



EDUCAÇÃO CONTEMPORNEA E A WEB 2.0 NO CONTEXTO SOCIOLÓGICO

Alessandra Conceição Monteiro Alves[1]

Edney Menezes Nogueira [2]

Patrícia Batista dos Santos[3]

Eixo Temático: Tecnologia, Mídias e Educação

RESUMO

Na História da Educação Brasileira, notamos que a produção do conhecimento não acontece de forma solitária, mas sim de maneira coletiva. Nesse processo, deposita-se na WEB 2.0 e nos sistema de informação, mais precisamente no computador e nas redes sociais a possibilidade de construir um espaço colaborativo propício à produção de conhecimento e aprendizagens simultâneas mediadas por computador. Nós últimos anos, o uso pedagógico e educativo das tecnologias de comunicação e informação nas escolas e no sistema de ensino brasileiro vem sendo discutido principalmente, pela construção de novos moldes de ensino. O presente artigo tem como objetivo fazer uma reflexão da Educação Contemporânea dentro da história da Educação Brasileira e apresentar a Web 2.0 e suas propostas dentro de um contexto sociológico.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Contemporânea, Sociedade do Conhecimento, Web 2.0.

ABSTRACT

CONTEMPORARY EDUCATION AND WEB 2.0 IN SOCIAL CONTEXT

In the History of Brazilian Education, noted that the production of knowledge does not happen so lonely, but collectively. In this process, is deposited in the WEB 2.0 and the information system, more specifically in computer and social networks the possibility of construct a collaborative space propitious to production of knowledge and learning simultaneous computer-mediated. In recent years, the use pedagogical and educational of the information and communication technologies in schools and the Brazilian education system has been discussed mainly by the construction of new ways of teaching. This scientific article aims to thinking about Contemporary Education in the history of Brazilian Education and presenting Web 2.0 and its proposed within a social context.

KEYWORDS: Contemporary Education, Knowledge Society, Web 2.0.

1- EDUCAÇÃO CONTEMPORNEA E A SOCIEDADE DO CONHECIMENTO

Uma das primeiras necessidades trazidas pela época contemporânea é o repensar acerca do significado do conhecimento, e, particularmente, da educação escolar. Neste sentido, convém salientar, de início, o predomínio histórico do modelo cartesiano-newtoniano no modo de se entender e de se fazer educação na escola, modelo este fortalecido pelo paradigma positivista do século XIX e que tem no currículo escolar sua mais forte tradução.

A grande discussão que se coloca em relação à Contemporaneidade, do ponto de vista filosófico, e que, ela abrange a Educação e todas as Áreas do Conhecimento, e gira em torno do estatuto mesmo da Modernidade enquanto um conjunto de valores, procedimentos e conceitos ainda vigentes ou sua superação por um outro estatuto denominado como Pós-Modernidade.

Os pressupostos que sustentam ambas as leituras da Contemporaneidade – a linha moderna e a linha pós-moderna – são determinantes para se compreender a os projetos societários sócio-político-econômicos, a lógica que os rege, os objetivos a que se destinam e os limites conceituais dentro dos quais se circunscrevem. Portanto, contemporaneidade é desconcertantemente *sui generis*. Todavia, a concepção da modernidade como discurso, pressupõe que sua desconstrução passa, também, pela mera desconstrução do discurso que a fundamenta e pela re-elaboração, substituição ou superação das grandes narrativas que sustentam a realidade, trazendo consigo o início de uma nova “era de digital[4]” na qual estaria a mudança no fluxo de informação e na comunicação à distância que automaticamente apresenta o *modus operandi*[5] da sociedade contemporânea.

O dinamismo da Modernidade deriva da separação do tempo e do espaço e de sua recombinação em formas que permitem o “zoneamento” tempo-espacial preciso da vida social; do desencaixe dos sistemas sociais (um fenômeno intimamente vinculado aos fatores envolvidos na separação tempo-espço); e da ordenação e reordenação reflexiva das relações sociais à luz das contínuas entradas (inputs) de conhecimento afetando as ações de indivíduos e grupos. (GIDDENS, 1991. p. 25).

Nesse sentido, a sociedade em que vivemos afasta-se radicalmente da Sociedade Industrial para se constituir em Sociedade da Informação, ou mais apropriadamente, a Sociedade do Conhecimento, que associa -se à informação, características de revisão contínua e de crescente grau de complexidade. Seu conceito está intimamente ligado a novas experiências de espaço e tempo. Assim, as palavras Conhecimento e Educação voltaram a exercer um novo sentido dentro do contexto social.

Nesta nova sociedade temos por base o capital humano ou intelectual, cujas as idéias, passam a ter grande importância, e estão surgindo em várias partes do mundo como *Think Thanks*[6], que nada mais são do que grupos ou centros de pensamento para a discussão de conceitos. Esses centros têm por objetivo a construção de um novo mundo, com uma sociedade mais saudável do ponto de vista econômico e social, que possa desfrutar de uma melhor qualidade de vida.

Apesar dessas mudanças inegáveis, contudo, os efeitos da globalização às vezes também são exagerados. Qualquer bom observador ou viajante do mundo irá notar que o chamado “processo de globalização” não é tão global. Vastos segmentos do mundo permanecem quase intocados por muitas dessas dinâmicas de globalização. O que temos visto é uma segmentação (mundial) entre cultura globalizada –por exemplo, a prevalência de um *habitus* urbano e cosmopolita- e o resto do mundo, que enxerga poucos dos benefícios até onde existem do acesso ao mercado global ou culturas cosmopolitas. (BURBULES; TORRES, 2004, p.17)

Porém o conhecimento é o principal fator de inovação disponível ao ser humano. Não é apenas um recurso

renovável, ele cresce exponencialmente na medida em que é explorado. O conhecimento não é constituído de verdades estáticas, mas um processo dinâmico, que acompanha a vida humana e não constitui em mera cópia do mundo exterior, sendo um guia para a ação. Ele emerge da interação social e tem como característica fundamental o poder de ser transferido por intermédio da comunicação. Assim, a capacidade de aprender, de desenvolver novos padrões de interpretação e de ação, depende da diversidade, da natureza e da variação do conhecimento. Na Contemporaneidade vivemos uma época de profundos contrastes e incertezas.

O desmoronar de sistemas aparentemente sólidos que conferiam uma certa sensação de estabilidade e segurança à humanidade e substituído por estruturas aparentemente mais maleáveis ou menos estáveis e, por conseguinte, mais susceptíveis a oscilações, descompassos e flutuações, gerando assim uma revolução tecnológica nunca vista pela humanidade, encabeçada pela microeletrônica e pela biogenética que levaram ao desmonte do modo de produção industrial e ao surgimento do modo de produção informacional.

Esse processo, interagindo com as políticas de desmonte do welfare state[7] e recrudescimento do Neoliberalismo, acabou por reordenar o mundo capitalista e alterar profundamente a lógica de produção e consumo. A informação passou ao status quo de uma commodity[8], de todas a mais valiosa. Sendo assim a Educação também passa por esse turbilhão de mudanças e redefinições, na medida do lugar estratégico que ocupa na sociedade e na formulação de políticas de desenvolvimento e de dominação. Dentro dessa lógica, inclui-se a mercantilização da educação, sua apropriação pela iniciativa privada, sua mudança do status de direito ao de bem de consumo. Nesse sentido a educação escolar não tem o poder de modificar toda uma mentalidade, porque há uma concorrência desigual e desleal da parte do aparato da mídia eletrônica [9]em nível global; seu apelo ao entretenimento, permeado de muita pobreza cultural, banaliza a vida cotidiana e define o modelo de comportamento e de conduta alienada, próprio da sociedade capitalista. Entretanto, o educador pode contribuir para propiciar uma conduta mais crítica diante das visões alienadas e dos preconceitos, cultivando os embriões de uma nova geração de indivíduos humanos mais criativos e mais preparados para o mundo contemporâneo.

Não basta, de fato, que cada um acumule no começo da vida uma determinada quantidade de conhecimentos de que possa abastecer-se indefinidamente. É, antes, necessário estar à altura de aproveitar e explorar, do começo ao fim da vida, todas as ocasiões de atualizar, aprofundar antes e enriquecer estes primeiros conhecimentos, e de se adaptar a um mundo em mudança. (DELORS, 1999, p. 89).

Portanto, não se trata necessariamente de produzir um novo conhecimento, mas conhecer a produção humana, no sentido de abrir os horizontes do saber que permitam criar e inovar, utilizando-se do conhecimento universalizado e consagrado pela ciência.

2- SISTEMAS DE INFORMAÇÃO PARA CIDADÃOS WEB

2.1- WEB 2.0 NO CONTEXTO SOCIOLÓGICO

Nas últimas décadas do século XX, com o advento da Sociedade do Conhecimento, a exigência da superação da reprodução para a produção do conhecimento instiga a buscar novas fontes de investigação, tanto na literatura, quanto na rede informatizada. A interatividade ganha centralidade na cibercultura[10], pois ocorre a mudança de paradigmas, passando da transição da lógica da distribuição (transmissão) para a lógica da comunicação (interatividade), causando uma modificação radical no esquema clássico de informação baseado na ligação unilateral emissor-mensagem-receptor.

A segunda geração da World Wide Web, a Web 2.0, cuja palavra-chave é colaboração, proporciona democratização no uso da web, em que é possível não apenas acessar conteúdos, mas também transformá-lo, reorganizá-lo, classificando, compartilhando e, principalmente possibilitando a

aprendizagem cooperativa, o que vai nos permitir construir uma inteligência coletiva. (LÉVY, 2007, p.56). Nesse contexto a Web 2.0 torna-se dinâmica, interativa, flexível para os conteúdos e publicações, deixando de ter uma característica estática, e podendo ser editada tanto por profissionais da área como pelos próprios usuários. Mas o principal aproveitamento é o da inteligência coletiva baseada em uma rede de informações onde cada usuário passa a ser produtores de conteúdos. Possibilitando a junção desses ambientes, tornando-os espaços de aprendizagem cada vez mais ricos e funcionais, nos quais alunos, tutores e professores se redefinem, compartilham e reconstróem conteúdos, com base na colaboração e na interação dinâmica.

Web 2.0: é uma forma de entender a internet com ajuda de novas ferramentas e tecnologias de porte informático, promovendo a organização e o fluxo da informação de acordo com o comportamento da pessoas que as acessam, permitindo ainda que as mesmas , tenham um acesso muito mais fácil e centralizado aos conteúdos, sendo que sua participação pode ser classificada através da sua construção mediante as ferramentas cada vez mais fáceis e intuitivas de usar. (DE LA TORRE, 2006, p.7),

Como parte desse contexto, os ambientes informatizados utilizam dispositivos variados de interface gráfica e recursos virtuais, possibilitando a formação de um espaço para a reflexão coletiva, contribuindo para a criação de novos conhecimentos. Tais ambientes, a partir de sua capacidade de interação e colaboração vieram preencher uma lacuna existente na comunicação interpessoal entre os atores que participam do processo de informatização na Web.

Sendo assim, a educação é influenciada cada vez mais por fatores socioeconômicos e políticos, e é nesta conjuntura participativa que cresce o seu papel em relação ao desenvolvimento como compromisso social. (SACRISTÁN, 1997, p. 25) afirma que "as reformas educacionais são referentes para analisar os projetos políticos, econômicos, sociais e culturais daqueles que as propõem e do momento histórico em que surgem.

O papel do professor, nesse contexto, torna-se descentralizado a medida em que todos os envolvidos são aprendizes e podem contribuir uns com os outros. Essa perspectiva vai ao encontro para a formação da inteligência coletiva, possibilitando a construção do conhecimento de modo significativo, desenvolvendo habilidades intra e interpessoais.

O interacionismo simbólico enraíza-se nessa esfera intelectual: trata-se de construcionismo, no sentido de que, a significação social dos objetos resulta do sentido que lhe é conferido durante a interação, o conjunto das significações sociais é objeto de uma permanente renegociação ao longo do tempo,á proporção mesma da criatividade reconhecida aos atores sociais. (HAECHELT, 2008, p.93)

Mesmo que ainda não seja consenso, essa interação através da web mudou de tal forma que mereça uma nova denominação, as novas aplicações que tem surgido, com uma certa velocidade, criam novas possibilidades para os processos e situações de ensino e aprendizagem, forçando a escola a mudar o seu paradigma de funcionamento, deixando de ser espaço centrado no ensino para direcionar o foco nas aprendizagens, desenvolvendo competências e produzindo saberes, igualmente valorizados, além é claro, de os transmitir. Enfim, uma escola que perceba a web como mais do que uma simples fonte de informação, que vislumbra a mesma como uma plataforma de aplicações e de colaboração descentralizada.

Sendo assim, com esta percepção "nova" da Web 2.0, teremos mais chances de alcançar os objetivos da educação que é formar cidadãos para a sua era atual, especificamente, a era da informação, onde neste novo paradigma versões finais podem nunca existir, pois a evolução é permanente.

Uma cultura só sobrevive, ou melhor, só encontra sentido na comunidade,

enquanto a liberdade só o encontra no individual. Assim, e uma vez que a cultura depende da comunicação, esta tem necessidade de recorrer a mecanismos de ligação entre o indivíduo e a sociedade enquanto sistema cultural, ou seja, "a comunicação depende principalmente da existência de protocolos de significado, sendo um desses protocolos a arte que, embora possa partir de expressões íntimas, estabelece-se no meio de áreas de significado comum e eleva o ser humano para lá das experiências particulares, assumindo-se como "um instrumento de reconstrução social" (CASTELLS, 2001, p. 241-242).

Portanto dentro desse contexto a educação tem como finalidade promover mudanças desejáveis e estáveis nos indivíduos; mudanças que favoreçam o desenvolvimento integral do Homem na sociedade. Ora, não havendo educação que não esteja imersa na cultura do tempo-espaço e, particularmente, no momento histórico em que se situa não se podem conceber experiências pedagógicas e metodologias organizativas, promotoras dessas modificações, de modo "desculturalizado". A escola é, sem dúvida, uma instituição cultural e são as próprias reformas educativas que refletem as ideologias impressas no contexto social e político.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Era da Interatividade é uma evolução natural da Era da Informação. Na Era da Informação o foco foi o acesso à informação digital. Estamos agora em um novo período no qual a informação é vista como algo com o qual e em torno do qual as pessoas interagem. Portanto a tecnologia é importante e nos ajuda a visualizar novos moldes de ensino e aprendizagem, o que vimos neste artigo é apenas uma idéia geral da WEB 2.0 e sua relação na sociedade contemporânea.

Vemos então que nesta "era informacional" freqüentemente utilizada para definir a interação entre as sociedades contemporâneas e o espaço virtual em que crescentemente a vida material se projeta e se representa, exige-se que a escola apresente um ambiente "inovador", especialmente criado para aprendizagem e interação do aluno. Lévy (1999) afirma que as TIC possibilitam e ampliam o nível dialógico entre educador e educandos, superando os dispositivos "um para todos" e "um para um", permitindo rápida relação entre todos os que se encontram em um processo virtual de aprendizagem. Isto significa que a prática pedagógica apoiada em tecnologias interativas não pode desconsiderar abordagens que se ocupam da relação dialógica. A incorporação desses recursos ao longo da história, pois a introdução de modernos instrumentos em velhas práticas educacionais.

No entanto, o desenvolvimento tecnológico que vem ocorrendo ultimamente não deve fazer com que a educação veja nas tecnologias apenas mais um suporte para ministrar as aulas e para modernizar a prática educativa, mas como um ambiente colaborativa que contribui na gênese do aprendizado individualizado e coletivo, que está além do contato virtual numa plataforma fria. E que através deste espaço virtual, podemos desenvolver novos moldes de ensino apropriado para trabalhar o conhecimento através deste novo método educativo(ensinar em plataformas colaborativas). Não sugiro aqui que utilize as plataformas da web 2.0 constantemente e sem planejamento, esses ambientes virtuais colaborativos ajudam na socialização e contribuem para construção do conhecimento numa dimensão global. Portanto como acontece em qualquer ambiente social, devemos encontrar nestes espaços virtuais, características que favoreçam o evolução cidadã do homem em seu tempo e espaço.

NOTAS

[1] Coordenadora do curso de Pedagogia da Faculdade Integrada de Sergipe – FISE. Professora da Educação Básica, Rede Privada . E-mail: monteiralves2010@bol.com.br

- [2] Faculdade Estácio de Sergipe - Fase. Professor da Rede Estadual de Ensino de Sergipe. E-mail: edneymenezes1@hotmail.com
- [3] Licenciada em História pela Universidade Federal de Sergipe - UFS; professora da Universidade Tiradentes -UNIT e da Faculdade Integrada de Sergipe – FISE. Professora da Educação Básica , Rede Privada . E-mail: pet.bs@oi.com.br
- [4] Era da Informação (também conhecida como Era Digital) é o nome dado ao período que vem após a Era Industrial, mais especificamente após a década de 1980 embora suas bases tenham começado no princípio o século XX e, particularmente, na década de 1970, com invenções tais como o microprocessador, a rede de computadores, a fibra óptica e o computador pessoal.
- [5] *Modus operandi* é uma expressão em latim que significa "modo de operação", utilizada para designar uma maneira de agir, operar ou executar uma atividade
- [6] São usinas de idéias (em inglês: *think tanks*) são organizações que produzem pesquisas, análises, e conselhos orientados a política de temas domésticos e internacionais com a tentativa de executar decisões bem informadas sobre a política pública em questão.
- [7] Um estado de bem-estar é um conceito de governo onde o Estado desempenha um papel fundamental na proteção e promoção dos direitos econômicos e sociais bem-estar dos seus cidadãos.
- [8] Commodity é um termo de língua inglesa que, como o seu plural *commodities*, significa mercadoria, é utilizado nas transações comerciais de produtos de origem primária nas bolsas de mercadorias.
- [9] A mídia eletrônica refere-se ao conjunto de meios de comunicação que necessita de recursos eletrônicos ou eletromecânicos para que o usuário final (audiência ou público) tenha acesso aos conteúdos - de vídeo ou áudio, gravados ou transmitidos em tempo real.
- [10] A forma sociocultural que advém de uma relação de trocas entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônicas surgidas na década de 70.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DELORS, J. **Educação: um tesouro a descobrir...** 3. ed. São Paulo: Cortez; Brasília: MEC/ UNESCO, 1999.
- DURKHEIM, Emile. **Educação e Sociologia**. São Paulo: Melhoramentos, 1973.
- GIDDENS, Anthony. **As Consequências da Modernidade**. São Paulo: Editora UNESP, 1991.
- GIMENO Sacristán, José. **Docência y cultura escolar: reformas y modelo educativo**. Buenos Aires: Lugar Editorial, 1997.
- HAECHT, Anne Van. As críticas feitas ao esquema da reprodução.
In: _____. **Sociologia da Educação: a escola posta à prova**. Porto Alegre: Artmed, 2008.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MORAES, Maria Cândida. **O paradigma educacional emergente**. Campinas: Papirus, 1997.
- PRIMO, Alex. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO*, 29, 2006, Brasília. **O aspecto relacional das interações na Web 2.0**. Brasília: UnB, 2006. p. 1-13.

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

- DE LA TORRE, Aníbal. Web educativa 2.0: volviendo a la lectura-escritura. 2005. Disponível em: . Acesso em: 20 jun. 2008.
- O'REILLY, Tim. What is Web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software. [online] Estados Unidos, 2005. Disponível em: . Acesso em 28 mar. 2007.

