

UM ESTUDO EXPLORATÓRIO SOBRE O USO DA WEB 2.0 NA EDUCAÇÃO DIGITAL DE JOVENS SOCIALMENTE VULNERÁVEIS

Maria Cilene de Sousa Lima^{1*}

Fabricio Oliveira de Araújo¹

Manoel Messias Souto¹

Faculdades Integradas de Patos-FIP¹

mariacsl204@gmail.com*

Resumo

Este trabalho apresenta os resultados de um estudo exploratório com jovens socialmente vulneráveis, com o objetivo de analisar quais as implicações da Web 2.0, no processo de educação digital dessas pessoas. A metodologia utilizada se baseia num arcabouço de práticas em pesquisa qualitativa. Os resultados demonstraram que a Web 2.0 tem implicações fundamentais ao longo do processo de educação digital, viabilizando o desenvolvimento das capacidades informacionais dos indivíduos.

Palavras-chave: Web 2.0. Educação Digital. Vulnerabilidade Social.

Abstract

This paper presents the results of an exploratory study developed with socially vulnerable youths, with the aim of analyzing the implications of Web 2.0 in digital education process of these people. The methodology is based on a framework of practices in qualitative research. The results showed that Web 2.0 has major implications throughout digital education process, enabling the development of informational capabilities of individuals.

Keywords: Web 2.0. Digital Education. Social Vulnerability.

1. Introdução

Ao longo da última década, o Brasil, a exemplo de outros países em desenvolvimento, tem vivenciado uma crescente implantação de projetos e programas de inclusão digital, assim bem como o desenvolvimento de políticas educacionais por parte de organizações não governamentais (ONGs), empresas, e notadamente, do Governo (NETO e MIRANDA, 2010).

Entretanto, o avanço tecnológico imposto à sociedade, sem a devida análise e adequação dos processos de ensino e aprendizagem, torna-se cada vez mais crítica a missão de conceber ações eficazes no tocante à inclusão digital. Em contrapartida, o

subgrupo da população mais excluído destes movimentos é composto pelos indivíduos socialmente vulneráveis. Para Oliveira (1995), os grupos sociais vulneráveis poderiam ser definidos como aqueles conjuntos ou subconjuntos da população brasileira situados na linha de pobreza, além de considerar que nem todos os vulneráveis são indigentes, pois se entende que além dos indigentes, muitos grupos sociais que se encontram acima da linha da pobreza também são vulneráveis.

Dessa forma, Carneiro e Veiga (2004) concluem que, vulnerabilidades e riscos remetem às noções de carências e de exclusão. Pessoas, famílias e comunidades são vulneráveis quando não dispõem de recursos materiais e imateriais para enfrentarem com sucesso os riscos a que são ou estão submetidas, nem de capacidades para adotar cursos de ações/estratégias que lhes possibilitem alcançar patamares razoáveis de segurança pessoal/coletiva. Se há uma década, questões como infraestrutura e acesso eram tidas como prioritárias no processo de democratização das TICs, atualmente, novos fatores têm sido acrescentados à problemática que envolve a exclusão digital. Por conseguinte, novos esforços investigativos se fazem necessários neste contexto, de modo a considerar os desafios emergentes no campo da Educação Digital.

1.1. Objetivos de Pesquisa

Identificar como se desenvolve a Educação Digital de jovens, socialmente vulneráveis, que vivenciam um processo primário de educação digital;

Analisar as características e implicações do uso da Web 2.0;

Entender o seu efeito, no que diz respeito à Educação Digital, do ponto de vista da Inclusão Digital, no contexto da Vulnerabilidade Social.

2. Fundamentação Teórica

No contexto da Educação Digital, facilmente nos deparamos com temas como: inclusão digital, alfabetização digital e letramento digital. Na prática, a falta de definições claras para esses conceitos, podem gerar confusão e dificultar o estabelecimento de objetivos de um estudo, até mesmo seu desenvolvimento. Desse modo, apresentamos adiante uma definição detalhada de cada um desses conceitos, assim como seus relacionamentos.

A iniciar pela inclusão digital, temos que saber que, essa se trata de uma reação lógica a um problema sério das populações socialmente vulneráveis: a exclusão digital. Assim, Araujo (2008) considera a inclusão digital um dos processos primários na

Educação Digital, visto que, apesar de vivermos em uma sociedade democrática, as oportunidades não são iguais para todos os cidadãos. Adicionalmente, Silva (2005) defende a inclusão digital como um novo fator de cidadania. E, por uma questão de ética, essa oportunidade deve ser oferecida a todos.

Na busca pela igualdade no direito de inclusão, a escola pode dar sua contribuição, tornando as TICs acessíveis à sociedade. Todavia, vale destacar que a participação apenas com o acesso à estrutura física é um equívoco (ALMEIDA, 2005). A inclusão digital não é uma questão que possa ser resolvida através da simples compra de computadores para a população socialmente vulnerável e ensinando as pessoas a utilizar esse ou aquele software (SILVA, 2005).

Os conceitos de alfabetização e letramento possuem significados bastante próximos, todavia não são considerados semelhantes (PASSOS; SOUZA; SANTOS, 2007). A alfabetização pode ser entendida como a simples habilidade de reconhecer os símbolos do alfabeto e fazer as relações necessárias para a leitura e a escrita. O letramento, contudo, é a competência em compreender, assimilar, reelaborar e chegar a um conhecimento que permita uma ação consciente (SILVA, 2005).

Desse modo, Buzato (2003) considera que, pessoas alfabetizadas não são necessariamente letradas. Mesmo sabendo ler e escrever, isto é, codificar e decodificar textos, muitas pessoas não aprenderam a construir uma argumentação, redigir um documento formal ou interpretar um texto, por exemplo.

O letramento tradicional se diferencia do letramento digital, visto que este conduz as práticas de leitura e de escrita digitais na cibercultura, de modo diferente daquele, onde são conduzidas as práticas de leitura e de escrita quirógrafas e topográficas (SOARES, 2002). Ademais, o letramento digital não se trata apenas de apenas de ensinar o sujeito a codificar e decodificar a escrita, aprender a utilizar interfaces gráficas e programas de computador, mas da habilidade de construir sentido, e trabalhar ampla e interativamente com a informação eletrônica (BUZATO, 2003).

Em meio a esse cenário, o amadurecimento do uso da internet e a busca por uma maior integração social deram origem a uma transformação na Web. Surgia assim uma nova filosofia informacional, a Web 2.0, que representa mais que ferramentas e sítios;

representa um conceito de convergência das relações humanas, intermediada pela rede mundial de computadores.

Considerada a segunda versão de serviços online, a Web 2.0 utiliza a internet como plataforma aberta para o suporte de funções anteriormente realizadas por softwares instalados em um computador local (SILVA, 2005). Em contrapartida, O'Reilly (2005) advoga que não se trata apenas da combinação de serviços, mas sim da consolidação da inteligência coletiva na realização e gestão de trabalho colaborativo em rede aberta, franca, na qual todos podem participar.

O uso da Web 2.0 potencializa não só a conexão e o acesso instantâneo às informações, mas principalmente, a participação e a coautoria por meio das mais diversas ferramentas disponibilizadas na rede (ALMEIDA, 2008). Através das ferramentas da Web 2.0, o usuário pode postar todo o conteúdo informacional online, de forma pública ou privada, elevando o grau de compartilhamento e aumentando a divulgação, de modo a potencializar o processo de ensino-aprendizagem (LUVIZOTTO e FUSCO, 2009).

A emergência da Web 2.0 é algo que vai muito além do mero domínio tecnológico. Ela é, mais do que uma revolução tecnológica, uma revolução social e cultural, expandindo-se a todas as áreas da sociedade. Em poucos anos, a Web 2.0 mudou drasticamente o modo como as pessoas utilizam a internet e interagem com os outros, com a informação, e com o conhecimento (MOTA, 2009).

Ainda nesse contexto, D'Andréa (2007) considera que, se o processo de letramento digital implica na construção de indivíduos aptos a lidar com as novas tecnologias, a utilização das ferramentas disponíveis na Web 2.0 torna ainda mais necessária uma formação que incentive o sujeito a se posicionar sobre as situações cotidianas, que envolvem os processos interativos mediados pelo computador.

3. Metodologia

A pesquisa foi desenvolvida nos moldes de um arcabouço metodológico composto por cinco etapas distintas, conforme ilustrado na Figura 1. A seguir, uma breve explanação sobre este *framework* de estudo.

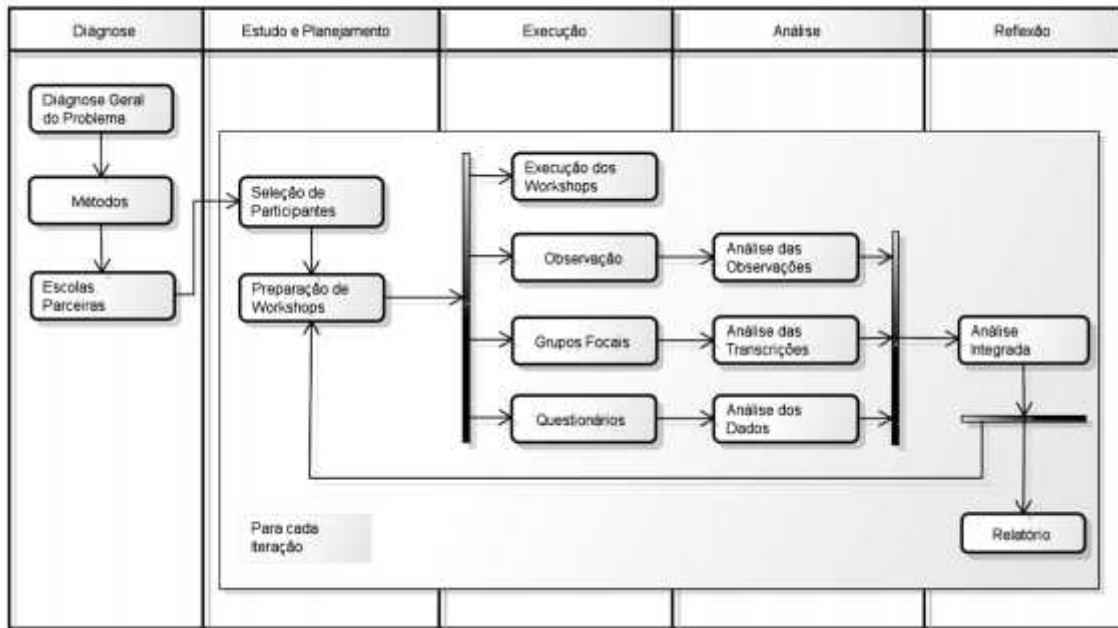


Figura 1 - Framework Metodológico da Pesquisa

Nessa etapa de diagnose, investigamos o problema da exclusão digital e suas implicações para jovens socialmente vulneráveis. Dada a natureza do problema, foi percebida a necessidade de proceder-se o estudo, com base na abordagem qualitativa de pesquisa. Estratégia exploratória foi adotada, tendo em vista uma melhor adequação à problemática apresentada.

As etapas de Estudo e Planejamento, Execução, Análise e Reflexão são realizadas interativamente, dentro uma iteração (período). Isto é, a cada seis meses, realizamos as atividades delimitadas pelo ciclo de iteração (Figura 1). O objetivo desta estratégia é identificar ajustes e realizar melhorias na metodologia adotada.

Para compor a unidade de análise, isto é, o grupo de jovens socialmente vulneráveis, recrutamos jovens que comprovassem ter renda familiar igual ou inferior a um salário mínimo. Uma vez definido o grupo de participantes, realizamos, semanalmente, workshops com esses jovens, que ocorrem sempre com temas diferentes, previamente planejados, e que envolvem atividades que requerem o uso da Web 2.0 como instrumento de aprendizagem.

Esses encontros semanais são realizados nos laboratórios de informática das escolas parceiras. A dinâmica de execução dos workshops consiste em propor questionamentos e problemas aos jovens, para que eles apresentem soluções criativas, identificadas com o auxílio da Web 2.0.

Apesar de tratar-se de um estudo exploratório, ao longo desta pesquisa fizemos uso de uma abordagem multi-instrumental, em busca dos objetivos estabelecidos. Isto é, no decorrer do estudo, adotamos técnicas como observação, grupos focais, e algumas abordagens etnográficas, e da teoria fundamentada para analisar o problema.

4. Análise dos Resultados

Conforme exposto anteriormente, as sessões de *workshops* tinham por objetivo propor questionamentos aos jovens, e como resultado, uma série de respostas diversificadas eram obtidas e compartilhadas por eles, muitas vezes com ajuda mútua.

Frequentemente, as descobertas feitas pelos adolescentes tomavam outros rumos, levando a debates que se ligavam com a sala de aula, aos aspectos sociais dos mesmos e às investigações mais complexas de temas. Sem qualquer conhecimento específico em informática, passavam a buscar cursos sobre hardware, hipertexto, e programação para web, dentre uma variedade de temas.

Para efeitos de comparação, realizamos alguns experimentos baseados num modelo de educação digital centrado no professor, tendo como objeto de estudo, software de natureza “office”, e sites da web 1.0. Em seguida, realizávamos, sempre com os mesmos participantes, outro experimento, baseado na filosofia da Web 2.0. Posteriormente, empregávamos a técnica de Grupos Focais, para saber o que mais motivou ou desmotivou os jovens em tais experimentos.

Os dados qualitativos coletados permitiram observar que os experimentos realizados na Web 2.0 tiveram melhor aceitação por parte dos participantes. Além disso, através de observação, nos experimentos com a Web 2.0, foi possível constatar um maior engajamento dos participantes, trocando opiniões, e compartilhando informações através das redes sociais.

Os resultados mostram que a Web 2.0, muitas vezes, é responsável pelos primeiros contatos dos jovens com o computador. Mas sem estímulo, a prática da utilização acaba se tornando superficial; notamos o quão importante é o papel da escola no processo de educação digital, para direcionar e instigar esses jovens, para o uso consciente da tecnologia, de modo a tirar o melhor proveito dos recursos informacionais.

Se por um lado, a Web 2.0 age como uma força propulsora para alavancar a inclusão digital dos jovens, por outro, esta filosofia assume papel estratégico dentro de um processo maior, o da Educação Digital, que parece necessitar da mesma atenção que o processo educacional, dito tradicional.

Os resultados obtidos por meio deste estudo mostram que a Web 2.0 propicia uma maior motivação dos jovens em busca do conhecimento, estimulando a autoaprendizagem. Isto se mostrou uma forma valiosa para que os jovens possam desenvolver suas capacidades informacionais. A dinâmica de estímulo à autoaprendizagem adotada nos workshops foi utilizada, de modo conceitualmente semelhante, por Mitra (2003), através do estudo que ficou mundialmente conhecido como *The Wole in The Wall* (O Buraco na Parede).

De acordo com Mitra (2003), no atual modelo de ensino, o professor determina o método de estudo e os alunos simplesmente cumprem o proposto, mas o que deveria acontecer é justamente o contrário. Primeiro, o professor apresenta o tema e, depois, permite que os alunos criem livremente seus métodos de pesquisa em busca de uma solução. Isto é, uma vez apresentado o problema, os alunos são estimulados a fazer as próprias descobertas sem a intervenção direta do educador. O que se espera de todo esse processo é estimular a inversão de papéis feita antes de iniciar um novo tema, promovendo estímulos ao processo de busca e aquisição de conhecimento.

Dessa forma, os resultados obtidos nos permitem expressar que a Web 2.0 contempla estágios importantes da educação digital dos indivíduos. À medida que a experiência da Web 2.0 vai sendo apresentada ao jovem, a maturidade do uso também tende a acompanhar tal desenvolvimento (Figura 2).

Em outras palavras, o indivíduo encontra na Web 2.0, o instrumental necessário para desenvolver suas capacidades informacionais. Seja através de redes sociais, wikis, blogs, canais de ensino EAD, ou quaisquer outras formas de canais, o jovem tem acesso a uma maneira simples para integrar-se à rede de informações, compartilhando, buscando e criando conhecimento.



Figura 2. Estágios do Desenvolvimento Proporcionados pela Web 2.0

A Figura 2 representa a consolidação das nossas hipóteses com base em nossa análise qualitativa, corroborada pela literatura correlata. Esse tipo conhecimento é bastante difundido em pesquisas de natureza exploratória, como é o caso desta.

5. Conclusão

Este estudo nos permitiu observar que a Web 2.0 tem implicações importantes, ao longo de todo o ciclo da Educação Digital. As redes sociais, blogs, wikis, dentre outros inúmeros aplicativos, são meios atrativos para os jovens. O livre acesso à informação é algo restrito aos jovens socialmente vulneráveis, todavia, o desejo de integração social despertado pela Web 2.0, é, muitas das vezes, responsável pela aproximação desses jovens com o computador, promovendo assim, o processo de inclusão digital.

A sintonia existente entre educação digital e Web 2.0, não é mero acaso, pois se sabe que uma das sugestões da Web 2.0 é a valorização das redes de pessoas em detrimento das redes de computadores, isto é, o foco passa a ser o usuário. Com a Web 2.0 é diferente, porque as próprias ferramentas despertam o interesse dos usuários. As redes sociais são um ótimo exemplo dessa sinergia.

A partir disso, os jovens socialmente vulneráveis encontram na rede, meios para desenvolver suas capacidades informacionais, mas ainda dependentes de direcionamento pedagógico, para conscientizá-los das possibilidades disponibilizadas pela Web 2.0. Notamos a necessidade do envolvimento da escola no processo de

desenvolvimento das capacidades informacionais dessas pessoas, dando-lhes a correta orientação, para que os mesmos atinjam o patamar da proatividade e da autoaprendizagem em rede.

A Web 2.0 demonstrou ser um canal democrático de busca, compartilhamento e construção colaborativa do conhecimento, fornecendo livre acesso à informação, por partes das populações socialmente vulneráveis. Adicionalmente, um fator a ser melhor explorado por trabalhos futuros, seria o estudo das formas como a Web 2.0 pode atuar, na busca de soluções para alguns dos problemas enfrentados por jovens socialmente vulneráveis. Levantamos aqui, a hipótese de que, a conectividade das relações em rede, proporcionada pela Web 2.0, pode ser utilizada como potencial coadjuvante para o desenvolvimento de soluções concretas, para problemas reais, das populações socialmente vulneráveis.

6. Referências

ALMEIDA, M. E. B. Letramento digital e hipertexto: contribuições à Educação. In: Nize M.C. Pellanda; Elisa T. M. Schlünzen; Klaus S. Junior. (Org.). **Inclusão digital: tecendo redes afetivas/cognitivas**. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

_____. **Tecnologias e formação de educadores / pesquisadores: do uso do computador na escola aos desafios da Web 2.0**. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2008.

ARAÚJO, Rosana S. Letramento Digital: Conceitos e Pré-Conceitos. In: **2º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação**. Recife: UFPE, 2008.

BUZATO, Marcelo E. K. **Letramento digital abre portas para o conhecimento**. EducaRede, Disponível e<http://www.educarede.org.br/educa/html/index_busca.cfm>. Acesso em: 12 mar. 2014.

CARNEIRO, C. B. L.; Veiga, L. **O conceito de inclusão, dimensões e indicadores**. Belo Horizonte: Secretaria Municipal de Coordenação da Política Social. 2004.

CARLOS, F. de B. Ler, escrever, editar, comentar, votar... Os desafios do letramento digital na web 2.0. **Revista Língua Escrita**. Belo Horizonte, v.2, n. 2: Secretaria de Educação do Estado , 2007.

LUVIZOTTO, C. K.; Fusco, E. **A Transmissão da Tradição Gaúcha e o Processo Ensino-Aprendizagem, Utilizando Ferramentas da Web 2.0**. In: XX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Florianópolis: SBIE, 2009.

MITRA, S. **Minimally Invasive Education**: A progress report on the Hole in the wall experiments. London: British Journal of Educational Technology, 34(3), 367-371, 2003.

MOTA, J. C. **Da Web 2.0 ao E-Learning 2.0: Aprender na Rede**. Dissertação (Mestrado em Informática). Portugal: Universidade Aberta, Lisboa, 2009.

NETO, B. M.; Miranda A.L.C. **Uso da tecnologia e acesso à informação pelos usuários do programa Gesac e de ações de inclusão digital do governo brasileiro**. Revista IBICT. Brasília, v. 3, n. 2, p.81-96. 2010

OLIVEIRA, F. A questão do Estado: vulnerabilidade social e carência de direitos. In: Subsídios à Conferência Nacional de Assistência Social. Brasília: CNAS, 1995.

PASSOS, R.; SOUZA, J. F. C. & SANTOS, G. C. **Armadilhas do letramento digital: Habilidades e competências para a recuperação da informação**. In: 16º COLE - Congresso de Leitura do Brasil. Campina Grande: EDUEPB, 2007.

PRIMO, A. **O aspecto relacional das interações na Web 2.0**. Brasília /DF : Campus, 2007

SILVA, H. (org). **Inclusão digital e educação para competência informacional: uma questão de ética e cidadania**. Brasília: Ciência da Informação, v.34, n.1, 2005.

SOARES, M. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura**. Educação e Sociedade. Campinas : v.23, n.81, p.143-160, 2002.