

CLASSE SOCIAL – A SALA DE AULA NAS REDES SOCIAIS F. A. Silva¹, Y. Alves¹ e C.A.A.Silva²

¹Coordenação de Tecnologias de Informação e Comunicação do Campus de Educação a Distância do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte

²Centro de Tecnologia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte fabioasilva@yahoo.com
- ystallonne@gmail.com - carlos77.albuquerque@gmail.com

RESUMO

Com os recursos trazidos pelas novas tecnologias da Internet, o compartilhamento de conhecimento, a interatividade e a colaboração entre empresas e indivíduos atingiu patamares nunca imaginados. Entretanto, aproximar a educação desse meio envolvente que é a Web, é um desafio para gestores e professores que ainda não foi plenamente dominado. Esta aproximação, entre a academia e a comunidade de usuários da internet, é de interesse para a sociedade e para a comunidade acadêmica porque contribui para a maior integração entre estes dois grupos, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e adaptado à realidade dos novos tempos. Com este objetivo, apresenta-se neste artigo um estudo de caso onde a sala de aula se utiliza do espaço virtual proporcionado pelas redes sociais para promover a socialização do conhecimento e ultrapassar de vez as barreiras sociais, étnicas, espaciais e temporais que podem limitar o alcance da educação dentro de uma sala de aula presencial. **PALAVRAS-CHAVE:** Web 2.0, Redes Sociais, Web 3.0, Tecnologia Educacional.

SOCIAL CLASS - THE CLASSROOM IN SOCIAL NETWORKS ABSTRACT

With the resources brought by new Internet technologies, knowledge sharing, interactivity and collaboration between companies and individuals reached levels never imagined. However, approximating education to this engaging environment, that is the Web, is a challenge for managers and teachers not yet fully mastered. This approximation, between the academy and the community of Internet users, is of interest to the society and the academic community because it contributes to greater integration between these two groups, making the process of teaching and learning more dynamic and adapted to the reality of new times. With this goal, this paper presents a case study where the classroom use the virtual space provided by social networks to promote the socialization of knowledge and overcome every social, ethnic, spatial and temporal barriers that may limit the reach of education within a face-to-face class. **PALAVRAS-CHAVE:** Web 2.0, Social Networks, Web 3.0, Educational Technology.

CLASSE SOCIAL – A SALA DE AULA NAS REDES SOCIAIS

INTRODUÇÃO

No princípio da World Wide Web, ou simplesmente Web, os recursos disponíveis eram apenas textos associados a hiperlinks, aos quais, posteriormente, se acrescentaram imagens, som e mais tarde vídeo. O email era o principal mecanismo de interação social. Os sites eram estruturas meramente estáticas, onde a única interação possível era a navegação através de cliques nos hiperlinks.

Com o surgimento de novas tecnologias para a Web, a capacidade das pessoas de interagir com os sites de empresas e entre si, de compartilhar e encontrar informações e de construir relacionamentos, aumentou radicalmente, o que deu início a uma nova era para as comunicações através da Internet, a chamada Web 2.0.

De acordo com Bernal (2009), o termo Web 2.0 foi cunhado por Tim O'Reilly, fundador e CEO da O'Reilly Media Inc., e popularizou-se em toda a indústria após a conferência O'Reilly Media Web 2.0 em 2004. A ideia de Web 2.0 definitivamente tem alguns aspectos técnicos provenientes de inovações e implementações de novas tecnologias e padrões da plataforma Web.

Para Turban e Volonino (2013), os especialistas nem sempre concordam sobre uma definição única de Web 2.0. Muitos autores identificaram características que diferenciam a nova Web do que chamamos de Web 1.0 (ver Tabela 1). Outros defendem que o termo Web 2.0 é simplesmente um avanço inevitável e diferencial dos recursos originais da Web. Em uma entrevista dada em 2006, Tim Berners-Lee, criador da tecnologia que tornou a Internet possível, sugere que o termo Web 2.0 é simplesmente “um jargão, ninguém sequer sabe o que isso quer dizer”. Berners-Lee afirma que a Internet conecta pessoas em um espaço interativo desde o princípio.

Tabela 1: Web 1.0 versus Web 2.0

Web 1.0	Web 2.0
Páginas estáticas, HTML	Página dinâmicas em XML e Java
Conteúdo controlado pelo autor	Conteúdo controlado pelo usuário
Computadores pessoais	Computadores pessoais, celulares, televisões, PDAs, sistemas de jogos, painéis de automóveis
Usuários visualizam o conteúdo	Usuários criam o conteúdo
Usuários individuais	Comunidades de usuários
Objetivo de marketing: influenciar	Objetivo de marketing: relacionamento
Do topo para a base	Da base para o topo
Dados: fonte única	Dados: fontes múltiplas

Na visão de Tori (2010), Web 2.0 não é, como pode parecer, a versão 2 da Web. A tecnologia que viabiliza tal conceito existe, mas é utilizada pelas aplicações Web de forma geral e natural, já que é resultante da evolução da própria Internet. O conceito de Web 2.0 foi tão bem aceito quanto mal compreendido. O próprio idealizador, Tim O'Reilly, contribuiu para essa falta de consenso por não ter apresentado uma

definição clara e precisa, apenas uma série de princípios: Web como plataforma, Inteligência Coletiva, Base de Dados, Software como um Serviço (Software as a Service – SaaS), Simplicidade e Reusabilidade, Independência de Hardware, Interfaces ricas.

No princípio da Internet, na chamada Web 1.0, a comunicação utilizava o modelo de transmissão onde a mensagem saía do emissor para os destinatários. Agora, com a maior interatividade da Web 2.0, um novo modelo de comunicação emergiu, graças aos avanços em TI e à mudança no comportamento e expectativas dos usuários da Internet, no qual a conversação vai e volta entre emissor e destinatário (TURBAN; VOLONINO, 2013).

A figura 1 ilustra o conceito da Web 1.0, onde há uma abordagem de entrega de conteúdo web no formato produtor-consumidor. O webmaster ou criadores de conteúdo produzem e mantêm o website para o consumo das informações pelos usuários finais. A relação é estritamente unidirecional neste modelo, fixada e orientada com base em decisões de interface feitas pela equipe composta por webmaster e conteudistas.

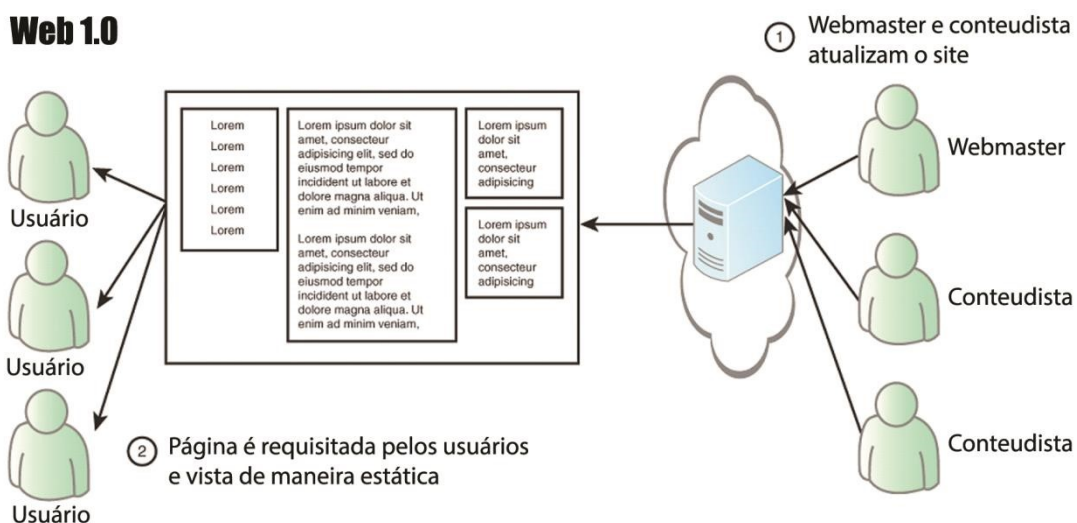


Figura 1 – Paradigma da Web 1.0.

Em contraste com esta abordagem, no modelo da Web 2.0, os usuários participam ativamente e contribuem para a construção de um website.

Segundo Bernal (2009), esta abordagem bidirecional permite aos usuários interagir com o site e com os outros usuários de uma maneira que promove a formação de uma comunidade virtual. Os usuários podem criar, editar, ranquear e marcar conteúdos à vontade, o que fornece a outros usuários novas informações e orienta a relevância do que é importante para a comunidade em geral (veja a Figura 2).

Web 2.0

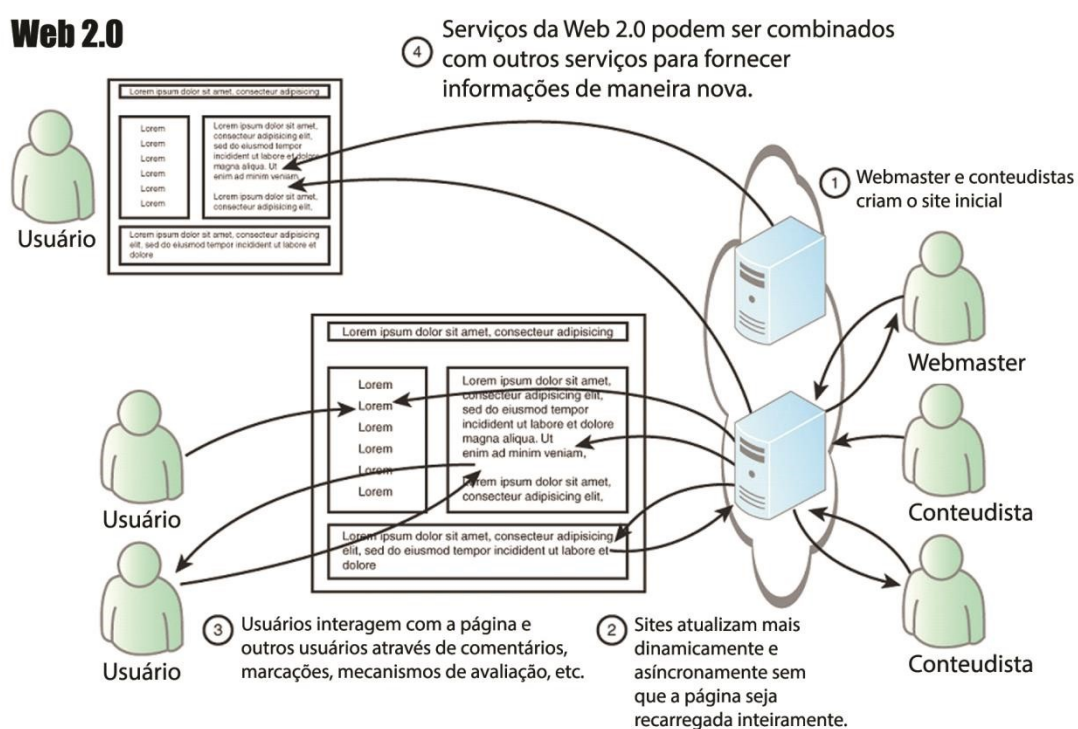


Figura 2 – Paradigma da Web 2.0.

WEB 2.0 – UMA NOVA FORMA DE INTERAÇÃO HUMANA

Ainda que as aplicações rotuladas como Web 2.0 possam simplesmente ser uma extensão de avanços anteriores e inovações da tecnologia da plataforma da Internet, a mudança no comportamento dos usuários é o que mais chama atenção.

Como afirma Turban e Volonino (2013), coletivamente, as aplicações da Web 2.0 são conhecidas como mídias sociais porque mudaram o foco do controle das comunicações de massa das grandes organizações para os usuários individuais. Em outras palavras, as pessoas, assim como as organizações, controlam tanto a mensagem quanto o meio, compartilhando experiências e opiniões uns com os outros.

Em vez de uma grande organização transmitir uma única mensagem para o público de massa, ocorre um grande número de conversações. Ninguém tem controle total da mensagem ou do meio e, ainda assim, todos podem tomar parte na conversa.

Por causa do custo relativamente baixo e por serem fáceis de usar, as mídias sociais são uma força poderosa de democratização. Mobilizações populares são feitas e até guerras civis são denunciadas graças ao poder de alcance das mídias sociais. A Figura 3 compara as mídias tradicionais e sociais. Nessa última, o conteúdo é produzido e consumido por pessoas em vez de ser empurrado ou simplesmente observado, como corre nas mídias tradicionais.

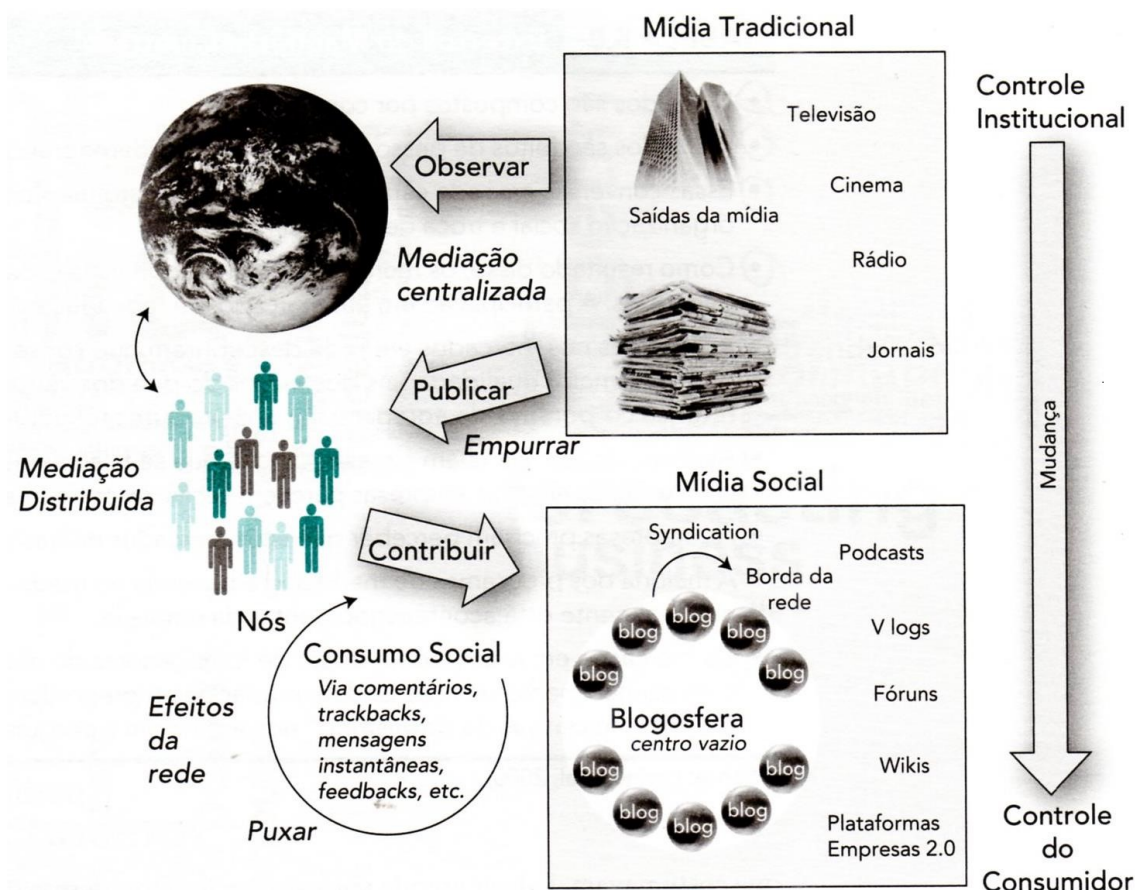


Figura 3 – Mídia Tradicional X Mídia Social (Fonte: Turban e Volonino, 2013)

A disponibilidade de aplicações da Web 2.0 está mudando não apenas a forma como as pessoas se comportam, mas também a forma como elas pensam sobre as coisas.

Segundo Turban e Volonino (2013), todos repensaremos nossas suposições (sobre ética, privacidade, formas de governo, família e até amor) devido à natureza interativa da Internet moderna, que permite conexões sociais entre indivíduos, organizações, governos e outras entidades que anteriormente estavam fora de nosso alcance.

Para exemplificar a afirmação acima, pense por um momento sobre como você obtém informações no seu dia a dia. Se você quiser ver o que um amigo está fazendo, você pode verificar sua página do Facebook, em vez de pegar o telefone e ligar para ele. Ou, se você não consegue decidir entre dois livros, você pode verificar os comentários a respeito do mesmo no site da Amazon para ajudar a tomar a decisão.

Ainda que não fosse pelo potencial que oferece para uso em atividades educacionais, a Web 2.0 chegaria à sala de aula de qualquer maneira, trazida pelos próprios estudantes nativos digitais.

Marc Prensky¹ (2001, p.1, apud TORI, 2010, p.218) é o criador dos conceitos “nativos digitais” e “imigrantes digitais”. Para ele, os atuais estudantes, nativos digitais, são ensinados por imigrantes digitais que possuem “sotaque” e cultura trazidos da era pré-internet. Ainda segundo Prensky, o principal problema é que os “nativos” gostam de jogos, estão acostumados a absorver (e descartar) grande quantidade de informações, a fazer atividades em paralelo, precisam de motivação e recompensas frequentes, gostam de trabalhar em rede e de forma não linear, características nem sempre valorizadas pelos “imigrantes digitais”.

Para Tori (2010), enquanto se debate sobre as vantagens e desvantagens do uso da tecnologia na educação, novas gerações de estudantes estão chegando às escolas sem quaisquer dúvidas ou receios quanto ao uso das novas tecnologias de informação e comunicação. “Não vai ser fácil para eles se adaptarem às escolas que não tiverem integrado as novas tecnologias a sua rotina pedagógica” (TORI, 2010).

Reforçando esta linha de pensamento, Livingston (2010), afirma:

A Web 2.0, a partir da criação de um espaço dinâmico, centrado no usuário e que enfatiza a difusão cooperativa da informação, tem emergido como uma possibilidade de transformar o ambiente de aprendizagem de uma maneira acessível e expressivamente enriquecedora através de mecanismos de colaboração, interação, comunicação e compartilhamento de informação que, assim, foram introduzidos por meio desta que corresponde à segunda geração do desenvolvimento Web.

A WEB 2.0 E A SALA DE AULA DO SÉCULO XXI

Com os avanços trazidos com a Web 2.0, a sala de aula deixou suas limitações físicas, relacionadas principalmente a tempo e espaço, e passou a existir online, sempre acessível, a partir de qualquer lugar do planeta com acesso à Internet. Há uma grande evolução tecnológica a qual os gestores e professores não podem ficar alheios, porque os alunos, nativos digitais, não estão.

Villatte² (2005 apud CARVALHO, 2008, p.17), indica-nos que cada vez mais os alunos estão motivados para as tecnologias da informação e comunicação e menos motivados para os métodos tradicionais de ensino. Por isso, acredita que para conseguir cumprir a missão de formar os alunos, o professor tem a obrigação de adaptar os seus métodos de ensino às novas tecnologias.

¹ Prensky, M. “Digital Natives, Digital Immigrants”, em On The Horizon, 9 (5), NCB University Press, 2001, p. 1. ² Villatte, J. E-learning na Universidade do Porto Caso de Estudo: Física dos Sistemas Dinâmicos 2004/2005. II Workshop E-learning da Universidade do Porto, 2005.

Fagundes² (2008 apud CAMAS et al., 2013, p.2), coloca o desafio da cultura digital no cenário do cotidiano da escola. A educadora afirma que ao mesmo tempo em que se traz a questão da integração das tecnologias ao currículo, a escola precisa estar inserida na cultura digital, a fim de poder criar as práticas inovadoras.

Seguindo as orientações dos autores acima, deve-se procurar diminuir a distância entre a escola e o meio envolvente dos nativos digitais – a Internet, cada vez mais dominado pelo acesso aos serviços proporcionados através da Web 2.0.

Tornar a aprendizagem prazerosa é uma tarefa difícil com os métodos tradicionais. Utilizar redes sociais e tecnologia Web 2.0 pode ser um início ou mesmo um fôlego novo na tarefa de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais leve e dinâmico. Abaixo, estão algumas dicas, apresentadas por Musser (2010), a considerar ao usar os recursos da Web 2.0 para apoiar nesta tarefa:

- Use as redes sociais como um mecanismo de apoio para promover a aprendizagem.
- Use redes sociais e ferramentas da Web 2.0 para envolver os participantes antes e depois de assistir a uma aula.
- Crie uma comunidade on-line para que os participantes se identifiquem, compartilhem informações e postem as melhores práticas, como forma de continuar a aprender além da sala de aula.
- Desenvolva um blog para manter os participantes envolvidos no tema em questão. Por exemplo, se o curso foi a respeito de um regulamento, forneça informações sobre regulação no seu blog.

Porém, como destacado por Camas et al. (2013), mais do que incluir a utilização dos blogs na educação, é necessário refletir sobre as suas possibilidades pedagógicas.

A utilização de blogs como recurso ocorre quando é utilizado como um depósito de informações, onde os alunos assumem um papel receptivo e o professor ativo, disponibilizando links, materiais de aula e conteúdos selecionados que devem ser consultados pelos alunos da sua disciplina. Nesta perspectiva o professor assume uma posição mais diretiva, onde impõe os conteúdos e fontes de pesquisa e o aluno assume um papel de mero receptor de informações.

Do mesmo modo, existem blogs utilizados na educação que vão além da exposição de conteúdos e indicação de links. São os blogs que abrem espaço para os comentários e exposições de ideias dos alunos. Desta forma, os alunos podem refletir sobre os conteúdos estudados e links acessados e, a partir daí, comentar suas reflexões, opiniões, entendimentos, dúvidas e sugestões sobre o assunto tratado, tendo como finalidade a troca de opiniões sobre determinado assunto.

² FAGUNDES, L. Podcast com Léa Fagundes (09/08/2008). Disponível em: <<http://bit.ly/lfag>>. Acesso em: 06 jan. 2013.

Mas o blog pode ir além da exposição de conteúdos, indicação de links e comentários dos alunos. O professor ainda pode convidar seus alunos para participarem como autores destas reflexões. Assim, os blogs permitem uma construção coletiva de conteúdo compartilhado que valoriza a interação e a linguagem, promovendo o desenvolvimento cognitivo dos alunos.

REDES SOCIAIS – A EVOLUÇÃO NATURAL DOS BLOGS

Fazendo a junção dos recursos básicos que um blog oferece – exposição de conteúdos, indicação de links e comentários – com a possibilidade de criação e gerenciamento de uma rede de relacionamentos, os sites de redes sociais passaram a dominar o espaço virtual da Internet tornando-se o segundo serviço da Web mais utilizado atualmente, perdendo apenas para os serviços de busca.

Redes sociais se baseiam na utilização de tecnologias da Web 2.0 e são o espaço virtual no qual as pessoas se congregam em torno de temas, valores, visões, ideias, interesses, hobbies, grupos de trabalho ou de estudo, etc.

Segundo Carvalho (2008), a facilidade em publicar conteúdos e em comentar os “posts” fez com que as redes sociais se proliferassem. Postar e comentar passaram a ser duas realidades complementares que muito têm contribuído para desenvolver o espírito crítico e o nível de interação social e aprendizagem entre as pessoas.

Corroborando com este pensamento, Weaver e Morrison³ (2008 apud TURBAN; VOLONINO, 2013, p.229), considera que a adoção em massa de sites de rede social aponta para uma evolução na interação social humana.

Concretizando em números as afirmações dos autores acima, em Março de 2010, a Nielsen Company⁴ informou que os usuários da Internet passam mais de seis horas mensais, em média, nas redes sociais. Impulsionados por esta frequência, sites de redes sociais como o Facebook e o Twitter cresceram muitos nos últimos anos, como podemos verificar no gráfico da Figura 4.

³ Weaver, A. e Morrison, B. “Social Networking” Computer, 2008.

⁴ <http://www.nielsen.com/us/en/insights/news/2010/global-audience-spends-two-hours-more-a-month-on-social-networks-than-last-year.html>

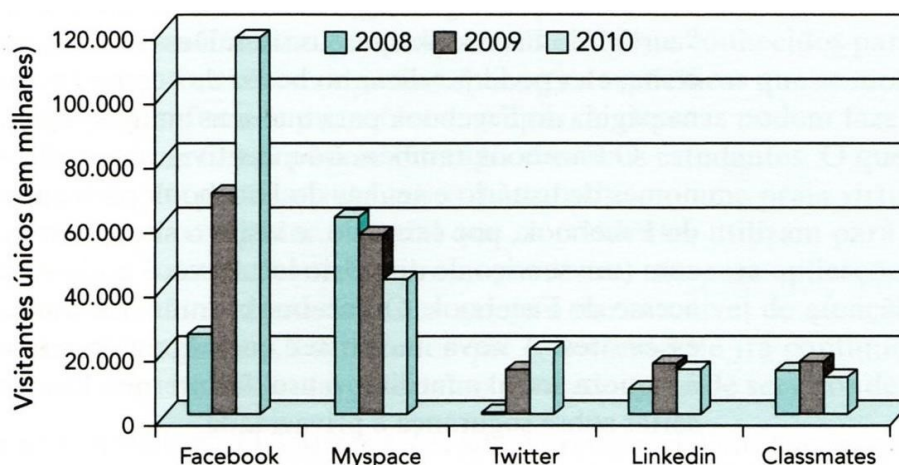


Figura 4 – Crescimento das redes sociais entre 2008 e 2010 (Fonte: Turban e Volonino, 2013)

Analisando o gráfico da figura 4, observamos que nenhum crescimento foi tão vertiginoso quanto o do Facebook entre 2008 e 2010, enquanto seu concorrente principal – o Myspace – perdia usuários a cada ano.

O Orkut, um dos pioneiros neste seguimento e que era líder em número de usuários no Brasil, anunciou sua despedida do mundo virtual. Em email enviado em Julho de 2014 para os usuários da comunidade Orkut, com o assunto “Adeus ao Orkut”, o texto decretava: “O Orkut não estará mais disponível após o dia 30 de Setembro de 2014”.

O Facebook é o segundo site mais visitado na Internet, ficando atrás apenas do Google, de acordo com o site Alexa.com (<http://www.alexacom/topsites>). Ele é o maior serviço de redes sociais do mundo, com mais de 1,2 bilhão de usuários ativos⁵. Lançado em 2004 por um ex-aluno de Harvard, Mark Zuckerberg, o mesmo já foi até roteiro de filme – A Rede Social. Como o título original em Inglês “The Social Network”, é um filme americano de 2010, sobre a fundação da rede social Facebook e seus desdobramentos.

Segundo Turban (2013), quando Zucherberg criou o Facebook, ele teve ambições sociais muito altas e queria ajudar as pessoas a se conectarem umas as outras, via Web. O site começou conectando estudantes da mesma faculdade. Em 2006, o Facebook expandiu-se para qualquer pessoa com mais de 13 anos que tivesse um endereço de email válido. A falta de controle de privacidade (p, ex., ferramentas que restringissem quem veria o perfil do usuário) foi a principal barreira para um maior crescimento do site. Em 2008, o Facebook introduziu novos controles que permitiam que os usuários ativassem diferentes níveis de acesso a suas informações pessoais para cada um de seus grupos – familiares, amigos e colegas de trabalho. A partir daí, grande parte das barreiras que as pessoas tinham para aderir ao Facebook deixaram de existir.

⁵ <http://thenextweb.com/facebook/2014/01/29/facebook-passes-1-23-billion-monthly-active-users-945-millionmobile-users-757-million-daily-users/#!tUNi5>

As fotos, os grupos, os eventos, o mercado, os itens postados e os comentários são recursos básicos disponíveis no Facebook. Além desses recursos básicos, os usuários podem desenvolver seus próprios aplicativos ou adicionar qualquer um dos milhares de aplicativos disponíveis desenvolvidos por outros usuários.

Além disso, existem dois recursos especiais chamados de “feed de notícias” e “minifeed”, que permitem aos usuários acompanharem diariamente a movimentação de amigos em sua rede de relacionamento. Quando um usuário altera o seu perfil, esta atualização é transmitida a outros usuários que assinaram o feed daquela pessoa. Atualmente, é assim que grande parte da comunidade da Internet fica sabendo o que seus parentes, amigos e colegas de trabalho estão fazendo diariamente.

A SALA DE AULA TAMBÉM FOI PARA O FACEBOOK

Além dos recursos básicos descritos acima, o Facebook possui funcionalidades e ferramentas interativas que possuem um potencial significativo como facilitador na Educação dos estudantes da era da Internet.

Levar a sala de aula para o ambiente natural dos nativos digitais pode trazer o dinamismo e a motivação que estão em falta nas salas de aula presenciais, além de contribuir fortemente para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem, tanto na Educação Presencial quanto a Distância.

A primeira característica que comprova a vocação do Facebook para utilização como espaço virtual de aprendizagem é a possibilidade de criação de uma página de grupo, para delimitar o espaço da turma (Figura 5) e congregar as pessoas com interesses e objetivos comuns neste ambiente virtual.

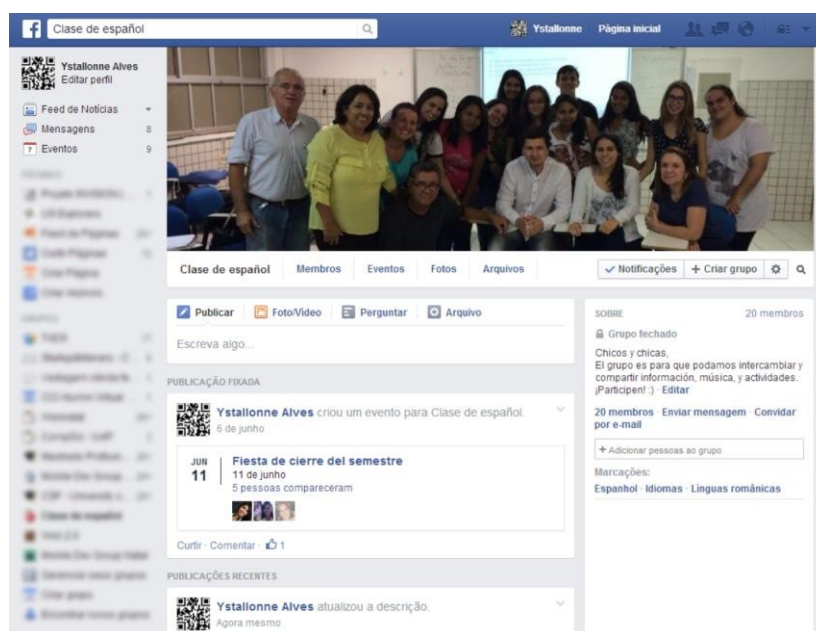


Figura 5 – Página de Grupo

Além da identidade de grupo, o Facebook permite a identificação individual de cada membro integrante de uma página de grupo específica, a partir da criação do seu próprio perfil, como podemos observar na Figura 6 abaixo. A adição de novos membros é bem simples para quem já é membro do grupo, bastando um clique no botão “+ Adicionar pessoas”.



Figura 6 – Membros do Grupo

A listagem dos participantes do grupo possibilita aos integrantes conhecerem melhor os demais membros e iniciar uma conversação (chat) privada, dentro ou em outra aplicação, como o WhatsApp, com aqueles que tiver mais afinidade (Figura 7).



Figura 7 – Conhecendo outros membros

A partir da formação do grupo ou turma, como for mais adequado denominar, as possibilidades de compartilhamento de conteúdos (Arquivos, Fotos, Áudio/Podcasts, Vídeos) e troca de experiências (Postagens, Curtidas, Comentários e Compartilhamentos) são as mais diversas, como podemos verificar através das Figuras 8 e 9, respectivamente.



Figura 8: Compartilhamento de conteúdos



Figura 9: Troca de experiências

Além da interação com conteúdos e demais integrantes da turma, a programação e divulgação de Eventos pode ser gerenciada facilmente (Figura 10), incluindo até a confirmação de participação/comparecimento dos convidados ao evento.



Figura 10: Gestão de Eventos

A utilização do Facebook como ambiente para formação de grupos com interesses comuns, compartilhamento de conteúdos e troca de experiências entre os participantes da comunidade virtual, revelou a facilidade e até mesmo o estímulo para interação com conteúdos e pessoas que esta ferramenta possui. Isto, graças ao conhecimento prévio sobre sua utilização por parte da maioria dos integrantes da turma, o que contribuiu também para ajudar os que não a conheciam ainda a superar os obstáculos associados ao seu uso pelos iniciantes.

Por ser uma ferramenta de socialização democrática, o uso do Facebook como espaço de aprendizagem permitiu a formação de uma turma sem qualquer discriminação econômica ou racial, pois pessoas de diversas classes sociais e várias etnias puderam participar ativamente e aprender efetivamente com as trocas e compartilhamentos que ocorreram dentro e fora do ambiente virtual.

Além da adequação natural do Facebook como espaço virtual de aprendizagem, sua utilização tem o potencial de expandir a sala de aula tradicional para além dos limites físicos e temporais das aulas presenciais, tornando o conhecimento compartilhado disponível a qualquer pessoa, em qualquer hora e lugar, com acesso à Internet.

O FUTURO DA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA – WEB 3.0

As Tecnologias da Web 2.0 estão afetando a nossa vida de formas que ainda não entendemos nem podemos prever completamente. A adoção dessas tecnologias só irá aumentar ao longo do tempo. Além disso, uma nova era das tecnologias da Internet está por vir. Empresas e indivíduos ao redor do mundo já estão trabalhando na próxima evolução das tecnologias Web, o que está sendo chamada de Web 3.0.

Para ajudar a entender como será esta Web 3.0, Mitra⁶ (2007 apud TURBAN; VOLONINO, 2013, p.244), propõe um modelo que descreve as características da Web 3.0 a partir da perspectiva do usuário – Web 3.0 (**4C + P + BV**), onde:

- **3C = Conteúdo, Comércio, Comunidade**
- **4°C = Contexto:** intenção do usuário;
- **P = Personalização:** características pessoais do usuário;
- **BV = Busca Vertical:** pesquisa de informações em uma área específica.

De acordo com Mitra (2007), a Web do futuro irá utilizar contexto (Semântica), personalização e busca vertical para tornar os 3Cs – conteúdo, comércio e comunidade – mais relevantes.

Web 3.0 é a "web do futuro" e está sendo criada para fazer pesquisas mais fáceis, mais rápidas e mais analíticas, ou seja, será uma Web inteligente. Alguns especialistas acreditam mesmo que a Web 3.0 servirá como um assistente pessoal para as pessoas.

Como afirma Turban e Volonino (2013), para tornar a Web 3.0 uma realidade, a aplicação da Inteligência Artificial (IA) à nossa experiência com a Internet será fundamental para o sucesso da Web inteligente, ou como chamam alguns, da Web Semântica.

Adicionando aos interesses do usuário (contexto) suas características pessoais e experiências (personalização), imagine um navegador da internet ou mesmo um ambiente virtual de aprendizagem que sugerisse cursos adequados ao perfil do aluno ou mesmo para complementar sua formação, baseado em necessidades ou tendências do mercado de trabalho.

Atualmente, empresas e pessoas estão trabalhando no desenvolvimento de tecnologias para integrar dados, informações e aplicações, e fazer da internet um grande banco de dados compartilhado do conhecimento adquirido pela humanidade ao longo da sua existência. Este dia estar por vir e irá marcar uma nova era na forma como ensinamos e aprendemos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERNAL, J. "Web 2.0 and Social Networking for the Enterprise: Guidelines and Examples for Implementation and Management Within Your Organization", IBM Press, 2009.

CAMAS N.P.V.; RIBEIRO R.A.; MADAJI M. A Integração de Redes Sociais e a Pesquisa em Educação, Comunicação e Tecnologia: Estudo de Caso do Blog Web Currículo. Programa de pós-graduação da UFPR: Revista Ação Midiática, Vol 2, Nº 5, 2013.

⁶ Mitra, S. "Web 3.0 (4C + P + VS)", Sramanamitra.com, 2007. sramanamitra.com/2007/02/14/web-30-4c-p-vs

CARVALHO, A.A.A. (Org.). Manual de Ferramentas da Web 2.0 para Professores. Universidade do Minho: Selenova, 2008.

LIVINGSTON, B. "Using Web 2.0 Technologies", American Society for Training & Development, 2010.

MUSSER, J. "Web 2.0: Principles and Best Practices", O'Reilly Media Inc., 2006.

TORI, R. Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem. São Paulo: Editora Senac, 2010.

TURBAN, E.; VOLONINO L. Tecnologia da informação para gestão: em busca do melhor desempenho estratégico e operacional. Porto Alegre: Bookman, 2013.

T. O'Reilly, What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software, O'Reilly Media, 2005. Disponível em <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>. Acesso em 24/07/2014.