

**QUEM VOCÊ CONHECE?  
DISCUTINDO AS POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS DO ORKUT**

**Glenilce Maria de Sousa Forte**  
**Sinara Socorro Duarte Rocha**

**RESUMO**

Este artigo busca investigar as múltiplas possibilidades educativas das comunidades virtuais, com ênfase no site de relacionamentos Orkut, analisando suas características, funcionamento e emergência no ciberespaço. Discute a possibilidade de usá-lo tanto numa perspectiva individual – o sujeito traçando seu percurso – quanto numa perspectiva social, visando formar novas comunidades virtuais em torno de interesses comuns, mas voltados para atividades pedagógicas. Dentre as diferentes comunidades virtuais existentes neste site, analisou-se apenas as comunidades virtuais constituídas com a finalidade de compreender as potencialidades da rede nos processos de aprendizagem de alunos e na formação continuada de professores. Conclui-se, inicialmente que a Internet tem transformado as relações sociais e de aprendizagem através do ciberespaço, que o grande desafio é transportar essa inovação para dentro dos muros escolares, sendo necessária a interação entre governo e sociedade acadêmica, tendo a informática educativa papel decisivo neste processo de transformação da sala de aula.

**PALAVRA-CHAVE**

Comunidades virtuais; Orkut; Novas tecnologias na educação

**WHO DO YOU KNOW?:  
DISCUSSING PEDAGOGICAL POSSIBILITIES OF ORKUT****ABSTRACT**

*This article seeks investigate the many educational possibilities of virtual communities, with emphasis on the site relationship Orkut, examining their characteristics, and emergency operating in cyberspace. It discusses the possibility of using booth ways in a single subject-the-mapping his journey as a social perspective, to form new virtual communities around common interests, but facing educational activities. Among the various virtual communities in this site, is considered only the virtual communities formed for the purpose of understanding the potential of network in the learning process of students and the continues training of teachers. Initially concludes that the Internet has transformed social and learning relations through the cyberspace that the great challenge is to carry this innovation within the school walls, been necessary the interaction between government and academic society, and the technological educational system a decisive role in this process of transformation of the classroom.*

**KEYWORDS**

*Virtual communities; Orkut; New techonologic in education*

**INTRODUÇÃO**

Durante o processo de evolução humana, diversas ferramentas “tecnológicas” foram criadas para facilitar a comunicação e a interação social entre os povos. Desde a criação da escrita, há milhares de anos até o advento da Internet no final do século XX, o homem sempre teve fascínio pelo desconhecido e busca cotidianamente alternativas que ampliem a troca de informação, a difusão de conhecimento e estabelecimento de novas relações sociais.

Atualmente, o planeta se encontra interligado por uma teia virtual que cresce velozmente, o *cyberespaço*, potencializado por ferramentas de informação e comunicação antes inimagináveis. A internet revolucionou a comunicação entre as pessoas derrubando barreiras geográficas, abrindo novas oportunidades de relacionamento.

O maior fenômeno de popularidade entre os jovens internautas é o site de relacionamentos *Orkut*. Os brasileiros estão entre os maiores usuários deste site, tanto que a língua predominante no site deixou de ser inglês para ser o português recentemente e o verbo *orkutar* passou a fazer parte do cotidiano juvenil. Hoje, milhares de pessoas distantes fisicamente, sem nenhum contato presencial, podem se comunicar e interagir socialmente utilizando o espaço virtual.

Essa forma de sociabilidade apesar de recente, cresce vertiginosamente, fascinando principalmente crianças e adolescentes e a escola, como principal instituição formadora de conhecimento, não poderia ficar de fora desta discussão. O que se pretende com este artigo é a luz dos principais teóricos da educação contemporânea analisar como milhares de pessoas, se encontram e se relacionam no site Orkut, bem como apresentar estratégias de utilização desse veículo no contexto educativo. Partindo dessa premissa foi que surgiu a necessidade de aprofundar-se no tema, visto que com a inserção das tecnologias de informação abre-se um novo espaço para a aprendizagem e a escola precisa estar preparada para este novo processo.

**ORKUT E EDUCAÇÃO: É POSSÍVEL ESSA PARCERIA?**

É indubitável que a sociedade contemporânea vem passando por alterações substanciais, tendo em vista a velocidade da evolução tecnológica nas últimas décadas. O que era bom ontem, hoje se torna defasado, obsoleto, ineficaz. E o que era considerado mais fácil antes, agora ocupa um status de complicado, pois as novas tecnologias modificaram os caminhos a serem seguidos em diversos processos, inclusive os da

comunicação. Noutros termos, a sociedade sofre os reflexos da cybercultura como afirmou Lévy (1999), pois no início da década de 1990, nasceu a Internet, causando uma verdadeira revolução em nossos hábitos sociais, abrindo um leque de possibilidades.

Neste sentido, educadores de todo mundo perceberam que diferentes indivíduos independentes de sua localização geográfica, através do cyberspaço, manifestam-se uma tendência de se reunirem em grupos sociais visando compartilhar interesses em comum. A criação de comunidades virtuais de aprendizagem e/ou ambientes de Aprendizagem Colaborativa Apoiada por Computador (ACAC), são o reflexo mais atual deste novo enfoque. Diversos autores se dispuseram a estudar este fenômeno, da aprendizagem colaborativa, destacando-se Santoro et al. (1999), Tijiboy e Maçada (1999), Palloff e Pratt (2002), Rheingold (1998) dentre outros.

Entretanto, o uso da tecnologia digital para ensinar não é uma idéia nova. Já nos anos 60, Papert (1985), vislumbrava os computadores como instrumentos para expandir o aprendizado dos estudantes para além das limitações físicas da sala de aula. Na época, suas teorias pareciam ficção científica. Entre 1967 e 1968, desenvolveu uma linguagem de programação totalmente voltada para a educação, o Logo.

Observa-se que no âmbito da educação contemporânea há uma necessidade de buscar alternativas didáticas e metodológicas com o apoio da tecnologia que possam auxiliar os professores, não a ensinar computação e sim de pensarem em metodologias para serem utilizadas nas escolas com o uso inteligente do computador, pois como nos fala Fagundes (1999), o computador só tem sentido se for para que haja uma mudança na prática do educador, do contrário não há porque tê-lo.

Como se confere em Almeida (2000), Valente (1993), e Borges Neto (1999), a introdução dessas ferramentas deve levar o professor a refletir sobre questões que abarcam todos os setores da educação, exigindo de si, competência nas diversas dimensões pedagógicas, aspecto que deveria ser trabalhado junto a professores, em nível de sugestões e orientações, para a incorporação da informática na escola.

A educação como processo de difusão do saber se utiliza de vários canais que a tornem mais eficaz, faz-se necessário, portanto, a utilização das TICs, como mais um canal para difundir tal saber. Dentre as muitas possibilidades disponibilizadas pelas novas tecnologias, podemos citar as comunidades virtuais.

As comunidades virtuais foram definidas inicialmente por Rheingold (1998) como “[...] agregações sociais que emergem no cyberspaço quando uma quantidade

significativa de pessoas promove discussões públicas na internet num período de tempo suficiente, com emoções suficientes, para formar teias de relações pessoais no ciberespaço.”

Almeida (2003) esclarece que os ambientes digitais de aprendizagens são sistemas computacionais disponíveis na Internet destinados ao suporte de atividades medidas pelas tecnologias de informação e comunicação. Permitem integrar múltiplas mídias, linguagens e recursos, apresentar informações de maneira organizada, desenvolver interações entre pessoas e objetos de conhecimento, elaborar e socializar produções tendo em vista atingir determinados objetivos. Em um mundo cada vez mais globalizado, as novas tecnologias de informação e de comunicação, usadas na comunicação social, estão cada vez mais interativas, pois permitem a troca de dados dos seus usuários com recursos que lhes permitem alternativas e aberturas das mais diferentes, os programas de multimídia, como o vídeo interativo, a Internet e o Telecongresso. Dentro dessa visão, podemos destacar a afirmação de Bettega:

(...) utilizar as informações através da linguagem digital, tem transformado o cotidiano da sociedade não só como mundo globalizado, mas também como uma realidade específica de cada região. Ter acesso ou não à informação pode constituir em elemento de discriminação na nova sociedade que se organiza (BETTEGA, 2004, p. 15).

Diversas iniciativas do uso de comunidades virtuais na educação foram testadas com sucesso, inclusive no ensino superior, como por exemplo, o ambiente de ensino Teleduc<sup>1</sup> (<http://hera.nied.unicamp.br/teleduc/>). Em âmbito local, no Estado do Ceará, destacam-se os ambientes de Aprendizagem Solar ([www.vdl.ufc.br/solar](http://www.vdl.ufc.br/solar)) e Sócrates ([www.vdl.ufc.br/socrates](http://www.vdl.ufc.br/socrates)), ambos mantidos pela Universidade Federal do Ceará.

Tais ferramentas são na verdade espaços coletivos onde diversos grupos se organizam, criam e dinamizam redes de aprendizagem colaborativas, onde participam pessoas que partilham de idéias ou atividades comuns, seja através de comunidades virtuais, no caso do Sócrates, seja em cursos de extensão e pós-graduação no caso do Teleduc. Para educação é um novo horizonte que se descortina.

---

<sup>1</sup> O **TelEduc** é um ambiente para realização de cursos a distância através da Internet. Está sendo desenvolvido no NIED (Núcleo de Informática Aplicada a Educação) sob a orientação do Instituto de Computação da Unicamp (Universidade Estadual de Campinas), a partir de uma metodologia de formação de professores construída com base na análise das várias experiências presenciais realizadas pelos profissionais do núcleo. A Universidade Federal do Ceará participa ativamente no Teleduc, oferecendo cursos de extensão, disciplinas da graduação e pós-graduação na área de informática educativa.

Neste sentido as comunidades virtuais como o Orkut ([www.orkut.com](http://www.orkut.com)) transformaram-se em um espaço coletivo para discutir idéias, trocar experiências, construir conhecimentos e ampliar relacionamentos. Basta ter um computador com acesso a Internet e receber um convite de alguém que já participe deste tipo de site, para ter acesso a um mundo de informações. Neste ambiente virtual, é possível conhecer pessoas de diferentes nacionalidades, particular e/ou criar comunidades para discutir e trocar idéias a respeito dos mais diversos temas, estreitar relacionamentos em fóruns de discussão, receber e enviar mensagens, publicar fotos, divulgar eventos enfim, uma série de possibilidades podem ser exploradas. Mas o que vem a ser o Orkut?

Segundo Coscarelli (2004) o *Orkut* é um *site* de relacionamentos do tipo fechado, do qual só podem participar membros convidados por outro usuário. Uma vez dentro do Orkut pode-se convidar outras pessoas a fazerem parte do seu “clube de amigos”, além de ter a liberdade de se tornar membro das mais diferentes comunidades. Criado em 22 de janeiro de 2004, o *Orkut* é uma rede filiada ao Google, maior site de buscas da atualidade. A ideia do fundador Orkut Buyukkokten, era ajudar seus membros a criar novas amizades e manter relacionamentos, sendo, portanto, uma rede social virtual. Atualmente é a maior febre entre os internautas brasileiros de todas as faixas de idade.

O sistema possui atualmente mais de 31 milhões de usuários cadastrados. O Brasil é o país com o maior número de membros, superando inclusive os EUA, seu fundador. Cerca de 64,95% dos usuários do sistema, aproximadamente 17,5 milhões de usuários, declaram ser brasileiros. Na verdade esse número não apresenta muita exatidão, já que muitos membros criam mais de um perfil por usuário, ou declaram residir em outros países. Os EUA são o segundo país com o maior número de membros, possuindo uma fatia de 13,49%, o que equivale a cerca de 3,6 milhões de usuários. As pessoas mais jovens têm mais interesse no Orkut. Aproximadamente 61,23% são pessoas que tem de 18 a 25 anos. Porém esse número não é real, pois pessoas menores de 18 anos também participam da rede, colocando idades incorretas, ou mesmo nem pondo a data do nascimento e as pessoas de 26 a 30 anos tem o segundo colocado em participação de idades com 12,84% (WIKIPÈDIA, 2006).

Segundo Nogueira, Silva e Smabugaro (2004) a restrição do acesso mediante convite, o alto grau de interatividade entre as comunidades, a liberdade de expressar livremente neste meio, a facilidade de encontrar pessoas mediante nomes e/ou afinidades aliada à rapidez das conexões no cyberspaço são os principais atrativos. Enquanto que por

telefone, levaríamos dias para conseguir contatar uma centena de pessoas, na internet, em comunidades específicas no Orkut é possível fazer isso em poucos minutos. Inicialmente, o internauta navega na sua própria lista de endereços. Dessa lista, expande-se pela dos amigos convidados, e depois todos podem compartilhar o coletivo dessas listagens de endereços através do perfil, onde podemos encontrar fotos e informações pessoais da pessoa. Recentemente, surgiu outra novidade dentro do site, além das fotos postadas nos álbum, surgiram agora os chamados *vibeflog*, espaços onde os jovens podem expor toda sua vaidade através de fotos e/ou vídeos além de receber comentários. É uma espécie de fotoblog dentro do Orkut.

Segundo Nogueira, Silva e Smabugaro (2004) o maior interesse dos internautas no Orkut é fazer amigos. Cada usuário tem um grupo de amigos que pode chegar a, no máximo, 1.000 pessoas. O usuário pode classificá-los como: desconhecido, conhecido, amigo, bom amigo e melhor amigo. Cada amigo tem outro amigo, e dessa maneira cada usuário do Orkut é ligado de algum modo com todas as pessoas através dessa rede social.

Segundo Marthe (2004) o que explica o sucesso do Orkut é que ele funciona como uma espécie de gincana virtual na qual os usuários testam sua popularidade. Seja alguém em busca de encontros amorosos, seja o integrante de um grupo de discussão sobre literatura, o associado está sob constante avaliação de seus pares. Quanto maior o número de contatos que possui, maior sua popularidade. Ele também recebe notas dos outros participantes em quesitos como beleza, simpatia e confiabilidade.

Esses grupos virtuais formam verdadeiras comunidades de dimensões planetárias, que ficam acessíveis quando nos conectamos na Internet e são constituídos em função de interações sociais, que se realizam em torno dos interesses comuns de seus membros. Assim, sua estrutura organizacional identifica-se com a estrutura de grupos ou associações da “vida presencial” e a adesão a eles também depende da identificação que o indivíduo tem com o grupo escolhido. Aderir a uma ou mais comunidades virtuais e interagir com seus membros fornece, a cada um, um sentido de unidade e de pertencimento.

Alguns críticos ferrenhos dizem que o Orkut está cheia de segundas e terceiras intenções, apesar dos nobres propósitos anunciados na página inicial: “Proporcionamos um ponto de encontro on-line com um ambiente de confraternização, onde é possível fazer novos amigos e conhecer pessoas que têm os mesmos interesses. Participe do orkut para estabelecer seu círculo social e se conectar a ele”. Os mais simpáticos afirmam que é um clubinho fechado dedicado a bisbilhotar a vida alheia. Outra teoria acredita que o provedor

do Orkut, estaria se apropriando das informações dos usuários para fins comerciais. O mais interessante é que tudo isso pode ser discutido no próprio site através de comunidades.

Atualmente o Orkut conta com milhares de comunidades dos mais variados assuntos. Qualquer internauta pode, com um simples clique pode criar sua própria comunidade e chamar seus amigos e outras pessoas para discutir o conceito desse fenômeno cibernético. Entre as comunidades existem aquelas dedicadas a discutir sobre o próprio site como por exemplo, “Eu odeio o Orkut”, “Conspiração Orkut” e “Viciados em Orkut”, “Saia do Orkut e vá ler um livro”, “Eu amo o Orkut”, dentre outras.

Neste momento há centenas de comunidades de comunidades sobre os mais variados temas, que vão desde as mais fúteis (Quero uma tsunami de Coca-cola), aos fãs de um determinado autor e/ou estilo musical, aos defensores de assuntos polêmicos (violência, pedofilia) e até comunidades com gostos exóticos como, por exemplo, “usamos física no banheiro” ou “tenho medo de cair para cima!”. Os “orkuteiros” como são chamados os usuários, podem entrar nas comunidades, que podem funcionar como fóruns de debates com interesses comuns ou forma de divulgar eventos. O objetivo principal das comunidades é a troca das informações.

Segundo dados do próprio site (Orkut set/2006) a maior comunidade da atualidade é brasileira e destinada ao tema EU DESTESTO ACORDAR CEDO com cerca de 2.899.117 membros. Já a vice-colocada no ranking de popularidade é destinada a uma temática quase universal: o amor materno. A comunidade EU AMO MINHA MÃE possui cerca de 2.617.943 usuários que reafirmam diariamente no site o amor por sua progenitora. Nem sempre as comunidades mais populares são as mais ativas. Na maioria das vezes, as pessoas entram nestas comunidades apenas para demonstrar sua preferência ou gosto pessoal. Analisando os fóruns destas comunidades percebe-se que há pouca interação entre os seus membros, muitos usuários utilizam os fóruns para jogar entre si, divulgar eventos, spams<sup>2</sup>, do que propriamente debater sobre a temática da comunidade.

Dentro do próprio site, existem diversas comunidades dispostas a discutir o tema Educação, Novas Tecnologias no Ensino, Informática Educativa, contudo apenas uma comunidade destina-se a discutir o uso pedagógico do Orkut. Dentro desta comunidade, existem controvérsias a respeito da viabilidade deste groupware na educação. Uns

---

<sup>2</sup> SPAM é o termo pelo qual é comumente conhecido para o envio, a uma grande quantidade de pessoas de uma vez, de mensagens eletrônicas, geralmente com cunho publicitário, mas não exclusivamente, sem serem solicitadas.

acreditam que a tecnologia, no caso o Orkut, deveria ser utilizada para enriquecer o ambiente educacional, propiciando a construção de conhecimento por meio de uma atuação ativa, criativa e criadora. O computador, em especial, a Internet permitiria novas formas de trabalho, possibilitando a criação de ambientes de aprendizagem uma vez que sugere a participação ativa dos alunos em pesquisas, fazendo simulações, confirmando idéias prévias, experimentando e construindo novas formas de representação mental como propôs Piaget (1994).

Outros, contudo, vêem o Orkut, como um local anárquico, sem controle, onde os jovens estariam a mercê de inúmeros perigos como pedofilia, por exemplo. Enquanto uns defendem de forma entusiástica a sua utilização, considerando o domínio dessa ferramenta indispensável para o mundo de hoje, um passaporte para a inclusão digital, outros usuários mostram-se céticos quanto a sua utilização no contexto educativo. Preocupam-se com o exagero e a supervalorização deste recurso, defendem sua importância, mas acham fundamental a definição de critério e limites para sua utilização.

É sabido que a introdução de novas tecnologias na sala de aula, sempre trouxe expectativas e polêmicas, como aponta Valente (1993). O autor defende a introdução do computador na sala de aula, não como um componente curricular, mas como uma valiosa ferramenta a serviço da educação capaz de propiciar no aluno novas formas de conhecimento.

É inegável o poder que as comunidades virtuais têm de congregar pessoas de diferentes lugares, que discutem sobre os mais variados temas, tendo a oportunidade de ampliar sua rede de contatos, pessoais ou profissionais, ou até mesmo encontrar a carismetade. Desta forma, apresentaremos alguns exemplos para mostrar a influência e a viabilidade do Orkut na educação formal.

Inicialmente, podemos destacar o caráter de gratuidade e entretenimento que este software promove. Enquanto que em outros espaços como o Teleduc, por exemplo, é necessário um alto investimento financeiro para sua manutenção, através do Orkut, acessível a qualquer pessoa, mediante convite, o educador tem um enorme espaço para explorar uma linguagem nova e atraente, além de promover a interação social e a capacidade de expressão de seus alunos. Ao propor um fórum sobre um determinado assunto em uma comunidade, o professor torna-se autor, tendo o privilégio de conhecer a reação de seus leitores, quase que instantaneamente, criando assim um canal de comunicação entre os alunos, por vezes tão próximos e tão distantes.



Através destes fóruns podemos reunir pessoas em torno de um objetivo comum e, a partir disso, disseminar informações e experiências, importantes para a formação continuada das mesmas. Já existem inúmeros destes fóruns na Internet, com fins eminentemente educativos. Podemos listar, por exemplo, a lista de discussão da Comunidade Proinfo, que reúne educadores de todo país dispostos a discutir sobre a inserção de novas tecnologias na educação. A experiência vem dando tão certo que resultou em um Portal denominado Ponto de Encontro (<http://pontodeencontro.proinfo.mec.gov.br>) cuja intenção é a abertura da comunidade para outras comunidades, socializando com as demais o material prático-teórico produzido. Nessas comunidades, na medida em que os participantes realizam trocas entre si, seja oferecendo sua opinião em uma discussão, seja compartilhando alguma informação ou experiência que possa interessar, o desenvolvimento e os rumos da comunidade vão sendo traçados de forma coletiva. São esses movimentos que levam todo o grupo a encaminhar-se para novos tópicos de discussão e/ou novos caminhos de experimentação.

Outro aspecto saudável das comunidades virtuais seria a expansão do conhecimento por meio de pesquisa e exposição de resultados e/ou opiniões, ou seja, o aluno teria a liberdade de explorar, de descobrir, de opinar sobre as colocações, visto que os fóruns podem ser comentados. Neste momento, o professor estaria mão do privilégio de ser o detentor exclusivo do conhecimento, possibilitando a seus alunos a capacidade de refletir, sintetizar, ampliando seu pensamento abstrato ao fazer colocações, recebendo críticas e opiniões, percebendo o “insight” promovido dentro da comunidade. O professor também pode avaliar o interesse que os alunos demonstram quando acessam a página dos colegas e a qualidade do que conversam, enriquecendo seu vocabulário. Exemplificando, se um determinado assunto que não foi debatido nos 45 minutos previstos em sala de aula, pode ser explorado com maior profundidade em outro tempo e espaço. O material publicado na comunidade pode ser consultado a qualquer momento. Com isso, os alunos podem dedicar mais tempo a determinados assuntos que lhe interessam. Os alunos podem aproveitar a oportunidade para refletir mais um pouco sobre o tema. É um “termômetro” da receptividade dos alunos sobre determinado assunto. Se um fórum recebeu mais postagens do que outros, pode-se investigar que estratégias foram utilizadas, que assunto despertou maior interesse da turma, enfim é um mundo de possibilidades que se descortina ao educador.

Conectado à modernidade tecnológica e a uma nova maneira de se comunicar com os alunos, o educador também vai acabar conectando-se ainda mais ao mundo em que vive. Pode-se transformar o Orkut, num espaço de divulgação. Por exemplo, poderia-se convidar alunos, professores, parentes, amigos para conhecerem os projetos e eventos desenvolvidos na escola através de uma comunidade específica para esse fim. Moran et al (2002) nos ensina que a possibilidade de divulgar páginas pessoais e grupais na Internet gera uma grande motivação, visibilidade, responsabilidade para professores e alunos. Todos se esforçam em se comunicar bem, de serem compreendidos, aceitos no grupo social. O autor ressalta que alguns dos endereços mais interessantes ou visitados da Internet no Brasil são feitos por adolescentes ou jovens. Neste momento, os alunos ficariam mais motivados e envolvidos, visto que o resultado do projeto estaria para o mundo ver, aplaudir e criticar.

De acordo com um planejamento preliminar, poderia-se definir se as comunidades criadas seriam privadas ou não. A vantagem da comunidade pública é que permite que outras pessoas fora do círculo escolar, possam participar do debate. Para quem gosta de publicidade e visibilidade não existe espaço mais adequado, visto que os comentários, vídeos e fotos ficam disponíveis para quem quiser ver, ganhando respeito e admiração por parte dos colegas além de permitir a possibilidade de troca de experiências entre educadores.

Neste caso o papel do professor não diminuiu como muitos temem, pelo contrário, se ampliou à medida que lhe coube o papel de mediar os possíveis conflitos, refinar os discursos, tirar dúvidas, enfim, transformar a educação num processo dialógico como sonhou Paulo Freire. Não é preciso comentar que, com tanta conexão possibilitada pelo Orkut e suas comunidades o professor consegue ampliar sua aula. Ao indicar uma comunidade, um link, um fórum, professores e alunos perceberiam que todos estamos conectados, escola, família e sociedade.

Assim, é viável dizer que as Comunidades Virtuais promovem um novo modo do ser, de saber e de apreender, onde cada novo sistema de comunicação da informação cria novos desafios, que implicam novas competências e novas formas de construir conhecimento. É interessante ressaltar que essas novas formas de aprender, que estão surgindo, aproximam-se, cada vez mais, da maneira com que os seres humanos constroem naturalmente a sua inteligência. Por isso mesmo, talvez não sejam “novas formas” e sim um efetivo enriquecimento das formas naturais de aprender, uma vez que a inteligência se

desenvolve sempre na e pela interação, fator não reconhecido ou considerado pelo ensino tradicional.

## CONCLUSÃO

A questão da inserção de novas tecnologias no meio educacional vem sendo objeto no Brasil, de ampla discussão desde a década de 80. De lá para cá, vários documentos e propostas foram formuladas e algumas experiências foram encetadas, a maioria de caráter isolado, visto que a informatização das escolas, em especial, as públicas está longe do ideal.

É consenso que as novas tecnologias de informação podem potencializar a mudança do processo de ensino e de aprendizagem e que, os resultados promissores em termos de avanços educacionais relacionam-se diretamente com a idéia do uso da tecnologia a serviço da emancipação humana, do desenvolvimento da criatividade, da autocrítica, da autonomia e da liberdade responsável.

Com o mundo cada vez mais globalizado e informatizado, o jovem e a criança de hoje, tem acesso diário a todo o tipo de informação. Isso torna o sistema tradicional da sala de aula, massante e pouco atrativo. O uso de ferramentas como o Orkut para aumentar a atração pela aula é extremamente interessante, mas também muito complexa, principalmente porque não existem receitas prontas de como fazer funcionar de forma eficaz. É um exercício de erros e acertos, mas que não deve ser deixado de lado.

Primeiro é necessário entender e dominar, para depois utilizar essa nova tecnologia, pois o seu uso só terá sentido se ocorrer melhorias na qualidade de ensino, dando também oportunidade a toda sociedade de participar dessa nova realidade digital. Assim o papel das escolas torna-se importantíssimo, pois nelas as pessoas refletirão sobre como usar e para que usar as novas tecnologias.

Conseqüentemente, para acompanhar e fazer parte deste processo precisamos desenvolver novas estratégias e novas competências que podem ter reflexos importantes em sala de aula, por exemplo. Um professor que faz parte de uma comunidade virtual, que se sente desafiado, que aprende com ela, reconhece ser necessário auxiliar seus alunos a também explorarem esta nova fonte de informações, nos processos de construção de conhecimento e de novas competências. Cabe ao professor e aluno explorarem ao máximo todos as ferramentas do computador, de forma a colaborar mais e mais com a aquisição de conhecimento e aprendizagem significativa.

Uma problemática que não poderia deixar de ser discutida é a questão da inclusão digital e a formação dos educadores para o uso das novas tecnologias. Infelizmente poucas pessoas no Brasil têm acesso a Internet. Muitas iniciativas governamentais de inclusão digital foram iniciadas, porém, na mesma proporção, muitas delas foram abandonadas. Pode parecer contraditório querer dar acesso à Internet para a população que sequer tem como se alimentar de forma satisfatória, porém, hoje a inclusão digital é necessária para promover também a inclusão social e proporcionar o acesso dessa camada da população a uma vida digna, uma vez que o domínio da tecnologia é hoje essencial para a manutenção dos empregos. A tendência é que a inclusão digital torne-se tão necessária quanto o ato de saber ler e escrever.

Quanto à formação de educadores, um dos maiores problemas talvez seja a falta de acompanhamento de órgãos educacionais e de uma política educacional voltada para uma continuidade, pois muitos projetos e pesquisas na área de Informática Educativa são engavetados, quando dirigentes, secretários, governantes saem do poder. O descrédito, o ceticismo, a falta de contextualização das teorias, acontece tão corriqueiramente que professores entram e saem de capacitações, sendo que a grande maioria não se sente à vontade para aderirem, ou porque as capacitações são apenas “proforme” ou porque não conseguem transpor a ponte entre a teoria e a prática educativa.

É preciso que a Informática Educativa não seja vista desta mesma forma e sim haja um caráter de seriedade nessa prática que só tem a acrescentar e a enriquecer o processo de aprendizagem. Portanto, a Informática Educativa muito tem a contribuir com aprendizagem de alunos que, inseridos em uma sociedade do conhecimento, se sentem alheios e desmotivados para o ato de aprender. É preciso que se mude urgentemente para alcançarmos algo que é inerente à escola: o aprender, conseguindo, assim com esforço, resgatar valores antes perseguidos e alcançados por tal instituição, pois escola sem aprendizagem não há por que existir.

O grande desafio hoje é: Como ou quando iremos transformar a escola num espaço para aprendizagem significativa e de construção do conhecimento? Muitos são os que de uma maneira ou de outra tentam, ao problematizar o ensino-aprendizagem, solucionar tal questionamento e volta e meia vimos teorias que são abstraídas e postas em prática, mas que na verdade ficam só na teoria, não se concretizando, por falta de perseverança e vontade de fazer de nossos educadores.

Como pode-se perceber para resolver a problemática da educação no mundo contemporâneo, é necessário o envolvimento e a articulação da comunidade acadêmica e dos órgãos governamentais para que realmente possamos pensar a educação dentro do contexto das novas tecnologias. A questão amplia-se de tal forma que não se pode pensar que a simples presença de computadores nas escolas – ainda que necessária e louvável enquanto iniciativa – associada a um programa de capacitação de docentes darão conta desta transformação. Muito mais do que isto, é necessário e urgente acompanharmos conscientemente tal transformação principalmente nas instituições de ensino, na mentalidade da sociedade e na cultura educacional tradicional, refletindo e amadurecendo o papel do professor e também do aluno frente às essas novas tecnologias.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. **Informática e formação de professores**. Brasília: Ministério da Educação, 2000.

\_\_\_\_\_. Educação à distância na Internet: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v.29, n.2, p.327-340, jul/dez. 2003.

BETTEGA, M. H. **Educação continuada na Era digital**. São Paulo: Cortez, 2004.

BORGES NETO, H. Uma classificação sobre a utilização do computador pela escola. Fortaleza, **Revista Educação em Debate**, ano 21, v. 1, n. 27, p. 135-138, 1999.

COSCARELLI, C. **O fenômeno Orkut**. Disponível em: [http://www.universia.com.br/html/materia/materia\\_eaab.html](http://www.universia.com.br/html/materia/materia_eaab.html). Acesso em: 20 jul. 2006.

FAGUNDES, L. C. **Aprendizes do futuro: as inovações começaram**. Coleção Informática para a Mudança em Educação, Brasília: MEC/ SEED/ ProInfo, 1999.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

MARTHE, M. Gincana da popularidade. **Revista Veja**. Edição 1858. 16 jun. 2004. Artigo disponível em: [http://veja.abril.uol.com.br/160604/p\\_068.html](http://veja.abril.uol.com.br/160604/p_068.html) Acesso em 20.jul.2006

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. São Paulo: Papirus, 2002.

NOGUEIRA, M.; SILVA, M. S.; SMABUGARO, T. M. Orkut. **Revista Superinteressante**, São Paulo, n.204, p. 80-87, set. 2004.

ORKUT. Home principal. Disponível em:

<http://www.orkut.com/GLogin.aspx?done=http%3A%2F%2Fwww.orkut.com%2F>.

Acesso em: 10 set. 2006.

PALLOFF, R. M.; PRATT, K. **Construindo comunidades de aprendizagem no ciberespaço**, Porto Alegre: Ed.Artmed.2002.

PAPERT, S. **Logo: computadores e educação**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

PIAGET, J. A. **Epistemologia genética**. Petrópolis: Vozes, 1994.

RHEINGOLD, H. **The virtual community**. Disponível em:

<http://www.rheingold.com/vc/book/>. Acesso em: 05 jul. 2003.

VALENTE, J. A. **Computadores e conhecimento: repensando a educação**. Campinas: UNICAMP, 1993.

\_\_\_\_\_. Visão analítica da informática no Brasil: a questão da formação do professor. **Revista Brasileira de Informática Educativa**, São Paulo, n.1, p. 45-60. 1997.

SANTORO, F. M.; BORGES, M. R. S.; SANTOS, N. Um framework para estudos de ambientes de suporte à aprendizagem cooperativa. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, São Paulo, v.4, p.51-68, 1998.

TIJIBOY, A.W.; MAÇADA, D.L.; SANTAROSA, L.M.C. e FAGUNDES, L.C.

Aprendizagem cooperativa em ambientes telemáticos. **Informática na Educação: teoria e prática**. vol.1, n.1. out. 1998. Porto Alegre: UFRGS, Curso de Pós-graduação em Informática na Educação, 1998.

WIKIPÉDIA ENCLICOPEDIA. **Orkut**. Disponível em:

[http://pt.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina\\_principal](http://pt.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina_principal). Acesso em: 10 set 2006.

**GLENILCE MARIA DE SOUSA FORTE**

Pedagoga, especialista em informática educativa, docente da rede municipal de Fortaleza-CE, atuando no LIE - laboratório de informática educativa

Email: [glenilce@yahoo.com.br](mailto:glenilce@yahoo.com.br)

**SINARA SOCORRO DUARTE ROCHA**

Pedagoga, especialista em informática educativa, docente da rede municipal de Fortaleza-CE, atuando no LIE - laboratório de informática educativa. Pesquisadora independente de novas tecnologias na educação

Email: [sinaraduarte@yahoo.com.br](mailto:sinaraduarte@yahoo.com.br)

Artigo recebido em: 09/12/2006  
Artigo para publicação em: 20/12/2006