

WEB 2.0, INTERAÇÕES SOCIAIS E CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

Rafael Roesler¹
rafael.roesler@yahoo.com
AEDB

RESUMO

O presente artigo propõe discutir como a Internet, a partir do surgimento da Web 2.0 e de suas ferramentas, pode contribuir para as interações sociais e para a construção do conhecimento. Fruto de uma pesquisa bibliográfica, este texto aborda os conceitos de Web 2.0, de ciberespaço e cibercultura e de rede social (social network), identificando suas principais características e seus papéis nas interações sociais do Século XXI. Ao procurar suas relações com o saber, é possível apontar a importância que esses elementos têm na disseminação e na construção de novos conhecimentos, a partir da grande quantidade de informações que circulam nas redes sociais. Conclui-se que, através do uso das ferramentas da Web 2.0 e da exploração dos benefícios apresentados pelas redes sociais, novas possibilidades educacionais podem surgir.

Palavras-Chave: *Web*; Interações Sociais; Conhecimento.

1. INTRODUÇÃO

Compartilhar informações se tornou um dos meios mais eficazes de se obter novos conhecimentos e produzir novos saberes no presente século. Vive-se a era digital e a *Web 2.0* é o principal meio disponível para a interação e para essa troca de informações e de conhecimentos.

O ciberespaço possibilitou novas formas de comunicação e de acesso às informações, causando um profundo impacto nos processos de aquisição do conhecimento e na vida das pessoas. Com a *Web 2.0*, o ciberespaço tornou-se um ambiente social acessível a todos, onde é possível selecionar e controlar as informações de acordo com as necessidades e interesses de cada grupo social.

Para Lévy (1999), o ciberespaço se constituirá, em breve, no principal equipamento coletivo internacional da memória, do pensamento e da comunicação. Por suportar novas tecnologias intelectuais que podem ser partilhadas por um grande número de indivíduos, é um forte incremento ao potencial de inteligência coletiva dos grupos humanos.

Infere-se, a partir daí, que a Internet é um meio de comunicação poderoso a ser empregado na educação, fazendo surgir novas possibilidades para o processo ensino-aprendizagem, modificando as formas de aprender e ensinar. Suas possibilidades apontam para o uso pedagógico na divulgação do conhecimento, na pesquisa, no apoio ao ensino e na comunicação pessoal.

¹ Bacharel em Administração e Especialista em Docência do Ensino Superior. Professor dos cursos de Tecnologia em Gestão de Recursos Humanos e de Tecnologia em Gestão Pública da Faculdade de Ciências Econômicas, Administrativas e da Computação Dom Bosco, da Associação Educacional Dom Bosco.

2. WEB 2.0: O QUE É?

Não é possível se abordar o assunto *Web 2.0* sem antes se tecer algumas poucas considerações a respeito da Internet, um dos mais importantes veículos de comunicação de massa deste século.

A Internet foi criada na década de 1960 nos Estados Unidos para uso exclusivamente militar, a fim de se trocar informações entre as bases das forças armadas daquele país. Por ser um meio ágil e seguro de transmissão de dados, rapidamente se tornou alvo de interesse de universidades e centros de pesquisa, que encontraram nessa ferramenta um meio de se trocar informações no mundo inteiro. A partir daí, a expansão da Internet foi rápida e crescente, abrangendo as mais diversas áreas das relações humanas, entre elas a educação. (SILVA, 2007)

A partir dos anos 1990, a Internet se popularizou ainda mais, depois do surgimento do *World Wide Web* (WWW). Geralmente chamada apenas de *Web*, foi desenvolvida nos laboratórios do *European Organization for Nuclear Research* (CERN), maior centro mundial de física de partículas, localizado em Genebra, na Suíça. De forma simplificada a *Web* pode ser descrita como um sistema de hipermídia para a recuperação de informações através da Internet. Na *Web*, tudo é representado como hipermídia (formato HTML) e os documentos estão ligados através de *links* a outros documentos, formando uma grande teia de informações. (LÉVY, 1999)

Com o surgimento da *Web*, e com o uso das novas tecnologias da informação e do conhecimento (TICs), novos espaços de construção do conhecimento surgiram. As pessoas já não precisam mais sair de casa para buscá-lo. As informações estão disponíveis nas redes de computadores e em serviços disponibilizados pela Internet, em sites especialmente preparados para o ensino a distância, constituindo os ambientes virtuais de aprendizagem.

Para Coutinho e Bottentuit Junior (2007, p.199), “o ciberespaço rompeu com a idéia de tempo próprio para a aprendizagem. O espaço da aprendizagem é aqui, em qualquer lugar; o tempo de aprender é hoje e sempre”. No entender dos autores todos os educadores do século XXI devem estar preparados para enfrentar os desafios da nova geração da Internet: a *Web 2.0*.

A primeira geração da *Web* na Internet teve como principal característica a enorme quantidade de informação disponível e a que todos podiam acessar. No entanto, o utilizador da Internet somente podia consultar as páginas visitadas, não tendo autorização para alterar ou reeditar seus conteúdos. (COUTINHO; BOTTENTUIT JUNIOR, 2007)

O grande legado dessa geração foram os avanços no que diz respeito ao acesso à informação, porém o que se esperava da rede global de computadores era um espaço aberto a todos, não existindo dono ou indivíduo que controlasse o acesso ou o conteúdo publicado. A preocupação maior era democratizar esse meio de disseminação da informação, e a evolução das TICs tornou essa idéia uma realidade, através do surgimento da banda larga nas conexões e pela possibilidade de se publicar informações na *Web*, independente de *softwares* específicos, linguagem de programação ou custos adicionais. (COUTINHO; BOTTENTUIT JUNIOR, 2007)

Foi sob essa perspectiva que em outubro de 2004, durante uma sessão de *brainstorming* no *MediaLive International*, Tim O’Reilly definiu a *Web 2.0*, com o objetivo de criar uma sustentabilidade teórica para as mudanças que estavam ocorrendo na rede mundial de computadores.

A *Web 2.0* é a mudança para uma Internet como plataforma, e um entendimento das regras para obter sucesso nesta nova plataforma. Entre outras, a regra mais importante é desenvolver aplicativos que aproveitem os efeitos de rede para se

tornarem melhores quanto mais são usados pelas pessoas, aproveitando a inteligência coletiva. (O'REILLY, 2006, s.p.)

A *Web 2.0* surgiu, então, como a segunda geração de serviços on-line, caracterizando-se pela capacidade de potencializar as formas de publicação, compartilhamento e organização de informações, além de ampliar os espaços para a interação entre os participantes do processo. (PRIMO, 2007)

Para a educação, a *Web 2.0* apresentou repercussões importantes, já que suas ferramentas podem potencializar os processos de trabalho coletivo, de troca afetiva, de produção e circulação de informações e de construção de novos conhecimentos apoiada pela informática. É uma forma de fazer com que a utilização da rede global ocorra de forma colaborativa e o conhecimento seja compartilhado por todos os usuários, de forma descentralizada e com liberdade de utilização e reedição. Dessa forma, quanto mais pessoas utilizarem a rede, mais arquivos estarão disponíveis, o que demonstra, segundo O'Reilly (2006), um princípio chave da *Web 2.0*: “os serviços tornam-se melhores quanto mais pessoas o usarem”.

Alexander (2006 *apud* COUTINHO; BOTTENTUIT JUNIOR, 2007, p.200), ao interpretar as idéias de O'Riley (2006) aponta as principais características da *Web 2.0*:

- Interfaces ricas e fáceis de usar;
- O sucesso da ferramenta depende dos números de utilizadores, pois os mesmos podem ajudar a tornar o sistema melhor;
- Gratuidade na maioria dos sistemas disponibilizados;
- Maior facilidade de armazenamento de dados e criação de páginas on-line;
- Vários utilizadores podem acessar a mesma página e editar as informações;
- As informações mudam quase que instantaneamente;
- Os *softwares* funcionam basicamente on-line ou podem utilizar sistemas off-line com opção para exportar informações de forma rápida e fácil para *Web*;
- Os sistemas param de ter versões e passam a ser atualizados e corrigidos a todo o instante, trazendo grandes benefícios para os utilizadores;
- A grande maioria dos *softwares* da *Web 2.0* permite a criação de comunidades de pessoas interessadas num determinado assunto;
- A atualização da informação é feita colaborativamente e torna-se mais confiável com o aumento do número de pessoas que acessam e atualizam.

Ao se analisar as características apresentadas acima, percebe-se que a *Web 2.0* acabou com a dependência de meios físicos de armazenamentos de dados. Através das ferramentas disponibilizadas por ela é possível manter tudo *on-line*, de forma pública, aumentando a divulgação das informações, ou de forma privada, disponível a apenas um número restrito de pessoas.

Conclui-se, a partir daí, que o principal objetivo da *Web 2.0* é tornar a *Web* um ambiente social e acessível a todos que a utilizam, onde cada pessoa seleciona e controla as informações, de acordo com suas necessidades e interesses. Este objetivo é de suma importância para a educação, na medida em que, hodiernamente, cresce a necessidade do compartilhamento de informações e da construção de novos espaços virtuais, no caso da educação a distância (EaD), dedicados à interação social e à construção de novos universos de significações.

3. CIBERESPAÇO E CIBERCULTURA

Por que abordar como o ciberespaço e a cibercultura? Por que não se pode negar que tais conceitos fazem parte do dia-a-dia dos jovens educandos, principalmente aqueles dos

Ensinos Médio e Superior. É através do ciberespaço que a grande maioria dos jovens interage e troca informações, através de uma cultura própria, com suas regras e linguagens específicas. Por possuírem um espírito inquieto, procuram por novos meios de comunicação, diferentes daqueles oferecidos pela mídia tradicional.

Através da análise desses conceitos poderá se perceber que o ciberespaço é o suporte às interações sociais realizadas pela *Web* e às ferramentas que auxiliam a troca de conhecimento e a produção de novos saberes na rede mundial de computadores.

A Internet, hoje, sustenta um enorme fluxo de informações, que circulam livremente, sem fronteiras ou limites, nem regras estabelecidas de como se processa ou como se dá a troca das mesmas: é um universo sem totalidade. A verdade é que a rede global caminha em direção ao caos e nesse dilúvio de informações o jovem necessita interagir e compartilhar as informações, a fim de saber selecionar o que precisa. Nessa perspectiva, Lévy (1999, p.15) afirma que “a cibercultura expressa o surgimento de um novo universal”, que a difere das formas culturais anteriores, construídas sobre a indeterminação de um sentido global qualquer.

A demanda das instituições de ensino tem aumentado. A partir daí, pessoas com histórias de vida diferentes e com culturas e valores diferentes têm procurado ocupar o mesmo espaço e nele se relacionar. Essa interação implica no reconhecimento do outro, na aceitação das diferenças e na ajuda mútua, na cooperação e na associação, transcendendo as diferenças de pontos de vista e de interesses pessoais. O ciberespaço² é um dos elementos facilitadores dessa interação, já que possibilita o contato amigável entre culturas diferentes, a troca de conhecimentos e a transmissão de saberes, permitindo que o ser humano descubra, de forma pacífica, suas diferenças.

Lévy (1999, p.92) define o ciberespaço como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”. O termo não especifica somente a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo de informações que ela abriga, bem como as pessoas que navegam e alimentam esse universo.

Ao conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente como crescimento do ciberespaço, esse mesmo autor dá o nome de “cibercultura”.

Ao se analisar os dois conceitos, percebe-se que o jovem educando está perfeitamente integrado ao ciberespaço, assim como a cibercultura também faz parte do seu dia-a-dia, afinal de contas, nos dias atuais a informática já é ensinada nas escolas de ensino fundamental desde a mais tenra idade. A juventude atual faz parte da “era da informação e do conhecimento”.

A verdade é que a cibercultura não pode ser considerada um fenômeno eminentemente técnico, e sim um **movimento social**, liderado pela juventude metropolitana e cujas palavras de ordem são: interconexão, criação de comunidades virtuais e inteligência coletiva.

Uma das idéias mais fortes presentes na origem do ciberespaço é a da interconexão. Para a cibercultura é preferível a conexão ao isolamento. Para Huteima (1996 *apud* LÉVY, 1999) o imperativo categórico da cibercultura é a comunicação universal: cada computador, cada máquina do mundo deve possuir um endereço na Internet, a fim de que haja a interconexão entre todas elas. Desta forma, cada aparelho poderá receber informação de todos os outros e responder a eles. A interconexão acaba criando um universo que se caracteriza pelo contato entre todos, promovendo a interatividade.

² A palavra “ciberespaço” foi inventada em 1984 pelo romancista William Gibson, para designar o universo de redes digitais em seu livro intitulado *Neuromante*. O termo foi imediatamente adotado por usuários e criadores de redes digitais. (LÉVY, 1999)

Outra idéia importante na cibercultura é a formação de comunidades virtuais. Lévy (1999, p. 127) afirma que

uma comunidade virtual é construída sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais.

Quando se fala de comunicação através da rede mundial de computadores tem-se uma noção errônea de que as comunicações se dão de forma fria e sem fortes emoções. Isto de fato não acontece, uma vez que as responsabilidades individuais e a opinião pública não desaparecem no ciberespaço. É preciso salientar que a comunicação pela Internet não irá substituir por inteiro os contatos pessoais, porém é um excelente complemento ou adicional.

Outro ponto importante a respeito das comunidades virtuais é a moral implícita que delas faz parte: a da reciprocidade. O que é aprendido através das trocas de mensagens deve ser repassado para a rede, ou seja, o conhecimento deve ser compartilhado com a rede. Demonstrar que se detém o conhecimento e compartilhá-lo com os colegas é sinal de *status*, uma forma de aumentar a reputação. Por outro lado, ofensas pessoais e colocações pejorativas são motivos de exclusão das comunidades virtuais. Frequentemente alianças intelectuais e amizades surgem dentro dos grupos de discussão. (LÉVY, 1999)

Lévy (1999, p.130) afirma, ainda, que “um grupo humano só se interessa em constituir-se como comunidade virtual para aproximar-se do ideal do coletivo inteligente”, que é mais rápido e mais capaz de aprender e de inventar do que um coletivo gerenciado. Para o autor o ciberespaço se constitui no meio técnico para atingir a inteligência coletiva. O melhor uso que se pode fazer do ciberespaço é colocar em sinergia os saberes, as imaginações e as energias espirituais dos que estão conectados a ele. O problema é que, em princípio, não há como saber em qual direção caminharão os resultados das comunidades que colocam em sinergia suas capacidades intelectuais, uma vez que o programa da cibercultura é o universal sem totalidade³.

3.1. A CIBERCULTURA E A RELAÇÃO COM O SABER

Ao se analisar a relação da cibercultura com o saber é possível se fazer três constatações importantes.

A primeira diz respeito à velocidade com que o conhecimento é produzido e renovado. As competências adquiridas por uma pessoa ao graduar-se em um curso superior, por exemplo, estarão obsoletas em um curto espaço de tempo, exigindo-lhe um constante auto-perfeioamento.

A segunda, que está ligada diretamente à primeira, diz respeito à nova natureza do trabalho: trabalhar, hoje, implica em aprender mais, transmitir saberes e produzir conhecimentos.

A terceira constatação abarca o meio em que transitam as outras duas: o ciberespaço suporta tecnologias intelectuais que amplificam, exteriorizam e modificam as funções cognitivas do homem (memória, imaginação, percepção e raciocínio). Essas tecnologias

³ Universal, já que a interconexão deve ser não apenas mundial, mas quer também atingir a compatibilidade ou interoperabilidade generalizada. Universal, pois no limite ideal do programa da cibercultura qualquer um deve poder acessar de qualquer lugar as diversas comunidades e seus produtos. Universal, enfim, já que o programa da inteligência coletiva diz respeito tanto às empresas como às escolas, às regiões geográficas como às associações internacionais. O ciberespaço surge como a ferramenta de organização de comunidades de todos os tipos de todos os tamanhos em coletivos inteligentes, mas também como instrumento que permite aos coletivos inteligentes articularem-se entre si. (LÉVY, 1999, p. 132)

intelectuais encontram-se disponibilizadas em meio digital e podem ser compartilhadas por várias pessoas que utilizam a rede, o que aumenta o potencial da inteligência coletiva. (LÉVY, 1999)

Os métodos utilizados para a educação e para a formação requerem uma mudança profunda, a partir do uso das novas tecnologias da inteligência individual e coletiva. Novos modelos do espaço do conhecimento devem ser construídos, preferindo-se os espaços abertos, contínuos e não lineares, reorganizados de acordo com os objetivos ou contextos.

Um dos eixos de desenvolvimento do ciberespaço é a *Web*. Sem fechamento dinâmico e estrutural, a *Web* não está congelada no tempo. Composta por um corpo imensurável de sites e documentos, ela incha a cada ano que passa, se transformando permanentemente. É um fluxo infinito de informações. Suas inúmeras fontes, suas turbulências e sua ascensão oferecem uma surpreendente imagem da inundação de informações contemporâneas. Cada grupo, cada indivíduo, cada dado gerado por eles pode contribuir para essa enchente. Metaforicamente falando, é o “dilúvio de informações”, expressão cunhada por Roy Ascott. (LÉVY, 1999)

Essa emergência do ciberespaço indica que o todo está definitivamente fora do alcance dos usuários da rede. A partir daí, surge um dos maiores desafios para a educação da era do conhecimento: o que salvar do “dilúvio”? Como ensinar aos alunos a filtrar o que realmente lhes interessa e o que é necessário? A solução encontra-se na chamada “economia do conhecimento”.

Em busca de suas necessidades, dentro de instituições, comunidades ou grupos humanos, todas as pessoas procuram dar sentido às coisas que existem no caos informacional que se instalou nesses ambientes. Cabe à escola moderna ensinar o aluno a recriar os seus significados de acordo com seus próprios critérios de pertinência. Ao trabalhar no ciberespaço, essas zonas de significação apropriadas devem, necessariamente, ser móveis, mutáveis.

O saber destotalizado está presente na Internet, resultando um grande sentimento de desorientação. Certamente o grande número de conexões em tempo real é uma das maiores causas dessa desordem. Por outro lado, essa interconexão favorece os processos de inteligência coletiva, o que, de certa forma, orienta o indivíduo no meio deste caos informacional.

3.2. A RELAÇÃO COM A EDUCAÇÃO: O ENSINO A DISTÂNCIA

Um dos problemas enfrentados pelos sistemas educacionais, principalmente o de nível superior, na atualidade, é a alta demanda de formação. A formação profissional e continuada está saturada e as universidades transbordam de alunos querendo graduar-se em alguma área do conhecimento. O número de professores necessários para suprir essa demanda tem se tornado insuficiente. Analisando o cenário atual e fazendo uma prospecção para o futuro, poderão faltar professores para suprir essa demanda. Aliado a esse fator, está o alto custo de um curso superior e a uniformização ou rigidez de um curso presencial, que muitas vezes não corresponde às expectativas ou necessidades dos alunos. (LÉVY, 1999)

Para o autor anteriormente citado, a mudança desse paradigma encontra apoio no ensino a distância. As universidades estão oferecendo aos estudantes a possibilidade de navegar no oceano de informações e conhecimentos disponível na Internet. A *Web 2.0* e seus portos são poderosos colaboradores dessa nova frente que se abre.

O que se procura com o ensino virtual é um ensino de maior qualidade, massificado e personalizado. Desta forma, o aluno poderá buscar na rede o curso que mais se adequa ao seu futuro profissional. Nesse sentido, uma das direções mais promissoras é a perspectiva da inteligência coletiva. E quando se fala em inteligência coletiva, se remete à idéia de aprendizagem cooperativa.

Um das possibilidades mais importantes da *Web* para a educação é a aprendizagem colaborativa. Os novos “*campus virtuais*” possibilitam professores e alunos compartilharem os recursos materiais e informacionais de que dispõem. Neste novo cenário, o professor torna-se um animador da inteligência coletiva dos grupos que estão a seu cargo. Sua principal atividade passa a ser acompanhar e gerir novos modelos de aprendizagem, incitando a troca de saberes e a mediação relacional e simbólica. (LÉVY, 1999)

Com a *Web 2.0*, sustentada pelo ciberespaço e pela cibercultura, surgem novas opções de interatividade, que podem auxiliar a construção dos conhecimentos iniciados e realizados nos bancos escolares. A *Web* tem se constituído em um grande banco de dados para aqueles que interagem em busca de conhecimentos e informações. Suas ferramentas, como os *blogs* e as páginas *wikis*, podem e devem ser explorados e incentivados pelos professores como meios de produção e troca de saberes. Através da *Web* abrem-se novas oportunidades.

As **novas possibilidades de criação coletiva distribuída, aprendizagem cooperativa e colaboração em rede** oferecidas pelo ciberespaço colocam novamente em questão o funcionamento das instituições e os modos habituais de divisão do trabalho, tanto nas empresas como nas **escolas**. (LÉVY, 1999, p. 172, grifo nosso)

4. A IMPORTÂNCIA DAS REDES SOCIAIS

A rede social ou *social network*, em inglês, é responsável pelo grande número de interações sociais que ocorrem na *Web*. Como tal é impossível não ser considerado um recurso importante para a produção e troca de conhecimentos.

De uma maneira simplista, Rivoltella (2008, s.p.) define *social network* como sendo “a descrição da estrutura que junta atores diferentes, sejam individuais, sejam organizações”.

Golder (2007, s.p.), ao explicar sobre redes sociais, apresenta a seguinte definição:

A social network consists of all the people – friends, family and others – with whom one shares a social relationship. On a macro level, a social network demonstrates how a large group of people are connected to one another. The study of social networks examines both of these levels and, ideally, attempts to relate them to one another. Social network researchers have examined how people make friends and how many friends people have, and how people rely on their social network for social support.⁴

É possível observar nos dois conceitos apresentados, que um dos fatores importantes nas redes sociais é a interação entre os membros que se comunicam através delas. Desta forma, quando se fala em redes sociais, o foco está principalmente nas relações estabelecidas entre pessoas. Recuero (2004, p.3) ratifica essa idéia ao afirmar que

a análise estrutural das redes sociais procura focar na **interação** como primado fundamental do estabelecimento das relações sociais entre os agentes humanos, que originarão as redes sociais, tanto no mundo concreto, quanto no mundo virtual. (grifo da autora)

Sendo assim, não é difícil concluir que as redes sociais são formas de representações dos relacionamentos não só afetivos, mas também profissionais das pessoas, entre si ou entre os grupos que lhes despertem interesses em comum. As redes, então, quando estabelecidas

⁴ Tradução nossa – Uma rede social consiste em todas as pessoas – amigos, família e outras – com quem alguém compartilha um relacionamento social. Em um nível macro, uma rede social demonstra como um grande grupo de pessoas estão conectadas umas às outras. O estudo das redes sociais examina ambos os níveis e, idealmente, tenta relacioná-los um ao outro. Pesquisadores da rede social vêm examinando como as pessoas fazem amigos e quantos amigos elas têm, e como as pessoas confiam em sua rede social para ter apoio social.

através da Internet, são responsáveis por um imenso compartilhamento de ideias. Ao se observar as comunidades virtuais da *Web* e seus grupos de discussões, percebe-se que as mesmas possuem identidades e valores semelhantes.

A partir da *Web 2.0* as redes sociais cresceram de importância na Internet, uma vez que com ela a *Web* tornou-se um ambiente mais democrático, onde cada pessoa seleciona as informações de acordo com seus interesses e necessidades. As comunidades virtuais formadas a partir dessas redes têm uma grande importância para a educação, pois poderão servir, através do estímulo e orientação de professores, ao desenvolvimento de trabalhos coletivos, bem como propiciar a produção e circulação de novos conhecimentos. Os alunos, ao participarem desses ambientes virtuais devem ser estimulados ao debate crítico e igualitário dos objetivos a serem alcançados.

Uma rede social *on-line* não se forma, então, pela simples conexão de vários computadores em rede. Ela mantém a sua existência através das interações entre os envolvidos. Garton (1997 *apud* PRIMO, 2007, p.5) afirma que

da mesma forma que uma rede de computadores é um conjunto de máquinas conectadas por cabos, uma rede social é um conjunto de pessoas conectadas por relações sociais como amizade, trabalho conjunto, ou intercâmbio de informações.

Wenger (2000 *apud* MARTINS et al, 2008) explica que as comunidades estabelecidas em uma rede social compartilham uma estrutura básica formada por três elementos: o **contexto**, responsável por criar um senso comum de identidade; a **comunidade**, através da qual irão se desenvolver os processos de ensino-aprendizagem; e a **prática**, que é o conjunto de idéias, informações, ferramentas, estilos, linguagem, histórias e documentos compartilhados. Parece apropriado deduzir a grande importância do ciberespaço e da cibercultura para, principalmente, estes últimos dois elementos apresentados. O primeiro porque representa o *locus* onde se dará toda a troca de informações e o desenvolvimento dos processos relativos ao ensino e à aprendizagem. O segundo porque a cibercultura está presente nas interações sociais que se desenvolverão a partir da prática.

Ainda nessa perspectiva, Moran (2006 *apud* MARTINS et al, 2008, s.p.) afirma que a interação entre os participantes se torna conteúdo de um tipo de aprendizagem, ao considerar que

aprendemos melhor quando vivenciamos, experimentamos, sentimos. Aprendemos quando nos relacionamos, estabelecemos vínculos, laços, entre o que estava solto, caótico, disperso, integrando-o em um novo contexto, dando-lhe significado, encontrando um novo sentido.

A rede social é um elemento importante a ser considerado na educação, enquanto forma de se estabelecer interações entre alunos e professores e de se construir, e reconstruir, espaços destinados à produção crítica de novos conhecimentos, além de compartilhá-los com quem os necessite.

A *Web 2.0* apresentou a possibilidade de se construir e compartilhar conhecimentos através da interatividade e da sociabilidade na Internet. As novas tecnologias de grupos cresceram de importância e algumas ferramentas como os *blogs*, *wikis* e os *socialbooks* se tornaram meios muito procurados, não só pela juventude, mas, também, por muitos outros usuários da Internet, para a troca de experiências e de informações.

O que se procura com o *social network* é o amplo uso da Internet, não através de tecnologias padronizadas e da adoção de regras comuns para o armazenamento e busca de dados, mas pela busca do conhecimento, através dos comentários produzidos na rede pelos

próprios usuários, ou seja, quem procura a informação também gera novas informações e conhecimentos, não de uma forma automatizada, mas de forma livre e crítica.

Recuero (2009) aponta, ainda, outra importante função que está cada vez mais aparente na apropriação dos *sites* de redes sociais: seu uso como filtro de informações. As redes sociais conectadas através da Internet começam, cada vez mais, a funcionar como uma rede qualificada de informações. que, no entender da pesquisadora, “filtra, recomenda, discute e qualifica a informação que circula no ciberespaço”.

A afirmação da autora parece fazer sentido em um ambiente em que ocorre, segundo Lévy (1999), um “dilúvio de informações”. Nesse universo, em que circula uma imensa quantidade de informações, torna-se difícil organizar e selecionar o que é realmente relevante. Nesse contexto, Recuero (2009) destaca que as redes sociais parecem organizar-se como filtros que auxiliam na organização das informações. Segundo a pesquisadora

Através da seleção e da publicação de informações especializadas e localizadas, os atores sociais estão construindo relevância, a partir de valores sociais como reputação. Nichos de pessoas interessadas em determinados assuntos vão produzir informações relevantes, detalhadas e novas. **Esses atores vão filtrar as informações do ciberespaço e publicá-las**, para quem quiser ouvir/ler. (grifo da autora)

Sendo assim, é através da escolha de suas próprias fontes informativas e de seus próprios filtros que os usuários das redes sociais selecionarão aquelas informações que lhes são relevantes. Entretanto, para além da filtragem, as redes sociais também desempenham papéis de qualificação, complementação e discussão das informações que circulam no ciberespaço. Raramente essas informações são repassadas sem um juízo de valor ou de algum comentário de quem as passa. Trata-se, segundo Raquel Recuero (2009), de uma nova **estrutura informacional**, onde cada informação pode ser trazida à luz, desconstruída, discutida, repassada e debatida por ação das redes, em uma dimensão nova e em uma escala quase planetária.

5. CONCLUSÕES

A proposta deste artigo foi discutir, ainda que brevemente, a importância que a Internet tem adquirido na produção e na transmissão de informações e na produção de novos conhecimentos.

Ao longo do texto pretendeu-se mostrar que a *Web 2.0* surgiu como um novo paradigma da rede mundial de computadores e apresentou novas tecnologias que incentivaram a formação de redes que objetivam as interações sociais e o compartilhamento de conhecimentos dentro do ciberespaço (*social network*). Ciberespaço que apresenta um novo tipo de cultura, a cibercultura, cuja característica principal é a interatividade entre os indivíduos que nele “navegam” e que tenta resolver de maneira eficiente os problemas de como classificar e separar os conhecimentos em uma era onde se faz presente o “dilúvio de informações”, citado por Lévy (1999).

Sob essa perspectiva, é possível observar que a *Web 2.0* apresenta, através do uso de suas ferramentas, um grande potencial de apoio à educação. Suas novas tecnologias contribuirão decisivamente para os modos de se conduzir o processo ensino-aprendizagem, através das possibilidades de estabelecimento de uma integração dos espaços virtuais colaborativos, como as páginas *wikis*, os *blogs* e os *socialbooks*, com o ensino presencial formal, e de apoio aos ambientes virtuais de aprendizagem, cuja base esteja estabelecida nas plataformas tradicionais encontradas nos cursos a distância. Como uma das características desse novo paradigma é a constituição de comunidades virtuais destinadas à troca de

informações, o mesmo é um ótimo meio de interação educacional e de construção de um banco de dados de conhecimentos destinado à construção colaborativa de novos saberes.

6. REFERÊNCIAS

COUTINHO, C. P.; BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. Blog e wiki: os futuros professores e as ferramentas da web 2.0. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE INFORMÁTICA EDUCATIVA – SIIE'2007, 9., 2007, Porto, Portugal. Actas...2007. Porto, 2007, p. 199-204. Disponível em: < <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/7358/1/Com%20SIIE.pdf>>. Acesso em: 03 fev. 2012.

GOLDER, S et al. Rhythms of social interaction: messaging within a massive online network. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON COMMUNITIES AND TECHNOLOGIES, 3., 2007, East Lansing, United States. Articles...2007. East Lansing, 2007. Disponível em: <<http://www.hpl.hp.com/research/idl/papers/facebook/facebook.pdf>>. Acesso em: 03 mar. 2011.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MARTINS, D. et al. Uma experiência colaborativa na criação de rede social no projeto Tecendo Redes para a educação integral. In: CONGRESSO INTERNACIONAL ABED DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, 14., 2008, Santos. Atas...2008. Disponível em: <www.abed.org.br/congresso2008/tc/59200851652PM.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2012.

O'REILLY, Tim. Web 2.0 compact definition: trying again. O'Reilly Radar, 12 out. 2006. Disponível em: <<http://radar.oreilly.com/archives/2006/12/web-20-compact.html>>. Acesso em: 12 fev. 2011.

PRIMO, Alex. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. E-Compós, Brasília, v.9, p. 1-21, ago. 2007. Disponível em: < <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/153/154>>. Acesso em: 10 jan. 2012.

RECUERO, Raquel da Cunha. Redes sociais na Internet: considerações iniciais. 2004. Disponível em: < <http://pontomidia.com.br/raquel/intercom2004final.pdf>>. Acesso em: 01 mar. 2011.

_____. Redes sociais atuam como filtro de informações. 2009. Disponível em: <<http://www.jornalistasdawe.com.br/index.php?pag=displayConteudo&idConteudo=3838>>. Acesso em: 12 maio 2012.

RIVOLTELLA, Pier Cesare. Google Docs, 2008. In: RIVOLTELLA, P. C. Tecnologias digitais e gestão do conhecimento. Palestra proferida na Academia Militar das Agulhas Negras, Resende, 22 abr. 2008. 1 printscreen, color.