

Giglio, Kamil; Souza, Márcio Vieira de; Spanhol, Fernando José; "REDES SOCIAIS E AMBIENTES VIRTUAIS: REFLEXÕES PARA UMA EDUCAÇÃO EM REDE", p. 105-120 . In: Souza, Márcio Vieira de; Giglio, Kamil. **Mídias Digitais, Redes Sociais e Educação em Rede: Experiências na Pesquisa e Extensão Universitária**. São Paulo: Blucher, 2015. ISBN: 978-85-8039-128-2, DOI 10.5151/9788580391282-09

# 6

## CAPÍTULO

### **REDES SOCIAIS E AMBIENTES VIRTUAIS: REFLEXÕES PARA UMA EDUCAÇÃO EM REDE<sup>5</sup>**

Kamil Giglio; Marcio Vieira de Souza; Fernando José Spanhol

## **1. INTRODUÇÃO**

O ponto inicial para se realizar uma análise do complexo processo de formação da nova sociedade, economia e cultura é a revolução tecnológica da informação (CASTELLS, 2007). Partindo desse pressuposto, é possível traçar paralelos e perceber que o incremento tecnológico das últimas décadas associado às constantes mudanças ocorridas dentro do sistema e da lógica de produção, influenciam e transformam ativamente os setores da sociedade (RIFKIN, 2001).

Como um emaranhado onde todos os nós estão conectados, alterações em um setor desencadeiam ações e refletem em outros. Este período, segundo

<sup>5</sup> Trabalho baseado na publicação "Mídias, redes sociais e ambientes virtuais: pensando a educação em rede" publicado no ESUD 2013 – X Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância.

Rifkin (2001), caracteriza-se, basicamente, pelas tecnologias de comunicações digitais e estabelecimento de um comércio cultural, que juntas criaram um novo, poderoso e convergente panorama, cujo principal ativo econômico tornou-se o conhecimento.

Seguindo essa linha de pensamento, com a evolução da linguagem binária (codificada em zero ou um), as tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) introduziram uma série de transformações nas diversas esferas que compõe a sociedade, tornando a comunicação mais rápida, flexível e ubíqua. Para McLuhan; Carpenter (1966), a incorporação da tecnologia por parte dos meios de comunicação, transformou o mundo, reduzindo seu tamanho, quebrando fronteiras e construindo uma aldeia global, onde todos sabem o que acontece.

Como resultado desse processo de inovação constante, algumas mudanças já começam a ser percebidas. Kerckhove (1997) destaca que nos últimos anos está havendo uma predominância do visual sobre a oralidade, porém o mesmo autor ressalta que isso não é uma característica atual, pois na antiguidade antes da invenção da linguagem escrita todo o conhecimento da humanidade era codificado em pinturas e narrativas. Portanto, nota-se que na linha histórica da evolução humana que as imagens possuem muita influência na maneira como compreendemos o mundo e a realidade.

Vida social, sexualidade e agressividade são sobretudo dominados por componentes visuais. É talvez por isto que olhar fixamente é um comportamento tão severamente controlado por códigos e regras precisas. É também por isso que a maior parte das culturas humanas criaram objectos de visionamento livre (pintura, escultura, fotografia, filme) e indivíduos de visionamento livre (desportistas, bailarinos, actores e actrizes, mas também prostitutas, padres e figuras públicas) além de espaços de visionamento livre (teatros, feiras e carnavais, zonas vermelhas nas cidades) onde é permitido ser *voyeur* (KERCKHOVE, 1997, p.44-45).

Na evidenciação dessa cultura imagética, do culto ao audiovisual, proporcionado pelo surgimento de dispositivos digitais multifuncionais (principalmente *smartphones*), “as telas – sejam do computador, da televisão, do celular, da câmera de fotos ou da mídia que for – expandem o campo de visibilidade, esse espaço onde cada um pode se construir como uma subjetividade alterdirigida” (SIBILIA, 2008, p.111).

Concomitantemente acompanha-se a expansão e articulação de redes virtuais, que proporcionam ao indivíduo ou grupos coletivos um

“empoderamento”, uma vez que as plataformas permitem a disseminação e compartilhamento de informações. Estes espaços virtuais podem ser vistos como uma expansão do espaço público (podendo, grosseiramente, ser comparada a Ágora da Grécia antiga), propicia manifestações diversificadas, bem como a produção e divulgação de novos conhecimentos (DAVID; FORAY, 2003) devido a essa característica liberdade no campo comunicacional.

Logo, percebe-se que na contemporaneidade, as interfaces dos dispositivos “inteligentes” tornaram-se um dos principais locais de processamento da informação e do conhecimento - criando uma cognição intermediária, uma ponte de interação contínua entre o mundo exterior de todos e o interior de cada um (KERCKHOVE, 1997).

A junção, a convergência entre diversas mídias está criando novos espaços de significação, nos quais se passam uma fração de tempo significativa do dia. Desde a televisão e com o crescimento da internet, segundo Rifkin (2001, p.162) estes ambientes se tornaram “locais” onde se despense muito tempo, onde se cria muitas histórias de vida, e que leva as gerações mais jovens a comparar e até mesmo não diferenciar o mundo “real” dos eventos que viram ou vivenciaram virtualmente.

Com as redes virtuais espalhadas pelo ciberespaço, nota-se que os diversos “nós” que a constituem contribuem diretamente no processo de criação, codificação, gestão e disseminação de informação e conhecimento, pois torna possível a qualquer pessoa adicionar e modificar partes do conteúdo, transformando-as também numa emissora de conteúdo e criando uma inteligência coletiva, conforme conceito de Lévy (1996).

Em suma, tem-se a tecnologia (predominantemente eletrônico-digital) como agente transformador das esferas econômica, social e técnica, sendo muito mais abrangente, pois, elas “não apenas prolongam as propriedades de envio e recepção da consciência, como penetram e modificam a consciência dos seus utilizadores” (KERCKHOVE, 1997, p.34). Deste modo, o processamento da informação e do conhecimento não fica restrito aos nossos cérebros, expandindo-se para as telas destes dispositivos inteligentes e favorecendo o desenvolvimento da criatividade humana, que pode resultar em substanciais avanços para a humanidade com a integração promovida pelos *pontos de encontro*.

## 2. BREVE HISTÓRICO DAS REDES E SUA RELAÇÃO COM A EDUCAÇÃO

O ser humano, desde o seu surgimento, caracteriza-se por ser uma espécie essencialmente social e simbólica. Ou seja, utiliza-se de linguagens (escrita, oral, artística, binária) para compartilhar valores, crenças, conhecimentos, desenvolver habilidades e estimular atitudes por meio do estabelecimento de uma rede.

Desse modo, a humanidade, segundo Wallon (1995) tem a capacidade de se relacionar com o outro desde o seu surgimento e isto se faz presente nas diferentes esferas que compõem o meio social. Neste ponto, insere-se entre outras atividades sociais, o fenômeno de aprendizagem, que segundo Vygotsky (1991) também é uma atividade social. Ou seja, o processo de construção de conhecimento ocorre por meio de relacionamentos e na interação entre os atores em ambientes de aprendizagem, caracterizando-se por ser um processo dialógico (FREIRE, 1987).

Com o desenvolvimento sociotecnológico supracitado, os processos interativos de comunicação entres as pessoas tornou-se mais ágil e acessível. O estabelecimento de uma rede virtual de relações que conecta os diversos pontos do planeta gerou como resultado a disposição de uma sociedade em rede.

Segundo Castells (2007) esta disposição desenvolve-se sobre três processos independentes, mas que estão inter-relacionados. O primeiro ponto é a revolução da tecnologia da informação; O segundo é a crise econômica do capitalismo e do estatismo; E a terceira é sua consequente reestruturação e o apogeu de movimentos sociais culturais, tais como o liberalismo, direitos humanos, feminismo e ambientalismo.

Desta conjuntura emerge uma estrutura social, denominada como "a sociedade em rede; uma nova economia, a economia informacional /global, e uma nova cultura, a cultura da virtualidade real" (CASTELLS, 2007, p.412). Estas redes, por sua vez, possuem como estrutura basilar os conceitos desenvolvidos por Paul Baran e outros estudiosos, na década de 1960, onde foram instituídas algumas topologias de rede para computadores. Para fins de estudo no campo das redes sociais, o estudo evoluiu e como resultado identificou-se, basicamente, três tipos de redes, conforme ilustra a figura 1.

As redes sociais centralizadas (Figura 1-A) caracterizam-se por possuir um ponto que concentra todo o fluxo de informação em um dos "nós" rede (o centro) que faz o controle e distribuição entre os "nós". Já nas redes descentralizadas (figura 1-B), é característica a presença de vários centros distribuídos em rede e

conectadas entre si, onde se centraliza, controla e dissemina a informação. Por fim, as redes distribuídas (figura 1-C) caracterizam-se por não possuir centros, permitindo a qualquer “nó” da rede receber e disseminar a informação para qualquer outro.

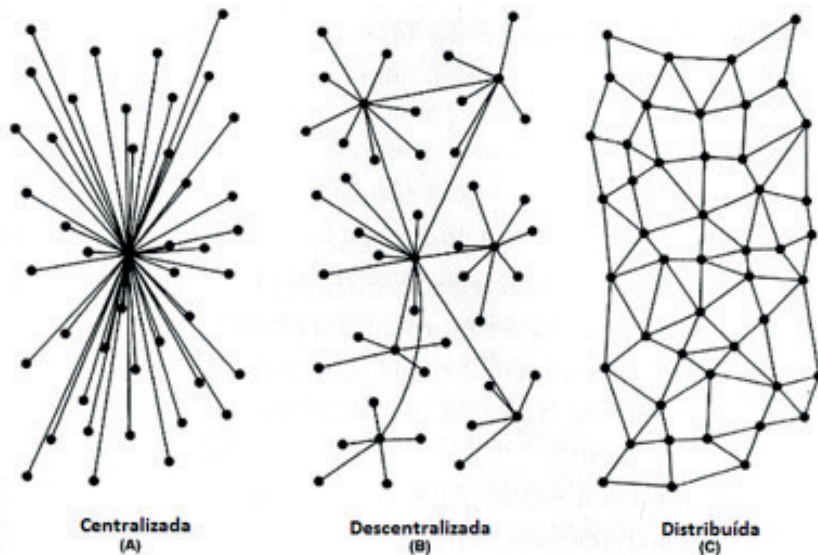


Figura 1: Tipos de redes sociais.

Fonte: Paul Baran.

Salienta-se que os três tipos de redes sociais podem coexistir, sendo fator determinante para sua estruturação, a organização e disposição como as pessoas se conectam, ou seja, a dinâmica das conexões entre os nós e a estrutura que proporciona essas dinâmicas.

Valendo-se destas mudanças ocorridas no mundo e na diversificação de iterações entre os sujeitos, com forte suporte tecnológico para a promoção destas ações, estudiosos incorporaram o conceito de rede (usado desde os primórdios da humanidade) e o aplicaram no campo da educação. Nesse sentido, destaca-se que sua disposição em rede é composta por fractais, dispostos em diferentes níveis (interconectados), conforme ilustra a figura 2.

Quando a estrutura e a dinâmica do processo de Educação assumem a forma de um fractal, ela é dividida em partes, cada uma das quais semelhantes ao objeto original, sendo que cada parte gerada representa um novo patamar epistemológico de ensino-aprendizagem.

As interconexões entre os componentes, segundo Tôrres (2010, p.2), de cada âmbito (escala) da educação, e entre cada componente e a educação como

um todo, são de curto e de longo alcance, manifestando-se, ao mesmo tempo, como conexões que atuam como partículas e como ondas.

A exemplo do que ocorre nas redes compostas por fractais, a base conceitual da educação em rede, também está fundada nas redes sociais, priorizando as formas de organização humana e de articulação entre grupos e instituições. Entretanto, estas redes sociais estão intimamente vinculadas ao desenvolvimento de redes físicas e de recursos comunicativos de base tecnológica, responsáveis pela ampliação e criação de novos meios de comunicação, dotados de mais recursos e responsáveis pela diversificação dos canais (SOUZA, 2006).

Paralelamente a esse contexto, cabe destacar a massificação do termo “redes sociais”, nos principais veículos de comunicação da atualidade, porém o conceito é restringido somente às redes de relacionamento da Internet, como *Facebook*, *Google+*, *Instagram* e *Twitter*, por exemplo.

Páginas web e programas semelhantes aos citados são apenas ferramentas, canais de comunicação, redes tecnológicas e mídias digitais que facilitam a comunicação, a organização e até a criação das redes de movimentos sociais. Fato este que as impede de ser consideradas redes de movimentos sociais ou organizacionais.



Figura 2 – Níveis fractais

Fonte: Elaborado pelos autores.

### **3. AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM E REDES SOCIAIS**

Freire (1970) propôs a educação libertadora, no qual o processo de ensino-aprendizagem não é imposto, ao contrário, ele é desenvolvido por meio de diálogo e troca de experiências entre os agentes envolvidos no processo educacional. Nessa perspectiva, o estudante, como indivíduo, constrói seu próprio conhecimento, utilizando-se de aportes, como o fornecido pelos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) e mais recentemente pelas redes sociais. Esses espaços tornaram-se propícios para práticas que visam o compartilhamento de informações e a troca de experiências entre estudantes e professores.

Consequentemente é possível constatar que nos últimos anos, a internet tem se configurado como importante disseminador da Educação a Distância (EaD), dada a diversidade de ferramentas de interação, baixo custo e universalização/popularização da educação superior no país. Estes fatores, segundo Bittencourt (1999), lhe conferem vantagens na possibilidade do rompimento de barreiras geográficas de espaço e tempo, bem como do compartilhamento de informações em tempo real.

Com a inovação tecnológica constante e sua consequente incorporação à educação (decorrentes das mudanças em andamento no mundo) constata-se que a EaD tem se aproximado cada vez mais do conceito de “educação em rede” (GOMES, 2004). Fatores como o surgimento das comunidades virtuais (TEIXEIRA FILHO, 2002) que ampliam a dimensão das redes sociais e organizacionais (CASTELLS, 2007), bem como a criação de inúmeras ferramentas e a ampliação da Web (internet de todas as coisas, do inglês IOT - *Internet Of Things*), ampliam o potencial revolucionário de utilização das novas tecnologias na área da educação.

Na educação a distância atual, o AVA consiste-se na opção mais utilizada de mídia empregada para mediar o processo de ensino e aprendizagem. Por meio da plataforma busca-se transmitir os conteúdos essenciais, bem como criar um espaço de interação entre os atores. Para Andrade; Vicari (2006) as relações interpessoais têm seu início no momento em que as pessoas adquirem confiança e consideração em relação aos outros. Entretanto, uma das condições para que isso ocorra, é justamente perceber o outro nesse ambiente, fator esse ainda pouco desenvolvido na EaD e alvo de reclamações constantes por partes dos atores envolvidos.

Dentre as diversas experiências resultantes em padrões de AVA, destaca-se a concepção do Moodle, usado em escala mundial, possui seu código aberto e uma grande comunidade de desenvolvedores de soluções. Assim como esta

plataforma, alguns concorrentes, como o *Teleduc* ou o *Blackboard*, permitem estabelecer redes diversas que possibilitam um intercâmbio de informações e conhecimentos. Contudo, os recursos de interação disponibilizados nestes ambientes, como fóruns e chats, não favorecem a percepção do outro no ambiente de aprendizagem, além de ter o peso da formalização das interações, como parte do processo avaliativo institucional. Outro fator preponderantemente negativo é a dinâmica comunicacional, pois inevitavelmente estes meios são comparados aos usados em larga escala na vida social (*twitter, whatsapp, hangout* etc.) que se apresentam muito mais fluídos e com interfaces mais amigáveis e atrativas.

Para Maciel (2003), este é um problema recorrente nos AVA tradicionais, pois eles provocam um sentimento de isolamento nos usuários, o que conseqüentemente acarreta na ausência de uma rede de relacionamentos entre elas. Torna-se clara a importância de ações e iniciativas que visem buscar soluções ao problema descrito, ou seja, estimular a interação para elevar a percepção e o sentimento de pertencimento social.

Como uma possível solução recorre-se ao conceito de rede social e sua relação com a educação, fazendo uso dos elementos e ferramentas da Web 2.0, caracterizada por proporcionar aos usuários da rede a produção e compartilhamento de informações online (PRIMO, 2006). Neste sentido, Castells (2003, p.7) afirma que “a formação de redes é uma prática humana muito antiga, mas as redes ganharam vida nova em nosso tempo transformando-se em redes de informações energizadas pela internet”.

Recuero (2009) corrobora ao acrescentar que as redes são compostas por dois elementos, os atores e as relações que eles desenvolvem entre si. Portanto, o estudo destas redes objetiva investigar a formação das redes de conhecimento emergentes e que, constantemente, influenciam o comportamento dos atores da rede.

Concomitantemente, esta mudança também levou a ampliação da capacidade de expressão e socialização, mesmo que realizadas através de ferramentas de comunicação mediadas pelo computador. Assim, as redes sociais virtuais se manifestam como ambiente de interação humana, propiciando a inclusão digital do indivíduo e a construção do conhecimento (PINTO *et al.*, 2011).

As redes sociais virtuais podem ser definidas segundo Mazman; Usluel (2009) como softwares de colaboração social, isto é, aplicações que suportam interesses, necessidades e objetivos comuns em um mesmo ambiente de colaboração, compartilhamento, interação e comunicação. Deste modo, as redes sociais virtuais contribuem para o reconhecimento de diferentes identidades sociais, assim como mobilizam os saberes sob uma perspectiva de produção coletiva.



Constata-se que as redes sociais virtuais têm tido rápida adoção por milhões de usuários, rompendo o conceito de modismo e demonstrando que são ferramentas antigas transportadas para um cenário suportadas por tecnologias digitais, onde são cada vez mais comuns no cotidiano dos usuários. Tal situação é evidenciada pela quantidade de redes existentes, que ocasionou um aumento exponencial na criação de redes específicas, como por exemplo, *Flickr*, *Instagram*, *Linkedin*, *Pinterest*, *Facebook*, *Google+*, *Twitter*, *Tinder*, *Badoo*, *SoundCloud*, entre outras.

É interessante notar que cada rede social possui embasamento em diversas características técnicas e que ao mesmo tempo todas possuem em comum a composição por perfis visíveis ligados a uma lista de conexões (contatos) dentro da rede. Tais conexões também podem ser grupos ou comunidades, outras páginas dentro da rede, empresas etc.

No domínio da educação na era digital, Moran (2000, p. 138) indica que “a aquisição de informação, dos dados dependerá cada vez menos do professor. As tecnologias podem trazer hoje dados, imagens, resumos, de forma rápida e atraente”. Deste modo, as redes sociais, enquanto componentes tecnológicos digitais expressam cada vez mais esta realidade por permitir autonomia no processo de aprendizagem individual.

No âmbito das pesquisas científicas, a preocupação consiste em investigar como as tecnologias digitais podem contribuir para melhorias nas relações entre professores e estudantes, bem como promover e agregar novas possibilidades aos processos de ensino e aprendizagem (SCHLEMMER, 2006).

Por outro lado, como aponta Schlemmer (2006, p.2) também é importante identificar “o quanto a área da educação pode colaborar para enriquecer novas criações tecnológicas, que tenham implícitos no seu desenvolvimento pressupostos epistemológicos que favoreçam a aprendizagem e o desenvolvimento da pessoa humana em interação com essas tecnologias”.

Como já visto anteriormente, as redes sociais virtuais, segundo Mazman e Usluel (2009) podem ser uma ferramenta favorável para campo da educação, pois elas facilitam a aprendizagem informal devido a sua dinâmica e presença no cotidiano dos estudantes. Nesse sentido, elas oferecem suporte para a aprendizagem colaborativa e desenvolvem o pensamento crítico de seus indivíduos através das ferramentas que permitem a comunicação síncrona e assíncrona entres os seus participantes.

As redes sociais, segundo Lee; McLoughlin (2008) possibilitam a descoberta de informação, de modo colaborativo, bem como a criação de conteúdo e conhecimento, por meio de agregação e modificação da informação. Assim, segundo Oliveira; Tedesco (2010) além da possibilidade de enriquecimento

do processo de aprendizagem, também é possível diminuir o sentimento de isolamento tão comum aos AVA atuais. Melo Filho (2011) aponta que os próprios estudantes já indicam essa potencialidade, ao destacarem a importância da integração do AVA com as redes sociais (MELO FILHO, 2011).

Como reflexo deste cenário, nota-se que estudos recentes estão buscando agregar redes sociais aos mais variados AVA. Como exemplo, pode-se citar o uso de *microblogging* no Amadeus (TEIXEIRA; MEDEIROS; GOMES, 2011), o uso de software social no Moodle (SERRÃO *et al.*, 2011) ou a utilização de uma rede social privada como AVA (DOTTA, 2011).

Nesta perspectiva, cabe também destacar a iniciativa do *SLoodle*, projeto que busca unir as experiências do *Second Life* com as possibilidades do AVA de código aberto, *Moodle* (MATTAR, 2008), bem como da Wikiversidade, projeto da *Wikimedia Foundation*, cujo objetivo é prover um ambiente livre e aberto para educação universitária, mantida por uma comunidade de pesquisa que segue o conceito de *wiki*. Nesse sentido, dentre outras iniciativas, destaca-se as seguintes:

- **Ebah** – maior rede social voltada para o compartilhamento acadêmico composta por professores, estudantes e conteúdos distribuídos por cursos, possuindo vínculo com algumas universidades no Brasil;
- **Edmodo** – ambiente para colaboração e compartilhamento de conteúdo distribuído por categorias (estudantes, professores, aplicativos, pais, comunidades etc.) e conectado a outras redes sociais de relacionamento como Facebook, Twitter e Google+. Assim como em outros exemplos, no Facebook também há casos de grupos fechados focados somente na educação.
- **ClassDojo** – ambiente gratuito para professores, pais e estudantes voltado para a gestão da sala de aula. Nele é possível dar *feedbacks* sobre as habilidades mais importantes a serem desenvolvidas pelos estudantes (motivação) e envolver os pais no processo através do compartilhamento de relatórios e mensagens instantâneos.
- **PasseiDireto** – ambiente conectado ao Facebook que permite o compartilhamento de diversos recursos educacionais. Sua categorização é dividida por áreas de conhecimento (agrárias, artes, biológica/saúde, engenharias, exatas e humanas/social), que são subdivididas por tópicos, permitindo que o estudante pesquise por materiais e tire suas dúvidas com outros estudantes.
- **ExamTime** – ambiente conectado ao Facebook e ao Google+, com diversas ferramentas (Mapas Mentais, *Flashcards*, *Quizzes* e Notas) sobre diversos assuntos e focada em exames como ENEM, Vestibular, OAB, entre outros.

- **Remind** - plataforma gratuita de troca de mensagens entre professores, pais e estudantes. Pode ser acessado de computadores, *tablets* ou celulares.

Deste modo, constata-se que com o desenvolvimento da Web, de ferramentas abertas, colaborativas e em rede (Wikis), que se utiliza de linguagens características das redes sociais, bem como a adoção de tecnologias de realidade virtual e vídeos digitais é possível vislumbrar um cenário que aponta para ambientes de aprendizagem inovadores baseados no conceito de educação em rede com a criação de experiências, ou seja, uma educação a distância muito mais próxima e interativa.

O diferencial das tecnologias da Web está justamente na criação da sensação de “estar sempre em contato ou alcançável”, permitindo simultaneamente a remixagem, compartilhamento e reutilização de conteúdo aberto na web e novas formas de colaboração (OKADA *et al.*, 2012). Em outras palavras, isto possibilita que usuários, profissionais, aprendizes e educadores agora podem gerir e manter suas próprias redes de colaboração através da mídia social.

Ressalta-se a importância do levantamento prévio dos elementos do entorno educacional e sociocultural da contemporaneidade, a fim de compor um quadro de expansão dos currículos educacionais, pois constata-se a dependência cada dia maior da população e, portanto, do ambiente escolar, perante as novas tecnologias. Estas por sua vez, oferecem possibilidades diversas, bem como diferentes metodologias que permitem, entre outros fatores, estender a sala de aula para fora do ambiente físico e tornar a linguagem mais acessível e interessante para os estudantes.

Acredita-se que tornar o AVA um ambiente mais humanizado deve ser uma meta constante em todo projeto educacional, não sendo restrito somente à EaD, pois ele se oferece como uma estratégia alternativa para os atores envolvidos se engajem no processo de ensino e aprendizagem, bem como proporcionam novas dinâmicas, passíveis de serem adaptadas ao seu contexto de aplicação.

Nesse sentido, uma das possibilidades emergentes para educação na era digital está na sua hibridização, na mescla entre os ambientes presencial e a distância, bem como na utilização e diversificação das fontes e dos recursos educacionais (jogos educativos, vídeos, animações, áudios, softwares etc.).

Por fim, iniciativas como as supracitadas, que utilizam e desenvolvem ferramentas abertas, colaborativas, dispostas em rede, que se utilizam de linguagens características das redes sociais, bem como de tecnologias de realidade virtual e vídeos digitais apontam para uma educação com ambientes de aprendizagem inovadores e que colocam o estudante no centro da aprendizagem.

Baseados no conceito de educação em rede, com a presença de fractais e a criação de experiências que tornem a aprendizagem mais significativa é possível vislumbrar uma educação muito mais interativa e próxima dos atores envolvidos, utilizando a seu favor o melhor que o ambos os mundos (presencial e virtual) têm para oferecer.

## REFERÊNCIAS

- ANDRADE, A. F. D.; VICARI, R. M. Construindo um ambiente de aprendizagem a distância inspirado na concepção sociointeracionista de Vygotsky. In: SILVA, M. Educação Online. 2ª. ed. São Paulo: Loyola, 2006. p. 257-274.
- BITTENCOURT, D. F. A construção de um modelo de curso “lato sensu” via internet – a experiência com o curso de especialização para gestores de instituições de ensino técnico UFSC / SENAI. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Santa Catarina, 1999. Disponível em: <<http://www.eps.ufsc.br/disserta99/denia/>>. Acesso: 12 Abril 2013.
- BOURDIEU, Pierre, A Economia das Trocas Simbólicas. São Paulo, Perspectiva, 2005.
- BOYD, D. M.; ELLISON, N. B. Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, n. 13, p. 210–230, 2008. Disponível em: <<http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>>. Acesso em 21-mai-2011.
- CASTELLS, Manuel. A Sociedade em Rede - A era da informação: economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz e Terra, 2007.
- CASTELLS, Manuel. A Galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- DAVID, P. A.; FORAY, D. Economic Fundamentals of the Knowledge Society. *Policy Futures in Education*, v. 1, n. 1, January 2003. p. 20-49.
- DOTTA, S. Uso de uma Midia Social como Ambiente Virtual de Aprendizagem. *Anais do XXII SBIE - XVII WIE*. Aracaju: SBC. 2011. p. 610-619.
- DRUCKER, P. F. A sociedade pós-capitalista. São Paulo: Pioneira, 1993.
- \_\_\_\_\_. Rumo à nova economia. Trad. Abramowicz, L. Rio de Janeiro: Elsevier Campus, 2011.
- FOUCAULT, M. Microfísica do poder. Trad. e organizado por Roberto Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.
- FREIRE, P. Pedagogia do oprimido. 17ª. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- GIDDENS, A. As consequências da modernidade. São Paulo: UNESP, 1991.
- HARVEY, D. Condição Pós-Moderna. Trad. Maria Stella Gonçalves e Adail Ubirajara Sobral. 4 ed. São Paulo: Edições Loyola, 1989.
- JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2008.
- KERCKHOVE, D. A Pele da Cultura. Trad. Luís Soares e Catarina Carvalho. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997.
- LEE, M. J. W.; McLOUGHLIN, C. Harnessing the affordances of Web 2.0 and social software tools: can we finally make “student-centered” learning a reality? Paper presented at the World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications, Vienna, Austria, 2008.
- LÉVY, P. A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. 2. ed. ed. São Paulo: Loyola, 1999.
- MACIEL, I. M., 2003. Disponível em: <<http://www.senac.br/BTS/283/boltec283e.htm>>. Acesso em: 02 Agosto 2012.

- MATTAR, J. O uso do second life como ambiente virtual de aprendizagem. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario4/trab/jamn.pdf>>. Acesso em: 4 maio de 2013.
- MAZMAN, S. G.; USLU, Y. K. The usage of social networks in educational context. In: Proceedings of world academy of science, engineering and technology. Vol. 37, p. 404–407, 2009.
- MELO FILHO, I. J. E. A. Percepção social em EAD: Identificando necessidades para o LMS Amadeus. Revista Brasileira de Informática na Educação, v. 19, n. 3, p. 29-41, 2011.
- MCLUHAN, M.; CARPENTER, E. Revolução na comunicação. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1966.
- MORAN, J. M. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias. Informática na Educação: Teoria & Prática. V. 3, n. 1, 2000.
- OLIVEIRA, E. A.; TEDESCO, P. i-collaboration: Um modelo de colaboração inteligente personalizada para ambientes de EAD. Revista Brasileira de Informática na Educação, v. 18, n. 1, p. 17-31, 2010.
- PINTO, C. et al. Vivendo e Aprendendo no Facebook: uma visão da usabilidade em redes sociais na sociedade do conhecimento. V Simpósio Nacional ABCiber - Dias 16, 17 e 18 de Novembro de 2011 – UDESC/UFSC. Disponível em: <<http://www.labmidiaeconhecimento.ufsc.br/files/2012/07/artigo-ABCIBERaprovadoFacebook-uma-vis%C3%A3o-da-usabilidade-em-redes-sociais-na-sociedade-do-conhecimento.pdf>>. Acesso em 03 Mai. 2013.
- PRIMO, A. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Brasília: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. 2006.
- RANDOLPH, Rainer. Novas redes e novas territorialidades. Rio de Janeiro: IPPUR/UFRJ, mimeo. 1993a. 20p.
- RECUERO, Raquel. Comunidades virtuais em redes sociais na internet: uma proposta de estudo. Porto Alegre: Sulina, 2009. (Coleção Cibercultura).
- RIFKIN, J. A era do acesso. Trad. Maria Lúcia G. L. Rosa. São Paulo: Makron books, 2001.
- SCHLEMMER, E. A aprendizagem em mundos virtuais: viver e conviver na virtualidade. UNRevista - Vol. 1, nº 2: (abril 2006). Disponível em: <[http://www.unirevista.unisinos.br/\\_pdf/UNRev\\_Schlemmer.pdf](http://www.unirevista.unisinos.br/_pdf/UNRev_Schlemmer.pdf)>. Acesso em: 01 Maio 2013.
- SERRÃO, T. et al. Construção Automática de Redes Sociais Online no Ambiente Moodle. Anais do XXII SBIE - XVII WIE. Aracaju: SBC. 2011. p. 924-933.
- SIBILIA, Paula. O show do eu: a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
- SOUZA, M. V. de. Redes informatizadas de comunicação: a teia da rede internacional DPH, Bluscher Acadêmico, 2008.
- TEIXEIRA FILHO, Jayme. Comunidades virtuais: como as comunidades de práticas na Internet estão mudando os negócios. Rio de Janeiro: Senac, 2002.
- TEIXEIRA, E.; MEDEIROS, F. P. A. D.; GOMES, A. S. Microblogging como estilo de interação e colaboração em Ambientes Virtuais de Ensino e Aprendizagem. Anais do XXII SBIE - XVII WIE. Aracaju: SBC. 2011. p. 956-959.
- TIFFIN, J.; RAJASINGHAM, L. A universidade virtual e global. Trad. Vinicius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- TOMÁEL, M.I. Redes sociais, conhecimento e inovação localizada. Inf., Londrina, v. 12, n. esp., 2007.

TÔRRES, J. J. M. Ciência da complexidade: uma nova visão de mundo para a educação. Disponível em: <<http://www.otium.net.br/Arquivos/2010-Banner-Julio-Ciencia.pdf>>. Acesso em: 12 Mai 2013.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. 4<sup>a</sup>. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

YOUTUBE. Blog do Youtube. Disponível em: <[http://www.youtube.com/watch?v=OLTPTt1wT3Y&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=OLTPTt1wT3Y&feature=player_embedded)>. Acesso em: 14 Set. 2012

WALLON, H. As origens do caráter na criança. São Paulo: Nova Alexandria, 1995.

