

Os softwares sociais e a web 2.0 como espaços multirreferencias em programa de iniciação à docência

Lucena, Simone; Oliveira, Arlene Araújo Domingues

Os softwares sociais e a web 2.0 como espaços multirreferencias em programa de iniciação à docência

Laplace em Revista, vol. 3, núm. 2, 2017

Universidade Federal de São Carlos, Brasil

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552756522005>

DOI: <https://doi.org/10.24115/S2446-6220201732341p.34-46>

Atribuição não comercial internacional. Direitos de compartir igual e dar crédito aos autores e periódico.



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.

Os softwares sociais e a web 2.0 como espaços multirreferencias em programa de iniciação à docência

The social software and web 2.0 as multi-referential spaces in teaching initiation program

Los softwares sociales y la web 2.0 como espacios multirreferencias en programa de iniciación a la docencia

Simone Lucena

Universidade Federal de Sergipe – UFS, Brasil

slucen@yahoo.com.br

DOI: [https://doi.org/10.24115/](https://doi.org/10.24115/S2446-6220201732341p.34-46)

S2446-6220201732341p.34-46

Redalyc: [https://www.redalyc.org/articulo.oa?](https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552756522005)

id=552756522005

Arlene Araújo Domingues Oliveira

Universidade Federal de Sergipe – UFS, Brasil

arlene.morena@gmail.com

Recepción: 10 Mayo 2017

Aprobación: 10 Junio 2017

RESUMO:

Este artigo tem como objetivo compreender as potencialidades dos softwares sociais da web 2.0 utilizados no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid) do curso de Pedagogia na formação dos bolsistas de iniciação à docência. A pesquisa é de natureza qualitativa com inspiração epistemológica na abordagem multirreferencial. Durante a formação no Pibid foram utilizados diferentes software sociais e interfaces da web 2.0 dentre elas os diários online, o Facebook e o WhatsApp Messenger. Como resultado foi observado que os sujeitos da pesquisa, passaram a utilizar estes aplicativos como outro espaço-tempo de formação. Um espaço multirreferencial com possibilidades de socializar, interagir e narrar instantaneamente todas as ações desenvolvidas nos diferentes ambientes de aprendizagem, pois os softwares sociais na web 2.0 potencializam que as pessoas criem, partilhem e divulguem suas autorias em forma de texto, áudio, imagem e vídeo.

PALAVRAS-CHAVE: Software sociais, Iniciação à docência, Espaços multirreferenciais.

ABSTRACT:

This article aims to understand the potential of the web 2.0 social softwares used in the Institutional Program of Teaching Initiation Scholarship (Pibid, in Portuguese acronym), which is related to the Pedagogy Course and the formation process of teaching initiation scholars. The research is, and it has an epistemological inspiration in the multi-referential approach. During the training in Pibid, different social softwares and web 2.0 interfaces were used, such as online journals, Facebook and WhatsApp Messenger. As a result, it was observed that the subjects of the research started using these applications as another training space. A multi-referential space with possibilities to socialize, interact and narrate instantly all the actions developed in different learning environments, since social software in web 2.0 empower people to create, share and disseminate their authorships in the form of text, audio, image and video.

KEYWORDS: Social software, Teaching initiation, Multi-referential spaces.

RESUMEN:

Este artículo tiene como objetivo comprender las potencialidades de los softwares sociales de la web 2.0 utilizados en el Programa Institucional de Beca de Iniciación a la Docencia (PIBID) del curso de Pedagogía en la formación de los becarios de iniciación a la docencia. La investigación es de naturaleza cualitativa con inspiración epistemológica en el enfoque multirreferencial. Durante la formación en el PIBID se utilizaron diferentes softwares sociales e interfaces de la web 2.0, entre ellas los diarios online, Facebook y WhatsApp Messenger. Como resultado se observó que los sujetos de la investigación, pasaron a utilizar estas aplicaciones como otro espacio-tempo de formación. Un espacio multirreferencial con posibilidades de socializar, interactuar y narrar instantáneamente todas las acciones desarrolladas en los diferentes ambientes de aprendizaje, pues los programas sociales en la web 2.0 fomentan que las personas crean, comparten y divulguen sus autorías en forma de texto, audio, imagen y vídeo.

PALABRAS CLAVE: Software social, Iniciación a la docencia, Espacios multirreferenciales.

INTRODUÇÃO

O século XXI é marcado por transformações tecnológicas eletroeletrônicas que influenciaram a construção de novas práticas socioculturais principalmente a partir da disseminação da internet e suas novas interfaces de comunicação que têm sido utilizadas para interligar pessoas de diferentes regiões e com diversas culturas. Inicialmente as interfaces comunicacionais da web utilizavam apenas textos e algumas imagens como os emoticons, porém com o aperfeiçoamento das tecnologias de informação e comunicação (TIC), com o desenvolvimento no ciberespaço, e com a disseminação das redes do tipo wi-fi, surgem outras interfaces e software que possibilitam além do acesso a informação, a troca de mensagens utilizando textos, imagens, geolocalização, contatos, vídeos e áudio transmitidos de forma síncrona.

O desenvolvimento tecnológico desse século XXI tem possibilitado o acesso a internet e ao ciberespaço por diferentes dispositivos não mais apenas por computadores fixos do tipo desktop, criados na década de 1980. Atualmente o que denominamos de tecnologias digitais e de “tecnologias nômades de comunicação” (SILVA, 2013) são os dispositivos móveis como smartphones, tablets e computadores do tipo personal digital assistants (PDA) que “criam comunidades não contíguas em espaços físicos (...) reinventam espaços urbanos como ambientes de multiusuários” (SILVA, 2013, p. 283). Estas tecnologias potencializam que pessoas distantes fisicamente possam se comunicar em espaços híbridos, conectados por meio de rede móvel, ao mesmo tempo em que se deslocam pelo espaço físico habitado por outros sujeitos com quem muitas vezes também interagem simultaneamente.

A comunicação com as tecnologias nômades ocorre por meio de aplicativos conhecido também pela abreviatura App do termo em inglês applications. Os Apps são programas desenvolvidos para serem instalados em telefones celulares e demais dispositivos móveis disponibilizados gratuitamente ou não nas lojas online. Alguns Apps são software sociais, programas que simulam redes sociais e que possibilitam a criação de comunidades virtuais ou grupos com objetivos comuns que trabalham de forma colaborativa. Segundo Amante (2014, p. 35) “estar nas redes sociais constitui uma forma de gerir a própria identidade, estilo de vida e relações sociais”.

O desenvolvimento, tanto dos Apps quanto dos softwares sociais iniciaram a partir dos anos 2000 e ganhou popularidade entre os utilizadores dos smartphones e demais dispositivos móveis. Atualmente existem Apps para várias funções, tais como: previsão do tempo, jogos, mapas, GPS, emissão de bilhetes de viagem, compra de ingressos, cuidados com a saúde, habilidades esportivas, moda, aplicações financeiras, comunicação e educação.

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid) desenvolvido no curso de Pedagogia da Universidade Federal de Sergipe (UFS) realiza desde 2014 o subprojeto “Leitura, Diversidade e Ludicidade na Formação Docente: desafios para a educação” com escolas da rede pública na cidade de Itabaiana-SE. O referido subprojeto possui quatro eixos de atuação sendo um deles o de Formação de Professores que possui atualmente 18 bolsistas de iniciação à docência (ID) e três professores supervisores que atuam nas escolas. No Pibid/Pedagogia realizamos a formação de bolsistas e supervisores em conjunto de forma dinâmica e interativa em espaços plurais presenciais e online utilizando softwares sociais como espaço-tempo¹ de formação. Consideramos este espaço como multirreferencial com possibilidades de socializar, interagir e narrar instantaneamente todas as ações desenvolvidas nos diferentes ambientes de aprendizagem, pois os softwares sociais na web 2.0 potencializam que as pessoas criem, partilhem e divulguem suas autorias em forma de texto, áudio, imagem e vídeo.

No Pibid/Pedagogia, além de desenvolvermos projeto didático também desenvolvemos pesquisas juntamente com os integrantes do Grupo de Pesquisa Educação e Culturas Digitais (ECult/Cnpq/UFS)² analisando a construção da identidade docente dos bolsistas e suas práticas pedagógicas nas escolas. Desta forma, nesse artigo apresentaremos parte do trabalho formativo desenvolvido no Pibid/Pedagogia

evidenciando como os softwares sociais da web 2.0 foram elementos estruturantes nas reflexões e tomadas de decisão do grupo na construção e realização das oficinas nas escolas.

A WEB 2.0 E AS POSSIBILIDADES DE PRODUZIR E COMPARTILHAR

Para uma compreensão melhor sobre a Web é importante conceituar inicialmente o que é esta rede mundial de computadores, que basicamente significa um sistema de comunicação de dados interligados a computadores e/ou outros dispositivos, com a finalidade de trocar informações. Estas informações são documentos conectados em forma de hipermídia que podem conter som, vídeos, textos e imagens. Para consultar estes documentos é preciso ter um programa de computador (Software) conhecido como navegador (Browser) que irá consultar as informações nos documentos que estão disponibilizados na rede (internet). É por meio do navegador que as pessoas acessam a Word Wide Web ou simplesmente Web obtendo assim informações em vários servidores, de diferentes partes do mundo, podendo também se comunicar, interagir, aprender e produzir autorias.

Podemos sintetizar a Web dizendo que ela é a interface gráfica da internet, codificada em formato HTML (Hypertext Markup Language) que necessita de um browser para decodificar estes códigos e assim possibilitar o acesso às informações. A expressão Web surgiu pela primeira vez na década de 1990 com Tim Bernes-Lee e Robert Cailliau, ambos conseguiram com êxito, fazer compartilhamento das suas pesquisas na internet no primeiro WebSite e Servidor Web da história.

O mais interessante desta experiência foi o fato de seus criadores disponibilizarem o endereço para os visitantes do site aprenderem sobre hipertextos e demais detalhes técnicos para a criação da sua própria página na Web. Ao longo das décadas outras pesquisas foram desenvolvidas visando melhorias na Web o que levou alguns pesquisadores a classificarem a rede em diferentes fases a partir das mudanças e potencialidades produzidas em cada delas. Assim, atualmente a web pode ser classificada em: Web 1.0; Web 2.0; Web 3.0 e já especulam a Web 4.0.

Segundo Gil (2014), a utilização do computador era muito desigual no século XX, o usuário era solitário e trabalhava na sua maioria num ambiente offline com uma comunicação assíncrona. Ele define a fase da Web 1.0 como a primeira geração da Web, as utilizações eram read-only web, ou seja, somente leitura na internet, tinha como marca os downloads excessivos, afinal tudo estava ao alcance de todos, ele chama atenção para esta fase: “Estamos falando de uma verdadeira Sociedade da Informação pelo fato de passarmos a dispor de um autêntico “caldo de informações” onde tudo se podia consultar a qualquer hora do dia” (GIL,2014).

Para Santos (2014), a Web 1.0 era estática, não havia interação entre o emissor e o receptor, não havia cocriação entre eles. Por isso para muitos a rede não era atrativa como é agora na cibercultura ou culturas digitais, como alguns autores preferem citar, ambas são definidas como a cultura contemporânea no ciberespaço.

O ciberespaço é um conjunto plural de espaços mediados por interfaces digitais que simulam contexto físico das cidades, suas instituições, práticas individuais e coletivas já vivenciadas pelos seres humanos ao longo da história (SANTOS, 2014, p.26).

É a internet habitada por seres humanos que produzem, compartilham e interagem, mediadas pelas tecnologias digitais em rede. A expressão Web 2.0 surgiu pela primeira vez em 2005 no artigo: “O que é Web 2.0?”, de autoria de Tim O'Reilly, fundador da O'Reilly Media, empresa que doou mais de dez mil dólares para Creative Commons³, a empresa de O'Reilly tem interesse no movimento pela Cultura Livre ou Software Livre como também é conhecido. Segundo o ciberativista Caribé (2009, s/p),

A missão do Movimento da Cultura Livre é construir uma estrutura participativa para a sociedade e para a cultura, de baixo para cima, ao contrário da estrutura proprietária, fechada, de cima para baixo. Através da forma democrática da tecnologia

digital e da internet, podemos disponibilizar ferramentas para criação, distribuição, comunicação e colaboração, ensinando e aprendendo através da mão da pessoa comum.

Os objetivos do movimento é a liberdade de compartilhar, adaptar, construir, promover qualquer tipo de conteúdo sem fronteiras, portanto O'Reilly é um entusiasta do movimento Software Livre que representa uma grande mudança para a sociedade na forma de produzir e compartilhar. Para ser considerado software livre “significa que o programa, ao contrário do proprietário, tem o seu código-fonte aberto permitindo que o usuário possa manipulá-lo, copiá-lo e distribuí-lo sem nenhuma restrição” (LUCENA, 2012, p.157).

A disseminação de softwares livres tem início desde a década de 1970 e desde então tem ampliado o número de colaboradores e disseminadores deste movimento. Entretanto não será possível neste artigo ampliarmos esta discussão uma vez que este não é o objetivo deste trabalho. Para o foco das nossas discussões cabe destacar que com o desenvolvimento das tecnologias móveis conectadas a internet muitos aplicativos têm sido criados para estes dispositivos.

Contudo é importante ressaltar que o fato de uma App ser gratuito não significa que ele seja livre, pois como mencionado anteriormente, a principal característica de um software livre é ter seu código fonte aberto para modificações. Um dos Apps, que é também software social, gratuito, mas que não é livre mais utilizado no momento no Brasil e em muitos outros países é o WhatsApp Messenger⁴. Este aplicativo tem como uma das funções a criação de grupos de discussão com muitos participantes. Por esta razão, ele tem sido bastante utilizado por diversas pessoas dentre elas professores e pesquisadores que desejam discutir, compartilhar, colaborar e produzir conteúdos e informações.

Entretanto, apesar do WhatsApp ser um aplicativo bastante utilizado no mundo existem outros que podem ser empregados na educação e na formação docente. Carvalho (2015) cita alguns exemplos de Apps usados na educação como: Active Textbook: adicionar interatividade a um arquivo em formato pdf; Aurasma Studio: para realidade aumentada; Cogi: para capturar áudio e partilhar anotações; Tagxedo: criar nuvens de palavras; QR Code: cria um código que pode dizer muito sobre algo; Text2MindMap: cria mapas mentais e Skype, Google Hangouts e Viber: são software sociais que possibilitam a comunicação online. Lucena e Vale (2014) apontaram algumas possibilidades de usos dos softwares sociais na educação utilizando o Instagram, Twitter, Facebook e Edmodo. Este último é um software social criado especificamente para a educação.

Frente a estas constantes transformações sociotécnicas que geram novas formas dos sujeitos praticantes culturais (CERTEAU, 2011) agirem, se relacionarem, aprenderem e ensinarem, as instituições educacionais contemporâneas têm sido desafiadas a repensar suas práticas formativas. Percebe-se nesse cenário, mudanças significativas no mundo do trabalho a partir das implicações das tecnologias digitais na sociedade, principalmente em relação aos de produção do conhecimento.

A formação continuada de professores emerge com destaque nas discussões das políticas educacionais, requerendo um profissional muito mais flexível e com novas competências. Entretanto é importante ressaltar que apesar da inserção das tecnologias digitais na sociedade potencializarem transformações em diferentes aspectos, sejam eles, sociais, políticos, econômicos ou culturais, não podemos acreditar em um determinismo tecnológico, pois concordamos com Castells (1999) quando ele afirma que as tecnologias não determinam os rumos da sociedade, pois é

[...] a forma como os sujeitos, praticantes culturais, apropriam-se destes meios, passando, a partir deles, a produzir linguagens que fazem a diferença. Por estes meios ou mídias, circulam signos, informações e comunicação que possibilitam a construção de novas formas de pensar, de conceber o mundo, a política, a sociedade, a economia, a cultura e a educação. (LUCENA, 2016, p. 280).

Nesse contexto, torna-se necessário o rompimento de propostas de cursos de formação pautado na perspectiva instrucionista da educação. Imbernón (2005) nos alerta para o desafio da profissão docente na sociedade globalizada, evitando uma formação baseada nos pressupostos da racionalidade técnica onde a transmissão do conhecimento se dá mediante a aplicação mecânica de receitas e intervenções oferecidas a

partir de fora. Para superação dessa visão tecnicista, o autor sugere propostas curriculares onde a análise sobre a prática docente possibilite a aprendizagem, interpretação, compreensão e reflexão sobre a realidade social e à docência. O autor também aponta que a reflexão deve atravessar as paredes da instituição refletindo sobre a realidade social mais ampla com o objetivo de obter a emancipação das pessoas.

O desenvolvimento e utilização das tecnologias móveis conectadas em redes digitais do tipo Wi-fi, WiMax e peer-to-peer (P2P) vem possibilitando novas formas de comunicação, de relações socioculturais, educacionais, políticas e econômicas entre pessoas e lugares distantes geograficamente potencializando aquilo que Santaella (2010) chama de cultura da mobilidade. Uma cultura que mistura espaços físicos e ciberespaço criando os “espaços intersticiais” (SANTAELLA, 2007, 2010). Santaella chama a atenção para o fato de que com as mídias móveis temos uma convergência de lugar, espaço e mobilidade, não podendo mais pensá-los separadamente. Ao utilizar o telefone celular uma pessoa passa a ter

[...] o dom da ubiquidade, podendo estar em dois lugares ao mesmo tempo, e ambos vão para um segundo plano para favorecer um terceiro lugar, o espaço comunicacional que, nesse caso, coloca as pessoas em uma situação de presença ausente significando que elas estão presentes e, ao mesmo tempo, não estão. (SANTAELLA, 2010, p. 102).

O uso de tecnologias móveis, principalmente do telefone celular, tem aumentado consideravelmente em diversos países no mundo. No Brasil, segundo dados da Anatel⁵, em 2016, o número de acesso ao Serviço Móvel Pessoal (SMP) chegou a 258 milhões. Dados da Pesquisa TIC Domicílios realizada pelo Cetic.br⁶, apontou que, em 2015, 93% dos brasileiros possuíam aparelho celular, e que metade desse percentual mais da metade acessavam a internet utilizando esse tipo de dispositivo móvel.

O crescimento acelerado do uso dos aparelhos celulares fez com que o desenvolvimento de aplicativos para essa mídia também aumentasse bastante nos últimos tempos, possibilitando que, cada vez mais, as pessoas possam interagir utilizando diferentes linguagens: escrita, oral e a hipermídia. Esta outra forma de se expressar, de comunicar e de produzir que mistura e remixa diferentes linguagens, também pode ser utilizada em experiências educacionais na formação de professores e dos bolsistas do Pibid, conforme iremos destacar mais adiante, pois quando construímos atividades formativas estruturadas com as tecnologias digitais “ocorre o aparecimento de novos processos de produção, consumo e circulação de informação” (LUCENA e LESSA, 2014, p. 86).

Sabemos que a simples disponibilização de programas e aplicativos visivelmente agradáveis, coloridos, com animação, vídeo e imagem, não garante a interação ativa dos alunos nas atividades propostas nos ambientes virtuais de aprendizagem ou nos app utilizados. Esta interação acontecerá apenas se a proposta pedagógica e comunicacional do curso estiver construída numa perspectiva pautada na interatividade, na colaboração e autoria.

O PIBID NAS REDES

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid) do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Campus Prof. Alberto Carvalho, da Universidade Federal de Sergipe foi iniciado em 2014 por meio do Edital nº 61/2013 da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes). De acordo com este edital o Projeto tem duração de quatro anos sendo sua conclusão prevista para o ano de 2018. Para participar do Pibid cada instituição de nível superior (IES) elaborou um Projeto Institucional contemplando subprojetos vinculados aos cursos de licenciatura ofertados pela instituição. No curso de Pedagogia/UFS foi elaborado o subprojeto “Leitura, Diversidade e Ludicidade na Formação Docente: desafios para a educação” com o objetivo de contribuir para a formação de licenciandos e licenciandas de Pedagogia, de profissionais da educação e de estudantes da educação básica do município de Itabaiana/Sergipe.

O subprojeto possui quatro eixos de atuação: Formação de Professor, A Criança e a Infância, Leitura e Escrita, Diversidade Cultural. Atualmente, o Pibid/Pedagogia atende seis escolas no município de Itabaiana-SE, envolvendo dez professores supervisores e 70 bolsistas de iniciação à docência (ID).

Conforme mencionado anteriormente este artigo contempla parte das atividades desenvolvidas no eixo Formação de Professor que aborda temáticas relacionadas ao processo de letramento e uso das TIC na educação por meio de interações com práticas pedagógicas e ações de iniciação à docência. A formação dos bolsistas ID e professores supervisores foi iniciação com a oferta do curso “Formação de professores e uso das tecnologias”, que teve carga horária de 180h na modalidade semipresencial distribuída em quatro módulos: A Geração net e a formação de professores; Culturas digitais e educação; Produzir e Publicar; Práticas pedagógicas na cibercultura.

Inicialmente foi utilizado como ambiente online de aprendizagem o Moodle instalado no servidor do Centro de Educação Superior a Distância (Cesad) da UFS. No Moodle tentamos trabalhar com as diferentes interfaces de conteúdo e comunicação disponibilizadas pelo ambiente de aprendizagem. Entretanto devido a alguns fatores não foi possível concluir a formação neste ambiente. Dentre os fatores que nos levou a migrar para outras interfaces apesar das potencialidades do Moodle podemos citar:

Falta de estabilidade do ambiente e/ou pela baixa velocidade da conexão à internet na universidade, o que ocasionava acesso indisponível ao Moodle; impossibilidade de gerenciar algumas atividades no ambiente, uma vez que nem todas as funções administrativas dos cursos eram permitidas ao coordenador; falta de uma versão específica do Moodle utilizado na UFS para ser acessado em dispositivos móveis principalmente os telefones celulares (LUCENA, PEREIRA e OLIVEIRA, 2016, p. 119).

Estes fatores não apenas dificultavam o acesso ao curso como também a realização das atividades nas interfaces Fórum de discussão, Wiki e Diário. Por esta razão buscamos outras possibilidades de interação no sentido todos-todos em outras interfaces gratuitas disponíveis na internet. Assim criamos inicialmente um grupo no site da rede social Facebook para interagirmos sobre os temas abordados nos módulos do curso de formação.



IMAGEM 1
Grupo do Pibid no Facebook

Fonte: <https://www.facebook.com/groups/229274843927997/>

Segundo Recuero (2009), os sites de redes sociais potencializam a criação de uma categoria do grupo de software sociais. Estes softwares seriam “uma aplicação direta para a comunicação mediada por computador” (RECUERO, 2009, p. 102). Ainda de acordo com as pesquisas desta autora

[...] a grande diferença entre sites de redes sociais e outras formas de comunicação mediada pelo computador é o modo como permitem a visibilidade e a articulação das redes, a manutenção dos laços sociais estabelecidos no espaço off-line (RECUERO, 2009, p. 102 e 103).

Após a criação do Grupo – Pibid Formação de Professores e Tecnologias - a interação entre todos os participantes do curso tornou-se mais intensa fora das reuniões presenciais que aconteciam semanalmente. Acreditamos que o fato da interface Facebook ser acessada em dispositivos móveis como os smartphones usados pelas bolsistas e supervisoras, o grupo do Facebook passou a ser atualizado diariamente com conteúdos sobre diferentes assuntos utilizando diversos formatos textos, vídeos, imagens. Percebemos que o grupo Pibid “Formação de Professores e Tecnologias” tornou-se um outro espaço-tempo de formação multirreferencial, pois a multirreferencialidade tem como principais pressupostos a pluralidade e a heterogeneidade. Para Ardoino (1998, p. 24)

[...] a abordagem multirreferencial propõe-se a uma leitura plural de seus objetos (práticos e teóricos), sobre diferentes pontos de vista, que implicam tanto visões específicas quanto linguagens apropriadas às descrições exigidas, em função de sistemas de referência distintos, considerados, reconhecidos explicitamente como não-redutíveis uns aos outros, ou seja heterogêneos.

A abordagem multirreferencial vem estabelecer um novo olhar sobre o humano, tendo em vista a pluralidade, a partir de novas articulações entre diferentes teorias, desdobrando-se assim na edificação dos novos conhecimentos sobre os fenômenos sociais, e principalmente os educativos. Na visão de Coulon (1998, p. 157),

A questão central na multirreferencialidade é a da heterogeneidade dos olhares que são dirigidos aos fenômenos, aos processos, às práticas, com o objetivo de melhor entendê-los e, eventualmente, dominá-los. Para isso é preciso abandonar a ideia, difundida nas ciências em geral, e mais ainda nas ciências antropossociais, de que seja possível explicar os fenômenos estudados com a ajuda de uma teoria única ou baseando-se em um único paradigma. A inteligibilidade dos fenômenos passa pela aceitação do fato de que teorias, às vezes contraditórias, colaboram para compreender o objeto considerado, desde que se tome o cuidado de distingui-las e conjugá-las.

No grupo do Facebook todos os participantes, coordenador do Pibid, bolsistas ID, supervisoras, bolsista de iniciação científica passaram a interagir na horizontalidade compartilhando saberesfazeres que antes apenas acontecia nos encontros presenciais. Aliada as discussões presenciais e online, também haviam as visitas nas escolas para diagnóstico e reflexão sobre o ambiente escolar. Essas visitas eram importantes para a compreensão do cotidiano, da cultura e das práticas desenvolvidas na escola.

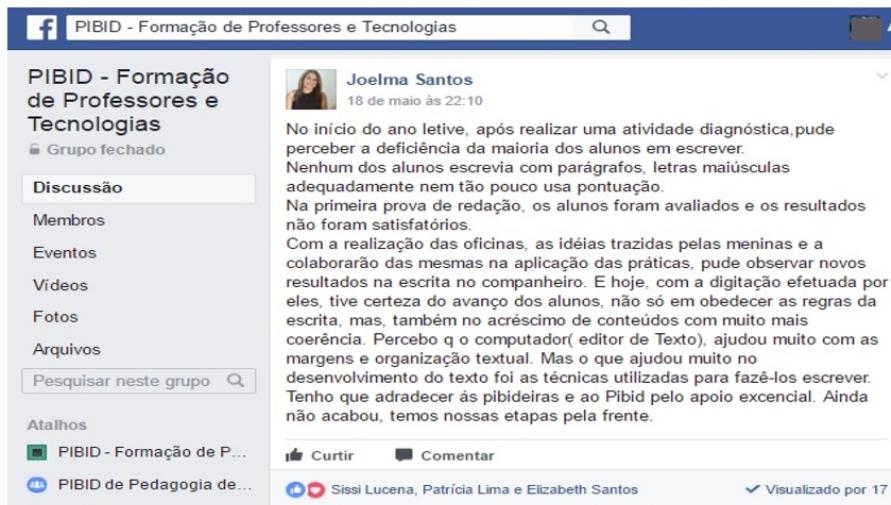


IMAGEM 2

Relato no Grupo do Facebook

Fonte: <https://www.facebook.com/groups/229274843927997/>

Cada post adicionado no grupo online era comentado pelos integrantes do grupo que ampliavam as discussões trazendo suas percepções sobre a escola, suas visões de mundo e da educação. Nestes debates emergiam importantes abordagens sobre a teoriapratica exercida nas salas de aula. Aproveitávamos estas discussões para indicar leituras, pesquisas e referencias de obras e materiais que poderiam auxilia-los na compreensão do fazer pedagógico e da docência.



IMAGEM 3

Socialização de leituras no Facebook

Outro espaço de comunicação que também foi utilizado na formação do Pibid/Pedagogia foi o aplicativo para celular WhatsApp onde criamos o grupo – Pibdeiras e Pibideiros. A necessidade de criar mais um canal de comunicação surgiu pelo fato de muitos bolsistas residirem em regiões fora do município de Itabaiana-SE

onde muitas vezes a única forma de acesso a internet é por meio da conexão do aparelho celular. Contudo devido a baixa velocidade da rede nem todos os aplicativos conseguem ser acessados. Porém para utilizar o WhatsApp não é preciso ter uma conexão com alta velocidade. Desta forma, este aplicativo passou a ser mais um espaço-tempo de comunicação do grupo para além de troca de avisos, mas um espaço de registro de atividades, de debates, de informações sobre acontecimentos sociais e culturais.

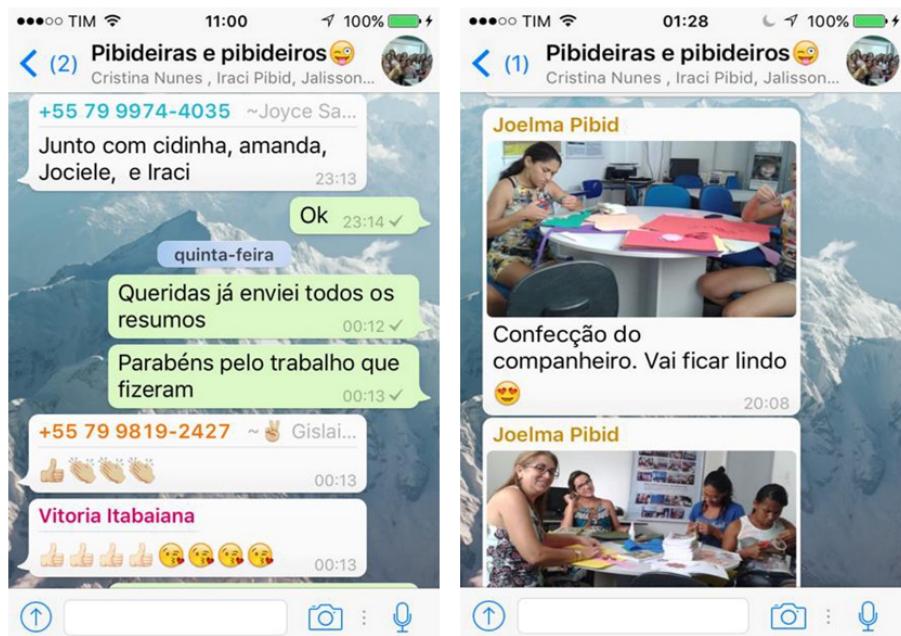


IMAGEM 4
Grupo Pibideiras e Pibideiros
Fonte: Arquivo das autoras

Todas as atividades desenvolvidas no Pibid/Pedagogia eixo Formação de Professores priorizaram a formação inicial e continuada de bolsistas e professores, para atuarem na educação da sociedade contemporânea permeada pelas tecnologias digitais. As tecnologias foram utilizadas como elementos estruturante da prática docente nas discussões e planejamento de atividades de iniciação à docência nas escolas. Para tanto, diferentes interfaces foram utilizadas tanto na formação dos bolsistas como nas atividades desenvolvidas nas oficinas visando o desenvolvimento de um trabalho que promovesse significação, interação e socialização dos educandos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Pibid é um Programa de formação que iniciou em 2007 sob a responsabilidade da Diretoria de Formação de Professores da Educação Básica (DEB) órgão ligado à Capes. No Pibid há dois tipos de formação: a inicial para os alunos das licenciaturas que atuam como bolsistas de iniciação à docência; e a continuada para os professores coordenadores e supervisores. Em 2007 foi lançado no Pibid o primeiro Edital MEC/CAPES/FNDE nº 01/2007 – voltado apenas para instituições federais de ensino superior (IFES). Este edital contemplava prioritariamente as áreas de Física, Química, Biologia e Matemática para o ensino médio devido a carência de professores nessas disciplinas. Percebendo a importância desse Programa outros editais foram lançados ampliando a oferta de cursos bem como aumentando o número de instituições de ensino superior (IES) que passaram a participar do Pibid.

Em 2013 há um crescimento significativo no Programa, pois o Edital nº 061/2013 amplia para 72 mil o número de bolsas a ser concedida a alunos dos cursos de licenciatura, a professores das IES e professores das

escolas da rede pública de ensino. Neste edital também é ampliado o número de cursos de licenciatura no Programa que passou a atender 29 cursos em todas as áreas do conhecimento. Estas informações apresentadas resumidamente aqui nos dão uma dimensão da extensão e da importância do Pibid para a educação no Brasil.

Nos relatos que temos acompanhados, nos ambientes online, sobre as atividades desenvolvidas no Pibid/Pedagogia, ao longo dos últimos três anos de atuação do Programa, reconhecemos o quanto as ações formativas do Pibid têm contribuído para a construção do pensamento críticoreflexivo dos bolsistas. Isso tem refletido nas suas atividades de iniciação à docência realizadas no curso de Pedagogia. Desta forma, percebemos que eles estão cada vez mais tornando-se a(u)tores que refletem, planejam, constroem e executam projetos e ações nas escolas. Além disso, eles também estão relatando produzindo e publicando nas redes sociais, nos softwares sociais tudo aquilo que os alegram, que os desafiam, que os comovem e que os indignam, ou sejam, eles estão atuando como cidadãos que pensam e agem na construção de uma escola, de uma educação e de uma sociedade melhor.

REFERÊNCIAS

- ALVES, N. Decifrando o pergaminho - os cotidianos nas escolas nas lógicas das redes cotidianas. In: GRACIA, A. OLIVEIRA, I. B. (Orgs.). Nilda Alves: praticantepensantes de cotidiano. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.
- AMANTE, L. Facebook e novas sociabilidades: contributos da investigação. In: PORTO, C.; SANTOS, E. (Orgs.). Facebook e Educação: publicar, curtir, compartilhar. Salvador: EDUFBA, 2014.
- ARDOINO, Ja. Abordagem multirreferencial (plural) das situações educativas e formativas. In: BARBOSA, J. G. (Org.). Multirreferencialidade nas Ciências e na Educação. São Carlos: EDUFSCar, 1998.
- CARIBÉ, J. C. Manifesto da Cultura Livre. Disponível em: <http://www.culturadigital.br/caribe/category/ciberativismo/page/2/> Acesso em 20 de maio de 2017.
- CASTELLS, M. Sociedade em rede (a era da informação: economia, sociedade e cultura). São Paulo: Paz e Terra, 1999
- CERTEAU, M. de. A invenção do cotidiano: artes de fazer. Petrópolis-RJ: Editora Vozes, 2011.
- COULON, A. Etnometodologia e Multirreferencialidade. In: BARBOSA, J. G (Org). Multirreferencialidade nas Ciências e na Educação. São Carlos: EDUFSCar, 1998.
- GIL, H. T. A passagem da WEB 1.0 para a Web 2.0 e WEB 3.0: potenciais consequências para uma «humanização» em contexto educativo. Educatic: boletim informativo, 2014 - repositorio.ipcb.pt
- IMBERNÓN, F. Formação docente e profissional – formar-se para a mudança e a incerteza. São Paulo: Editora Cortez, 2005.
- LUCENA, S. Culturas digitais e tecnologias móveis na educação. In: Educar em Revista, Curitiba, Brasil, n. 59 p. 277-290, jan./mar. 2016.
- LUCENA, S.; PEREIRA, S. C. e OLIVEIRA, A. D. Redes e fluxos na iniciação à docência: o WhatsApp Messenger como espaço-tempo de formação no Programa Institucional de Iniciação à docência. In: COUTO, E.; PORTO, C.; SANTOS, E. (Orgs.). App-learning: experiências de pesquisa e formação. Salvador: Edufba, 2016.
- LUCENA, S.; LESSA, L. L. As potencialidades das tecnologias móveis para a educação. In: PORTO, C.; VERSUTI, A. (Orgs.). Multiplicidades e redimensionamentos na educação contemporânea. Salvador: EDUFBA, 2014.
- LUCENA, S. Educação e TV Digital: situação e perspectiva. Maceió, Edufal, 2012.
- RECUERO, R. Redes sociais na internet. Porto Alegre: Sulinas, 2009
- SANTAELLA, L. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo: Paulus, 2007.
- SANTAELLA, L. A ecologia pluralista da comunicação: a conectividade, mobilidade, ubiquidade. São Paulo: Paulus, 2010.
- SANTOS, E. Pesquisa-Formação na Cibercultura. Santo Tirso - Portugal. Editora Whitebooks, 2014.
- SILVA, A. de S. Arte e tecnologias móveis hibridizando espaços públicos. In: PARENTE, A. (org). Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Sulinas, 2013.

NOTAS

- 1 Utilizaremos no texto a grafia junta dos termos, por concordarmos com Alves (2015) que esta forma de escrita torna-se importante para demarcar politicamente a superação das dicotomias e fragmentações das ciências modernas.
- 2 Projeto de pesquisa desenvolvido no ECult: "As narrativas digitais no Pibid/Pedagogia: rastros de uma pesquisa-formação" iniciado em agosto/2016 e com término previsto para julho/2017 com o apoio do CNPq por meio de concessão de bolsa de iniciação científica. Disponível no Blog do ECult: <<http://grupoeult.blogspot.com.br/>>
- 3 Trata-se de uma organização sem fins lucrativos que permite o compartilhamento e uso da criatividade e do conhecimento através de instrumentos jurídicos gratuitos. O Creative Commons (CC) possibilita a criação de licenças de direitos autorais livres para dar ao público permissão para compartilhar e utilizar o seu trabalho criativo – sob condições de sua escolha. Mais informações no site <https://br.creativecommons.org>. Acessado em 25 de maio de 2017.
- 4 Desenvolvido em 2009 por Brian Acton e Jan Koum e vendido para Mark Zuckerberg presidente da rede social Facebook em 2014. No início de 2016 o WhatsApp atingiu 1 milhão de utilizadores no mundo. Dados disponíveis no site <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2016/02/whatsapp-alcanca-1-bilhao-de-usuarios.html>. Acessado em 20/06/2016.
- 5 Relatório Anual da Anatel – 2016 disponível em <https://cloud.anatel.gov.br/index.php/s/cYiia4jXy6xg1Zj#pdfviewer>. Acessado em mai/2017.
- 6 Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação realiza anualmente a Pesquisa TIC Domicílios. Disponível em <http://data.cetic.br/cetic/explore>. Acesso em mai/2017.

ENLACE ALTERNATIVO

[http://www.laplageemrevista.ufscar.br/index.php/lpg/article/download/349/485 \(pdf\)](http://www.laplageemrevista.ufscar.br/index.php/lpg/article/download/349/485)

ARTÍCULO RELACIONADO

[Artículo corregido , vol. 3 (2), 34-46] <http://www.laplageemrevista.ufscar.br/index.php/lpg/article/view/349/485>