

REDES SOCIAIS COMO OPÇÃO DE FERRAMENTA COLABORATIVA NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO ENSINO APRENDIZAGEM

Lindomar Martini¹
lindomartini@hotmail.com
Natanael Augustos Viana Simões²

RESUMO

A evolução das tecnologias de informação e comunicação revolucionou as formas de diálogo e a busca por conhecimento, potencializou as relações entre as pessoas e tem gerado alguns paradigmas para as instituições de ensino e educadores: de que maneira inserir os recursos tecnológicos na educação, como gerenciar tamanho volume de informação para transferir em forma de conhecimento aos alunos. O desenvolvimento deste artigo consiste em analisar se os recursos disponíveis nestas redes contemplam as funcionalidades desejáveis para um ambiente virtual colaborativo. Notou-se que as redes sociais analisadas apresentaram resultados satisfatórios quanto a apresentar características compatíveis às definições levantadas, entretanto o contexto em que cada uma trabalha, quanto a seu propósito de uso, deve ser melhor explorado para abstrair resultados mais favoráveis ao ensino.

Palavra-chave: Educação. Informação. Redes Sociais. Tecnologias.

ABSTRACT

The evolution of information and communication technologies has revolutionized the ways of dialogue and the search for knowledge, potentiated the relationships between people and has generated some paradigms to educational institutes and educators: how to insert technological resources in education, how to manage the great size volume of information in order to transfer knowledge to students. The development of this article is to analyze if the resources available in these networks contemplate the desirable functionalities for a collaborative virtual environment. It was noted that social networks analyzed showed satisfactory results as to present the definitions compatible features raised, however the context in which each works, in their purpose of use must be better exploited to abstract more favorable results to education.

Keywords: Education. Information. Social Network. Technologies.

1 INTRODUÇÃO

A evolução frenética e constante das Tecnologias de Informação e Comunicação possibilita atualmente à sociedade infinitas formas de adquirir novos conhecimentos graças aos mais variados dispositivos tecnológicos e os aplicativos cada vez mais intuitivos oferecem enormes facilidades na busca de informações.

¹ Graduado em Sistemas de Informação, pós-graduando em Informática na Educação pelo Instituto Federal de Rondônia, Campus Ariquemes.

² Docente orientador do Instituto Federal de Rondônia, Campus Ariquemes.

A pouco mais de duas décadas, existia apenas imensos computadores nada portáteis, uma internet muito lenta com acesso via cabo e não por redes sem fio e poucos tinham acesso; a telefonia era apenas fixa. A busca de informações era baseada nos livros, jornais, artigos e revistas, todos impressos, além, é claro, do rádio e televisão.

Com a chegada da telefonia móvel, o aumento da velocidade e acessibilidade da internet com novas conexões como as redes sem fio, o desenvolvimento de dispositivos móveis cada vez mais potentes e práticos contribuíram para mudar completamente a forma de a sociedade interagir com novos conhecimentos e os compartilhar entre si.

Através das novas tecnologias, pode-se conhecer o mundo se sair do local onde mora, visitar lugares distantes de forma virtual, visualizar fotos e vídeos com tamanha qualidade tal qual estivesse realmente no local. Apreciar obras literárias dos quatro cantos do planeta, ter acesso aos mais recentes artigos científicos publicados, acesso a milhares de revistas digitais.

O fenômeno das redes sociais virtuais que possibilita as pessoas mesmo distantes milhares de quilômetros a comunicação entre si em tempo real, permite o compartilhamento de conteúdo como fotos e arquivos, troca de opiniões entre tantas outras ações.

No que se refere à Educação, os avanços tecnológicos fornecem inúmeras ferramentas aos professores no intuito de auxiliar o processo de transferência do conhecimento aos seus alunos, tornando as aulas mais atraentes e produtivas.

Neste contexto encontram-se as redes sociais virtuais como opção para trabalhar de forma colaborativa a construção do saber, por isto este estudo visou analisar se os recursos disponíveis nestas redes contemplam as funcionalidades desejáveis para um ambiente virtual colaborativo tal como definidas por Machado, Tijiboy (2005), Nitzke e outros (1999) e Souza (2006). As redes sociais analisadas apresentaram resultados satisfatórios quanto a apresentar características compatíveis às definições levantadas, entretanto o contexto em que cada uma trabalha, quanto a seu propósito de uso, deve ser melhor explorado para abstrair resultados mais favoráveis ao ensino.

2 INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

Até meados dos anos 90 as fontes de informação eram através dos jornais, livros e revista impressos e também pelo rádio e televisão. Exceto pela televisão, geralmente as demais fontes eram regionais e nem toda a população tinha acesso a essas informações, seja pelos custos para a aquisição ou mesmo pela localidade, distantes do local de origem da informação.

Com a população cada vez mais conectada a internet graças às facilitadas ocasionadas pelas novas tecnologias com dispositivos mais potentes e práticos e uma maior acessibilidade e mobilidade nas conexões com a rede mundial, tem-se acesso às informações em tempo real e de qualquer parte do planeta, principalmente graças às poderosas ferramentas de pesquisas pela quais se podem adquirir informações dos mais variados gêneros em milésimos de segundos.

Na educação as tecnologias de informação e comunicação ofertam inúmeras ferramentas para tornar o processo de ensino e aprendizagem mais atraente e eficaz. Através do uso de conteúdos audiovisuais e mídias digitais, a realização de pesquisas pela internet na busca de informação e a utilização de aplicativos pedagógicos, ou seja, programas de informática criados para serem utilizados pelos

professores e alunos na realização das atividades educacionais dentre as diferentes disciplinas. Moran (2013, p. 36) explica que:

Os docentes podem utilizar os recursos digitais na educação, principalmente a Internet, como apoio para a pesquisa, para a realização de atividades discentes, para a comunicação com os alunos e dos alunos entre si, para a integração entre grupos dentro e fora da turma, para publicação de páginas web, blogs, vídeos, para a participação em redes sociais, entre muitas outras possibilidades.

Antes da inserção das novas tecnologias nas escolas, a principal fonte de informação era a biblioteca, por meio dos livros e revistas. Os alunos dispunham dos livros didáticos e da sabedoria de seus professores como principal fonte de informação e conhecimento. A única fonte de informação em tempo real que se possuía na época eram as transmissões de rádios e TV. Os livros didáticos, principalmente nas escolas públicas, eram distribuídos aos alunos e reutilizados por anos seguidos, fatos marcantes da humanidade ocorreram sem que os alunos tivessem conhecimento, apenas algum tempo após terem ocorrido.

No ano de 1997 o Ministério da Educação através da portaria nº 522, criou o ProInfo inicialmente chamando de Programa Nacional de Informática na Educação. O objetivo do ProInfo é inserir nas escolas de educação básica as tecnologias de informação e comunicação no processo de ensino e aprendizagem. Para isso o Ministério da Educação vem implantando laboratórios de informática nas escolas pública e capacitando os professores destas escolas para a utilização destes laboratórios. Em 2007 mediante o decreto nº 6.300 o ProInfo passou a ser Programa Nacional de Tecnologia Educacional, e como objetivo principal incentivar o uso pedagógico das tecnologias de informação e comunicação nas escolas públicas de educação básica.

Provocada pela nova realidade na obtenção de informações surge um novo cenário para os educadores e instituições de ensino conforme descreve Moran (2000, p. 2):

O papel do professor se amplia significativamente: Do informador, que dita conteúdo, se transforma em orientador de aprendizagem, em gerenciador de pesquisa e comunicação, dentro e fora da sala de aula, de um processo que caminha para ser semipresencial, aproveitando o melhor do que podemos fazer na sala de aula e no ambiente virtual. É um desafio aprender a gerenciar o processo de aprendizagem com alunos conectados pela Internet (...). Organizações educacionais precisam rever seus processos de organização, flexibilizar seus currículos, adaptar-se a novas situações, formar seus docentes no gerenciamento da aprendizagem com tecnologias telemáticas.

Coutinho e Lisbôa (2011, p. 5) afirmam que os desafios para as instituições de ensino consistem em:

(...) desenvolver nos estudantes competências para participar e interagir num mundo global, altamente competitivo que valoriza o ser-se flexível, criativo, capaz de encontrar soluções inovadoras para os problemas de amanhã, ou seja, a capacidade de compreendermos que a aprendizagem não é um processo estático mas algo que deve acontecer ao longo de toda a vida.

As instituições de ensino deverão garantir como princípio a construção do conhecimento, com a abundância de informações cabe ao professor mediar a aprendizagem, ultrapassando as fronteiras das escolas e chegando nos mais diversos contextos informar por meio de conexões na rede global. Para que isso ocorra, o professor necessita além dos conhecimentos tecnológicos, possuir capacidade pedagógica para realizar uma leitura crítica das informações encontradas de forma difusa e desorganizadas na internet. Já o aluno deve possuir capacidade cognitiva para avaliar, analisar e relacionar as informações e as converter em conhecimento. (COUTINHO; LISBÔA, 2011).

A relação entre qualidade e quantidade de informações é o grande problema que se deve resolver atualmente, como transformar em conhecimento o imenso volume e enorme fluxo de informações. (CRUZ, 2008).

Diante deste novo panorama os educadores necessitam adequar-se ao máximo às ferramentas disponibilizadas pelas tecnologias de informação, pois cada vez mais precocemente os alunos são inseridos neste mundo tecnológico muito atraente com jogos e aplicativos dos mais diversos e acabam disputando a atenção em relação ao aprendizado. Elaborar aulas e conteúdos diversificados e interativos se faz necessário, no intuito de tornar as aulas mais atrativas.

3 REDES SOCIAIS

As redes sociais existem desde os primórdios da humanidade, ocorrem nas relações familiares, na comunidade em que se vive, com os colegas na escola, e no trabalho e se estende por toda nossa vida. Relações essas essenciais para promover troca de experiências e conhecimentos entre seus integrantes.

A criação das redes é um processo realizado juntamente com a busca da identidade individual ou coletiva. Diante dos novos princípios e estruturas sociais, do encaminhamento e formação de paradigmas da tecnologia da informação num processo de reestruturação e a difusão da informatização fossem processos inseparáveis, devem-se destacar as diferenças culturais e institucionais das diversas sociedades informacionais. (CASTELLS, 1999).

Até pouco tempo atrás, as relações ocorriam de forma presencial ou através de correspondências como cartas e cartões postais e por meio do telefone, mas as novas tecnologias de informação e comunicação provocaram uma verdadeira revolução no que diz respeito às redes sociais.

As novas tecnologias de informação e comunicação permitem que o ser e a rede sejam conectados e desconectados num constante jogo de decisões estratégicas. Quando essas conexões se rompem, surge uma alienação entre as redes e os seres que passam a considerar isolados. Nesse processo, a fragmentação social cresce à medida que as identidades tornam-se mais específicas e cada vez mais difíceis de compartilhar. Num mundo de mudanças confusas e incontroladas as pessoas tendem a reagrupar-se em torno de identidades primárias como a religião, étnica e territorial (CASTELLS, 1999).

O avanço tecnológico ofereceu um leque muito maior conforme Machado e Tijiboy (2005, p. 2) afirmam:

Com o desenvolvimento das ferramentas tecnológicas, principalmente aquelas promovidas pelo advento da Internet, emergem em nossa sociedade novas formas de relação, comunicação e organização das atividades humanas, entre elas (...) redes sociais virtuais. As redes sociais

apoiadas por computadores utilizam-se de diferentes recursos, entre eles: e-mails, fóruns, listas de discussão, Chats, Softwares Sociais...

Através destas novas ferramentas de relacionamento é possível a comunicação em

tempo real, independente da localização geográfica dos usuários, como se os mesmo estivessem exatamente no mesmo local.

Outra grande vantagem das redes sociais virtuais é a troca de informação entre seus seguidores, compartilhamento de fotos, vídeos e arquivos, na organização de eventos sociais e culturais, criação de grupos de estudos, além de inúmeras outras atividades.

A internet inicialmente foi projetada para organizar os dados no intuito de facilitar a pesquisa. Ao mesmo tempo foram surgindo grupos por afinidade onde a colaboração foi crescendo até atingir a estruturação das grandes redes sociais como o Facebook, no qual uma pessoa qualquer cria um grupo de comunicação, pesquisa ou relacionamento. Muitas instituições de ensino possuem ambientes virtuais de aprendizagem como Moodle ou semelhantes, mas são pouco ativos, enquanto há maior colaboração num grupo criado pelos estudantes em alguma rede social, por sentirem-se mais livres para se comunicar. É importante conciliar os ambientes formais e informais tornando-os mais ativos, que possibilite aos alunos divulgar seus ambientes pessoais de aprendizagem para ampliar a construção colaborativa do processo de aprendizagem. (MORAN, 2013).

4 APRENDIZAGEM COLABORATIVA

O estudo colaborativo tem como objetivo aumentar a interação entre educadores e estudantes no intuito de motivar o aprendizado, estimular as pesquisas e incentivar o compartilhamento de conhecimentos.

Na metodologia de aprendizagem colaborativa os papéis do grupo são definidos por seus membros; existe o compartilhamento da autoridade e a competência do professor é de um facilitador, como parceiro da comunidade de aprendizagem. (TORRES, 2007, p. 341).

Dias (2013, p. 2-3) explica que:

Os processos e estratégias colaborativas integram uma abordagem educacional na qual os alunos são encorajados a trabalhar em conjunto no desenvolvimento e construção do conhecimento. A aprendizagem em grupo ou colaborativa é baseada num modelo centrado no aluno, promovendo a sua participação dinâmica nas atividades e na definição dos objetivos comuns do grupo.

Inicialmente os grupos de estudos obrigavam-se a se reunirem num mesmo local, ou seja, deveriam estar reunidos fisicamente no mesmo ambiente como por exemplo na sala de aula ou biblioteca. Com as possibilidades proporcionadas pelas tecnologias de informação e telecomunicação, estes grupos de estudos podem ser formados de forma virtual, independente da localização de seus membros.

Moran (2013, p. 2-3) afirma que:

Com os avanços das redes e da mobilidade, as pessoas estão aprendendo de forma muito mais flexível, horizontal, informal, sem depender tanto dos mestres. A aprendizagem em grupo, em pares, entre pessoas de diversos países é cada vez mais ampla e fascinante.

Ambientes virtuais de aprendizagem colaborativa utilizam conjuntos de ferramentas estruturadas em um groupware, com o objetivo de apoiar a comunicação, colaboração e coordenação das atividades de um grupo. Alguns dos recursos de um groupware são: sistemas de mensagens de troca assíncrona de mensagens textuais entre grupos de usuários, correio eletrônico, listas de interesse e de discussão, quadros de aviso (*bulletin boards*) e fóruns (*newsgroups*). (NITZKE et al, 1999).

Souza (2006, p. 6) define groupware como “sistemas baseados em tecnologias de

computação e telecomunicações que auxiliam grupos de usuários a exercer uma atividade”.

5 ANÁLISE DE RECURSOS DAS REDES SOCIAIS

Neste trabalho foram analisadas de forma qualitativa, utilizando o método indutivo, se os recursos disponíveis nas redes sociais virtuais individualmente possuem relevância para fins educacionais sendo estas: Facebook, Twitter e Google+. Para tanto uma lista de recursos desejáveis foi gerada a partir das definições trazidas por Machado, Tijiboy (2005), Nitzke e outros (1999), além de incluir recursos que permitam a participação dinâmica como dado por Souza (2006).

Cada rede social foi analisada individualmente com o propósito de identificar seus aspectos e recursos disponíveis, de forma que as características avaliadas sejam melhores empregadas em prol do aprendizado colaborativo dos usuários da rede.

O Facebook foi criado em 2004, inicialmente denominado “The Facebook”. Foi desenvolvido pelos ex-estudantes da Universidade de Harvard Mark Zuckerber, Dustin Moskovitz, Cris Hughes e Eduardo Saverin. Inicialmente, o Facebook seria utilizado apenas pelos estudantes de Harvard, mas com o passar do tempo, foi expandindo para outras universidades e, somente em 2006, qualquer usuário com idade acima de 13 anos poderia criar o seu perfil na Rede Social. (SANTOS, 2011). Os usuários necessitam registrar-se no site, em seguida, podem criar seu perfil. Possui recursos como: mural de recados, compartilhar, curtir, status, eventos, facebook messenger, álbuns de fotos.

O Twitter foi criado em 2006 pela Obvios Corp, é até então considerada a mais inovadora referente à velocidade da informação. É uma Rede Social que permite ao usuário mandar curtas mensagens em 140 caracteres. Esta rede social foi inspirada em um pássaro que emite sons para comunicar aos demais pássaros sua atual localização e atividade. (SANTOS, 2011). É necessário criar uma conta de usuário e preencher o perfil. Seus recursos basicamente referem-se a troca de mensagens de textos.

O Google+ foi criado em 2011, após algumas tentativas frustradas em lançar uma rede social a Google criou o Google+. Inicialmente a ideia da rede social era possibilitar uma interação dos usuários de maneira seletiva, dividindo em círculos cada grupo de amizade. (SANTOS, 2011). Após efetuado o cadastro no site, o usuário tem acesso aos recursos como: eventos, jogos, comunidades, bate-papo, fotos.

6 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O com base na análise dos recursos pertencentes a cada rede social, desenvolveu-se uma amostra de dados comparativa onde são listadas as funcionalidades desejáveis das redes sociais selecionadas.

Tabela – Recursos nas redes sociais analisadas conforme compilado de funcionalidades desejáveis de Machado e Tijiboy(2005), Nitzke e outros (1999) e Souza (2006).

Recursos desejáveis	Redes Sociais		
	Facebook	Twitter	Google+
Lista de interesses e discussão, grupos ou fóruns	S	N	S
Quadro de avisos	S	N	S
Botão de compartilhar em sites de terceiros	S	S	S
Comentário ou resposta	S	S	S
Postagem de imagens integrada	S	N	S
Postagem de vídeo integrada	S	N	S
Postagem de arquivos integrada	S	N	S
Chat síncrono privado	S	N	S

Chat síncrono em grupo	S	N	S
Chat assíncrono privado	S	S	S
Chat assíncrono em grupo	S	S	S
Vídeo chat	S	N	S
Múltiplos participantes no vídeo chat	N	N	S

As listas de discussão podem aparecer no Facebook em forma de grupos, criados a partir de um objeto comum com participantes que compartilham do mesmo interesse, enquanto que no Google+ o mesmo conceito atende pelo termo de comunidade. Ambas as redes permite a criação de grupos ou comunidades abertas e fechadas, entretanto, para contemplar os requisitos de um ambiente de aprendizagem colaborativa, o ideal seria que estes fossem criados abertamente permitindo a qualquer um no globo participar da discussão. Já o Twitter não apresenta este conceito, sendo a única forma de iniciar a discussão sobre um dado assunto seria através de marcação no texto chamadas *hashtags*. O uso de *hashtags* não limita a exibição do conteúdo a um grupo específico fazendo com que todos os seguidores da pessoa vissem a postagem mesmo não sendo de seu interesse.

O quadro de avisos por sua vez surge tanto no Facebook quanto no Google+ em forma de notificações. O usuário pode configurar a comunidade ou grupo para receber notificações de novas entradas e respostas efetuadas nas postagens, podendo assim acompanhar o desenvolver de todas as discussões realizadas. O Twitter apresenta notificações apenas quando o nome do usuário aparece na postagem e, da mesma forma como ocorreu no item anterior, todos os seguidores serão capazes de ver a postagem, mesmo quando direcionada a outrem.

O botão de compartilhamento de sites terceiros é um grande recurso presente nas redes sociais analisadas e na maioria das redes existentes. É uma ferramenta interessante ao ambiente de aprendizagem virtual, porque ao encontrar uma página contendo assunto relevante ao grupo, seja texto, imagem, vídeo ou qualquer outra multimídia, o usuário pode disponibilizar a seus colaboradores a informação e assim disseminar conhecimento mutuamente.

Comentar ou responder uma postagem é algo imprescindível se é desejável na rede a colaboração. O Facebook possui um sistema de comentário mais inteligente, permitindo além de comentar uma postagem, realizar o comentário de um comentário provocando retroalimentação. O Twitter por sua vez possui atende esta mesma função através pelo nome de *reply* que permite responder a um *tweet*.

Exceto o Twitter, as outras redes permite embarcar na postagem, de forma nativa, recursos audiovisuais o que ajuda no entendimento do assunto, na abordagem ou na fundamentação da ideia ou dúvida. Pelo Twitter é possível apenas embarcar hiperligações para estes recursos, não ficando disponível diretamente na rede sendo necessário abrir em nova janela ou aba.

A conversação pode acontecer de quatro formas diferentes: quando há duas pessoas online e ambas conversam em tempo real; quando há um grupo e todos conversam em tempo real; quando há uma pessoa online e esta manda uma mensagem para uma pessoa que lerá mais tarde; e quando há uma pessoa online e esta manda uma mensagem para um grupo que lerá mais tarde. Mais uma vez o Twitter fica a desejar no quesito síncrono, pois tudo nele é baseado em postagem de microtextos e tudo é para os seguidores.

Existe também o recurso de conversação por vídeo presente no Facebook, disponibilizado em parceria com a Microsoft através do Skype, no entanto é permitido o chat por vídeo apenas com uma pessoa por vez, enquanto que no Google+ há opção de múltiplas pessoas participarem da conversação, cada um com sua câmera e microfone, podendo utilizar o YouTube para mostrar vídeos, abrir uma seção para perguntas através de chat em texto para quem não possui câmera, apresentação de slides, apresentação da

tela do computador e diversos outros recursos interessantes para o aprendizado dinâmico.

Analisando os fatos fica claro que o Twitter, apesar de uma poderosa ferramenta para disseminação rápida de informação não se caracteriza em nenhum momento como uma rede social utilizável para fins de aprendizagem virtual. O páreo fica acirrado entre Facebook e Google+, sendo as duas redes ricas em recursos, contemplando em todos os níveis os recursos desejáveis como descritos pelos estudiosos citados neste artigo. Existem diversos fatos aqui ainda a analisar: seria o Facebook melhor para este fim já que é a rede mais utilizada e difundida no mundo, poupando os participantes de aprender novas ferramentas e criar novos perfis? Ou apesar do Google+ ter alguns recursos a mais, interessantes para o aprendizado dinâmico e colaborativo, qual seria o grau de dificuldade em trazer os alunos para esta rede?

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização da internet por meio das redes sociais, chats e blogs como plataforma para comunicação, realização de atividades acadêmicas e compartilhamento de conteúdos entre os participantes amplia a interação entre alunos e professores e exige dinamismo de ambas as partes: cabe aos educadores orientar, estimular e supervisionar as atividades e pesquisas efetuadas pelos alunos. As redes sociais analisadas apresentaram resultados satisfatórios quanto a apresentar características compatíveis às definições levantadas, entretanto o contexto em que cada uma trabalha, quanto a seu propósito de uso, deve ser melhor explorado para abstrair resultados mais favoráveis ao ensino. Quer dizer que qualquer que seja a rede social escolhida pelo docente trará resultados benéficos, entretanto é necessário conhecer as especificidades em cada uma.

O manuseio de informações para a edificação do conhecimento pessoal é papel dos estudantes com o objetivo de proporcionar-lhes a autonomia para a construção do seu próprio saber de acordo com sua dinâmica. Pois um dos maiores desafios dos educadores é estimular os estudantes a serem pesquisadores e não somente executores de tarefas, sentindo-se motivados a investigar, que ultrapassem além do senso comum, que todo o potencial que as redes tecnológicas e humanas sejam exploradas.

Faz-se necessário promover treinamento dos professores sobre as funcionalidades da rede social num nível técnico, para que os mesmos possam utilizá-las da melhor maneira possível a fim de criar e conduzir discussões com relevância, interferindo intencionalmente em prol da aprendizagem colaborativa. Não é preciso criar uma nova rede social, todos os recursos desejáveis estão lá esperando para serem usados, basta apenas uma mudança de contexto, de fixar o olhar a partir de uma perspectiva diferente. Só então será possível criar um ambiente de aprendizagem verdadeira colaborativa, que reflita os valores da educação e que efetivamente possam construir conhecimento, saber e desenvolvimento tanto da humanidade quanto científico.

REFERÊNCIAS

- CASTELLS, M. **A sociedade em rede: Do Conhecimento à Ação Política**; São Paulo: Paz e Terra, 1999. v. 1.
- COUTINHO, C.; LISBÔA, E. **Sociedade da informação, do conhecimento e da aprendizagem: desafios para educação no século XXI**. Revista de Educação, Vol. XVIII, nº 1, 2011, Páginas (5 à 22).
- CRUZ, J. M. O. **Processo de Ensino-Aprendizagem na Sociedade da Informação**. Educ. Soc., 2008, vol. 29, n. 105, p. 1023-1042. Disponível em

<<http://www.cedes.unicamp.br>> Acesso em: 28/01/2014.

DIAS, P. **Comunidades de Conhecimento e Aprendizagem Colaborativa**. Seminário Redes de Aprendizagem, Redes de Conhecimento, Lisboa, 2001. Disponível em: <http://www.prof2000.pt/users/mfflores/teorica6_02.htm> Acesso em: 30/01/2014.

MACHADO, J. R.; TIJIBOY, A. V. **Redes Sociais Virtuais: Um espaço para efetivação da aprendizagem cooperativa**. CINTED-UFGRS: Novas Tecnologias na Educação, 2005, v. 3, nº 1.

MONTENEGRO, C. **Infográfico: Comparando as Redes Sociais mais utilizadas**. 2011. Disponível em: <<http://midiaboom.com.br/dados-e-estatisticas/infografico-comparando-as-redes-sociais-mais-utilizadas/>>. Acesso em: 11/02/2014.

MORAN, J. M. **Educação inovadora na Sociedade da Informação**. 2000. Disponível em: <<http://www.anped.org.br/reunioes/23/textos/moran.PDF>>. Acesso: 28/01/2014.

_____. **A educação a distância, mais focada em pesquisa e colaboração**. Educação a Distância: Meios, Atores e Processos. Belo Horizonte: CAED-UFMG, 2013, p. 39-51. Disponível em <<http://www.eca.usp.br/moran>>. Acesso em: 30/01/2014.

_____. **Integrar as tecnologias de forma inovadora**. Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica. Papirus, 21^a ed, 2013, p. 36-46.

NITZKE, J. A.; CARNEIRO, M. L. F.; GELLER, M.; SANTAROSA, L. C. **Criação de Ambientes de Aprendizagem Colaborativa**. X SBIE, Curitiba, 1999. Disponível em <<http://penta.ufrgs.br/pgie/sbie99/acac.html>>. Acessado em: 13/02/2014.

SANTOS, N. **A história das redes sociais: história e guia completo**. 2011, Disponível em <<https://www.natanaeloliveira.com.br/a-historia-das-redes-sociais/>>. Acesso em: 06/02/2014.

SOUZA, C. R. B. **GROUPWARE & CSCW: Conceitos Básicos**. UFPA, 2006. Disponível em: <<http://www.ufpa.br/cdesouza/teaching/csw-2006-2/1-introduction.pdf>>. Acessado em: 13/02/2014.

TORRES, P. L. **Laboratório on-line de aprendizagem: Uma experiência de aprendizagem colaborativa por meio do ambiente virtual de aprendizagem EUREK@KIDS**. Cad. Cedes, Campinas, 2007, v. 27, nº 73, p. 335-352.