

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO PARANÁ  
ESCOLA DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

**CAMILA FERREIRA DA COSTA TEIXEIRA**

**USO DA REDE SOCIAL DIGITAL FACEBOOK COMO UM AMBIENTE  
PARA O DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM COLABORATIVA  
PARA OS JOVENS NASCIDOS NA ERA DIGITAL:  
UMA EXPERIÊNCIA NO CURSO DE DESIGN DE MODA**

**CURITIBA**

**2015**

**CAMILA FERREIRA DA COSTA TEIXEIRA**

**USO DA REDE SOCIAL DIGITAL FACEBOOK COMO UM AMBIENTE  
PARA O DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM COLABORATIVA  
PARA OS JOVENS NASCIDOS NA ERA DIGITAL:  
UMA EXPERIÊNCIA NO CURSO DE DESIGN DE MODA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação, da Pontifícia Universidade Católica do Paraná como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Patrícia Lupion Torres

**CURITIBA**

**2015**

Dados da Catalogação na Publicação  
Pontifícia Universidade Católica do Paraná  
Sistema Integrado de Bibliotecas – SIBI/PUCPR  
Biblioteca Central

T266u  
2015

Teixeira, Camila Ferreira da Costa  
Uso de rede social digital Facebook como um ambiente para o desenvolvimento da aprendizagem colaborativa para os jovens nascidos na era digital : uma experiência no curso de Design de Moda / Camila Ferreira da Costa Teixeira ; orientadora: Patrícia Lupion Torres. – 2015.  
201 f. : il. ; 30 cm

Dissertação (mestrado) – Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2015  
Bibliografia: f. 184-189

1. Tecnologia educacional. 2. Educação - Recursos de rede de computador. 3. Ensino auxiliado por computador. 4. Facebook (Rede social on-line).  
I. Torres, Patrícia Lupion. II. Pontifícia Universidade Católica do Paraná. Programa de Pós-Graduação em Educação. III. Título.

CDD 20. Ed. – 371.3078



Pontifícia Universidade Católica do Paraná

Escola de Educação e Humanidades  
Programa de Pós-Graduação em Educação

**PUCPR**

GRUPO MARISTA

**ATA DA SESSÃO PÚBLICA DE EXAME DE DISSERTAÇÃO N.º 767  
DEFESA PÚBLICA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE**

**Camila Ferreira da Costa Teixeira**

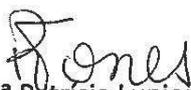
Aos trinta e um dias do mês de agosto do ano de dois mil e quinze, reuniu-se na Sala de Defesa da Escola de Educação e Humanidades da Pontifícia Universidade Católica do Paraná, a Banca Examinadora constituída pelas professoras: Prof.ª Dr.ª Patrícia Lupion Torres, Prof.ª Dr.ª Sonia Ana Charchut Leszczynski e Prof.ª Dr.ª Marilda Aparecida Behrens para examinar a Dissertação da candidata **Camila Ferreira da Costa Teixeira**, ano de ingresso 2013, do Programa de Pós-Graduação em Educação, Linha de Pesquisa Teoria e Prática Pedagógica na Formação de Professores. A mestranda apresentou a dissertação intitulada “USO DA REDE SOCIAL DIGITAL FACEBOOK COMO UM AMBIENTE PARA O DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM COLABORATIVA PARA OS JOVENS NASCIDOS NA ERA DIGITAL: UMA EXPERIÊNCIA NO CURSO DE DESIGN DE MODA”, que, após a defesa foi aprovada pela Banca Examinadora. A sessão encerrou-se às 14:50 Para constar, lavrou-se a presente ata, que vai assinada pelos membros da Banca Examinadora.

Observações: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Presidente:  
Prof.ª Dr.ª Patrícia Lupion Torres 

Convidado Externo:  
Prof.ª Dr.ª Sonia Ana Charchut Leszczynski 

Convidado Interno:  
Prof.ª Dr.ª Marilda Aparecida Behrens 

  
Prof.ª Dr.ª Patrícia Lupion Torres  
Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Educação  
*Stricto Sensu*

*Dedico esta dissertação a Deus e a  
minha família pelo apoio, força, incentivo,  
companheirismo e amizade.*

## AGRADECIMENTOS

Aos meus queridos alunos, que tanto contribuíram para que esse projeto se concretizasse.

À professora e orientadora Dr.<sup>a</sup> Patricia Lupion Torres, pela paciência, por me orientar e me estimular nos momentos mais difíceis.

Agradeço à professora Dr.<sup>a</sup> Elizete Lúcia Moreira Matos (*in memoriam*), que sempre admirei e sempre estará em minha lembrança.

À professora Dr.<sup>a</sup> Marilda Aparecida Behrens, pelas dicas preciosas na banca de qualificação.

À minha amada mãe Silvana e ao meu amado pai Niel, por sempre acreditarem em mim e por serem tão presentes em minha vida.

Ao meu filho Kalani, que diariamente me ensina, me enche de orgulho e me faz uma pessoa feliz.

E, em especial, ao meu marido Rafael, minha maior inspiração, a quem tenho como exemplo de perseverança, coragem, honestidade e humildade.

## RESUMO

Esta pesquisa teve por objetivo demonstrar a importância do uso de recursos tecnológicos, mas especificamente da rede social digital Facebook para atender aos anseios do paradigma da complexidade buscando o desenvolvimento da aprendizagem colaborativa nos processos de ensino e aprendizagem para os jovens nascidos na era digital. Parte-se da ideia que os jovens nascidos na era digital, tão conhecedores dos recursos tecnológicos necessitam de uma aprendizagem que esteja relacionada ao seu contexto e a sua cultura, que desenvolva a criticidade, a ética, a autonomia, a reflexão e a investigação, para assim tornarem-se participantes da ação educativa. O paradigma da complexidade busca atender a esses anseios e com o uso das redes sociais digitais pode-se reestruturar o ensino, promovendo uma prática pedagógica dinâmica e colaborativa. Diante disso, a aprendizagem colaborativa, cujos fundamentos são a interação, o compartilhamento e a participação ativa entre professores e alunos, foi fundamentada teoricamente para o uso do Facebook na educação. E, para que esta pesquisa se concretizasse foi desenvolvida uma pesquisa qualitativa, com a participação de 55 estudantes matriculados no curso superior de Design de Moda. O estudo está apoiado nos fundamentos teóricos de BARROS, BAUMAN, BEHRENS, CAPRA, CASTRO, KENSKI, MATTAR, MORAES, MORAN, PALFREY, GASSER, TORRES e VERAS. Como resultado, o estudo demonstra que com as redes sociais digitais é possível reestruturar a prática pedagógica atendendo o perfil dos jovens nascidos na era digital buscando a superação da reprodução do conhecimento na busca pela produção do conhecimento com um ensino dinâmico, interativo e colaborativo.

**Palavras-chave:** Jovens nascidos na era digital. Rede social digital Facebook. Paradigma da complexidade. Aprendizagem colaborativa.

## ABSTRACT

This study aimed to demonstrate the importance of using technological resources, more specifically the digital social network Facebook to meet the needs of the complexity paradigm seeking the development of collaborative learning in teaching and learning for young people born in the digital age. It starts with the idea that young people born in the digital age, as connoisseurs of technological resources, need a learning that is related to their context and their culture, to develop the critical, ethics, autonomy, reflection and research, thus becoming participants in the educational activity. The complexity paradigm seeks to meet these aspirations, and with the use of digital social networks can restructure teaching, promoting a dynamic and collaborative pedagogical practice. Therefore, collaborative learning, whose foundations are the interaction, the sharing and the active participation of teachers and students, was theoretically grounded for the use of Facebook in education. And for this research came to fruition, a qualitative research was conducted with the participation of 55 students enrolled in degree in Fashion Design. The study is supported by the theoretical foundations of BARROS, BAUMAN, BEHRENS, CAPRA, CASTRO, KENSKI, MATTAR, MORAES, MORAN, PALFREY, GASSER, TORRES and VERAS. As a result, the study shows that with the digital social networks can restructure the teaching practice serving the profile of young people born in the digital age seeking to overcome the production of knowledge with a dynamic, interactive and collaborative learning.

**Keywords:** Young people born in the digital era. Digital social network Facebook. Complexity paradigm. Collaborative learning.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Tela inicial de acesso a rede social digital Facebook.....	91
Figura 2 - Tela onde o usuário pode preencher as informações pessoais .....	92
Figura 3 - Tela que apresenta a lista de amigos do usuário .....	92
Figura 4 - Tela de mensagem instantânea que pode ser utilizada no Facebook ....	93
Figura 5 - Tela de configuração de controle de privacidade .....	94
Figura 6 - Tela da página inicial do Facebook, mostrando o <i>feed</i> de notícias ...	96
Figura 7 - Tela de perfil de um usuário do Facebook .....	97
Figura 8 - Tela de criação do grupo no Facebook .....	98
Figura 9 - Tabela explicativa das opções de privacidades dos grupos.....	99
Figura 10 - Ícone que solicita os membros do grupo .....	99
Figura 11 - Mostra os ícones do grupo: discussão, membros, eventos, fotos e arquivos.....	100
Figura 12 - Tela de criação de uma página no Facebook.....	100
Figura 13 - Ícone curtir no Facebook .....	101
Figura 14 - Tela de criação do grupo <i>Design</i> de Moda para corpo docente e discente do curso de <i>Design</i> de Moda .....	112
Figura 15 - Postagem de link para referência de pesquisa estética .....	113
Figura 16 - Postagens de vídeos de público-alvo .....	114
Figura 17 - Postagens do relatório de pesquisa de tendências .....	115
Figura 18 - Postagem de exemplo de cartelas pela docente da disciplina .....	116
Figura 19 - Tela de postagem da geração de alternativas para comentários e orientações tanto por parte da docente quanto por parte dos estudantes.....	117
Figura 20 - Postagem do painel da coleção de <i>design</i> de acessórios final e comentários da docente e do estudante .....	117
Figura 21 - Criação do grupo Produção e Direção de Moda I .....	119
Figura 22 - Postagem dos trailers e solicitação da votação.....	120
Figura 23 - Postagem de exemplo de maquiagem para figurino de cinema.....	121
Figura 24 - Postagem e discussão acerca do assunto <i>styling</i> pessoal.....	122
Figura 25 - Postagem do editorial de moda de uma das equipes da turma.....	123
Figura 26 - Postagem de uma estudante avisando aos demais colegas sobre programa na televisão do conteúdo da disciplina.....	124

Figura 27 - Postagem de notícia relacionada aos conteúdos da disciplina .....	124
Figura 28 - Tela da criação do grupo Produção e Direção de Moda II na rede social digital Facebook .....	125
Figura 29 - Plano de ensino da disciplina postado no grupo da disciplina .....	126
Figura 30 - Tela da rede social digital Facebook com a postagem do texto da peça Assim é (Se Lhe Parece).....	127
Figura 31 - Tela da discussão sobre a parábola da peça no grupo Produção e Direção de Moda II .....	127
Figura 32 - Tela da postagem da aluna que encontrou na internet vídeo relacionado à peça de teatro Assim é (Se Lhe Parece) .....	128
Figura 33 - Tela da discussão sobre a visita técnica ao grupo de teatro .....	129
Figura 34 - Telas da postagem da atividade de pesquisa do figurino de ballet do Teatro Guaira .....	129
Figura 35 - Tela da postagem da atividade de pesquisa sobre a década de 1940 .....	130
Figura 36 - Tela da postagem da capa dos títulos que a estudante estava utilizando para a pesquisa.....	131
Figura 37 - Tela da postagem do painel de imagens do perfil do personagem da peça de teatro .....	132
Figura 38 - Tela da postagem do painel de inspiração para criação do figurino dos personagens .....	133
Figura 39 - Tela da postagem da foto tirada pela estudante da produção da criação do figurino vestida na atriz em loja de brechó.....	134
Figura 40 - Tela da postagem da foto tirada pela estudante da produção da criação do figurino vestida na atriz no teatro da instituição .....	135
Figura 41 - Tela da postagem da planilha de responsabilidades da produção do desfile .....	136
Figura 42 - Tela da postagem da primeira discussão sobre a produção do desfile de moda .....	137
Figura 43 - Tela da postagem de exemplos de cabelo e maquiagem para o desfile de moda produzido pelas estudantes .....	138
Figura 44 - Tela de postagem e comentários sobre a organização do desfile de moda .....	139
Figura 45 - Tela de postagem das fotos do desfile .....	140

Figura 46 - Tela de postagem das peças históricas para visualização da imagem.....	141
Figura 47 - Tela de postagem das peças históricas para visualização da imagem.....	142
Figura 48 - Resultado final da produção de moda do catálogo das peças históricas .....	142
Figura 49 - Exemplo de layout de revista postado no grupo da disciplina Produção e Direção de Moda II por uma das estudantes .....	143
Figura 50 - Exemplo de layout criado por uma das estudantes e postado no grupo da disciplina Produção e Direção de Moda II, no Facebook ...	144
Figura 51 - Horários da produção de moda organizado por uma estudante e postado no grupo da disciplina no Facebook .....	145
Figura 52 - Postagem de comunicado sobre o fotógrafo da produção de moda.....	145
Figura 53 - Postagem de notícia relacionada ao conteúdo da disciplina por uma estudante.....	146
Figura 54 - Postagem da revista digital dos trabalhos de conclusão de curso ....	146
Figura 55 - Postagem de notícia relacionada ao conteúdo da disciplina por uma estudante.....	147
Figura 56 - Tela da postagem sobre a crítica do figurino da novela recém-estreada.....	148
Figura 57 - Postagem da atividade "novidades" sobre o figurino de ballet do NYC Ballet.....	148
Figura 58 - Tela de postagem de vídeo e comentário de uma estudante sobre o conteúdo do vídeo .....	149
Figura 59 - Tela de postagem sobre ideia de material a ser utilizado .....	150
Figura 60 - Postagem da atividade "novidades" por uma estudante .....	150
Figura 61 - Postagem de comunicados da docente .....	151
Figura 62 - Postagem de comunicado da docente e ícone mostrando que a mensagem foi visualizada por todos .....	152
Figura 63 - Postagem de notícia relacionada ao conteúdo da disciplina após semestre letivo finalizado .....	152

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Utilização das redes sociais .....	154
Gráfico 2 - A rede social digital que mais utilizam - Facebook.....	155
Gráfico 3 - A rede social digital que mais utilizam - Twitter.....	156
Gráfico 4 - A rede social digital que mais utilizam - Instagram .....	156
Gráfico 5 - Frequência da utilização das redes sociais digitais.....	157
Gráfico 6 - Conceitos acerca das redes sociais digitais.....	161
Gráfico 7 - Vantagens da utilização do Facebook na disciplina Design de Acessórios.....	163
Gráfico 8 - Desvantagens percebidas na utilização do Facebook na disciplina Design de Acessórios .....	164
Gráfico 9 - A facilitação da aprendizagem com o uso da rede social digital Facebook .....	165
Gráfico 10 - A interação entre os alunos e o professor.....	166
Gráfico 11 - Principais contribuições do uso do Facebook na disciplina.....	168
Gráfico 12 - Relação e envolvimento entre os participantes do grupo.....	169
Gráfico 13 - A colaboração e a troca no Facebook e suas contribuições para o processo de ensino e aprendizagem.....	170
Gráfico 14 - Vantagens da utilização do Facebook nas disciplinas Produção e Direção de Moda I e II .....	172
Gráfico 15 - Desvantagens percebidas na utilização do Facebook nas disciplinas Produção e Direção de Moda I e II .....	174
Gráfico 16 - A facilitação da aprendizagem com o uso da rede social digital Facebook .....	175
Gráfico 17 - A interação entre os alunos e o professor.....	177
Gráfico 18 - Principais contribuições do uso do Facebook na disciplina.....	178
Gráfico 19 - Relação e envolvimento entre os participantes do grupo.....	179
Gráfico 20 - A colaboração e a troca no Facebook e suas contribuições para o processo de ensino e aprendizagem.....	181

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Principais atividades na internet desempenhadas pelo jovem contemporâneo brasileiro.....	28
Quadro 2 - Porcentagem dos meios de acesso à informação dos jovens brasileiros.....	32
Quadro 3 - Preferências dos jovens nascidos na era digital .....	35
Quadro 4 - Os quatro estilos de aprendizagem.....	47
Quadro 5 - Estilos de aprendizagem do novo milênio.....	48
Quadro 6 - Características principais dos jovens nascidos na era digital .....	49
Quadro 7 - Abordagens pedagógicas do paradigma conservador .....	53
Quadro 8 - Abordagens pedagógicas do paradigma da complexidade.....	58
Quadro 9 - Visões que devem ser contempladas na prática pedagógica dos professores .....	60
Quadro 10 - Perfil desejado do professor.....	60
Quadro 11 - Dez competências que o docente deveria contemplar.....	61
Quadro 12 - Competências essenciais do professor na Sociedade do Conhecimento .....	61
Quadro 13 - Razões para a implantação das redes sociais digitais na educação .....	67
Quadro 14 - Aspectos importantes da Aprendizagem Colaborativa.....	72
Quadro 15 - Os três tipos de estudo de caso.....	103

## LISTA DE TABELA

Tabela 1 - Porcentagem de respostas da segunda questão .....	155
Tabela 2 - Porcentagem de respostas da terceira questão .....	157
Tabela 3 - Porcentagem de respostas da terceira questão .....	158

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

IBOPE - Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística

PDF - Portable Document Format (Formato Portátil de Documento)

PPC - projeto pedagógico do curso

PUCPR- pontifícia universidade católica do paraná

USP - Universidade de são paulo

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	17
1.1	JUSTIFICATIVA.....	19
1.2	PROBLEMA DA PESQUISA.....	22
1.3	OBJETIVOS DA PESQUISA.....	22
1.3.1	<b>Objetivo geral</b> .....	22
1.3.2	<b>Objetivos específicos</b> .....	22
1.4	DESCRIÇÃO DOS CAPÍTULOS DA DISSERTAÇÃO.....	23
<b>2</b>	<b>ESTUDO DOS JOVENS NASCIDOS NA ERA DIGITAL</b> .....	25
2.1	PERFIL DOS JOVENS NASCIDOS NA ERA DIGITAL.....	25
2.2	OS JOVENS NASCIDOS NA ERA DIGITAL E O USO DA TECNOLOGIA.....	30
2.3	ESTILOS DE APRENDIZAGEM E OS JOVENS NASCIDOS NA ERA DIGITAL.....	45
<b>3</b>	<b>REDES SOCIAIS DIGITAIS PARA A EDUCAÇÃO</b> .....	51
3.1	O PARADIGMA DA COMPLEXIDADE E AS REDES SOCIAIS DIGITAIS PARA A EDUCAÇÃO.....	51
3.2	APRENDIZAGEM COLABORATIVA COMO FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA PARA O USO DAS REDES SOCIAIS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO.....	67
<b>4</b>	<b>REDES SOCIAIS DIGITAIS</b> .....	75
4.1	AS REDES SOCIAIS E AS REDES SOCIAIS DIGITAIS.....	75
4.2	AS REDES SOCIAIS DIGITAIS QUE MAIS SE DESTACAM ENTRE OS NASCIDOS NA ERA DIGITAL.....	81
4.2.1	<b>Blog</b> .....	81
4.2.2	<b>Twitter</b> .....	83
4.2.3	<b>Instagram</b> .....	84
4.2.4	<b>LinkedIn</b> .....	84
4.2.5	<b>Facebook</b> .....	85
4.3	A REDE SOCIAL DIGITAL FACEBOOK COMO UM AMBIENTE PARA O DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM COLABORATIVA.....	87
4.4	A REDE SOCIAL DIGITAL FACEBOOK E O SEU FUNCIONAMENTO.....	90
4.4.1	<b>Página Inicial do Facebook</b> .....	95

4.4.2 Perfil no Facebook.....	96
4.4.3 Grupos no Facebook.....	97
4.4.4 Páginas no Facebook.....	100
4.4.5 O "Curtir" no Facebook.....	101
<b>5 METODOLOGIA DA PESQUISA.....</b>	<b>102</b>
5.1 CENÁRIOS DA PESQUISA.....	105
5.1.1 Disciplina <i>Design</i> de Acessórios.....	106
5.1.2 Disciplina Produção e Direção de Moda I.....	107
5.1.3 Disciplina Produção e Direção de Moda II.....	108
5.2 DOCENTE.....	109
5.3 ESTUDANTES PARTICIPANTES DA PESQUISA.....	110
5.4 DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES DAS DISCIPLINAS NO FACEBOOK.....	111
5.4.1 Desenvolvimento das atividades na disciplina <i>Design</i> de Acessórios.....	112
5.4.2 Desenvolvimento das atividades na disciplina Produção e Direção de Moda I.....	118
5.4.3 Desenvolvimento das atividades na disciplina Produção e Direção de Moda II.....	124
<b>6 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....</b>	<b>154</b>
6.1 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS OBTIDOS NO QUESTIONÁRIO 01.....	154
6.2 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS OBTIDOS NO QUESTIONÁRIO 02.....	162
6.2.1 Análise do questionário 02 com estudantes da disciplina <i>Design</i> de Acessórios.....	162
6.2.2 Análise do questionário 02 com estudantes participantes das disciplinas Produção e Direção de Moda I e II.....	171
<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>182</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>184</b>
<b>GLOSSÁRIO.....</b>	<b>190</b>
<b>ANEXO A - PLANO DE ENSINO DA DISCIPLINA DESIGN DE ACESSÓRIOS.....</b>	<b>191</b>

<b>ANEXO B - PLANO DE ENSINO DA DISCIPLINA PRODUÇÃO E</b>	
<b>DIREÇÃO DE MODA I.....</b>	<b>194</b>
<b>ANEXO C - PLANO DE ENSINO DA DISCIPLINA PRODUÇÃO E</b>	
<b>DIREÇÃO DE MODA II.....</b>	<b>197</b>
<b>ANEXO D - QUESTIONÁRIO 01 .....</b>	<b>200</b>
<b>ANEXO E - QUESTIONÁRIO 02 .....</b>	<b>201</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O objeto deste estudo foi desenvolvido no Mestrado em Educação da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR) focado na linha de pesquisa denominada "Teoria e Prática Pedagógica na Formação de Professores", tendo como tema "Uso da Rede Social Digital Facebook como um Ambiente para o desenvolvimento da Aprendizagem Colaborativa para os Jovens Nascidos na Era Digital: Uma Experiência no Curso de Design de Moda". A proposta do estudo é pesquisar os jovens nascidos na era digital, os jovens nascidos na era digital e sua relação com a tecnologia, os estilos de aprendizagem e os jovens nascidos na era digital, as redes sociais e as redes sociais digitais, as redes sociais digitais para a educação e a rede social digital Facebook como um ambiente para o desenvolvimento da aprendizagem colaborativa para os jovens nascidos na era digital.

A sociedade contemporânea está vivenciando um momento de grandes mudanças, em constante movimento. Charles e Lipovetsky (2004), em seu livro *Tempos Hipermodernos*, já haviam prognosticado que a sociedade estava vivendo em tempos hipermodernos; de movimento, de fluidez, de flexibilidade, e Bauman (2001) adjetivou a modernidade como líquida, em movimento perpétuo.

Essa constante mudança na sociedade, esse movimento perpétuo, como afirma Bauman (2001), pode ser percebido principalmente no jovem nascido na era digital, que está em um processo de interagir de uma maneira diferente das gerações anteriores. O que pode ser atribuído à expansão do uso da tecnologia e consequentemente ao uso das redes sociais digitais. A maneira como esse jovem busca informações, se desenvolve, estuda, namora, se relaciona, está atrelada ao uso da tecnologia. Essa mudança de comportamento vem acarretando a alteração no processo do aprendizado, pois o jovem contemporâneo assimila as informações de maneira mais rápida e contínua.

Diante disso, cabe pensar na necessidade de os docentes terem conhecimento do perfil desse jovem contemporâneo, para assim revisar e buscar metodologias com o uso das tecnologias digitais para facilitar os processos de ensino e aprendizagem, criando condições para um caminho mais interessante e mais adequado ao contexto atual na educação.

O docente deve refletir sobre sua prática e direcioná-la segundo a realidade em que atua, voltada aos interesses e às necessidades dos estudantes, buscando

novos caminhos para tornar o aprendizado um desafio estimulante para cada um. Quando um docente está preparando o conteúdo, as aulas, o plano de ensino da disciplina, ele deve se perguntar qual é o perfil do estudante que estará em sala de aula. Portanto faz-se necessário estar atento ao contexto do jovem estudante, para assim utilizar uma metodologia que se apresente em consonância com a realidade do aluno, de modo que favoreça a aprendizagem (BARROS, 2014).

Aranha (apud TORRES; IRALA, 2014, p.75) destaca ainda que "cabe ao professor a sensibilidade de não desmerecer a visão de mundo do aluno e suas necessidades fundamentais, preocupando-se sempre em partir dessa realidade dada".

Conhecendo suas aptidões e habilidades, o docente terá subsídios para desenvolver projetos de interação em sala de aula de maneira mais criativa e dinâmica, pois esse jovem nascido na era digital participa e compartilha de diferentes maneiras, apresenta uma atuação conjunta de ideias, do compartilhar as ideias, das ações, do talento. Essa colaboração que faz parte do seu cotidiano pode ser vista como um reflexo da internet, onde tudo é realizado em rede.

Nesse contexto, a primeira parte da pesquisa é dedicada ao estudo do perfil dos jovens nascidos na era digital (pessoas na faixa etária entre 18 e 24 anos), sua relação com a tecnologia, com as redes sociais digitais e seu perfil de aprendizagem. Isso porque, segundo Leiva (2007), sem um conhecimento sociológico dos estudantes de hoje, é difícil conseguir uma educação de qualidade. Para Serres (2013), antes de ensinar o que quer que seja a alguém, é preciso, no mínimo, conhecer esse alguém.

A pesquisa intitulada "Juventude Conectada", idealizada pela Fundação Telefônica Vivo em parceria com o IBOPE Inteligência, com o Instituto Paulo Montenegro e com a Escola do Futuro da Universidade de São Paulo - USP (2014) traz que, os docentes precisam se voltar para as novas tecnologias e novas formas de pluralidade, pois cerca de 70% dos jovens internautas brasileiros confiam mais em professores que sabem usar a internet e os recursos tecnológicos como instrumentos de aprendizagem. E 47% deles concordam com a afirmação de que um bom professor é aquele que sabe usar a internet e os recursos tecnológicos como elementos de ajuda no aprendizado dos estudantes (FUNDAÇÃO TELEFÔNICA, 2014).

De acordo com o exposto, a pesquisa se dedica às redes sociais e às redes sociais digitais, a rede social digital Facebook e suas características e, conseqüentemente, o uso da rede social digital Facebook como ambiente de desenvolvimento da aprendizagem colaborativa aos jovens nascidos na era digital.

A rede social digital Facebook é uma ferramenta que está sendo utilizada como facilitadora dos processos de ensino e aprendizagem, pois é a maior rede social digital global. O Brasil ocupa a segunda posição no ranking mundial de utilização diária do Facebook, sendo superado apenas pelos Estados Unidos (FUNDAÇÃO TELEFÔNICA, 2014). É a rede social digital mais utilizada pelos jovens, que passam em média 7,5 horas por semana conectados a ela. O Facebook pode ser utilizado como ferramenta pedagógica, pois seu uso pode ser benéfico à educação, principalmente na promoção da colaboração no processo educativo, bem como na construção crítica e reflexiva de informação e conhecimento.

### 1.1 JUSTIFICATIVA

A sociedade mudou em suas diversas formas de organização, de produção de bens de consumo, da comercialização desses bens, na maneira de divertir-se e, conseqüentemente, na maneira de aprender (MORAN, 2000). E ela tem passado por um intenso processo de transformação por meio das pressões sociais, do uso da tecnologia e das redes sociais digitais, que direcionam para um novo estilo de vida: do consumo da informação, de processos colaborativos e de uma nova maneira de vivenciar a construção do conhecimento.

Há um consenso crescente na sociedade contemporânea de que as novas tecnologias e as redes sociais digitais estão transformando as experiências com o corpo, o pensamento, o trabalho, o espaço, o tempo e a educação. A tecnologia e as redes sociais digitais estão no dia a dia das pessoas, presente em muitas atividades e em diferentes situações, tornaram-se uma das linguagens mediadoras das relações com o mundo, criaram uma nova mentalidade e uma nova maneira de estruturar o pensamento, os valores e as linguagens.

O uso das redes sociais digitais difundiu uma nova cultura na sociedade atual, que possibilita formas de se comunicar e de conhecer diferentes daquelas que se conhecia até alguns anos atrás. Essa nova cultura provocou e continua provocando transformações significativas no coletivo humano porque se constitui como base para inúmeros fenômenos sociais (LÉVY, 1999).

É nesse sentido que se orientam as reflexões de Behrens (2000, p.68):

O processo de mudança paradigmática atinge todas as instituições, e em especial a educação e o ensino nos diversos níveis, inclusive e principalmente nas universidades. O advento dessas mudanças exige da população uma aprendizagem constante. As pessoas precisam estar preparadas para aprender ao longo da vida podendo intervir, adaptar-se e criar novos cenários.

Com tantas transformações e novos caminhos a serem tomados, é incontestável que a sociedade está dando um salto significativo na forma de se relacionar e trocar informações, nos ensinamentos e nas aprendizagens.

Nesse contexto, as redes sociais digitais trouxeram um novo viés ao já complicado e intrincado movimento social estabelecido e uma dificuldade maior na comunicação dentro da sala de aula, na relação professor estudante.

A tecnologia e as redes sociais digitais são fenômenos sociais percebidos nos estudantes, que as utilizam como uma plataforma integrada com o intuito de reelaborar o mundo e os contextos à sua volta de maneira única e criativa. Esses jovens estão abertos a combinações inesperadas, de modo a criar e lançar códigos comuns, vivendo o real e o virtual de maneira; para eles, simultânea, onde está a tecnologia está a condição humana. Assim, assumem a rede social digital como base para a criação da própria identidade e da própria relação com o mundo. Sensíveis ao interativo, estão constantemente conectados (MORACE, 2009).

As novas tecnologias e o uso massivo das redes sociais digitais, que resultam nas mudanças sociais e comportamentais, podem ser os principais estímulos aos processos de ensino e aprendizagem que ocorrem dentro das instituições de ensino e da sala de aula. O aparecimento e a rápida expansão das redes sociais digitais colocam uma pressão por mudanças no campo da educação.

Reconhecendo que a sociedade atual mudou e que a educação deve acompanhar essa mudança, assume relevância a afirmação de Moran (2000) que a relação tradicional entre o professor como detentor do conhecimento e o estudante como receptor do conhecimento não mais se justifica.

Isso também significa dizer que os professores precisam se aliar rapidamente à nova estrutura de organização, aos movimentos sociais, às relações existentes e às oportunidades que as redes sociais digitais subscrevem.

Esse contexto social contemporâneo acaba por exigir do docente a adoção de metodologias inovadoras como o uso de tecnologias e redes sociais digitais para atender a esse novo perfil comportamental do jovem nascido na era digital, que se encontra diariamente conectado. E, assim, manter e atrair estudantes motivados e despertar o interesse pela produção do conhecimento e conseqüentemente melhorar o processo de ensino e aprendizagem.

Segundo Musacchio (2013), as redes sociais digitais são por si próprias um ambiente em que se aprende e em que se ensina ao mesmo tempo, em velocidade estrondosa, e devem ser colocadas a serviço da educação, dentro das salas de aula, organizando os estudantes em grupo, realizando pesquisas, trocando informações, produzindo materiais e conteúdos.

O mesmo autor também afirma que as redes sociais digitais tiram os estudantes da inércia natural que o modelo tradicional de ensino possui e os coloca realmente no centro produtor de conhecimento. Para que isso ocorra, faz-se necessário preparar docentes com conhecimento do uso pedagógico das redes sociais digitais, onde esses ambientes sejam integrados à educação.

As instituições de ensino devem abrir-se rapidamente a toda e qualquer tecnologia que possa ser utilizada para colaborar com o processo de ensino e aprendizagem do estudante, fazendo com que este queira aprender cada vez mais.

Os docentes devem permitir que os estudantes possam demonstrar seus resultados de aprendizagem por meio da criação de conteúdos nestas novas plataformas, envolvendo os estudantes e desenvolvendo suas competências, aumentando a capacidade crítica e criativa deles.

Os professores devem compreender as mudanças significativas no mundo dos jovens nascidos na era digital, observando o que eles estão fazendo, o que pensam, o que sentem, quais são suas práticas, com que experiências contam.

Dentro dessa abordagem, é de extrema importância que a realidade do jovem nascido na era digital seja levada em consideração, pois não dar a devida atenção a esse novo comportamento implica formar pessoas sem considerar o seu contexto.

Os docentes podem experimentar a interação pedagógica considerando o estudante como um sujeito autônomo, com uma identidade própria e situado em um tempo e um espaço.

## 1.2 PROBLEMA DA PESQUISA

O contexto da sociedade atual, as transformações sociais que estão ocorrendo por meio do uso da tecnologia e das redes sociais digitais, os estudantes que demonstram uma habilidade estrondosa em relação à tecnologia e ao uso das redes sociais digitais, tudo isso converge para uma oportunidade de tornar as redes sociais digitais mais frequentes em ambientes de aprendizagem, explorando novas formas nos processos de ensino e aprendizagem.

Considerando-se o exposto, a questão que irá nortear o estudo é: Como utilizar a rede social digital Facebook como ambiente para o desenvolvimento da aprendizagem colaborativa para os jovens nascidos na era digital no ensino superior?

## 1.3 OBJETIVOS DA PESQUISA

### 1.3.1 Objetivo geral

Analisar a possibilidade de a rede social digital Facebook tornar-se um ambiente para o desenvolvimento da aprendizagem colaborativa facilitando o processo de ensino e aprendizagem no Ensino Superior atendendo ao contexto atual do jovem nascido na era digital.

### 1.3.2 Objetivos específicos

Os objetivos específicos do trabalho são:

- a) Observar a interação entre os estudantes na rede social digital Facebook dentro do contexto das disciplinas;
- b) Identificar a contribuição do uso da rede social digital Facebook nas disciplinas;
- c) Observar a participação crítica e criativa dos estudantes nos conteúdos das disciplinas por meio da rede social digital Facebook;
- d) Sugerir a utilização de redes sociais digitais como um ambiente de desenvolvimento para a aprendizagem colaborativa;

- e) Defender a utilização das redes sociais digitais de todos os participantes, inclusive os docentes, de forma que contribua para a geração de conhecimento e para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem.

#### 1.4 DESCRIÇÃO DOS CAPÍTULOS DA DISSERTAÇÃO

A experiência no desenvolvimento da metodologia teve início durante a disciplina do Mestrado Teoria e Prática na Educação a Distância, do Programa de Mestrado e Doutorado em Educação, da linha: Teoria e Prática Pedagógica na Formação de Professores. O grande desafio proposto foi como utilizar a rede social digital Facebook como um ambiente de desenvolvimento da aprendizagem colaborativa, para assim facilitar os processos de ensino e aprendizagem levando em consideração a realidade dos jovens nascidos na era digital. E, ainda, estimular os docentes para a utilização de recursos tecnológicos como as redes sociais digitais para assim envolver os estudantes e promover a produção do conhecimento, aumentando a capacidade crítica e criativa.

Este estudo está estruturado em sete capítulos. O primeiro deles contempla a introdução, que expõe as justificativas da pesquisa, o problema da pesquisa, o objetivo geral e os objetivos específicos e a descrição resumida dos capítulos.

O segundo capítulo, intitulado Estudo dos Jovens Nascidos na Era Digital, dedica-se ao estudo dos jovens contemporâneos e sua relação com o contexto social, o uso da tecnologia e das redes sociais digitais e os estilos de aprendizagem desse jovem.

No terceiro capítulo, Redes Sociais Digitais para a Educação é realizado um levantamento teórico sobre o paradigma da complexidade e as redes sociais digitais para a educação e uma reflexão sobre a aprendizagem colaborativa como fundamentação teórica para o uso das redes sociais digitais na educação.

No quarto capítulo são apresentadas as considerações teóricas sobre as redes sociais e as redes sociais digitais, que mais se destacam na internet entre os nascidos na era digital, que são elas: Blog, Facebook, Twitter, Instagram e LinkedIn. O capítulo apresenta ainda um estudo sobre a rede social digital Facebook como um ambiente de desenvolvimento para a aprendizagem colaborativa e a rede social digital Facebook e seu funcionamento

No quinto capítulo apresenta-se a metodologia da pesquisa. Nos cenários da pesquisa estão descritas as disciplinas *Design de Acessórios*, *Produção e Direção de Moda I* e *Produção e Direção de Moda II*, que foram as disciplinas que utilizaram a rede social digital Facebook como um ambiente para o desenvolvimento da aprendizagem colaborativa. Retrata também o docente, os estudantes participantes da pesquisa. Esse capítulo esclarece o cenário da pesquisa e descreve o ambiente estudado.

O sexto capítulo, *Análise dos dados*, traz os dados coletados por meio dos questionários. Neste capítulo são apresentados os gráficos e as tabelas resultados da coleta e da análise dos dados.

As Considerações finais sobre os aspectos mais relevantes e os resultados obtidos com a presente pesquisa encerram este trabalho.

## 2 ESTUDO DOS JOVENS NASCIDOS NA ERA DIGITAL

### 2.1 PERFIL DOS JOVENS NASCIDOS NA ERA DIGITAL

A definição de juventude pode variar bastante de acordo com critérios como faixa etária, papel social, geração, traços comuns baseados em atributos biológicos e simbólicos, todos ligados ao que cada época e sociedade consideram próprios dessa etapa da vida. Em geral, há uma tendência a classificar como jovem a pessoa que tenha entre 15 e 24 anos.

Segundo Finocchio (2007), a classificação em idades delimita a juventude como um período da vida de limites variáveis, com diferentes maneiras de ser e experimentar a juventude, de acordo com a época e as condições sociais e culturais.

A época vivenciada pela juventude da atualidade é denominada Sociedade em Rede (CASTELLS, 1999), uma sociedade globalizada e centrada no uso e na aplicação da informação, uma sociedade extremamente tecnológica.

Os jovens nascidos a partir da década de 1980 vivem em uma sociedade em rede, em uma cultura virtual e efêmera, sendo o principal agente dessa cultura o crescimento fenomenal da web 2.0 (SANTAELLA; LEMOS, 2010).

Os jovens entre 18 e 24 anos são considerados como um centro de influência da sociedade, porque é nesta faixa etária que surgem diversos novos comportamentos que impactam outros grupos etários (BOX 1824, 2011). Por serem muito livres e experimentais, acabam impactando os mais velhos e os mais jovens; as pessoas mais jovens aspiram ser como eles e os mais velhos se inspiram em seus valores e comportamentos.

A juventude da contemporaneidade não se apresenta apenas dependente da idade, da classe ou da geração, mas também como signos que tendem a se estetizar, a constituir um conjunto de características vinculadas ao corpo, à vestimenta, à arrumação, e costumam ser considerados perante a sociedade como paradigma de tudo o que é desejável (FINOCCHIO, 2007).

Os jovens, entre 18 e 24 anos, conforme já dito, são as pessoas que mais inspiram as outras faixas etárias, pessoas que apresentam mais aptidão às novidades e estão mais abertas às relações. O que é considerado autêntico e original sempre inicia e termina nessa fase.

Daí a importância de estudar o perfil desse jovem, para melhor compreender o que busca, como interage e como pensa em uma sociedade da proliferação da informação e da constante mudança. Em outros termos, conhecer o jovem nascido na era digital faz-se necessário para entender a maneira como absorvem as informações e como processam os conteúdos, para assim aprenderem com significado.

Sobre esse aspecto, vale ressaltar a afirmação de Moran (2000, p.61):

É importante conectar sempre o ensino com a vida do aluno. Chegar ao aluno por todos os caminhos possíveis: pela experiência, pela imagem, pelo som, pela representação (dramatizações, simulações), pela multimídia, pela interação on-line e off-line.

Em grande parte, são jovens que não buscam necessariamente um grupo com uma identidade homogênea para se filiar de forma permanente, porque desejam transitar entre diferentes projetos, ter flexibilidade para atuar de formas mais pontuais e conectar-se com a maior diversidade de pessoas e frentes de atuação.

Veras (2011) assinala que outra característica fundamental desta geração é o desapego das fronteiras geográficas, pois eles se comunicam e fazem amizades com pessoas de qualquer lugar do mundo. Jovens inquietos buscam novidades, querem viajar, percorrer o mundo, por meio das redes sociais digitais conversam com colegas de diversos continentes. Aprenderam que viajar e conhecer novas culturas são essenciais para sua formação.

Segundo Morace (2009), estes jovens são, entre todas as gerações, os mais competentes na escolha da viagem de baixo custo, e sabem desfrutar melhor as potencialidades das redes sociais digitais, com eles a viagem é vivida em contínua conexão tecnológica.

Estão em busca de lugares que possam se encontrar sem previsão, espaços de convívio conectado, onde o real e o virtual se mesclam; espaços caracterizados por um alto valor estético e de design, onde a música e a conexão gratuita à internet contribuem para fazer desses lugares pontos de encontro.

Estudam em coletividade e convivem com várias religiões, línguas, origens e costumes, valorizam discursos coletivos. Preocupam-se com o bem-estar da sociedade. Conforme pesquisa realizada pela BOX 1824 (2011), 77% desses jovens concordam que o seu bem-estar depende do bem-estar da sociedade em que vivem.

Serres (2013) afirma que esses jovens são prudentes, respeitosos e mais sensíveis em relação ao meio ambiente. Estreitam um laço mais forte com o ambiente, disputam a apropriação dos espaços públicos, como as esquinas das ruas, enchendo-os de conteúdo simbólico e conjugando neles tanto uma identificação singular como um modo de relação com os adultos ou com outros jovens (FINOCCHIO, 2007).

Segundo Leiva (2007), a apropriação dos espaços públicos, verdadeiros territórios juvenis, caracterizados por concentrar bares, praças e campos de futebol, assim como a própria ação do grafitti, constitui definitivamente uma afirmação de identidade, de manifestação de sentimentos pessoais ou próprios dos grupos a que pertencem.

Em todos os campos da vida social, os jovens, em sua maioria, não enxergam a necessidade de destruir o que existia para poder construir algo novo, acreditam ser possível compor com as bases já existentes na sociedade, em articulações colaborativas, pacíficas e simbólicas.

Em contrapartida, enfrentam também a questão da violência. Ramos (2007) traz que a concentração de homicídios na população jovem brasileira, na faixa etária dos 15 aos 24 anos, é extraordinariamente mais alta do que na população como um todo. Segundo a mesma autora, em alguns estados brasileiros, a taxa de homicídios de jovens ultrapassa os 100 por 100 mil jovens.

De outro ângulo, são jovens que se sentem cada vez mais globais e estão envolvidos com temas mundiais, mas em sua maioria, suas conexões são locais e apresentam significados diferentes para cada um deles (GLOBAL INNOVATIONS FORUM, 2001).

Questões como a busca da felicidade, o sucesso na carreira e a valorização das transparências se tornaram eixos-centrais para eles, que projetam aspirações ideológicas no trabalho e a realização pessoal na profissão, pois acreditam que o principal desafio da sociedade atual são as instabilidades do mercado de trabalho. Com efeito, o relatório Tendências Mundiais de Emprego 2014, da Organização Internacional do Trabalho (OIT), aponta que o desemprego entre os jovens no Brasil está por volta de 13,1%, mais do que o dobro da taxa de desemprego geral que é de 6%.

E isso parece estar na contramão das aspirações desses jovens, que buscam um emprego com liberdade, jornadas de trabalho flexíveis, oportunidades de diversão e lazer durante o expediente e no próprio local de trabalho (BAUMAN, 2011).

Nesse multifacetado quadro, por um lado há jovens universitários que consideram a educação como investimento, pois sabem que a inserção no mercado de trabalho diz respeito a esse determinante fundamental, a educação, que condiciona não somente a empregabilidade, entendida como a maior probabilidade de obter um emprego (SCHWARTZMAN; COSSÍO, 2007). Por outro, como observa Moran (2000, p.15):

Temos muitos alunos que ainda valorizam mais o diploma do que o aprender, que fazem o mínimo (em geral) para serem aprovados, que esperam ser conduzidos passivamente e não exploram todas as possibilidades que existem dentro e fora da instituição escolar.

Nesse sentido, a pesquisa Juventude Conectada (FUNDAÇÃO TELEFÔNICA, 2014), demonstra que o jovem contemporâneo brasileiro não prioriza a educação e o aprendizado em suas atividades na internet (Quadro 1).

Quadro 1 - Principais atividades na internet desempenhadas pelo jovem contemporâneo brasileiro

37,3% atividades de comunicação.
29,6% atividades de lazer.
28,7% leitura de jornais e revistas (busca por informações).
28,1% educação e aprendizado.
8,1% comércio eletrônico.
8% governo eletrônico.
7% transações financeiras.

Fonte: (FUNDAÇÃO TELEFÔNICA, 2014).

Ao analisar o quadro 1, a atividade na internet educação e aprendizado está posicionada em 4.º lugar entre as principais atividades desempenhadas pelo jovem contemporâneo brasileiro, pois em 1.º lugar estão as atividades de comunicação, em 2.º lugar as atividades de lazer e em 3.º lugar a leitura de jornais e revistas.

As atividades realizadas na internet que mais atraem a juventude conectada brasileira são aquelas ligadas à comunicação interpessoal como acesso a redes sociais digitais, conversas por mensagens instantâneas e troca de e-mails. Até 90% dos jovens fazem uma dessas atividades mais de uma vez ao dia, diariamente ou quase todos os dias (FUNDAÇÃO TELEFÔNICA, 2014).

Entre as atividades de lazer, um dos produtos culturais que mais incide na construção de suas identidades é a música, nela eles encontram muito mais que um passatempo. Encontram códigos, regras, paixão, amor, modos de ver, de sonhar ou imaginar a vida. Como apropriação cultural, a música supõe pensamento e sentimento

e, portanto, se constitui em um espaço fundamental de construção de significados e identidades (FINOCCHIO, 2007).

O caso do estilo musical *rap* é emblemático por integrar não somente tipos diferentes de expressões performáticas, artísticas, mas também por combinar a expressão cultural com protesto político (CASTRO, 2007). Além dessa abordagem, chama a atenção na atualidade a significativa representatividade dos jovens participantes de festas com música eletrônica, conhecidas como *raves*. Opção de lazer, de modalidade, de sociabilidade e de agregação entre os jovens e que vem se configurando como transformadora das relações entre tempo e espaço, assim como das formações subjetivas e suas articulações com novas acepções relativas aos usos e significados do corpo e sua interação com as cenas eletrônicas.

O corpo é apropriado com a finalidade de demonstrar identidade, por meio dos piercings (perfuração corporal) e tatuagens, fazendo assim o uso do espaço corporal como uma grande diversidade de sentidos e significados, construindo sua própria identidade, buscam por representatividade e individualidade em qualquer uma de suas escolhas (LEIVA, 2007). Não procuram apenas a posse, procuram a vivência; não querem apenas consumir, mas sim experimentar.

Segundo Serres (2013), os jovens nascidos na era digital apresentam mais aptidão a manipular várias informações ao mesmo tempo. Não conhecem, não integralizam, nem sintetizam e nem aprendem as coisas da mesma maneira que seus pais aprenderam, não têm mais a mesma forma de pensar.

Vale ressaltar que nem sempre são capazes de escolher conteúdos úteis e voltar a misturá-los de forma significativa; nem sempre sabem questionar e criticar as fontes de informação que consultam, mas em sua maioria conseguem harmonizar as redes sociais tradicionais e as atuais (DOMÍNGUEZ, 2011).

Falam de igual para igual subvertendo a hierarquia, assim como falam com os pais, e nem sempre têm a dimensão das consequências de seus erros como algo não muito importante, exatamente como acontece nos jogos digitais, em que podem rever facilmente o que fizeram (VERAS, 2011).

Estão inseridos em uma sociedade consumidora. Consomem de maneira assídua e consideram indispensáveis para o seu dia a dia os recursos tecnológicos como os telefones celulares, os leitores de MP3, as tablets (BAUMAN, 2011).

Os jovens nascidos na era digital não mudaram apenas de gírias, de roupas, de adornos corporais, ou estilos, como ocorreu com gerações anteriores. Uma

descontinuidade aconteceu, um evento que mudou as coisas fundamentalmente e que absolutamente não vai voltar, e isso se deve à chegada e à rápida disseminação da tecnologia digital, principalmente da internet (PRENSKY, 2001). Para esses jovens, ferramentas para ficarem informados não lhes faltam.

## 2.2 OS JOVENS NASCIDOS NA ERA DIGITAL E O USO DA TECNOLOGIA

Nos anos de 1990, com a popularização da internet, os jovens ingleses começaram a utilizar a gíria *Geek* para aqueles que eram viciados em tecnologia, em computadores e internet. O conceito de *Geek* se assemelhou, a princípio, ao conceito de *nerd*: aquele que tem profundo interesse por assuntos científicos e tecnológicos gosta de estudar, é muito inteligente, pouco sociável e não se importa com a aparência pessoal.

Com os passar dos anos, esse conceito foi sendo alterado, e os jovens entendedores de tecnologia de *nerds* viraram ícones, tornando-se referência para a geração nascida na era digital, como exemplo podem ser citados Mark Elliot Zuckerberg (criador da rede social digital Facebook) e Jack Dorsey (um dos criadores da rede social digital Twitter). Ícones que entendem muito mais de tecnologia do que seus pais e usam todos os tipos de softwares como se tivessem acoplados a eles (VERAS, 2011).

A relação da tecnologia com essa juventude tem sido citada por diversos autores como Prensky, Palfrey e Gasser, Morace e Penn, Veras, Serres; autores estes que definiram a geração dos nascidos a partir de 1985 com diferentes nomenclaturas como: "nativos digitais", *Expo Teens*, *Linker People*, "geração z" (de zapear), "Polegarzinha", *New Silent Generation*, geração Google, "geração v" (de virtual) ou "geração c" (de comunidade).

A principal teoria sobre os jovens nascidos a partir de 1985 é que em qualquer lugar do mundo eles apresentam as mesmas características: narcisistas, multitarefas, calculistas, imediatistas e individualistas. Mas será que esses jovens de cidades tão diferentes como Cambridge, Nova Iorque, Mumbai e Curitiba são todos iguais?

Dentro desse contexto, o presente estudo não irá se deter às nomenclaturas apresentadas pelo autores citados anteriormente, pois as pesquisas em sua maioria não se desenvolveram em contexto nacional e acredita-se que nenhum ser humano é exatamente igual a outro – e isso se aplica tanto aos jovens quanto aos mais

velhos. Pois esses novos comportamentos mentais, de pessoas que têm acesso às tecnologias e às redes sociais digitais, compartilham uma cultura global comum que não é rigidamente definida pela idade.

Acredita-se também que o autêntico pode ser misturado ao comum; dessa maneira procura-se não utilizar definições fechadas, pois definir qualquer coisa para esta geração parece ser muito complexo, por serem jovens totalmente ávidos das novidades.

Contudo, é possível notar que, em determinados momentos, algumas características ou atributos tendem a aparecer com maior frequência que outras. As informações apresentadas a seguir concentram-se em alguns atributos e características relacionadas a como eles interagem com as tecnologias digitais, com a informação, entre pares e com outras pessoas e instituições (PALFREY; GASSER, 2011), buscando enfatizar o principal aspecto comum a todos desta geração, o uso das novas tecnologias e das redes sociais digitais.

Como é sabido, as novas tecnologias têm contribuído para modificar os modelos mentais, por serem inerentes aos novos parâmetros do pensar, do decidir e do avaliar. Por exemplo, a capacidade do corta e cola criativo, a velocidade da mensagem instantânea, o compartilhamento de projetos, ideias e informações, a exploração personalizada por meio do GPS, as formas do faça você mesmo (*do-it-yourself*), típicas dos vídeos e das fotos digitais, são elementos que têm indicado novas maneira de promover a construção do conhecimento (MORACE, 2009).

Para esta geração, a palavra tecnologia é praticamente um termo inexistente no vocabulário, pois já é algo incorporado por ela, conhecedora que é das mais recentes tecnologias, dos mais recentes aplicativos e das redes sociais digitais.

Acreditam que a tecnologia, a internet e as redes sociais digitais são talvez a maior ferramenta de transformação social já criada, veem como uma revolução absoluta e irreversível. Para mais da metade desta geração, a internet é a principal fonte de entretenimento, facilitando, incentivando e inclusive impondo o exercício incessante da reinvenção – numa extensão inalcançável na vida *off-line*.

Não conhecem a vida antes da internet, das redes sociais digitais, dos *smartphones*, dos *notebooks*, dos *iphones*, *ipads* e *e-books*. Por terem nascido com as novas tecnologias funcionando a todo vapor e criados "dentro" das redes sociais digitais, os jovens desta geração são calculistas, práticos, imediatistas e, segundo Veras (2011), apresentam um poder de concentração menor do que das gerações passadas.

Utilizam a internet como uma forma privilegiada de ação e de organização, são habitantes de uma Sociedade em Rede (CASTELLS, 1999). Constroem laços, não necessariamente com pessoas que trabalham ou vivem em um mesmo lugar, que coincidem fisicamente, mas com pessoas que se buscam (LEIVA, 2007).

Jovens nascidos a partir de 1985, criados entre a tela da TV e a dos computadores, leem blogs em vez de jornais, baixam música em vez de comprar cd, compartilham fotos em vez de revelar, se comunicam por mensagem em vez de telefonar, ao mesmo tempo em que estão dirigindo estão escrevendo: são mensagens pelo aplicativo *WhatsApp*, *posts* e curtidas na rede social digital Facebook, conversas em *chats*. Em síntese, os principais aspectos de suas vidas – interações sociais, amizades, atividades cívicas – são mediados pelas tecnologias digitais.

Os jovens brasileiros de 18 a 24 anos são naturalmente digitais, impactados por uma nova configuração do mundo, crescem conectados e integrados ao mundo a partir da internet e das redes sociais digitais (BOX 1824, 2011).

Em sua maioria, estes jovens nunca conceberam o planeta sem computador, *chats*, telefone celular. Sua maneira de pensar é influenciada pelo mundo complexo e veloz que a tecnologia engendrou (VERAS, 2011).

Ávidos consumidores de internet, passam seis horas de seu dia conectado nas redes sociais digitais e ainda assumiam esse meio como principal fonte de informação, e essas informações são acessadas mais pelas redes sociais digitais do que pelas mídias tradicionais, e ainda predominantemente pelo celular, conforme quadro 2 (IBOPE Mídia, 2010).

Quadro 2 - Porcentagem dos meios de acesso à informação dos jovens brasileiros

Meios de acesso à informação	%
Mídias Sociais	43
Portais de Notícias	35
Televisão	8
Blogs	7
Jornais	6
Revistas	1

Fonte: (IBOPE Mídia, 2010).

As principais atividades on-line deste jovem contemporâneo são: jogos, sala de bate-papos, atualizar redes sociais digitais com fotos e vídeos, escrever em blogs

e baixar músicas; 71 % destes jovens usam frequentemente as redes sociais digitais (IBOPE Mídia, 2010).

Jovem que apresenta um perfil cognitivo, cuja atenção é irremediavelmente parcial e contínua, responde ao mesmo tempo a distintos focos sem se demorar reflexivamente em nenhum deles (SANTAELLA, 2014). Um exemplo direto disso é a navegação natural e ágil entre várias mídias (computador, celular, televisão). É comum essa juventude mudar de um canal para o outro na televisão, indo da internet para o telefone, do telefone para o vídeo e retornar novamente à internet. Diferentemente de seus pais, conseguem estar com a televisão ligada, sentados na cama com o laptop no colo e com o celular ao lado respondendo a mensagens instantâneas em bate-papos.

Kenski (2007, p.52) acrescenta:

Quando estão vendo televisão, a relação não é apenas direta, com um único programa ou canal. O importante é *zapear* e ver um pouco de tudo. Para muitos, zapear só não basta, é importante interagir, acompanhar o que está acontecendo em vários canais ao mesmo tempo - filmes, jogos, *shows*, novelas, jornais - e fazer sua própria síntese com o som do rádio, o papo no telefone, tudo junto, ao mesmo tempo. Mais ainda, querem prever o que vai acontecer, interagir com a informação, dar palpites, votar e escolher de acordo com sua preferências e opiniões, sentir que estão participando das decisões e definindo o rumo do que vão assistir, aproveitar o máximo do que está sendo veiculado no mínimo tempo.

O jovem nascido na era digital estuda, trabalha, escreve, interage um com o outro e processa informações fundamentalmente de maneiras diferentes aos seus antecessores. Socializam-se diferentemente, utilizando Instagram, Facebook e *WhatsApp*. Eles crescem diferentemente, explorando e transgredindo (MATTAR, 2010).

No decorrer de um dia na vida do jovem nascido na era digital, muitas das interações sociais básicas entre os jovens são registradas por meio de fotos, mensagens em *blogs*, comentários em quadros de avisos em um *software* social, entre outros. No intervalo de junho a outubro de 2014, 58 milhões de selfies foram postadas nas redes sociais digitais (LICHT, 2015).

Utilizam diariamente a rede social digital Facebook e deixam a página permanentemente aberta em seus computadores. A primeira coisa que fazem ao levantar de manhã é checar a rede social digital; acessam enquanto estão estudando e durante as aulas. Acrescentam que fazem isso não somente para satisfazer uma

curiosidade fútil, mas para tirar conclusões práticas e definir seu programa de atividades do dia (BAUMAN, 2011).

Acessam muito mais informações sobre um tópico em que estão interessados do que os jovens das gerações anteriores jamais poderiam fazer. Mas o que esta geração necessita é saber transformar informação em conhecimento, é isso que os jovens nascidos na era digital precisam desenvolver, e esse é um dos maiores desafios dos educadores do século XXI, conforme afirma Moran (2000, p.23):

Um dos grandes desafios para o educador é ajudar a tornar a informação significativa, a escolher as informações verdadeiramente importantes entre tantas possibilidades, a compreendê-las de forma cada vez mais abrangente e profunda e a torna-las parte do referencial.

Para Palfrey e Gasser (2011, p.27), os jovens nascidos na era digital estão aperfeiçoando a arte de navegar por meio de uma enorme quantidade de informações que aparecem diariamente no seu caminho e elaboram o seguinte:

Imagine uma caloura de 18 anos na faculdade interessada no Oriente Médio. Seu namorado vem de uma família de língua árabe e ela está pretendendo viajar para o Egito no próximo verão. Quando abre seu browser, o Google é sua homepage, apresentando manchetes de fontes e sobre tópicos que ela selecionou previamente. Ela pode até ter inserido palavras-chave no alerta do Google ou do Technorati; esses serviços por sua vez lhe enviam alertas quando aparecem histórias importantes. Ela passa o dia todo navegando pelas notícias que vê no seu perfil da rede social Facebook, escrito por amigos ou por outras pessoas. Também pode ver manchetes sobre a região, surfando por notícias de importantes provedores de notícias on-line. Ela, provavelmente, terá alguns websites ou fóruns de discussão especializados em que vai dar uma olhada durante o dia. As salas de bate-papo e as listas de correio eletrônico podem ter uma função similar.

Portanto, essa juventude é capaz de receber informações de forma rápida e instantânea de fontes diversas, dando-lhes igual magnitude, tanto as informações que estão fisicamente ao seu redor quanto aquelas que estão ao alcance do tocar dos seus dedos (SANTAELLA, 2014). Jovens nascidos na era digital que preferem gráficos ao invés de textos, *links* ao invés de livros. Funcionam melhor em rede, como pode ser verificado na afirmação de Veras (2011, p.8), que demonstra as preferências dos jovens nascidos na era digital (Quadro 3).

Quadro 3 - Preferências dos jovens nascidos na era digital

- Preferem receber informação rapidamente, de múltiplas fontes.
- Preferem processamento paralelo e multitarefa.
- Preferem trabalhar com imagens, som e vídeo, ao invés de texto.
- Preferem acesso randômico à informação multimídia hiperligada.
- Preferem interagir simultaneamente com muitos, são adeptos do coletivo.
- Preferem aprender na hora ( <i>just in time</i> ).
- Preferem gratificação e recompensas instantâneas.
- Preferem aprender coisas que são relevantes, instantaneamente úteis, lúdicas e divertidas.

Fonte: Veras (2011).

Ao acompanhar o quadro elaborado por Veras (2011), verifica-se que os jovens nascidos na era digital são instantâneos e preferem agir simultaneamente, com processamento multitarefa. Vivem num ritmo fragmentado, devido à variedade de atividades que executam simultaneamente, pois são multitarefas. São jovens que vivem em constante diálogo e valorizam a comunicação.

A esse respeito, Domínguez (2011, p.81) esclarece:

Na internet, o pensamento linear (uma ideia expressada depois da outra, como no caso da linguagem oral e escrita) é substituído pela multitarefa. A atenção está dividida, e vai ficando menor quanto mais frentes se queiram abrir de uma vez. Cada janela aberta em um computador é um canal de comunicação diferente, às vezes, completamente opostos entre si, e o internauta deve alternar diferentes estilos e habilidades em cada um. Algo aparentemente tão simples como um sistema operativo (Windows) está modificando as habilidades sensoriais de uma geração. Os jovens perdem concentração e profundidade e ganham rapidez para mudar de campo e processar várias ideias de uma vez.

Destaca-se que não há dados sugerindo que os jovens nascidos na era digital sejam mais inteligentes ou menos promissores do que qualquer pessoa de gerações passadas. Estão fazendo algo muito parecido com o que seus pais faziam com a informação, só que de maneira diferente. Embora eles possam não estar aprendendo as mesmas coisas por meio dos mesmos processos, não é verdade que os jovens nascidos na era digital estão interagindo menos com as informações. Estão lidando com mais informações e que chegam até eles de maneiras novas e que possibilitam mais envolvimento (PALFREY; GASSER, 2011).

Mas, segundo os mesmos autores, os jovens apresentam um intervalo de atenção mais curto, leem trabalhos mais curtos. Estão migrando de revistas e livros em formato ampliado para a web.

Este jovem nascido na era digital realiza leituras, mas de uma maneira totalmente diferente de seus antecessores e suas inspirações são baseadas nos assuntos das

redes sociais digitais. Raramente compram jornal em papel; em vez disso, navegam por enormes quantidades de notícias e outras informações *on-line*. Não leem o jornal diário em uma única leitura e sim no decorrer do dia, captando fragmentos de notícias e informações. Enquanto estão navegando, absorvem a manchete sobre qualquer dado da história, as características mais importantes das informações neste contexto são a velocidade, a facilidade de acesso.

Moran (2000, p.21) constata que:

[...] os jovens estão totalmente sintonizados com a multimídia e, quando lidam com texto, fazem-no mais facilmente com o texto conectado através de links, de palavras-chave, o hipertexto. Por isso o livro se torna uma opção inicial menos atraente; está competindo com outras mais próximas da sensibilidade deles, das suas formas mais imediatas de compreensão.

Não se pode esquecer que existem críticas ao mundo virtual pela diminuição da leitura em fontes "clássicas" de informação, como os jornais ou livros, por leituras em sites ou *blogs*. No entanto, há uma contrapartida do mundo virtual que é a ampliação da produção de informação, pois implica maior diversidade e favorece a interação, a formação de redes e a realização de ações comuns (LICHT, 2015).

A pesquisa Juventude Conectada (FUNDAÇÃO TELEFÔNICA, 2014) fez um levantamento sobre hábitos dos internautas em cada região do Brasil, no que diz respeito à leitura diária ou quase diária de *e-books*. Os jovens do Sul do Brasil são maioria, pois 17% afirmaram ler livros em formato digital.

A leitura é valiosa na medida em que é oportuna e fácil de processar. Quando interessa, o jovem nascido na era digital vai além, dessa maneira, busca pelo que está por trás da manchete. Isso pode significar clicar no *link* de um hipertexto, baixar um vídeo ou um *podcast* (PALFREY; GASSER, 2011).

Para Santaella (2014), este jovem é denominado leitor ubíquo, aquele que apresenta a capacidade de ler e transitar entre formas, volumes, massas, interações de forças, movimentos, direções, traços e cores; que circula por ambientes físicos e virtuais simultaneamente; que conversa silenciosamente com alguém a 20 centímetros ou a continente de distância; um jovem que está e é aberto ao novo.

Para realizar pesquisas, trabalhos escolares, estudos disciplinares ou aprofundar os estudos, os jovens nascidos na era digital confiam prioritariamente (59%) nas ferramentas de busca. Os buscadores adquirem grande relevância como fontes

críveis de informação e pesquisa, superando itens mais tradicionais como livros, jornais e revistas e as próprias instituições de ensino (FUNDAÇÃO TELEFÔNICA, 2014).

Dessa forma, pesquisa para os jovens nascidos na era digital significa uma busca no Google mais do que uma ida até a biblioteca; eles checam as informações com a comunidade da Wikipédia ou recorrem a um amigo *on-line* antes de pedir ajuda a um bibliotecário (PALFREY; GASSER, 2011).

Ao lado disso, Kenski (2007, p.50) mostra outras características desses jovens:

Reunidos nas redes em grupos em que, muitas vezes, preservam suas identidades reais, os jovens da geração digital também aprendem entre si, em articulações múltiplas ou grupos organizados, nos quais se encontram *on-line* regularmente, ainda que estejam em locais diferentes da cidade, do país e do mundo.

A oportunidade de acesso fácil e o uso massivo das novas mídias têm contribuído para formar uma geração que constitui a própria identidade, buscando novos aprendizados de maneira única, o que os torna capazes de respostas rápidas (MORACE, 2009).

Em sua maioria, são autônomos e independentes, conforme explicitado por Kenski (2007, p.50):

A grande característica comum entre esses jovens está na necessidade de independência e autonomia em relação ao conhecimento que lhes interessa. Na verdade, nenhum deles está preocupado em ser o melhor aluno em todas as disciplinas do colégio, alguns até são, mas nem sempre. Eles definem suas áreas de interesse e se aprofundam nelas. (...) eles se comportam como ativos pesquisadores de informação e não "recipientes". São inquietos e preferem descobrir sozinhos a seguir linearmente os passos planejados por outrem para chegar às aprendizagens.

Eles aprendem de forma diferente, pois sabem que, no momento em que quiserem aprender de fato, existem ferramentas disponíveis para ajudá-los. Eles se desenvolvem de maneira diferenciada, modificando-se com muita rapidez. Buscam informações de diversas maneiras e apropriam-se rapidamente das ferramentas de busca disponíveis *on-line*.

Segundo Veras (2011), estes jovens têm a facilidade de aprender de maneira autônoma todos os tipos de softwares por meio de tutoriais *on-line*, em sua maioria, construindo seu conhecimento. Experimentam e aplicam novos pedaços de conhecimento, por meio de experiências interativas (MORACE, 2009).

Na verdade, envolvem-se mais do que antes com o material, em virtude de escreverem uma página ou uma mensagem em um *blog* ou compartilhá-la com um amigo na rede social digital Facebook ou em um programa de mensagens instantâneas (PALFREY; GASSER, 2011).

As novas tecnologias, de fato, permitem uma explosão espontânea de criatividade. Os jovens estão aprendendo a preencher com conteúdos próprios e com os seus próprios talentos o espaço que as redes sociais digitais disponibilizam ao usuário.

Ainda nessa perspectiva, é importante a afirmação de Johnson et al. (2014, p.6):

Os jovens usuários da internet hoje são prolíficos criadores de conteúdo e fazem *upload* de fotos, áudio e vídeos para a nuvem aos bilhões. Produzir, comentar e classificar estes meios se tornou tão importante quanto as tarefas mais passivas de pesquisar, ler, assistir e ouvir. Redes sociais digitais como o Facebook, Twitter, Pinterest, Flickr, Youtube, Tumblr, Instagram, entre outros facilitam o compartilhamento e a descoberta de histórias e conteúdos multimídia em geral.

Pode-se acrescentar que são jovens extremamente inovadores que vivem em um mundo de compartilhamentos, de informações rápidas, que constantemente trocam o ambiente físico pelo virtual. Por evidente, conseguem aprender em um minuto como usar um novo software, como baixar uma música, como editar uma foto recém-tirada.

Jovens que acessam com independência o universo da rede de informação (internet, e-mail, redes sociais digitais) e adquiriram autonomia para produzir conhecimento (BEHRENS, 2011).

Kenski (2007, p.50) alerta que tais habilidades nem sempre são usufruídas com propósitos positivos:

As crianças e jovens da geração digital têm muitas histórias para contar. Jovens *hackers* invadem computadores e sites alheios com os mais diferenciados propósitos. Autodidatas, em geral, utilizam as facilidades de acesso às informações disponíveis nas redes para pesquisar e aprender o que lhes interessa sobre o que pretendem invadir. Assim, também, surgem inúmeros casos de jovens que ganharam muito dinheiro em ações, criando identidades fictícias e aproveitando-se do anonimato das redes para blefar e gerar movimentações financeiras que repercutiram no mercado.

Estão cada vez mais envolvidos na criação de informação, conhecimento e entretenimento nos ambientes *on-line*. A pesquisa Juventude Conectada (FUNDAÇÃO TELEFÔNICA, 2014) detectou que 21% dos jovens conectados do Sul do Brasil já desenvolveram algo de sua autoria na internet como *blogs* ou *videologs*. Criam seus próprios programas de TV, ou fazem remixagens digitais de mídias populares. A esse respeito, Palfrey e Gasser (2011, p.131) esclarecem:

O fenômeno é realmente global: em lugares como Hungria, Dinamarca, Islândia, Finlândia, Noruega, Alemanha, Polônia e Luxemburgo, por exemplo, a maioria dos jovens já colocou mensagens em salas de bate-papo, grupos de discussão ou fóruns *on-line*. Do mesmo modo, os dados para os países asiáticos mostram que as homepages, os blogs e os sites de contato social são extremamente populares. Milhões de japoneses escrevem blogs e participam de sites de contato social. Cerca de metade dos coreanos usuários da internet a usam para criar sites pessoais como websites ou blogs. Na China, blogs, quadros de aviso, comunidades *on-line*, Messenger e coisas do tipo estão em ascensão.

As capacidades interativas da internet são feitas sob medida para a necessidade que os jovens têm de reinventar-se, são campeões na divulgação de informações sobre eles próprios e seus amigos, assim assumem as lógicas da rede como base para a criação da própria identidade e da própria relação com o mundo (MORACE, 2009).

Vivem para a tecnologia, compartilham informações pessoais sem receio, desde números de telefone celular até fotos de férias. O Facebook, uma das principais redes sociais digitais do mundo, declara abrigar mais de 3 bilhões de fotografias, em menos de quatro anos de existência. Os jovens revelam informações sobre si *on-line* para construir uma relação de confiança com outros e como uma extensão de suas vidas *off-line* (PALFREY; GASSER, 2011).

Se antes o cadeado do diário de um jovem era defendido com a vida, agora as vivências se tornam públicas por meio de *blogs*, *photoblogs*, *myspaces*, foros, clubes. É verdade que cada um diz o que quer, às vezes não tudo e nem sempre verdade, mas a mudança é sintomática (DOMÍNGUEZ, 2011).

Ainda, segundo Domínguez (2011, p.21):

Há um aspecto de novidade nos adolescentes de hoje, que é essa falta de pudor e sua vontade de expor sua intimidade e ideias mediante ferramentas anônimas ou de cara limpa (*MySpace*, *blogs*, vídeos pessoais no Youtube, etc.). Os pensamentos são gerados e superexpostos a outros mais velozmente do que nunca.

Diante de tais características e habilidades, é possível afirmar, tal como o fazem Palfrey e Gasser (2011), que são pessoas que irão mover os mercados e transformar as indústrias, a educação e a política global.

Segundo Prensky (2001), hoje esta geração gasta em média menos de 5.000 horas de suas vidas lendo, porém mais de 10.000 horas jogando jogos on-line e mais de 20.000 horas assistindo à TV. Os jogos de computador, e-mail, internet, telefone celular e mensagens instantâneas são parte integrante de suas vidas.

O telefone celular é o equipamento preferencial de acesso à internet. A conexão à internet via celular é imensamente utilizada por jovens brasileiros de todas as classes socioeconômicas: a classe A está com 86%, frente aos das classes B com 75%, C com 69% e D com 54% (FUNDAÇÃO TELEFÔNICA, 2014).

Phillips, Baird e Fogg (2012) observam que o dispositivo móvel, como os celulares são o ponto principal de acesso à internet de jovens com menos de 25 anos, os quais apresentam fascinação por seus telefones móveis, pois é por meio de seu uso que convergem jogos, vídeos, fotos, músicas, textos e, ao mesmo tempo, mantêm uma comunicação ubíqua com seus contatos via mensagens e chamadas e interagem nas redes sociais digitais, com grande predominância do Facebook, Instagram e do aplicativo *WhatsApp* (SANTAELLA, 2014).

Sendo assim, verdadeiros devoradores de celulares e usuários permanentes do aplicativo *WhatsApp*, para este jovem nascido na era digital, o computador não é o único meio do qual ele vai se informar sobre as notícias.

O seu telefone celular pode apresentar manchetes que chegam como mensagens de texto, emitindo um sinal característico quando chegam. As notícias podem ser acessadas de qualquer lugar, pois são canalizadas no telefone celular que está constantemente ligado ao corpo desse jovem (PALFREY; GASSER, 2011).

Os telefones celulares são o fundamento técnico da suposição de constante acessibilidade e disponibilidade, os jovens se tornaram eternamente disponíveis. Sempre estão em contato, podendo ser encontrados, prontos a responder e a interagir (BAUMAN, 2011).

É o que pode ser comprovado em Bauman (2011, p.4), quando faz o seguinte relato:

O jornal *Chronicle of Higher Education* publicou em sua página da internet a história de uma adolescente que enviou três mil mensagens de texto em um único mês. Isso significa que ela mandou uma média de cem mensagens por dia, ou cerca de uma mensagem a cada dez minutos do tempo em que esteve acordada – "manhã, tarde e noite, dias úteis e fins de semana, tempos de aula, horas de almoçar e fazer dever de casa, de escovar os dentes". Assim, a adolescente nunca ficou sozinha por mais de dez minutos; nunca ficou só consigo mesma, com seus pensamentos, seus sonhos, seus medos e esperanças.

O telefone celular confere ainda reconhecimento, e ajuda a projetar a individualidade, o estilo de vida e o senso de moda. A maior relevância no papel do celular é mediar os processos de construção do "eu" tanto nas relações presenciais quanto nas interações desenvolvidas no espaço virtual.

Segundo Pesquisa da Fundação Telefônica (2014), o celular tem o papel de ajudar na construção da identidade do jovem: é um elemento que se integra à aparência visual, promove e possibilita desenvolver uma personalidade autônoma e independente, é um mediador do processo de construção do self e é um símbolo para construção de identidades coletivas.

Os nascidos na era digital vivem o virtual, pelo celular têm acesso às pessoas, aos lugares, a internet, as redes sociais digitais, aos mapas de localização, a todo o saber, assim circulam por um espaço topológico de aproximações (SERRES, 2013).

Estar em dia com os assuntos do momento: as músicas mais ouvidas, as camisetas da moda, as últimas aventuras das celebridades, as festas mais badaladas, os festivais e eventos mais comentados. Esta é, sem dúvida, uma das mais importantes explicações para o tempo que os jovens gastam no universo virtual em detrimento do tempo passado no mundo "real" (BAUMAN, 2011).

No entanto, de acordo com a Pesquisa da Fundação Telefônica (2014) existem algumas diferenças nas ações realizadas on-line pelo público feminino e pelo público masculino.

As atividades que o público masculino realiza mais que o público feminino são: downloads de filmes e vídeos, instalação de softwares, games, compras *on-line*, uso de serviços de mensagens instantâneas, participação em fóruns de discussão, busca por informações e uso de serviços *on-line*. Já as atividades que o público

feminino realiza mais que o público masculino são: acesso a sites de revistas, criação e postagem de conteúdos.

O acesso igual por ambos os públicos feminino e masculino são: acesso as redes sociais digitais, acesso a e-mails, criação e acesso a *blogs* e websites e pesquisa de preços. Assim, independente do gênero, estão interagindo com a informação digital, expressando-se em ambientes sociais, criando novas formas de arte, sonhando com novos modelos de negócios e iniciando novos empreendimentos ativistas (PALFREY; GASSER, 2011).

É importante ressaltar que o uso de e-mails vem caindo entre os jovens contemporâneos dos diferentes públicos, por ser considerada uma ferramenta lenta, focada em respostas formais, pouco dinâmica e sem a atratividade de opções como mensagens instantâneas, mensagens de texto e as interações feitas pelas redes sociais digitais.

Os jovens acreditam que o e-mail não atende mais a suas expectativas de comunicação e de trocas de mensagens que, segundo eles, devem ser executados em formatos e modalidades mais próximos do tempo real, de maneira mais coloquial, ágil e informal (FUNDAÇÃO TELEFÔNICA, 2014).

Em geral, é uma cultura de falas muito curtas, os formatos mais ágeis e informais na web funcionam melhor, seja em texto (mensagens de textos e mensagens instantâneas), seja em áudio ou vídeo (PALFREY; GASSER, 2011).

Zimmerman (apud BAUMAN, 2011) observou que três entre quatro jovens contemporâneos norte-americanos gastam todos os minutos de seu tempo útil em bate-papos no Facebook ou no *MySpace*.

Diante desse contexto, as páginas de bate-papo tornaram-se as novas drogas poderosas em que esses jovens se viciaram, por isso talvez apresentem forte angústia quando pais ou professores lhes bloqueiam o acesso à internet ou desligam seus celulares (BAUMAN, 2011).

São desconfiados quando o assunto é estudo formal; é uma geração conhecida por sua rapidez de pensamento e dificuldade em uma visão linear. Apresentam pouca paciência para palestras, por exemplo, não conseguindo se desconectar por um período mínimo de tempo. Não aceitam receber a informação de forma passiva, querem participar, interagir, desenvolver.

Esses jovens não querem aprender da velha forma, são estudantes nascidos na era digital e que estão recebendo informações mais rapidamente do que seus professores estão acostumados a transmitir.

Diante de tais características, vale enfatizar a afirmação de Kenski (2007, p.51):

Essa ruptura nas hierarquias de poder em relação ao acesso e processamento das informações é característica da internet e atinge diretamente as maneiras formais de treinamento e aquisição de conhecimentos. Cada vez mais, é preciso que haja uma nova escola, que possa aceitar o desafio da mudança e atender às necessidades de formação e treinamento em novas bases.

Para o jovem nascido na era digital, a internet é uma ferramenta complementar à escola no seu aprendizado cotidiano, exercendo tanto funções de apoio às rotinas, procedimentos e currículos educativos formais, quanto aportando conteúdos e saberes que extrapolam os conhecimentos que circulam dentro dos estabelecimentos de ensino (FUNDAÇÃO TELEFÔNICA, 2014).

Diante disso, os estudantes nascidos na era digital não são mais as pessoas para as quais os sistemas educacionais foram projetados, em virtude disso a escola tem ensinado habilidades desatualizadas, desconexas da realidade dessa juventude (MATTAR, 2010).

Nessa perspectiva, Moran (2000, p.11) adverte sobre a desatualização do ensino:

Muitas formas de ensinar hoje não se justificam mais. Perdemos tempo demais, aprendemos muito pouco, desmotivamo-nos continuamente. Tanto professores como alunos temos a clara sensação de que muitas aulas convencionais estão ultrapassadas. Mas para onde mudar? Como ensinar e aprender em uma sociedade mais interconectada?

Conforme afirmam Siqueira e Alcântara (2003), o ensino sofre fortes influências culturais e as metodologias de aprendizagem devem considerar os aspectos da vida em sociedade dos nascidos na era digital, pois as tecnologias estão trazendo diversas informações de maneira atrativa e veloz.

Os jovens nascidos na era digital dependerão cada vez menos do professor para adquirir informação, assim sendo o papel do docente será de auxiliar o estudante a interpretar, relacionar e contextualizar a informação adquirida (MORAN, 2000).

Os professores devem assumir uma nova postura, a metodologia do professor-transmissor não é mais válida, sua nova postura deve ser a de um facilitador da

aprendizagem (TORRES; IRALA, 2014). O docente deve ensinar em um contexto participativo, interativo e vivencial, visto que não se pode mais ensinar em estruturas autoritárias (MORAN, 2000).

Moran (2000, p.46) afirma que o papel do professor amplia-se significativamente:

Do informador, que dita conteúdo, transforma-se em orientador de aprendizagem, em gerenciador de pesquisa e comunicação, dentro e fora da sala de aula, de um processo que caminha para ser semipresencial, aproveitando o melhor do que podemos fazer na sala de aula e no ambiente virtual.

Segundo Torres e Irala (2014, p.70), o professor facilitador da aprendizagem estabelece: "[...] condições de aprendizagem propícias para que os alunos se desenvolvam naturalmente em busca da criação e recriação de significados a partir de suas próprias experiências e na sua interação com o meio físico e social".

Matos e Schrainer (2010, p.56) colocam ainda o professor como mediador e definem o ato de mediar de duas maneiras: "Por um lado, mediar é estar entre, é colocar-se como ponte, como elo de ligação entre o processo de aprendizagem e de colaboração. Por outro lado, mediar é também negociar, equilibrar, ajustar".

Deve-se pensar em como o uso das tecnologias pode dar suporte aos objetivos pedagógicos, determinar quais são os objetivos, e então descobrir como a tecnologia pode ajudar o corpo docente a atingir seus objetivos.

Moran (2000, p.12) afirma: "Sem dúvida as tecnologias nos permitem ampliar o conceito de aula, de espaço e tempo, de comunicação audiovisual, e estabelecer pontes novas entre o presencial e o virtual, entre o estarmos juntos e o estarmos conectados a distância".

Portanto, as instituições de ensino devem priorizar a descoberta de qual é a maneira correta de integrar a tecnologia no currículo para o nível de habilidade dos estudantes nascidos na era digital.

A tecnologia deve procurar otimizar, no ambiente da sala de aula, a aprendizagem dos jovens nascidos na era digital e o que as instituições de ensino devem fazer é utilizar a tecnologia de maneira mais eficiente (PALFREY; GASSER, 2011).

Collins analisou escolas que começaram a utilizar as tecnologias em seus currículos e identificou mudanças significativas no ambiente acadêmico. Segundo Collins (apud SIQUEIRA; ALCÂNTARA, 2003, p.6), as mudanças percebidas foram:

(a) do ensino da sala inteira para o ensino em pequenos grupos; (b) de aulas expositivas para aulas de acompanhamento; (c) do trabalho com os melhores estudantes para o trabalho com os mais fracos; (d) de estudantes passivos para estudantes mais engajados; (e) da avaliação baseada em testes para avaliação baseada em produtos, progresso e esforço; (f) de estruturas sociais competitivas para estruturas sociais cooperativas; (g) de todos os estudantes aprendendo as mesmas coisas para estudantes aprendendo coisas diferentes; (h) de uma aprendizagem predominantemente verbal para uma integração do raciocínio visual e verbal.

Conforme explicitado acima, o docente ao utilizar tecnologias de informação e comunicação no processo de ensino e aprendizagem alcançará resultados mais satisfatórios.

Quase metade (47%) dos jovens brasileiros conectados concordam que o fato de o docente utilizar as tecnologias de informação e comunicação para ensinar facilita o processo de aprendizagem e acreditam que a internet e outras tecnologias colaboram para melhorar o relacionamento e a troca de conhecimentos entre os colegas (FUNDAÇÃO TELEFÔNICA, 2014).

Moran (2000, p.63) ressalta a importância de ensinar com as novas mídias:

Ensinar com as novas mídias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial. A internet é um novo meio de comunicação, ainda incipiente, mas que pode nos ajudar a rever, a ampliar e a modificar muitas das formas atuais de ensinar e de aprender.

Segundo a pesquisa Juventude Conectada (FUNDAÇÃO TELEFÔNICA, 2014), tem-se neste cenário a oportunidade de discutir o novo papel do docente no processo de ensino e aprendizagem mediado pelas tecnologias de informação e comunicação, e o estímulo e desafio de assumir a função de mediador deixando de ser um mero transmissor unidirecional de conhecimentos.

### 2.3 ESTILOS DE APRENDIZAGEM E OS JOVENS NASCIDOS NA ERA DIGITAL

Manter-se atento ao contexto do estudante nascido na era digital, possibilita para o professor poder escolher a metodologia adequada a sua realidade. Faz-se necessário, portanto, aprofundar o estudo sobre o perfil de aprendizagem do jovem estudante para conhecer melhor a forma como ele se apropria do saber.

Primeiramente é importante apresentar as afirmações sobre estilos de aprendizagem. Para Mattar (2010), estilo de aprendizagem é a maneira como cada pessoa processa, absorve e retém informações. As teorias dos estilos de aprendizagem mostram que as pessoas aprendem de diferentes maneiras e que o planejamento de ensino baseado nos estilos de aprendizagem dos estudantes pode elevar a qualidade do aprendizado (MATTAR, 2010).

Ademais, o método que uma pessoa usa para adquirir conhecimento não é o que a pessoa aprende, mas, antes disso, o modo como ela se comporta durante esse processo cognitivo.

Barros (2014) afirma que estilos de aprendizagem são as diferentes formas e ritmos de aprender, as maneiras de perceber e processar as informações. Um estilo de aprendizagem não é o que a pessoa aprende, mas o modo com que ela se comporta durante o processo de aprendizagem.

Segundo a mesma autora (2014, p.303),

Os estilos de aprendizagem afetam a forma de estar e de atuar dos sujeitos em diferentes planos da vida. Afetam, não só a forma como as pessoas aprendem, mas também como atuam em grupo, participam em atividades, se relacionam com os outros, resolvem problemas e trabalham.

Ao identificar e conhecer o estilo de aprendizagem de um estudante é possível replanejar o currículo, o programa, a sala de aula e os ambientes virtuais de aprendizagem e ter uma linguagem mais apropriada para atender ao perfil do estudante.

A teoria dos estilos de aprendizagem está centrada na educação e considera, também, os aspectos sociais do ambiente em que o estudante está inserido (BARROS, 2014). Dessa maneira, o docente estará mais apto a criar projetos mais personalizados, mais motivantes, atraentes, significativos adequados ao perfil do estudante para, assim, atrair e manter a concentração, a participação e a colaboração dos alunos. O docente deve ser contemporâneo, isto é, compreender e ler não mais apenas o seu tempo e sim o que está por vir.

Mattar (2010) menciona que o casal Rita e Kenneth Dunn desenvolveu um método próprio de pesquisa de estilos de aprendizagem e vem realizando diversas experiências com a teoria dos estilos de aprendizagem.

Para eles, estilo de aprendizagem é a maneira pela qual o estudante se concentra, processa, internaliza e retém informações ou habilidades novas e difíceis, algo que diferencia um indivíduo do outro.

Conhecer o estilo de aprendizagem do estudante permite não só aproveitar no ensino o estilo predominante desse estudante, mas também desenvolver atividades que estimulem os estilos que nele não são predominantes (MATTAR, 2010).

Os estilos de aprendizagem servem ainda como indicadores de como os estudantes percebem, interagem e respondem aos processos de ensino e aprendizagem. De acordo com Barros (2014), existem quatro estilos definidos: ativo, reflexivo, teórico e pragmático.

Barros (2014) define ainda cada um dos estilos, conforme quadro 4:

Quadro 4 - Os quatro estilos de aprendizagem

Estilo Ativo	Apresenta um perfil ágil, valoriza a experiência, anima-se com novas atividades. Suas principais características são: animador, improvisador, descobridor, que se arrisca, espontâneo.
Estilo Reflexivo	Considera a experiência e análise de diferentes perspectivas. Gosta de estudar, refletir e analisar. Suas principais características são: ponderado, consciente, receptivo, analítico e exaustivo.
Estilo Teórico	Estabelece teorias, modelos, busca a estrutura e sintetiza. Tendem a ser perfeccionistas, buscam a racionalidade e a objetividade.
Estilo Pragmático	Aplicam na prática as ideias. Atuam rapidamente com as ideias que os atraem. São impacientes com as pessoas que teorizam. Práticos, diretos, experimentador, eficaz e realista.

Fonte: Barros (2014).

Mattar (2010) explicita que os jovens contemporâneos nascidos na era digital raciocinam e processam informações de maneira mais rápida; processam de um modo paralelo e não passo a passo; para eles, a imagem sempre está antes da escrita; aprendem experimentando; são impacientes com relação a esforços que não trazem recompensa compatível; apresentam uma convivência intensa com a fantasia; demonstram uma sensação positiva em relação à tecnologia. O mesmo autor define os estilos de aprendizagem do novo milênio (Quadro 5).

Quadro 5 - Estilos de aprendizagem do novo milênio

Estilos de aprendizagem do novo milênio
Conhecimento em múltiplas mídias; valoriza cada uma em função dos tipos de comunicação, atividades, experiências e expressões que ela estimula.
Aprendizado baseado em experiências de pesquisa, peneira e síntese coletiva, em vez de localização e absorção de informações em alguma fonte individual melhor; prefere aprendizado em experiências diversificadas, tácitas e situadas; valoriza o conhecimento distribuído por uma comunidade e em um contexto, assim como o conhecimento de um indivíduo.
Aprendizado ativo baseado na experiência (real e simulada) que inclui oportunidades frequentes para reflexão; valoriza estruturas de referências bicêntricas (em que é possível enxergar os objetos por dentro e por fora) e imersivas que infundam orientação e reflexão no aprendizado pelo fazer.
Expressão por meio de teias não lineares e associativas de representações em vez de histórias lineares (por exemplo, criar uma simulação e uma página Web para expressar a compreensão em vez de escrever um artigo); usa representações envolvendo simulações ricamente associadas e situadas.
Codesign de experiências de aprendizado personalizadas para necessidades e preferências individuais.

Fonte: Mattar (2010).

Como se pode perceber no quadro 5, os jovens nascidos na era digital apresentam habilidade para ler imagens visuais, habilidades especiais/visuais e de integração entre o virtual e o físico, têm um aprendizado melhor pela descoberta, apresentam desdobramento da atenção – são capazes de mudar sua atenção rapidamente de uma tarefa para outra, e escolhem não prestar atenção em coisas que não lhes interessam, apresentam tempo de resposta rápido –, são capazes de responder rapidamente e esperam respostas rápidas como retorno.

Conforme afirma Domínguez (2011), o jovem concentra a atenção (imediate, dispersa, ubíqua) em poucas peças de um mosaico, não se concentrando no desenho total.

Oblinger (apud MATTAR, 2010) destaca que podem ser feitas várias observações sobre essa geração, mas algumas merecem destaque especial devido ao impacto potencial que pode acontecer no processo de aprendizagem. A seguir algumas delas:

Quadro 6 - Características principais dos jovens nascidos na era digital

Alfabetizados digitalmente	Visualmente alfabetizados, se expressam por meio de imagens e combinam naturalmente texto, imagens e sons. Sua habilidade para se mover entre o real e o virtual é instantânea, expandindo sua alfabetização bem além do texto; de outro lado, sua alfabetização em textos pode ser inferior à das gerações anteriores. Tendem mais a utilizar a internet do que a biblioteca para a pesquisa, apesar de reconhecerem que a Web não supre todas as necessidades de informação.
Conectados	Altamente móvel e utilizando diversos dispositivos, estão sempre conectados.
Imediatos	São rápidos e estão acostumados a receber informações imediatas. Realizam múltiplas tarefas, movendo-se rapidamente de uma para outra, e às vezes realizando-as simultaneamente. Eles têm um tempo de resposta rápido, jogando ou respondendo a uma mensagem instantânea. Na verdade, são mais rápidos do que precisos.
Experienciais	Preferem aprender fazendo, por descoberta, explorando por conta própria ou com seus colegas. Esse estilo exploratório permite que retenham informação melhor e a utilizem de maneira criativa e significativa.
Sociais	Gravitam ao redor de atividades que promovam e reforcem a interação social.
Times	Preferem aprender e trabalhar em grupos. Consideram os colegas mais confiáveis do que os professores para determinar no que vale a pena prestar atenção.
Estrutura	São orientados a realizações e, por isso, querem saber o que é necessário para atingir um objetivo. Por isso, preferem estrutura a ambiguidade.
Envolvimento e experiência	São orientados para observações, descoberta indutiva, formular hipóteses e descobrir regras. Se uma aula não é interativa, envolvente ou é muito lenta, eles decidem não prestar atenção. Às vezes, precisam ser incentivados a parar de experienciar e dedicar tempo à reflexão.
Visuais e cinestésicos	Sentem-se mais confortáveis com ambientes ricos em imagens do que com textos, por isso provavelmente se recusarão a ler grandes quantidades de texto. Eles preferem fazer coisas a pensar ou falar sobre elas.
Coisas que têm importância	Eles prontamente se envolverão em atividades comunitárias ou ambientais, acreditando que podem fazer a diferença.

Fonte: Mattar (2010).

As preferências desses estudantes para receberem informações são diferentes, eles aprendem fazendo, buscando, interagindo e testando. São multitarefas, interativos, exploradores, multimídia e com expectativa de aprendizado relevante (MATTAR, 2010).

Para Beck e Wade (apud MATTAR, 2010), esta geração prefere se autoeducar, ignora a educação formal, utiliza o método de tentativa e erro, prefere aprender pela interação com os colegas a aprender com autoridades; consome o aprendizado pouco a pouco, quando uma habilidade realmente é necessária; e prefere aprender na prática a aprender por manuais.

Um dos mais interessantes desafios para educar esta geração é encontrar meios para incluir reflexão e senso crítico em seu aprendizado (MATTAR, 2010).

Barros (2014, p.306) indica um desses meios:

A teoria dos estilos de aprendizagem contribui muito para a construção do processo de ensino e aprendizagem na perspectiva das tecnologias, pois considera as diferenças individuais e é bastante flexível, além disso, utiliza estratégias didáticas que contemplam os diversos estilos, sendo o uso das tecnologias algo facilitador desse processo.

O uso abrangente de tecnologias fornece a esses estudantes uma oportunidade ímpar de utilizar as redes sociais digitais para criar comunidades de aprendizagem ou redes de aprendizagem. Com isso, eles podem criar seu próprio conteúdo e interagir por rede social digital, e por meio desta expressar sua identidade e criatividade.

### 3 REDES SOCIAIS DIGITAIS PARA A EDUCAÇÃO

#### 3.1 O PARADIGMA DA COMPLEXIDADE E AS REDES SOCIAIS DIGITAIS PARA A EDUCAÇÃO

As inovações tecnológicas e conseqüentemente o uso das redes sociais digitais delineam um novo cenário na vida social do homem do século XXI (MATOS; SCHRAINER, 2010). Com isso se originou um novo modelo de sociedade, que vem merecendo reflexões em diferentes campos do saber, bem como várias denominações na literatura: "sociedade de informação", "sociedade de aprendizagem", "sociedade do conhecimento", "sociedade em rede" (MOREIRA; JANUÁRIO, 2014).

Nessa sociedade viu erodida toda sua estrutura de pensamento, crença e valores, o que provocou uma quebra dos antigos paradigmas e vem exigindo a construção de um novo paradigma e de acordo com Kuhn (apud CAPRA, 1996, p.24), as mudanças paradigmáticas ocorrem "sob a forma de rupturas descontínuas e revolucionárias". Mas Moraes (1998, p.32) lembra que "mudanças paradigmáticas convivem, simultaneamente, com outras experiências, teorias, outros conceitos ou fenômenos recalcitrantes que não se ajustam facilmente ao paradigma vigente".

Assim sendo, para que realmente ocorra a mudança de paradigma é necessária uma alteração da percepção, das maneiras de pensar e dos valores dos indivíduos inseridos na sociedade que está passando por esse processo. É também imprescindível, segundo Capra (1996), estar preparado para questionar os aspectos dos velhos paradigmas.

Para acompanhar essa linha de raciocínio, é preciso antes abordar o conceito do paradigma conservador, que sofreu forte influência do pensamento newtoniano-cartesiano por centenas de anos e se apresenta com um pensamento, conforme Moraes (1998, p.30), "reducionista, fragmentado, simplificado, que, por sua vez, gera ações correspondentes, que não expressam a unidade e a diversidade existente no todo".

O paradigma conservador orienta-se por uma visão antropocêntrica, para a qual a finalidade da ciência era servir ao homem, que dominava a natureza para dela extrair toda a sua riqueza. O homem acabou por acelerar a devastação do meio ambiente, colocando em risco a vida humana e todo o planeta. (MORAES, 1998).

Por conseguinte, passam a vigorar o ego excessivo, a miopia ecológica, a ganância empresarial, que vem causando um desarranjo ecológico e muito sofrimento humano; é uma crise de dimensões planetárias decorrente de uma mentalidade manipuladora da era industrial (MORAES, 1998), que ameaça o bem-estar comum.

Capra (1996, p.25) argumenta que existe uma crise de percepção, em que os problemas globais que estão danificando a biosfera e a vida humana são sistêmicos, estão interligados e são interdependentes, e explicita o paradigma sistêmico:

O novo paradigma pode ser chamado de uma visão de mundo holística, que concebe o mundo como um todo integrado, e não como uma coleção de partes dissociadas. Pode também ser denominado visão ecológica, se o termo "ecológica" for empregado num sentido muito mais amplo e mais profundo que o usual. A percepção ecológica profunda reconhece a interdependência fundamental de todos os fenômenos, e o fato de que, enquanto indivíduos e sociedades, estamos todos encaixados nos processos cíclicos da natureza (e, em última análise, somos dependentes desses processos).

Ainda o mesmo autor (1998, p.43) discorre sobre as consequências nefastas provenientes do paradigma conservador:

Como nunca antes ocorrera, o homem alienou-se da natureza, do trabalho, de si mesmo e dos outros. Dividido no conhecimento, dissociado em suas emoções e em seus afetos, com a mente técnica e o coração vazio, sem um trabalho digno e satisfatório, compartimentalizado no viver e profundamente infeliz. Tendo à sua disposição um arsenal tecnológico sem precedentes na história da humanidade, o homem foi criando um mundo desditoso, talado por guerras, em permanente estado de conflito. Um mundo onde já não mais se conjugam os verbos compartilhar e cooperar, onde não há mais compaixão e solidariedade no cotidiano das pessoas.

Esse comportamento vulnerável, com ausência de emoção e afeto, coloca em perigo a existência da humanidade, como adverte Moraes (2012, p.74):

Estamos todos vulneráveis e o fantasma da vulnerabilidade plana sobre todos nós, provocando desequilíbrio, insegurança, medo e insatisfação, trazendo consigo a instabilidade emocional associada ao recrudescimento do individualismo, à debilidade dos vínculos, à falta de segurança, de solidariedade, de sensibilidade e sentido de vida. Como humanidade, estamos perdendo o sentido da vida e colocando em perigo nossa própria humanidade. Por outro lado, como espécie, nós somos também perigosos demais.

Na área educacional, a influência do paradigma conservador parece ainda mais grave. Um sistema que não ensina a questionar, a não expressar o pensamento divergente, a não expor a criatividade e a aceitar passivamente as informações sem contestar, inibindo a liberdade de expressão.

Três abordagens pedagógicas sustentam essa visão mecanicista do paradigma conservador, conforme explicitado por Behrens (2011, p.41):

Pode-se apontar como conservadores os paradigmas que objetivam a reprodução do conhecimento. Neste contexto, as abordagens pedagógicas que visavam a reprodução, a repetição e a uma visão mecanicista da prática educativa foram denominadas como: paradigma tradicional, paradigma escolanovista e paradigma tecnicista.

Diante do explicitado, as três diferentes abordagens pedagógicas, embora com vigência em períodos diferentes, apresentam como característica fundamental a reprodução do conhecimento. Para uma melhor compreensão de tais abordagens foi desenvolvido o quadro 7:

Quadro 7 - Abordagens pedagógicas do paradigma conservador

continua

Abordagem Categorias	Abordagem Tradicional	Abordagem Escolanovista	Abordagem Tecnicista
Escola	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ambiente físico austero, conservador e cerimonioso.</li> <li>▪ Reprodutora dos modelos e o único local em que se tem acesso ao saber.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Enfatiza o ensino centrado no aluno.</li> <li>▪ Formação para a democracia.</li> <li>▪ Leva em consideração os interesses dos alunos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Treina os alunos.</li> <li>▪ Modeladora do comportamento humano.</li> <li>▪ Formação para o sistema produtivo.</li> <li>▪ Funcionamento de fábrica.</li> </ul>
Professor	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tradicional, apresenta o conteúdo como pronto e acabado.</li> <li>▪ Transmite as informações para a repetição e reprodução.</li> <li>▪ Dono da verdade, autoritário, severo, rigoroso e objetivo.</li> <li>▪ Apresenta o conteúdo de maneira fragmentada, como verdade absoluta e inquestionável.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Facilitador da aprendizagem.</li> <li>▪ Positivo e acolhedor.</li> <li>▪ Aconselha e orienta.</li> <li>▪ Organiza as atividades em conjunto com os alunos.</li> <li>▪ Autêntico e relaciona-se com o caráter individual de cada aluno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Transmissão e reprodução do conhecimento.</li> <li>▪ Ação educativa eficiente e efetiva.</li> <li>▪ Busca incessante dos comportamentos desejados.</li> <li>▪ Planejador.</li> <li>▪ Engenheiro comportamental.</li> <li>▪ Aplica a técnica pela técnica.</li> </ul>

Quadro 7 - Abordagens pedagógicas do paradigma conservador

			conclusão
Abordagem Categorias	Abordagem Tradicional	Abordagem Escolanovista	Abordagem Tecnicista
Aluno	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Receptivo, passivo, obedece sem questionar, realiza tarefas sem questionamentos.</li> <li>▪ Depósito de informações, conhecimentos e fatos.</li> <li>▪ Submisso, obediente e resignado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Figura central do processo de ensino-aprendizagem.</li> <li>▪ Fatores psicológicos são levados em consideração.</li> <li>▪ Responsável por sua aprendizagem.</li> <li>▪ Ativo, aprende pela descoberta.</li> <li>▪ Liberdade para aprender.</li> <li>▪ Participação efetiva.</li> <li>▪ Desenvolvimento próprio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Espectador.</li> <li>▪ Condicionado.</li> <li>▪ Responsivo.</li> <li>▪ Acrítico.</li> <li>▪ Obediente.</li> <li>▪ Ingênuo.</li> <li>▪ Passivo.</li> </ul>
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aulas expositivas.</li> <li>▪ Escutar, ler, decorar e repetir.</li> <li>▪ Indutiva, lógica, sequencial e de ordenação dos conteúdos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Unidades de experiências.</li> <li>▪ Trabalhos em grupo.</li> <li>▪ Atividades livres que atendam ao ritmo de cada aluno.</li> <li>▪ Valoriza o trabalho em grupo, considerando as características de cada aluno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Repetitiva.</li> <li>▪ Mecânica.</li> <li>▪ Treinadora.</li> <li>▪ Cópia.</li> <li>▪ Aulas expositivas.</li> </ul>
Avaliação	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Busca respostas prontas.</li> <li>▪ Enfatiza e valoriza a memorização, a repetição e a exatidão.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Autoavaliativa.</li> <li>▪ Busca de metas pessoais.</li> <li>▪ Despreza a padronização.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Visa ao produto.</li> <li>▪ Reprodutivas.</li> <li>▪ Tônica na informação e na palavra</li> </ul>

Fonte: Behrens (2011).

Como visto, não se percebe a convergência entre educação e liberdade. O ensino conservador divide o conhecimento, fragmentando as partes e não se preocupa com a integração, com a colaboração e com a interação.

Conforme afirma Moraes (1998, p.51), em tal paradigma os alunos são instruídos pelos professores:

É o professor o único responsável pela transmissão do conteúdo, e em nome da transmissão do conhecimento, continua vendo o aprendiz como uma tábula rasa, produzindo seres subservientes, obedientes, castrados em sua capacidade criativa, destituídos de outras formas de expressão e solidariedade.

No paradigma conservador o professor é visto como detentor do conhecimento; o professor realiza a atividade e o aluno copia sem questionar. A aquisição do conhecimento transmitido é dada por meio da imitação (BEHRENS, 2007).

Para que se possa fugir do modelo sequencial, hierárquico, tecnicista, da pedagogia transmissiva e encontrar uma nova forma de trabalhar em educação, algo que aconteça por meio da realidade do sujeito fazendo com que se torne participante do processo, impõe-se a superação do modelo newtoniano-cartesiano.

Sobre a importância da mudança de paradigma Behrens (2000, p.68) observa:

Neste momento histórico, a tradicional visão cartesiana, que acompanhou todas as áreas do conhecimento no século XIX e grande parte do século XX, não dá mais conta das exigências da comunidade científica e da formação acadêmica dos estudantes exigida na sociedade moderna. A proposição mecanicista e reducionista que levou à fragmentação – à divisão – é um procedimento advindo do pensamento newtoniano-cartesiano, que vem sendo superado pelo paradigma da sociedade do conhecimento que propõe a totalidade.

Surge nesse contexto o paradigma inovador, emergente ou da complexidade, que tem como maior desafio superar a visão fragmentada, mecanicista, reducionista, linear e promover um pensamento integrativo, holístico, não linear e ecológico.

Essa mudança paradigmática é decorrente da presença simultânea de inúmeros desafios em diferentes dimensões (culturais, sociais, políticas, intelectuais, morais e espirituais) e que afetam a saúde, a educação, o meio ambiente, a economia, as relações sociais, trabalho e tecnologia.

O paradigma da complexidade vem sendo estudado por diversos autores que apresentam diferentes nomenclaturas, como explica Behrens (2011, p.54):

No final do século XX, com o advento da Sociedade do Conhecimento, da revolução da informação e da exigência da produção do conhecimento, aparecem outras denominações para o paradigma inovador: Cardoso (1995) o denomina "holístico", Prigogine (1986) e Capra (1996) "sistêmico"; Moraes (1997), Boaventura Santos (1989) e Pimentel (1993), "paradigma emergente".

A visão do todo e a superação da reprodução do conhecimento é o ponto comum entre os diversos autores, e o que se busca é o retorno da reflexão crítica e criativa do homem e da sua relação com a natureza.

Conforme afirma Behrens (2008, p.19):

Os paradigmas inovadores são fortemente enfocados na visão de totalidade, de interconexão, de inter-relacionamento, na superação da visão fragmentada do universo e na busca da reaproximação das partes para reconstituir o todo nas variadas áreas do conhecimento.

O paradigma da complexidade busca a passagem do pensamento newtoniano-cartesiano para o pensamento sistêmico, que concebe o mundo como um todo integrado e requer uma mudança de percepção e uma quebra do paradigma conservador. A visão sistêmica, segundo Capra (1996, p.40), deve assim ser compreendida:

As propriedades essenciais de um organismo, ou sistema vivo, são propriedades do todo, que nenhuma das partes possui. Elas surgem das interações e das relações entre as partes. Essas propriedades são destruídas quando o sistema é dissecado, física ou teoricamente, em elementos isolados. Embora possamos discernir partes individuais em qualquer sistema, essas partes não são isoladas, e a natureza do todo é sempre diferente da mera soma de suas partes.

A natureza do todo propõe considerar a intuição, o sentimentalismo, a emoção, a paixão, transpondo o reducionismo e percebendo o ser humano em sua totalidade.

Capra (1996, p.29) afirma que "somos parte integral da teia da vida", e nesse contexto é fundamental o entendimento do todo, a preocupação com a vida não humana, a percepção ecológica profunda e a mudança na organização social de hierarquias para redes. O compartilhar, o interagir, o integrar, o cooperar são modelos essenciais desse novo paradigma.

Moraes (1998, p.30) ressalta que é por meio da visão da totalidade que os problemas da humanidade poderão ser resolvidos:

Os atuais problemas da humanidade não podem ser resolvidos com base nos enfoques fragmentados que caracterizam nossas instituições governamentais e acadêmicas, gerados por modelos culturais ou conceituais obsoletos e variáveis irrelevantes. Se a realidade é complexa, ela requer um pensamento abrangente, multidimensional, capaz de compreender a complexidade do real e construir um conhecimento que leve em consideração essa mesma amplitude.

Para alcançar esse pensamento abrangente, multidimensional e proporcionar a construção do conhecimento, fazem-se necessárias mudanças significativas e profundas na educação. É o que destaca Behrens (2008, p.20):

O paradigma inovador que acompanha a Sociedade do Conhecimento exige mudanças profundas no que se refere à visão de mundo, de homem, de tempo, de espaço, entre outras. Essa mudança afeta a educação em geral, especialmente a Educação Superior e os processos de aprendizagem em todos os níveis. Nesse contexto, as universidades e as escolas em geral precisam ultrapassar o paradigma conservador que caracterizou uma prática baseada na transmissão e na repetição.

Com efeito, para ultrapassar o paradigma conservador é vital uma mudança significativa na educação e nos processos de aprendizagem. Para tanto, conforme Moraes (2012, p.74):

Necessitamos de novos enfoques ontológicos, epistemológicos e metodológicos mais abrangentes e profundos, o que significa que necessitamos de uma inteligência da complexidade mais condizente com a atual evolução da ciência e da problemática atual, no sentido de provocar transformações mais significativas, relevantes, oportunas e necessárias.

A prática pedagógica deve ser pensada e reestruturada para atender às necessidades do paradigma da complexidade, na tentativa de superar a visão reducionista e fragmentada que ainda perdura no ensino superior.

Ao reestruturar a prática pedagógica, o professor deve buscar a produção do conhecimento e a formação de um sujeito crítico, criativo e inovador. Um sujeito que seja capaz de produzir conhecimento em conjunto com seus colegas e seu professor, que seja ativo, interessado, dinâmico e criativo.

Com vistas a que se alcance tal prática, Behrens (2011) propõe a aliança do paradigma emergente com a visão sistêmica, com a abordagem progressista e com o ensino com pesquisa.

Para distinguir cada abordagem foi desenvolvido o quadro 8, conforme apresentado por Behrens (2011), considerando as categorias: escola, professor, aluno, metodologia e avaliação.

Quadro 8 - Abordagens pedagógicas do paradigma da complexidade

continua

Abordagem Categorias	A visão sistêmica ou holística	Abordagem progressista	O ensino com pesquisa
Escola	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Visão ecológica, sistêmica ou holística.</li> <li>▪ Considera não somente a razão e a sensação, mas também a intuição e o sentimento.</li> <li>▪ Visão de totalidade.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Clima de: troca, diálogo, inter-relação, transformação, enriquecimento mútuo.</li> <li>▪ Libertadora, democrática, dialógica e crítica.</li> <li>▪ Conteúdos abertos às realidades sociais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Espaço produtivo.</li> <li>▪ Preparação para o uso da tecnologia.</li> <li>▪ Ambiente inovador, transformador e participativo.</li> </ul>
Professor	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Papel fundamental para superar a fragmentação.</li> <li>▪ Desenvolver a produção do conhecimento.</li> <li>▪ Ação docente relevante, significativa e competente.</li> <li>▪ Precisam instigar os alunos para recuperar valores perdidos.</li> <li>▪ Formar estudantes com valores como a paz, a harmonia, a solidariedade, a igualdade e a honestidade.</li> <li>▪ Estimular a integração intercultural.</li> <li>▪ Visualizar o aluno como um ser pleno e com potencial.</li> <li>▪ Atuar com paixão.</li> <li>▪ Preocupado com o aluno que pretende formar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sujeito do processo.</li> <li>▪ Relação horizontal com os alunos.</li> <li>▪ Diálogo para a produção do conhecimento.</li> <li>▪ A serviço do aluno.</li> <li>▪ Possibilita a vivência grupal.</li> <li>▪ Papel de mediador.</li> <li>▪ Nega qualquer forma de repressão no processo.</li> <li>▪ Procura questionar a cultura dominante.</li> <li>▪ Valoriza a linguagem e a cultura do aluno.</li> <li>▪ Cria condições para que cada aluno analise seu contexto e produza cultura.</li> <li>▪ Lidera o processo pela competência.</li> <li>▪ Evita o autoritarismo.</li> <li>▪ Atua como líder ético, democrático e autêntico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Figura significativa no processo como orquestrador da construção do conhecimento.</li> <li>▪ Mediador, articulador crítico e criativo do processo pedagógico.</li> <li>▪ Orientador e parceiro na formação do estudante.</li> <li>▪ Busca envolvimento e participação dos estudantes.</li> <li>▪ Instiga o posicionamento, a autonomia, a tomada de decisões, a reflexão, a decisão e a construção do conhecimento.</li> <li>▪ Propicia um ambiente que instrumentalize o aluno para sua emancipação social.</li> </ul>
Aluno	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vive num mundo de relações.</li> <li>▪ Vive coletivamente.</li> <li>▪ Único, competente e valioso.</li> <li>▪ Precisa ser considerado em suas inteligências múltiplas e com os dois lados dos cérebros.</li> <li>▪ Ao acessar o conhecimento, devem ser éticos e críticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participe da ação educativa.</li> <li>▪ Atua em um processo de investigação e discussão coletiva.</li> <li>▪ Busca a produção do conhecimento.</li> <li>▪ Sujeito ativo, sério e criativo.</li> <li>▪ Corresponsável, dinâmico e participativo do processo.</li> <li>▪ Relação dialógica com o professor e com seus colegas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sujeito no processo.</li> <li>▪ Questionador.</li> <li>▪ Investigador.</li> <li>▪ Com raciocínio lógico.</li> <li>▪ Criativo, com capacidade produtiva.</li> <li>▪ Cidadão, ético, autônomo e reflexivo.</li> <li>▪ Deve ter iniciativa, se exprimir com propriedade, participar com responsabilidade.</li> </ul>

Quadro 8 - Abordagens pedagógicas do paradigma da complexidade

			conclusão
Abordagem Categorias	A visão sistêmica ou holística	Abordagem progressista	O ensino com pesquisa
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Docentes e discentes trabalham em parcerias significativas.</li> <li>▪ Encontro entre teoria e prática.</li> <li>▪ Possibilitar relações pessoais e interpessoais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diferentes formas de diálogo.</li> <li>▪ Ação libertadora e democrática.</li> <li>▪ Abordagem dialética de ação/relexão/ação.</li> <li>▪ Ação integrada, calcada no diálogo e no trabalho coletivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Indissociabilidade do ensino e da pesquisa.</li> <li>▪ Provoque a capacidade de problematizar, investigar, estudar, refletir e sistematizar o conhecimento.</li> </ul>
Avaliação	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Visa ao processo.</li> <li>▪ Crescimento gradativo.</li> <li>▪ A serviço da construção do conhecimento, da harmonia, da conciliação, da aceitação dos diferentes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Contínua, processual e transformadora.</li> <li>▪ Processo de participação individual e coletivo.</li> <li>▪ Autoavaliação e avaliação grupal.</li> <li>▪ Todos são responsáveis.</li> <li>▪ Provisória.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Contínua, processual e participativa.</li> <li>▪ Critérios construídos e discutidos com os alunos antes de iniciar o processo. Funciona como um contrato entre professor e aluno.</li> </ul>

Fonte: Behrens (2011).

Diante do exposto, é importante destacar o papel do professor como figura significativa do processo, que deve estar a serviço do aluno, desenvolvendo uma ação docente relevante e significativa buscando a produção do conhecimento.

O professor da sociedade do conhecimento deve instigar seus alunos para recuperar valores como a paz, a harmonia, a honestidade e a solidariedade. Tal professor necessita estar em constante formação para desenvolver uma educação para a vida, para a ética planetária (MATOS; SCHRAINER, 2010). Um professor que ensine com amor e motive os estudantes para a construção de um conhecimento para a vida.

A prática pedagógica dos professores no paradigma da complexidade deve contemplar a visão da totalidade, a visão de rede, de teia, de conexão, a visão de sistemas integrados, a visão de relatividade e movimento e a visão de cidadania e ética (BEHRENS, 2008), conforme quadro 9.

Quadro 9 - Visões que devem ser contempladas na prática pedagógica dos professores

Visão de totalidade	Superar a visão fragmentada, retomar as partes num todo significativo.
Visão de rede	Fenômenos interconectados, interdependência entre os seres humanos.
Visão de sistemas integrados	Todos os seres humanos devem ter acesso ao mundo globalizado, oportunizando uma sociedade mais justa e igualitária.
Visão de relatividade e movimento	Não existe uma verdade absoluta, os conhecimentos são relativos e estão em constante movimento.
Visão de cidadania e ética	Formação dos seres humanos fundamentada na postura ética, com respeito aos valores sociais, pessoais, com espírito de solidariedade, justiça e paz.

Fonte: Behrens (2008).

Nessa perspectiva, Ramalho, Nuñez, Gauthier (apud BEHRENS, 2007, p.452) apresentam o perfil desejado do professor:

Quadro 10 - Perfil desejado do professor

Atitude democrática.
Convicção de liberdade.
Responsabilidade.
Respeito por todas as pessoas e grupos humanos.
Princípios éticos sólidos expressos em autênticas vivências de valores.
Sólida formação pedagógica e acadêmica.
Autonomia pessoal e profissional.
Ampla formação cultural com real compreensão do seu tempo e do seu contexto, que lhe possibilite enfrentar com acerto e segurança os diversos desafios culturais.
Capacidade de inovação e criatividade.

Fonte: Behrens (2007).

Esse "perfil desejado" requer um docente que entenda tanto da técnica quanto do ensino, que esteja em constante formação e atento às rápidas mudanças e às necessidades das novas considerações e proposições diante da sociedade do conhecimento e dos novos recursos tecnológicos (FERREIRA; CORRÊA; TORRES, 2012). Portanto, requer um professor que deve apresentar uma atitude de reflexão acerca do paradigma da complexidade, que pode oferecer processos metodológicos que envolvam o aprender a aprender e posicionar-se com criticidade, como um ser criativo e inovador.

Para Behrens (2007, p.450):

Esses processos metodológicos precisam incluir o novo cenário tecnológico disponível que possibilitem o acesso à informação e a produção do conhecimento. Os recursos tecnológicos quando bem utilizados a serviço da aprendizagem são possibilidades didáticas e formativas. Assim, uma prática pedagógica inovadora inclui propostas que permitam desenvolver as novas tecnologias de informação e da comunicação no sentido de ampliar os recursos de aprendizagem.

Para que realmente ocorra uma prática pedagógica inovadora, Perrenoud (apud MATOS; SCHRAINER, 2010, p.57) ressalta a importância da formação continuada do corpo docente na sociedade do conhecimento e aponta dez competências essenciais que o professor deveria contemplar:

Quadro 11 - Dez competências que o docente deveria contemplar

Organizar e dirigir situações de aprendizagem.
Administrar a progressão das aprendizagens.
Conceber e fazer com que os dispositivos de diferenciação evoluam.
Envolver os estudantes em suas aprendizagens e em seu trabalho.
Trabalhar em equipe.
Participar da administração da escola.
Informar e envolver os pais.
Utilizar novas tecnologias.
Enfrentar os deveres e os dilemas éticos da profissão.
Administrar a própria formação continuada.

Fonte: Matos e Schrainer (2010).

Já para Demo (apud BEHRENS, 2011, p.83) são cinco as competências essenciais que o professor deveria ter (Quadro 12):

Quadro 12 - Competências essenciais do professor na Sociedade do Conhecimento

Capacidade de pesquisa para corresponder desde logo ao desafio construtivo de conhecimento, que transmite em aula tem que fazer parte do processo de construção do conhecimento, assumir tessitura própria em termos de mensagem, configurar componente de projeto autônomo, criativo e crítico.
Elaboração própria para codificar pessoalmente o conhecimento que consegue criar e cariar, favorecendo a emergência do projeto pedagógico próprio.
Teorização das práticas.
Formação permanente.
Manejo de instrumentalização eletrônica.

Fonte: Behrens (2011).

Diante do exposto nos quadros 10, 11 e 12, os professores devem estar em constante formação para assim apresentar os perfis e as competências desejados. Aliás, essa compreensão vem sendo reiterada por Behrens (2007, p.449):

O paradigma da complexidade se reflete na formação contínua, continuada ou em serviço, que acompanha a necessidade de o professor buscar qualificação ao longo de sua vida profissional. Esta proposta aparece no Brasil por volta dos anos noventa do século XX, em especial com as obras de Nóvoa (1991), de Schon (1991) e de Perrenoud (1993), entre outros. Essa temática tem sido objeto de intenso debate entre os educadores que se preocupam com a profissionalização e a formação inicial e contínua dos professores.

Em síntese, o paradigma da complexidade exige professores com capacidade de inovação e criatividade para utilizar novas tecnologias e possuir manejo de instrumentalização. Sendo assim, pode-se perceber um desafio e uma oportunidade no uso dos recursos tecnológicos para o desenvolvimento de uma visão holística e enfoque globalizador.

Ao propor o uso de recursos tecnológicos para a educação, Kenski (2007, p.48) alerta:

O uso de recursos das tecnologias digitais como simulações, telepresença, realidade virtual e inteligência artificial instala um novo momento no processo educativo. O fluxo de interações nas redes e a construção, a troca e o uso colaborativos de informações mostram a necessidade de construção de novas estruturas educacionais que não sejam apenas a formação fechada, hierárquica e em massa como a que está estabelecida nos sistemas educacionais.

Por consequência, os docentes têm o desafio da adaptação, do domínio e da apropriação desses novos recursos para acompanhar o movimento do mundo e superar a fragmentação. A esse respeito, vale destacar esta afirmação de Behrens (2008, p.25): "A fragmentação do conhecimento tem sido focalizada como o maior desafio a ser transposto para acompanhar o paradigma da complexidade e os desafios impostos pela Sociedade do Conhecimento".

O professor ao entender esse desafio e incorporar os novos recursos em sala de aula possibilitará o surgimento de práticas que irão favorecer significativamente a promoção de uma aprendizagem real e dinâmica, ou seja, uma aprendizagem para a vida social e cultural do planeta (MATOS; SCHRAINER, 2010).

A ação do professor em sala de aula e o uso que ele faz dos recursos tecnológicos podem garantir uma aprendizagem significativa e colaborativa. Daí porque, para Behrens (2000, p.71) o docente que vive na era digital deva buscar novas metodologias para atender às exigências dessa sociedade:

Em face da nova realidade, o professor deverá ultrapassar seu papel autoritário, de dono da verdade, para se tornar um investidor, um pesquisador do conhecimento crítico e reflexivo. O docente inovador precisa ser criativo, articulador e, principalmente, parceiro de seus alunos no processo de aprendizagem. Nesta nova visão, o professor deve mudar o foco de ensinar para reproduzir conhecimento e passar a preocupar-se com o aprender e, em especial, o "aprender a aprender", abrindo caminhos coletivos de busca e investigação para a produção do seu conhecimento e do seu aluno.

Essa nova realidade, conforme Siqueira (apud MATOS; SCHRAINER, 2010), é consequência da evolução tecnológica que rompe com uma barreira e, segundo Behrens (2000), instala um processo de mudança paradigmática que atinge o ensino superior.

Mudança paradigmática decorrente do desenvolvimento científico e tecnológico, que tem funcionado para repensar a educação oferecida nas universidades. As instituições de ensino não podem ignorar as transformações advindas da era digital, desta maneira é importante propor projetos criativos e transformadores, que provoquem a aprendizagem significativa (BEHRENS, 2011).

Para uma aprendizagem significativa o docente pode propor uma metodologia inovadora utilizando os recursos tecnológicos, possibilitando o acesso às informações de uma maneira mais rápida e dinâmica, sendo que todos os envolvidos podem contribuir na construção do conhecimento, discutindo, compartilhando e ampliando o repertório.

Behrens (2011, p.81) alerta ainda, sobre como os recursos tecnológicos estão alterando o acesso e a interpretação as informações:

Com a sociedade da informação, o conhecimento ficou disponível na rede informatizada, nas redes de comunicação televisadas. Portanto, o acesso ao conhecimento não está mais localizado numa única instituição, mas sim em toda a aldeia global. Os meios informatizados atravessaram fronteiras e disponibilizaram o conhecimento causando uma revolução nos meios de comunicação e, especialmente, da aprendizagem em geral. O desafio que se impõe nessa sociedade é o de como acessar a informação recebida, como interpretá-la, e, acima de tudo, como produzir novas informações com criatividade, ética e visão global.

O desafio imposto por essa sociedade, em que o conhecimento está disponível em toda a aldeia global, oportuniza que o professor reflita sobre sua prática pedagógica, promova o compartilhamento de conteúdo e instigue a aprendizagem do estudante. Ambientes de aprendizagem eficazes e colaborativos podem ser criados por meios das redes sociais digitais, nos quais docentes e discentes constroem o conhecimento em conjunto e podem interagir no mundo com critério, com ética e com visão transformadora (BEHRENS, 2000).

Johnson et al. (2014, p.7) trazem alguns exemplos da utilização das redes sociais digitais em que os estudantes interagem com visão transformadora:

O canal do Youtube da Universidade Vanderbilt dão aos alunos, professores e ao público em geral um vislumbre de um trabalho importante acontecendo no campus; por exemplo, a Universidade do Texas aproveita o Facebook e o Twitter como fóruns formais e informais de discussão. Em última análise, as redes sociais digitais estão promovendo oportunidades para milhares de estudantes colaborarem – mesmo entre as instituições. Um bom exemplo é a Universidade Murdoch, na Austrália, que, em parceria com a Universidade de Duke, criou um projeto de mapeamento social em que os alunos poderiam contribuir com as suas observações sobre os ecossistemas do noroeste da Austrália. Há também a dimensão convincente de que os especialistas de campo podem ser facilmente contatados nas redes sociais digitais para trazer perspectivas do mundo real para o assunto.

Dessa forma, as redes sociais digitais podem auxiliar para que docentes e discentes tenham uma visão transformadora em um eterno processo de aprender a aprender, em concordância com Behrens (2000, p.74):

O professor precisa saber que pode romper barreiras mesmo dentro da sala de aula, criando possibilidades de encontros presenciais e virtuais que levem o aluno a acessar as informações disponibilizadas no universo da sociedade do conhecimento. A rede informatizada contempla o registro e a manipulação dinâmica das informações escritas, sonoras e visuais combinadas. O docente precisa servir-se da informática como instrumento de sua prática pedagógica, consciente de que a lógica do consumo não pode ultrapassar a lógica da produção do conhecimento. Nessa ótica, o computador e a rede devem estar a serviço da escola e da aprendizagem.

Um dos maiores desafios da educação contemporânea é o da criação de estratégias e metodologias que desenvolvam a autonomia, o senso crítico, a reflexão, a inovação e a colaboração. E o uso das redes sociais digitais pode contribuir na criação de estratégias e metodologias que desenvolvam a produção do conhecimento de maneira coletiva entre docentes e discentes (PALFREY; GASSER, 2011).

O uso das redes sociais digitais para a educação pode atender ao que pregoniza o paradigma da complexidade e auxiliar no desenvolvimento de uma ação docente inovadora, conforme explicitado por Behrens (2011, p.56):

Uma prática pedagógica competente e que dê conta dos desafios da sociedade moderna exige uma instrumentalização da tecnologia inovadora. Servindo como instrumentos, o computador e as redes sociais digitais aparecem como suportes relevantes na proposição de uma ação docente inovadora.

Nesse contexto, tem-se o exemplo da Universidade do Havaí, onde todo o corpo docente foi convocado a repensar o futuro da profissão no ensino superior utilizando as redes sociais digitais como componente principal para uma ação docente inovadora (JOHNSON et al., 2014).

Portanto, a inclusão das redes sociais digitais na educação é de extrema importância, pois o ambiente acadêmico deve estar preparado para os novos ambientes, os novos sujeitos, as novas formas de comunicação e interação presentes na sociedade do conhecimento (MATOS; SCHRAINER, 2010),

Kenski (2007, p.47) defende que as redes sociais digitais trazem novas possibilidades para os processos de ensino e aprendizagem na sociedade do conhecimento:

Já não se trata apenas de um novo recurso a ser incorporado à sala de aula, mas de uma verdadeira transformação, que transcende até mesmo os espaços físicos em que ocorre a educação. A dinâmica e a infinita capacidade de estruturação das redes colocam todos os participantes de um momento educacional em conexão, aprendendo juntos, discutindo em igualdade de condições, e isso é revolucionário.

A dinâmica das redes sociais digitais contribui para a aprendizagem colaborativa, promovendo a interação, conforme assinalam Moreira e Januário (2014, p.74):

Estas comunidades virtuais têm-se afirmado como uma importante alternativa à aprendizagem e aos contextos organizacionais tradicionais e, ao serem suportadas pelas tecnologias, tornaram-se mais visíveis na atualidade. Representam ambientes intelectuais, culturais, sociais e psicológicos que facilitam e sustentam a aprendizagem, enquanto promovem a interação, a colaboração e o desenvolvimento de um sentimento de pertença dos seus membros.

As redes sociais digitais utilizadas como ambiente para a aprendizagem desenvolvem o sentimento de pertença aos jovens nascidos na era digital. Jovens que não separam a vida *on-line* da vida *off-line*, têm as redes sociais digitais como seu *habitat* e buscam uma aprendizagem significativa baseada na experiência. Por isso, incorporar as redes sociais digitais no ensino parece inevitável para manter a proximidade com os estudantes valorizando sua linguagem e cultura (MOREIRA; JANUÁRIO, 2014).

Portanto, pensar na utilização das redes sociais digitais para a educação é sinônimo de inovação e desafio. As instituições de ensino se depararam com a maneira dinâmica, interativa e prática das redes sociais digitais, conseqüentemente o corpo docente se sentiu pressionado pela nova dinâmica, tanto por parte da instituição de ensino (que pressiona pela utilização de recursos tecnológicos) quanto por parte dos estudantes (jovens nascidos na era digital que desejam novas estratégias para aprender) (MATOS; SCHRAINER, 2010).

Para atender ao perfil do jovem nascido na era digital e propor uma aprendizagem significativa, na qual todos possam aprender juntos, discutindo em igualdade, a visão fragmentada deve ser superada. Nas palavras de Behrens (2000, p.68):

A Era das Relações (Moraes, 1997) exige conexão, inter-relacionamento, interconexão, visão de rede, de sistemas integrados. Em suma, trata-se de reconectar o conhecimento que foi fragmentado em partes e reassumir o todo. A visão de superar não é fazer desaparecer, mas progredir na reaproximação do todo.

Por meio das redes sociais digitais, docente e discente podem criar diálogos abertos e menos formais como comunidades profissionais de prática, comunidades de aprendizagem colaborativa e como uma plataforma para compartilhar conteúdos discutidos em sala de aula (JOHNSON et al., 2014).

O uso das redes sociais digitais pode contribuir para um diálogo mais aberto e significativo entre professor e aluno, tendo em vista que conforme afirma Behrens (2011, p.75): "A relação do aluno com o professor precisa ser dialógica, pois num diálogo amoroso (FREIRE, 1992), horizontal, estabelece uma parceria, um processo de confiança, e, juntos, crescem e se educam mutuamente".

Matos e Schrainer (2010) relacionam existem várias razões para a implantação das redes sociais digitais no ambiente acadêmico:

Quadro 13 - Razões para a implantação das redes sociais digitais na educação

- Desacomodar as estruturas enraizadas no ambiente acadêmico.
- Ressaltar a real construção do conhecimento.
- Viabilizar o acompanhamento da constante transformação.
- Disponibilizar o conteúdo para apreciação de um coletivo muito maior.
- Permitir o trabalho interativo e colaborativo.
- Partilhar o conhecimento.
- Desenvolver a autonomia do estudante.

Fonte: Matos e Schrainer (2010).

As redes sociais digitais encontram-se na sociedade contemporânea em um lugar de destaque, são consideradas uma grande força e um estímulo para uma vida em equilíbrio entre homem, meio e sociedade. Em contraponto, se mal utilizadas podem comprometer as gerações futuras. Por isso, a importância de serem utilizadas na educação, voltadas para o bem social. Os docentes podem possibilitar seu uso para atingir um bem maior, o da educação para a realidade da vida, para a cidadania, para a responsabilidade social e ambiental (MATOS; SCHRAINER, 2010).

### 3.2 APRENDIZAGEM COLABORATIVA COMO FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA PARA O USO DAS REDES SOCIAIS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Conforme exposto anteriormente, o sistema educacional está inserido em um contexto de mudança de paradigma, de um ensino conservador, autoritário, incipiente, reducionista, fragmentado e de produção do conhecimento para um ensino que enfatize o diálogo, o compartilhamento, a integração, a interação, a cooperação, a colaboração e a construção do conhecimento.

Diante desse contexto, este subitem traz um levantamento teórico sobre a aprendizagem colaborativa como fundamentação para o uso das redes sociais digitais, buscando uma prática pedagógica inovadora, dinâmica e significativa para assim atender às necessidades do paradigma da complexidade.

A aprendizagem colaborativa é uma estratégia de ensino que tem sido utilizada por educadores desde o século XVIII, pois eles acreditavam que por meio de atividades em grupo estariam preparando seus estudantes para a realidade profissional.

Grupos que eram formados para interagir, resolver um problema ou realizar uma atividade proposta pelo docente (TORRES; IRALA, 2014).

Segundo Siqueira e Alcântara (2003), a proposta da aprendizagem colaborativa é utilizar interatividade entre estudantes e temas de estudo, fazendo com que o conteúdo se torne mais dinâmico e interessante.

Para Burnham et al. (2012), a essência da aprendizagem colaborativa é o sujeito cognitivo:

Esse sujeito acontece quando todos os membros de um grupo participam da criação e da constante atualização dos debates. Assim, a discussão se dirige para a construção de uma rede de argumentação e documentação, sempre presente simultaneamente para todos, podendo ser manipulada por qualquer um. Essa estrutura e essa forma de produzir conhecimento não seriam possíveis a não ser em ambiente digital.

Portanto, esta é uma estratégia adequada ao jovem contemporâneo nascido na era digital que permanece em rede na maior parte do seu dia, e que está em constante troca de informações por meio das redes sociais digitais. Adequada para desenvolver habilidades de trabalho em grupo, de senso crítico, de autonomia, que mantém os estudantes em constante troca de informações, de resoluções de problemas e de pontos de vista.

Serrano (apud TORRES; ALCANTARA; IRALA, 2004, p.6) define a aprendizagem colaborativa como: "Um modelo de aprendizagem interativo que convida os alunos a compartilhar esforços, talentos e competências através de uma série de transações que permitem aos participantes atingir juntos o mesmo objetivo".

A aprendizagem colaborativa, conforme Torres, Alcantara e Irala (2004, p.2):

[...] parte da idéia de que o conhecimento é resultante de um consenso entre membros de uma comunidade de conhecimento, algo que as pessoas constroem conversando, trabalhando juntas direta ou indiretamente (i.e., resolução de problemas, projetos, estudos de caso, etc.) e chegando a um acordo.

Para a realização da aprendizagem colaborativa gestores e professores são essenciais e deverão desenvolver projetos criativos e desafiadores que transcendam os muros da universidade. Projetos que possam responder às problemáticas existentes e que possam ser discutidos em ambientes presenciais e virtuais, como as redes sociais digitais.

O conhecimento é construído na troca constante, na interação entre as pessoas, de maneira social e não será adquirido na metodologia de reprodução do conhecimento, que coloca o estudante apenas como um mero receptor de conteúdos (TORRES; IRALA, 2014).

Kenski (apud ANDREOLI, 2011, p.83), esclarece que:

A colaboração pressupõe que as atividades sejam realizadas coletivamente, de forma que os trabalhos se complementam e sejam interdependentes. Nesse sentido, essa interdependência exige aprendizados complexos de interação permanente, respeito ao pensamento alheio, superação das diferenças e busca de resultados que possam beneficiar a todos.

Siqueira e Alcântara (2003) argumentam que para que ocorra a aprendizagem colaborativa é necessário que o docente reconheça o conhecimento formal e o conhecimento informal. O conhecimento formal visto como elaborado e estruturado e o conhecimento informal que acontece pelas relações interpessoais.

Ainda, segundo Siqueira e Alcântara (2003, p.4):

Um tipo de aplicação da aprendizagem colaborativa é o grupo do consenso, ou seja, utilizar o conhecimento formal para confrontá-lo com a realidade ou a situação problema e construir novo conhecimento a partir do debate, da troca de ideias entre os pares.

Para que a aprendizagem colaborativa realmente aconteça ela precisa ser desafiadora, instigante; o grupo de estudantes deve pensar em conjunto, trocando informações e construindo o conhecimento em conjunto, à luz de referenciais teórico-práticos, na busca de soluções possíveis (BEHRENS, 2000).

Sobre o aprender entre os pares, Torres e Irala (2014, p.65) trazem as seguintes colocações:

O aprender "em conjunto" pode ser interpretado de diversas maneiras, como situações de aprendizagem presenciais ou virtuais, síncronas ou assíncronas, esforço totalmente em conjunto ou com divisão de tarefas. Assim sendo, a prática de aprendizagem colaborativa pode assumir múltiplas caracterizações, podendo haver dinâmicas e resultados de aprendizagem diferentes para cada contexto específico.

Kenski (apud BURNHAM et al., 2012, p.146) afirma que na aprendizagem colaborativa todos dependem de todos:

Nos processos colaborativos todos dependem de todos para a realização de atividades, e essa interdependência exige aprendizados complexos de interação permanente, respeito ao pensamento alheio, superação das diferenças e busca de resultados que possam beneficiar a todos.

A aprendizagem colaborativa ressalta a interação em grupos, e apresenta mais eficiência desenvolvendo trabalhos colaborativos e sociais do que apenas um empenho individual (TORRES; IRALA, 2014).

Segundo Torres, Alcantara e Irala (2004), na aprendizagem colaborativa o grupo trabalha em conjunto, sem hierarquias, todos empenhados em atingir um único objetivo ao qual se propuseram a alcançar.

Nessa metodologia de aprendizagem não se deve analisar apenas a junção das mãos dos envolvidos e sim as mentes dos envolvidos, propiciando assim o aprofundamento do conhecimento (TORRES; IRALA, 2014).

Torres, Alcantara e Irala (2004, p.6) destacam os benefícios da colaboração:

O professor, ao optar por uma prática docente que considere a interação com os alunos, num processo de colaboração, passa a questionar e abrir espaços para seus alunos e para si mesmo no sentido de reavaliar próprias práticas e as concepções teóricas presentes no processo de ensinar e de aprender.

A aprendizagem colaborativa é uma filosofia de ensino; nela a relação entre professor e estudante deve orientar-se por uma relação de seres humanos, que juntos buscam por caminhos voltados à solidariedade para uma vida harmoniosa mais feliz, tanto para si próprio como para o ambiente. A relação entre professores e estudantes deve ser de parceria, conforme aponta Behrens (2000, p.78):

A relação é de parceiros solidários que enfrentam desafios de problematizações do mundo contemporâneo e se apropriam da colaboração, da cooperação e da criatividade, para tornar a aprendizagem colaborativa, significativa, crítica e transformadora.

Panitz (apud TORRES; ALCANTARA; IRALA, 2004, p.4) relaciona algumas características da aprendizagem colaborativa:

Em todas as situações onde pessoas formam grupos, a Aprendizagem Colaborativa sugere uma maneira de lidar com as pessoas que respeita e destaca as habilidades e contribuições individuais de cada membro do grupo. Existe um compartilhamento de autoridade e a aceitação de responsabilidades entre os membros do grupo, nas ações do grupo. A premissa subjacente da aprendizagem colaborativa está baseada na construção de consenso por meio da cooperação entre os membros do grupo, contrapondo-se à ideia de competição, na qual alguns indivíduos são melhores que outros. Os praticantes da Aprendizagem Colaborativa aplicam essa filosofia na sala de aula, nas reuniões de comitê, com grupos comunitários, dentro de suas famílias e geralmente como um modo de viver e lidar com outras pessoas.

Portanto, o processo de colaboração não é um processo que desrespeita o individual, pelo contrário, é um processo que respeita todas as contribuições de cada participante do grupo, não existindo uma única autoridade, todos do grupo sempre devem discutir e fomentar ideias de igual para igual.

Ainda, segundo Torres e Irala (2014, p.65):

Em um contexto escolar, a aprendizagem colaborativa seria duas ou mais pessoas trabalhando em grupos com objetivos compartilhados, auxiliando-se mutuamente na construção de conhecimento. Ao professor não basta apenas, colocar, de forma desordenada, os alunos em grupo, deve sim criar situações de aprendizagem em que possam ocorrer trocas significativas entre os alunos e entre estes e o professor.

Nesse processo de aprendizagem, o professor não tem o papel central, pois se assim o fosse impossibilitaria a troca significativa, e o aluno apresenta um papel mais ativo, colocando-se disposto a construir o conhecimento de forma conjunta.

Em um trabalho de grupo, todos os estudantes são responsáveis pelo resultado final da atividade elaborada pelo docente, não existe um único responsável, todos são responsáveis pelo andamento do trabalho.

Matthews (apud TORRES; IRALA, 2014) elenca alguns aspectos importantes da aprendizagem colaborativa, conforme o quadro 9:

Quadro 14 - Aspectos importantes da Aprendizagem Colaborativa

Aprender de maneira ativa é mais eficaz do que apenas receber informação de forma passiva.
O professor é um facilitador.
O processo de ensino e aprendizagem é compartilhado entre docentes e discentes.
O professor tem como papel importante encontrar a coerência entre aula expositiva e trabalhos em grupo.
A participação em atividades em grupo ajuda na capacidade do pensar elaborado.
A participação em atividades em grupo permite a progressão das habilidades individuais para o uso da consciência.
O desenvolvimento intelectual aumenta quando o participante de uma atividade em grupo aceita a responsabilidade pelo aprendizado individual e em grupo.
O aluno reflete sobre suas crenças e ideais ao trocar ideias em pequenos grupos.

Fonte: Torres e Irala (2014).

Assim, pode-se dizer que a aprendizagem colaborativa é muito mais que uma técnica utilizada pelo professor em sala de aula, é antes uma maneira de fazer com que o estudante seja mais ativo no decorrer do processo de ensino e aprendizagem, e o professor não é o centralizador do conhecimento e sim, o facilitador do processo.

Siqueira e Alcântara (2003, p.6) indicam as possibilidades de atuação da aprendizagem colaborativa e ressaltam a utilização dos laboratórios de informática:

Os laboratórios de informática possuem a simpatia dos alunos e contam com a interação assíncrona, utilizando a ferramenta Fórum de programa computacional, ou na falta desse, listas de discussão formadas em páginas do curso, preparadas pelos alunos e professores e disponibilizadas aos participantes em um provedor comercial de acesso de todos.

No processo não há hierarquia delimitada, todos os membros do grupo trabalham para atingir um objetivo comum, coordenadamente e de maneira síncrona. Os participantes é que definirão suas responsabilidades no grupo, o docente permite que a decisão e a organização sejam realizadas pelo próprio grupo (TORRES; IRALA, 2014).

Nas palavras de Torres e Irala (2014, p.69):

O professor da sala de aula colaborativa não monitora ativamente os grupos, deixando as questões importantes para que eles mesmos resolvam. Encerra suas atividades diárias com uma sessão de discussões em que os alunos em conjunto avaliam se os objetivos compartilhados foram alcançados ou, se não o foram, discutem e negociam uma melhor forma de alcançá-los em um próximo momento.

O professor acredita que os estudantes possuem habilidades sociais para estarem em uma sala de aula colaborativa, os estudantes não necessitam de nenhum treinamento

sobre como agir em trabalhos em grupo, pois o perfil dos estudantes nascidos na era digital já demonstra sua habilidade em interagir por meio das redes sociais digitais, das mensagens instantâneas, dos *blogs*, entre outros.

Matthews (apud TORRES; IRALA, 2014, p.69) faz a seguinte observação:

Não há nenhuma atividade dedicada á avaliação do funcionamento e à participação dos membros do grupo, pois o professor deseja que os próprios aprendizes resolvam os conflitos dos seus grupos, assim como as questões de participação.

O uso de tecnologias de informação e comunicação como bate-papos, fóruns de discussão, as redes sociais digitais pode levar a discussão de novas ideias, novos projetos, resultando em um novo conflito de percepção da construção do conhecimento. Os estudantes, ao interagirem um com o outro por meio do uso das tecnologias, acabam por atuar como promotores do crescimento cognitivo de si mesmo e dos outros (TORRES; IRALA, 2014).

Torres, Alcantara e Irala (2004, p.6), ao tratarem das potencialidades dessa modalidade de aprendizagem, sugerem:

Na troca entre pares, num processo de compartilhamento e de colaboração os diversos atores podem juntos fazer uso de recursos tecnológicos para ter acesso a mais informação, para enriquecer suas pesquisas, sejam elas de caráter individual ou coletivo, e assim, desenvolver uma gama de possibilidades para um aprendizado contínuo.

Neste ponto, é oportuno ressaltar a afirmação de Siqueira e Alcântara (2003, p.7):

A comunicação na aprendizagem colaborativa possui uma importância fundamental. O professor deve estar atento às manifestações entre os alunos de um grupo e entre os grupos, valendo-se de instrumentos de registro para assegurar-se que os reais objetivos da atividade estão sendo atingidos. O docente necessita incentivar a participação coerente, certificar-se de que há uma distribuição de autoridade, enfatizar a responsabilidade de cada um pelo aprendizado do colega, limitar o debate aos argumentos, sem permitir que seja desviado para o nível pessoal, assegurar que existam oportunidades iguais de manifestar o desenvolvimento da habilidade comunicativa.

Para Torres e Irala (2014), a aprendizagem colaborativa supera o paradigma tradicional de ensino. Os estudantes nascidos na era digital estão expostos a um exacerbado mundo de informações e a aprendizagem colaborativa pode contribuir

para que os estudantes possam, por meio desta, interpretar e transformar toda essa informação em conhecimento social e relevante.

Nesse sentido, Overbaugh (apud SIQUEIRA; ALCÂNTARA, 2003, p.8) compreende que as "Ferramentas de comunicação assíncronas mediadas por computador, não somente promovem pensamento reflexivo e crítico, mas também permitem a ocorrência de uma aprendizagem mais profunda e significativa".

À guisa de síntese, acompanha-se a afirmação de Harasim et al. (apud ANDREOLI, 2011, p.83):

A aprendizagem colaborativa pode acontecer tanto presencialmente quanto a distância, sendo a troca e a discussão de ideias os elementos principais e não, a proximidade física. Nessa aprendizagem, a presença física do professor deixa de ser fundamental, pois ele não é mais o único "fornecedor" de conhecimento. A sala de aula é o espaço ou ambiente que facilita a comunicação e o conhecimento compartilhado.

De todo o exposto, depreende-se que aprendizagem colaborativa com o uso das redes sociais digitais pode promover um ensino dinâmico e inovador, que melhore o ambiente da sala de aula, a interatividade entre os estudantes, o senso crítico e a autonomia.

Para tanto, parece ser produtivo considerar esta reflexão de Burnham et al. (2012, p.146):

Colocar nas instituições educacionais os recursos tecnológicos colaborativos é uma das formas de contribuir para a formação do ser social transformador, possibilitando e estimulando o desenvolvimento das características colaborativas do ser humano, favorecendo a criação, a autonomia, a autoria e a coautoria dos alunos, transgredindo as práticas individualistas.

Tal abordagem apresenta consonância com o paradigma da complexidade, que busca um ser com criticidade, inovador e com visão de totalidade. O aluno estimulado pela aprendizagem colaborativa estará mais disposto a desenvolver atividades em grupo com interação e compartilhamento.

## 4 REDES SOCIAIS DIGITAIS

### 4.1 AS REDES SOCIAIS E AS REDES SOCIAIS DIGITAIS

As redes sociais podem ser definidas como a intrincada teia de relações pelo qual um indivíduo participa do mundo maior. Cada relação liga um indivíduo a outro indivíduo ou grupos de outros indivíduos, amigos, organizações, instituições ou comunidades.

Tomaél, Alcará e Chiara (2005) descrevem a rede social como uma estrutura não linear, descentralizada, flexível, dinâmica, sem limites definidos, auto-organizável e estabelecida por relações horizontais de cooperação; apresenta um conjunto de dois elementos: atores (pessoas, instituições ou grupos; os nós da rede) e suas conexões (interações ou laços sociais).

Os atores são o primeiro elemento da rede social, são as pessoas envolvidas na rede social. Como parte do sistema, os atores atuam de forma a moldar as estruturas sociais, mediante a interação e a constituição de laços sociais.

Santaella e Lemos (2010, p.14) definem redes sociais como "conjuntos de laços sociais de variadas métricas".

As redes sociais acontecem a partir do nascimento de uma pessoa na base da família em que nasce. Posteriormente, nos lugares que frequenta, o clube, a escola, as pessoas com quem convive, na mudança para outra cidade, estado ou país. Nos eventos sociais: participando da equipe de natação, ingressando na universidade, estudando no exterior e obtendo o primeiro emprego (GROSEL; DAVIS, 2002).

Quase todas as pessoas participam de diferentes redes sociais. Redes que são organizadas em torno de certas dimensões da vida, como: família, trabalho, cultura, geografia, identidade, interesses e valores compartilhados. As redes sociais são dinâmicas e estão constantemente mudando e evoluindo.

Muitos fatores influenciam a criação e a evolução de uma rede social, incluindo interesses pessoais, a mobilidade entre lugares e instituições e as ações de outras pessoas, como, por exemplo: pais, irmãos, parentes, colegas, amigos, professores e outros membros da rede social (GROSEL; DAVIS, 2002).

As redes sociais são capazes de definir uma pessoa, como já dizia a máxima popular: "Diga-me com quem tu andas que te direis quem é". As redes sociais

moldam claramente as crenças e os desejos das pessoas (GLOBAL INNOVATIONS FORUM, 2001).

Grosel e Davis (2002, p.26), por meio de um exemplo, descrevem o acontecimento de uma rede social:

Exemplo de rede social de Moira, uma adolescente de 13 anos de idade que mora no Vale do Silício, gira em torno de algumas definições como sua escola, seu bairro e a comunidade dos amigos de seus pais. Para Moira, a rede surgiu em torno dela nos ambientes em que seus pais a colocaram ou a partir de interações que seus pais têm facilitado como o bairro de classe média em que vive a escola primária católica em que estuda as ocasiões sociais que acompanha seus pais. Moira, é ainda uma jovem garota e sua rede é em sua maioria formada pelas escolhas de seus pais.

Infere-se do exposto, que existe uma progressão nas redes sociais dos jovens. Primeiramente as redes sociais se formam em torno dos jovens a partir da escola que seus pais os inserem, o bairro onde vivem e a sua própria família. Com a idade, os jovens começam a desenvolver suas próprias redes, para, assim, adquirirem mais sentido e significado (GLOBAL INNOVATIONS FORUM, 2001).

Dessa maneira, as redes sociais criam o contexto no qual as pessoas vivem entre os seres humanos. Afinal, os indivíduos não são simplesmente entidades em conjuntos isolados de preferências e desejos, mas são tecidos na comunidade em que seus desejos, preferências e comportamentos são moldados pelas interações e pelas relações entre as pessoas que conhecem e fazem parte dos grupos formais e informais (GROSEL; DAVIS, 2002).

Nesse sentido, pode-se afirmar que a sociedade sempre foi uma rede, pois as redes sociais são as que as pessoas formam quando se relacionam umas com as outras (UGARTE, 2008).

Segundo Tomaél, Alcará e Chiara (2005, p.93): "As redes sociais constituem uma das estratégias subjacentes utilizadas pela sociedade para o compartilhamento da informação e do conhecimento, mediante as relações entre os atores que as integram".

Recuero (2009) afirma que uma rede social é uma metáfora para observar os padrões de conexão de um grupo social, a partir das conexões estabelecidas entre as pessoas. Portanto, a abordagem da rede social tem seu foco na estrutura social.

Mas as redes sociais estão atravessando os limites tradicionais da família, etnia, geografia, lugar e interesses, para incorporar um conjunto muito mais amplo de relações e interações, e isso se deve ao advento da internet. Para Santaella e

Lemos (2010, p.17): "O principal agente dessas transformações encontra-se na prevalência das comunicações multimídia em rede, cujo melhor exemplo aparece no crescimento fenomenal da www".

A internet não trouxe para o cotidiano das pessoas apenas uma série de facilidades, impactou também diretamente em diversas mudanças na sociedade e na dinâmica das relações sociais. Entre elas, na maneira como as pessoas se comunicam e na possibilidade de expressão e sociabilização por meio da internet, de mensagens instantâneas, de telefones, pagers, redes sociais digitais, entre outros.

Castells (apud AMANTE, 2014, p.28) enfatiza a questão da sociabilidade dos usuários da internet:

A maior parte das vezes os utilizadores de Internet são mais sociáveis, têm mais amigos e contatos e são social e politicamente mais ativos do que os não utilizadores. Além disso, quanto mais usam a Internet, mais se envolvem, simultaneamente, em interações, face a face, em todos os domínios das suas vidas.

Mundos diferentes estão conectados em velocidades e distâncias até então inimagináveis. Na atualidade, a conectividade abundante torna possível a formação de relacionamentos muito além das fronteiras tradicionais do bairro, família, escola e geografia. Conforme aponta Santaella (2014), graças à explosão das redes sociais digitais, os princípios baseados em troca, participação, colaboração e compartilhamento expandiram-se notavelmente.

Santaella e Lemos (2010, p.7) definem que as redes sociais digitais são:

Plataformas-rebentos da Web 2.0, que inaugurou a era das redes colaborativas, tais como wikipédias, *blogs*, *podcasts*, o Youtube, o Second Life, o uso de *tags* (etiquetas) para compartilhamento e intercâmbio de arquivos como no Del.icio.us e de fotos como no Flickr e as RSIs, entre elas o Orkut, My Space, Goowy, Hi5, Facebook e Twitter.

Kenski (2007, p.34) afirma que a internet e as redes sociais digitais são utilizadas para interagir:

Ao acessar a internet, a qualquer momento, você já não precisa ficar sozinho diante da tela do computador. Em salas de bate-papo, sites de relacionamentos, grupos de discussão, é possível o acesso a muitas outras pessoas que, como você, estão querendo conversar, trocar idéias, pedir ajuda, enfim, "teclar", interagir.

Assim sendo, as redes sociais digitais são espaços virtuais de socialização, coletivos e colaborativos de comunicação, de interação que podem facilitar a troca de conteúdos, de informação, de interesses e de desejos (MOREIRA; JANUÁRIO, 2014).

A tecnologia não está mantendo apenas cidadãos conectados, mas também está sendo utilizada para mudar a maneira com que as pessoas geram as suas redes sociais cotidianas (GLOBAL INNOVATIONS FORUM, 2001).

Para além disso, diz Kenski (2007, p.34):

As redes, mais do que uma interligação de computadores, são articulações gigantescas entre pessoas conectadas com os mais diferenciados objetivos. A internet é o ponto de encontro e dispersão de tudo isso. Chamada de rede das redes, a internet é o espaço possível de integração e articulação de todas as pessoas conectadas com tudo o que existe no espaço digital, o *ciberespaço*.

Santaella e Lemos (2010), ao explicar que as mensagens e os e-mails fazem uso das redes, explicitam que as redes sociais digitais (intituladas pelas autoras como redes sociais da internet) não apenas fazem uso das redes sociais, mas criam redes sociais e são também a própria rede.

As redes sociais digitais ocupam papel de destaque em todos os aspectos da vida social contemporânea, em velocidade inimaginável. A interação pelas redes sociais digitais cria comunidades virtuais onde, em sua maioria o relacionamento entre todos é de harmonia, igualdade e colaboração de uns com os outros.

Estudar as redes sociais digitais é de extrema importância para assim, compreender como elas estão modificando os processos sociais e informacionais da sociedade da informação.

Nesse sentido, Kenski (2007, p.35) apresenta contribuições relevantes:

Essa nova lógica das redes influencia as mudanças nas organizações, flexibiliza as hierarquias internas e altera os sistemas de competição e cooperação. No campo empresarial, nota-se a velocidade com que as empresas se aglutinam e se deslocam em "consórcios" globalizados, de acordo com os interesses específicos de cada momento e em cada lugar. As condições de trabalho nas empresas também se alteram. A linha de produção em massa dá lugar à individualização do trabalho e à flexibilização do emprego. Na sociedade da informação, como é compreendido o atual momento que vivemos, funções e processos dominantes estão cada vez mais organizados em torno dessas redes.

Um aspecto extremamente relevante é a característica da expressão pessoal ou personalizada nas redes sociais digitais. As redes sociais digitais permitem a

construção de uma pessoa por meio de um perfil ou de uma página pessoal. Segundo Recuero (2009), essas construções são identitárias do ciberespaço, e uma pessoa pode ser representada por um *weblog*, por um *fotolog*, por um *twitter* ou mesmo por um perfil no Facebook.

Os usuários são representações nos espaços de interação, lugares de exposição construídos de forma a expressar elementos de sua personalidade ou individualidade. A esse respeito, Grosel e Davis (2002, p.xi) alertam sobre o perfil dos jovens nascidos na era digital:

Os jovens vivem um mundo de múltiplos papéis e identidades, dado o amplo alcance e da passagem de fronteiras das redes sociais digitais, muitos jovens desempenham múltiplos papéis e negociam múltiplas identidades, cada um amarrado a uma rede ou a um contexto em particular. Desta forma, os jovens tornaram-se bastante hábeis em papéis e identidades múltiplas.

Ainda sobre o comportamento dos jovens, as interações *on-line* e *off-line* e a construção da personalidade, vale a afirmação de Amante (2014, p.31):

O comportamento dos jovens nas redes mostra que os mundos *on-line* e *off-line* estão cada vez mais ligados. Evidencia-se que os utilizadores das redes sociais trarão assuntos e pessoas dos seus mundos *off-line* para os mundos *on-line*. Esta perspectiva contrasta com a dos que consideram que a internet permite aos utilizadores apresentarem "eus" *on-line* diferentes dos "eus" *off-line*.

Essa perspectiva de construção de diferentes personalidades na vida *on-line* e *off-line* evidencia um fator positivo das redes sociais digitais, a liberdade de expressão.

Esses múltiplos papéis e múltiplas identidades, os quais os jovens tornaram-se hábeis em desempenhar, estão relacionados ao produto imediato das redes sociais digitais que são conhecidos como *blogs*, Twitter, Instagram, LinkedIn, Facebook e que se apresentam como extensões da identidade dos indivíduos que as utilizam (POMPEO, 2014). Potencializaram a necessidade inerente de o ser humano se expor e, ainda, criaram demandas comunicacionais e colaborativas que antes não existiam.

Segundo Johnson et al. (2014), as redes sociais digitais mudaram a natureza das conversas para que elas não fiquem mais restritas a poucos, mas seja uma oportunidade para uma substancial reflexão e ação coletiva. As palavras de ordem das redes sociais digitais são: expor-se, trocar, colaborar.

O potencial de colaboração entre as pessoas, que as redes sociais digitais proporcionam em que todos podem trocar ideias e viabilizar projetos em conjunto, encontra suas bases nos princípios da confiança e do compartilhamento.

Pessoas que estão nas redes sociais digitais atravessam limites, servem como agentes fundamentais para a difusão, transmissão de ideias e práticas de um grupo para outro, tornam mais fácil a interação entre amigos e instituições que produzem conteúdo. Por meio das redes sociais digitais, pessoas de mundos diferentes entram em contato aumentando as chances de inovação (GROSEL; DAVIS, 2002).

Nesse contexto, é notável que os relacionamentos são a alma das redes sociais digitais, como as pessoas compartilham informações sobre si mesmas, descobrem o que os seus pares e as organizações favoritas pensam sobre temas de interesse e trocam mensagens. Por meio da rede social digital são produzidas, publicadas, distribuídas e consumidas mensagens multimídias. Com o uso das redes sociais digitais aumentam o alcance das informações e a velocidade de difusão e da inovação.

Como o relacionamento é a essência das redes sociais digitais, os jovens nascidos na era digital, por meio da conectividade abundante, têm o potencial de abrir-se às influências e relações além dos limites físicos tradicionais da sua casa e da sua comunidade, e apresentam um vislumbre ao futuro, entendendo que as redes sociais digitais são propensas a evoluir as suas redes sociais.

Segundo a pesquisa do Global Innovations Forum (2001), as redes sociais digitais já estão alterando a visão dos jovens nascidos na era digital no conceito de suas redes sociais, como exemplo tem-se a família. Os jovens, muitas vezes, têm atribuído títulos familiares para pessoas que não fazem parte da família, isso aponta para uma necessidade de reexaminar a noção do que é uma família, de quem faz e de quem não faz parte dessa família, que bases são fornecidas e trocadas em pseudorelações familiares.

Esses jovens acreditam que as redes sociais digitais fortalecem relacionamentos já estabelecidos proporcionando oportunidades para que as pessoas que estão separadas pela distância física se conectem umas com as outras (JOHNSON et al., 2014), e ainda, aderem as redes sociais digitais para manterem contatos já existentes, reforçar novos laços e não tanto para conhecer novas pessoas (AMANTE, 2014).

Nesse sentido, é oportuno acompanhar a afirmação de Grosel e Davis (2002, p.97):

Os lugares e os ambientes físicos para os jovens ainda são muito importantes, enquanto os jovens estão estabelecendo relacionamentos além das fronteiras tradicionais, eles ainda vivem muito do seu dia-a-dia real em ambientes físicos com familiares, vizinhos, colegas, professores. Na verdade, a maioria de suas interações *on-line* reforça e apoia suas interações na vida real, em vez de substituí-las.

Os nascidos na era digital usufruem das redes sociais digitais, como usufruem de outros espaços públicos: compartilham, discutem, trocam, conversam, fazem amizades, cometem erros e testam os limites do mundo social (AMANTE, 2014).

Para os jovens nascidos na era digital a vida *on-line* é uma continuação da vida *off-line*, dois mundos que se difundem e que são a mesma coisa. É de extrema importância entender e aprofundar essa interação para abordar novos contextos, principalmente no campo da educação, um dos principais campos atingidos por esse novo funcionamento social e mental.

As redes sociais digitais podem constituir um espaço importante para a aprendizagem colaborativa e para a construção do conhecimento. Na era digital os jovens aprendem em conjunto, colaborando entre si e com os professores. A colaboração, a participação e o compartilhamento devem ser o foco do ensino contemporâneo.

## 4.2 AS REDES SOCIAIS DIGITAIS QUE MAIS SE DESTACAM ENTRE OS NASCIDOS NA ERA DIGITAL

Diversas são as redes sociais digitais em uso na atualidade, nesse trabalho foram selecionadas para serem citadas, as mais utilizadas pelos jovens brasileiros nascidos na era digital, de acordo com Pompeo (2014).

### 4.2.1 Blog

Com a internet, surge o *blog*, um diário pessoal da web do século XXI, que apresenta autoria individual, com estilo informal e subjetivo. Com frequência, o visitante pode deixar comentários sobre as entradas ou *posts*, criando um diálogo assíncrono (não simultâneo).

Conforme afirmam Mercado et al. (2012, p.117), o *blog* é nomeado de diferentes maneiras:

O *blog* também é conhecido por outras nomenclaturas, de acordo com o tipo de mídia que enfatiza: *fotolog*, *blog* que permite manipular e editar imagens; *videoblog* (*vlogs* ou *vogs*), *blog* com uma galeria de vídeos, sejam eles de um ou de vários autores; *audioblog*, *blog* com coleção de áudio, que permite diferentes formatos de áudio; os mais utilizados são mp3 e wav; contém mensagem de viva voz, mas pode servir como complemento de uma mensagem escrita com um documento de áudio, uma música, um som associado; *edublogs*, *blog* com interface de docência, aprendizagem e investigação; *blognovelas*, *blog* como interface para a construção e a difusão de obras narrativas de ficção seriada; *groupblog*, *blogs* escritos por dois ou mais autores.

Segundo Domínguez (2011), os primeiros *blogs* datam de 1994 e em 2008 existiam 75 milhões de *blogs* no mundo inteiro. Vale ressaltar, conforme aponta Inagaki (2011), que jovens de 12 a 17 anos, estão deixando de manter *blogs* (de 2006 a 2009, o número de blogueiros nessa faixa etária caiu de 28% para 14%) e jovens na faixa etária acima de 18 anos estão se tornando mais adeptos do *blog* (o número de blogueiros nessa faixa etária subiu de 11% para 14%).

O *blog* apresenta uma nova forma de postar conteúdos na internet, são simples, rápidos e práticos. Facilitam o trabalho de quem não tem tempo de postar textos longos, os *blogs* são ideais para os que querem postagens curtas, ou ainda para os que preferem publicar fotos, vídeos e desenhos com poucas linhas escritas (INAGAKI, 2011).

Santos (2012, p.89) comenta sobre o assunto do *blog*:

O assunto do *blog* pode ser variado desde assuntos cômicos, como discussões científicas, de notícias a poesia, de ideias e experimentos, de culinária a fotografia. O *blog* é muito democrático, pois as postagens acontecem de acordo com o interesse do usuário e a visita a outros *blogs* também varia de acordo com a necessidade ou curiosidade de quem está blogando.

Por oferecer tais possibilidades, o *blog* pode ser um recurso utilizado por docentes universitários na prática pedagógica. É um instrumento que permite o desenvolvimento de projetos específicos, espaço de divulgação de ações do curso, dos docentes e dos próprios estudantes. É um ambiente didático que promove a participação, a interação, a colaboração e um ensino-aprendizagem centrado no estudante (MERCADO et al., 2012).

#### 4.2.2 Twitter

O Twitter é uma rede social digital e, também, um servidor para microblogging por meio do qual os usuários podem postar textos de até 140 caracteres (conhecidos como *tweets*) e receber as atualizações dos perfis seguidos. O Twitter é o fundador de outro recurso muito utilizado na internet, a *hashtag*, que nada mais é que um marcador de conteúdo.

É do monitoramento das *hashtags* que surgem os *trending topics*, ou os assuntos mais comentados do momento na rede social digital. O Twitter, em 2014, contou com cerca de 240 milhões de usuários (POMPEO, 2014). Para Santaella e Lemos (2010), o Brasil é um dos principais países responsáveis pelo crescimento do Twitter internacionalmente.

Santaella e Lemos (2010, p.66) definem o Twitter como:

Uma mídia social que, unindo a mobilidade do acesso à temporalidade *always on* das RSIs 3.0, possibilita o entrelaçamento de fluxos informacionais e o design colaborativo de ideias em tempo real, modificando e acelerando os processos globais da mente coletiva.

O Twitter pode ainda servir como um meio de captação de informações, um espaço colaborativo que abriga diferentes ideias que podem ser discutidas livremente. O seu foco principal está na qualidade e no tipo de conteúdo que é twittado por um usuário em específico (SANTAELLA; LEMOS, 2010).

O Twitter colabora de diferentes maneiras no entrelaçamento das informações. Em sala de aula, essa rede social digital pode ser utilizada como uma ferramenta de aprendizagem, modificando a dinâmica tradicional das aulas, estimulando um maior diálogo e ao mesmo tempo permitindo que as informações sejam transmitidas a um público global.

Como exemplo do uso do Twitter em sala de aula, destaca-se o Projeto *Twitter Experience* da Universidade do Texas em Dallas (RANKIN, 2009), no qual a professora utilizou a rede social digital Twitter e afirma que o recurso permitiu um nível de participação na aula que seria impossível de ser alcançado de outra maneira em uma turma com 90 estudantes. A mesma autora ainda observa que em uma sala de aula, quando é estabelecida uma discussão apenas 10% dos estudantes dominam o debate, a maioria dos estudantes faz um comentário, mas a maior parte do tempo

eles ficam calados. Com o uso do Twitter, a dinâmica mudou significativamente e permitiu um maior número de participantes.

### 4.2.3 Instagram

O Instagram é uma rede social digital utilizada para o compartilhamento de fotos e vídeos curtos por meio do celular. Os usuários podem aplicar filtros digitais sobre as imagens e compartilhá-las também em outras redes sociais digitais, como Facebook, Twitter e Tumblr.

O aplicativo – que tem como cofundador o brasileiro Mike Krieger – foi lançado em 2010 somente para IOS, e em 2012 foi disponibilizada a versão para o sistema Android. Em outubro de 2014, o Instagram superou a marca de 200 milhões de perfis (POMPEO, 2014).

O Instagram é mais uma rede social digital com forte potencial para contribuir nos processos de ensino e aprendizagem e no engajamento dos estudantes tanto dentro quanto fora de sala de aula. Para Johnson et al. (2014), ambientes de aprendizagem *on-line* disponibilizam diferentes experiências, incluindo oportunidades para uma maior colaboração e ao mesmo tempo enfatizando as habilidades digitais dos estudantes nascidos na era digital.

### 4.2.4 LinkedIn

O LinkedIn é uma rede social digital profissional, lançada em 2013 e voltada fundamentalmente para o mundo dos negócios e conta, hoje, com 300 milhões de cadastros. Em seu perfil, o usuário informa sua formação e pode listar experiências e interesses profissionais (POMPEO, 2014).

Conforme afirma a mesma autora, o objetivo do serviço é possibilitar o contato entre profissionais e empresas, facilitando a busca por trabalhos – os candidatos podem ver o perfil de contratação das empresas cadastradas; já os empregadores podem filtrar candidatos potenciais. No Brasil, em 2014, mais de 700 empresas utilizaram a ferramenta de recrutamento da rede social profissional.

O LinkedIn, conforme citado, é uma rede social digital profissional, mas também pode ser utilizado para facilitar os processos de ensino e aprendizagem

e para tornar o conteúdo mais dinâmico, flexível e acessível a um maior número de estudantes.

Sobre os benefícios das redes sociais digitais, é interessante acompanhar os comentários de Mercado et al. (2012, p.116):

As contribuições de cada participante, os conhecimentos e as habilidades, as noções e os conceitos para enriquecer a prática e o desenvolvimento da aprendizagem de cada um na construção coletiva com seus companheiros, com sua própria participação na comunidade de aprendizagem, o que constrói um ambiente enriquecedor com contribuições e interações de todos e cada um dos integrantes.

O uso das redes sociais digitais envolve os estudantes em atividades de aprendizagem mais criativas e exige mais colaboração entre os estudantes, e entre estudantes e professores.

#### **4.2.5 Facebook**

A rede social digital Facebook, inicialmente chamada de *Thefacebook*, foi criada por Mark Zuckeberg, Eduardo Saverin, Dustin Moskovitz e Chris Hughes, então estudantes da Universidade Harvard, em 04 de fevereiro de 2004. E ficou bastante conhecida com o filme *A Rede Social (The social network)*, de David Fincher estreado no cinema no ano de 2010 (AMANTE, 2014).

Seu foco inicial era criar uma rede de contatos, um espaço virtual no qual as pessoas se encontrassem, compartilhassem opiniões e fotografias. Inicialmente, apenas entre os estudantes da Universidade de Harvard, mas logo foi expandida para outras instituições de ensino superior e, em menos de um ano, a rede social já havia conquistado um milhão de usuários. Nessa época a rede social era destinada apenas aos universitários.

No mês de setembro, no mesmo ano de sua criação, a rede social lançou o "mural", que permitia aos usuários enviar mensagens aos amigos. No final de 2005, o já chamado Facebook possibilitou que os usuários compartilhassem fotos e foi liberado para ser acessado em todo o mundo, mas apenas por estudantes.

No dia 26 de setembro de 2006, o Facebook permitiu que qualquer pessoa com idade acima de 13 anos pudesse criar a sua conta, o que levou a rede social a alcançar 12 milhões de usuários. No ano de 2007, o Facebook liberou o compartilhamento de

vídeos, nesse período 58 milhões de usuários utilizavam a rede social. Sempre inovando, em 2008, cria um chat vinculado à rede e um aplicativo para o telefone celular da marca Apple, conhecido como Iphone.

Mark Zuckerberg cria o ícone "curtir" e, em março de 2009, lança o novo Facebook, com *layout* redesenhado e uma nova página. Em dezembro do mesmo ano, a rede social digital atinge um número de 360 milhões de usuários.

Amante (2014, p.29) levanta alguns dados importantes:

Em dezembro de 2012 a rede social ultrapassou 1.060 milhões de utilizadores mensais ativos, sendo 680 milhões utilizadores que usam acesso móvel. Por dia, o número de utilizadores médio ativo, ronda os 618 milhões, Trata-se, pois de um fenômeno único que se configura como a maior rede social do mundo.

É atualmente um dos sistemas com maior base de usuários no mundo, com 1,15 bilhão de usuários (POMPEO, 2014), sendo considerada como a rede social digital mais conhecida. Sua última criação, em janeiro de 2014 (ano em que completou dez anos), foi o aplicativo *Paper*, aplicativo de leitura para smartphones e tablets que neste momento está disponível apenas para usuários norte-americanos. O recurso apresenta dezenove seções de notícias como esportes, tecnologia, cultura e mostra um visual diferente do que o aplicativo principal da rede social digital.

O Facebook permite que seus usuários compartilhem conteúdos diversos, como textos, vídeos e imagens; publiquem mensagens pessoais; organizem e divulguem eventos, conversem com outros usuários e participem de grupos de interesse comum (POMPEO, 2014).

Santaella e Lemos (2010, p.67) delineiam o âmbito da abrangência do Facebook desta maneira:

O foco da rede social Facebook, por exemplo, é disponibilizar informações e meios de interação direta para redes de relacionamento que, em sua grande maioria, já existiam *off-line* antes da entrada do usuário na plataforma. Novos contatos surgem através da rede, é claro, mas quase sempre em virtude de um contato pessoal ou de um amigo comum. Essas redes se caracterizam por uma atuação predominantemente focada em redes de relacionamentos pessoais familiares, de amizade e/ou profissionais.

Pompeo (2014) enfatiza que o Brasil, em 2014, foi o quarto país com maior número de perfis do Facebook, ficando atrás somente dos Estados Unidos, Reino Unido e Portugal.

Na rede social digital Facebook, os participantes identificam-se pelos seus perfis. Mas, como apenas é possível utilizar o sistema com um login e uma senha, automaticamente o participante é vinculado ao seu perfil.

Sobre as possibilidades do Facebook, pode-se acompanhar no Educause (apud MOREIRA; JANUÁRIO, 2014, p.75) que:

O Facebook agrega uma significativa quantidade de recursos, funcionalidades e aplicativos que permitem ações interativas na web, tendo-se tornado, hoje em dia, um espaço inovador no qual se criam e desenvolvem interações, sociabilidades e aprendizagens, estas colaborativas em rede, por meio do diálogo e da construção coletiva de saberes.

É complexo delimitar e compreender em sua totalidade o que as redes sociais digitais significam, pois não estão há tanto tempo disponíveis. De fato, as redes sociais digitais se encontram em um estado primitivo, pois podem evoluir para níveis inimagináveis. Mas o mais importante é que a internet e as redes sociais digitais têm estimulado de forma decisiva o ensino e a aprendizagem podendo transitar de uma atuação docente conservadora para uma prática pedagógica inovadora (BEHRENS, 2008).

As redes sociais digitais para a educação devem ser utilizadas para romper com o paradigma do pensamento linear e fragmentado, exigindo uma compreensão e atuação do docente voltada para atualidade dos jovens nascidos na era digital (MERCADO et al., 2012).

#### 4.3 A REDE SOCIAL DIGITAL FACEBOOK COMO UM AMBIENTE PARA O DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM COLABORATIVA

Já foi descrito o quanto as rede sociais digitais têm alterado as maneiras de pensar e agir e como esta nova tecnologia tem modificado os modelos mentais dos estudantes.

Em concordância com essa realidade, é incontestável que o Facebook se apresenta como um importante recurso docente e como um cenário ideal para promover a interação e a aprendizagem colaborativa (MOREIRA; JANUÁRIO, 2014).

O Facebook incentiva a participação colaborativa, em que o conhecimento é compartilhado coletivamente por todos, por isso é importante que os docentes

compreendam o ambiente para incentivar a aprendizagem colaborativa entre seus estudantes (CHAGAS; LINHARES, 2014).

Essa rede social digital é uma rede de comunicação imediata e de interação, conforme afirmam Moreira e Januário (2014, p.79):

Sendo o Facebook, por excelência um espaço de interação e comunicação, o professor pode aproveitar as muitas horas que os seus estudantes passam conectados, para utilizá-lo como um espaço de partilha de conteúdos multimídia, de vídeos, de músicas, de fragmentos de filmes ou de peças de teatro, relacionados com os temas lecionados. Para, além disso, pode, também, aproveitar esse tempo para promover discussões e debates sobre os assuntos tratados.

Como já dito, a aprendizagem acontece de maneira formal e informal, e o Facebook pode colaborar para ambas as aprendizagens, conforme afirmam Chagas e Linhares (2014, p.294):

A aprendizagem pode ocorrer tanto dentro de uma perspectiva de educação formal, quando a escola utiliza dessas interfaces em seu programa educacional ou, na educação informal, em que os usuários podem aprender em ambientes informais de aprendizagem.

Esta rede social digital, além de mediar as relações pessoais e interpessoais, possibilita a construção de novos conhecimentos de forma colaborativa e partilhada entre todos os estudantes (MOREIRA; RAMOS, 2014).

O Facebook apresenta uma enorme potencialidade para a aprendizagem colaborativa, na medida em que pode proporcionar interatividade no processo de ensino e aprendizagem do qual os estudantes se sentem parte integrante. Ao fazerem parte desse processo, revelam-se estudantes responsáveis e autônomos (MOREIRA; JANUÁRIO, 2014).

Os conteúdos quando postados no Facebook serão compartilhados entre os estudantes, potencializando a construção do conhecimento de maneira colaborativa. A referida rede social digital intensifica a partilha de informações em um aprendizado colaborativo em que corpo discente e docente mobilizam recursos, informações, imagens, atualizando seus conhecimentos (CHAGAS; LINHARES, 2014).

Os estudantes em um grupo do Facebook de uma determinada disciplina podem promover o conhecimento por meio do diálogo constante entre os

participantes do grupo. Ademais, passam a compreender e a respeitar diferentes perspectivas por meio dos debates realizados no grupo.

Em concordância com essa afirmação, Dewey e Oxford (apud CHAGAS; LINHARES, 2014, p.296) lembram que "os alunos não aprendem de forma isolada, o indivíduo aprende por fazer parte da envolvente comunidade e no mundo como um todo".

Os jovens nascidos da era digital têm demonstrado que estão aprendendo por fazer parte de uma comunidade digital; descobrem e aprendem por tutoriais on-line diversos assuntos que lhes interessam, buscando assim soluções para o aprendizado, e o conhecimento é descoberto de maneira autônoma.

O aprender fazendo, trocando e colaborando é uma práxis na vida dos jovens nascidos na era digital, daí porque é de extrema importância a utilização do Facebook como ambiente para o desenvolvimento da aprendizagem colaborativa.

No Facebook os estudantes podem aprender, fazendo, trocando e conhecendo, visto que essa ferramenta propicia a troca de informações, de experiências e o compartilhamento de opiniões, que acontece de maneira não hierarquizada.

A possibilidade de postagens, comentários e discussões em um grupo do Facebook constitui um importante recurso para desenvolver a aprendizagem colaborativa, pois nele todos compartilham entre todos. Chagas e Linhares (2014, p.300) enfatizam as propriedades do Facebook, por entenderem que "Este recurso é um dos mais ricos para o processo de construção do conhecimento, por possibilitar o início de uma discussão acerca de determinada temática e com as postagens o desenvolvimento desta discussão".

As postagens de arquivos, por exemplo, contribuem para a aprendizagem colaborativa quando os estudantes podem modificar os arquivos postados, podem discutir a partir dos trabalhos desenvolvidos em conjunto, e sempre exaltando a troca significativa sem ter o professor como papel central.

O docente com conhecimento de tais recursos do Facebook irá desenvolver uma prática inovadora que enfatiza a colaboração e a integração dos estudantes. Chagas e Linhares (2014, p.311) sugerem que os professores passem a imprimir em suas práticas a dinâmica propiciada por essa ferramenta:

Cabe a esse docente estar inserido nas práticas da Cibercultura, em que compartilhar e remixar são ações importantes para uma colaboração e integração dos discentes, sendo que geralmente essas práticas não fazem

parte dos seus métodos atuais. São essas práticas do colaborar e remixar que irão alimentar a Inteligência Coletiva, fazendo com que o papel do professor passe a ser de um curador do conhecimento, utilizando a potencialidade das redes para ampliar as possibilidades de aprendizagem.

É condição imprescindível a formação continuada de professores para efetiva utilização da rede social digital Facebook como ambiente de desenvolvimento para a aprendizagem colaborativa, com vistas à promoção e ao desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem.

#### 4.4 A REDE SOCIAL DIGITAL FACEBOOK E O SEU FUNCIONAMENTO

A rede social digital Facebook foi escolhida para servir como um ambiente para o desenvolvimento da aprendizagem colaborativa para os jovens nascidos na era digital do curso de Design de Moda, por ser a rede social digital com mais usuários cadastrados do mundo e por estar ao alcance da maioria dos jovens nascidos na era digital.

Conforme destacam Moreira e Januário (2014, p.74): "As redes sociais são parte integrante da vida dos nossos estudantes e entre estas se destaca o Facebook que é uma das redes sociais mais utilizadas em todo o mundo como espaço de partilha, de interação e de discussão de ideias".

É também uma rede social digital que vem sendo muito utilizada principalmente no contexto do ensino superior (FERREIRA; CORRÊA; TORRES, 2012). Existem diversos estudos positivos do uso do Facebook para fins educacionais por permitir a colaboração no processo educativo, a construção crítica e reflexiva de informação e conhecimento.

O Facebook é uma rede social digital gratuita. Para ter acesso à rede social digital, o usuário terá que criar primeiramente uma conta. Santaella (2014) afirma que os usuários são essenciais para as redes sociais digitais existirem e que esses usuários são cadastrados por meio de um processo de fornecimento de informações pessoais.

Para a criação da conta na rede social digital Facebook, o usuário terá que informar os seguintes dados: nome, sobrenome, email ou celular, criar uma senha, data de aniversário e gênero (Figura 1).

Figura 1 - Tela inicial de acesso a rede social digital Facebook

Após a criação da conta, o usuário terá um perfil no Facebook no qual são disponibilizados campos para diferentes informações (AMANTE, 2014). O usuário ao criar um perfil poderá preencher o quadro de "Informações Básicas e de Contato", que poderá incluir informação sobre gênero, data de nascimento, idiomas, ideologia política e crença religiosa.

No ícone "Trabalho e Educação", o usuário poderá incluir informações sobre local de trabalho, habilidades profissionais, faculdade que estuda ou estudou e ensino médio que estuda ou estudou.

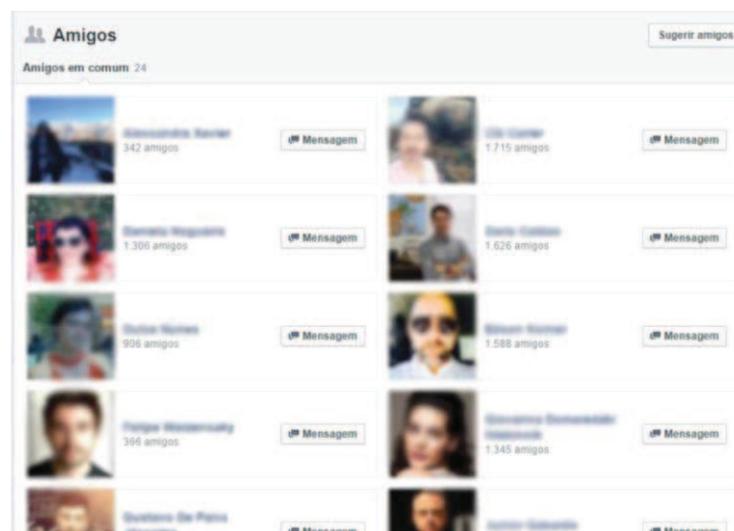
O usuário também pode acrescentar informações sobre cidade atual e cidade natal, outros locais onde morou no ícone "Locais em que você morou". É possível também preencher o ícone "Família e relacionamentos" onde o usuário informa o status de relacionamento e pode vincular outro usuário no status, e adicionar os membros da família vinculando outros usuários do Facebook.

Figura 2 - Tela onde o usuário pode preencher as informações pessoais



Ao fazer parte da rede social digital o usuário irá criar a lista de amigos, pela qual poderá procurar por quem quiser, enviar um convite para adicionar essa pessoa a sua lista de amigos, caso o convite seja aceito ambos os usuários terão acesso aos seus respectivos perfis na rede social digital.

Figura 3 - Tela que apresenta a lista de amigos do usuário



Conforme explicita Amante (2014, p.30), há outras possibilidades de se ligar a pessoas, além de usuários individuais:

Para além destas ligações a sujeitos individuais há a possibilidade de se ligar a grupos, ou tornar-se fã de páginas de celebridades, clubes desportivos ou outras organizações. Há assim a possibilidade de criar uma rede de contatos em função dos interesses comuns dos utilizadores.

A política do Facebook estabelece que as pessoas que se registrarem devem usar nomes verdadeiros, essa diretriz significa que o site está mais propenso a ser uma comunidade de amigos, familiares, colegas de trabalho e de classe. A rede social digital descreve os padrões de conteúdo em um recurso on-line chamado "Padrões da comunidade do Facebook".

Existem diversas maneiras de comunicação na rede social digital Facebook, que podem assumir a forma de mensagens privadas, ou públicas, por meio do mural, onde além de texto pode anexar fotos, vídeos, músicas, notícias de algum site ou outra rede social digital. Esses conteúdos, conhecidos como as postagens ou *posts*, podem ser comentados ou curtidos (ícone representado por uma mão com o sinal de positivo) pelos amigos.

Existe também a possibilidade da comunicação síncrona (Figura 4), usando a função chat na troca de mensagens instantâneas (AMANTE, 2014).

Figura 4 - Tela de mensagem instantânea que pode ser utilizada no Facebook



O ícone "Denunciar abuso" está localizado em praticamente todas as páginas do Facebook, se um usuário denunciar conteúdo ofensivo ou abusivo, como fotos, alguém da equipe de segurança do Facebook investigará e removerá o conteúdo da rede social digital.

Uma das prioridades do Facebook é conceder a todos o controle de sua própria privacidade (Figura 5). Segundo Phillips, Baird e Fogg (2012), o Facebook desenvolve um bom trabalho nos cuidados da segurança e privacidade on-line dos usuários.

Mas essas ferramentas não podem ajudar os usuários que não as utilizarem; as configurações de privacidade padrão são obtidas ao criar uma conta na rede social.

Figura 5 - Tela de configuração de controle de privacidade



Essas configurações são diferentes para adultos e menores de 18 anos. As configurações de privacidade também funcionam de maneira diferente para usuários menores e maiores de 18 anos. Informações básicas sobre adultos e menores de 18 anos aparecerão quando as pessoas navegarem no perfil de um usuário, incluindo nome, foto do perfil (se publicada), gênero e redes. Mas pessoas menores de 18 anos não têm uma prévia pública do perfil, isto é, pessoas que pesquisarem um menor de 18 anos pelos mecanismos de busca Google ou Bing não poderão encontrar o menor de idade.

Existem quatro categorias que podem ser ajustadas ou revisadas nas configurações: Conexões no Facebook, Compartilhando no Facebook, Aplicativos e Sites, Listas de Bloqueio.

A seção "Conexões no Facebook" controla quem pode ver as informações que o usuário forneceu em seu perfil e como as pessoas podem encontrar e se conectar com o usuário na rede social. Nessa página, o usuário pode usar a ferramenta "Visualizar meu perfil", que mostra como aparecerá o perfil do usuário para as pessoas que não são amigos no Facebook.

No ícone "Compartilhando no Facebook" há nove áreas gerais para o usuário definir quem terá acesso às informações pessoais e as informações que ele compartilha. Nessa página o usuário tem a opção de definir a privacidade para "Todos", "Amigos de amigos", "Somente amigos", "Recomendado" (que é a configuração padrão) ou "Personalizado".

A seção "Aplicativos e sites" controla quais informações são compartilhadas com as empresas que criam aplicativos do Facebook e quais outros sites, incluindo mecanismos de pesquisa como o Google, podem obter informações sobre o usuário.

Em "Listas de Bloqueio" o usuário pode bloquear pessoas para que não haja interação e para que não consigam visualizar as informações dele no Facebook.

O Facebook apresenta quatro recursos principais, que são: Página Inicial, Perfil, Grupos, Páginas.

#### 4.4.1 Página Inicial do Facebook

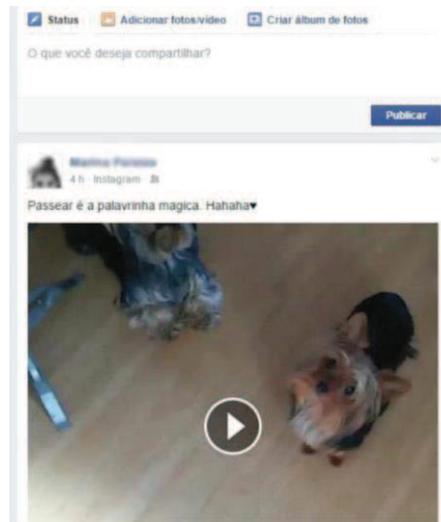
A Página Inicial do Facebook é a primeira visualização do usuário ao entrar na rede social. A página inicial do usuário é exclusiva, cada usuário visualiza a página inicial de maneira diferente, pois depende das amizades aceitas e das páginas que curte.

Mattar (2012, p.1) ressalta ainda:

Páginas permitem também interações entre membros do Facebook. Uma página é pública, ou seja, qualquer um pode curti-la, passando a receber atualizações de seu conteúdo em seu feed de notícias. Páginas são, portanto, uma maneira simples de professores e alunos compartilharem links, artigos, vídeos ou feeds de RSS. Nas páginas no Facebook, é possível também utilizar notas e comentários, além de vários outros recursos, como fóruns de discussão. Você pode, por exemplo, criar uma página para sua disciplina e seus alunos podem curtir páginas que outros criaram. Entretanto, ao contrário de grupos, as páginas não podem ser fechadas ou secretas, ou seja, tudo o que for postado em uma página torna-se automaticamente público.

A página inicial do Facebook contém ainda o *feed* de notícias, que consiste, em grande parte, das atualizações dos amigos do usuário. O *feed* de notícias é um fluxo contínuo de atualizações, fotos, *links* e *check-ins* dos amigos do usuário que podem ser visualizados; também mostra as atualizações das páginas que o usuário curtiu ou os grupos a que o usuário pertence. Por exemplo, se o usuário curtiu a página da Central Saint Martins, as atualizações da Central Saint Martins entrarão em seu *feed* de notícias na sua página inicial.

Figura 6 - Tela da página inicial do Facebook, mostrando o *feed* de notícias

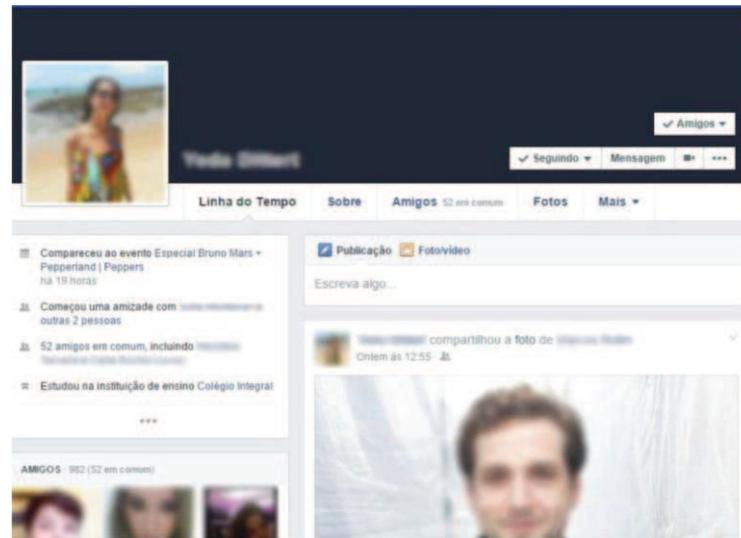


Segundo Phillips, Baird e Fogg (2012), os usuários do Facebook passam a maior parte do seu tempo navegando em sua própria página inicial, pois é lá que todas as novas informações sobre seus amigos são reunidas.

#### 4.4.2 Perfil no Facebook

O perfil no Facebook é diferente da página inicial, ao criar uma conta pela primeira vez no Facebook, o usuário será solicitado a criar um perfil para ele mesmo, com informações como cidade natal, educação, trabalho, esportes que pratica ou gosta, músicas, filmes, programas de televisão (Figura 7). Mas fornecer essas informações é opcional e a visibilidade das informações para outros usuários vai depender das configurações de privacidade.

Figura 7 - Tela de perfil de um usuário do Facebook



O perfil do usuário é o que as pessoas veem no Facebook quando procuram por alguém. Ao publicar algo no Facebook, o conteúdo é adicionado ao perfil do usuário para que as pessoas possam ver o que o usuário está fazendo ou pensando, e como o usuário está interagindo com outros amigos no Facebook. Quando o usuário se torna amigo de alguém no Facebook, esta pessoa terá acesso ao perfil do usuário, e o usuário também poderá visualizar o perfil do novo amigo adicionado a sua lista de amigos.

#### 4.4.3 Grupos no Facebook

O recurso Grupos do Facebook é um espaço on-line no qual o usuário pode interagir e compartilhar com outros usuários. Qualquer usuário pode criar um grupo; ao criar um grupo o usuário irá nomear esse grupo, irá convidar membros para participar do grupo. E, ainda, pode escolher a privacidade do grupo, que pode ser: público, fechado ou secreto (Figura 8).

Figura 8 - Tela de criação do grupo no Facebook

**Criar novo grupo**

Nome do grupo

Membros

Privacidade  Público  
Qualquer pessoa pode ver o grupo, seus membros e suas publicações.

Fechado  
Qualquer pessoa pode encontrar o grupo e ver quem está nele. Somente membros podem ver as publicações.

Secreto  
Somente membros podem encontrar o grupo e ver as publicações.

[Saiba mais sobre privacidade de grupos](#)

Mattar (2012, p.1) ressalta:

Grupos são espaços online em que as pessoas podem interagir e compartilhar recursos e comentários. É uma maneira de alunos e professores trabalharem em projetos colaborativos. É possível criar grupos abertos, privados e fechados, o que ajuda a preservar a privacidade de seus membros e dos temas discutidos. Quando um membro posta algo no grupo, como um link para um artigo, uma questão ou uma atividade, outros membros receberão uma mensagem do Facebook com a atualização.

O grupo com privacidade público permite que qualquer usuário do Facebook possa visualizar o grupo, seus membros e suas publicações. O grupo com privacidade fechado pode ser encontrado por qualquer usuário e ter seus membros visualizados mas somente os membros do grupo podem ver as publicações do grupo. E o grupo com privacidade secreto é encontrado somente por seus membros, que também são os únicos que podem visualizar as publicações postadas no grupo, como pode ser verificado na figura 9.

Figura 9 - Tabela explicativa das opções de privacidades dos grupos

	Pública	Fechado	Secreto
Quem pode entrar?	Qualquer um pode participar ou ser adicionado ou convidado por um membro	Qualquer um pode pedir para participar ou ser adicionado ou convidado por um membro	Qualquer um, mas a pessoa deve ser adicionada ou convidada por um membro
Quem pode ver o nome do grupo?	Qualquer pessoa	Qualquer pessoa	Membros atuais e ex-membros
Quem pode ver quem está no grupo?	Qualquer pessoa	Qualquer pessoa	Somente os membros atuais
Quem pode ver a descrição do grupo?	Qualquer pessoa	Qualquer pessoa	Membros atuais e ex-membros
Quem pode ver as marcações do grupo?	Qualquer pessoa	Qualquer pessoa	Membros atuais e ex-membros
Quem pode ver o que os membros publicam no grupo?	Qualquer pessoa	Somente os membros atuais	Somente os membros atuais
Quem pode encontrar o grupo na pesquisa?	Qualquer pessoa	Qualquer pessoa	Membros atuais e ex-membros
Quem pode ver histórias sobre o grupo no Facebook (como no Feed de Notícias e na pesquisa)?	Qualquer pessoa	Somente os membros atuais	Somente os membros atuais

Após criar o grupo e escolher a privacidade do grupo, o administrador do grupo (pessoa que criou o grupo) irá adicionar os membros do grupo, as pessoas que ele deseja que participem do grupo (Figura 10).

Figura 10 - Ícone que solicita os membros do grupo



Ao criar um grupo, o usuário irá visualizar a tela com os seguintes itens: Discussão, Membros, Eventos, Fotos e Arquivos (Figura 11). O usuário pode criar uma discussão ao postar comentários no grupo.

Figura 11 - Mostra os ícones do grupo: discussão, membros, eventos, fotos e arquivos

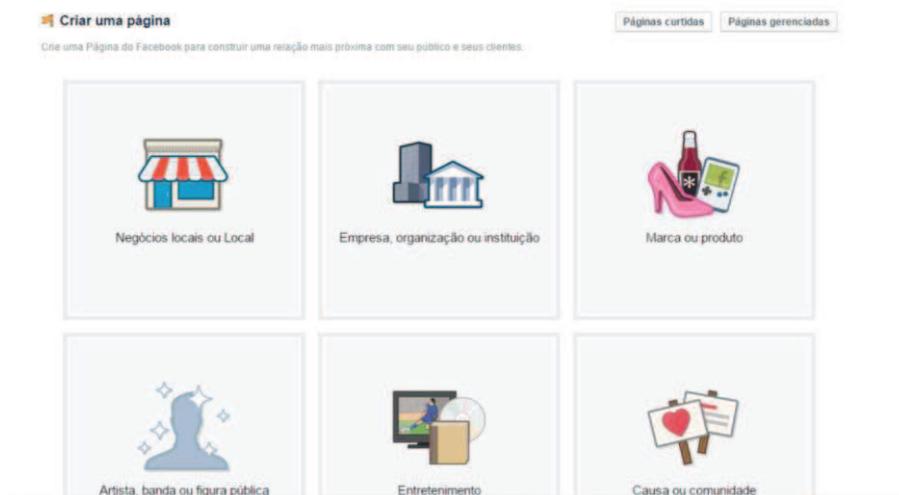


No ícone membros, o usuário visualizará os participantes do grupo. No ícone eventos, qualquer membro do grupo poderá criar um evento e convidar os demais membros do grupo para participar do evento criado. No ícone arquivos, os membros do grupo podem compartilhar arquivos pessoais com todos os membros do grupo.

#### 4.4.4 Páginas no Facebook

As Páginas do Facebook permitem interagir com um grupo específico de outros membros do Facebook. Uma página do Facebook é pública; qualquer um pode curtir a página e obter atualizações em seu feed de notícias do administrador da página.

Figura 12 - Tela de criação de uma página no Facebook



As Páginas criam uma maneira fácil de os usuários compartilharem links relevantes, como artigos de jornais, vídeos on-line ou feeds de um determinado blog ou site. As Páginas do Facebook também podem ter recursos de colaboração, como

notas (que são como entradas do blog) e comentários. Os usuários podem curtir uma ou mais páginas; ao curtir uma página o usuário se inscreve para receber as novidades de seu conteúdo.

#### 4.4.5 O "Curtir" no Facebook

O recurso mais usado da rede social digital, o ato de "Curtir", mudou a dinâmica das relações sociais e o intercâmbio de informações.

Figura 13 - Ícone curtir no Facebook



Sobre o "Curtir" no Facebook, Couto (2014, p.59) esclarece:

"Curtir" o que o outro revela é um modo de promover o capital social de uma pessoa e, ao mesmo tempo, demonstrar intimidade, porque fazemos parte do mesmo grupo, pensamos de modo semelhante, concordamos com as mesmas percepções de uma determinada situação, modo de ser ou pensar. O simples gesto de "Curtir" a publicação do outro promove igualmente o nosso capital social, desencadeia o poder de mostrar também quem e o que eu sou. Ao mesmo tempo que legitimo e aumento a visibilidade e a popularidade do outro também me faço mais visível e me popularizo.

Quando o usuário curte um conteúdo postado ou compartilhado, além de manter aquele contato, informa aos algoritmos do Facebook que tipo de conteúdo gosta de consumir. Segundo Pompeo (2014), estudiosos descobriram que as curtidas revelam detalhes íntimos da vida do usuário e dão vez para avaliações psicológicas.

## 5 METODOLOGIA DA PESQUISA

Para o desenvolvimento da referida pesquisa foi definida a metodologia estudo de caso que é um tipo de pesquisa qualitativa, como será abordado a seguir.

Conforme contextualiza Santos (2012, p.92), o estudo de caso pode ser definido como:

Uma categoria de pesquisa cujo objeto é uma unidade específica para análise. Pode ser caracterizado como um estudo de uma entidade bem definida. Pode ser também um programa, uma instituição, um sistema educativo, uma pessoa ou uma unidade social.

O estudo de caso analisa uma situação em profundidade podendo utilizar um ou vários casos em particular, Lira (2014, p.26) define o estudo de caso como: "Uma estratégia que não permite usar generalizações, e, se for bem-executada, o resultado pode ser um conjunto de dados que não se consegue analisar, na maioria das vezes, analisar e interpretar".

Gil (apud SANTOS, 2012, p.92) define o estudo de caso como "o estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos, permitindo seu amplo e detalhado conhecimento".

Vale ressaltar a afirmação de Ventura (2007, p.383) sobre a dificuldade de descrever e caracterizar o estudo de caso:

Descrever e caracterizar estudos de caso não é uma tarefa fácil, pois eles são usados de modos diferentes, com abordagens quantitativas e qualitativas, não só na prática educacional, mas também como modalidade de pesquisa, com aplicação em muitos campos do conhecimento, principalmente na Medicina, Psicologia e em outras áreas da saúde, e também nas áreas tecnológicas, humanas e sociais, entre outras.

Para Triviños (2013), o estudo de caso é um tipo de pesquisa qualitativa e entre os tipos de pesquisa qualitativa característicos, o estudo de caso é um dos mais relevantes.

Moreira e Ramos (2014, p.319) afirmam que "o estudo de caso tem sido uma das orientações metodológicas mais utilizadas nas investigações na área da Educação".

Pode-se afirmar, portanto, que o estudo de caso é uma metodologia de pesquisa que busca a investigação de um caso bem definido e contextualizado em tempo e lugar para que se possa realizar uma busca detalhada de informações.

O caso escolhido para o desenvolvimento da pesquisa deve ser relevante e representativo, para fundamentar a difusão de situações semelhantes. Como em qualquer pesquisa, o estudo de caso deve ser organizado em torno das questões "como" e "por que" da investigação. Os dados devem ser coletados e analisados com rigorosidade e apresentados em relatórios qualificados (SEVERINO, 2007).

Para um estudo de caso ser excelente, Ventura (2007, p.385) explica que ele precisa ser "significativo, completo, deve considerar perspectivas alternativas, apresentar evidências suficientes e ser elaborado de uma maneira atraente".

Bogdan (apud TRIVIÑOS, 2013, p.134) distingue vários tipos de estudo de caso: estudos de casos histórico-organizacionais, estudos de casos observacionais e estudo de caso denominado história de vida.

Quadro 15 - Os três tipos de estudo de caso

Estudos de casos histórico-organizacionais.	O interesse do pesquisador recai sobre uma instituição, como exemplo: uma escola, uma universidade, um clube etc.
	O pesquisador inicia do conhecimento já existente sobre a organização que deseja pesquisar.
	É necessário buscar informações prévias para delinear a coleta dos dados como documentos referentes ao histórico da determinada instituição, publicações, estudos pessoais, entrevistas, entre outros.
Estudos de casos observacionais.	Categoria típica de pesquisa qualitativa.
	A técnica de coleta de informações mais importante dela é a observação participante.
	Não é a instituição como um todo que interessa e sim uma parte dela, como exemplo: um projeto realizado em uma sala de aula, um novo método que está sendo desenvolvido e aplicado por um docente.
Estudo de caso denominado história de vida.	A técnica utilizada para esse estudo é a entrevista semiestruturada que se realiza com uma pessoa importante socialmente (escritor famoso, político de renome) ou com uma pessoa de uma vila popular (como a antiga professora, presidente de alguma associação.)
	A entrevista se aprofunda na história de vida da pessoa, mas não deve ser a única técnica utilizada nesse tipo de pesquisa, pois se usada como único instrumento pode dar uma visão unilateral da pessoa.

Fonte: Triviños (2013).

Dentre os tipos de estudo de caso apresentados por Triviños (2013), o utilizado nesta dissertação é o estudo de caso observacional.

O estudo de caso é uma categoria de pesquisa cujo objeto é uma unidade que se analisa aprofundadamente. Esta definição determina suas características, que são dadas por duas circunstâncias: a natureza e a abrangência da unidade (sujeito) e os suportes teóricos que servem de orientação para o pesquisador (TRIVIÑOS, 2013).

Gil (apud VENTURA, 2007) observa que não existe um roteiro rigoroso para o estudo de caso, mas é possível apresentar quatro fases que o delineiam: 1) delimitação da unidade-caso; 2) coleta de dados; 3) seleção, análise e interpretação dos dados; 4) elaboração do relatório.

A primeira fase consiste em determinar a unidade que será analisada em profundidade; nesse momento exige-se habilidade do pesquisador para perceber quais dados são suficientes para se chegar à compreensão do todo.

A segunda fase é a coleta de dados, que pode ser feita por uma pluralidade de técnicas, tais como: observação, análise de documentos, entrevista formal e informal, história da vida, aplicação de questionário, análise de conteúdo, entre outras (VENTURA, 2007).

As técnicas são os procedimentos utilizados como mediadores práticos para a realização das pesquisas, podem ser empregadas em pesquisas conduzidas por diferentes metodologias. Mas, obviamente, precisam ser compatíveis com os métodos adotados e com os paradigmas epistemológicos adotados (SEVERINO, 2007).

A técnica de pesquisa adotada para o desenvolvimento desta dissertação foi o questionário que, conforme explicita Severino (2007, p.125):

Questionário é um conjunto de questões, sistematicamente articuladas, que se destinam a levantar informações escritas por parte dos sujeitos pesquisados, com vistas a conhecer a opinião dos mesmos sobre os assuntos em estudo. As questões devem ser pertinentes ao objeto e claramente formuladas, de modo a serem bem compreendidas pelos sujeitos. As questões devem ser objetivas, de modo a suscitar respostas igualmente objetivas, evitando provocar dúvidas, ambiguidades e respostas lacônicas. Podem ser questões fechadas ou questões abertas. No primeiro caso, as respostas serão escolhidas dentre as opções predefinidas pelo pesquisador; no segundo, o sujeito pode elaborar as respostas, com suas próprias palavras, a partir de sua elaboração pessoal. De modo geral, o questionário deve ser previamente testado (pré-teste), mediante sua aplicação a um grupo pequeno, antes de sua aplicação ao conjunto dos sujeitos a que se destina, o que permite ao pesquisador avaliar e, se for o caso, revisá-lo e ajustá-lo.

A terceira fase é representada pela seleção, análise e interpretação dos dados. A coleta e a análise de dados se realizam da mesma maneira que nas pesquisas de campo. Para Severino (2007, p.123), na pesquisa de campo:

O objeto/fonte é abordado em seu meio ambiente próprio. A coleta dos dados é feita nas condições naturais em que os fenômenos ocorrem, sendo assim diretamente observados, sem intervenção e manuseio por parte do pesquisador. Abrange desde os levantamentos (*surveys*), que são mais descritivos, até estudos mais analíticos.

E a quarta fase é a elaboração dos relatórios, que deverá ser registrado detalhadamente.

Conforme Moreira e Ramos (2014) o estudo de caso tem sido uma das metodologias mais utilizadas na educação por ter o objetivo de explorar, descrever, explicar e avaliar.

## 5.1 CENÁRIOS DA PESQUISA

Para o desenvolvimento desta pesquisa trabalhou-se em três disciplinas do curso superior de *Design* de Moda de renomada Instituição localizada em Curitiba-Paraná.

O Curso de *Design* de Moda iniciou em 2010, terceira instituição privada de ensino superior de Curitiba e Região Metropolitana a ofertar o curso de *Design* de Moda. Apesar de diversas instituições de Curitiba e Região Metropolitana reunidas ofertarem vagas para formação de designers de moda, o presente curso definiu-se por uma caracterização diferenciada, considerando a moda como uma atividade de design e não de estilismo (PPC DESIGN DE MODA, 2013).

Tal curso é reconhecido por apresentar em sua proposta como principal objetivo a formação plena de profissionais de *design* de moda, com vocação interdisciplinar e visão humanista e tecnológica, capazes de desenvolver projetos que minimizem situações-problema e necessidades existentes no mercado, sempre condizente com o ambiente econômico, social e ambiental (PPC DESIGN DE MODA, 2013).

Segundo o Projeto Pedagógico do Curso de *Design* de Moda (2013), o curso objetiva a formação plena do profissional *designer* de moda capaz de usar o seu conhecimento e suas habilidades para atender às necessidades do mercado sem comprometer as gerações futuras. Dentro dessa perspectiva, o discente deverá

desenvolver competências de nível social, técnico, mercadológico e ambiental e possuir uma cultura crítica e um espírito inovador.

Diante disto, iniciou-se este trabalho nas disciplinas *Design* de Acessórios, Produção e Direção de Moda I e Produção e Direção de Moda II do curso superior de *Design* de Moda. As referidas disciplinas estão alocadas no curso em diferentes períodos, conforme descrito a seguir.

### 5.1.1 Disciplina *Design* de Acessórios

A disciplina *Design* de Acessórios é uma disciplina que acontece no 2.º período do curso de *Design* de Moda e tem uma carga horária de 72 horas/aula, quatro horas/aula semanais, sendo uma disciplina prática.

A disciplina apresenta a seguinte ementa (PPC DESIGN DE MODA, 2013, p.41):

Desenvolvimento de projeto a partir das metodologias projetuais específicas do *Design* de Moda, conceituando, estruturando, operacionalizando e concretizando propostas desenvolvidas a partir de estudo de problemática encontrada no mercado para o segmento de acessórios de moda e áreas afins, buscando o desenvolvimento de peças e coleções de acessórios de grande valor estético e ineditismo de solução.

A elaboração do plano de ensino da disciplina iniciou-se por meio do conteúdo programático da disciplina, buscando a contextualização da disciplina com temas atuais, dando significado aos processos de ensino e aprendizagem.

A disciplina de *Design* de Acessórios aborda conteúdos relacionados ao desenvolvimento de projeto de acessórios partindo de temática específica, considerando aspectos como público-alvo (público consumidor), viabilidade de materiais e técnicas, de forma que expressem conceitos e soluções, considerando os elementos étnicos, artesanais e o regionalismo, seguindo metodologia do *design*.

O docente selecionou atividades como pesquisa, leitura, captura de imagens, desenvolvimento de painéis, debates, para assim desenvolver uma prática colaborativa nos processos de ensino e aprendizagem. As atividades avaliativas que foram desenvolvidas no decorrer do semestre foram:

- elaboração de documento em pdf na técnica *Pecha Kucha* com postagem no grupo do Facebook;
- prancha A2 com conceito da marca, histórico da marca, tipos de produtos que comercializa e pontos de venda com postagem no grupo do Facebook;

- público consumidor da marca por meio de vídeo autoral com duração de um minuto e trinta segundos executado com filmagens, colagens digitais de imagens, textos, trilha sonora etc. com compartilhamento no Facebook;
- novas experimentações utilizando o material couro de peixe;
- redação de texto de conceito e construção de painel de ambiência de conceito;
- textos (técnico e poético) sobre o conceito e painéis de subtema e ambiência com compartilhamento no Facebook;
- geração individual de alternativas (mínimo de 10 por integrante da equipe);
- cartela de cores e materiais da coleção baseadas na definição do conceito (em equipe);
- seleção de alternativas da coleção com compartilhamento no Facebook;
- contribuição da seleção de alternativas dos colegas no grupo do Facebook;
- fichas de pilotagem das cinco peças da coleção;
- fotos com etapas da construção da peça-piloto;
- tabela com levantamento de custos das peças confeccionadas;
- peças-piloto de uma peça da coleção, demonstrando as etapas do projeto.

A avaliação da disciplina ocorreu ao longo do segundo semestre de 2013 e a rede social digital Facebook foi utilizada para a avaliação dos estudantes, o compartilhamento dos conteúdos, a postagem dos trabalhos e atividades, para debates e discussões, conforme plano de ensino da disciplina (Anexo A).

### **5.1.2 Disciplina Produção e Direção de Moda I**

A disciplina Produção e Direção de Moda I é uma disciplina que acontece no 7.º período do curso de *Design* de Moda e tem uma carga horária de 36 horas/aula, duas horas/aula semanais, sendo uma disciplina prática.

Conforme apresentado no PPC *Design* de Moda (2010, p.73), a disciplina apresenta a seguinte ementa:

Conceitos fundamentais. Desenvolvimento de atividade prática de criação e produção de moda, tendo como base a pesquisa de valores sociais, econômicos e culturais voltada à realidade local. Visão sistêmica da necessidade do mercado em projetar uma produção em desfiles, catálogos, outdoors e outros, com o intuito de emergir o conceito da coleção através de uma produção voltada ao propósito da marca.

A elaboração do plano de ensino da disciplina iniciou-se por meio do conteúdo programático definido no PPC, buscando a contextualização da disciplina com temas atuais, dando significado aos processos de ensino e aprendizagem.

A disciplina de Produção e Direção de Moda I aborda conteúdos relacionados à expressividade e cultura geral: cinema, TV, revistas, jornais e suas influências na produção de moda, a profissão produtor de moda, os tipos de produção de moda, o *stylist*, o trabalho do *stylist* e as diferenças e semelhanças com o trabalho do produtor, ambientes de produção de moda: revistas, editoriais, catálogos, folders, book fotográfico, *personal stylist*, produção de desfiles, especiais de moda, cadernos de tendência, figurinos: TV e propaganda, atributos e atribuições de um produtor de moda.

A avaliação da disciplina ocorreu ao longo do primeiro semestre de 2014 e a rede social digital Facebook foi utilizada para a avaliação dos estudantes. A avaliação foi realizada por meio do compartilhamento das atividades desenvolvidas por cada estudante no Facebook, pela participação e colaboração individual no grupo do Facebook e pela interação entre colegas e professor.

As atividades avaliativas que foram desenvolvidas no decorrer do semestre foram: painel de construções imagéticas, produção de moda por meio de temática livre, análise de roteiro de filme, pesquisa de referência de imagens em revistas de moda, book de inspiração para o desenvolvimento da produção de moda e seminário sobre figurinistas.

### **5.1.3 Disciplina Produção e Direção de Moda II**

A disciplina Produção e Direção de Moda II é uma disciplina que acontece no 8º período do curso de Design de Moda e tem uma carga horária de 36 horas/aula, duas horas/aula semanais, sendo uma disciplina prática. A disciplina de Produção e Direção de Moda II é uma disciplina subsequente à disciplina Produção e Direção de Moda I, que acontece no 7.º período do curso de Design de Moda.

A disciplina apresenta a seguinte ementa, conforme apresentado no PPC Design de Moda (2010, p.78):

Conceitos fundamentais. Desenvolvimento de atividade prática de criação e produção de moda, tendo como base a pesquisa de valores sociais, econômicos e culturais voltada à realidade local. Visão sistêmica da necessidade do mercado em projetar uma produção em desfiles, catálogos, outdoors e outros, com o intuito de emergir o conceito da coleção por meio de uma produção voltada ao propósito da marca.

A elaboração do plano de ensino da disciplina iniciou-se por meio do conteúdo programático definido pelo PPC, buscando a contextualização da disciplina com temas atuais, dando significado aos processos de ensino e aprendizagem.

A disciplina de Produção e Direção de Moda II aborda conteúdos relacionados à produção no setor da moda, que engloba as seguintes áreas: figurino (construção de peças do vestuário para teatro, novela ou cinema), produção fotográfica de moda (criação de imagens para editorias de revistas, catálogos, jornais e campanhas publicitárias) e produção de desfile de moda.

A avaliação da disciplina ocorreu ao longo do segundo semestre de 2014 e a rede social digital Facebook foi utilizada para a avaliação dos estudantes, o compartilhamento dos conteúdos, a postagem dos trabalhos e atividades, para debates e discussões.

Cada atividade do projeto da disciplina realizada era postada no grupo do Facebook, debates acerca dos conteúdos da disciplina foram criados e avaliados no grupo do Facebook, os alunos tinham que postar no Facebook semanalmente novos conteúdos relacionados à disciplina para gerar comentários e construir conhecimento em conjunto.

As atividades avaliativas que foram desenvolvidas no decorrer do semestre foram: criação de figurino para os 12 personagens da peça de teatro Assim é (Se Lhe Parece), produção de desfile de moda para a feira de cursos da instituição, produção fotográfica de roupas históricas, produção fotográfica do catálogo dos trabalhos de conclusão de curso das estudantes universitárias e postagem semanal de novidades relacionadas ao conteúdo da disciplina Produção e Direção de Moda II.

## 5.2 DOCENTE

Nas três disciplinas apresentadas esta pesquisadora foi a professora da disciplina, buscando atuar dentro da proposta da aprendizagem colaborativa e como mediadora do processo ensino e aprendizagem.

Vale destacar que o docente com acesso às redes sociais digitais pode se tornar um facilitador da aprendizagem, assim propiciando condições para que os estudantes se desenvolvam de maneira colaborativa por meio de suas próprias experiências entre os colegas.

Ademais, Moran (2000, p.30) entende que "O professor é um pesquisador em serviço. Aprende com a prática e a pesquisa e ensina a partir do que aprende. Realiza-se aprendendo-pesquisando-ensinando-aprendendo. O seu papel é fundamentalmente o de um orientador/mediador".

O professor orientador/mediador (MORAN, 2000) deve ser dinâmico, crítico e criativo, sendo a ponte, estando sempre disposto a negociar, equilibrar e ajustar, com o intuito de colaborar para melhorar o relacionamento e a troca do conhecimento.

Behrens (2011, p.73) afirma que o docente deve estabelecer uma relação próxima ao aluno:

Educador e também sujeito do processo, estabelece uma relação horizontal com os alunos e busca no diálogo sua fonte empreendedora na produção do conhecimento. O docente, sem impor suas ideias e concepções, procura estar a serviço do aluno superando a visão do aluno objeto, portanto, nega toda forma de repressão no processo e possibilita a vivência grupal.

Nesta proposta buscou-se desenvolver o professor como mediador do processo de ensino e aprendizagem, utilizando a rede social digital Facebook permitindo ampliar o conceito de sala de aula, para buscar estudantes mais engajados.

### 5.3 ESTUDANTES PARTICIPANTES DA PESQUISA

No cenário da pesquisa encontram-se os estudantes matriculados no curso superior de *Design* de Moda, em sua maioria, jovens universitários nascidos na era digital.

O perfil dos estudantes não variava muito, em sua maioria, jovens entre 17 e 25 anos de idade, que não trabalhavam, apenas cursavam a universidade, detentores de conhecimento em tecnologia e acesso às redes sociais digitais, principalmente o Facebook.

Vale notar que a proposta esteve calcada justamente nesse perfil de jovem, nascido na era digital, conhecido por suas habilidades com as novas tecnologias e o uso das redes sociais digitais.

No grupo das disciplinas na rede social digital Facebook, o estudante pode compartilhar conteúdos entre colegas, e professores podem acessar os conteúdos de qualquer lugar e a qualquer hora, interagindo e desenvolvendo a aprendizagem.

O estudante, assim, se torna autônomo no processo de ensino e aprendizagem de maneira colaborativa, construindo seu conhecimento.

Conforme afirma Behrens (2011, p.75), o estudante caracteriza-se como:

Um sujeito ativo, sério e criativo. Apresenta-se como sujeito crítico no ato do conhecimento, atua como responsável, dinâmico e participativo do processo. Confiar em si mesmo e vivenciar uma relação dialógica com o professor e com seus colegas. A liberdade de expressão, a conscientização e a participação efetiva tornam os alunos corresponsáveis pela sua própria aprendizagem.

O estudante ao desenvolver atividades colaborativas na rede social digital Facebook torna-se responsável, dinâmico e participante do processo; assim abandona uma postura passiva apenas como receptor do conhecimento.

#### 5.4 DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES DAS DISCIPLINAS NO FACEBOOK

Conforme já citado anteriormente, a rede social digital Facebook é a que detém maior número de usuários em todo o mundo e o acesso a esta rede social digital faz parte da rotina da maioria dos jovens nascidos na era digital.

Com essas informações e a percepção da pesquisadora do acesso diário em sala de aula por parte dos estudantes do curso de *Design* de Moda à rede social digital Facebook, no ano de 2012, a pesquisadora decidiu criar um grupo fechado na rede social digital Facebook para todo o corpo discente e docente do curso de *Design* de Moda.

A criação do grupo fechado *Design* de Moda teve como objetivo o compartilhamento de conteúdos, informações, projetos, notícias da área de *design* de moda, para que facilitasse a comunicação e houvesse mais interação entre professores e estudantes do referido curso.

Figura 14 - Tela de criação do grupo *Design de Moda* para corpo docente e discente do curso de *Design de Moda*



Como a adesão ao grupo *Design de Moda* por parte tanto do corpo discente como do corpo docente foi positiva, com postagens de vídeos, fotos, notícias da área do *design* de moda, e também comentários, perguntas e troca de informações frequentes entre os estudantes e entre estudantes e professores, a pesquisadora decidiu utilizar a rede social digital como um ambiente para desenvolver a aprendizagem colaborativa nas disciplinas em que viria a atuar como docente.

#### 5.4.1 Desenvolvimento das atividades na disciplina *Design de Acessórios*

Para o desenvolvimento da pesquisa apresentada, trabalhou-se com um grupo de 40 estudantes universitários matriculados no 2.º semestre do ano de 2013, na disciplina de *Design de Acessórios* do curso de graduação de Bacharel em *Design de Moda* de renomada Instituição de Ensino Superior localizada no município de Curitiba-Paraná.

No primeiro dia de aula, no início do semestre letivo, a docente da disciplina apresentou o plano de ensino e perguntou se todos os estudantes tinham perfil na rede social digital Facebook. Dos 40 estudantes matriculados na disciplina de *Design de Acessórios*, todos tinham perfil na rede social digital Facebook.

Ao indagar se todos concordavam em utilizar a rede social digital Facebook como um ambiente facilitador de aprendizagem, com postagens de conteúdos, links

e vídeos, postagens das atividades avaliativas, para interação e troca de informações da disciplina *Design de Acessórios*, todos aceitaram. Então, a docente da disciplina criou um grupo no Facebook com o mesmo nome da disciplina *Design de Acessórios*, e todos os estudantes matriculados no curso de *Design de Moda* na respectiva disciplina foram convidados a participar do grupo; os 40 estudantes aceitaram participar do grupo e ingressaram no grupo por meio do seu login e da senha da rede social digital Facebook. O Facebook foi planejado para ser utilizado como um ambiente para facilitar a aprendizagem colaborativa.

Conforme citado anteriormente, a disciplina de *Design de Acessórios* é uma disciplina de projeto, na qual os estudantes devem desenvolver um projeto de *design* de acessórios embasados em pesquisa de investigação criativa com muitas referências estéticas. Sorger e Udale (2009, p.16) ressaltam a importância da pesquisa para o desenvolvimento do projeto de *design* de moda: "Pesquisa significa investigação criativa, e o bom *design* não acontece sem alguma forma de pesquisa. Ela nutre a imaginação e inspira a mente criativa".

Como o segmento de design de moda move-se rapidamente em comparação a outras indústrias criativas e é um segmento que deve desenvolver o repertório estético dos estudantes, a utilização da rede social Facebook na disciplina facilitou para colaborar no processo de pesquisa dos estudantes com postagens de links de referências estéticas, conforme figura 15.

Figura 15 - Postagem de link para referência de pesquisa estética



Uma das etapas do desenvolvimento de um projeto de *design* de moda (no caso da referida disciplina, específico para o segmento de acessórios) é a pesquisa de público-alvo, que deve levar em consideração o perfil e o estilo de vida das pessoas para quem está sendo projetado o acessório. O estudante deve ter uma clara percepção de quem é o público alvo que irá consumir o acessório que está sendo desenvolvido.

Diante disto cada grupo de estudantes teve que desenvolver uma pesquisa de público-alvo e elaborar um vídeo, em que teria que colar imagens, textos, fotos e músicas relacionadas ao público-alvo pesquisado e postar no grupo da disciplina do Facebook. Todos os colegas da disciplina puderam visualizar os vídeos criados, para em sala de aula comentar e discutir sobre cada perfil de público-alvo.

Figura 16 - Postagens de vídeos de público-alvo



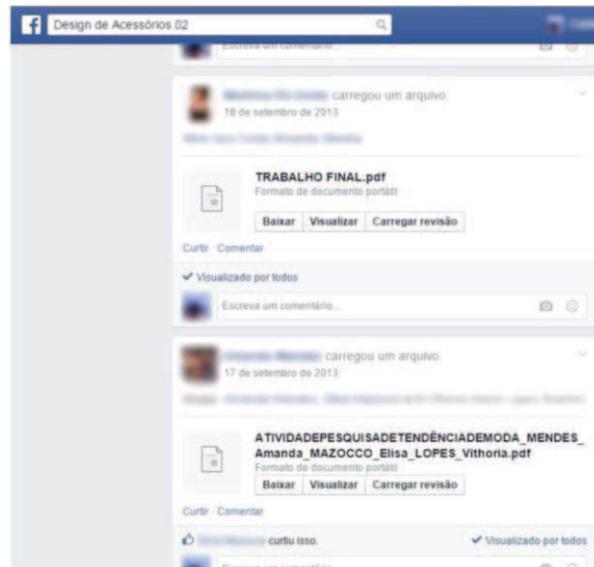
Outra etapa de extrema importância para o desenvolvimento de produtos de *design* de moda é a pesquisa de tendência de moda, por isso o estudante deve observar constantemente os principais desfiles de moda tanto nacionais quanto internacionais. Conforme explicita Frings (2012, p.91):

As tendências da moda são as ideias de estilo que as grandes coleções têm em comum; elas indicam o rumo que a moda está tomando. Previsoras da moda vão em busca dos estilos que acreditam ser proféticos, aquelas ideias semelhantes encontradas em várias coleções de sucesso que capturam o clima do momento e assinalam uma nova tendência de moda.

Para esta atividade os estudantes tiveram que analisar vários desfiles de moda, tanto nacionais quanto internacionais, desenvolver um relatório de pesquisa e postar no grupo da disciplina, para o compartilhamento entre as demais equipes. Deveriam

analisar os relatórios das demais equipes e por meio dessa análise apresentar em sala de aula (presencialmente) as tendências mais repetidas entre as equipes.

Figura 17 - Postagens do relatório de pesquisa de tendências



Para o desenvolvimento de um produto de *design* de moda, o *designer* deve previamente pesquisar, analisar e decidir a cartela de cores que irá aplicar na coleção. Conforme afirma Treptow (2013, p.109):

A cartela de cores de uma coleção deve ser composta por todas as cores que serão utilizadas, incluindo preto e branco. A cartela deve reportar ao tema escolhido para a coleção. Por exemplo, tema romântico: cores pastel, gama de rosados; tema gótico: cores escuras; tema "energético": cores fortes e intensas. O tamanho da cartela pode variar, principalmente em função do número de segmento que a empresa atender (feminino, masculino, infantil; ou casual, esportivo, festa). Uma coleção que atenda apenas a um segmento (ex: casual infantil) possui em torno de seis a 12 cores. Cartelas com oito a nove cores são geralmente, o suficiente para compor uma coleção, mas isso certamente não é uma regra fixa.

Como a cartela de cores desenvolvida para o projeto de *design* de moda, outras cartelas tiveram que ser desenvolvidas como: a cartela de aviamentos e a cartela de tecidos, todas apresentadas em formato digital e postadas no grupo da disciplina no Facebook. Essas cartelas sempre deveriam ser apresentadas com forte apelo estético. Para que os estudantes observassem uma boa referência visual, a docente da disciplina postava exemplos para os estudantes perceberem a importância da estética nas atividades de criação das cartelas.

Figura 18 - Postagem de exemplo de cartelas pela docente da disciplina



Após as pesquisas concluídas, os painéis de criação e inspiração desenvolvidos e todas as fases de planejamento finalizadas, os estudantes devem começar a esboçar a coleção. Essa fase do desenvolvimento do projeto de *design* de moda se chama Geração de Alternativas.

Treptow (2013, p.136) explica como a geração de alternativas deve ser criada:

De posse de um parâmetro de coleção definido, tema escolhido, cartela de cores delimitada e tecidos e aviamentos selecionados, o designer passa a criar propostas para a coleção. É importante que ele se preocupe com a intercambialidade das peças, ou seja, que uma mesma peça possa compor vários looks. Um exercício bastante eficiente para isso é pensar nas peças isoladamente e depois testar as combinações, como a antiga brincadeira de bonecas de papel.

Nesse processo de geração de alternativas, as equipes deveriam esboçar seus desenhos, montar um painel e postar no grupo da disciplina para que a docente pudesse fazer comentários de análise e orientar melhorias na coleção. De maneira colaborativa as outras equipes também poderiam fazer comentários sobre a geração de alternativas, para que dessa maneira, cada equipe melhorasse suas ideias e gerasse a coleção de produtos final.

Figura 19 - Tela de postagem da geração de alternativas para comentários e orientações tanto por parte da docente quanto por parte dos estudantes



Depois da geração de alternativas desenvolvida, dos comentários e das orientações postados no grupo do Facebook *Design de Acessórios*, os estudantes deveriam gerar a coleção de produtos final e postar novamente no grupo anteriormente à apresentação final do projeto de *design* de acessórios de moda, na aula presencial.

Os estudantes postavam o painel de coleção de design de acessórios para que a docente pudesse corrigir os últimos detalhes antes da apresentação final, e todas as equipes podiam acompanhar as orientações e os comentários, para que esses comentários e orientações pudessem de maneira colaborativa auxiliar a todos os projetos.

Figura 20 - Postagem do painel da coleção de *design* de acessórios final e comentários da docente e do estudante



#### **5.4.2 Desenvolvimento das atividades na disciplina Produção e Direção de Moda I**

Para o desenvolvimento da pesquisa apresentada, trabalhou-se com um grupo de 17 estudantes universitários matriculados no 1.º semestre do ano de 2014, na disciplina de Produção e Direção de Moda I do curso de graduação de Bacharel em *Design* de Moda de renomada Instituição de Ensino Superior localizada no município de Curitiba-Paraná.

No primeiro dia de aula, no início do semestre letivo, a docente da disciplina apresentou o plano de ensino e perguntou se todos os estudantes tinham perfil na rede social digital Facebook. Dos 17 estudantes matriculados na disciplina de Produção e Direção de Moda I, todos tinham perfil na rede social digital Facebook.

Ao indagar se todos concordavam em utilizar a rede social digital Facebook como ambiente facilitador de aprendizagem, com postagens de conteúdos, links e vídeos, postagens das atividades avaliativas, para interação e troca de informações da disciplina de Produção e Direção de Moda I, apenas uma estudante comentou que não acessava muito a rede social digital, mas não discordou em utilizar a rede social digital para fins educativos.

Assim sendo, a docente da disciplina criou um grupo no Facebook com o mesmo nome da disciplina Produção e Direção de Moda I (Figura 21), e todos os estudantes matriculados no curso de *Design* de Moda na respectiva disciplina foram convidados a participar do grupo; os 17 estudantes aceitaram participar do grupo e ingressaram nele por meio do seu login e da senha da rede social digital Facebook. O Facebook foi planejado para ser utilizado como um ambiente para facilitar a aprendizagem colaborativa.

Figura 21 - Criação do grupo Produção e Direção de Moda I



Conforme já mencionado, a disciplina de Produção e Direção de Moda I é uma disciplina voltada à produção de moda e nela os estudantes devem desenvolver projetos de produção de moda embasados em pesquisa de investigação criativa. McAssey e Buckley (2013, p.11) definem a produção de moda, também conhecida como *styling* de moda, nestes termos:

É uma maneira de combinar roupas e acessórios, exibindo-os do modo mais atraente ou desejável possível, para que sejam vendidos. Isso pode incluir, por exemplo, a escolha de acessórios (cintos, sapatos e joias) para complementar e combinar um vestido. As roupas podem ser produzidas individualmente ou como grupos de produtos (mostrando uma cartela de cores), com ou sem um modelo. O processo de *styling* envolve selecionar e experimentar um grande número de peças alternativas para chegar à composição perfeita.

Na produção de moda existem diversos segmentos a serem trabalhados: figurino (para televisão, teatro e (ou) cinema), editorial de moda (para revistas), catálogos de moda (para marcas), *styling* pessoal (para clientes particulares). Na referida disciplina foi enfatizado o segmento figurino, *styling* pessoal e editorial de moda.

Conforme afirmam Iglecio e Italiano (2012, p.1):

O figurino é a "pele" do ator e é de grande importância o ator se sentir bem dentro do figurino de seu personagem e utilizar o traje para comunicar a essência do espetáculo. O figurino, quando incorporado pelo ator, é eficiente, está bem resolvido. Um figurino equivocado pode arruinar uma interpretação e, conseqüentemente, uma trama.

As atividades na rede social Facebook no grupo da disciplina iniciaram com o conteúdo figurino. A docente da disciplina desenvolveu um trabalho denominado análise de roteiro de filme, que consiste em analisar a parte técnica do filme – roteiro, produção, época, entre outros – e pesquisar sobre o figurinista do filme e como ele desenvolver o respectivo figurino.

Para esta atividade ficar mais atrativa, a docente optou por postar dois trailers de filmes ganhadores do Oscar de melhor figurino no grupo da disciplina e solicitou que as estudantes votassem no filme cujo roteiro gostariam de analisar para a discussão na próxima aula presencial.

Figura 22 - Postagem dos trailers e solicitação da votação



O figurinista é responsável pela criação de roupas, acessórios, maquiagem e cabelo do personagem, seguindo a proposta estabelecida pelo diretor e(ou) ator. Para o aprofundamento do assunto discutido em sala de aula, maquiagem para cinema, teatro ou novela, a docente propôs uma pesquisa de maquiagem de um personagem que poderia ser de um filme ou de uma peça de teatro ou de uma novela de preferência de cada estudante, para postagem no grupo da disciplina.

Cada postagem deveria ter uma foto da maquiagem do personagem escolhido com explicação da produção, os colegas poderiam comentar e discutir a respeito com o intuito de interagir e complementar o assunto.

Figura 23 - Postagem de exemplo de maquiagem para figurino de cinema



O conteúdo *styling* pessoal, também chamado de consultoria de imagem, é um segmento da produção de moda que oferece conselhos de estilo ao público em geral. McAssey e Buckley (2013, p.94) fazem o seguinte comentário sobre o *styling* pessoal:

O *styling* pessoal, ou personal styling, envolve consultoria de imagem e cor, *styling* individualizado e orientação de compras para clientes particulares, além de conselhos de estilo para o público. Essa área vem crescendo rapidamente e ganhando visibilidade nos últimos anos, com a ascensão do *stylist* de celebridades e a influência cada vez maior das celebridades sobre o público consumidor de moda.

O referido conteúdo foi abordado em sala de aula com uma explicação teórica, e os estudantes colaboraram com o assunto discutindo e apresentando exemplos reais sobre *styling* pessoal, ao término da aula presencial; assim, foi solicitado que fossem postados no grupo da disciplina links conteúdos e textos sobre o referido assunto para ampliar o conhecimento sobre o assunto.

Os estudantes postaram após a aula presencial conteúdos acerca do tema *styling* pessoal e as respectivas postagens geraram debates e discussões, os estudantes compartilharam e interagiram entre si, conforme figura 24, que em apenas uma postagem tiveram em torno de 21 comentários.

Figura 24 - Postagem e discussão acerca do assunto *styling* pessoal



O conteúdo editorial de moda é um conteúdo desenvolvido na produção de moda, voltado especialmente para revistas de moda. Por meio do editorial são apresentados conceitos e narrativas, interpretando as tendências de moda da estação, conforme explicita McAssey e Buckley (2013, p.69):

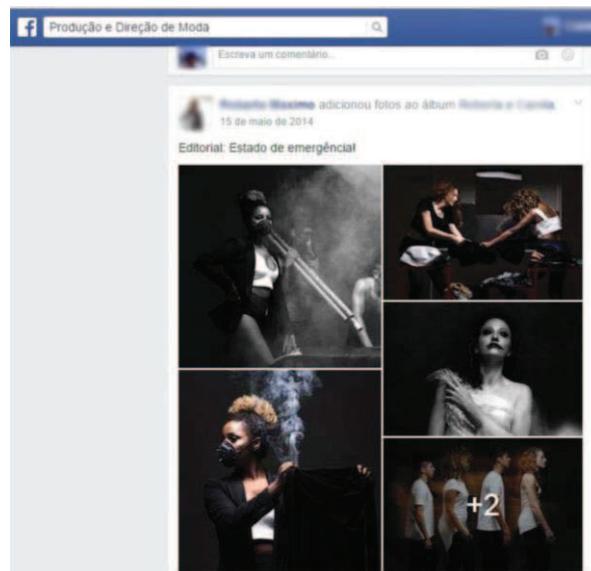
Um editorial de moda conta uma história por meio de imagens, muitas vezes ilustrando um tema, uma atmosfera ou um conceito. A partir dessas narrativas, os stylists editoriais interpretam as tendências da estação, como silhuetas-chave, cores, estampas e tecidos. O editor de moda e sua equipe são responsáveis pelo tom do editorial e pelo modo como ela irá atrair os leitores: a mesma tendência de moda, como, por exemplo, vestidos de verão em tons pastel, será executada de maneira diferentes, em termos de styling e fotografia, por diferentes publicações. O editorial também é determinado pela estação, como, por exemplo, casacos no inverno ou roupas de banho no verão.

O desenvolvimento da atividade editorial de moda foi realizado de maneira colaborativa entre os estudantes, que formaram equipes de três a quatro estudantes, organizadas na turma para a criação da atividade. A atividade consistia em realizar

um editorial de moda para o inverno de 2014, para uma revista de moda da cidade de Curitiba-Paraná. A equipe era responsável por todos os itens da produção de moda tais como: cenário, modelo, maquiagem, cabelo, acessórios, seleção dos looks.

A produção de moda depois de concluída deveria ser postada no grupo da disciplina para ser discutida e analisada em sala de aula (presencialmente) entre os estudantes e entre os estudantes e a docente.

Figura 25 - Postagem do editorial de moda de uma das equipes da turma



Como já assinalado, o grupo da disciplina no Facebook, além de atividades avaliativas dirigidas, deveria ser também um ambiente colaborativo para interação e troca de conteúdos. Como exemplo verifica-se uma estudante que avisa a todos os colegas que naquele momento estava assistindo a um programa na televisão sobre produção de moda brasileira, assim colaborando com a construção do conhecimento dos demais colegas (Figura 26).

Figura 26 - Postagem de uma estudante avisando aos demais colegas sobre programa na televisão do conteúdo da disciplina



Links de conteúdos, imagens e fotos de sites eram constantemente postados no grupo sobre assuntos relacionados aos conteúdos da disciplina. Os estudantes participavam e interagiam compartilhando materiais a qualquer hora e em qualquer momento, figura 27.

Figura 27 - Postagem de notícia relacionada aos conteúdos da disciplina



#### 5.4.3 Desenvolvimento das atividades na disciplina Produção e Direção de Moda II

Para o desenvolvimento da pesquisa apresentada, trabalhou-se com um grupo de 17 estudantes universitários matriculados na disciplina de Produção e Direção de

Moda II do curso de graduação de Bacharel em Design de Moda de renomada Instituição de Ensino Superior localizada no município de Curitiba-Paraná.

No primeiro dia de aula, no início do semestre letivo, a docente da disciplina apresentou o plano de ensino e perguntou se todos os estudantes tinham perfil na rede social digital Facebook. Dos 17 estudantes matriculados na disciplina de Produção e Direção de Moda II, todos tinham perfil na rede social digital Facebook.

Ao perguntar se todos acessavam diariamente a rede social digital Facebook, apenas 01 respondeu que não acessava diariamente a rede social digital Facebook. Ao indagar se todos concordavam em utilizar a rede social digital Facebook como ambiente facilitador da aprendizagem colaborativa da disciplina Produção e Direção de Moda II, todos aceitaram.

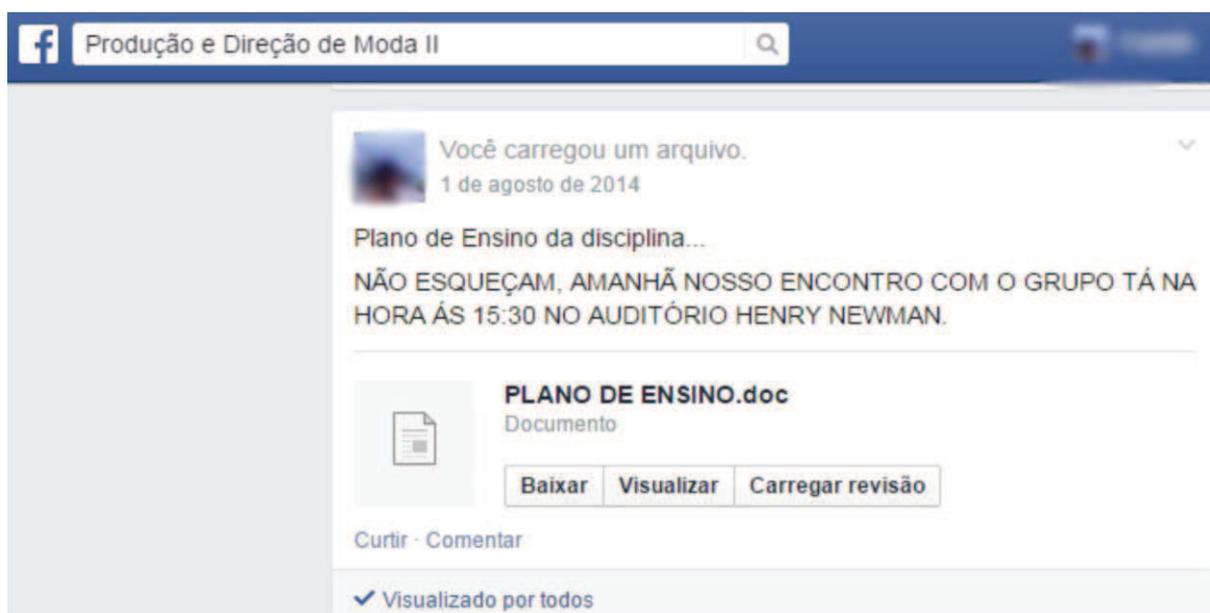
A docente da disciplina criou um grupo no Facebook com o mesmo nome da disciplina Produção e Direção de Moda II, e todos os estudantes matriculados no curso de Design de Moda na respectiva disciplina foram convidados a participar do grupo; os 17 estudantes aceitaram participar do grupo e ingressaram nele por meio do seu login e da senha da rede social digital Facebook. O Facebook foi planejado com o intuito de colaborar com o desenvolvimento da disciplina e com a comunicação entre estudantes e entre docente e estudantes.

Figura 28 - Tela da criação do grupo Produção e Direção de Moda II na rede social digital Facebook



O plano de ensino da disciplina Produção e Direção de Moda II foi estruturado para 18 semanas durante o segundo semestre de 2014, sempre enfatizando o uso da rede social digital Facebook como ambiente de comunicação da disciplina entre professor e estudantes e como ambiente de postagem dos trabalhos e das atividades, debates e discussão dos conteúdos. O plano de ensino da disciplina foi postado no grupo do Facebook Produção e Direção de Moda II (Figura 29).

Figura 29 - Plano de ensino da disciplina postado no grupo da disciplina



A primeira atividade realizada por meio da rede social digital Facebook foi a postagem do texto da peça de teatro, a parábola Assim é (Se Lhe Parece), (Figura 30). O referido texto foi apresentado em sala de aula, presencialmente, quando a docente apresentou o projeto do primeiro bimestre, de criação e desenvolvimento do figurino dos 12 personagens da peça de teatro pelas estudantes matriculadas na disciplina Produção e Direção de Moda II. A leitura do texto deveria ser realizada por todas as estudantes, pois a docente havia programado após a leitura uma discussão no grupo do Facebook Produção e Direção de Moda II para cada estudante comentasse o seu entendimento e sua percepção da referida parábola.

Figura 30 - Tela da rede social digital Facebook com a postagem do texto da peça Assim é (Se Lhe Parece)



A discussão sobre o conteúdo da parábola Assim é (se lhe parece), na rede social digital Facebook foi abordada por meio de duas questões que a docente elaborou. Os questionamentos se referiam ao personagem principal da peça e qual a mensagem principal que a parábola enfatizava (Figura 31).

Figura 31 - Tela da discussão sobre a parábola da peça no grupo Produção e Direção de Moda II



Em alguns momentos as estudantes tinham a iniciativa de postar vídeos e links relacionados ao conteúdo da disciplina; por exemplo, uma das estudantes encontrou na internet um vídeo da mesma peça de teatro que estava sendo trabalhada na disciplina que a turma teria que desenvolver o figurino (Figura 32), e ainda comentou: "Para quem já leu fica a dica esse link...".

Figura 32 - Tela da postagem da aluna que encontrou na internet vídeo relacionado à peça de teatro Assim é (Se Lhe Parece)



No primeiro dia de aula, início do semestre letivo, apresentado no plano de ensino (conforme anexo), a docente organizou uma atividade de visita técnica ao ensaio do grupo de teatro ao qual as estudantes teriam que desenvolver o figurino, para conhecerem os atores, o diretor e suas respectivas ideias em torno do figurino de seus personagens. Barros (2014) considera que as visitas técnicas trabalham o domínio psicomotor e o afetivo dos estudantes, o que norteou o planejamento da visita técnica para a disciplina.

Após essa visita, a docente criou o segundo debate na rede social digital Facebook, que foi um debate sobre a percepção das estudantes sobre o ensaio do grupo de teatro, a própria peça e os personagens (Figura 33).

Figura 33 - Tela da discussão sobre a visita técnica ao grupo de teatro



Para colaborar com a construção do conhecimento sobre metodologia do processo de criação de figurino para teatro, a docente organizou uma visita técnica ao acervo de figurinos do renomado teatro da cidade de Curitiba, o Teatro Guaíra. As estudantes na companhia da docente passaram a tarde de segunda-feira, horário em que a disciplina era ministrada, visitando o acervo de figurino do grupo de ballet do Teatro Guaíra e observando como são desenvolvidos os figurinos para cada espetáculo. Após essa visita, foi criada uma atividade de pesquisa em dupla; cada dupla de estudantes teria que pesquisar uma imagem na internet de um dos figurinos já desenvolvidos para o ballet do Teatro Guaíra, pesquisar o seu respectivo figurinista e postar na rede social digital Facebook, no grupo da disciplina, para assim compartilhar com as demais colegas, conforme figura 34.

Figura 34 - Telas da postagem da atividade de pesquisa do figurino de ballet do Teatro Guaira



Na aula presencial após a visita técnica ao Teatro Guaíra, as estudantes tinham que apresentar a pesquisa sobre os acontecimentos sociais, históricos e culturais da década de 1940, pois a peça de teatro Assim é (Se Lhe Parece) se passava na referida época. No mesmo dia da apresentação em sala de aula as estudantes tinham que postar a pesquisa em formato PDF na rede social digital Facebook e marcar o nome dos colegas que estavam em sua equipe de trabalho, conforme mostra figura 35. A postagem deveria ser feita para que todos os estudantes pudessem visualizar as pesquisas dos respectivos colegas e assim contribuir para a pesquisa do grupo como um todo.

Figura 35 - Tela da postagem da atividade de pesquisa sobre a década de 1940



Conforme figura 36, a estudante entusiasmada em compartilhar sua pesquisa com as colegas, compartilhou os títulos que estava utilizando para sua pesquisa dos anos de 1940. A estudante tirou foto das capas dos livros e ainda comentou: "Boa referência estética e ainda possui explicação das peças".

Figura 36 - Tela da postagem da capa dos títulos que a estudante estava utilizando para a pesquisa



Após a apresentação e postagem da pesquisa sobre os acontecimentos sociais, históricos e culturais da década de 1940, as estudantes tiveram que realizar uma pesquisa sobre o perfil de cada personagem, para quem estava desenvolvendo e criando o figurino, com recortes de imagens tiradas da internet. Esse painel de imagens do perfil do personagem deveria ser apresentado na aula presencial apontando suas características e referências. E no mesmo dia da apresentação, deveria ser postado na rede social digital Facebook, no grupo da disciplina (Figura 37), para assim ficar

registrado como referência para todas as colegas criarem uma única identidade de figurino, para os atores e as atrizes da peça de teatro.

Figura 37 - Tela da postagem do painel de imagens do perfil do personagem da peça de teatro



No processo de criação de figurino para a peça Assim é (Se Lhe Parece), após a pesquisa sobre acontecimentos sociais, históricos e culturais da década de 1940 e depois de definirem o perfil de cada personagem, a docente orientou as estudantes a desenvolverem um painel de inspiração para a criação da produção do figurino. Por meio de imagens pesquisadas na internet, as estudantes elaboraram um painel e apresentaram na aula presencial, explicando suas ideias e referências para o personagem. Depois da explicação, cada equipe postou o seu painel no grupo da disciplina, na rede social digital Facebook (Figura 38).

Figura 38 - Tela da postagem do painel de inspiração para criação do figurino dos personagens



Ao finalizar a pesquisa de referências e elaborar os painéis de imagens, as estudantes tiveram que criar a produção do figurino dos atores e das atrizes. O desafio que foi definido pela docente era que as estudantes criassem o figurino com peças de roupas encontradas em lojas de brechós, de roupas antigas da cidade.

As estudantes deveriam ir a esse segmento de lojas na companhia do ator ou da atriz para quem estavam desenvolvendo o figurino. Cada estudante tinha autonomia para ir em busca das peças individualmente; a docente orientou que as estudantes fossem aos brechós tirassem fotos das peças escolhidas, postassem no grupo da disciplina, na rede social digital Facebook para primeiramente serem avaliadas pela docente (Figura 39). Após a avaliação da produção, as peças poderiam ser adquiridas.

Figura 39 - Tela da postagem da foto tirada pela estudante da produção da criação do figurino vestida na atriz em loja de brechó



A avaliação da criação do figurino foi realizada por meio das imagens tiradas nas lojas de brechós. A docente avaliou as fotos postadas no grupo da disciplina e ao curtir cada foto as estudantes tinham o conhecimento que a produção estava aprovada pela docente da disciplina.

O projeto de criação de figurino para a peça Assim é (Se Lhe Parece) foi finalizado com a prova de roupas, no ensaio geral do grupo de teatro em um sábado pela manhã, no teatro da instituição de ensino. Todas as estudantes tiraram fotos dos seus respectivos figurinos sendo usados pelos atores e pelas atrizes e postaram as fotos na rede social digital Facebook, no grupo Produção e Direção de Moda II (Figura 40). Como fechamento do bimestre letivo, as estudantes realizaram uma apresentação na aula presencial com as postagens realizadas durante o bimestre e foram avaliadas pelo desenvolvimento do projeto de criação do figurino e as postagens das atividades no grupo Produção e Direção de Moda II, na rede social digital Facebook.

Figura 40 - Tela da postagem da foto tirada pela estudante da produção da criação do figurino vestida na atriz no teatro da instituição



Uma importante atividade realizada na disciplina de Produção e Direção de Moda II é a produção de um desfile de moda. O desfile de moda é um dos segmentos da produção de moda e é uma atividade que deve ser realizada em equipe, pois, conforme Treptow (2013, p.191), "A produção de um desfile de moda deve ser minuciosa e envolve profissionais como cabeleireiro, maquiador, stylist, DJ/sonoplasta, iluminador, relações públicas, manequins, passadeiras e assistentes de designer".

A produção de um desfile de moda é uma excelente atividade para os estudantes colocarem em prática a habilidade de trabalhar em equipe de maneira colaborativa.

As 17 estudantes matriculadas na disciplina tiveram que organizar um desfile de moda com peças de roupas confeccionadas por um grupo de estudantes do curso de Design de Moda para ser apresentando na feira de cursos da instituição.

A referida atividade estava sendo avaliada pela docente, e a produção do desfile de moda, as discussões, a organização e as ideias deveriam ser realizadas no grupo do Facebook Produção e Direção de Moda II, para que todas acompanhassem o que estava sendo decidido.

A atividade da produção do desfile de moda aconteceu em um sábado pela manhã e cada estudante ficou responsável por uma etapa da produção. As estudantes tiveram autonomia para escolher a sua devida responsabilidade na produção do desfile de moda. A docente orientou que fizessem uma planilha de responsabilidades e postassem no grupo da disciplina na rede social digital Facebook, conforme figura 41, para assim ficar registrado.

Figura 41 - Tela da postagem da planilha de responsabilidades da produção do desfile



As discussões sobre a produção do desfile de moda iniciou com a postagem de um vídeo de como o desfile deveria ser apresentado, com amostra de cabelo, maquiagem, postura das modelos e trilha sonora (Figura 42).

Figura 42 - Tela da postagem da primeira discussão sobre a produção do desfile de moda



À medida que as dúvidas surgiam e as ideias iam sendo elaboradas, as estudantes postavam imagens de referências para discutirem no grupo da disciplina na rede social digital Facebook. Conforme a figura 43, a estudante questionou sobre como poderiam ser o cabelo e a maquiagem das modelos no dia do desfile de moda e a colega buscou referências de cabelo e maquiagem na internet, criou um painel de imagens e postou no grupo Produção e Direção de Moda II para que as colegas visualizassem e aprovassem a sugestão (Figura 43).



Figura 44 - Tela de postagem e comentários sobre a organização do desfile de moda



Uma das estudantes foi a responsável por registrar o desfile por meio de produção fotográfica. A estudante acompanhou os bastidores da produção do desfile e a apresentação final, para depois compartilhar as imagens no grupo do Facebook da disciplina e assim todas as estudantes visualizarem o resultado final dessa produção (Figura 45). No encontro presencial, em sala de aula, após o desfile, o grupo Produção e Direção de Moda II do Facebook foi acessado pela docente e as fotos foram projetadas no telão para que fosse discutido o resultado final da produção do desfile de moda realizado pelas estudantes. Presencialmente foram comentadas questões sobre a produção do desfile de moda e o resultado obtido.

Figura 45 - Tela de postagem das fotos do desfile



O terceiro projeto da disciplina Produção e Direção de Moda II foi o desenvolvimento do catálogo de trajes históricos.

O conteúdo catálogos de moda é de extrema relevância para a disciplina Produção e Direção de Moda II, sendo um segmento muito trabalhado na área de moda. Sobre catálogos de moda, vale ressaltar o comentário de Frings (2012, p.432):

Os catálogos se tornaram uma forma bastante popular de propaganda devido à sua conveniência para as mulheres que trabalham fora, aposentados e pessoas que vivem longe de grandes áreas metropolitanas. Os varejistas podem produzir catálogos especializados, de sapatos por exemplo, em cooperação com os fornecedores.

Os catálogos de moda são uma publicação que serve para apresentar os produtos de moda, devem comunicar uma mensagem ou uma história para um público-alvo específico (MCASSEY; BUCKLEY, 2013).

O desenvolvimento do catálogo de trajes históricos foi uma atividade interdisciplinar realizada com os estudantes do curso de *Design* de Moda do 4.º período, do 6.º período e do 8.º período. Os trajes históricos foram confeccionados pelos estudantes do 4.º período da disciplina de Moulage Avançada, o registro fotográfico foi desenvolvido pelos estudantes do 6.º período na disciplina de Fotografia II e a produção do catálogo histórico pelas estudantes matriculadas na disciplina de Produção e Direção de Moda II, do 8.º período.

A primeira atividade do projeto do catálogo de trajes históricos foi desenvolvida na aula presencial de Produção e Direção de Moda II. Primeiramente a docente orientou as estudantes para verificarem os trajes confeccionados pelos estudantes do 4.º período, analisarem o acabamento das peças e vestirem as peças nos manequins. Após vestirem as respectivas peças históricas no manequim, as estudantes deveriam tirar uma foto do celular e postar no mesmo momento na rede social digital Facebook, no grupo da disciplina, para verificarem como as peças estavam representadas por meio da imagem (Figura 46).

Figura 46 - Tela de postagem das peças históricas para visualização da imagem



Após todas as estudantes tirarem as fotos dos seus respectivos celulares e postarem na rede social digital Facebook, no grupo da disciplina Produção e Direção de Moda II, a docente acessou o grupo da disciplina e projetou no datashow as imagens postadas pelas estudantes. Assim, foram discutidas ideias sobre cor de fundo da produção fotográfica, elementos que poderiam estar naquela imagem, acessórios que poderiam complementar a produção fotográfica.

Figura 47 - Tela de postagem das peças históricas para visualização da imagem



As ideias sobre a produção de moda do catálogo de moda das peças históricas foram anotadas em sala de aula, aprovadas por estudantes e pela docente para que na aula presencial subsequente a produção fotográfica do catálogo de moda fosse realizada. O resultado final da produção do catálogo de moda das peças históricas pode ser observado na figura 48 – apenas uma das imagens que faz parte do catálogo.

Figura 48 - Resultado final da produção de moda do catálogo das peças históricas



O último projeto da disciplina de Produção e Direção de Moda II foi o desenvolvimento da revista dos projetos do trabalho de conclusão de curso das estudantes. A primeira atividade da revista dos trabalhos de conclusão de curso consistiu na pesquisa de um modelo de layout. As estudantes foram orientadas pela docente a pesquisar um modelo de layout adequado para uma revista de trabalho de conclusão de curso e a postá-lo no grupo da disciplina (Figura 49), na rede social digital Facebook para que todas as estudantes pudessem compartilhar suas opiniões. A revista deveria ter um único layout e estaria apresentando todos os trabalhos de conclusão de curso.

Figura 49 - Exemplo de layout de revista postado no grupo da disciplina Produção e Direção de Moda II por uma das estudantes



Algumas estudantes optaram por criar o modelo de layout (Figura 50) e postaram no grupo da disciplina para compartilhar com as demais colegas. A postagem do modelo de layout deveria ser feita antes da aula presencial, para que na aula presencial cada estudante argumentasse o porquê da escolha de um layout em específico para a revista de trabalhos de conclusão de curso.

Figura 50 - Exemplo de layout criado por uma das estudantes e postado no grupo da disciplina Produção e Direção de Moda II, no Facebook

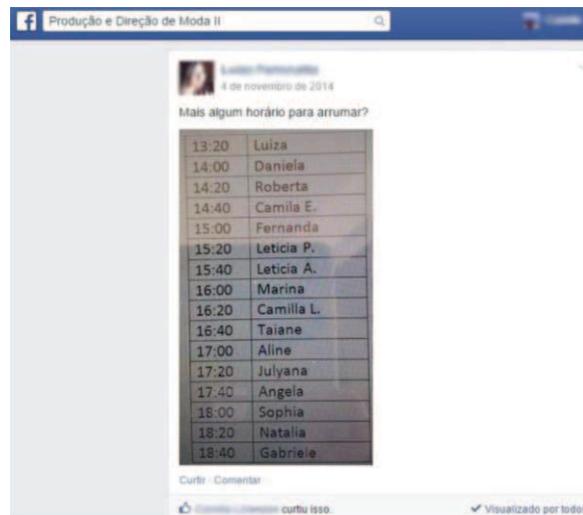


Na aula presencial as estudantes discutiram os modelos de layout com mediação da docente e foi decidido o modelo de layout para a revista de trabalhos de conclusão de curso. Após a decisão do layout da revista, na aula presencial, começou a ser discutido o projeto de produção de moda dos trabalhos de conclusão de curso que iria acontecer na aula subsequente, no laboratório fotográfico da instituição.

A organização da produção de moda dos trabalhos de conclusão de curso foi realizada no grupo da disciplina, no Facebook, para o acompanhamento de todos e para a avaliação da docente. As decisões sobre horários, modelos, maquiagem, fotógrafo foram postadas no grupo da disciplina para melhor organização do projeto.

A estudante responsável pelos horários da produção de moda desenvolveu um cronograma com horários definidos para cada estudante começar a sua devida produção de moda no laboratório fotográfico da instituição e postou no grupo da disciplina.

Figura 51 - Horários da produção de moda organizado por uma estudante e postado no grupo da disciplina no Facebook



Comunicados sobre o fotógrafo, a luz da produção e as referências de produção que deveriam ser pesquisadas, foram postados no grupo da disciplina Produção e Direção de Moda II, na rede social digital Facebook (Figura 52).

Figura 52 - Postagem de comunicado sobre o fotógrafo da produção de moda



Discussões sobre a maquiagem das modelos, sobre o estilo de penteados para os cabelos das modelos foram realizadas no grupo da disciplina, conforme apresentado na figura 53. Todos os detalhes do planejamento de uma produção de moda foram executados por meio do grupo da disciplina. No dia da produção de moda, no laboratório fotográfico da instituição tudo estava organizado para o desenvolvimento da produção fotográfica.

Figura 53 - Postagem de notícia relacionada ao conteúdo da disciplina por uma estudante



Após a produção de moda realizada no laboratório fotográfico e o layout da revista definido, as estudantes matriculadas na disciplina Produção e Direção de Moda II criaram a revista dos trabalhos de conclusão de curso em dois formatos: físico e digital. O formato digital foi criado no editor online Joomag, uma plataforma de criação e publicação de textos digitais. Após o formato digital criado, as estudantes postaram a revista no grupo da disciplina no Facebook para a avaliação da docente.

Figura 54 - Postagem da revista digital dos trabalhos de conclusão de curso



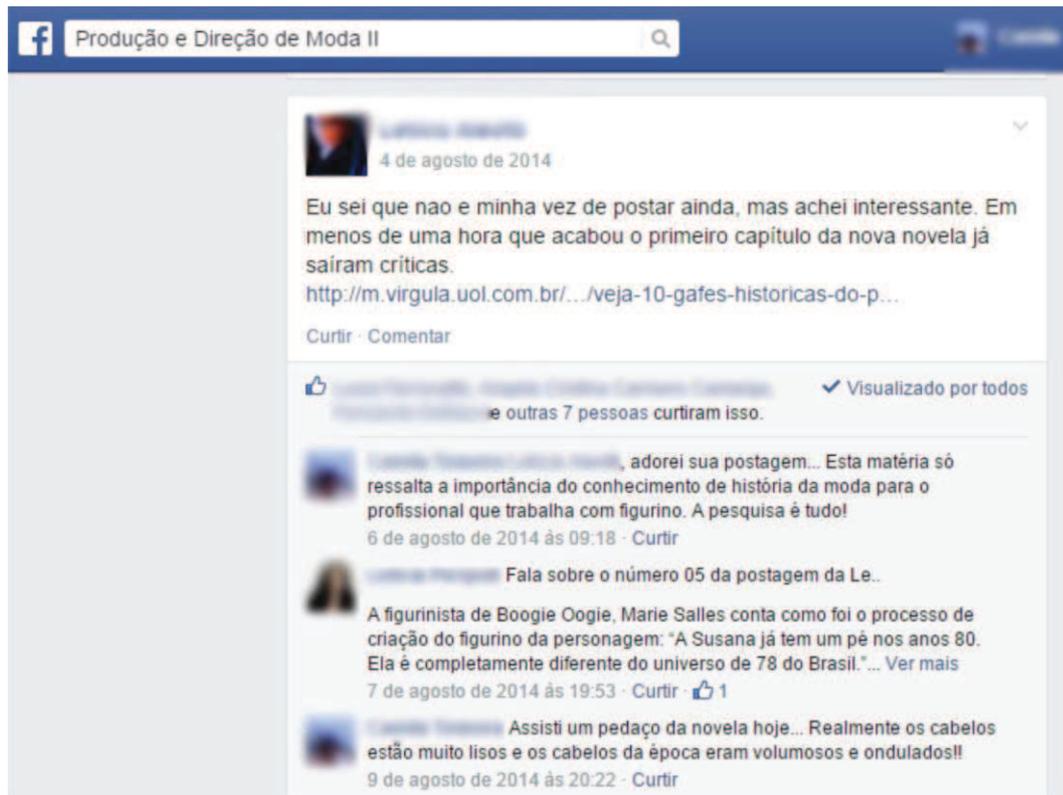
A docente da disciplina, com o intuito de promover interação entre os estudantes fora da sala de aula e mais interesse pelo assunto de produção de moda e figurino, organizou a atividade "novidades". Esta era uma atividade que tinha de ser postada semanalmente pelos estudantes, sendo considerada como nota individual. Cada semana um estudante era responsável por postar uma novidade relacionada ao conteúdo da disciplina e os colegas poderiam comentar e criar uma discussão em torno da postagem. Uma estudante postou uma novidade, apesar de não ser a responsável pela atividade "novidade" da semana, mesmo assim postou uma notícia que acreditou ser interessante e assim resolveu compartilhar com os colegas (Figura 55).

Figura 55 - Postagem de notícia relacionada ao conteúdo da disciplina por uma estudante



Em alguns momentos as estudantes não conseguiam aguardar seu momento de postagem da atividade "novidades" e postavam assuntos relacionados à disciplina recém-lidos na internet para compartilhar os assuntos com os demais colegas. A estudante ainda ressalta: "Em menos de uma hora que acabou o capítulo da novela já saíram as críticas". O texto postado fazia referência ao figurino da novela que havia acabado de estrear (Figura 56).

Figura 56 - Tela da postagem sobre a crítica do figurino da novela recém-estreada



A primeira postagem oficial da atividade "novidades" valendo como avaliação individual foi uma notícia recém-postada na internet sobre o figurino de ballet do New York City Ballet, que tinha como figurinistas grandes nomes da moda internacional como Carolina Herrera e Valentino (Figura 57).

Figura 57 - Postagem da atividade "novidades" sobre o figurino de ballet do NYC Ballet



No decorrer do semestre letivo, as estudantes demonstraram entusiasmo por postar notícias atuais relacionadas ao conteúdo que estava sendo discutido na disciplina durante as aulas presenciais. Por exemplo, uma estudante postou um vídeo dos bastidores de uma produção de moda para um editorial da renomada revista FFW. A estudante ainda analisa o vídeo e comenta: "Eu adoro a forma como eles tratam os editoriais, pintando o trabalho como ele é, sem encher de frufu..." (Figura 58).

Figura 58 - Tela de postagem de vídeo e comentário de uma estudante sobre o conteúdo do vídeo



Ao pesquisar materiais e tecidos para o desenvolvimento das peças de figurino para o grupo de teatro, uma das estudantes encontrou uma notícia sobre as possibilidades do material feltro e compartilhou com as colegas comentando: "Nunca nos lembramos do feltro, mas como mostra na matéria podemos fazer coisas incríveis e é um material barato!" (Figura 59).

Figura 59 - Tela de postagem sobre ideia de material a ser utilizado



Como já relatado anteriormente, uma vez por semana uma estudante deveria postar uma notícia nova no grupo do Facebook, Produção e Direção de Moda II que estivesse relacionada ao conteúdo da disciplina para assim enriquecer o repertório de todas as estudantes. Conforme a figura 60, a atividade novidades sempre era atual e as estudantes se preocupavam com a crítica das colegas. A estudante ao postar a novidade comentou: "A blogueira Tais Paiva faz comentários diversos, desde elogios até críticas irônicas aos figurinos. Espero que gostem.".

Figura 60 - Postagem da atividade "novidades" por uma estudante



A proximidade e a comunicação entre a docente da disciplina e as estudantes eram constantes. A docente postava lembretes e recados na página do grupo da disciplina para enfatizar encontros, horários e datas.

Figura 61 - Postagem de comunicados da docente



As estudantes, ao visualizar a postagem, comentavam ou curtiavam o comentário para mostrar que haviam visualizado a postagem da docente. A docente acompanhava se todas as estudantes estavam visualizando as publicações no ícone de visualização. Conforme mostra figura 62, a postagem foi visualizada por todos.

Figura 62 - Postagem de comunicado da docente e ícone mostrando que a mensagem foi visualizada por todos



O semestre letivo foi finalizado, as estudantes foram avaliadas por suas participações em sala de aula, pelas postagens na rede social digital Facebook e pelas atividades desenvolvidas. As estudantes que participaram das referidas atividades se formaram no final do semestre letivo, mas o grupo da disciplina Produção e Direção de Moda II ainda permanece ativo; as participantes do grupo que são formandas continuam postando assuntos relacionados ao conteúdo da disciplina, conforme figura 63.

Figura 63 - Postagem de notícia relacionada ao conteúdo da disciplina após semestre letivo finalizado



As atividades realizadas nas diversas disciplinas na rede social digital Facebook, em seus respectivos grupos, colocaram alunos e professores na comunidade de aprendizagem, enfatizando atividades semelhantes ao mundo real.

Os estudantes nas atividades assumiram a responsabilidade da sua aprendizagem, construindo o conhecimento de maneira colaborativa e trazendo diversas maneiras de pensar.

A experiência vivenciada nos grupos das disciplinas na rede social digital Facebook permitiu que a aprendizagem colaborativa fosse desenvolvida, cujos resultados serão apresentados e discutidos no próximo capítulo.

## 6 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

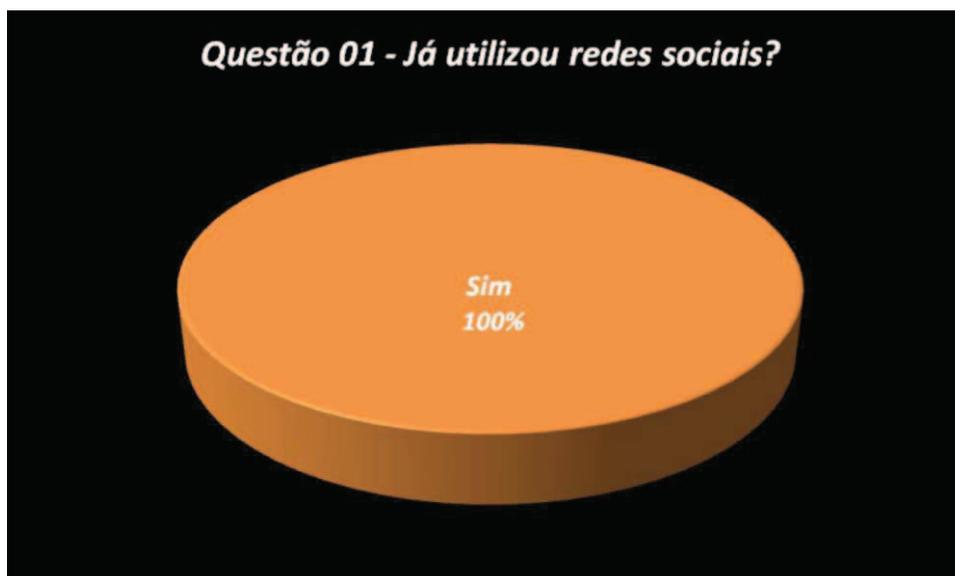
### 6.1 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS OBTIDOS NO QUESTIONÁRIO 01

Para a análise das 490 respostas obtidas no primeiro questionário (Anexo D), foi criado um arquivo no programa Excel para desenvolver o estudo dos dados obtidos. Os dados foram analisados para obter um resultado mais concreto.

Primeiramente, buscou-se identificar se os estudantes utilizavam as redes sociais digitais (Questão 01).

Conforme apresentado no gráfico 1, dos 98 respondentes do primeiro questionário 98 já haviam utilizado alguma rede social digital, portanto todos os estudantes, em sua maioria nascidos na era digital, utilizam redes sociais digitais.

Gráfico 1 - Utilização das redes sociais



Fonte: A autora (2015).

Os dados apresentados certificam a afirmação da Box 1824 (2011) que os jovens brasileiros de 18 a 24 anos são naturalmente digitais, crescem conectados e integrados ao mundo por meio da internet e das redes sociais digitais.

A questão 02 recaiu sobre os motivos de utilização das redes sociais digitais, conforme tabela 1, o item contatos com amigos obteve 98 respostas sim. O item entretenimento teve 83 respostas sim e 15 respostas negativas. O item apoio a aprendizagem obteve 53 respostas sim e 45 respostas negativas. Já o item discussão de temas de interesse obteve 56 respostas como sim e 42 respostas como não. Contato

profissional obteve 63 respostas como sim e 35 respostas não. No item outros, 21 respondentes assinalaram com sim e 76 não assinalaram, tendo como resposta não.

Tabela 1 - Porcentagem de respostas da segunda questão

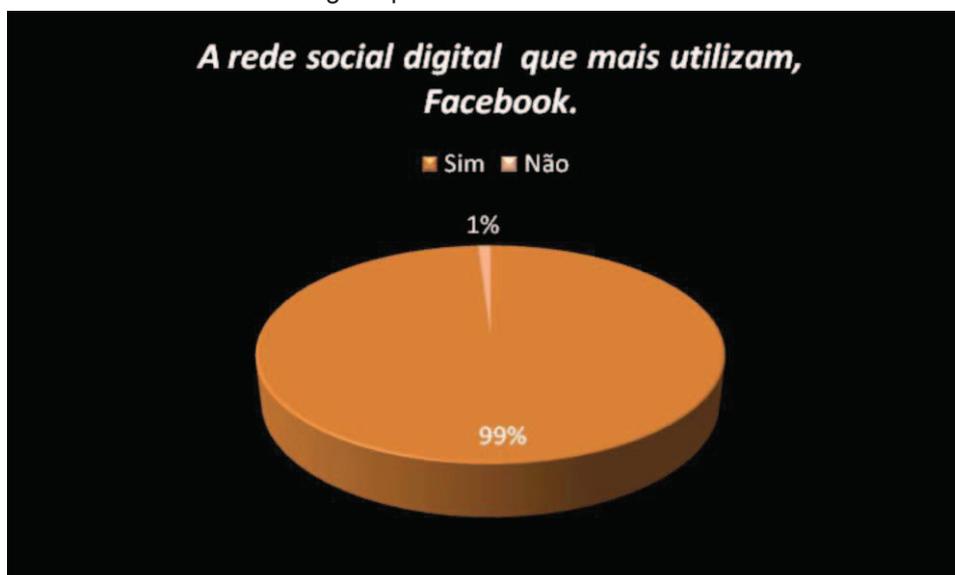
Itens da questão 02. Utilização das redes sociais digitais	Respostas (%)	
	Sim	Não
Contatos com amigos	100	0
Entretenimento	84	15
Apoio a aprendizagem	54	46
Discussão de temas de interesse	57	43
Contatos profissionais	64	36
Outros	21	79

Fonte: A autora (2015).

Os dados apresentados atestam a afirmação de Mattar (2010) que os jovens nascidos na era digital interagem um com o outro e processam informações de maneiras diferentes aos seus pais, pois se socializam por meio das redes sociais digitais.

A questão 03 do questionário abordava a rede social digital que mais utilizam; dos 98 respondentes do primeiro questionário, apenas um não assinalou a rede social digital Facebook.

Gráfico 2 - A rede social digital que mais utilizam - Facebook

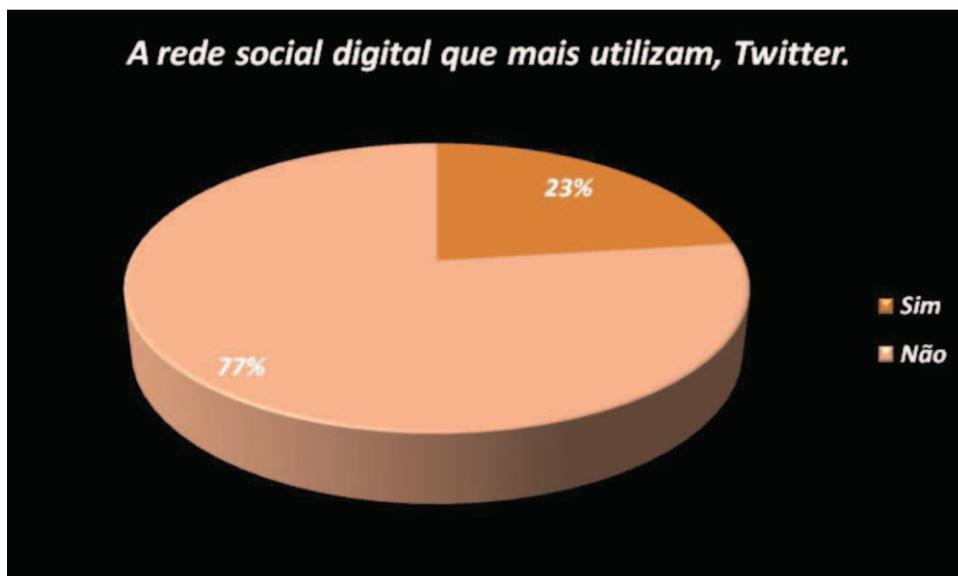


Fonte: A autora (2015).

Os dados apresentados corroboram a afirmação de Moreira e Januário (2014) que o Facebook faz parte integrante dos estudantes nascidos na era digital e é a rede social digital mais utilizada em todo o mundo, sendo também a mais reconhecida.

Em relação à rede social digital Twitter, dos 98 respondentes do primeiro questionário, 22 (23%) estudantes responderam que utilizam a referida rede social digital e 76 (77%) responderam que não utilizam a rede social digital Twitter.

Gráfico 3 - A rede social digital que mais utilizam - Twitter

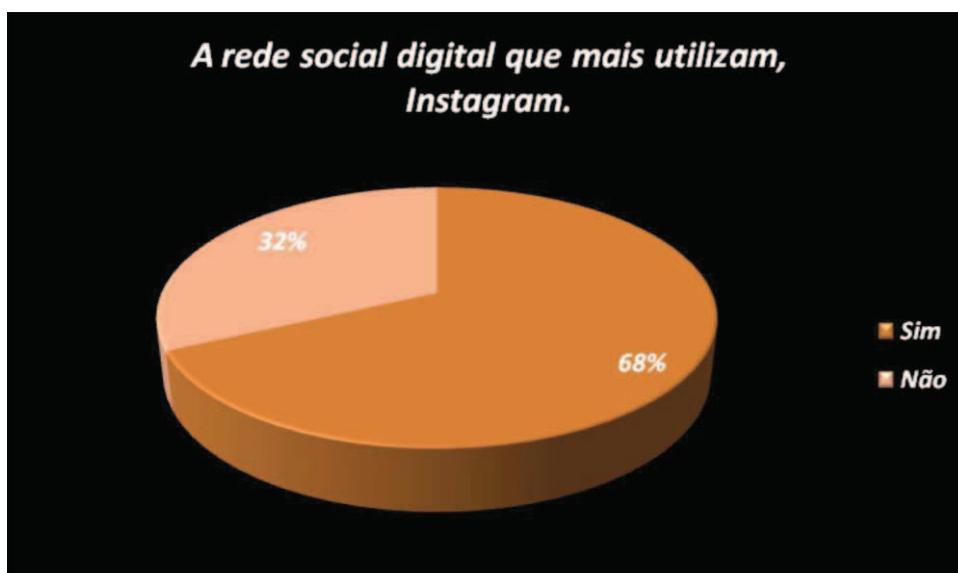


Fonte: A autora (2015).

As redes sociais digitais MySpace e Orkut não foram assinaladas por nenhum estudante, portanto tiveram 0% de utilização por parte dos estudantes.

A rede social digital Instagram foi assinalada por 67 estudantes e apenas 31 estudantes não a assinalaram; assim, 68% dos respondentes utilizam a rede social digital Instagram.

Gráfico 4 - A rede social digital que mais utilizam - Instagram



Fonte: A autora (2015).

Portanto, a rede social digital mais utilizada pelos respondentes é o Facebook com 99% de respostas, logo em seguida vêm a rede social digital Instagram, com 69% de respostas sim, e o Twitter, com 23% de respostas sim. As redes sociais digitais MySpace e Orkut, conforme citado anteriormente, não foram assinaladas por nenhum estudante.

Tabela 2 - Porcentagem de respostas da terceira questão

Itens da questão 03 Rede social digital mais utilizada	Respostas (%)	
	Sim	Não
Facebook	99	1
Twitter	23	77
MySpace	0	100
Orkut	0	100
Instagram	69	32

Fonte: A autora (2015).

A questão 04 do primeiro questionário, que foi aplicado aos 98 estudantes do curso de *Design* de Moda, foi relacionada à frequência da utilização das redes sociais digitais na vida dos universitários. No questionário foram inseridos os itens: todos os dias da semana, cinco dias na semana, três dias na semana e dois dias na semana.

O item todos os dias da semana foi assinalado por 94 respondentes, apenas 04 estudantes assinalaram a questão cinco dias na semana. Os itens três dias na semana e dois dias na semana não foram assinalados por nenhum estudante.

Gráfico 5 - Frequência da utilização das redes sociais digitais



Fonte: A autora (2015).

Conforme a análise dos dados, 96% dos estudantes acessam as redes sociais digitais todos os dias da semana. Os 4% dos estudantes que não acessam as redes sociais digitais, assinalaram a questão cinco dias na semana. Portanto, a maioria dos estudantes acessa as redes sociais digitais todos os dias da semana.

Os dados obtidos confirmam o que Bauman (2011) aponta: os jovens da era digital acessam o Facebook diariamente e estão conectados na maior parte do seu dia.

Tabela 3 - Porcentagem de respostas da terceira questão

Itens da questão 04 Frequência da utilização das redes sociais digitais	Respostas (%)	
	Sim	Não
Todos os dias da semana	96	4
Cinco dias na semana	4	96
Três dias na semana	0	0
Dois dias na semana	0	0

Fonte: A autora (2015).

A questão 05, do questionário 01 (Anexo D), é uma questão aberta e foi solicitado aos 98 participantes que apresentassem duas frases que traduzissem suas opiniões acerca das redes sociais digitais. Dos 98 respondentes, 06 estudantes deixaram a questão em branco, portanto esta questão será analisada com o percentual de 92 respondentes.

Dos 92 respondentes, 36 respostas, portanto, 39% dos estudantes acreditam que as redes sociais digitais facilitam a comunicação, conforme apresentado:

- *Ajuda em comunicações instantâneas.*
- *Essenciais para a comunicação na contemporaneidade.*
- *As redes sociais facilitam a comunicação com os membros da equipe para a realização dos futuros trabalhos.*
- *As redes sociais facilitam a comunicação devido ao alto número de acesso por dia de cada uma das pessoas.*

Aqui se percebe o que Palfrey e Gasser (2011) discutem, que os jovens nascidos na era digital passam a maior parte do seu tempo conectados nas redes sociais digitais e é por meio destas que conversam e se comunicam com colegas, amigos e familiares.

Observa-se também que as redes sociais digitais são utilizadas para a comunicação entre colegas de equipe para o desenvolvimento de trabalhos acadêmicos.

O segundo conceito que mais apareceu na questão 05 do questionário 01 nas frases dos estudantes foi a relação das redes sociais digitais com a informação. Dos 92 respondentes da questão 05, 25 estudantes associaram redes sociais a informação. O uso desse conceito pelos entrevistados assume as seguintes características:

- *O uso das redes sociais auxilia a quantidade de informações que podem ser absorvidas ao mesmo tempo.*
- *É importante para que tenhamos acesso a informações de diversas áreas.*
- *Sem as redes sociais não haveria o acesso a tantas informações que temos hoje.*
- *Fluxo de informações entre os usuários.*
- *Com a atualização dos aplicativos das redes sociais nos celulares podemos estar em constante troca de informações.*

Como se vê nessas respostas, os estudantes acessam as informações por meio das redes sociais digitais, corroborando com Mattar (2010) quando ele apresenta que os jovens nascidos na era digital processam informações por meio das redes sociais digitais sempre as explorando. E também com Santaella (2014), que afirma que essa juventude recebe informações de fontes diversas de forma rápida e instantânea.

Vale ressaltar Moran (2000) quando afirma que o principal desafio do educador contemporâneo é tornar todo o fluxo de informação que o jovem nascido na era digital recebe em informações significativas e verdadeiras.

- *Ficar a par dos acontecimentos (seguindo jornais, revistas...).*

Nessa resposta pode-se conferir que os jovens nascidos na era digital realizam suas leituras e mantêm-se a par dos acontecimentos por meio das redes sociais digitais. Ao invés de comprar jornais ou revistas, seguem os jornais e as revistas nas redes sociais digitais para receber informações e notícias.

A aproximação e o estreitamento do relacionamento com as redes sociais digitais também apareceram na questão 05, dos 92 respondentes, 23 escreveram frases que correspondiam a esse assunto:

- *As redes sociais são importantes para a interação entre as pessoas.*
- *As redes sociais aproximam as pessoas que estão distantes.*
- *A utilização das redes sociais ajuda pessoas tímidas a se entrosar com outras pessoas.*

- *Nas redes sociais posso conhecer mais sobre meus amigos. Nas redes sociais posso conhecer pessoas de uma forma diferente.*
- *As redes sociais permitem o contato e compartilhar informações com amigos e familiares.*
- *Grande capacidade de envolvimento com diversas pessoas de diferentes lugares.*

Tais relatos comprovam o que Leiva (2007) traz, que os estudantes da contemporaneidade constroem laços não necessariamente com pessoas que estão fisicamente no mesmo lugar e sim com pessoas que podem buscar em distintos lugares.

Constata-se também que interagem simultaneamente com muitos e são adeptos do coletivo. Compartilham informações pessoais para estarem mais próximos e interagirem com amigos e familiares.

Os estudantes também escreveram sobre a relação das redes sociais digitais e o ensino. Dos 92 respondentes, apenas 09 escreveram acerca da relação rede social e o ensino, conforme apresentado a seguir:

- *Utilizo o Facebook para discussão sobre trabalhos acadêmicos.*
- *As redes sociais ajudam a expandir nosso conhecimento.*
- *As redes sociais aproximam e possibilitam um contato imediato para desenvolvimento dos trabalhos da faculdade.*
- *As redes sociais ajudam em várias pesquisas.*
- *As redes sociais servem não só como entretenimento como forma de troca de informações importantes no dia-a-dia de um estudante, pois são os meios mais fáceis de enviar notícias sobre trabalhos para os colegas de turma.*
- *Compartilham e oferecem aprendizado.*
- *As redes sociais são um ótimo meio para o aprendizado.*
- *Facilita a troca de informações nos trabalhos do curso.*

As respostas obtidas confirmam Siqueira e Alcântara (2003), quando argumentam que as metodologias de ensino devem considerar o uso das redes sociais digitais para tornar o ensino mais dinâmico e interativo, pois, conforme explicitado, os alunos discutem os trabalhos acadêmicos no Facebook. Portanto, os professores podem assumir a postura de um facilitador da aprendizagem em um contexto mais participativo.

Os conceitos que os estudantes mais relacionam com as redes sociais digitais são a comunicação, a informação, os relacionamentos e o aprendizado. Dos 92

respondentes: 36 (39%) explicitaram ideias em torno da comunicação e sua relação com as redes sociais digitais; 25 (27%) relacionaram as redes sociais digitais com a informação; 23 (25%) estudantes acreditam que as redes sociais digitais facilitam os relacionamentos e 10 estudantes (9%) acreditam que as redes sociais facilitam e (ou) colaboram com o aprendizado.

Gráfico 6 - Conceitos acerca das redes sociais digitais



Fonte: A autora (2015).

É importante ressaltar que alguns estudantes escreveram acerca dos aspectos negativos das redes sociais digitais, como as pessoas devem ter cautela e critério na utilização das redes sociais digitais. Seguem alguns comentários:

- *Pode atrapalhar a vida social.*
- *Aspecto ruim: às vezes você está tão entretido naquele meio que esquece do restante.*
- *As redes sociais também ajudam a distrair os alunos de seus afazeres, pois às vezes apresentam conteúdos mais atraentes.*
- *Redes sociais em excesso podem prejudicar o convívio e a interação com as pessoas no mundo real.*

Constata-se que os jovens percebem que as redes sociais digitais em excesso podem atrapalhar tanto a vida social quanto a vida acadêmica, pois a atenção se divide. Conforme Domínguez (2011), os jovens quando conectados em

excesso perdem a concentração e a profundidade, e acabam por esquecer-se do que acontece ao redor.

## 6.2 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS OBTIDOS NO QUESTIONÁRIO 02

Em relação ao questionário 02, aplicado aos estudantes matriculados na disciplina de *Design* de Acessórios, no segundo semestre de 2013, e para os estudantes matriculados nas disciplinas de Produção e Direção de Moda I, no primeiro semestre de 2014, e Produção e Direção de Moda II, no segundo semestre de 2014, optou-se por analisar as respostas de maneira separada, por disciplina.

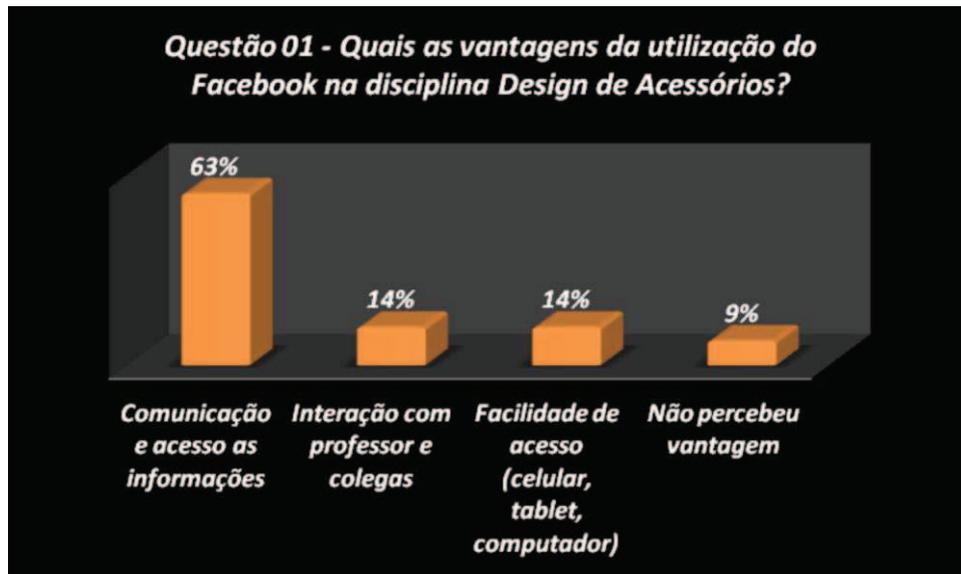
Esse procedimento teve por base a primeira experiência desta pesquisadora no uso da rede social digital Facebook como proposta da aprendizagem colaborativa na disciplina de *Design* de Acessórios. Em seguida, com outra turma na disciplina de Produção e Direção de Moda I e repetiu-se a experiência com a mesma turma na disciplina Produção e Direção de Moda II. Portanto, a análise das respostas do questionário 02 foi realizada por disciplina.

### 6.2.1 Análise do questionário 02 com estudantes da disciplina *Design* de Acessórios

Conforme já citado anteriormente, o questionário 02 continha 07 perguntas abertas e nele os estudantes tinham liberdade para expor seus respectivos pontos de vista sobre a rede social digital Facebook sendo utilizada para a disciplina.

A questão 01 recaiu sobre as principais vantagens da utilização do Facebook na disciplina de *Design* de Acessórios, e dos 35 respondentes: 22 (63%) estudantes citaram a comunicação e o acesso às informações como uma vantagem; 5 (14%) estudantes optaram a interação entre docente e discentes; 5 (14%) responderam a praticidade e a facilidade de acesso, pois a rede social digital pode ser acessada pelo celular, pela tablete e (ou) pelo computador; e 3 estudantes (9%) não perceberam vantagem na utilização do Facebook na disciplina de *Design* de Acessórios.

Gráfico 7 - Vantagens da utilização do Facebook na disciplina Design de Acessórios



Fonte: A autora (2015).

Pelos dados apresentados no gráfico 7, pode-se afirmar que os estudantes perceberam vantagens na utilização do Facebook na referida disciplina. De acordo com a avaliação, 91% dos estudantes perceberam vantagens, apenas 9% não perceberam vantagens.

Os estudantes justificaram as vantagens na utilização do Facebook em função dos seguintes motivos:

- *A vantagem é a comunicação imediata, já que o Facebook na maioria dos casos é muito utilizado, então a rapidez das informações vale ser destacada.*
- *Informação chega mais rápido. Pessoas podem discutir sobre temas postados.*

Tais características vão ao encontro do que Palfrey e Gasser (2011) apontam, que os jovens nascidos na era digital aceitam com mais facilidade os formatos mais ágeis e que os ambientes informais da web funcionam melhor.

Vale destacar também que o aluno ao discutir com seus colegas os temas postados está construindo o aprendizado colaborativamente, portanto o papel do professor se torna a de um mediador ao utilizar o Facebook como um ambiente para desenvolver a aprendizagem colaborativa.

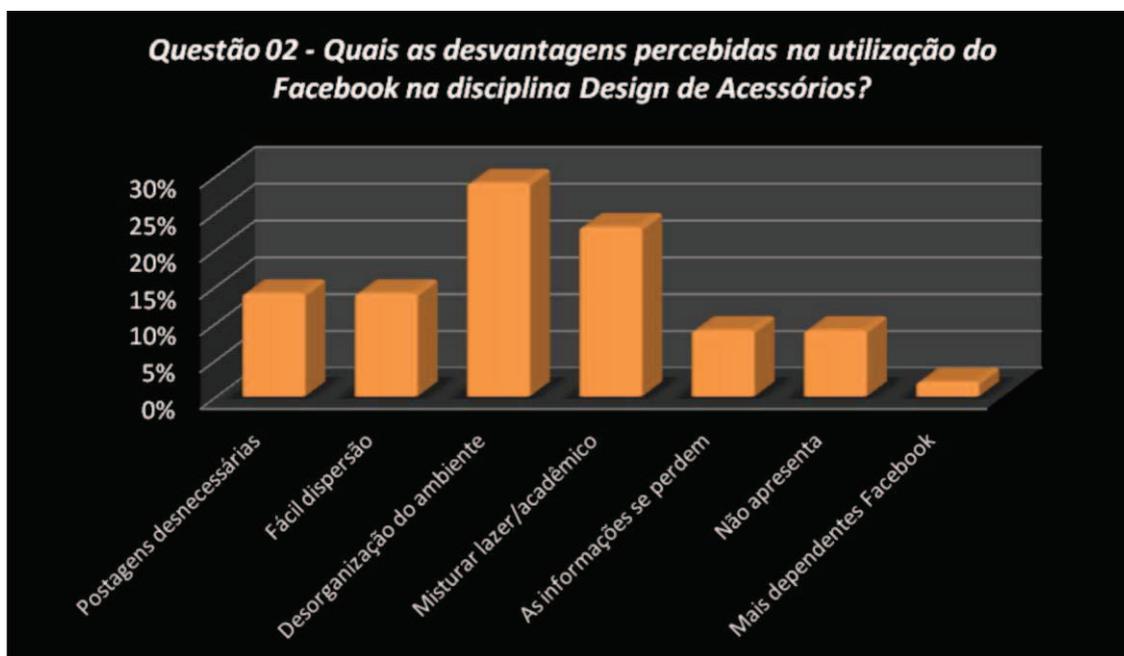
- *É ótimo pelo fato que todos já estão conectados e não precisam se preocupar para entrar em outro site e achar informações.*

- *As vantagens de usar o Facebook nas disciplinas é a facilidade do acesso e os avisos de novas notificações.*

Diante dessas respostas, menciona-se Mattar (2010), para quem os jovens nascidos na era digital são rápidos e estão acostumados a receber informações imediatas.

A questão 02 abordou as desvantagens percebidas na utilização do Facebook na disciplina *Design de Acessórios* (Gráfico 8), e dos 35 estudantes respondentes: 5 (14%) afirmaram que uma das desvantagens é a postagem de informações desnecessárias, não relacionadas às disciplinas; 5 (14%) estudantes citaram a fácil dispersão, 10 (29%) dos estudantes percebem como desvantagem a desorganização do ambiente ao postar os trabalhos acadêmicos, não tem uma sequência organizada; 8 (23%) respondentes percebem o Facebook como um ambiente de lazer e a desvantagem é misturar assuntos de lazer com assuntos acadêmicos; 3 (9%) estudantes afirmam que no ambiente as informações se perdem; 3 (9%) dos estudantes acreditam que não apresenta desvantagens; e 1 (2%) estudante acredita que a desvantagem é que todos ficarão ainda mais dependentes das redes sociais digitais.

Gráfico 8 - Desvantagens percebidas na utilização do Facebook na disciplina *Design de Acessórios*



Fonte: A autora (2015).

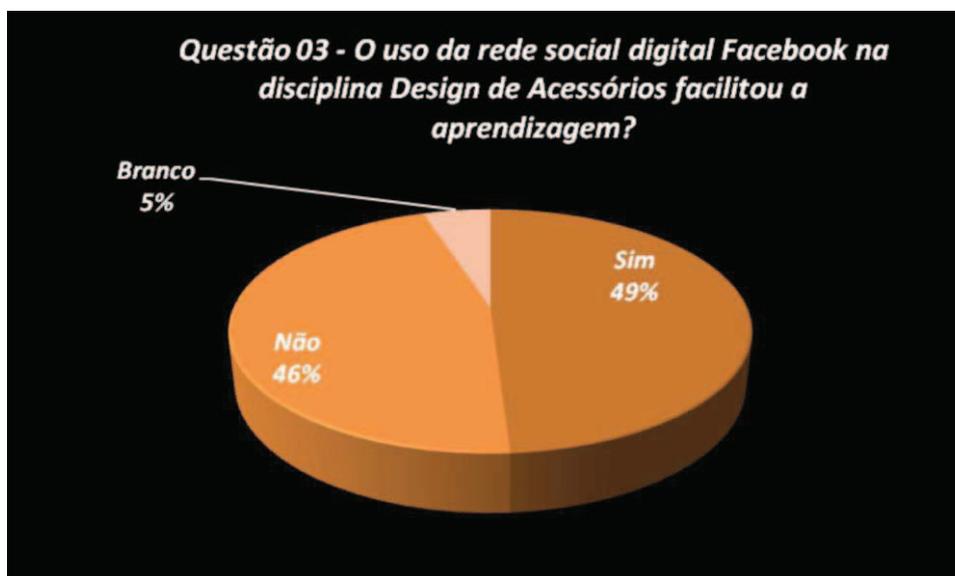
Pelos dados apresentados no gráfico 8, a principal desvantagem percebida pelos estudantes na utilização do Facebook como ambiente de desenvolvimento para a aprendizagem colaborativa na disciplina é a desorganização do ambiente quando os trabalhos e projetos acadêmicos são postados, conforme as explicações:

- *Na postagem dos arquivos dos trabalhos, por exemplo, ficou muito confuso.*
- *O Facebook não é uma plataforma adequada para envio de arquivos, dessa forma é complicado ter acesso aos arquivos postados anteriormente. Não é muito organizado.*

Dadas as características apresentadas, constata-se que os alunos preferem a linearidade quando o assunto é organização dos trabalhos. Nas postagens dos trabalhos e conteúdos no Facebook buscam uma sequência lógica.

Com a questão 03 pretendia-se identificar se o uso do Facebook na disciplina facilitou a aprendizagem. Dos 35 respondentes, 17 (49%) estudantes perceberam que sim, 16 (46%) estudantes perceberam que não facilitou a aprendizagem; e 2 (5%) estudantes deixaram a questão em branco.

Gráfico 9 - A facilitação da aprendizagem com o uso da rede social digital Facebook



Fonte: A autora (2015).

Como pode ser verificado no gráfico 9, 49% dos estudantes percebem que o uso do Facebook facilita a aprendizagem e 46% dos estudantes não percebem essa facilitação, seguem alguns comentários dos entrevistados:

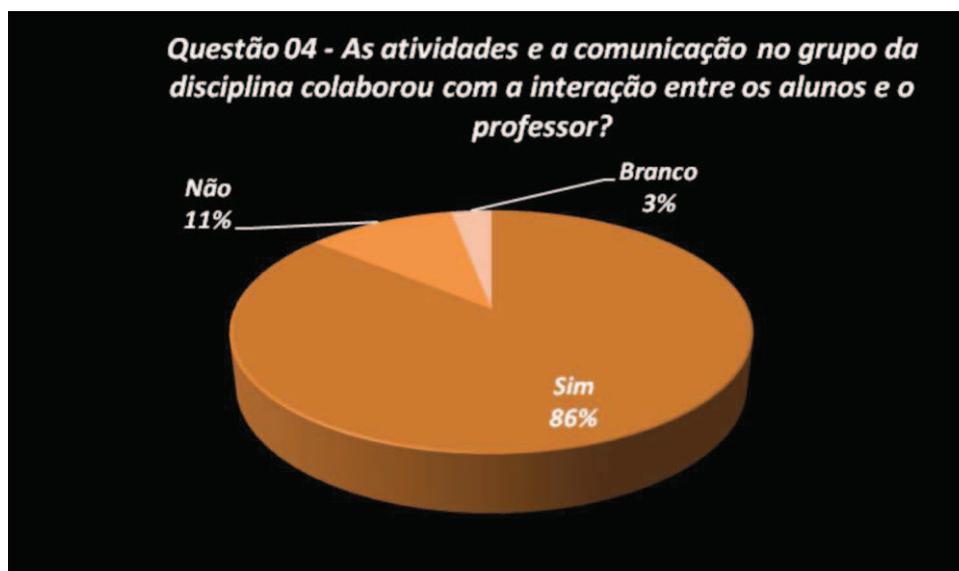
- *Facilitou o compartilhamento de informações e conteúdos, ajudou também nos lembretes sobre materiais para as aulas.*
- *Acredito que de uma forma sim, pois dão um acesso maior a informações de acontecimentos atuais, além de facilitar algumas pesquisas.*
- *Não percebi facilitar a aprendizagem, mas ficou mais fácil e rápido o acesso as informações.*

Os dados obtidos ficaram muito próximos, praticamente metade dos estudantes percebeu a facilitação da aprendizagem com o uso do Facebook e a outra metade não percebeu essa facilitação. A disciplina de Design de Acessórios foi a primeira disciplina em que a pesquisadora utilizou o Facebook como um ambiente para desenvolver a aprendizagem colaborativa, conforme poderá ser visto posteriormente as duas outras disciplinas tiveram uma mudança significativa nos resultados, com um aumento na percepção dos alunos na facilitação da aprendizagem.

Diante disso é importante salientar que os professores devem estar em constante formação e atualização dos recursos tecnológicos, buscando desenvolver uma prática pedagógica dinâmica, criativa e inovadora, para assim aperfeiçoar suas práticas pedagógicas.

A questão 4 buscou constatar se as atividades e a comunicação no grupo da disciplina colaboraram com a interação entre estudantes e professor. As respostas ficaram assim distribuídas: 30 (86%) dos estudantes afirmaram que sim; 4 (11%) afirmaram que não; 1 (3%) estudante deixou a questão em branco, conforme gráfico 10.

Gráfico 10 - A interação entre os alunos e o professor



Fonte: A autora (2015).

Observa-se no gráfico 10 que houve uma percepção positiva das atividades e da comunicação no grupo de maneira a colaborar com a interação entre os estudantes e os professores. Os estudantes justificaram nos seguintes termos:

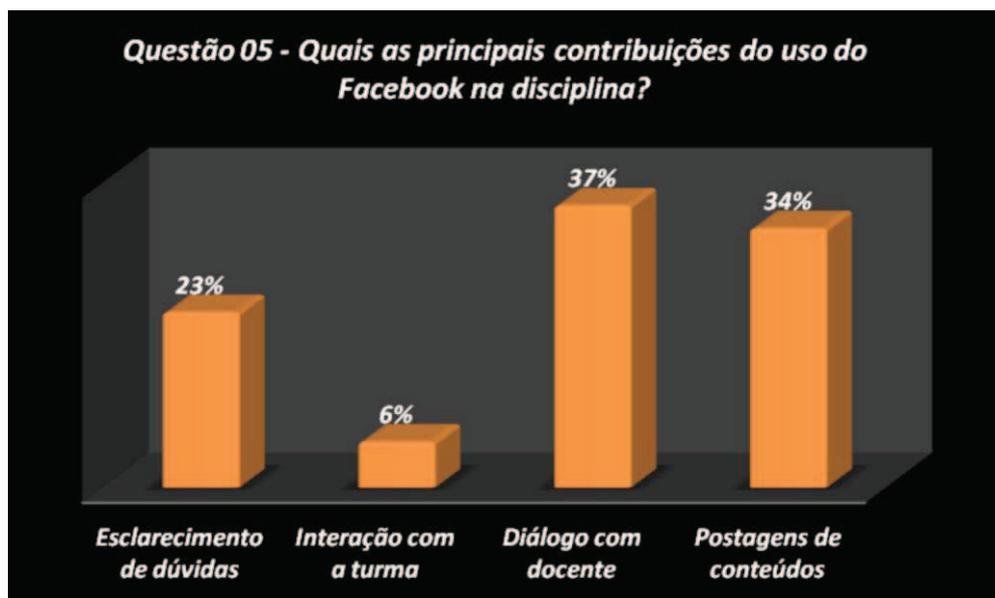
- *Sim, essa é uma enorme vantagem de se usar o Facebook, nos tornamos mais próximos dos nossos professores.*
- *Sim, gera um contato imediato com feedback quase imediato. A comunicação flui de maneira ágil.*
- *Com certeza, a proximidade com o professor fica muito maior.*
- *Sim, o professor se torna mais acessível.*

Aqui se observa que os alunos buscam uma relação mais próxima dos professores, nesse contexto a relação é de parceria, construindo e colaborando em conjunto. O professor deve buscar metodologias e projetos por meio dos quais professor e aluno possam construir uma relação horizontal, conforme o que Behrens (2000, p.78) afirma:

Neste processo, empreender projetos que privilegiem uma relação dialógica (Freire, 1997) e que permitam ao professor e ao aluno aprenderem a aprender, num processo coletivo para a produção do conhecimento. A relação é de parceiros solidários que enfrentam desafios de problematizações do mundo contemporâneo e se apropriam da colaboração, da cooperação e da criatividade, para tornar a aprendizagem colaborativa, significativa, crítica e transformadora.

A questão 05 abordou as principais contribuições do uso do Facebook na disciplina, sendo que: 8 (23%) estudantes responderam que a principal contribuição é a rapidez ao esclarecer dúvidas; 2 (6%) estudantes relataram que a interação com a turma na rede social digital contribuiu para o desenvolvimento da disciplina; 13 (37%) estudantes relataram que a rede social digital contribuiu para o diálogo com o professor; 12 (34%) dos estudantes explicitaram que as postagens de conteúdos como links, vídeos, notícias relacionados ao conteúdo da disciplina contribuem para ampliar o repertório e para mantê-los atualizados.

Gráfico 11 - Principais contribuições do uso do Facebook na disciplina



Fonte: A autora (2015).

O gráfico 11 apresenta que a principal contribuição do uso do Facebook na disciplina de Design de Acessórios é o diálogo com o docente (37%), seguido das postagens de conteúdos (34%), o esclarecimento de dúvidas (23%) e a interação com a turma (6%). Alguns estudantes relataram sobre as devidas contribuições:

- *Comunicação entre aluno/professor, aluno/aluno, pesquisa, últimas notícias, debates, dúvidas.*
- *Acessibilidade ao professor, comunicação mais rápida, conseguir falar com os colegas de classe pela rede social é mais fácil que em sala de aula.*
- *Facilidade para entrar em contato com professores e colegas de classe.*
- *Interação com a maioria dos alunos e conteúdos simples e educativos como compartilhamento de vídeos.*

As respostas dos alunos elucidam que o Facebook permite a interação entre alunos e entre alunos e professor, construindo a aprendizagem de maneira colaborativa. Ao que parece, é possível constatar o que Daga (2006, p.22) afirma:

Aprender em um processo colaborativo é planejar; desenvolver ações; receber, selecionar e enviar informações; estabelecer conexões; refletir sobre o processo em desenvolvimento em conjunto com os pares; desenvolver a interaprendizagem, a competência de desenvolver em grupo e a autonomia em relação à busca e ao fazer por si mesmo. As informações são selecionadas, organizadas e contextualizadas segundo as necessidades e os interesses momentâneos do grupo, permitindo estabelecer múltiplas relações e recursões, atribuindo-lhes um novo sentido que ultrapassa a compreensão individual.

Na questão 06 foi indagado se a relação entre os participantes do grupo da disciplina *Design de Acessórios* gerou um canal mais aberto de comunicação, resultando em um maior envolvimento entre os estudantes. Dos 35 estudantes respondentes, 29 (83%) perceberam que sim; apenas 4 (11%) estudantes responderam não; 2 (6%) estudantes deixaram a questão em branco.

Gráfico 12 - Relação e envolvimento entre os participantes do grupo



Fonte: A autora (2015).

Conforme gráfico 12, 83% dos estudantes percebem que a relação entre os participantes na rede social digital Facebook resulta em um maior envolvimento entre eles, apenas 11% não percebem que a relação no grupo resulta em um maior envolvimento e 6% dos estudantes não responderam a questão. Em relação a essa questão, vale ressaltar alguns comentários:

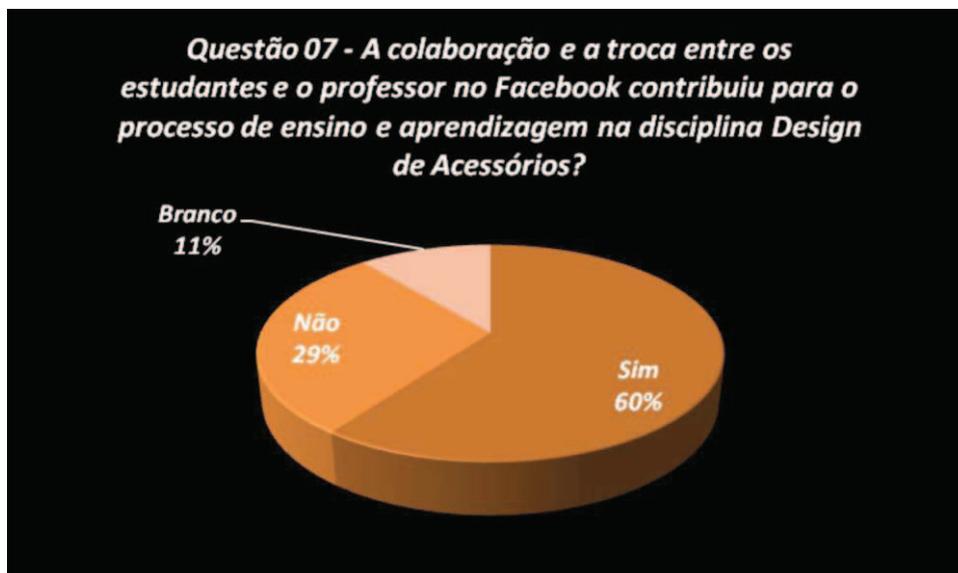
- *Sim. Muitas vezes, os alunos, não dizem algo na sala de aula, por sentirem vergonha. Mas no Facebook, falam tudo e mais um pouco.*
- *Sim, pois pode ser mais fácil fazer uma postagem do que conversar com um grande grupo pessoalmente.*
- *Sim, o debate é mais livre e intenso virtualmente do que em sala de aula.*

Nota-se que o Facebook favorece a colaboração, a discussão e a troca de pensamento, os alunos se sentem mais à vontade para colaborar e interagir, como Daga (2006, p.32) expõe:

Por meio de interações favorecidas pelas tecnologias de informação, cada membro do grupo confronta sua unidade de pensamento com a universalidade grupal, navega entre informações para estabelecer ligações com conhecimentos já adquiridos, comunica a forma como pensa, coloca-se aberto para compreender o pensamento do outro e, sobretudo, participa de um processo de construção colaborativo, cujos produtos decorrem da representação, comunicação, conexão de ideias no computador, levantamento e teste de hipóteses, reflexões e depurações.

A questão 07 do questionário foi se a colaboração e a troca entre estudantes e docente contribuem para o processo de ensino e aprendizagem na disciplina. Dos 35 estudantes universitários que responderam ao questionário, 21 (60%) dos estudantes afirmaram que sim; 10 (29%) afirmaram que não; 4 (11%) estudantes deixaram a questão em branco.

Gráfico 13 - A colaboração e a troca no Facebook e suas contribuições para o processo de ensino e aprendizagem



Fonte: A autora (2015).

Conforme pode se perceber no gráfico 13, 60% dos estudantes perceberam que a colaboração e a troca no grupo *Design* de Acessórios no Facebook contribuem para o processo de ensino e aprendizagem. É importante destacar alguns comentários:

- *Contribuiu, pois muitas vezes diferentes formas de ver um assunto é essencial para chegar em uma informação de qualidade.*
- *Sim, pois a rede social facilitou o debate das temáticas.*
- *Sim, os trabalhos foram postados enquanto os alunos faziam as postagens nós podíamos ir conversando, debatendo sobre os trabalhos postados.*
- *Sim, percebemos na nossa turma grande colaboração em perguntas e responder sobre os conteúdos abordados, facilitou o aprendizado.*
- *Ajudou muito no aprendizado pois vimos as postagens da professora no projeto de outras equipes.*

Desse modo, valida-se a ideia de que a colaboração e a troca no Facebook propicia a interação ao mesmo tempo que o grupo constrói o conhecimento em conjunto. Os alunos aprendem conhecendo, aprendem vivendo junto. A esse respeito Bruffee (apud SIQUEIRA, 2010, p.51) faz a seguinte reflexão: "Embora aprendemos muito lendo, aprendemos mais ainda quando dizemos uns aos outros o que lemos. Cada um de nós começa a mudar e descobrimos que força transformadora poderosa é a influência de uns em relação aos outros".

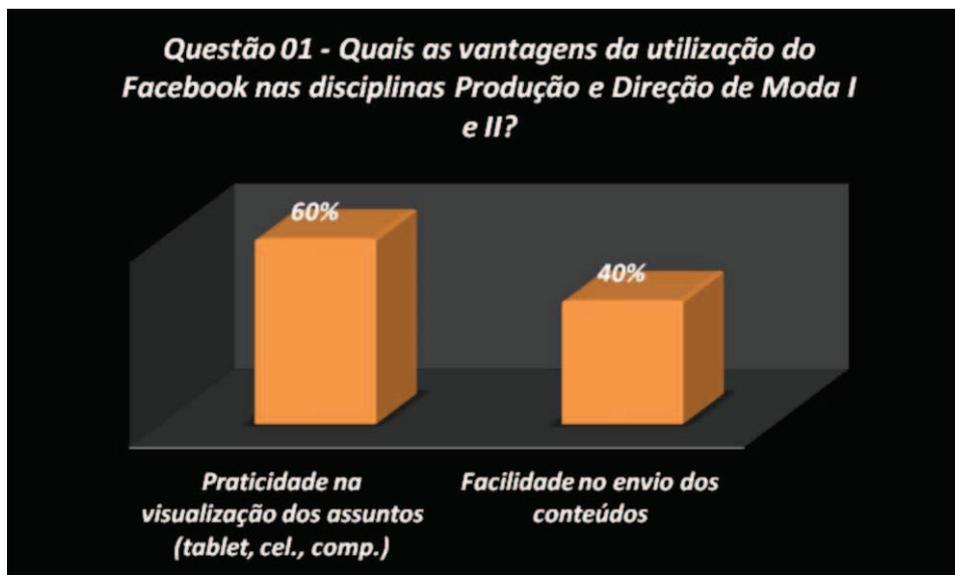
### **6.2.2 Análise do questionário 02 com estudantes participantes das disciplinas Produção e Direção de Moda I e II**

Conforme já mencionado, o questionário 02 foi aplicado somente aos estudantes participantes das disciplinas que utilizaram o Facebook como ambiente de desenvolvimento para a aprendizagem colaborativa por esta pesquisadora. A disciplina *Design* de Acessórios (apresentada no item anterior) e as disciplinas de Produção e Direção de Moda I e II que foram aplicadas com a mesma turma.

A questão 01 abordada no questionário 02 foi sobre as principais vantagens da utilização do Facebook nas disciplinas Produção e Direção de Moda I e II. Dos 15 estudantes que responderam ao questionário, 9 (60%) responderam que a principal vantagem foi a praticidade na visualização dos conteúdos, pois o Facebook pode ser acessado pelo celular, por uma *tablet*, pelo computador, por um *notebook*. Os outros

6 (40%) estudantes apontaram que a principal vantagem foi no envio (postagem) dos conteúdos, projetos, links, trabalhos que deveriam ser postados no grupo da disciplina.

Gráfico 14 - Vantagens da utilização do Facebook nas disciplinas Produção e Direção de Moda I e II



Fonte: A autora (2015).

Pelos dados apresentados no gráfico 14, pode-se afirmar que os estudantes perceberam vantagens na utilização do Facebook na referida disciplina. De acordo com a avaliação, 100% dos estudantes perceberam vantagens no uso da rede social digital como ambiente para fins educativos.

Os estudantes relacionaram as vantagens conforme estes recortes:

- *A utilização do Facebook nas disciplinas tem a vantagem de ser um meio mais fácil para todos, sendo que é uma rede social, na qual muitas pessoas tem o hábito de verificar atualizações toda hora, seja no computador, no celular, na tablet, em qualquer hora e em qualquer lugar, sem contar que também existem muitas reportagens interessantes que sejam relacionadas as matérias que facilitam o compartilhamento para os colegas e professores.*
- *A utilização do Facebook nas matérias do curso teve como vantagem facilitar uma melhor comunicação entre alunos e professores, maior interação e proporcionou aos alunos uma forma mais fácil de participação e entregas de trabalho, já que no Facebook todos estão conectados diferente de outras redes ou formas de comunicação.*

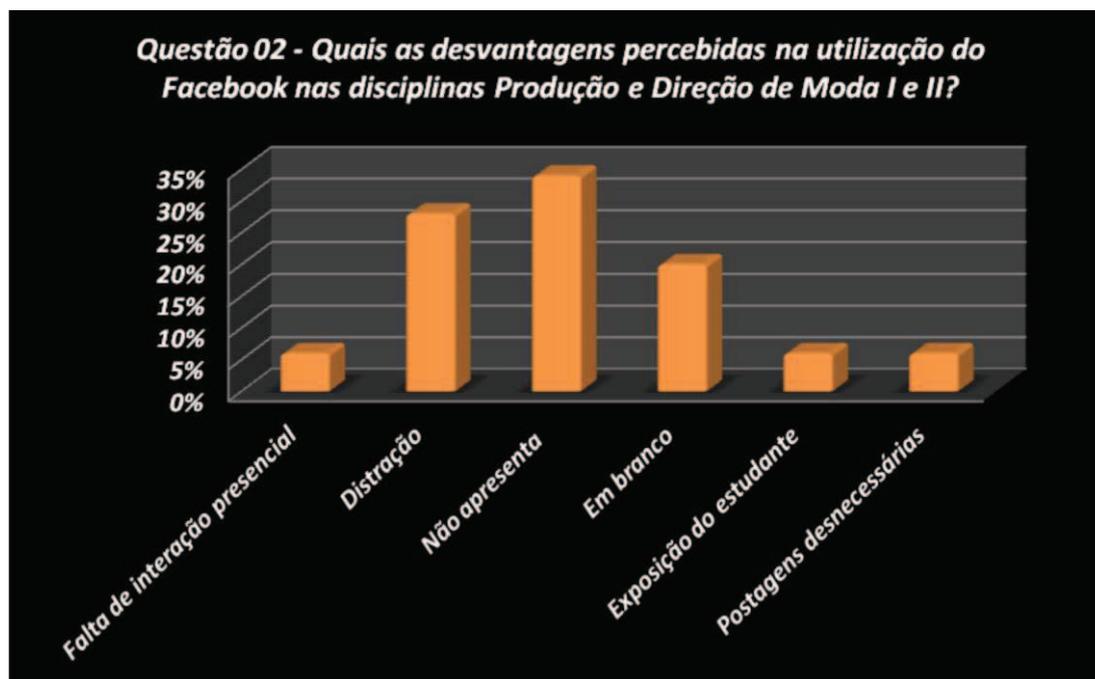
- *As vantagens da utilização do Facebook são praticidade, facilidade para acessar os conteúdos de qualquer lugar, facilidade para encaminhar o arquivo que deverá ser apresentado ao professor, e acredito que o mais importante é a eliminação do uso do papel, algo ecologicamente correto, menos desperdício de materiais.*

A explanação dos alunos vai em direção ao pensamento de Behrens (2000), para quem os recursos tecnológicos podem ser utilizados para facilitar o desenvolvimento de aptidões. Os professores que oferecem recursos inovadores aos alunos contemplam um ensino dialógico, inter-relacional, transformador e de enriquecimento mútuo.

Behrens (2000, p.97) observa ainda que: "Os professores e os alunos podem utilizar as tecnologias da informação para estimular o acesso à informação e à pesquisa individual e coletiva, favorecendo processos para aumentar a interação entre eles".

A questão 02 referia-se às desvantagens percebidas na utilização do Facebook nas disciplinas Produção e Direção de Moda I e II (Gráfico 15). Dos 15 estudantes respondentes: 5 (34%) argumentaram que não foi apresentada nenhuma desvantagem; 4 estudantes (28%) apresentaram como a principal desvantagem a distração, pois no Facebook há muitas notificações pessoais de amigos e isso leva o estudante à distração em um momento de estudo; 3 (20%) estudantes deixaram esta questão em branco; 1 (6%) deles afirmou que com a utilização do Facebook a interação presencial diminuiu; 1 (6%) assegurou que a postagem e discussão sobre os trabalhos acabam expondo o estudante; e 1 (6%) estudante acrescentou como desvantagem algumas postagens desnecessárias (não vinculadas aos conteúdos da disciplina) que alguns colegas inseriram no grupo.

Gráfico 15 - Desvantagens percebidas na utilização do Facebook nas disciplinas Produção e Direção de Moda I e II



Fonte: A autora (2015).

Pelos dados apresentados no gráfico 15, 34% dos estudantes não apresentaram desvantagens na utilização do Facebook nas disciplinas citadas. Vale evidenciar algumas afirmações nesse sentido:

- *Como as mídias sociais costumam ser bem instantâneas o excesso de informação pode atrapalhar mais que ajudar, por isso acredito que o uso do Facebook deve ser usado principalmente para informações diretas. Debates mais longos e profundos podem se perder em meio a tantos conteúdos que recebemos a todo momento. Outra desvantagem é que por ser uma plataforma de estilo mais informal algumas informações podem passar despercebidas para aqueles que não são tão ligados a essa plataforma.*
- *Falta de organização nas postagens.*

Esses relatos demonstram que os alunos ainda estão acostumados com a forma linear, confundem-se com textos desarticulados e com a falta de linearidade do Facebook, o que, de alguma maneira, contrapõe-se ao Kenski (2007, p.55) afirma:

Crianças e jovens não estão acostumados com a leitura e a escrita em sua forma linear. Querem ler zapeando os textos, como fazem na televisão e no uso de muitas mídias. As revistas e jornais já perceberam essas características e, cada vez mais, apresentam textos aparentemente desarticulados, quadros, gráficos, imagens e muitas cores na mesma página.

- *Para ser sincera, ao meu ver as desvantagens foram poucas e estão relacionadas a dificuldades de postagem, mas isto se refere a velocidade de internet e problemas na máquina usada, no mais não houve muitas dificuldades até porque com toda a tecnologia a disposição e uso frequente de várias redes sociais acho que isso se tornou algo do meu dia-a-dia, em diversas situações resolvo coisas de maneira rápida pela internet e rede sociais.*

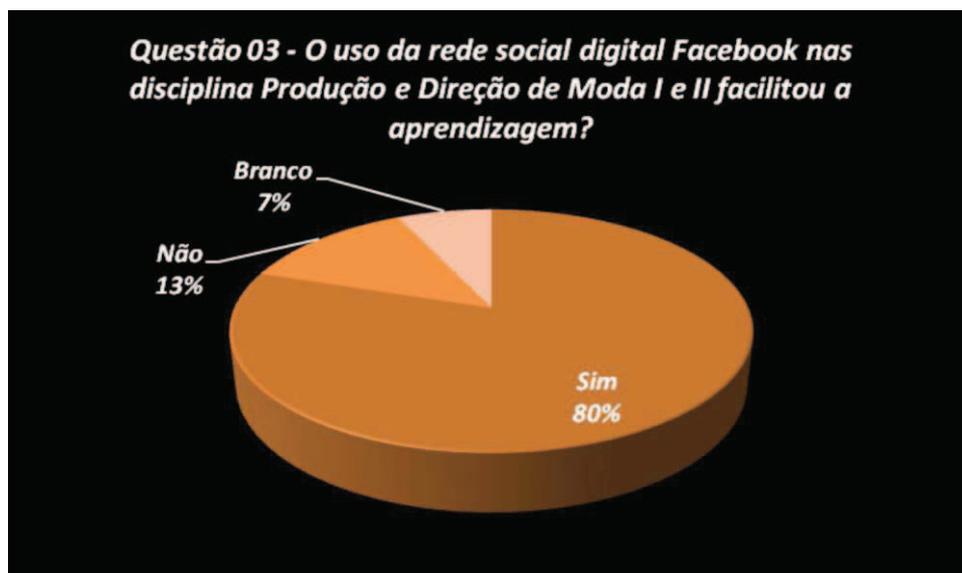
Consoante ao evidenciado pelo aluno, as novas tecnologias digitais podem oferecer desvantagens e podem ocasionar problemas individuais e coletivos.

Sobre esse aspecto, Kenski (2007, p.53) alerta:

Como usuários de computadores e da internet, por exemplo, sabemos dos problemas técnicos que causam estragos nas máquinas e que nos fazem perder dados, documentos e muitas horas de trabalho. Tememos as invasões de vírus, cada vez mais frequentes, e que podem danificar todo o computador.

A questão 03 indagava se o uso do Facebook nas disciplinas facilitou a aprendizagem. Dos 15 respondentes, 12 (80%) estudantes perceberam que sim, 2 (13%) estudantes perceberam que não facilitou a aprendizagem e 1 (7%) estudante não respondeu à questão.

Gráfico 16 - A facilitação da aprendizagem com o uso da rede social digital Facebook



Fonte: A autora (2015).

De acordo com o gráfico 16, 80% dos estudantes percebem que o uso do Facebook facilita a aprendizagem e 13% dos estudantes não percebem a facilitação. Alguns comentários ilustram esses dados:

- *Sim. Facilitou, pois quando não podia estar presente em sala de aula não era perdido o conteúdo totalmente, a matéria estava disponível no grupo.*
- *Acredito que o Facebook facilitou sim minha aprendizagem pois com ele tinha a vantagem de entrar em contato com a professora de uma forma mais rápida e eficiente do que seria por e-mail, entrar em contato com todos os alunos da sala, poder dividir matérias interessantes com os colegas e poder ver o que os outros tinham para mostrar o que iria só acrescentar em meu aprendizado e poder tirar dúvidas e ter respostas mesmo dos colegas no exato momento, isso tudo sem o Facebook seria muito mais complicado, então acredito que o Facebook só tenha a agregar no aprendizado e facilitar toda a comunicação entre todos.*

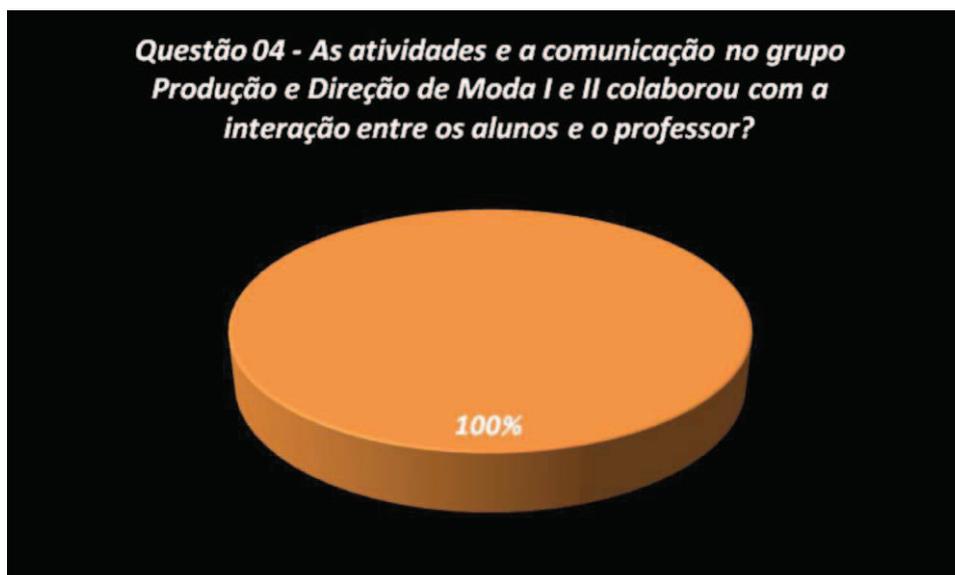
Como se vê nesses relatos, o Facebook propicia a coletividade, o acesso à informação, facilitando a troca e o compartilhamento de conteúdos, e por extensão a aprendizagem, bem como encoraja a colaboração.

E isso vai ao encontro do que Behrens (2000, p.100) já havia constatado:

A rede de informação permite atitudes inovadoras que possibilitam a superação do individualismo, competitivo e isolado. As conversas na rede desencadeiam processos coletivos em que uns alunos dependem dos outros. A tecnologia da informação proporciona a oportunidade de interação permanente entre os estudantes, com a possibilidade de comunicações assíncronas (com defasagem de tempo entre a transmissão e a recepção) e o acesso remoto (da universidade, da casa, do trabalho e até mesmo viajando), pois não existem restrições de tempo e lugar. Os grupos de estudo podem ser formados pela facilidade de comunicação via rede.

A questão 04 perguntava se as atividades e a comunicação no grupo da disciplina colaboraram com a interação entre estudantes e professor. Os 15 respondentes do questionário que participaram das atividades da disciplina Produção e Direção de Moda I e II na rede social digital Facebook afirmaram que as atividades e a comunicação no grupo colaboraram com a interação entre estudantes e professor.

Gráfico 17 - A interação entre os alunos e o professor



Fonte: A autora (2015).

Em concordância com o gráfico 17, houve uma percepção positiva das atividades e da comunicação no grupo de maneira a colaborar com a interação entre os estudantes e a professora. Vale acompanhar a afirmação dos estudantes:

- *Eu sempre tive um contato com professores de maneira formal durante o ensino médio, e quando entro na faculdade foi possível esta aproximação de aluno/professor pela rede social foi algo que modificou a maneira de pensar sobre a interação e comunicação entre os dois lados. Passou a ser algo mais fácil, um diálogo mais liberal, a exposição de opiniões ficou aberta, por que acredito que muitos comentários deixam de ser feitos em sala de aula por timidez, por isso o Face veio acrescentar em algumas disciplinas.*

Portanto, as atividades e a comunicação no grupo do Facebook colaboraram com a interação entre os estudantes e a professora. Isso porque na rede social digital Facebook a comunicação é horizontal e o professor consegue uma maior aproximação com o aluno e, de acordo com Siqueira e Alcântara (2003), com a mediação do professor os alunos poderão avançar na construção do conhecimento, exercitando a comunicação e a interação.

- *Com toda certeza os grupos fazem com que a turma tenha maior comunicação entre si, as vezes muitos alunos não possuem uma comunicação dentro de sala e passam a ter essa comunicação através do Facebook, até mesmo com professores, poder tirar uma dúvida que não conseguiu fazer*

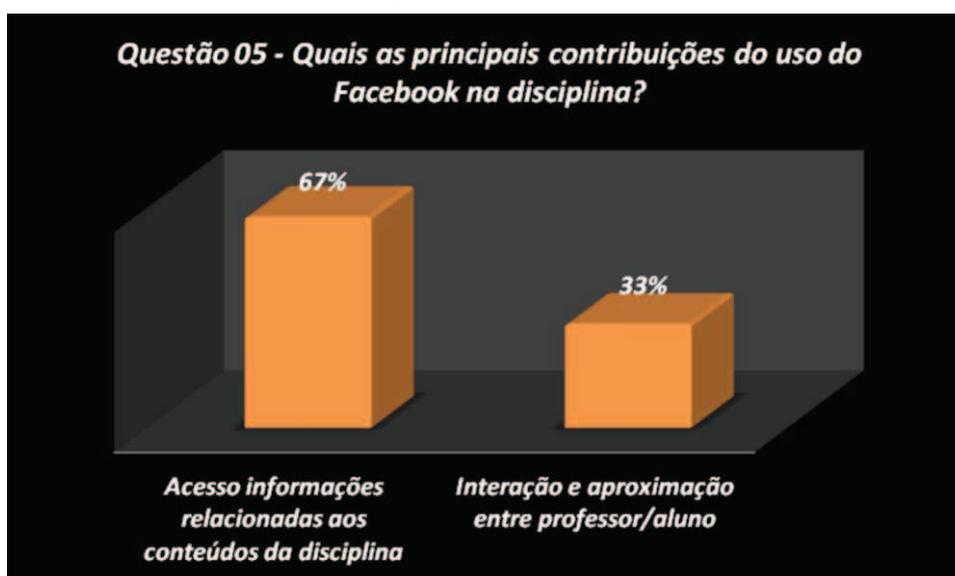
*em sala de aula ou até mesmo dividir ou dar uma opinião em relação há algum tema abordado.*

Nesse relato observa-se que o Facebook proporciona um maior contato entre os alunos e com o professor, demonstrando que não precisam aguardar a aula presencial para tirar dúvidas ou interagir com o professor e com os colegas.

Confirma-se, assim, a afirmação de Siqueira e Alcântara (2003, p.8) "é adequado ressaltar que a comunicação não necessariamente deve ser presencial, podendo ser utilizadas as ferramentas de discussão, ou listas eletrônicas" – no caso explicitado foi usada a rede social digital Facebook.

A questão 05 abordou quais foram as principais contribuições do uso do Facebook nas disciplinas. As respostas ficaram assim distribuídas: 10 (67%) estudantes afirmaram que a principal contribuição do uso da rede social digital nas disciplinas Produção e Direção do Moda I e II foi o acesso às informações relacionadas à área de moda, vídeos, links, notícias que eram constantemente postadas pela docente e pelos estudantes no grupo da disciplina; e 5 (33%) estudantes atestaram que a interação e a aproximação entre docente e aluno foi a principal contribuição do uso do Facebook na disciplina.

Gráfico 18 - Principais contribuições do uso do Facebook na disciplina



Fonte: A autora (2015).

O gráfico 18 apresenta que a principal contribuição do uso do Facebook nas disciplinas de Produção e Direção de Moda I e II foi o acesso às informações

relacionadas aos conteúdos da disciplina (67%) e a interação e aproximação entre professora e estudantes (33%). Nas respostas, destacam-se alguns esclarecimentos:

- *As principais contribuições do uso do Facebook é sem dúvida a melhor comunicação em tempo real com os alunos e professora, poder trocar experiências, opiniões, dividir reportagens relacionadas a matéria curiosidades ou até mesmo poder tirar suas dúvidas já que hoje em dia todos estão conectados quase 24 horas por dia, coisa que nem sempre ocorre com e-mail ou até mesmo o portal do aluno que seria a forma de se comunicar com alunos e professores.*

Consoante ao relatado, percebe-se que o Facebook pode ser utilizado como um ambiente para o desenvolvimento da aprendizagem colaborativa, pois, segundo Siqueira e Alcântara (2003, p.2), "na aprendizagem colaborativa, a proposta é utilizar a interação existente entre os alunos e os temas de estudo, tornando o contato com o conteúdo mais dinâmico e observado".

Na questão 06 foi indagado se a relação entre os participantes do grupo das disciplinas Produção e Direção de Moda I e II gerou um canal mais aberto de comunicação, resultando em um maior envolvimento entre os estudantes. Dos 15 estudantes respondentes, 14 (93%) perceberam que sim, e apenas 1 (7%) estudante não respondeu à referida questão.

Gráfico 19 - Relação e envolvimento entre os participantes do grupo



Fonte: A autora (2015).

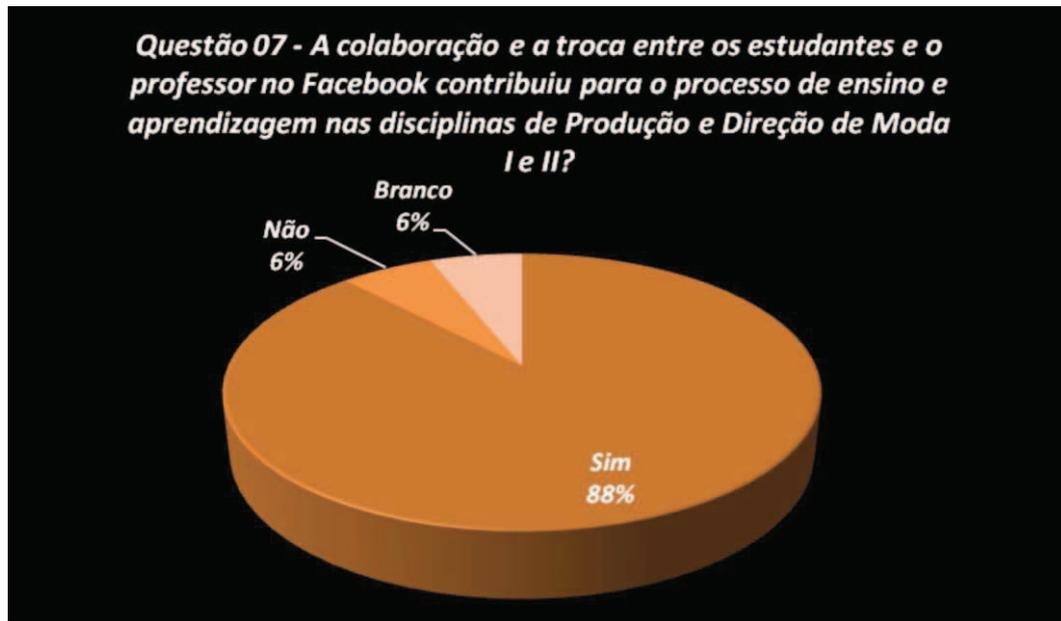
Como apresentado no gráfico 19, 93% dos estudantes percebem que a relação entre os participantes na rede social digital Facebook resulta em um maior envolvimento entre eles. Merecem destaque alguns comentários:

- *Sim. Depois de algumas discussões no grupo consegui conhecer mais alguns colegas de sala e suas opiniões, pessoas que não tinha muito contato foram se aproximando e formei vínculos de amizade incríveis, infelizmente ainda existe uma ideia pré-concebida da pessoa criada na mente e quando conheci seus gostos, opiniões percebi que era totalmente diferente.*
- *Sim, o Facebook é sem dúvidas um grande canal de comunicação entre os alunos, e ajuda na comunicação entre alunos que tem pouco contato entre si dentro de sala, faz com que passem a dividir mais experiências, ideias e opiniões entre si fazendo com que se conheça melhor uma pessoa e possa ter uma maior interação ao longo do curso e melhor convívio.*
- *Sim, cada vez mais as pessoas se envolvem no mundo virtual, fazendo com que seja uma interação facilitada, através dos meios de acesso, e até mesmo faz com que as pessoas não se sintam inibidas, podendo expressar sua opinião.*

Diante dos relatos apresentados, percebe-se que o Facebook utilizado como um ambiente para desenvolver a aprendizagem colaborativa propicia o desenvolvimento da habilidade social dos alunos, em consonância com o que Torres, Alcantara e Irala (2004, p.6) trazem: "trata-se de concretizar uma socialização não só pela aprendizagem, mas principalmente na aprendizagem".

A questão 07 do questionário foi sobre a colaboração e a troca entre estudantes e docente nos grupos das disciplinas Produção e Direção de Moda I e II e se de alguma maneira esta troca contribuiu para o processo de ensino e aprendizagem. Dos 15 estudantes que responderam ao questionário 02, 13 (88%) afirmaram que sim, 1 (6%) avaliou que não e 1 (6%) estudante deixou a questão em branco.

Gráfico 20 - A colaboração e a troca no Facebook e suas contribuições para o processo de ensino e aprendizagem



Fonte: A autora (2015).

Como exposto no gráfico 20, 88% dos estudantes perceberam que a colaboração e a troca nos grupos Produção e Direção de Moda I e II no Facebook contribuíram para o processo de ensino e aprendizagem. Das respostas, é importante destacar alguns comentários:

- *Sim. Depois de várias discussões e maneiras de abordar o mesmo assunto de forma diferente, tendo outras perspectivas e possibilidades o aprendizado foi maior do que o esperado no início da matéria.*
- *Sim, esta troca proporcionou e proporciona um melhor aprendizado já que muitas vezes não conseguimos estar ligados a tudo o que está acontecendo no mundo, inclusive no mundo da moda que não para, todo dia tem novidade, e com o Facebook você tem essa possibilidade de estar atenta em um só lugar e aprender novas coisas conforme os outros alunos vão dividindo o que encontram e que sabem que pode ser interessante ou ajudar os outros e até mesmo suas próprias experiências no mundo da moda.*

Aqui se percebe que os alunos construíram coletivamente conhecimento por meio de uma troca constante de informações, de percepções e de questionamentos confirmando o apresentado por Torres, Alcantara e Irala (2004, p.1) "que o modelo de aprendizagem colaborativa tem demonstrado ser efetiva em aumentar o nível acadêmico dos estudantes e em desenvolver habilidades em grupo".

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente dissertação de Mestrado, intitulada *Uso da Rede Social Digital Facebook como um Ambiente de Desenvolvimento da Aprendizagem Colaborativa para os Jovens Nascidos na Era Digital: Uma Experiência no Curso de Design de Moda*, constitui-se em uma tentativa de abordar a utilização da rede social digital Facebook para promover a aprendizagem colaborativa considerando o novo perfil de estudantes que estão surgindo, os jovens nascidos na era digital. É desse fator que emergiu a necessidade de implantar a rede social digital Facebook para fins educativos.

Ao finalizar este estudo, entende-se que o objetivo de propor o Facebook como um ambiente para desenvolver a aprendizagem colaborativa para os jovens nascidos na era digital foi atingido. Os estudantes matriculados nas disciplinas de Design de Acessórios, Produção e Direção de Moda I e Produção e Direção de Moda II demonstraram que a interação, o compartilhamento e a troca de informações ocorreram de maneira colaborativa nos respectivos grupos das disciplinas no Facebook.

Pode-se observar que a interação entre os alunos no Facebook propiciou um ensino dinâmico e colaborativo em que os estudantes desenvolveram a autonomia, a responsabilidade, o senso crítico, a sociabilidade, analisando os fatos e as situações sempre em grupo e não mais de maneira individual. Os alunos começam a perceber a importância da colaboração, da troca mútua e que a discussão entre pares facilita a construção do conhecimento.

É importante ressaltar que a implantação das redes sociais digitais na educação ainda está em processo especulativo, devido ao baixo número de docentes que utilizam as redes sociais digitais para fins educativos. Mas já é possível confirmar que o docente que utiliza as redes sociais digitais para a educação ganha credibilidade perante seus alunos.

Os alunos percebem a preocupação do professor quando ele apresenta uma nova metodologia, uma nova prática pedagógica, mas, para tanto, o docente deve estar em constante aperfeiçoamento, em um processo de formação continuada, para assim desenvolver metodologias inovadoras. Nesse sentido, a plena utilização das redes sociais digitais irá depender da atuação dos docentes, que devem conscientizar-se da urgência da integração destas redes nas suas metodologias de ensino, dado o perfil dos jovens contemporâneos,

Tendo presente a questão que norteou este trabalho, são destacadas as seguintes conclusões:

- As novas tecnologias e as redes sociais digitais impactaram significativamente a sociedade contemporânea, as redes sociais e conseqüentemente o ensino, criando um novo cenário na vida social do homem do século XXI.
- O pensamento reducionista, fragmentado e simplificado deve ser superado, por meio de metodologias inovadoras e que atendam esse novo cenário.
- As redes sociais digitais apresentam um impacto significativo na vida dos jovens nascidos na era digital e seu uso no ensino e na aprendizagem é de extrema relevância para atender aos novos anseios desta geração.
- A aprendizagem colaborativa pode ser desenvolvida por meio das redes sociais digitais.
- As redes sociais digitais permitem um diálogo e uma comunicação mais aberta entre os estudantes e entre estudantes e professor.
- A compreensão de como as redes sociais digitais podem ser aproveitadas para os processos de ensino e a aprendizagem é uma habilidade fundamental para os professores.
- As redes sociais digitais constituem uma oportunidade para reflexão e ação docente.
- O uso do Facebook nas disciplinas desenvolveu a aprendizagem colaborativa, pois os estudantes construíram conhecimento conversando, trabalhando juntos direta ou indiretamente.
- Os estudantes desenvolveram atividades em grupo, trabalharam em conjunto promovendo a aprendizagem colaborativa.

É oportuno ressaltar que o desenvolvimento deste estudo só foi possível por ter a revisão bibliográfica possibilitando entrelaçar conhecimentos teóricos sobre os jovens nascidos na era digital, sobre as redes sociais digitais, o Facebook, o paradigma da complexidade e a aprendizagem colaborativa.

O presente estudo deverá prosseguir com a contínua utilização do Facebook nas disciplinas ministradas por esta pesquisadora e com a ampliação das bases teóricas.

Pretende-se por meio da rede social digital Facebook aprimorar a construção coletiva do conhecimento desenvolvendo uma integração entre disciplinas, buscando, assim, superar a fragmentação do conhecimento.

## REFERÊNCIAS

AMANTE, Lúcia. Facebook e novas sociabilidades: contributos da investigação. In: PORTO, Cristiane, SANTOS, Edméa (Orgs.). **Facebook e educação**: publicar, curtir, compartilhar. Campina Grande: EDUEPB, 2014. Parte 1. p.27-46.

ANDREOLI, Fabiana de Nadai. **Ensinar e aprender**: uma proposta de aprendizagem colaborativa na disciplina da engenharia ambiental. 2011. Tese (Doutorado) - Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2011.

BARROS, Daniela Melaré Vieira. Estilos de aprendizagem e as tecnologias: guias didáticos para o ensino fundamental. In: TORRES, Patricia Lupion (Org.). **Complexidade**: redes e conexões na produção do conhecimento. Curitiba: SENAR-PR; Kairós, 2014. Cap. 15. p.301-314.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

\_\_\_\_\_. **44 cartas ao mundo líquido moderno**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

BEHRENS, Marilda Aparecida. Projetos de aprendizagem colaborativa num paradigma emergente. In: MORAN, José Manuel; MASSETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2000. Capítulo 2. p.67-132.

\_\_\_\_\_. O paradigma da complexidade na formação e no desenvolvimento profissional de professores universitários. **Educação PUCRS**, v.30, n.3, 2007. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/view/2742/2089>. Acesso em: 07 ago. 2015.

\_\_\_\_\_. **Paradigma da complexidade**: metodologia de projetos, contratos didáticos e portfólios. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

\_\_\_\_\_. **O paradigma emergente e a prática pedagógica**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

BOX 1824. **O sonho brasileiro**. 2011. Disponível em: <http://pesquisa.oesonhobrasileiro.com.br/indexn.php>. Acesso em: 20 jul. 2014.

BURNHAM, Teresinha Fróes; SOUZA, Fábio Kalil de; ARAUJO, Maristela Midlej Silva de; RICCIO, Nícia Cristina Rocha; PEREIRA, Socorro Aparecida Cabral. Ambientes virtuais de aprendizagem: o Moodle como espaço multirreferencial de aprendizagem. In: SILVA, Marco (Org.). **Formação de professores para docência online**. São Paulo: Loyola, 2012. p.139-166.

CAPRA, Fritjof. **A teia da vida**: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos. São Paulo: Cultrix, 1996.

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

CASTRO, Mary Garcia. Juventudes e participação no Brasil: re-acessando debates. In: CADERNOS ADENAUER VIII (Org.). **Geração futuro**. Rio de Janeiro: Fundação Konrad Adenauer, 2007. p.85-110.

CHAGAS, Alexandre Meneses Chagas; LINHARES, Ronaldo Nunes. As interfaces de interação para uma aprendizagem colaborativa no Facebook. In: PORTO, Cristiane; SANTOS, Edméa (Orgs.). **Facebook e educação**: publicar, curtir, compartilhar. Campina Grande: EDUEPB, 2014. Parte 2. p.293-312.

CHARLES, Sebastien; LIPOVETSKY, Gilles. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.

COUTO, Edvaldo Souza. Pedagogia das conexões: compartilhar conhecimentos e construir subjetividades nasa redes sociais digitais. In: PORTO, Cristiane, SANTOS, Edméa (Orgs.). **Facebook e educação**: publicar, curtir, compartilhar. Campina Grande: EDUEPB, 2014. Parte 1. p.47-65.

DAGA, Amélia F. Bortoli. **Educação continuada para professores**: integração da tecnologia de computadores por meio da aprendizagem colaborativa. 2006. Dissertação (Mestrado) - Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2006.

DOMÍNGUEZ, Marta. **Coolhunters**: caçadores de tendências na moda. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

FERREIRA, Jacques de Lima; CORRÊA, Barbara Raquel do Prado Gimenez; TORRES, Patrícia Lupion. O uso pedagógico da rede social Facebook. **Colabor@ - A Revista Digital da CVA-RICESU**, v.7, n.28, 2012. Disponível em: <<http://pead.ucpel.tche.br/revistas/index.php/colabora/article/view/199>>. Acesso em: 15 jul. 2015.

FINOCCHIO, Silvia. Práticas dos jovens de hoje (e fantasmas dos adultos de ontem). In: CADERNOS ADENAUER VIII (Org.). **Geração futuro**. Rio de Janeiro: Fundação Konrad Adenauer, 2007. p.9-24.

FRINGS, Gini Stephens. **Moda**: do conceito ao consumidor. Porto Alegre: Bookman, 2012.

FUNDAÇÃO TELEFÔNICA (Org.). **Juventude conectada**. São Paulo: Fundação Telefônica, 2014. Disponível em: <[http://ftp.cenpec.org.br/com/portalcenpec/biblioteca/JUVENTUDE\\_CONECTADA\\_ONLINE.pdf](http://ftp.cenpec.org.br/com/portalcenpec/biblioteca/JUVENTUDE_CONECTADA_ONLINE.pdf)>. Acesso em: 20 set. 2014.

GLOBAL INNOVATIONS FORUM (Org.). **Networks-in-use**: Young People in the World of Abundant Connectivity. Institute for the Future, 2001.

GROSEL, Charles; DAVIS, Maureen. **Social Networks in the World of Abundant Connectivity**. Institute for the Future, 2002. Disponível em: <[http://www.iff.org/uploads/media/SR-764\\_Social\\_Network\\_in\\_the\\_World\\_Abund\\_Conn.pdf](http://www.iff.org/uploads/media/SR-764_Social_Network_in_the_World_Abund_Conn.pdf)>. Acesso em: 25 set. 2014.

IBOPE Mídia. **Gerações Y e Z**: juventude digital. 2010. Disponível em: <[http://www4.ibope.com.br/download/geracoes%20\\_y\\_e\\_z\\_divulgacao.pdf](http://www4.ibope.com.br/download/geracoes%20_y_e_z_divulgacao.pdf)>. Acesso em: 10 set. 2014.

IGLECIO, Paula; ITALIANO, Isabel C. O figurinista e o processo de criação de figurino. **Colóquio de Moda**, 2012. Disponível em: <[http://coloquiomoda.com.br/anais/anais/8-Coloquio-de-Moda\\_2012/GT09/COMUNICACAO-ORAL/103760\\_O\\_figurista\\_e\\_o\\_processo\\_de\\_criacao\\_de\\_figurino.pdf](http://coloquiomoda.com.br/anais/anais/8-Coloquio-de-Moda_2012/GT09/COMUNICACAO-ORAL/103760_O_figurista_e_o_processo_de_criacao_de_figurino.pdf)>. Acesso em: 20 jul. 2015.

INAGAKI, Alexandre. ...A "morte" dos blogs. In: BRAMBILLA, Ana (Org.). **Para entender as mídias sociais**. Licença Creative Commons, 2011. p.32-35.

JOHNSON, Larry.; ADAMS BECKER, Samantha.; ESTRADA, Victoria; FREEMAN, Alex. **NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition**. Austin, Texas, Estados Unidos: The New Media Consortium, 2014.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. São Paulo: Papirus, 2007.

LEIVA, Pedro Montt. Os jovens e a crise da escola secundária. In: CADERNOS ADENAUER VIII (Org.). **Geração futuro**. Rio de Janeiro: Fundação Konrad Adenauer, 2007. p.25-50.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LICHT, Daniela. Super-exposição. **Vida Universitária**, Curitiba, n.231, 2015.

LIRA, Bruno Carneiro. **O passo a passo do trabalho científico**. Rio de Janeiro: Vozes, 2014.

MATOS, Elizete Lúcia Moreira; SCHRAINER, Juliana. Professor, educação, sociedade e a inclusão das redes sociais. In: BONETI, Lindomar Wessler; ALMEIDA, Nizan Pereira; HETKOWSKI, Tânia Maria (Org.). **Inclusão sociodigital: da teoria à prática**. Curitiba, PR: Imprensa Oficial, 2010. p.47-60.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2010.

\_\_\_\_\_. **Facebook em educação**. jan. 2012. Disponível em: <<http://joaomattar.com/blog/2012/01/17/facebook-em-educacao/>>. Acesso em: 28 maio 2015.

MCASSEY, Jacqueline. BUCKLEY, Clare. **Styling de moda**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo; VIANA, Maria Aparecida Pereira; PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante; ROCHA, Maria Luiza; PINTO, Ibsen Bittencourt. Internet e suas interfaces para docência *online*. In: SILVA, Marco (Org.). **Formação de professores para docência online**. São Paulo: Loyola, 2012. p.111-138.

MORACE, Francesco. **Consumo autoral: as gerações como empresas criativas**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

MORAES, Maria Cândida. **O paradigma educacional emergente**. Campinas: Papirus, 1998.

\_\_\_\_\_. Transdisciplinaridade e educação. In: SOUZA, Ruth Catarina Cerqueira Ribeiro de; MAGALHÃES, Solange Martins Oliveira (Org.). **Formação de professores: elos da dimensão complexa e transdisciplinar**. Goiânia: Ed. da PUC Goiás, 2012.

MORAN, José Manuel. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. In: MORAN, José Manuel; MASSETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papyrus, 2000. Capítulo 1. p.11-66.

MOREIRA, José António; JANUÁRIO, Susana. Redes sociais e educação: reflexões acerca do Facebook enquanto espaço de aprendizagem. In: PORTO, Cristiane; SANTOS, Edméa (Orgs.). **Facebook e educação: publicar, curtir, compartilhar**. Campina Grande: EDUEPB, 2014. Parte 1. p.67-84.

MOREIRA, Lilian; RAMOS, Altina. Facebook na formação contínua de professores para o uso de tecnologias digitais. In: PORTO, Cristiane; SANTOS, Edméa (Orgs.). **Facebook e educação: publicar, curtir, compartilhar**. Campina Grande: EDUEPB, 2014. Parte 2. p.313-328.

MUSACCHIO, Cláudio. Universos, dimensões, estratégias do ensino e da aprendizagem não formal. **Portal EAD Brasil**, 19 mar. 2013. Entrevista Prof. Cláudio de Musacchio. Disponível em: <<http://www.baguete.com.br/colunistas/colunas/824/claudio-de-musacchio/19/03/2013/portal-ead-brasil-entrevista-prof-claudio-de->>. Acesso em: 20 fev. 2014.

ORGANIZAÇÃO INTERNACIONAL DO TRABALHO. **Tendências mundiais de emprego 2014**. Disponível em: <[http://www.oitbrasil.org.br/sites/default/files/topic/gender/doc/get14integra\\_1124.pdf](http://www.oitbrasil.org.br/sites/default/files/topic/gender/doc/get14integra_1124.pdf)>. Acesso em: 20 nov. 2014.

PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

PENN, Mark J. **Microtendências: as pequenas forças por trás das grandes mudanças de amanhã**. Rio de Janeiro: BestSeller, 2008.

PHILLIPS, Linda Fogg; BAIRD, Derek; FOGG, Bj. **Facebook para educadores**. 2012. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/collections/2978508/Facebook-for-Educators>>. Acesso em: 18 mar. 2015.

POMPEO, Carolina. Para não virar o chato das redes sociais. **Gazeta do Povo**, Curitiba, 2014.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants**. 2001. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>. Acesso em: 08 jun. 2014.

PROJETO PEDAGÓGICO DESIGN DE MODA. Curitiba: Pontifícia Universidade Católica do Paraná, 2010.

\_\_\_\_\_. Curitiba: Pontifícia Universidade Católica do Paraná, 2013.

RAMOS, Silvia. Juventude, violência e novas respostas no Brasil: a experiência do Projeto Juventude e Polícia. In: CADERNOS ADENAUER VIII (Org.). **Geração futuro**. Rio de Janeiro: Fundação Konrad Adenauer, 2007. p.65-78.

RANKIN, Monica. **Em vez de apostilas, o Twitter entra em cena na sala de aula**. 2009. Entrevista concedida a Ines Schinazi. Disponível em: <<http://www.focoemgeracoes.com.br/index.php/2009/10/20/em-vez-de-apostilas-o-twitter-entra-em-cena-na-sala-de-aula/>>. Acesso em: 17 jun.2015.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SANTAELLA, Lucia. **O leitor ubíquo e suas consequências para a educação**. 2014. Disponível em: <[http://www.agrinho.com.br/site/wp-content/uploads/2014/09/2\\_01\\_01\\_01\\_O-leitor-ubiquo.pdf](http://www.agrinho.com.br/site/wp-content/uploads/2014/09/2_01_01_O-leitor-ubiquo.pdf)>. Acesso em: 28 ago. 2014.

SANTAELLA, Lucia; LEMOS, Renata. **Redes sociais digitais: a cognição conectiva do Twitter**. São Paulo: Paulus, 2010.

SANTOS, Katia Ethienne Esteves dos. **Aprendizagem colaborativa na educação a distância: um caminho para a formação continuada**. 2012. Dissertação (Mestrado) - Pontifícia Universidade Católica do Paraná, 2012.

SCHWARTZMAN, Simon; COSSÍO, Mauricio Blanco. Juventude, educação e emprego no Brasil. In: CADERNOS ADENAUER VIII (Org.). **Geração futuro**. Rio de Janeiro: Fundação Konrad Adenauer, 2007. p.51-64.

SERRES, Michel; tradução Jorge Bastos. **Polegarzinha: uma nova forma de viver em harmonia, de pensar as instituições, de ser e de saber**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 2007.

SIQUEIRA, Lilia Maria Marques; ALCÂNTARA, Paulo Roberto. Modificando a atuação docente utilizando a colaboração. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v.4, n.8, p.57-69, jan./abr. 2003.

SIQUEIRA, Lilia Maria Marques. **Uma proposta metodológica com o apoio de tecnologias educacionais na universidade: um relato de experiência do curso de Engenharia Elétrica**. 2010. Tese (Doutorado) - Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2010.

SORGER, Richard; UDALE, Jenny. **Fundamentos de design de moda**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

TOMAÉL, Maria Inês; ALCARÁ, Adriana Rosecler; CHIARA, Ivone Guerreiro Di. **Das redes sociais a inovação**. 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ci/v34n2/28559.pdf>>. Acesso em: 10 nov. 2014.

TORRES, Patricia Lupion; ALCANTARA, Paulo R.; IRALA, Esrom Adriano Freitas. Grupos de consenso: uma proposta de aprendizagem colaborativa para o processo de ensino e aprendizagem. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v.4, n.13, p.129-145, set./dez.2004.

TORRES, Patricia Lupion; IRALA, Esrom Adriano Freitas. Aprendizagem colaborativa: teoria e prática. In: TORRES, Patricia Lupion (Org.). **Complexidade**: redes e conexões na produção do conhecimento. Curitiba: SENAR-PR; Kairós, 2014. Cap. 4. p.61-94.

TREPTOW, Doris. **Inventando moda**: planejamento de coleção. São Paulo: Edição da Autora, 2013.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 2013.

UGARTE, David de. **O poder das redes**: manual ilustrado para pessoas, organizações e empresas chamadas a praticar o ciberativismo. 2008. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/23701745/O-Poder-das-Redes-David-de-Ugarte#scribd>>. Acesso em: 20 nov. 2014.

VENTURA, Magda Maria. O estudo de caso como modalidade de pesquisa. **Revista SOCERJ**, Rio de Janeiro, p.383-386, set./out. 2007.

VERAS, Marcelo, organizador. **Inovação e métodos de ensino para nativos digitais**. São Paulo: Atlas, 2011.

## GLOSSÁRIO

**Drive lógico** – a seção do disco rígido ou da memória que é tratada como se fosse um disco separado, e é ligada por uma letra própria.

**Geek** – pessoa fascinada pela tecnologia e pela informática que frequentemente esquece que, para além da tela, existem pessoas, ruas, bares, lojas.

**Livro** – Publicação não periódica que contém acima de 49 páginas, excluídas as capas, e que é objeto de Número Internacional Normalizado para livro (ISBN).

**Publicação** – Conjunto de folhas impressas com a finalidade de divulgar informação.

**Reimpressão** – Nova impressão de um livro ou folheto, sem modificações no conteúdo ou forma de apresentação, exceto as correções de erros de composição ou impressão.

**Hashtag** – São elementos compostos por uma palavra-chave antecedida pelo símbolo cerquilha (#) associados a um conteúdo ou discussão. Em redes sociais digitais como o Twitter e o Instagram, as hashtags são indexáveis pelos mecanismos de busca, ou seja, pesquisando por uma determinada *hashtag*, o usuário pode acessar as informações marcadas por aquela palavra-chave. Porém, muita gente não sabe como usar as *hashtags* e, em vez de destacar a informação mais importante, destacam cada elemento do texto ou da foto.

**Selfie** – Designa uma fotografia que a pessoa tira de si própria, geralmente utilizando um smartphone ou webcam, para postar nas redes sociais digitais. O primeiro registro do termo, que é uma redução da expressão "*self portrait photograph*", ou autorretrato, foi encontrado em um fórum on-line australiano de 2002, no qual um usuário desculpava-se por uma foto ruim postada.

## ANEXO A - PLANO DE ENSINO DA DISCIPLINA DESIGN DE ACESSÓRIOS

DISCIPLINA:

DISCIPLINA: Design de Acessórios

### 2.º PERIODO

#### MODALIDADE E DISTRIBUIÇÃO DE CARGA HORÁRIA:

- AT: 0
- AP: 4
- TOTAL DO PROGRAMA: 72

#### EMENTA:

Desenvolvimento de projeto a partir das metodologias projetuais específicas do *Design* de Moda, conceituando, estruturando, operacionalizando e concretizando propostas desenvolvidas a partir de estudo de problemática encontrada no mercado para o segmento de acessórios de moda e áreas afins, buscando o desenvolvimento de peças e coleções de acessórios de grande valor estético e ineditismo de solução.

#### TEMAS DE ESTUDO:

Desenvolvimento de projeto de acessórios a partir de temática específica, considerando aspectos como público-alvo (público consumidor), viabilidade de materiais e técnicas, de forma que expressem conceitos e soluções, considerando os elementos étnicos, artesanais e o regionalismo, seguindo metodologia do design.

#### BIBLIOGRAFIA

##### BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- COSTA, Dhora. **História das bolsas**. São Paulo: Matrix, 2010.
- JOHNSON, Anna. **Malas: o poder de um acessório**. Portugal: H.f. Ullmann, 2007.
- PHILLIPS, Peter L. **Briefing: a gestão do projeto de design**. São Paulo: Edgard Blucher, 2008.

##### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

- MELLER, Liza. **50 bolsas que mudaram o mundo**. São Paulo: Autêntica, 2011.
- SEIVEWRIGHT, Simon. **Pesquisa e design**. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- BAZAN, Cristina. **50 chapéus que mudaram o mundo**. São Paulo: Autêntica, 2011.
- MORACE, F. **Consumo autoral: as gerações como empresas criativas**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.
- TREPTOW, Doris. **Inventando moda: planejamento de coleção**. Brusque, SC: Doris Treptow, 2009.

**METODOLOGIA E RECURSOS:**

Aulas práticas com apresentação de textos bibliográficos relacionados aos temas de estudo, apresentação de imagens e vídeos. Pesquisa de campo utilizando técnicas de registro tais como: observação, questionários, etc.

Utilização de recursos multimídia (computador e *datashow*), da rede social digital Facebook.

**AVALIAÇÃO:**

Participação das discussões em grupo. Cumprimento de cronograma e das tarefas propostas. Apresentação gráfica e oral dos trabalhos desenvolvidos.

**CRONOGRAMA:**

AULA/DATA	CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
1.º 24 jul. 2013	Apresentação das regras do jogo. Divisão das equipes em trios. <b>Facebook:</b> Leitura do texto postado no Facebook sobre a Associação dos Curtidores da pele do peixe Ryo & Mar.
2.º 31 jul. 2013	Apresentação do plano de ensino. Sorteio de equipes para apresentação. Apresentação dos alunos sobre o curtimento/tingimento da pele do peixe. <b>Facebook:</b> Pesquisa curtimento/tingimento da pele do peixe. (documento em pdf em Pecha Kucha). Postar pdf no Facebook.
3.º 07 ago. 2013	Apresentação dos alunos sobre a pesquisa de produtos gerais utilizando o couro de peixe como material. Similares nacionais e internacionais. Explicação dos professores sobre como realizar a pesquisa da marca. <b>Facebook:</b> Pesquisa de produtos gerais utilizando o couro de peixe como material. (documento em pdf em Pecha Kucha). Postar pdf no Facebook.
4.º 14 ago. 2013	Apresentação dos alunos sobre a marca para qual será desenvolvida a coleção de produtos. Explicação dos professores sobre como realizar a pesquisa do público consumidor da marca. <b>Facebook:</b> (prancha A2, com conceito da marca, histórico da marca, tipos de produtos que comercializa pontos de venda). Apresentação em mesa redonda. Foto da prancha deverá ser postada no Facebook.
5.º 21 ago. 2013	Apresentação dos alunos sobre o público consumidor da marca selecionada pela equipe. Explicação dos professores sobre a pesquisa de tendências. <b>Facebook:</b> (apresentação do público consumidor da marca por meio de vídeo autoral com duração de 1' 30" executado com filmagens, colagens digitais de imagens, textos, trilha sonora, etc). Postar vídeo no Facebook.
6.º 28 ago. 2013	Palestra da Escola de Arquitetura e Design.
7.º 04 set. 2013	Reapresentação dos alunos sobre o público consumidor da marca selecionada pela equipe. Início da pesquisa de tendência em sala de aula. Pesquisar principais marcas de moda. Pesquisar no laboratório com auxílio da tabela. Apresentação de experimentação com o couro de peixe.

AULA/DATA	CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
8.º 11 set. 2013	Atividade a distância. Leitura de texto postado no Facebook e bate papo sobre o texto.
9.º 18 set. 2013	<b>AVALIAÇÃO 1.º BIMESTRE ☺</b> 1.Pesquisa curtimento/tingimento da pele do peixe. 2.Pesquisa de produtos gerais utilizando o couro de peixe como material. 3.Pesquisa da marca selecionada pela equipe. 4.Pesquisa do público consumidor da marca. 5.Pesquisa de tendências. 6.Apresentação de experimentações com o couro de peixe <b>Facebook:</b> Todas as fases do projeto deverão ser apresentadas em arquivo pdf, diagramação livre e postados no Facebook.
10.º 02 out. 2013	Tema e subtema litoral paranaense. Discussão sobre a pesquisa sobre a temática relacionada ao litoral paranaense. Apresentação de novas experimentações utilizando o material couro de peixe.
11.º 09 out. 2013	<b>CHARNEIRA   SEMANA ACADÊMICA DOS CURSOS DE DESIGN.</b>
12.º 16 out. 2013	Inspiração e definição de conceito para produtos de moda. Definição de subtema extraído da pesquisa sobre litoral paranaense. Redação de texto de conceito em sala de aula e construção de painel de ambiência.
13.º 23 out. 2013	Geração de alternativas bi e tridimensionais com base nos requisitos estabelecidos para o projeto (briefing, marca, público-alvo, tendências inverno 2014, materiais e experimentações, similares, tema, subtema e conceito). <b>Facebook:</b> Postagem dos textos (técnico e poético) sobre o conceito e painéis de subtema e ambiência.
14.º 30 out. 2013	Geração e seleção de alternativas. Geração individual de alternativas (mínimo de 10 por integrante da equipe) com a demonstração da aplicação do conceito utilizando o couro de peixe a partir das experimentações executadas com o material. Desenvolvimento de cartela de cores e materiais baseados na definição do conceito (em equipe). <b>Facebook:</b> Postagem da seleção de alternativas.
15.º 06 nov. 2013	Seleção de alternativas da coleção, fichas de pilotagem/detalhamento técnico e execução de protótipo/peça-piloto.
16.º 13 nov. 2013	Levantamento de custos e levantamento fotográfico da construção do protótipo/peça-piloto. Elaboração de fichas de pilotagem das 5 peças da coleção.
17.º 20 nov. 2013	Orientações finais.
18.º 27 nov. 2013	<b>Apresentação final do projeto.</b>

## ANEXO B - PLANO DE ENSINO DA DISCIPLINA PRODUÇÃO E DIREÇÃO DE MODA I

DISCIPLINA: Produção e Direção de Moda I

### 7.º PERIODO

#### MODALIDADE E DISTRIBUIÇÃO DE CARGA HORÁRIA:

- AT: 0
- AP: 2
- TOTAL DO PROGRAMA: 36

#### EMENTA:

Conceitos fundamentais. Desenvolvimento de atividade prática de criação e produção de moda, tendo como base a pesquisa de valores sociais, econômicos e culturais voltada à realidade local. Visão sistêmica da necessidade do mercado em projetar uma produção em desfiles, catálogos, outdoors e outros, com o intuito de emergir o conceito da coleção através de uma produção voltada ao propósito da marca.

#### TEMAS DE ESTUDO:

Profissão: Produtor de Moda.

Tipos de produção de moda.

Ambientes de produção de moda: revistas, editoriais, catálogos, folders, book fotográfico, personal stylist, produção de desfiles, cadernos de tendência, figurinos: TV e propaganda.

Atributos e atribuições de um produtor de moda.

Profissão: Produtor de Moda/Figurinista

#### BIBLIOGRAFIA

##### BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

VILASECA, Estel. **Como fazer um desfile de moda**. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.

ANDRADE, Maria de; JOFFILY, Ruth. **Produção de moda**. São Paulo: Senac São Paulo, 2012.

FAÇANHA, Astrid; MESQUITA, Cristiane. **Styling e criação de imagem de moda**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2012.

##### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

PEZZOLO, Dinah Bueno. **Por dentro da moda: definições e experiências**. São Paulo: Senac São Paulo, 2009.

AGUIAR, Titta. **Personal stylist: guia para consultores de imagem**. São Paulo: Senac São Paulo, 2004.

MCASSEY, Jacqueline; BUCKLEY, Clare. **Styling de moda**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

KALIL, Gloria. **Chic: um guia de moda e estilo para o século XXI**. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.

HALLAWELL, Philip. **Visagismo, harmonia e estética**. São Paulo: Senac São Paulo, 2003.

<http://www.escritoriodearterio.com.br/blog/category/desfiles>

\*\*\*\* vídeos free people/International Fashion Film Award

Fashion Theory Volume 01, Número 02 Junho de 2002.

<http://blog.bureaubetak.com/>

<http://www.atelierthierrydreyfus.fr/-Scenographie-Mode-.html>

<b>METODOLOGIA E RECURSOS:</b>	
Aulas práticas com apresentação de textos bibliográficos relacionados aos temas de estudo, apresentação de imagens e vídeos. Pesquisa de campo utilizando técnicas de registro tais como: observação, questionários, etc. Utilização de recursos multimídia (computador e <i>datashow</i> ), da rede social digital Facebook.	
<b>AValiação:</b>	
Participação das discussões em grupo. Cumprimento de cronograma e das tarefas propostas. Apresentação gráfica e oral dos trabalhos desenvolvidos.	
<b>CRONOGRAMA:</b>	
AULA/DATA	CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
1.º 06 fev. 2014	Apresentação do plano de ensino. Debate e construção em conjunto. Leitura do texto da peça Assim é (se lhe parece). Divisão das equipes e divisão dos personagens. Toda aula uma aluna irá apresentar uma novidade com o tema figurino. Esta novidade deverá ser postada no Facebook no mesmo dia da aula. <b>Facebook:</b> Até sexta-feira dia 1.º de agosto leitura completa do texto da peça Assim é (se lhe parece). Fórum de discussão orientado pela Professora da Disciplina.
2.º 13 fev. 2014	Assistir ao Ensaio do Grupo Tá na Hora da PUCPR. <b>Facebook:</b> Fazer um comentário sobre a percepção que teve do ensaio no grupo da disciplina no Facebook, até o dia 04 de agosto (2.ª feira).
3.º 20 fev. 2014	<b>Visita Técnica ao Teatro Guaíra, figurino do ballet do Teatro.</b> <b>Facebook:</b> A professora da disciplina irá lançar uma atividade sobre a visita técnica a ser desenvolvida no facebook. A atividade deverá ser desenvolvida até o dia 08 de agosto (6.ª feira).
4.º 27 fev. 2014	<b>Novidade apresentada e postada pela aluna: Aline da Silva Rosa Balbino.</b> <b>Facebook:</b> Apresentação de pesquisa histórica sobre a Itália da década de 40, vestimentas, costumes, famílias, curiosidades, política, entretenimento, entre outros. PDF desenvolvido digitalmente e deverá ser postado no facebook. Todos os alunos deverão contribuir nas postagens dos colegas. Prazo final dos comentários dos colegas dia 15 de agosto (6.ª feira).
5.º 06 mar. 2014	<b>Novidade apresentada e postada pela aluna: Angela Cristina Carneiro Camargo.</b> <b>Facebook:</b> Apresentação do perfil dos personagens com recortes e imagens e texto (definição de público-alvo). PDF desenvolvido digitalmente e deverá ser postado no facebook. <b>POSTAR NO FACEBOOK CRONOGRAMA DE RESPONSABILIDADE DESFILE PLANETA PUC. ATIVIDADE/RESPONSÁVEL.</b>
6.º 13 mar. 2014	<b>Novidade apresentada e postada pela aluna: Camila Tarifa Ezaki.</b> <b>Facebook:</b> Apresentação do painel de inspiração para criação do figurino dos personagens, com imagens e texto. PDF deverá ser desenvolvido digitalmente e postado no facebook.

AULA/DATA	CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
7.º 20 mar. 2014	<b>Novidade postada pela aluna: Camilla Lorenzon.</b> Reposição desta aula será no dia 13.SET.
8.º 27 mar. 2014	Produção do Desfile de Moda para o Planeta PUC. Desfile da coleção do Dragão Fashion Brasil, dos alunos Aline Balbino, Leticia Aleotti, Andrei Lira, André Felipe Acunha, Everton Oliveira e Kelly Pauka. Todos da turma deverá participar valendo nota bimestral a atividade.
9.º 03 abr. 2014	<b>Novidade apresentada e postada pela aluna: Daniela Brigolla Ratzke.</b> <b>Facebook:</b> Apresentação da criação do figurino dos personagens, com imagens e texto.
10.º 10 abr. 2014	<b>Última prova das peças do figurino nos atores e atrizes, no ensaio geral.</b> <b>Facebook:</b> Postagem das fotos dos figurinos sendo usados pelos atores e atrizes.
11.º 24 abr. 2014	<b>Novidade apresentada e postada pela aluna: Fernanda de Oliveira Defreyn.</b> <b>Avaliação 1.º Bimestre: Apresentação dos figurinos prontos.</b>
12.º 08 maio 2014	<b>Novidade apresentada e postada pela aluna: Gabriele Cristina Cunha e Julyana Walz.</b> Discussão sobre o desfile de moda na feira de cursos.
13.º 15 maio 2014	<b>Novidade apresentada e postada pela aluna: Leticia Aleotti Simon e Leticia Santos Peripolli.</b> Organização da Produção Fotográfica de Roupas Históricas. <b>Facebook:</b> Postagem das fotos dos looks históricos escolhidos.
14.º 22 maio 2014	<b>Novidade apresentada e postada pela aluna: Luiza Figueiró Ferronato e Marina Pramio Fernandes Pisco.</b> <b>CHARNEIRA.</b> Semana Acadêmica dos cursos de Design.
15.º 29 maio 2014	<b>Novidade apresentada e postada pela aluna: Natalia Mercer Zaia e Roberta dos Santos Máximo.</b> Produção fotográfica histórica. Atividade interdisciplinar com os estudantes do 6.º período na disciplina de Fotografia Digital.
16.º 05 jun. 2014	<b>Novidade apresentada e postada pela aluna: Stéphanie Kutianski Brunhara e Taiane Michele Perotoni.</b> Produção de Moda das roupas desenvolvidas na disciplina de Projeto de Moda VI, roupas do Trabalho de Conclusão de Curso.
17.º 12 jun. 2014	Apresentação da produção de moda da coleção de moda desenvolvida para o TCC. Apresentação individual.
18.º 25 jun. 2014	

## ANEXO C - PLANO DE ENSINO DA DISCIPLINA PRODUÇÃO E DIREÇÃO DE MODA II

DISCIPLINA: Produção e Direção de Moda II

### 8.º PERÍODO

#### MODALIDADE E DISTRIBUIÇÃO DE CARGA HORÁRIA:

- AT: 0
- AP: 2
- TOTAL DO PROGRAMA: 36

#### EMENTA:

Conceitos fundamentais. Desenvolvimento de atividade prática de criação e produção de moda, tendo como base a pesquisa de valores sociais, econômicos e culturais voltada à realidade local. Visão sistêmica da necessidade do mercado em projetar uma produção em desfiles, catálogos, outdoors e outros, com o intuito de emergir o conceito da coleção através de uma produção voltada ao propósito da marca.

#### TEMAS DE ESTUDO:

Profissão: Produtor de Moda.

Tipos de produção de moda.

Ambientes de produção de moda: revistas, editoriais, catálogos, folders, book fotográfico, personal stylist, produção de desfiles, cadernos de tendência, figurinos: TV e propaganda.

Atributos e atribuições de um produtor de moda.

Profissão: Produtor de Moda/Figurinista

#### BIBLIOGRAFIA

##### BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

VILASECA, Estel. **Como fazer um desfile de moda**. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.

ANDRADE, Maria de; JOFFILY, Ruth. **Produção de moda**. São Paulo: Senac São Paulo, 2012.

FAÇANHA, Astrid; MESQUITA, Cristiane. **Styling e criação de imagem de moda**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2012.

##### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

PEZZOLO, Dinah Bueno. **Por dentro da moda**: definições e experiências. São Paulo: Senac São Paulo, 2009.

AGUIAR, Titta. **Personal stylist**: guia para consultores de imagem. São Paulo: Senac São Paulo, 2004.

MCASSEY, Jacqueline; BUCKLEY, Clare. **Styling de moda**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

KALIL, Gloria. **Chic**: um guia de moda e estilo para o século XXI. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.

HALLAWELL, Philip. **Visagismo, harmonia e estética**. São Paulo: Senac São Paulo, 2003.

<http://www.escritoriodearterio.com.br/blog/category/desfiles>

\*\*\*\* vídeos free people/International Fashion Film Award

Fashion Theory Volume 01, Número 02 Junho de 2002.

<http://blog.bureaubetak.com/>

<http://www.atelierthierrydreyfus.fr/-Scenographie-Mode-.html>

### **METODOLOGIA E RECURSOS:**

Aulas práticas com apresentação de textos bibliográficos relacionados aos temas de estudo, apresentação de imagens e vídeos. Pesquisa de campo utilizando técnicas de registro tais como: observação, questionários, etc.

Utilização de recursos multimídia (computador e *datashow*), da rede social digital Facebook.

### **AVALIAÇÃO:**

Participação das discussões em grupo. Cumprimento de cronograma e das tarefas propostas. Apresentação gráfica e oral dos trabalhos desenvolvidos.

### **CRONOGRAMA:**

AULA/DATA	CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
1.º 28 jul. 2014	Apresentação do plano de ensino. Debate e construção em conjunto. Leitura do texto da peça Assim é (se lhe parece). Divisão das equipes e divisão dos personagens. Toda aula uma aluna irá apresentar uma novidade com o tema figurino. Esta novidade deverá ser postada no Facebook no mesmo dia da aula. <b>Facebook:</b> Até sexta-feira dia 1.º de agosto leitura completa do texto da peça Assim é (se lhe parece). Fórum de discussão orientado pela Professora da Disciplina.
2.º 02 ago.2014 (SÁBADO)	Assistir ao Ensaio do Grupo Tá na Hora da PUCPR. <b>Facebook:</b> Fazer um comentário sobre a percepção que teve do ensaio no grupo da disciplina no Facebook, até o dia 04 de agosto (2.ª feira).
3.º 04 ago. 2014	<b>Visita Técnica ao Teatro Guairá, figurino do ballet do Teatro.</b> <b>Facebook:</b> A professora da disciplina irá lançar uma atividade sobre a visita técnica a ser desenvolvida no facebook. A atividade deverá ser desenvolvida até o dia 08 de agosto (6.ª feira).
4.º 11 ago. 2014	<b>Novidade apresentada e postada pela aluna 01.</b> <b>Facebook:</b> Apresentação de pesquisa histórica sobre a Itália da década de 40, vestimentas, costumes, famílias, curiosidades, política, entretenimento, entre outros. PDF desenvolvido digitalmente e deverá ser postado no facebook. Todos os alunos deverão contribuir nas postagens dos colegas. Prazo final dos comentários dos colegas dia 15 de agosto (6.ª feira).
5.º 18 ago. 2014	<b>Novidade apresentada e postada pela aluna 02.</b> <b>Facebook:</b> Apresentação do perfil dos personagens com recortes e imagens e texto (definição de público-alvo). PDF desenvolvido digitalmente e deverá ser postado no facebook. <b>POSTAR NO FACEBOOK CRONOGRAMA DE RESPONSABILIDADE DESFILE PLANETA PUC. ATIVIDADE/RESPONSÁVEL.</b>
6.º 25 ago. 2014	<b>Novidade apresentada e postada pela aluna 03.</b> <b>Facebook:</b> Apresentação do painel de inspiração para criação do figurino dos personagens, com imagens e texto. PDF deverá ser desenvolvido digitalmente e postado no facebook.

AULA/DATA	CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
01 set. (neste dia não haverá aula presencial devido ao Colóquio de Moda).	Novidade postada pela aluna 04. Reposição desta aula será no dia 13 set.
7.º 13 SET 2014 (sábado)	Produção do Desfile de Moda para o Planeta PUC. Desfile da coleção do Dragão Fashion Brasil, dos alunos Aline Balbino, Leticia Aleotti, Andrei Lira, André Felipe Acunha, Everton Oliveira e Kelly Pauka. Todos da turma deverá participar valendo nota bimestral a atividade.
8.º 15 set. 2014	Novidade apresentada e postada pela aluna 05. Facebook: Apresentação da criação do figurino dos personagens, com imagens e texto.
9.º 20 set. 2014 (sábado)	Última prova das peças do figurino nos atores e atrizes, no ensaio geral. Facebook: Postagem das fotos dos figurinos sendo usados pelos atores e atrizes.
10.º 22 set. 2014	Novidade apresentada e postada pela aluna 06. Avaliação 1.º bimestre: Apresentação dos figurinos prontos.
11.º 29 set. 2014	Novidade apresentada e postada pelas alunas 07 e 08. Discussão sobre o desfile de moda na feira de cursos.
12.º 06 out. 2014	Novidade apresentada e postada pelas alunas 09 e 10. Organização da Produção Fotográfica de Roupas Históricas. Facebook: Postagem das fotos dos looks históricos escolhidos.
13.º 20 out. 2014	Novidade apresentada e postada pelas alunas 11 e 12. CHARNEIRA. Semana Acadêmica dos cursos de <i>Design</i> .
14.º 27 out. 2014	Novidade apresentada e postada pelas alunas 13 e 14. Produção fotográfica histórica. Atividade interdisciplinar com os estudantes do 6.º período na disciplina de Fotografia Digital.
15.º 03 nov. 2014	Novidade apresentada e postada pelas alunas 15, 16 e 17. Produção de Moda das roupas desenvolvidas na disciplina de Projeto de Moda VI, roupas do Trabalho de Conclusão de Curso.
16.º 10 nov. 2014	Apresentação da produção de moda da coleção de moda desenvolvida para o TCC. Apresentação individual.
17.º 17 nov. 2014	Devolutiva das apresentações.
18.º 24 nov. 2014	Avaliação 2.º bimestre. Entrega do catálogo impresso, 3 impressões.

**ANEXO D - QUESTIONÁRIO 01**

Nome: \_\_\_\_\_

Idade: \_\_\_\_\_

Sexo: ( ) Feminino ( ) Masculino

Período do curso: \_\_\_\_\_

1. Já utilizou redes sociais digitais?

( ) Não

( ) Sim

2. Quais são os motivos para a utilização das redes sociais digitais?

( ) contatos com amigos.

( ) entretenimento.

( ) apoio a aprendizagem.

( ) discussão de temas de interesse.

( ) contatos profissionais.

( ) outros.

3. Quais são as redes sociais digitais que mais utiliza?

( ) Facebook.

( ) Twitter.

( ) MySpace.

( ) Orkut.

( ) Instagram.

4. Qual a frequência de utilização das redes sociais digitais?

( ) todos os dias.

( ) cinco dias na semana.

( ) três dias na semana.

( ) dois dias na semana.

5. Apresente duas frases que traduzam sua opinião acerca das redes sociais digitais.

---

---

## ANEXO E - QUESTIONÁRIO 02

1. A utilização de grupos no Facebook nas disciplinas tem se tornado uma constante no curso de *Design* de Moda. Quais são as vantagens que você percebe da utilização do Facebook nas disciplinas?
2. E quais são as desvantagens percebidas na utilização do Facebook nas disciplinas?
3. Você acredita que o uso da rede social digital Facebook nas disciplinas facilitou sua aprendizagem?
4. As atividades e a comunicação nos grupos das disciplinas colabora com a interação entre os alunos e o professor?
5. Quais as principais contribuições do uso do Facebook nas disciplinas?
6. A relação entre os participantes do grupo da disciplina no Facebook pode gerar um canal de comunicação mais aberto, resultando em um maior envolvimento entre os alunos?
7. A colaboração e a troca entre os estudantes no Facebook contribuiu para o processo de ensino e aprendizagem?