GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas, 2002.

GLEIZER, Jack D.; POWELL, Ronald R. *Qualitative research in information management*. Englewood, CO: Libraries Unlimited, 1992.

GODWIN-JONES, Robert. Blogs and Wikis: Environments for On-line Collaboration. *Language Learning e Technology*, v. 7, n. 2, p. 12-16, mai. 2003. Disponível em: <<http://llt.msu.edu/vol7num2/emerging/>>. Acesso em: 10 set. 2009.

\_\_\_\_\_. Skype and Podcasting: Disruptive Technologies for Language Learning. In: *Language Learning e Technology*, v. 9, n. 3, p. 9-12, set. 2005. Disponível em: <<http://llt.msu.edu/vol9num3/emerging/default.html>>. Acesso em: 09 set. 2009.

\_\_\_\_\_. Digital Video Update: Youtube, Flash, High-Definition. In: *Language Learning e Technology*, v. 11, n. 1, p. 16-21, fev. 2007. Disponível em: <<http://llt.msu.edu/vol11num1/pdf/emerging.pdf>>. Acesso em: 12 set. 2009.

INUZUKA, M. A. *Uso educativo do wiki: um estudo de caso na Faculdade de Educação da Universidade de Brasília*. Brasília - DF. 2008. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Informação e Comunicação na Formação em EAD). Universidade Federal do Ceará – UFC e Universidade Norte do Paraná – UNOPAR. Disponível em: <[http://www2.unopar.br/mestrado/teses\\_ead/marcelo\\_akira\\_inuzuka.pdf](http://www2.unopar.br/mestrado/teses_ead/marcelo_akira_inuzuka.pdf)>. Acesso em: 12 mar. 2010.

JOHNSON, Donna M. *Approaches to research in second language learning*. New York: Longman, 1992.

KILPATRICK, S.; BARRETT, M.; JONES, T. Defining learning communities. *Centre for Research and Learning in Regional Australia*. University of Tasmania. 2003. Disponível em: <<http://www.crlra.utas.edu.au/files/discussion/2003/D1-2003.pdf>>. Acesso em: 22 abr. 2009.

KOMESU, Fabiana Cristina. Blogs e as práticas de escrita sobre si na Internet. In: MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antônio Carlos (Orgs.). *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido*. 2. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005. p. 111-119.

LACERDA, T.; SAMPAIO, M. As WebQuests em contexto educativo. In: DIAS, P.; FREITAS, C. (Orgs.). *Actas da III Conferência Internacional de Tecnologias da Informação e da Comunicação na Educação - Desafios 2005/Challenges 2005* (CD-Rom). Braga: Centro de Competência Nónio Século XXI da Universidade do Minho, 2005. p. 387-396.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. *Fundamentos da metodologia científica*. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2005.

LAVE, J.; WENGER, E. *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press, 2005.

LÈVY, Pierre. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

\_\_\_\_\_. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

\_\_\_\_\_. *A Inteligência Coletiva*. 4. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

MANN, C.; STEWART, F. *Internet Communication and Qualitative Research: a handbook for researching online*. London: SAGE Publications, 2000.

MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antônio Carlos (Orgs.). *Hipertexto e gêneros digitais*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

MARTINHO, Cássio; COSTA, Larissa (Coord.) *Redes: Uma introdução às dinâmicas da conectividade e da auto-organização*. *WWF-Brasil*. 2004. Disponível em: <[http://www.wwf.org.br/publicacoes/download/livro\\_ea\\_redes/index.htm](http://www.wwf.org.br/publicacoes/download/livro_ea_redes/index.htm)>. Acesso em: 10 out. 2009.

MARTINS, H.. *Dandelife, Wiki e Goowy*. Disponível em: <[http://cmapspublic.ihmc.us/rid=1GGFLBP07-1SXLY4Q-2BHB/dandelife\\_wiki.pdf](http://cmapspublic.ihmc.us/rid=1GGFLBP07-1SXLY4Q-2BHB/dandelife_wiki.pdf)>. Acesso em: 10 set. 2010.

MASON, Robin. Moderating Educational Computer Conferencing. *Emoderators*. September 9<sup>th</sup> 1991. Disponível em: <<http://www.emoderators.com/papers/mason.html>>. Acesso em: 10 set. 2010.

MATTAR, João; VALENTE, Carlos. *Second Life e Web 2.0 na educação: o potencial revolucionário das novas tecnologias*. São Paulo: Novatec, 2007.

MOURA, Adelina. Produzir uma WebQuest num Wiki. In: A. A. Carvalho (org.). *Encontro sobre WebQuest: Programa, resumos e workshops*. Braga, Portugal: CIEd, 2006. p. 61-71.

MOURA, Adelina; CARVALHO, Ana Amélia A. Podcast: Potencialidades na educação. *Revista de Ciência da Informação e da Comunicação do CETAC*. Centro de Estudos das Tecnologias, Artes e Ciências da Comunicação. Universidade do Porto e Universidade de Aveiro. Portugal. Outubro de 2006. Disponível em: <[http://prisma.cetac.up.pt/artigospdf/5\\_adelina\\_moura\\_e\\_ana\\_amelia\\_carvalho\\_prisma.pdf](http://prisma.cetac.up.pt/artigospdf/5_adelina_moura_e_ana_amelia_carvalho_prisma.pdf)>. Acesso em: 05 nov. 2008.

MOURA, Patrícia. *Comunidades do Orkut como ferramentas de e-CRM no Brasil*. 2006. 54 f. Monografia (Graduação em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda) - Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2006.

NAISH, Richard. Can wikis be useful for learning? e.learning Age. *Qi Concept Limited*. Nottingham (UK). 2006. Disponível em: <<http://www.qiconcepts.co.uk/pdf/Can%20Wikis%20be%20useful%20for%20learning.pdf>>. Acesso em: 20 ago. 2009.

NOVEMBER, Alan. *Web Literacy for Educators*. Thousand Oaks, California: Corwin Press, 2008.

NUNAN, D.. *Research Methods in Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press, 1992.

OEIRAS, J. Y. Y.; BARBOSA, Leonardo P. F., H. V. *Uso de wikis em projeto escolares*. 2008. Disponível em: <<http://ceie-sbc.tempsite.ws/pub/index.php/wie/article/viewFile/996/982>>. Acesso em: 18 mar. 2010.

O'REILLY, Tim. *What is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation*. O'REILLY. September 30<sup>th</sup> 2005. Disponível em: <<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-Web-20.html>>. Acesso em: 17 jul. 2009.

PAIVA, V. L. M. O. Derrubando paredes e construindo comunidades de aprendizagem. In: LEFFA, V. (Org.). *O professor de línguas estrangeiras*. Pelotas, ALAB e Educat/UCPel, 2001. p. 193-209. Disponível em: <<http://www.veramenezes.com/paredes.htm>>. Acesso em: 10 mar. 2010.

\_\_\_\_\_. A pesquisa sobre interação e aprendizagem de línguas mediadas pelo computador. *Calidoscópio*. São Leopoldo. v. 3, n.1, p. 5-12, jan./abr. 2005. Disponível em : <<http://www.veramenezes.com/cmc.htm>>. Acesso em: 10 mar. 2010.

PALLOF, Rena M.; PRATT, Keith. *Construindo comunidades de aprendizagem no ciberespaço*. Trad. Vinícius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PANITZ, Ted. A definition of collaborative vs cooperative learning. *Chalkbytes*. 1996. Disponível em: <<http://www.friendsofchalkbytes.org/uploads/cb1398ec-0683-4f10-8909-6af19fb84986/A%20Definition%20of%20Collaborative%20vs%20Cooperative%20Learning.doc>>. Acesso em: 13 mai. 2010.

PARKER, K. R.; CHAO, J. T. *Wiki as a teaching tool*. *Interdisciplinary Journal of E-Learning and Learning Objects*. v. 3, p. 57, 2007. Disponível em: <<http://ijklo.org/Volume3/IJKLOv3p057-072Parker284.pdf>>. Acesso em: 10 de março de 2010.

RECUERO, Raquel da C. Comunidades Virtuais, uma abordagem teórica. *Revista da Escola de Comunicação Social da Universidade Católica de Pelotas*, Pelotas, v. 5, n. 2, jul./dez. 2001. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/recuero-raquel-comunidades-virtuais.pdf>>. Acesso em: 18 mar. 2010.

\_\_\_\_\_. Redes Sociais na Internet: Considerações Iniciais. XVII Intercom, set. 2004, Porto Alegre, RS. Disponível em: <<http://pontomidia.com.br/raquel/intercom2004final.pdf>>. Acesso em: 18 mar. 2010.

\_\_\_\_\_. *Dinâmicas de Redes Sociais no Orkut e Capital Social*. Trabalho apresentado no GT de Internet Comunicação e Sociabilidade do ALAIC, em julho de 2006, São Leopoldo/RS. Disponível em: <<http://pontomidia.com.br/raquel/alaic2006.pdf>>. Acesso em: 18 mar. 2010.

RHEINGOLD, H. A. *The Virtual Community: Homesteading at the Electronic Frontier*. 1993. Disponível em: <<http://www.rheingold.com/vc/book/1.html>>. Acesso em: 18 mar. 2010.

RIBEIRO, Ana Elisa; ROCHA, Jorge. Letramento digital de estudantes universitários: estudo de caso. *Revista Informática Pública*, v. 2, n. 2, 2007. Disponível em: <[http://www.ip.pbh.gov.br/ANO9\\_N2\\_PDF/letramento-digital.pdf](http://www.ip.pbh.gov.br/ANO9_N2_PDF/letramento-digital.pdf)>. Acesso em: 25 fev. 2010.

RIBEIRO, Ana Elisa. Kd o prof? Tb foi navegar. In: ARAÚJO, J. C. (Org.). *Internet e Ensino: novos gêneros, outros desafios*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.

RICHARDSON, W.. *Blogs, Wikis, Podcasts, and Other Powerful Web Tools for Classrooms*. Thousand Oaks, California: Corwin Press, 2009.

SILVA, Marco. *Sala de aula interativa*. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.

SOUZA, S. A.; MARTINS, C. B. M. J. Exemplos de usos do podcasting no ensino de línguas estrangeiras. In: XV EPLE - Encontro de Professores de Línguas Estrangeiras do Paraná, 2007, Curitiba. *Anais XV EPLE - Encontro de Professores de Línguas Estrangeiras do Paraná Línguas: culturas, diversidade, integração*. Curitiba: Gráfica e Editora Lastro, 2007. p. 220-228. Disponível em: <[http://www.apliepar.com.br/site/anais\\_eple2007/artigos/19\\_shirley.pdf](http://www.apliepar.com.br/site/anais_eple2007/artigos/19_shirley.pdf)>. Acesso em: 25 fev. 2010.

TELLES, J. A. É pesquisa, é? Ah, não quero, não, bem! Sobre pesquisa acadêmica e sua relação com a prática do professor de línguas. *Revista de Linguagem e Ensino*, EDUCAT, Universidade Católica de Pelotas, Pelotas, v. 5, n. 2, p. 91-116, 2002. Disponível em: <[http://rle.ucpel.tche.br/php/edicoes/v5n2/f\\_joao.pdf](http://rle.ucpel.tche.br/php/edicoes/v5n2/f_joao.pdf)>. Acesso em: 13 mar. 2010.

TELLES, André. *Geração Digital*. São Paulo: Landscape, 2009.

VASCONCELOS, Maria Auxiliadora Marques; ALONSO, Kátia Morosov. As TICs e a aprendizagem colaborativa. *Instituto Cuiabano de Educação*. Cuiabá (MT). Disponível em: <<http://www.ice.edu.br/TNX/storage/webdisco/2008/12/19/outros/bac02b455877ce680bd130aeabf82f1b.pdf>>. Acesso em: 13 mar. 2010.

VIEIRA, Marli Vick; CHRISTOFOLETTI, Rogério. Confiabilidade no uso da Wikipedia como fonte de pesquisa escolar. Itajaí: Univali, 2008. Disponível em: <<http://tecnologiasnaeducacao.pro.br/revista/a1n1/art4.pdf>>. Acesso em: 15 mar. 2010.

WENGER, E. *Communities of practice: learning, meaning, and identity*. New York: Cambridge University Press, 1998.

WENGER, E.; McDERMOTT, R.; SNYDER, M. *Cultivating communities of practice: a guide to managing knowledge*. Boston: Harvard Business School Press, 2002.

WIKIPÉDIA – A enciclopedia livre. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina\\_principal](http://pt.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina_principal)>.

WILKINSON, Dennis M.; HUBERMAN, Bernardo A. Assessing the value of cooperation in Wikipedia. *First Monday*, v. 12, n. 4, Apr. 2007. Disponível em: <<http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/1763/1643>>. Acesso em: 13 mar. 2010.

XAVIER, Antônio Carlos dos Santos. Letramento digital e ensino. Núcleo de Estudos de Hipertexto e Tecnologia Educacional. *NEHTE - Núcleo de Estudos de Hipertexto e Tecnologia Educacional*, Universidade Federal de Pernambuco, Universidade Federal de Pernambuco, 2005. Disponível em: <<http://www.ufpe.br/nehete/artigos/Letramento%20digital%20e%20ensino.pdf>>. Acesso em: 21 mar. 2010.

YIN, Robert K. *Estudo de caso - Planejamento e métodos*. 3. ed.. Porto Alegre: Bookman, 2005.

YUKAWA, Joyce. *Story-Lines: A Case Study of Online Learning Using Narrative Analysis*. In: T. Koschmann, Suthers, D. & T. W. Chan (Eds.). *Computer Supported Collaborative Learning 2005: The Next 10 Years!* Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 2005. p. 732-736. *Laboratory for Interactive Learning Technologies*. University of Hawai'i at Mānoa, Honolulu (US). Disponível em: <<http://lilt.ics.hawaii.edu/lilt/papers/2005/Yukawa-CSCL-2005.pdf>>. Acesso em: 13 mar. 2010.

**ANEXO A – TERMO DE CONSENTIMENTO****AUTORIZAÇÃO**

Eu, \_\_\_\_\_, autorizo a utilização de minhas mensagens e textos publicados em ambiente virtual de aprendizagem para a formação de um banco de dados a ser utilizado em pesquisas sobre linguagem e tecnologia, sem fins lucrativos, sob a responsabilidade das professoras Vera Lúcia Menezes de Oliveira e Paiva e Vanessa Cristiane Rodrigues Bohn.

Autorizo também sua publicação na WEB, ou por meio impresso. Estou ciente que não terei qualquer participação financeira em caso de inserção desses dados em algum livro.

Data: 14 de novembro de 2008

Assinatura:\_\_\_\_\_.



## **ANEXO B – TAREFAS DAS SEMANAS 13 E 14 SOBRE AS FERRAMENTAS DA WEB 2.0**

3 novembro - 9 novembro

### **SEMANA 13**

**Atenção!** Esta semana teremos a Professora Vanessa como convidada. Ela conduzirá as discussões no fórum e colaborará comigo na avaliação formativa de vocês. Agradeço todo seu empenho em nos ajudar a compreender melhor as ferramentas da WEB 2.0. A dissertação da Profa Vanessa versará sobre o tema WEB 2.0.

### **TÓPICO**

Web 2.0 (parte 1) Blogs, Podcasts

### **LEITURAS OBRIGATÓRIAS**

KOMESU, Fabiana. Blogs e as práticas de escrita sobre si na Internet.  
<http://www.ufpe.br/nehete/artigos/blogs.pdf>

Blog da web2.0 <http://web2noensino.blogspot.com/> (continuaremos a leitura desse blog na semana 14)

**Fórum: Participação nos debates DEVIDO AO PROBLEMA DO MOODLE, VOCÊS TERÃO ATÉ TERÇA-FEIRA DIA 11 DE NOVEMBRO PARA PARTICIPAR DO FÓRUM.**

### **TAREFAS INDIVIDUAL E DO GRUPO (Valerão nota e presença)**

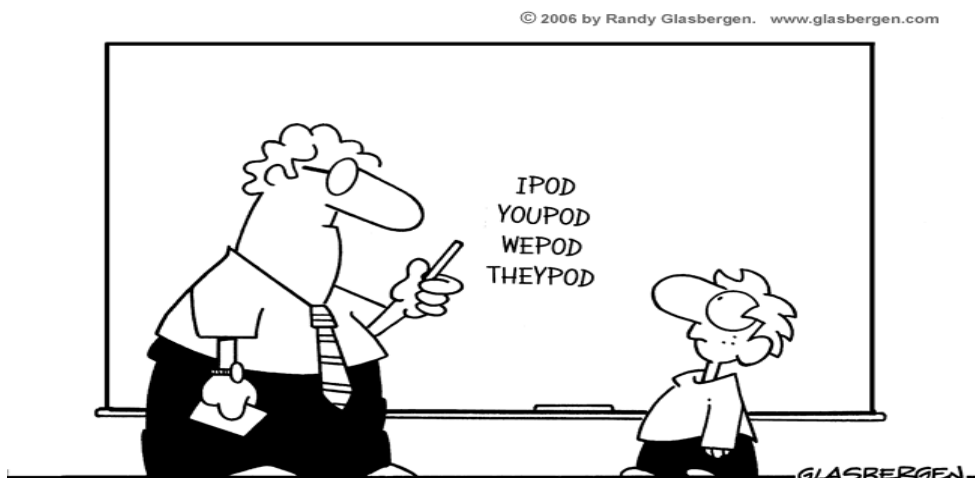
As ferramentas da chamada web 2.0 possuem características que integram pessoas na construção do conhecimento de forma colaborativa. Essas características são de extrema importância na educação, em especial no ensino de uma língua estrangeira, pois mesmo que essas ferramentas não tenham sido criadas para fins educacionais, professores têm utilizado tanto no ensino a distância quanto em aulas semipresenciais com os seus alunos como uma forma de expandir o que é aprendido em sala de aula.

Assista aos vídeos para entenderem o que o significado da Web 2.0

<http://web2noensino.blogspot.com/2008/05/web-20-machine-is-using-us.html> .

**Tarefa individual: Criação de um Podcast DEVIDO AO PROBLEMA DO MOODLE, VOCÊS TERÃO ATÉ TERÇA-FEIRA DIA 11 DE NOVEMBRO PARA COMPLETAR ESTA TAREFA.**

## O que é Podcast



Antes de colocarmos a nossa voz Web, vamos entender o que é Podcast. Para isso, leia o post sobre o que é Podcast <http://web2noensino.blogspot.com/2008/05/o-que-podcast-i-parte.html>

Para criarmos um podcast, vamos utilizar o site de hospedagem gratuita de Podcast , o Podmatic <http://www.podomatic.com/podcast/>

Siga as instruções de criação de um podcast da atividade 3 do artigo “O uso de tecnologias em sala de aula” <http://www.veramenezes.com/paivabohn.pdf>

Opção de leitura sobre Podcast:  
[http://prisma.cetac.up.pt/artigospdf/5\\_adelina\\_moura\\_e\\_ana\\_amelia\\_carvalho\\_prisma.pdf](http://prisma.cetac.up.pt/artigospdf/5_adelina_moura_e_ana_amelia_carvalho_prisma.pdf)

Atividade: Grave uma mensagem de boas vindas para usarmos futuramente no Blog.

Dúvidas? Deixe o seu comentário no fórum.

## Blogs

**Tarefa de Grupo: Criação de um Podcast** DEVIDO AO PROBLEMA DO MOODLE, VOCÊS TERÃO ATÉ QUARTA-FEIRA DIA 12 DE NOVEMBRO PARA COMPLETAR ESTA TAREFA.



Para criação do Blog do Grupo, criem uma conta no Blogger. <https://www.blogger.com/start>  
Siga os passos para a criação do Blog.

O site Aula Tube criou umas vídeo-aulas explicando como criar um blog no Blogger.  
<http://www.aulatube.com.br/aula/category/blog-sites/>

Depois de pronto, postem aqui no Moodle o endereço do blog para que os outros grupos possam visitar!!

- 
- 📄 Tarefa individual
  - 📅 Semana 13
  - 👥 Tarefa do grupo



10 novembro - 16 novembro

**SEMANA 14**

**TÓPICO**

Web 2.0 (parte 2)

Wikis e Redes Sociais

**O que é Wiki?**

Wiki é um site colaborativo e editável cujo conteúdo é adicionado pelos próprios usuários na Web. O nome é de origem havaiana, cujo significado é "rápido". O termo apareceu na Internet pela primeira vez através do seu criador Ward Cunningham que desenvolveu a ferramenta colaborativa em 1995, chamado WikiWikiWeb ou Ward's Wiki. Cunningham utilizando um termo havaiano devido à analogia da "Wiki Wiki" a rota que leva ao aeroporto internacional em Honolulu. Neste percurso pequenos carros correm entre os terminais do aeroporto. Cunningham teve a idéia de criar sites com editores on-line e que pudessem ser editados rapidamente pelos seus usuários.

#### Características das plataformas wikis

- A plataforma promove um ambiente onde o conhecimento é construído através da troca de informações;
- Wikis podem ser criados como pessoais, mas eles normalmente são abertos a colaboração,
- Em comparação com blogs onde a escrita de uma pessoa pode ser lida por muitos, uma Wiki permite que os usuários adicionem e editem o conteúdo.

Um famoso projeto Wiki é a Wikipedia, uma enciclopédia online colaborativa escrita pelos usuários conectados à Internet em todo o mundo. Os usuários são responsáveis pelo conteúdo da Wikipedia. Eles podem adicionar, editar textos e imagens utilizando apenas a janela do navegador.

Para escrever um texto ou editar na Wikipedia ou em outra plataforma Wiki não é necessário ter conhecimento em linguagens de HTML ou na sintaxe Wiki. Essas plataformas possuem um editor de HTML conhecido como WYSIWYG acrônimo de what you see is what you get, ou seja o que o usuário editar e formatar será daquela forma que ele criou apresentado na interface da Wiki para outros usuários.

**Leitura:** <http://elbonia.cent.uji.es/jordi/wp-content/uploads/docs/wikisnaeducacaoofinal.pdf>

<http://www.slideshare.net/demartini/uso-de-wikis-em-projeto-escolares-presentation-667610/>

#### **Tarefa**

Faça a sua inscrição no wiki <http://web2noensino.wikispaces.com>

E clique no link web2. Vocês encontrarão um pequeno texto que eu retirei da minha monografia sobre a web 2. A tarefa de vocês será acrescentar um parágrafo ao texto e editar quando necessário o parágrafo que o colega postou. Todas as modificações feitas, adicionar parágrafo, editar será salvo no histórico da wiki. Dessa forma, saberemos quem participou.

#### **O que é Ning?**

Ouçam o episódio “Você tem uma rede social?”

<http://web2noensino.blogspot.com/2008/11/podcast-episodio-2-voc-tem-uma-rede.html>

**Leitura** Redes Sociais Virtuais: um espaço para efetivação da aprendizagem cooperativa  
[http://www.cinted.ufrgs.br/renote/maio2005/artigos/a37\\_redessociaisvirtuais.pdf](http://www.cinted.ufrgs.br/renote/maio2005/artigos/a37_redessociaisvirtuais.pdf)

**Tarefa** Faça a sua inscrição na rede Social Web 2 no Ensino <http://web2noensino.ning.com/> e descreva as ferramentas existentes na rede ( Poste o seu comentário no Fórum do Moodle).

Na rede, sinta-se à vontade para postar vídeos, links de sites, abrir novos fóruns para discussões.

Pergunta: Lendo as postagens na semana da Webquest, muitos se perguntaram se uma WQ poderia ser considerada um Ambiente Virtual de Aprendizagem. E agora, conhecendo a rede social Ning, poderíamos denominar como um AVA?

## FÓRUM

Discussões sobre ferramentas da web 2.0

## TAREFA INDIVIDUAL

Responder ao questionário

<http://spreadsheets.google.com/viewform?key=p4c9CXfPqc1QKkLoPYe39Qg>

Todas as atividades desta semana valerão presença!

**DEVIDO AO PROBLEMA DO MOODLE, VOCÊS TERÃO ATÉ SEXTA-FEIRA DIA 14 DE NOVEMBRO PARA SE INSCREVEREM NA REDE SOCIAL NING E NO WIKI WEB 2.0 E ATÉ TERÇA-FEIRA DIA 18 DE NOVEMBRO PARA COMPLETAR AS DEMAIS TAREFAS DA SEMANA 14.**

-  Ferramentas da web 2.0
-  EXPLICAÇÕES DE COMO SE INSCREVER NO WIKI

## ANEXO C – FORMULÁRIO SOBRE AS FERRAMENTAS DA WEB 2.0 CRIADO PELO GOOGLE DOCS

### Questionário sobre as ferramentas da Web 2.0

Autora: Vanessa C. Rodrigues Bohn

Mestranda do Programa de Pós Graduação em Estudos Linguísticos FALE- UFMG 2008

Contato: vaenglish@gmail.com

Blog: <http://www.vanessarodriguesweb.blogspot.com>

---

\*Obrigatório

1. Nome ou se preferir crie um apelido. \*

2. Qual o seu domínio no uso das ferramentas multimídia no EaD? \*

- Fraco
- Razoável
- Bom
- Muito bom

3. Você utiliza o computador em suas aulas? \*

- Sim. Como?
- Não. Porque?

Justifique a sua resposta do item anterior. \*

4. Você já conhecia a expressão Web 2.0? \*

- sim
- não

Se a sua resposta foi sim, onde você ouviu a expressão?

5. Quais as ferramentas da Web 2.0 você já tinha ouvido falar? \*

- Wikis
- Blogs
- Podcasting
- Redes Sociais ( ex. Orkut, Ning, MySpace)
- Sites de vídeos ( ex. Youtube)
- RSS feed
- Serviços de Bookmarking ( lista de favoritos on-line)
- outros - exemplifique abaixo.

outras ferramentas \*

6. Se você ainda não é professor, mas pretende lecionar futuramente, de que forma você utilizaria as ferramentas da Web 2.0 em sala de aula? \*

7. Depois da realização das tarefas sobre as ferramentas da Web 2.0, qual ou quais tarefa(s) você sentiu dificuldade na criação? E porque? \*

8. Quais as contribuições que a Web 2.0 pode trazer para o ensino de língua estrangeira? \*

9. Embora as ferramentas da Web 2.0 não tenham sido desenvolvidas para fins educacionais, elas podem ser utilizadas em salas de aulas por apresentarem características de uma ferramenta social (social software). Para você, qual é a importância das ferramentas sociais sob a ótica da aprendizagem colaborativa. \*

Enviar

Tecnologia Google Docs Denunciar abuso - Termos de Serviço - Termos Adicionais

Endereço do formulário on-line:

<https://spreadsheets.google.com/viewform?key=p4c9CXfPqc1QKkLoPYe39Qg>

# Livros Grátis

( <http://www.livrosgratis.com.br> )

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)



[Baixar livros de Literatura](#)  
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)  
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)  
[Baixar livros de Matemática](#)  
[Baixar livros de Medicina](#)  
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)  
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)  
[Baixar livros de Meteorologia](#)  
[Baixar Monografias e TCC](#)  
[Baixar livros Multidisciplinar](#)  
[Baixar livros de Música](#)  
[Baixar livros de Psicologia](#)  
[Baixar livros de Química](#)  
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)  
[Baixar livros de Serviço Social](#)  
[Baixar livros de Sociologia](#)  
[Baixar livros de Teologia](#)  
[Baixar livros de Trabalho](#)  
[Baixar livros de Turismo](#)