

2º Encontro de Educação a Distância   voltar ao menu principal / pôsteres

## P2 **Análise de uma comunidade virtual: Comunidade Brasil Acadêmico**

Arilise M. A. Lopes\*  
Gilmara T. Barcelos\*\*  
Silvia C. F. Batista\*\*\*  
Suzana da H. Macedo\*\*\*\*  
Patricia Behar\*\*\*\*\*

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) podem ser recursos favoráveis a um processo de ensino e aprendizagem mais adequado à sociedade informacional. No entanto, a utilização destas tecnologias para fins educacionais implica reflexões e análises. A internet, por exemplo, possibilita vários tipos de aplicações educacionais, mas como aproveitá-las de forma efetiva, em prol da educação (formal ou não)? Como esses recursos podem ajudar na formação mais completa do ser humano? São questões que merecem reflexões e, nesse sentido, é fundamental que os recursos sejam bem analisados. O presente artigo insere-se nesse contexto, focando, especificamente, as comunidades virtuais de aprendizagem (CVAs), por meio da descrição e análise de uma comunidade específica: a comunidade Brasil acadêmico.

**Palavras-chave:** Comunidades virtuais de aprendizagem. Tecnologias de Informação e Comunicação. Educação a distância.

---

\* Doutoranda em Informática na Educação pelo DINTER UFRGS/CEFET Campos. Professora do CEFET Campos.

\*\* Doutoranda em Informática na Educação pelo DINTER UFRGS/CEFET Campos. Professora do CEFET Campos.

\*\*\* Doutoranda em Informática na Educação pelo DINTER UFRGS/CEFET Campos. Professora do CEFET Campos.

\*\*\*\* Doutoranda em Informática na Educação pelo DINTER UFRGS/CEFET Campos. Professora do CEFET Campos.

\*\*\*\*\* Doutora em Ciências da Computação pela UFRGS. Professora da UFRGS.

## 1 Introdução

Rheingold (1996) foi um dos primeiros autores a, efetivamente, utilizar o termo “comunidade virtual” para os grupos humanos que mantinham relações sociais no ciberespaço. Este as definiu como “agregados sociais surgidos na Rede, quando os intervenientes de um debate o levam por diante em número e sentimento suficientes para formarem teias de relações pessoais no ciberespaço” (RHEINGOLD, 1996, p.18).

Segundo Preece (2000, *apud* PALLOFF; PRATT, 2004) uma comunidade *on line* consiste em: i) pessoas que interagem socialmente, satisfazendo suas necessidades ou desempenhando papéis especiais; ii) um objetivo, que é um interesse ou necessidade comum, troca de informações ou provisão de serviços; iii) políticas comuns, que são as hipóteses, rituais, protocolos, regras e as leis que guiam a interação; iv) sistemas de computador, que viabilizam a existência da comunidade.

Palloff e Pratt (2004) abordam um tipo especial de comunidade *on line*, que é o foco deste trabalho: as comunidades de aprendizagem. Segundo os autores, o que as difere das demais comunidades *on line* é envolvimento com a aprendizagem colaborativa e prática reflexiva implícita na aprendizagem transformadora.

Segundo Sartori e Roesler (2003), as comunidades virtuais de aprendizagem (CVAs) são criadas a partir de objetivos definidos, visando, principalmente, o desenvolvimento de habilidades e competências focadas na formação geral ou profissional de determinado grupo. Estas congregam pessoas e oferecem recursos, permitindo a busca de informações e a comunicação, com o objetivo comum de aprendizagem.

As CVAs, ao promoverem educação, cultura e comunicação, oportunizam a socialidade, decorrente do encontro de pessoas segundo uma lógica de compartilhamento de paixões, sentimentos

e de projetos de vida (SARTORI; ROESLER, 2003). A sensação de pertencimento, de fazer parte de um grupo que interage e aprende, conjuntamente, traz mais confiança e favorece a aprendizagem.

Neste contexto, Silva (2001) afirma que a socialização necessita, cada vez mais, de espaços possibilitadores deste fenômeno, ressaltando que estes representam “a possibilidade do sujeito diluído na subjetividade de suas escolhas descobrir-se como ser social na confrontação coletiva e não a partir de lições-padrão” (SILVA, 2001, p. 169).

Promover a comunicação e interação entre os participantes é, segundo Sampaio-Ralha (s.d.), a função dos animadores da CVAs (segundo a autora, estes também são chamados de moderadores de comunidades de prática). Estes se caracterizam como elementos fundamentais no desenvolvimento de uma CVAs, mobilizando-a e incentivando-a, de tal maneira, que ela se movimenta por si mesma, desenvolvendo um auto-planejamento e sua autogestão (SAMPAIO-RALHA, s.d.).

Palloff e Pratt (2004) destacam três questões sobre as comunidades de aprendizagem *on line* que estão diretamente ligadas a cursos, existindo, portanto, professor e aluno:

- o papel do aluno na formação da comunidade: passada a fase inicial, na qual o professor norteia os trabalhos, incentivando a participação ativa dos alunos, estes devem assumir a responsabilidade de, juntamente com o professor, fazer do grupo uma comunidade. Nesse sentido, o aluno virtual deve ser aberto (compartilhando não só as experiências educacionais, mas também, detalhes de sua vida pessoal e profissional), flexível (sabendo lidar com dificuldades, mantendo o bom humor, desenvolvendo a compreensão da natureza da aprendizagem *on line*), honesto (dando e recebendo *feedback*, compartilhando pensamentos e preocupações), disposto a assumir responsabilidade na formação da comunidade e a trabalhar em conjunto;

- ampliação máxima da interação: apenas entrar no *site* regularmente e não apresentar contribuições para discussão é pouco para sustentar o desenvolvimento da comunidade de aprendizagem. Quando usado adequadamente, o *chat*<sup>1</sup> pode ser um bom auxiliar para o curso. No entanto, a discussão síncrona não deve ser o único meio para a integração dos alunos. Incentivar a discussão assíncrona é a melhor forma de sustentar a interatividade de um curso *on line*;
- transmissão de conteúdos: o professor deve transmitir conteúdos sem comprometer a interação e a formação da comunidade e, para tanto, deve aprender a fazer perguntas amplas e que atinjam um equilíbrio entre interação em excesso e interação insuficiente. As questões devem promover reflexões.

Na análise promovida neste artigo, no entanto, foi considerada uma CVA na qual os membros não são alunos específicos de um curso. Portanto, não há uma obrigatoriedade de participação na mesma, o que torna ainda mais desafiadora a tarefa de formação e manutenção da comunidade. A referida análise foi promovida no período de 18/06 a 25/06/08.

Este artigo apresenta a análise da Comunidade Brasil Acadêmico e, para tanto, encontra-se estruturado em 3 seções, além dessa introdução. Na seção 2, apresenta-se a referida comunidade virtual de aprendizagem, fazendo-se uma breve descrição e análise de suas ferramentas. Na seção 3, analisa-se a comunidade, abordando a questão da dificuldade de se obter uma participação ativa de seus membros. Finalizando, a seção 4 apresenta algumas considerações finais sobre comunidade virtual de aprendizagem.

---

<sup>1</sup> Significa bate-papo, conversa. Pelos canais de *chat* é possível trocar mensagens em tempo real pela *Web*. O *chat* nasceu do IRC (Internet Relay Chat), criado em 1988 na Finlândia, e se estabeleceu rapidamente entre as comunidades de internautas (LIDEC, 2006).

## 2 Comunidade Brasil Acadêmico (<http://www.brasilacademico.com>)

Inicialmente, a comunidade era denominada Comunidade Acadêmica GHP (GOMES, 2005). Desde sua criação, o projeto engloba um portal de informações e uma comunidade acadêmica virtual que compartilha essas informações. Embora focada no mundo acadêmico, sempre foi aberta a todos que desejassem participar. Sua criação, em 1999, foi fruto do projeto final de especialização em EaD de Alexandre Gomes, na Universidade Católica de Brasília.

Com o crescimento do portal, o mesmo foi renomeado para Comunidade Virtual Brasil Acadêmico, por este nome traduzir melhor a identidade da comunidade. Uma comunidade virtual por um Brasil mais acadêmico, por um futuro sem exclusão digital, com conhecimento democrático e voltada para o antigo anseio do país de se tornar uma potência de língua portuguesa do século XXI. O objetivo geral da comunidade é promover a integração de pessoas interessadas em debater e conhecer assuntos acadêmicos.

No período em que essa pesquisa foi realizada, a comunidade tinha, como responsáveis, dois professores da área de Informática, que atuam no Ensino Superior: Alexandre Gomes e Gilene Gomes. O prof. Alexandre encarrega-se da parte de webdesign e programação, além de contribuir na postagem de conteúdos, moderação e administração. A profª Gilene faz a administração, a moderação e contribui com a postagem de novos materiais.

Os artigos, *links*, classificados, tópicos de fórum, notícias, entre outros, são focados no mundo acadêmico, mas podem refletir outros interesses da comunidade. Seus responsáveis incentivam a participação ativa dos membros da comunidade, convidando-os a sugerir *links*, incluir artigos e anúncios nos classificados, discutir no fórum, trocar mensagens no *chat*, etc. Muitos projetos criados por estudantes e demais membros são publicados no portal na forma de tutoriais, pesquisas, apresentações e outros formatos.

O registro não é necessário para consultar o portal. No entanto, para usá-lo em plenitude, em operações como responder a um tópico no fórum ou participar do *chat*, é necessário registrar-se, mas esse procedimento é gratuito e rápido.

Ao ser cadastrado, o novo membro recebe uma mensagem privada de boas vindas, por meio da qual ele é informado sobre os diversos recursos disponíveis e é incentivado a participar, efetivamente, da comunidade. No final da referida mensagem, há uma frase incentivando o novo membro a apresentar-se à comunidade, havendo, para tanto, um *link* para o fórum “apresente-se à comunidade”.

O número total de membros encontra-se disponível na página principal, assim como o de visitantes e o de membros *on line*. Os membros *on line* têm seus nomes de usuário listados na página principal, onde também é possível acessar o *chat*. O chat não fica em uma seção específica, estando acessível na página principal e em diversas outras páginas, o que é uma estratégia de incentivo à comunicação entre os membros. Na verdade, segundo seus responsáveis, a idéia é fazer como se todo o portal fosse uma única sala de *chat*.

De maneira geral, a página principal do portal é bem aproveitada como forma de chamar atenção dos membros para as novidades. Os cinco tópicos mais recentes do fórum ficam visíveis na página principal, podendo ser acessados por ali, sem entrar, previamente, na seção fórum. O mesmo ocorre com as quatro mensagens mais recentes do *blog*. Além de fazer *links* para os tópicos mais recentes e, obviamente, apresentar um menu com as seções do portal, a página principal contém notícias acadêmicas.

Descrevem-se, a seguir, as seções do portal e as ferramentas disponíveis nas mesmas, que visam, juntamente com o *chat* (anteriormente mencionado), favorecer os trabalhos da comunidade.

## 2.1 Ferramentas

### 2.1.1 Blog

O *blog* é uma ferramenta de comunicação assíncrona que possibilita a criação, atualização e publicação de conteúdos dinâmicos na Web. São usados de forma diversificada, na qual é possível encontrar desde publicações pessoais, profissionais até notícias e comunicados. Enquanto ferramenta voltada para a EaD, possibilita a aprendizagem cooperativa, discussão coletiva de temas, publicação de resultados de pesquisa ou de atividades planejadas pelo autor de um curso.

No *blog* da comunidade analisada são postados textos sobre assuntos diversos. Abaixo de cada um deles consta o tema no qual se enquadra. No menu lateral do *blog*, há várias seções: comentários recentes, atualidades (com notícias da CBN), Top Tags (*links* para temas como curiosidades, educação, alcoolismo), entre outras.

O *blog* é bem organizado e, de maneira geral, contém informações importantes para os membros da comunidade, mas analisando os registros, observa-se que o mesmo poderia ser utilizado de forma mais significativa, com comentários mais freqüentes.

### 2.1.2 Fórum

Segundo D. Silva (2005), nas CVAs, os processos mais dinâmicos de troca de conhecimentos são realizados por meio dos fóruns de discussões. O autor destaca algumas habilidades que os moderadores de comunidades devem apresentar: i) habilidades de liderança; ii) habilidades de negociação; iii) habilidades de comunicação; iv) habilidades para solucionar conflitos; v) habilidades técnicas. Complementando, o autor afirma que estas

habilidades não esgotam o rol de características importantes do moderador ideal.

No período em que essa pesquisa foi realizada, o fórum da Comunidade Brasil Acadêmico encontrava-se dividido em nove categorias: Ajuda; Ciências Agrárias; Ciências Biológicas e Saúde; Ciências Exatas e da Terra; Ciências Humanas e Sociais; Ciências Sociais Aplicadas; Engenharias e Tecnologias; Eventos, Congressos e Simpósio; Privativos. Segundo Gomes (2005), esta divisão tem o intuito de apresentar uma organização próxima das divisões das disciplinas consideradas no meio acadêmico. O administrador do fórum, segundo Gomes (2005), tem as seguintes funções: i) administrar as contas dos membros; ii) executar as funcionalidades; iii) adicionar e deletar privilégios; iv) escolher os moderados; v) atuar na estrutura global do projeto. Os moderadores do fórum, no referido período, eram os responsáveis pelo portal (professores Alexandre e Gilene).

Existem vários fóruns abertos. A Figura 1 mostra a tela principal da seção Fórum. Diante do título de cada fórum há um ícone:

- uma pasta amarela  indica que há novas mensagens desde a sua última visita;
- uma pasta azul  indica que as mensagens são as mesmas desde sua última visita;
- o ícone  indica que o que consta no fórum não é um tema para discussão e sim, um *link* para outra seção do portal, contendo algum assunto relacionado com a categoria do fórum.

Fórum	Tópicos	Mensagens	Última Mensagem	Moderador(s)
<b>Ajuda</b>				
 <b>Apresente-se à comunidade</b>  Este é o novo espaço criado para as apresentações. Diga olá para a comunidade. Ideal para falar sobre seus interesses.	9	47	<b>19 Jun 2008</b> 19:11:54 por: Gilene	
 <b>Auxílio em Geral</b>  Se você está com dúvidas sobre o site, a navegação, o conteúdo etc. Ou outro assunto não relacionado pode começar clicando aqui.	184	318	<b>15 Jun 2008</b> 12:53:32 por: Gilene	
 <b>Life Hacking</b> Dicas para tornar a vida melhor e mais fácil.	16	27	<b>18 Mai 2008</b> 23:04:01 por: greghandrake	
 <b>Notas</b> Para alunos da Profa. Gilene.	23	29	<b>19 Mai 2008</b> 13:51:39 por: Gilene	
 <b>Projeto Supervisionado - JAVA</b> Local para colocar perguntas e obter respostas sobre o projeto supervisionado. Será desenvolvido no 2o. bimestre de 2008 na UNIP-Brasília.	6	10	<b>29 Mai 2008</b> 14:05:41 por: Gilene	

Figura 1: Fórum

Estes recursos são importantes para a navegação do usuário, à medida em que minimiza o tempo gasto em entradas desnecessárias no fórum e direciona para conteúdos relacionados ao tema em discussão.

Conforme mencionado na seção anterior, só os membros da comunidade participam do fórum, porém os visitantes podem ler todas as mensagens postadas. Ao clicar no título do fórum é aberta uma janela que contém todos os tópicos postados neste, o nome do autor, o número de respostas, o número de vezes em que foi lido e a data da postagem da última mensagem no tópico. A Figura 2 mostra uma tela da referida janela, destacando os recursos mencionados.

“Depois da Marcha dos Pinguins, estamos indo o afogar do urso polar.” Prof. Alexandre Gomes

Todos os Fóruns  
Apresente-se à comunidade

	Tópico	Autor	Respostas	Lido	Última Mensagem
Olá		SilviaCristina	4	37	20 Jun 2008 11:10:09 por: admin
Agora você pode mentir a idade.		Alexandre Gomes	1	357	13 Mai 2008 07:38:53 por: greghandrake
Brasil Acadêmico também no Orkut		Alexandre Gomes	1	413	13 Mai 2008 07:19:54 por: greghandrake
Olá		thunder	3	478	28 Mar 2008 00:59:03 por: Igorquintino

Figura 2: Fórum “Apresente-se à comunidade”

Há também o ícone que possibilita a inserção de um novo tópico (destacado na Figura 2). Ao clicar neste, uma janela de edição de texto é aberta. A interface do editor é amigável, com recursos bem organizados, permitindo fácil compreensão e utilização (Figura 3).

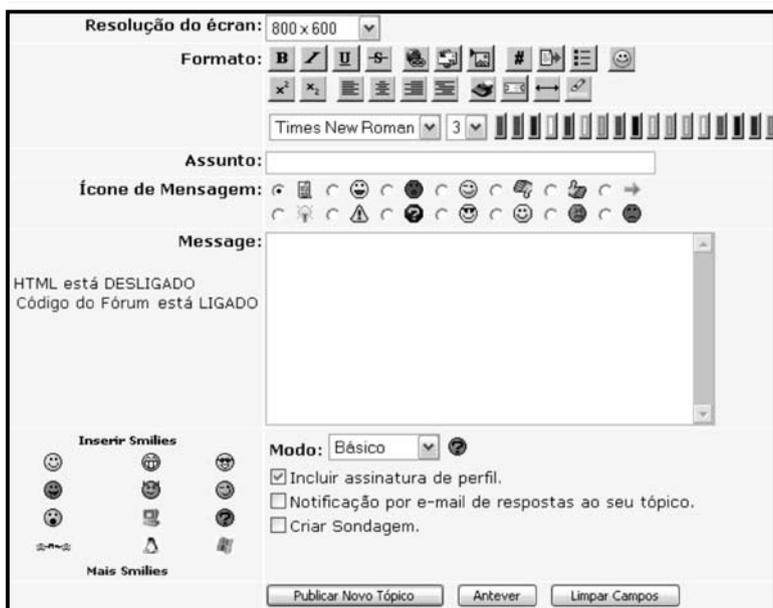


Figura 3: Editor de texto – Fórum

Ao clicar num tópico de um fórum, uma nova janela é aberta. Esta contém as mensagens e diversos recursos. A Figura 4 mostra a tela da referida janela, destacando: i) em vermelho, a localização do usuário no fórum (categoria e tópico), recurso muito importante para a navegação; ii) em verde, as ações que podem ser executadas; iii) em azul, outras funcionalidades de comunicação com o autor da mensagem (por exemplo, ver perfil, enviar e-mail); iv) em roxo, um importante recurso que é a versão para impressão; v) em cinza, o *link* para mudar de tópico.

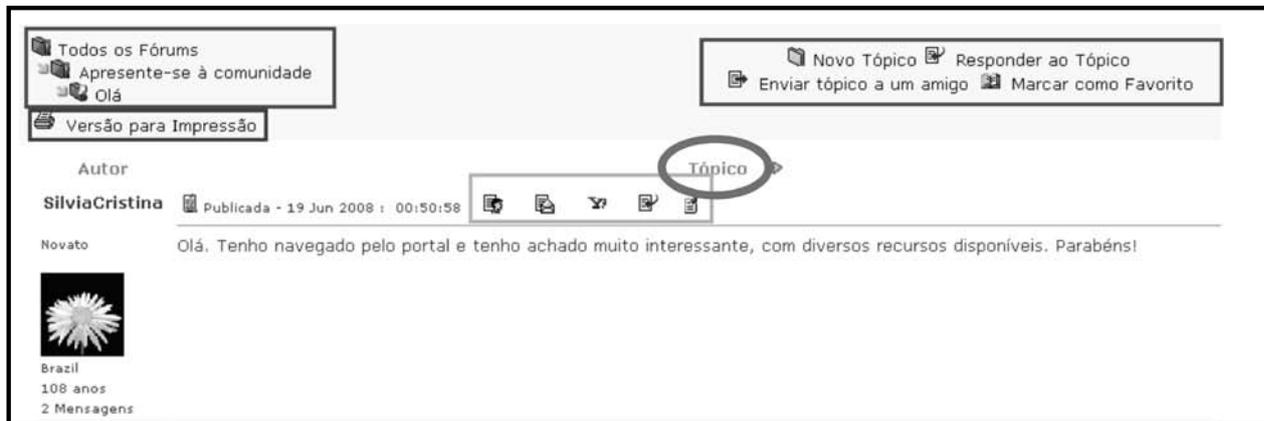


Figura 4: Mensagem – Fórum

No final da página de cada fórum, há ícones que possibilitam outras ações, tais como inserir novo tópico, responder ao tópico, entre outras. Além disso, é disponibilizada uma janela que possibilita a mudança de fórum sem precisar voltar à tela inicial do mesmo.

Póvoa (2004) considera que a interface de projetos de mídias interativas deve ser fácil de usar, atraente, intuitiva e ao mesmo tempo, poderosa no sentido funcional. Tais características estão presentes no fórum desta comunidade, o que possibilita classificá-la como bastante adequada. Complementando, Nielsen (1993)

afirma que a usabilidade é um conceito que se refere à qualidade de interação entre usuários e sistemas, não sendo, no entanto, o único fator que influencia a aceitação de um produto pelo usuário final.

Em alguns fóruns há sondagens, ou seja, possuem um texto sobre o assunto citado no título do tópico do fórum e uma pergunta relacionada (múltipla escolha). Os visitantes também podem participar da sondagem. O resultado está disponível a todos e mostra o número de participantes e a porcentagem de cada alternativa. É importante destacar que as respostas aos tópicos são poucas, mas a participação das sondagens é grande. Este fato retrata que os visitantes e os membros têm interesse em opinar em questões relacionadas a situações polêmicas do cotidiano. Algumas sondagens já estão encerradas.

De maneira geral, foi possível observar que os fóruns são lidos por um grande número de pessoas, mas poucos são os comentários. Apesar dos esforços dos moderadores e dos recursos disponíveis, a interatividade é baixa.

#### 2.1.4 Artigos

A seção Artigos é aberta a publicações pelos membros da comunidade e pelos visitantes, desde que obtenham, previamente, a autorização de um dos moderadores. Segundo Gomes (2005), a autorização visa evitar constrangimentos e grosserias, porém sem o intuito de censurar idéias. Essa seção se subdivide em categorias, são elas: Administração, Dicas, Direito, Filosofia, Humor, Línguas, Literatura, Medicina, Multimeios, Outros, Psicologia, Tecnologia da Informação e Tutorial (Figura 5). Os números que aparecem entre parênteses na Figura 5 contabilizam o número de artigos em cada categoria.

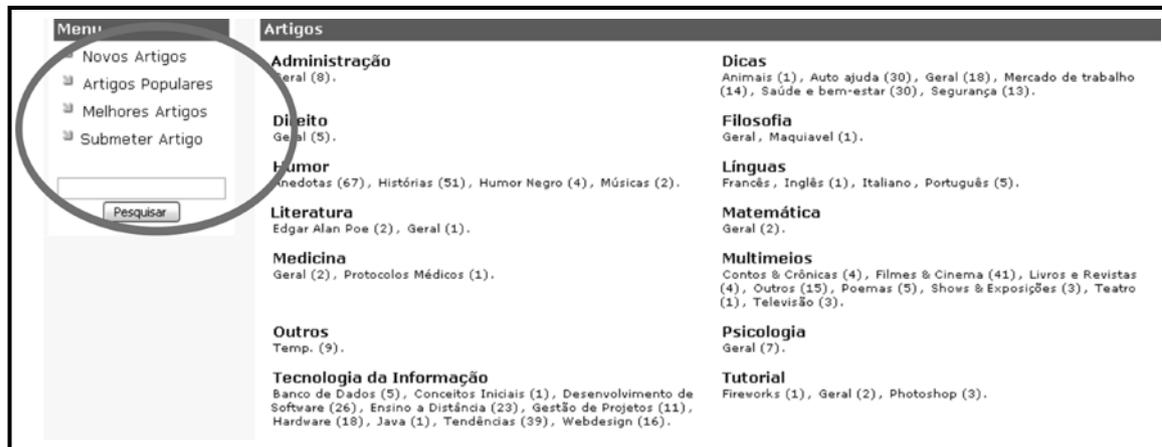


Figura 5: Artigos

A Figura 5 mostra, destacado em verde, o menu. O *link* “Submeter artigo” permite que sejam postados os artigos que serão avaliados pelos moderadores. Abaixo do menu há uma janela, na qual são digitadas palavras-chave para pesquisar artigos no portal.

Gomes (2005) afirma que o termo artigo, no portal, não se restringe a artigos científicos, é usado de forma mais ampla incluindo artigos de jornais, revistas, etc.

Abaixo de cada artigo há algumas informações sobre o mesmo (autor/fonte, número de visualizações, avaliação, entre outras). Somente os membros da comunidade podem avaliar e comentar os artigos, clicando para tanto em “Diga o que achou deste artigo”.

Há artigos de diversos temas, o que é importante, pois, dessa forma, esta seção pode contribuir para as pesquisas dos usuários com interesses variados. Assim como no fórum, poucos são os artigos comentados, mas o número de usuários que os visualizam não é tão pequeno.

## 2.1.5 Downloads

Na seção *Downloads*, os usuários podem baixar arquivos e *softwares*. Há *links* para diversos arquivos, divididos em categorias (Figura 6).

“Não ter mais nenhum erro é muito fácil. Basta não ter mais nenhuma idéia.” Leo Burnett

Esqueci a senha

Menu

- Novos Downloads
- Downloads Populares
- Melhores Downloads
- Submeter Arquivo

Pesquisar

Resultados: 10 20 30

### Downloads

**Banco de Dados**  
MSDE (2), MySQL (1), Oracle (1), Outros, PostgreSQL (1), SQL Server (1).

**Desenvolvimento de Software**  
Algoritmo (5), Banco de Dados (4), C# (1), C++ (10), Datawarehouse (7), Delphi (7), Java (9), L.P.E. (6), Orientação a Objetos (6), Outros (9), Pascal (14), Projeto (12), UML (9), Versionamento e Configuração (4).

**Educação a Distância**  
Aprendizagem a Distância (5), Ensino a Distância (8).

**Internet**  
Browsers (3), Download & Upload (10), Messengers & Telefonia (4), Outros (5).

**Multimídia**  
Audio Players & Plugins (5), Audioclips/Cliques de áudio (2), Editores de Som (8), Editores de Vídeo e Animação (8), Realidade Virtual (2), Vídeo Players & Plugins (4), Vídeoclips e Animações (2).

**Desenvolvimento de Jogos**  
Outros (3).

**Desenvolvimento Web**  
Acessibilidade (2), ASP (3), CMS, Portal systems (3), HTML (11), Java (2), Out PHP (1), Ruby (2).

**Gráfico**  
Captura & Imagens (19), Edição de Imagens (12), Editores 3D (5), Mapas e Geoprocessamento (5), Outros (3).

**Jogos**  
Ação e Ação 3D (7), Educativos (6), Estratégia (6), Outros (2), Tabuleiro (6).

**Personalização (overhauling)**  
Outros (7), Screensavers (2), Temas (3), Wallpaper (4).

Figura 6: Seção Downloads

A Figura 6 mostra, destacado em verde, o menu que permite a realização de algumas ações por parte dos usuários. Abaixo do menu há uma janela na qual são digitadas palavras-chave para pesquisar no portal. As categorias possuem subcategorias. A categoria Jogos, por exemplo, se subdivide em: Estratégia, Tabuleiro, Ação e Ação 3D, Educativos e Outros.

Nesta seção, assim como na seção artigos, há um local para serem postados comentários e notas, porém estes recursos não são muito usados. O número de *download* feitos é grande, destacando a importância da seção para os usuários da comunidade.

Os responsáveis recomendam que os usuários sintam-se livres para postarem dúvidas e comentários no fórum, relacionados aos *downloads*. Este procedimento retrata o comprometimento dos responsáveis em incentivar a participação no fórum, integrando as seções do portal.

#### 2.1.6 Conteúdo didático

Esta seção está contida na seção *link*. Atribuímos a presença dessa seção no menu principal ao fato de esta apresentar recursos relacionados à área de domínio dos responsáveis do portal. O conteúdo didático está dividido em temas e, em cada um deles, há materiais diversos (apostilas, exercícios, entre outros) e a quantidade é indicada ao lado do tema.

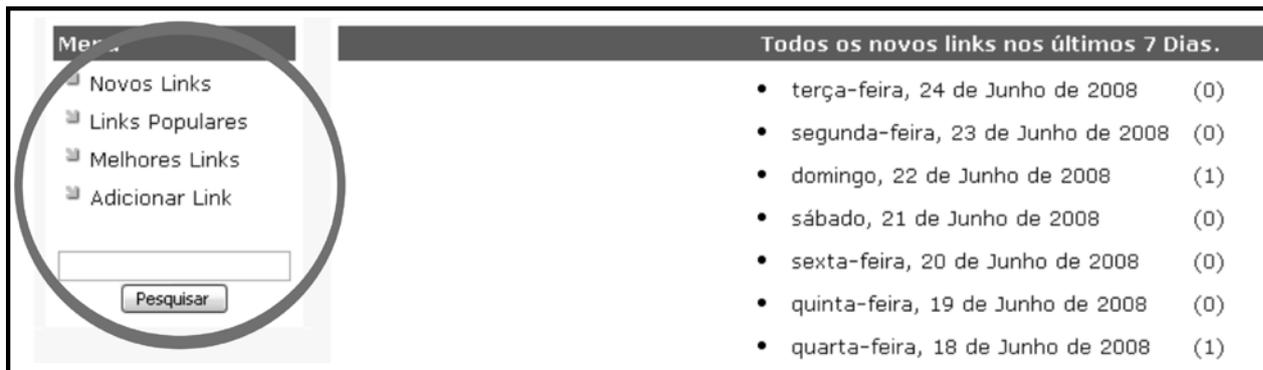
Ao lado da lista de disciplinas há um menu que disponibiliza alguns ações aos usuários (Novos *links*, *Links* populares, Melhores *links* e adicionar *link*). Abaixo do menu há uma janela, na qual são digitadas palavras-chave para pesquisar no portal.

Assim como na seção artigos, o material disponibilizado pode contribuir para práticas colaborativas de aprendizagem.

### 2.1.7 Links

Esta seção é dividida em categorias: Biologia e Saúde, Conteúdo Didático, Dicionários e Idiomas, Direito, Educação, Entretenimento, Esporte, Informática, Instituições de Ensino, Música, Notícias, Serviços, Tutorial, Web. Cada uma delas possui subcategorias.

Assim como na seção Conteúdo Didático, há um menu, destacado em verde na Figura 7, que permite a realização de algumas ações pelos usuários. Abaixo do menu há uma janela, na qual são digitadas palavras-chave para pesquisar no portal. Clicando em “Novos Links”, é mostrado o número de *links* postados nos últimos sete dias (Figura 7).



The screenshot shows a web interface with a menu on the left and a list of links on the right. The menu is highlighted with a green circle. The list of links is titled "Todos os novos links nos últimos 7 Dias." and contains seven entries, each with a date and a count in parentheses.

Todos os novos links nos últimos 7 Dias.	
• terça-feira, 24 de Junho de 2008	(0)
• segunda-feira, 23 de Junho de 2008	(0)
• domingo, 22 de Junho de 2008	(1)
• sábado, 21 de Junho de 2008	(0)
• sexta-feira, 20 de Junho de 2008	(0)
• quinta-feira, 19 de Junho de 2008	(0)
• quarta-feira, 18 de Junho de 2008	(1)

Figura 7: Links

Na parte superior desta seção, assim como nas demais, é indicado o local do portal no qual o usuário se encontra, como por exemplo: página principal >> *links* >> Biologia e Saúde. Este recurso de localização é muito importante para que o usuário não se perca durante a navegação e para que ele tenha noção de onde ele se encontra dentro da hierarquia do *site*.

Segundo Palloff e Pratt (2004), as CVAs seguem o pressuposto de que o sujeito assume um papel ativo na construção do conhecimento de acordo com o tema da comunidade. Esta seção contribui para que isso aconteça, à medida que disponibiliza *links* que possibilitam o aprofundamento do estudo de diversos temas, além de permitir aos usuários a postagem de *links*, tornando o trabalho colaborativo.

### 2.1.8 Classificados

Nesta seção, há um menu permitindo acesso a novos anúncios e submissão. Assim como nas demais seções, abaixo do menu há uma janela, na qual são digitadas palavras-chave para pesquisar no portal. No final da página, são destacados os classificados mais recentes. Essa seção também tem a finalidade de compartilhar interesses dos usuários, o que pode incentivar a participação dos membros da CVAs.

### 2.1.9 Ludo

Assim como a seção Conteúdo Didático, esta também está contida na seção *link*. Sendo assim, o menu à esquerda apresenta as mesmas opções da seção na qual está contida.

Na parte central da seção, há um quadro denominado "Entretenimento", dividido em categorias: Atrações, Charges

& Cartuns Animados, Ilusão de Óptica, Jogos de Lógica, Jogos Educativos, Vídeos Curiosos, Cartões Virtuais, Curiosidades, Jogos, Jogos do Site, Jogos *on line*. Em cada uma delas há *links* relacionados ao nome das categorias.

O entretenimento oferecido por esta seção pode contribuir para o envolvimento dos usuários na comunidade. Ressalta-se, ainda, a contribuição desta para o desenvolvimento do raciocínio.

### 2.1.10 Wiki

*Wiki* é um sistema democrático, com o qual é possível criar, gerenciar e publicar conteúdo de *sites*. Um diferencial dessa ferramenta é a possibilidade da autoria coletiva. Os usuários podem alterar textos uns dos outros, reconfigurando idéias e formas de expressão. Essa possibilidade pode ser útil, em termos educacionais, se for utilizada adequadamente.

A comunidade analisada tem um *Wiki* (é utilizado o *software* aberto *Wiki Asp*). A leitura deste é aberta a todos, mas somente os membros da comunidade podem inserir conteúdo didático, revisões e comentários. A inserção de material requer aprovação de algum moderador. Quando a proposta a ser inserida no *Wiki* é aprovada, o colaborador recebe orientações de como fazê-lo (no próprio *Wiki* há informações sobre como criar novos tópicos). Os responsáveis alertam para o fato de este ser um trabalho voluntário, não havendo qualquer forma de remuneração.

No *Wiki* da comunidade é possível encontrar diversos textos, a maioria sobre Informática (Inteligência Artificial, Engenharia de *Software*, entre outros).

A ferramenta *Wiki* possibilita novas práticas educativas, comunicacionais e culturais como objeto de ação de seus membros, o que ressalta a importância dessa seção.

### **3 Análise da Comunidade Brasil Acadêmico**

A comunidade, embora aberta a todos, é voltada para pessoas ligadas ao mundo acadêmico: professores, alunos, pesquisadores. Como não é ligada a um curso específico, não há obrigatoriedade de entradas, postagens e participação em fóruns.

O portal que subsidia a comunidade é bastante rico em recursos, com materiais destinados a diversas áreas do conhecimento. As inserções de novos materiais ocorrem com freqüência, sendo as novidades bem evidenciadas para todos os membros da comunidade.

Lévy (1999) defende que quanto mais pessoas tiverem acesso ao ciberespaço, mais se desenvolverão novas formas de “sociabilidade”, maior será o grau de apropriação das informações por diferentes atores, que poderão modificá-las segundo seus valores, difundindo-as, por sua vez, de uma nova maneira. Segundo este autor, a cibercultura incentiva o debate e a argumentação, retomando e aprofundando os antigos ideais de emancipação e exaltação do humano. Observa-se que a proposta da comunidade analisada está de acordo com as idéias defendidas por Lévy (1999), sendo sempre incentivada a participação ativa dos membros, tendo em vista a construção de conhecimentos acadêmicos.

No entanto, observa-se pouca discussão nos fóruns, embora sejam bastante lidos (há um contador de acessos que exhibe o número de pessoas que leram a mensagem). Comentando essa questão<sup>2</sup>, o professor Alexandre Gomes (fundador e administrador da comunidade) relata que realmente não é fácil manter uma comunidade ativa e participativa, principalmente quando os assuntos abordados são acadêmicos e não assuntos populares como sexo, vídeo curiosos, etc. Ele comenta que de vez em quando um

---

<sup>2</sup> O professor Alexandre, gentilmente, respondeu a um e-mail das autoras deste trabalho, no qual foi solicitado que fosse comentada a dificuldade de manter uma comunidade ativa e participativa.

conteudista<sup>3</sup> se interessa pela comunidade e contribui muito com materiais, mas depois desanima porque a resposta dos usuários é lenta e esparsa. Em outros momentos, no entanto, alguns usuários pedem ajuda e não há muitos conteudistas à disposição. Mas ainda assim, ele destaca que o portal vem crescendo e cumprindo alguns de seus propósitos de forma satisfatória.

Talvez o fórum pudesse ser melhor utilizado, se questões fossem propostas para debates. Observam-se postagem de notícias, materiais, comentários, mas, em geral, não há questões a serem discutidas.

A pouca participação não é notada somente nos fóruns, o *chat* também é pouco utilizado pelos usuários. Durante a análise realizada, foi possível notar que, quando os administradores estavam *on line*, estes eram, algumas vezes, solicitados por seus alunos, por meio do *chat*, mas, em nenhum momento, foi possível assistir a um bate papo entre membros da comunidade. Os comentários no blog são incentivados, mas também são poucos, mesmo sendo postados assuntos diversos, nem sempre educacionais.

Os responsáveis pela comunidade até se empenham no papel de animadores, incentivando a comunicação e a interação entre os membros. Mas, muitas vezes, observa-se que eles não obtêm o retorno pretendido. Talvez algumas ações, como a postagem de questões mais provocativas, conforme mencionado anteriormente e a marcação de *chats* para discutir alguns temas, pudessem ajudar.

Na página principal, consta a relação dos dez membros mais ativos, o que também é uma forma de incentivo à participação. Nesta, observa-se a postura atuante dos responsáveis pela comunidade e também de alguns outros membros.

---

<sup>3</sup> Profissional que possui domínio sobre determinado assunto. Geralmente professor ou especialista, mestre ou doutor, com experiência nas disciplinas de estudo do conteúdo.

O trabalho desenvolvido no portal é todo voluntário. O professor Alexandre se responsabiliza pelos custos envolvidos na manutenção do mesmo (propagandas cobrem parte dos custos de hospedagem). Ressalta-se o empenho dos responsáveis na manutenção e administração do portal, assim como, o esforço em fazer deste um ambiente propício à aprendizagem baseada em colaboração.

#### ***4 Considerações finais***

Diversas outras comunidades de aprendizagem foram visitadas, antes da decisão de se analisar, neste trabalho, a Comunidade Brasil Acadêmico. Essa busca pela comunidade a ser analisada merece algumas reflexões.

A leitura de livros e artigos específicos sobre CVAs permite ter uma idéia de como são ricas as possibilidades de utilização das mesmas, em termos educacionais. No entanto, o que se encontra na prática é um tanto decepcionante. A procura por uma CVAs que permitisse perceber as participações ativas, tão mencionados na literatura, não teve êxito. Foram muitas horas de procura até a opção pela Comunidade Brasil Acadêmico, que pareceu ser a mais adequada. Talvez a influência da literatura tenha sido empolgante demais e o contraste entre teoria e prática causou certa frustração.

Algumas das CVAs visitadas não apresentavam movimentações recentes, outras até apresentavam movimentação, mas somente em termos de visitas e *downloads*. Várias vezes foi necessário discutir a definição de CVAs, pois ficava a sensação de que algo estava errado e poderiam ser nossas concepções.

É possível que as CVAs ligadas a cursos, nas quais a participação esteja vinculada à avaliação do aluno, tenham mais facilidade em se tornarem, de fato, comunidades. Mas isso, depois

de superada a sensação de obrigação existente por trás do processo. Entradas e postagens somente por obrigação também podem não ser produtivas. É necessário haver envolvimento.

Nesse sentido, embora a participação dos membros da Comunidade Brasil Acadêmico não seja muito ativa, ela não deixa de ser significativa, uma vez que não há obrigatoriedade. Trata-se de um projeto sério, bem estruturado e gerenciado de forma competente.

## 5 Referências

GOMES, A. M. Comunidade Acadêmica Virtual Gomes' Home Page CVA-GHP. Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-Graduação em Educação a Distância). Brasília, - Universidade Católica de Brasília, 2005. Disponível em: <<http://www.brasilacademico.com/apostilas/projeto%20cav.pdf>>. Acesso em: 15 out. 2008.

LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIDEC - Laboratório de inclusão digital e educação comunitária da escola do futuro da USP. *Cadernos Eletrônicos 7*. São Paulo: Imprensa Oficial, 2006. Disponível em <[http://www.acesasp.sp.gov.br/cadernos/Cadernos\\_Eletronicos\\_arquivos/PDFs/caderno07.pdf](http://www.acesasp.sp.gov.br/cadernos/Cadernos_Eletronicos_arquivos/PDFs/caderno07.pdf)>. Acesso em: 14 out. 2008.

NIELSEN, J. *Usability Engineering*. Boston, USA: Academic Press, 1993.

PALLOFF, R. M.; PRATT, K. *O Aluno Virtual: um guia para trabalhar com estudantes on line*. Porto Alegre: Artmed, 2004.

PÓVOA, M. *Usabilidade de verdade*. Disponível em: <<http://webinsider.uol.com.br/index.php/2004/03/17/usabilidade-de-verdade/>>. Acesso em: 14 out. 2008.

PREECE, J. *On line Communities: Designing Usability, Supporting Sociability*. New York: Wiley, 2000.

RHEINGOLD, H. *A Comunidade Virtual*. Lisboa: Gradiva, 1996.  
SAMPAIO-RALHA, J. O Animador de Comunidades Virtuais. s.d.  
Disponível em: <[http://www.escola2000.org.br/pesquisa/texto/textos\\_art.aspx?id=70](http://www.escola2000.org.br/pesquisa/texto/textos_art.aspx?id=70)>. Acesso em: 13 out. 2008.

SARTORI, A. S.; ROESLER, J. Comunidades Virtuais de Aprendizagem: Espaços de Desenvolvimento de Socialidades, Comunicação e Cultura. *In: Simpósio E-agora, professor? Para onde Vamos?* São Paulo, 2003. Disponível em: <<http://www.pucsp.br/tead/n1a/artigos%20pdf/artigo1.pdf>>. Acesso em: 13 out. 2008.

SILVA, D. D. da. *Comunidades de Prática: Os desafios e os impactos da atuação do moderador*. Disponível em: <<http://www.terraforum.com.br/sites/terraforum/Biblioteca/Forms/DispForm.aspx?ID=11>>. Acesso em: 12 out. 2008.

SILVA, M. *Sala de aula interativa*. Rio de Janeiro: Quartet, 2001.