

## Comunidades Virtuais de Aprendizagem: espaço de sociabilidades na modalidade educacional a distância<sup>1</sup>

Jucimara Roesler<sup>2</sup>

Universidade do Sul de Santa Catarina – UNISUL

### Resumo:

O advento da tecnologia proporcionou um novo status a territorialidade no qual o espaço é organizado através de fluxos comunicacionais e de informação, assim sendo o ciberespaço elimina as fronteiras físicas e proporciona o deslocamento a velocidade da luz. As comunidades virtuais se originam como um espaço de interações sociais, de fluxos informacionais e comunicacionais. Dentre as comunidades virtuais, a comunidade virtual de aprendizagem – CVA –, apresenta-se como possibilidade de tornar presente uma experiência vivificada pelas ações a distância daqueles que fazem parte de um projeto comum de aprendizagem propiciados pela comunicação e interação que os sujeitos desenvolvem neste espaço. É um espaço construído para oportunizar educação, sociabilidade e cultura.

**Palavras-chave:** Ciberespaço; Sociabilidade; Comunidades Virtuais de Aprendizagem; Educação a Distância;

A conceituação de espaço tem sido construída a partir de contribuições produzidas no âmbito da filosofia<sup>3</sup> e das demais áreas do conhecimento. A discussão sobre as diversas proposições correlacionadas ao tema tem recebido determinadas representações à mercê de como foi concebido e estruturado tal conceito pelo pensamento ocidental. Segundo Milton S. Lambert (2000), o espaço é, na linguagem filosófica, sinônimo de objetificação, coisificação ou reificação. Para Manuel Castells, em Física, o espaço não

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado a NP 11 – Comunicação Educativa do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.

<sup>2</sup> Diretora Adjunta do Campus Virtual da Universidade do Sul de Santa Catarina – UNISUL, Coordenadora do Curso de Pós-Graduação a Distância em Metodologia da EaD, Professora da disciplina de Tecnologias Aplicadas a Educação. Mestre em Educação, Doutoranda em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUC/RS. E-mail: [jucimara@unisul.br](mailto:jucimara@unisul.br)

<sup>3</sup> Para Castells, a invenção do alfabeto no ano 700 a.C., na Grécia, possibilitou construir a base filosófica que hoje conhecemos, pois permitiu a materialização do discurso oral. A imprensa permitiu a propagação do pensamento escrito a territórios fora do contexto onde foi produzido. Durante muito tempo, os sons e imagens ficaram confinados ao espaço da arte, tendo sua revanche instaurada no século XX com o surgimento do rádio, cinema, televisão e **computador. 2.700 anos** depois, ainda se acordo com o autor, é possível convergir as diferentes mídias em um mesmo espaço, a tela do computador.

pode ser definido fora da dinâmica da matéria, em teoria social, o espaço é referência para práticas sociais, ou seja, o “ espaço é o suporte material de práticas sociais de tempo compartilhado” (CASTELLS, 1999, p. 436). Espaço é a expressão da sociedade e essa está passando por transformações estruturais, e, portanto, novas formas e processos espaciais estão surgindo atualmente implicando em análises da nova lógica que fundamenta essas formas e processos. Para o autor,

as formas e processos espaciais são constituídos pela dinâmica de toda a estrutura social. Há inclusão de tendências contraditórias derivadas de conflitos e estratégias entre atores sociais que representam interesses e valores opostos. Ademais, os processos sociais exercem influência no espaço, atuando no ambiente construído, herdado das estruturas socioespaciais anteriores. Na verdade, espaço é tempo cristalizado (CASTELLS, 1999, p. 435).

Se, para Castells, o espaço organiza o tempo da sociedade em rede, para Paul Virilio o desenvolvimento dos transportes, dos meios de comunicação e telecomunicação originaram uma nova arquitetura material, geográfica e temporal, o que ele denomina de espaço construído, que tem subjacente uma territorialidade de novas relações sociais e de produção. Ou seja, no ciberespaço, “privado de limites objetivos, o elemento arquitetônico passa a estar à deriva, a flutuar em um éter eletrônico desprovido de dimensões espaciais, mas inscrito na temporalidade única de uma difusão instantânea” (VIRILIO, 1993, p.10-11).

Castells (1999) analisa o tempo e o espaço sob a égide das tecnologias de informação e comunicação, para ele, há um processo de transformação histórica antes não vivenciada pela humanidade. O desenvolvimento da comunicação eletrônica e dos sistemas de informação oportuniza uma dissociação entre a proximidade espacial e o desempenho de funções rotineiras das práticas sociais e de produção. Essas tendências afetam sobremaneira a organização das cidades, do tempo e do espaço. Para o autor a possibilidade do teletrabalho, por exemplo, auxiliaria na resolução de problemas com deslocamento ocasionado pelo fluxo contínuo do trânsito nas cidades metropolitanas.

Em sua análise Castells afirma que a atual composição social, intitulada a Sociedade do Conhecimento, organizada em rede e formada por fluxos, ocasiona o

surgimento da cidade informacional, e essa não é uma forma, mas um processo estruturado pelo espaço de fluxos. Para o autor o espaço de fluxos é constituído por uma forma material de processos e funções e pela combinação de camadas de suportes materiais. A primeira camada é composta pelos circuitos de impulsos eletrônicos (microeletrônica, telecomunicações, processamento computacional, entre outros); a segunda camada é constituída por seus nós (centros de funções estratégicas e de comunicações), no qual as redes eletrônicas que norteiam o espaço de fluxos não apresentam uma localização geográfica definida, por outro lado, possuem uma dada estrutura lógica que permite a conexão com outros lugares; a terceira camada refere-se a organização espacial das elites gerenciais dominantes, seria nesse caso, a elite empresarial tecnocrática e financeira que ocupam a liderança nesta sociedade.

Pensar o espaço nos remete a uma análise do espaço urbano. Para Lefebvre apud Lemos (2001) a estrutura do espaço urbano organiza-se na antiguidade e persiste nas sociedades da Idade Média com a cidade política composta por padres e guerreiros, príncipes, nobres e chefes militares, escribas e administradores. A cidade política tem características de ser fechada, de possuir ordenamento e poder. Com o advento do comércio, a partir do século XIV, na Europa Ocidental, as cidades adquirem função comercial configurando um novo reordenamento espacial.

Para Rybczynski apud Lemos (2001) as cidades originam-se como forma de organização da vida em comum em determinado tempo e espaço. Na Idade Média, os vilarejos eram chamados de burgos, eram um espaço fechado para abrigar seus habitantes. O termo 'urbano' é a contraposição do rural e está ligado ao comportamento nas cidades. Lynch apud Lemos (*op. cit.*) propõe três modelos para descrever as cidades: o modelo da cidade cósmica, da cidade prática e da cidade orgânica. O primeiro modelo serve para descrever cidades cujos traçados representam rituais e crenças; o segundo é a cidade criada como máquina de habitar e de comércio; no terceiro, a cidade é considerada um corpo, formando um todo equilibrado e indivisível, seus traçados parecem mais naturais do que construídos.

Nos séculos XVI e XVII, a invenção de mapas possibilita uma construção imagética das cidades originando a visão abstrata de espaço, porém ainda concebidos com a

estética das representações do poder e de obras de arte. Com a revolução industrial, nos séculos XVIII e XIX, a cidade adquire a arquitetura de praças, ruas e monumentos, ou seja, uma arquitetura planejada.

Nas sociedades em rede, o espaço ganha novas configurações e propriedades. O desenvolvimento tecnológico trouxe mudanças para o cotidiano reconfigurando inclusive o deslocamento do corpo. Agora é possível não apenas um deslocamento físico através de potentes mecanismos de transporte, mas também deslocar um lugar para uma tela de computador através da ação a distância. A tela do computador passa a ser o espaço de interação social, cultural e comunicacional.

Para Lemos, as denominadas cibercidades desaparecem enquanto paisagem e originam o cibercidadão “que clica nos *links* do ciberespaço, tendo uma relação muito mais intelectual do que corporal com o lugar” (*op. cit.*, p. 15). As cibercidades originam-se em pleno desenvolvimento tecnológico e são constituídas por um espaço eletrônico e pelo trânsito de *bits* e *bytes*. Elas ocasionam um novo redimensionamento do espaço urbano e, sobre essa questão, Lemos afirma que:

o objetivo de uma cibercidade não seria substituir a cidade real pela descrição de seus dados, mas insistir em formas de fluxos comunicacionais e de transporte através da ação a distância (característica das redes telemáticas). Ela deve reivindicar ser uma ‘narrativa’ da cidade e não sua transposição literal ou espacial” (*Ibidem*, p. 15).

As cibercidades possibilitam a simulação do espaço urbano, de uma ampliação nas formas de circulação através da informatização das instituições e virtualização das cidades em cibercidades. Podemos pensar num espaço de fluxos e não num lugar construído fisicamente, onde o tráfego comunicacional possibilita travar relações de negócios, de serviços, de lazer, de educação, entre outros, configurando uma nova forma de vida.

O advento da tecnologia proporcionou um novo status à territorialidade no qual o espaço é organizado através de fluxos comunicacionais e de informação, assim sendo o ciberespaço elimina as fronteiras físicas e proporciona o deslocamento à velocidade da luz. As fronteiras não são mais físicas e materiais, pois a territorialidade passa a ser simbólica (PALACIUS, 1995), visto que a noção de limites perde a característica geográfica e passa a

vincular-se ao acesso eletrônico, ao que está disponível na rede ou não. Podemos apontar as facilidades de armazenamento, distribuição e captação das informações, da divulgação dos conflitos sociais - a exemplo disso, recentemente, os EUA foram surpreendidos com a circulação de fotografias de tortura aplicadas a presos iraquianos -, porém, não podemos esquecer o perigo dos crimes virtuais.

Para Virilio (1993) o advento tecnológico proporciona novos arquétipos arquiteturais, no qual o território e a cidade não são organizados pelo sistema cadastral de bairros, centro/periferia, mas pela organização temporal e espacial dada pelo usuário do ciberespaço. Este autor é enfático em dizer que “de um lado, existe esse dia principal em que vivemos e, de outro, um dia secundário que está sendo gravado em algum lugar para nós (...)” (VIRILIO, *op. cit.*, p. 64). Dessa forma a programação do tempo não é mais em função das férias, feriados ou interrupção religiosa, a sua organização agora está estreitamente ligada ao dia eletrônico, pois alcançar distâncias geográficas sem o deslocamento físico do corpo é possível graças a dinâmica informacional e eletrônica.

O ciberespaço apresenta-se, então, para Virilio, como um espaço construído com arquitetura própria no qual mensagens podem ser transmitidas, de qualquer localidade física para qualquer outro lugar sem perda das características sociais, culturais, educacionais ou econômicas.

Margaret Wertheim (2001) apresenta a maneira *sui generis* como foi elaborado e concebido historicamente o conceito de espaço, para ela, o mesmo é descrito como um diacrítico capaz de produzir uma determinada alusão das culturas ocidentalizadas, estas utilizam a religiosidade como um gradiente unificador que proporciona o embasamento ético, moral que é comumente intrínseco e representativo das esferas social, política e econômica da sociedade ocidental.

Para a autora, a noção de espaço que foi concebida no passado serve atualmente de parâmetro para a elaboração de determinadas categorizações acerca do espaço caracterizado como virtual. Para a autora, o espaço virtualizado, ou seja, o ciberespaço, é percebido e elaborado em conformidade a uma humanidade bipolarizada, tal representação foi extraída do enredo contido no contexto da *‘Divina Comédia’*, de Dante Alighieri, que caracterizava o espaço como sendo um local tanto de redenção quanto de castigo. A transcendência seria a possibilidade de deslocamento no espaço. Enfim, novas

configurações sociais surgem através do aparato técnico modificando os relacionamentos interpessoais.

A Internet viabiliza o relacionamento entre pessoas distantes fisicamente, a localização geográfica perde importância pela instantaneidade da mensagem eletrônica que permite travar relações afetivas, profissionais, religiosas e culturais, ou seja, instaura-se novas formas de práticas sociais, o que Maffesoli chamaria de socialidade. O novo território é a tela do computador, que permite conhecer o desconhecido, ultrapassar as barreiras impostas pelo território geográfico, bem como criar situações novas, um comportamento *online* baseado na teleação, no teletrabalho, na tele-visão, na tele-educação, ou seja, não nos encontramos num lugar - no sentido antropológico -, mas flutuamos na presença intermitente do espaço virtual.

Dessa forma a identidade com o lugar está vinculada às relações sociais travadas no espaço virtual. O navegador do ciberespaço trafega por percursos que o levam a conhecer novos territórios, novas pessoas, novas culturas e formar tribos estáveis, conforme Michel Maffesoli (2002). O viajante do ciberespaço desloca-se por um território simbólico e o reconhece como um lugar para o desenvolvimento de socialidades, comunicação e cultura. A formação identitária com o espaço é tão forte que as pessoas tem a sensação de estar perante um Museu, um Shopping, um Banco ou num espaço de lazer conversando com outras pessoas.

Pelas proposições de Castells, Virilio, Maffesoli ou Wertheim, o ciberespaço inaugura e viabiliza novas configurações sociais, no qual a cultura, religião, economia, educação e demais práticas sociais se realizam pela interação a distância com pessoas ou lugares conhecidos ou não, eliminando, inclusive, problemas impostos pelo espaço urbano ou geográfico. A rede passa a ser um espaço globalmente partilhado no qual é possível manter vínculos não antes imaginados.

As comunidades virtuais se originam como um espaço de interações sociais, de fluxos informacionais e comunicacionais. As práticas sociais são possibilitadas por um processo comunicacional baseado na interação a distância e sem a barreira do espaço físico e do tempo cronológico. Um fato novo se origina a partir da comunicação a distância mediatizada pelo computador. A possibilidade de uma comunicação de 'muitos para

muitos' ganha vida através da tela do computador originando uma reconfiguração social, cultural e comunicacional.

Rheingold é um dos primeiros autores a efetivamente utilizar o termo 'comunidade virtual' para designar uma comunicação humana mediatizada pelo computador. Para ele, as "comunidades virtuais são os agregados sociais surgidos na Rede, quando os intervenientes de um debate o levam por diante em número e sentimento suficientes para formarem teias de relações pessoais no ciberespaço" (RHEINGOLD, 1996, p.18). Há um processo de compartilhamento, pertencimento e empatia no ar que se mantém pela ação a distância e pela comunicação mediatizada. Um espaço onde é possível compartilhar emoções e sentimentos seria o que Maffesoli (1996) chama de interacionismo simbólico, um meio de aproximação cultural, pois, um "[...] espaço só tem sentido se pode ser vivido com outros, de perto." (MAFFESOLI, 1996, p. 262).

Se o sentido da existência de uma comunidade virtual é o pertencimento, a interação social e a empatia, essas são determinadas pela ação comunicacional dos sujeitos integrantes deste espaço. Através dos fluxos informacionais, das mensagens compartilhadas, das atividades e das discussões se origina um vínculo social de determinado grupo baseado na socialidade.

A comunidade virtual é vista como prática social, portanto, emerge como espaço eminentemente comunicacional. A noção de comunicação proposta por Maffesoli (*op. cit.*, p. 73) é a de compartilhamento, pois para ele "a sociedade é formada por um conjunto de relações interativas, feito de afetos, emoções, sensações que constituem, *stricto sensu*, o corpo social". A comunicação como processo de interação é realimentada pela necessidade de socialização, de estar-junto, e que tem como objetivo primeiro a participação em conjunto. A individualização é rompida pela interação, pelo sentimento de integração com o outro e de pertencimento como ideal comunitário. A comunhão ganha vida através da empatia.

Trata-se de habitar um espaço em que o isolamento do corpo é rompido com a relação de correspondência com o outro, uma característica tribal. As comunidades virtuais representam a possibilidade das pessoas, interagindo, aprenderem umas com as outras num projeto coletivo.

Dentre as comunidades virtuais, nos interessa a comunidade virtual de aprendizagem – CVA, que vem sendo utilizado na modalidade de educação a distância como instrumento de entrega dos conteúdos, de comunicação e de interatividade. A CVA apresenta-se como possibilidade de tornar presente uma experiência vivificada pelas ações a distância daqueles que fazem parte de um projeto comum de aprendizagem propiciados pela comunicação e interação que os sujeitos desenvolvem neste espaço.

compartilhar a informação, os interesses e os recursos é parte integrante da educação on-line. É a base da forma construtiva de ensinar e aprender, em que o conhecimento e o significado é criado em conjunto pelos alunos e professor (PALLOFF & PRATT, 2004, p. 38):

Na aprendizagem a distância existe uma separação física como característica dessa modalidade de ensino, a interação e a mediatização do ensino são pressupostos para aproximar os aprendizes da instituição, dos docentes e dos conteúdos de estudo. Neste caso, as interações são fundamentais para constituir um processo comunicacional que permita compreender o grau de envolvimento de cada um dos agentes do processo de ensino-aprendizagem. Através dos dispositivos comunicacionais e informacionais de uma comunidade virtual de aprendizagem se constrói uma relação mediatizada na qual a interação é pressuposto para o aprender coletivamente.

Ainda no campo comunicacional, a CVA é composta de dispositivos de comunicação síncrona e assíncrona - fóruns, e-mail, chats, entre outros -, que possibilitam a interação, a participação, a opinião, a construção de novos significados. Uma rede de cooperação é oportunizada pelo processo de comunicação bidirecional. Sem dúvida, pode ser um espaço interativo e de construção da sociabilidade, se o desenho pedagógico do curso o permitir, pois esse determina o grau de interação e interatividade de determinada CVA.

A elaboração do desenho pedagógico<sup>4</sup> tem como premissa uma aprendizagem autônoma na qual o aluno é agente do processo, mas também, a definição da mídia utilizada como instrumento de entrega do conteúdo e de comunicação, que por consequência irá permitir um grau maior ou menor de interatividade aos agentes da comunidade. Essas

---

<sup>4</sup> “O desenho pedagógico de um curso a distância é precedido pela definição do público-alvo, dos objetivos educacionais, da organização curricular, da arquitetura de distribuição dos conteúdos, das mídias que irão proporcionar a interação e o sistema de avaliação da aprendizagem” (SARTORI; ROESLER, 2004).

decisões vinculam-se aos objetivos do curso e ao design dos conteúdos com a intenção de proporcionar uma aprendizagem com significação, interpretação e interatividade no espaço definido para esse fim. Portanto, uma arquitetura de distribuição dos conteúdos que tenha como pressuposto a produção coletiva de textos, participação conjunta e intervenção nas mensagens educativas são elementos que permitem o desenvolvimento de novas práticas pedagógicas baseadas na interatividade.

Em uma comunidade virtual de aprendizagem é conveniente atentar-se às questões culturais. Moacir Gadotti (2000) nos alerta sobre a necessidade da instituição educacional proporcionar ao aluno o passar da cultura primeira à cultura elaborada. Essa questão é ainda mais preocupante na modalidade a distância, pois lida com alunos provenientes de diferentes regiões ou países, com substratos culturais diferenciados e tem que interagir com um estilo de linguagem, com estratégias pedagógicas, com um design gráfico, com atividades de cunho individual ou coletivo comum ao grupo. São questões que precisam ser consideradas no processo de construção da comunidade de aprendizagem para atingir os objetivos educacionais definidos pelo curso.

A partir das reflexões apontadas identifica-se como características fundamentais de uma CVA

- Oportunizar a interação por meio de dispositivos comunicacionais síncronos e assíncronos.
- Como espaço construído para a aprendizagem, necessita de certas configurações e estratégias que proporcionem sentimento de pertencimento, sociabilidade e cultura.
- Como mídia, possibilita o desenvolvimento de novas práticas pedagógicas, na medida em que proporciona emissão e recepção de conteúdos e construção coletiva de significados.

Se por um lado, com o desenvolvimento tecnológico, o conceito de espaço sofreu modificações interferindo sobremaneira na vida do cidadão, por outro lado, a aprendizagem a distância depara-se com a necessidade de novas configurações educacionais que interferem diretamente nas práticas pedagógicas. A comunidade virtual passa a ser, então, um espaço construído para a aprendizagem.

## Referências Bibliográficas

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

GADOTTI, Moacir. Perspectivas atuais da educação. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000. p. 249-265.

HILLIS, Ken. Tecnologias da realidade virtual: elementos para uma geografia da visão. *In* Revista FAMECOS. Porto Alegre, n. 17, abril 2002, quadrimensal.

LEMOS, André. Ciber-Socialidade: Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea. Disponível em: [[http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/txt\\_and3.htm](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/txt_and3.htm)]. Acesso em 09/10/2003.

MAFFESOLI, Michel. O Tempo das Tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense, 1987.

\_\_\_\_\_. No fundo das aparências. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1996.

MANTA, André, SENA, Luis Henrique. As afinidades virtuais: a sociabilidade no vídeo papo. Disponível em: [<http://www.cfh.ufsc.br/~cso5421/bibliografias/videopap.html>] acesso em: 08/10/2003.

PALACIOS, Marcos. "O Medo do Vazio: Comunicação, Sociabilidade e Novas Tribos"; in Rubim, A. A., Idade Mídia, Ed. Edufba, Salvador, 1995.

PALLOF, Rena M., PRATT, Keith. O aluno virtual: um guia para trabalhar com estudantes online. Porto Alegre: ArtMed, 2004.

LAMBERT, Milton Santos. O espaço do cidadão. São Paulo: Studio Nobel, 2000.

SARTORI, Ademilde, ROESLER, Jucimara. Imagens Digitais, Cibercultura e Design em EaD. Artigo apresentado ao III Simpósio – Falando de EaD: Abrangências e Possibilidades. PUC/SP, 2004.

SILVA, Juremir Machado. As tecnologias do imaginário. Porto Alegre: Sulina, 2003.

VIRILIO, Paul. O espaço crítico. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

WERTHEIM, Margaret. Uma história do espaço de Dante à Internet. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.