

In: TRAVAGLIA, L.C. *Encontro na Linguagem* : estudos lingüísticos e literários. Uberlândia: UFU, 2006.p.127-154

COMUNIDADES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM E COLABORAÇÃO
Vera Lúcia Menezes de Oliveira e Paiva¹ (UFMG/CNPq)

"No man is an island, entire of itself; every man is a piece of the continent, a part of the main." John Donne

RESUMO

Este trabalho discute a construção de conhecimento em comunidades virtuais, incluindo a troca de informações em listas de discussão e fóruns educacionais e projetos mais arrojados como a *wikipedia*, onde os participantes constroem, anônima e colaborativamente, conteúdos diversos como verbetes sobre várias teorias lingüísticas. Serão apresentados vários exemplos de projetos colaborativos com ênfase na aprendizagem de língua inglesa. Essas novas formas de construção de conhecimento colocam em foco a natureza social do conhecimento e nos fazem refletir sobre as desigualdades sociais e sobre uma epistemologia da tecnologia.

ABSTRACT

This paper discusses knowledge construction in virtual communities, including information exchange in discussion lists, educational fora and more advanced projects such as *wikipedia*, where anonymous participants collaboratively write, among all kinds of subjects, entries (*wikis*) about linguistic theories. Several collaborative projects, mainly ones for English language learning, will be presented. These new forms of knowledge emphasize the social nature of knowledge and lead us to reflect on social inequalities and on an epistemology of technology.

1. Introdução

Uma comunidade consiste de um grupo de pessoas que têm algum interesse em comum – religioso, científico, político, cultural – e que buscam, em conjunto, atingir objetivos semelhantes. As tecnologias de comunicação foram sempre instrumentos importantes para se criarem interesses comuns e, conseqüentemente, comunidades.

No Brasil, nas décadas de 40 e 50, as pessoas se reuniam em torno do rádio para ouvir as novelas da Rádio Nacional e os programas humorísticos da Rádio Mayrink Veiga. Os programas de auditório da Rádio Nacional foram os propulsores dos fãs-clubes de cantores famosos, muitos deles revelados em programas de calouros como Ângela Maria, Doris Monteiro, Ademilde Fonseca, dentre outros. Os torcedores dos times de futebol, também, ficavam em torno do rádio, em casas, bares e outros locais públicos, para acompanhar a transmissão dos jogos e torcer por seus times.

Com a chegada da televisão, na década de 50, vizinhos e parentes se reuniam nas casas dos primeiros proprietários dos aparelhos de TV para assistir os programas locais e, mais tarde, as transmissões de campeonatos nacionais e mundiais de futebol que, também, mobilizavam grandes massas em praças públicas.

Com o advento da Internet e suas ferramentas de comunicação e interação, novos tipos de comunidades surgem dia a dia, fazendo com que o homem não se sinta isolado em frente à máquina como previam alguns arautos do pessimismo. Como lembra Johnson (1997, p.51):

Costumava-se falar muito sobre o modo como os computadores estavam criando uma geração de micreiros associiais, mais à vontade com seus periféricos do que com gente de verdade, mas o surgimento de comunidades através do Bulletin Board System (BBS), como Well e ECHO – para não mencionar a própria Internet – mudou tudo isso. Nos últimos anos, uma tendência mais animadora ficou clara para a maioria das pessoas que já passaram algum tempo on-line. Longe de ser um meio para introvertidos e incapazes de sair de casa, o computador digital revela-se a primeira

¹ <http://www.veramenezes.com> / vlmop@veramenezes.com

grande tecnologia do século XX que aproxima estreitamente pessoas que não se conhecem, em vez de afastá-las.

Segundo Shaffer e Anundsen² (in Pallof e Pratt , 1999, p.25-26),

A comunidade é um todo dinâmico que emerge quando um grupo de pessoas compartilham práticas comuns, são independentes, tomam decisões em conjunto; se identificam com algo maior que a soma de suas relações individuais, e fazem um compromisso de longo prazo com o bem estar (seu próprio, um do outro, e do grupo)”

Linda Harasim, em artigo na web³, ressalta que comunicação e comunidade têm a mesma raiz, *communicare* que significa “compartilhar”. Segundo a autora, compartilhar é a chave da civilização humana e as comunidades são a base da sobrevivência e do desenvolvimento humano. Ela acrescenta:

A invenção das redes de computadores no final da década de 60 (especialmente a invenção do *e-mail* e a reunião por computador no início dos anos 70) causou um impacto profundo, transformando não apenas as oportunidades tecnológicas como também as possibilidades sociais, dessa forma revolucionando nosso conceito sobre a habilidade de forjar novas comunidades. Comunidades virtuais estão proliferando globalmente em setores intelectuais, sociais, recreativos, e, especialmente, no educacional. A “Rede”, além disso, causou uma mudança no paradigma educacional, ao dar prioridade à interação social, à aprendizagem colaborativa e às comunidades de aprendizagem.

Na realidade, deixamos de ser seres humanos isolados para nos transformarmos em uma rede humana comunicante e conseguimos, através da mediação do computador, comunicar, ao mesmo tempo, com muitas pessoas, sem limitações de tempo e espaço.

O rádio e a televisão são meios de transmissão de informação também utilizados em projetos educativos, mas a Internet, além de, também, transmitir dados em grandes volumes, vem se destacando por ser um instrumento de construção coletiva de conhecimento, pois permite a interação entre muitas pessoas.

Pierre Lévy (1998) chama esse novo fenômeno de “inteligência coletiva”, que ele define como “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências”(p.28). Ele acrescenta que “a base e o objetivo da inteligência coletiva são o reconhecimento e o enriquecimento mútuo das pessoas, e não o culto de comunidades fetichizadas ou hipostasiadas”(p.29).

2. A inteligência coletiva

As comunidades virtuais funcionam como sistemas complexos, pois o todo é maior do que a soma de seus integrantes. Como diz o velho adágio, “juntos somos melhor de que cada um de nós”. O conceito de Inteligência coletiva está assentado no princípio de que o saber está contido na humanidade e não nos indivíduos, pois ninguém sabe tudo, mas todos sabem alguma coisa. Isso lhe confere a característica da distribuição por toda parte.

As tecnologias digitais proporcionam a interação desses conhecimentos, desde os mais simples aos mais sofisticados. Utilizando os termos de Lévy (1998), podemos dizer que a Internet permite uma “coordenação das inteligências em tempo real” e atinge uma “mobilização efetiva das competências”, potencializando interações que produzem “um comportamento globalmente inteligente”. Diz Lévy:

Interagindo com diversas comunidades, os indivíduos que animam o Espaço do saber, longe de ser os membros intercambiáveis de castas imutáveis, são ao mesmo tempo singulares, múltiplos, nômades e em vias de metamorfose (ou de aprendizado) permanente.

Esse projeto convoca um novo humanismo que inclui e amplia o “conhece-te a ti mesmo” para um “aprendamos a nos conhecer para pensar juntos”, e que generaliza o “penso, logo existo” em um “formamos uma inteligência coletiva, logo existimos eminentemente como comunidade”. Passamos do *cogito* cartesiano ao *cogitamus*.(p.31-32)

² SHAFFER, C.;ANUNDSSEN, K. *Creating community anywhere*. New York: Jeremy P. Tarcher/perigee Books, 1993.

³ http://www.sfu.ca/~lpachols/gen/readings/harasim_communitypaper.htm

Um bom exemplo de um produto digital, fruto da inteligência coletiva, é a *Wikipedia*, uma enciclopédia gratuita, criada pelo norte-americano Jimmy Whales, em permanente processo de construção colaborativa pelos internautas do mundo inteiro. Há versões em cerca de 160 idiomas, incluindo o português. São cerca de 450 mil verbetes em inglês o que a torna quatro vezes maior do que a Enciclopédia Britânica. Seu logo é um globo terrestre recortado como peças de um quebra cabeça com símbolos de línguas diversas. Várias peças se agrupam dando formato ao globo, simbolizando a colaboração, mas um pequeno espaço vazio indica a sua que o conhecimento não está acabado. O conteúdo é aberto pode receber novos temas, ser modificado, ou aumentado por qualquer pessoa e distribuído livremente. Veja o que diz a edição em português:



Fig. 1
Logo da Wikipedia

“Este sítio utiliza a ferramenta Wiki, que permite a qualquer pessoa, inclusive a você, melhorar de imediato qualquer artigo clicando em *editar* no menu superior de cada página. Se tiver dúvidas como editar clique em *ajuda de edição* (no fundo da página). Sim, você também pode editar!”

A Wikipédia em língua portuguesa começou em 2002 a partir da tradução do conteúdo da versão original, em inglês, e cresceu desde logo com a produção de novos verbetes. A comunidade vem crescendo de dia para dia. Porém precisamos de mais colaboradores para podermos ampliar o número de artigos em língua portuguesa e expandir, melhorar e consolidar os que já existem.”

A tecnologia *Wiki* é um *software* colaborativo que permite a qualquer pessoa construir ou editar, facilmente, conteúdo em um site na web. A *Wikipedia* é uma obra aberta, em progresso e metaforiza o conceito de inteligência coletiva tanto no que diz respeito à colaboração quanto à distribuição por toda parte, pois seu conteúdo é produzido por muitos e não está localizado aqui ou ali, mas no espaço virtual coletivo, produzido pela energia de muitas pessoas que inserem temas novos, editam o que já está publicado ou ampliam os conteúdos já disponíveis.

Ao contrário das enciclopédias tradicionais que tinham a pretensão de esgotar todo o conhecimento humano, dentro de uma determinada época, a *Wikipedia* simboliza a nova visão de que o conhecimento é mutável e está em constante construção.

3. Como tudo começou

Antes do surgimento da Internet, conforme lembra Buckman (2001), foi criada uma rede de computadores, a *BITNET* (*Because It's Time Network*). A tecnologia *BITNET* diferia da Internet porque ligava um ponto a outro, ou seja, as informações eram transmitidas de um computador a outro e assim ponto a ponto até atingir o destino final. A primeira rede *Bitnet*, foi criada, em 1981, entre a City University de Nova York e a Universidade de Yale. O primeiro software para gerenciamento de lista de discussão, dentro da *BITNET*, foi criado pela EDUCOM com o apoio financeiro da IBM. Por cerca de 10 anos, essa tecnologia conectou profissionais do ensino superior em várias partes do mundo, inclusive no Brasil.

Buckman (2002) registra que o primeiro servidor de lista foi de grande ajuda, pois as pessoas não precisavam inserir vários endereços em uma mensagem quando queriam que várias pessoas recebessem a mesma mensagem.

4. Listas de Discussão

As listas de discussão, ou de distribuição, reúnem grupos de pessoas em torno de um tema ou de uma área de interesse pessoal ou profissional. As pessoas se inscrevem na lista através de um comando enviado por *e-mail* ou são inscritas pelos administradores das listas. As listas são gerenciadas por um software servidor de listas (*listserver*) e todas as mensagens que são enviadas ao servidor são distribuídas, por *e-mail*, a todos os assinantes. Geralmente, os usuários têm duas opções: receber mensagens individuais ou a seqüência das mensagens de um dia, em uma só mensagem, chamada de *daily digest*.

Uma das maiores listas de discussão do mundo é a TESL-L (Teachers of English as a second language list). A página [<http://www.hunter.cuny.edu/~tesl-l/about.html>] com informações da lista, registra que, no final de 2002, TESL-L possuía 20.232 membros em cento e sessenta e um países. No entanto, a média de mensagens é de 10 por dia, pois o grupo é moderado e, rigidamente, controlado para que apenas questões relativas ao ensino e aprendizagem em sala de aula sejam postadas.

No Brasil, uma lista de interesse de nossa área é a CVL. A lista foi fundada em outubro de 2001 e conta, atualmente, com cerca de 2390 pessoas. Em sua página principal [<http://groups.yahoo.com/group/CVL/>], encontramos as seguintes informações:

A lista de discussões Comunidade Virtual da Linguagem (CVL), criada e gerenciada pela Professora MSc. Ana Maria de Moraes Sarmiento Vellasco, tem por objetivo precípua reunir os estudiosos da Linguagem para interagirem e trocarem informações. Na CVL são amplamente e em tempo divulgados eventos nessa área de estudos, e trabalhos acadêmicos (artigos, livros, resenhas descritivas e críticas, dissertações de mestrado, teses de doutorado, projetos de pesquisa e seus resultados), concursos, etc. A lista de discussões CVL é formada por mais de 3.000 membros (professores, pesquisadores, estudantes de graduação e pós-graduação e outros interessados no estudo e no ensino da Linguagem) brasileiros e de outras várias nacionalidades, e nos cinco continentes. Para tornar-se membro da CVL basta enviar uma mensagem totalmente em branco, inclusive sem assunto e sem assinatura, para: CVL-subscribe@yahoogroups.com

A CVL é hospedada no mais famoso gerenciador gratuito de listas – o GroupsYahoo [<http://groups.yahoo.com>]. Em outubro de 2004, o Yahoo hospedava 14.956 listas dentro do tema “Language”⁴; 909 sobre “Language Learning”, 266 sobre Linguistics; 117 sobre Syntax; e 61 sobre Semantics. Em português, encontramos vários grupos, muitos deles ligados a disciplinas nas universidades ou grupos de pesquisa, como demonstram os três exemplos a seguir:

(1) **metaforaUFF**

19 Members, Archives: Membership required

Universidade Federal Fluminense UFF, Centro de Estudos Gerais, Instituto de Letras, Coordenação de Pós-Graduação em Letras, Mestrado e Doutorado em Letras, Área: Estudos da **Linguagem**, Disciplina: Metodologia de Pesquisa em Lingüística Aplicada, Curso: A pesquisa em Lingüística Aplicada: o foco na indeterminação, Professora Dra. Solange Coelho Vereza, Linha de Pesquisa: Discurso e interação.

(2) **incognito-ufmg**

16 Members, Archives: Public

Lista de discussão por *email* dos participantes do "Grupo InCognito". O "Grupo InCognito" congrega pesquisadores interessados na interface entre **linguagem**, cultura e cognição.

(3) **linguagemtecnologia**

10 Members, Archives: Membership required

Este grupo discutirá questões básicas do uso da tecnologia no âmbito dos estudos da **linguagem** e ensino de línguas. Destacar-se-ão as questões ligadas à criação de ambientes de aprendizagem com tecnologia dentro de uma perspectiva sócio-construtivista.

Como podemos ver na súmula dos grupos, os grupos (1) e (3) são fechados e apenas seus membros podem ler as mensagens. Já o grupo (2) é aberto e toda a interação pode ser acompanhada por pessoas não pertencentes ao grupo. Isso é possível porque a tecnologia do GroupsYahoo permite que as mensagens sejam distribuídas e também armazenadas em uma página na *web*. O usuário pode escolher 3 formas de participação: (1) receber os *e-mails* individualmente sempre que alguém postar alguma mensagem; (2) receber os *e-mails* de um dia organizados em um só arquivo (*daily digest*); ou (3) ler apenas na *web* sem usar sua caixa postal. Quem opta por receber *e-mails*, individuais ou no formato *daily digest*, pode, também, ler

⁴ Dentro deste rótulo encontram-se tanto temas em torno de línguas naturais com também linguagem de computador e outras linguagens.

os arquivos na *web*. Isso traz conforto aos usuários, pois mesmo no caso de viagens, eles não ficam impedidos de ter acesso ao grupo.

5. Fórum

Uma outra ferramenta de suporte à inteligência coletiva é o **fórum** eletrônico, também chamado de *Newsgroup* ou *UseNet group*. A palavra fórum, originalmente, designava lugar de reunião na Roma antiga⁵, por metonímia, passou a significar reunião, espaço para discussões públicas. O fórum é um espaço virtual de uma comunidade discursiva, no qual são publicadas opiniões, reflexões e respostas às colaborações. Paiva e Rodrigues Júnior (2004, p.) definem fórum da seguinte forma:

O fórum on-line prototípico é, por sua vez, um gênero virtual que reúne, em uma página na Internet, interações escritas de uma determinada comunidade discursiva em forma de *hiperlinks* ou de seqüências de textos, com identificação dos tópicos, dos participantes, seus endereços eletrônicos (opcional) e datas das contribuições. O grupo de mensagens, composto pela apresentação de um tópico discursivo e das respostas por ele gerado é chamado de *thread* ou seqüência. Essas mensagens podem circular livremente ou serem censuradas por um moderador que tem o poder de excluir mensagens e de determinar como elas vão aparecer na tela (por ordem de entrada ou ordem reversa, apenas o assunto, ou o texto inteiro, etc.)

Apesar de a palavra fórum, ser um termo genérico para grupos de discussão ou debates e, também, ser usado para denominar as listas de discussão ou distribuição, considero relevante considerar as duas ferramentas como de natureza diversa, tendo como ponto de distinção a distribuição versus o armazenamento.

Entendo que a característica principal da lista de discussão é a distribuição automática fazendo com que as mensagens cheguem a seus membros de forma muito rápida. A principal característica do fórum é o armazenamento, a organização das contribuições em página *web* de um grande número de dados sem a necessidade de superlotar a caixa postal de seus membros. Dependendo da ferramenta utilizada pelo fórum, o usuário poderá ter acesso, cognitivamente confortável, aos dados, pois pode visualizá-los por tópicos, ou por seqüências, dependendo da configuração escolhida pelo administrador do fórum.

Um servidor de fórum gratuito e bastante utilizado é o voy.com. Em outubro de 2004, hospedava 1050 fóruns sobre aprendizagem de línguas, 2000 sobre linguagem, 551 sobre lingüística, 7 sobre sintaxe, e 56 sobre semântica, todos em língua inglesa.

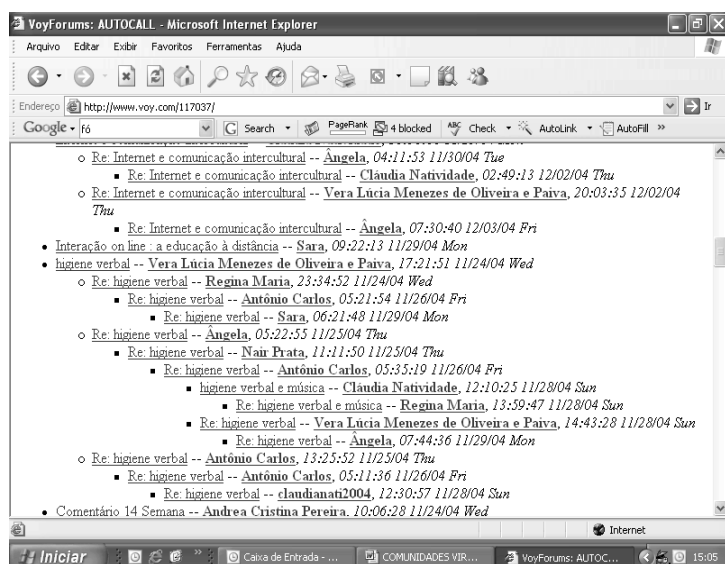


Figura 2
<http://www.voy.com>

Na imagem ao lado, vemos um fórum organizado por tópicos, no formato *compact*. A bolinha preta indica a introdução de um tópico e as brancas as respostas que o tópico recebeu. Os outros marcadores indicam a resposta aos segundos participantes e a endentação ajuda a identificar quem respondeu a quem.

Outro formato, denominado *verbose*, apresenta os textos completos em seqüência. Existem, ainda, os formatos *super-compact* e *medium*. O formato *super-compact* apresenta apenas os *hiperlinks* para as mensagens em ordem temporal. O *medium* traz a mensagem completa do iniciador do tópico e *hiperlink* para as respostas.

O exemplo em tela foi retirado de um dos cursos por mim ministrado no Programa de Pós-graduação em Estudos Lingüísticos do POSLIN.

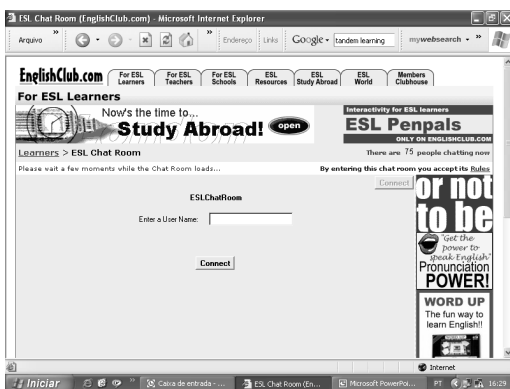
⁵ “1460, "place of assembly in ancient Rome," from L. *forum* "marketplace" apparently akin to *foris*, *foras* "out of doors, outside." Sense of "assembly, place for public discussion" first recorded 1690” Disponível em [<http://www.etymonline.com/index.php?search=forum&searchmode=nl>]. Acesso em 02/09/2005.

Uma grande contribuição tanto da lista de discussão quanto do fórum é a assincronia, pois as pessoas podem participar das discussões a qualquer momento sem estarem conectadas no mesmo horário. A Internet retirou barreiras de tempo e espaço e isso foi impactante tanto na educação a distância quanto na construção de conhecimento que agora permite que a inteligência coletiva se desenvolva de forma desterritorializada e sem limitações de tempo. No entanto, as ferramentas síncronas⁶ também fazem sucesso. A mais famosa delas é o *chat*.

6. Chat

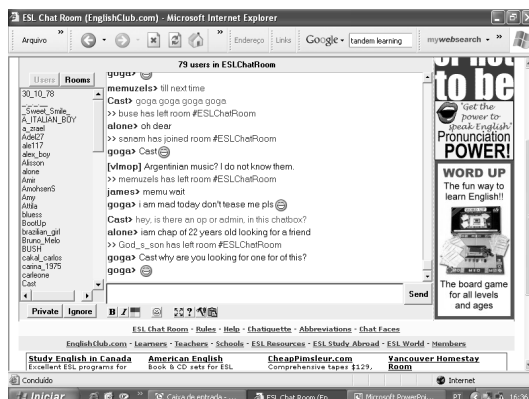
O *chat* é uma ferramenta que permite que duas ou mais pessoas interajam em tempo real mediadas pelo computador. Predomina a forma escrita, mas já há *software* que permite a interação por voz. Um setor bastante privilegiado por essa nova ferramenta é o ensino de língua estrangeiras. A interação por chat guarda semelhanças com a oralidade, como comprova Souza (2002) e seu uso auxilia os aprendizes na aquisição de línguas estrangeiras, pois proporciona interações autênticas na língua alvo.

Há vários serviços de *chat* para aprendizes de língua inglesa, por exemplo. Um deles é o *EnglishClub*, mantido por Joseph Essberger, em Cambridge, na Inglaterra. É um serviço gratuito para professores e alunos de inglês. Qualquer pessoa com mais de dezoito anos pode se cadastrar e participar, gratuitamente, da interação em inglês. A Fig. 3 é a página de abertura e a Fig. 4 traz uma amostra da página do chat.



<http://www.englishclub.com/>

Fig. 3



<http://www.englishclub.com/esl-chat/index.htm>

Fig. 4

Outras salas de *chat* para uso da língua inglesa, dentre muitas outras, podem ser encontradas nos endereços:

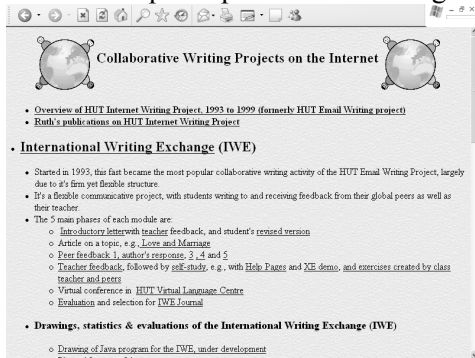
<http://www.study.com>
<http://www.eslcafe.com/chat/chatpro.cgi>
<http://www.1-language.com/chat/>
http://www.englishenglish.com/english_chat.htm

O *study.com* é um local para aprender e praticar inglês com professores e alunos. O usuário deve ter, no mínimo, 13 anos para participar de grupos de conversação, monitorados ou não por voluntários, que se dividem em salas para falantes iniciantes, intermediários e avançados. *ESL Café* e *I-language.com* também demandam um cadastro preliminar, mas não apresentam limitações de idade e nem voluntários para monitoramento. Já *englishenglish.com* não demanda cadastro, bastando fornecer um *login* e uma senha no momento do acesso.

7. Projetos colaborativos

⁶ Outras ferramentas síncronas são a videoconferência, MUD (Multiple User Dimension) e MOO (Multi User Objected Oriented Environment), sendo os dois últimos realidades virtuais baseadas em texto.

Com a popularização da *web* e a criação de ferramentas para interação, novas oportunidades e desafios surgiram para a aprendizagem. Vários projetos colaborativos se integram na construção de comunidades educacionais que impulsionam a inteligência coletiva.



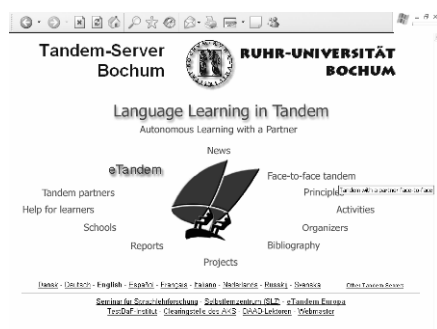
<http://www.hut.fi/~rvilmi/Project/>
Fig. 5



<http://www.iecc.org/>
Fig. 6



Fig. 7
<http://www.gsn.org/index.html>



Na área de ensino de língua inglesa, um dos bons modelos de projeto colaborativo é o *Collaborative Writing Project*, coordenado por Ruth Vilmi, na Universidade de Helsinki, na Finlândia. O projeto teve início em 1993 e desenvolve a habilidade da escrita em um processo colaborativo flexível. Alunos no mundo inteiro trabalham em pares trocando suas produções escritas e recebendo *feedback* de seus pares e professores. A maioria dos participantes são alunos universitários estudando inglês como segunda língua ou língua estrangeira.

O IECC, *Intercultural email project*, é um serviço gratuito de ensino que ajuda professores a colocar seus alunos em contato com parceiros de outras culturas e países. São desenvolvidos projetos de correspondência por *e-mail* entre salas de aula, além de outros projetos colaborativos.

O IECC foi criado em 1992, no St. Olaf College em Minnesota. Segundo dados registrados em sua página, já atendeu a 28.000 pedidos para formação de parcerias. O IECC atende alunos do curso primário ao ensino médio, além de implantar projeto de interação entre crianças e adultos com 50 anos ou mais.

Global SchoolNet Foundation (GSN) é uma organização sem fins lucrativos que funciona desde 1984 em parceria com outras instituições para a criação de projetos culturais, científicos e educacionais. As atividades de aprendizagem visam preparar os alunos para o mundo do trabalho dentro de uma perspectiva de letramento e responsabilidade de cidadania global.

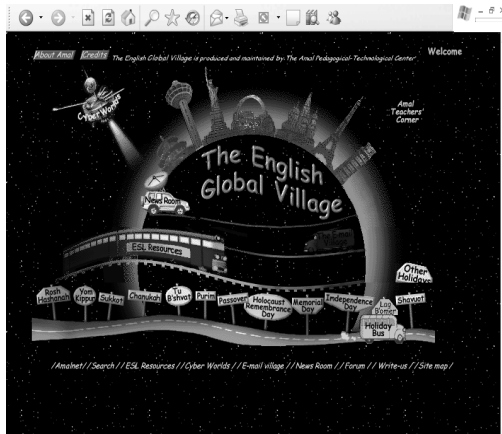
Dentre seus muitos projetos, podemos citar: (1) o *site* criado por alunos de San Diego que foram meninos de rua e que conta a vida nas ruas daquela cidade; (2) o projeto de trocas de cartas formando parcerias entre turmas do ensino básico; (3) O projeto *InterConnection* com mais de 100 voluntários visando a preservação ambiental.

Language Learning in Tandem tem por objetivo dar oportunidade a aprendizes no mundo inteiro de aprender uma língua estrangeira e, ao mesmo tempo, colaborar na aprendizagem de outro aprendiz que estuda sua língua materna. Através desse *site*, por exemplo, um brasileiro pode encontrar um falante de língua inglesa que queira aprender português e estabelecer parceria para que ambos aprendam a língua do outro.

Fig. 8

<http://www.slf.ruhr-uni-bochum.de/>

No Programa de Pós-Graduação em Estudos Lingüísticos da UFMG, foram desenvolvidas duas pesquisas sobre essa modalidade de aprendizagem. Souza (2003) coordenou projeto de ensino entre aprendizes de português na Universidade de Melbourne e aprendizes de inglês na UFMG. Braga (2004) pesquisou interações entre brasileiros e americanos e as estratégias de aprendizagem utilizadas pelos dois grupos.



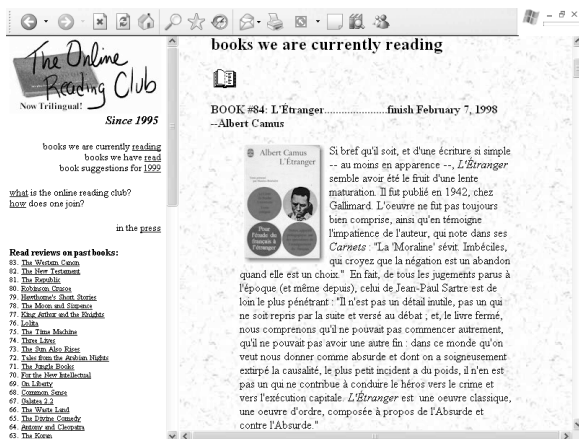
<http://www.amalnet.k12.il/meida/english/>

Fig. 9



<http://www.otan.dni.us/webfarm/emailproject/email.htm>

Fig. 10



<http://userpage.fu-berlin.de/~tanguay/readclub.htm>

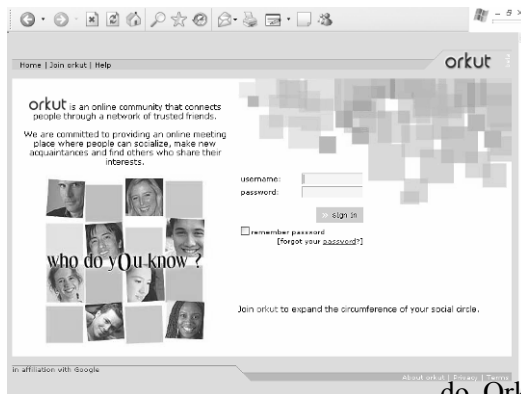
O *English Global Village* visa atender às necessidades de aprendizes de inglês interessados em aumentar sua proficiência, usando a Internet. A “*Village*” oferece uma ampla variedade de materiais e recursos para professores e alunos. As atividades utilizam a abordagem *webquest*, ou seja, os alunos realizam as tarefas buscando informação na *web*. Os materiais interativos são organizados por temas, tais como, mistério, entretenimento, esportes e estilo de vida, natureza, viagem e meios de transporte, direito, invenções e tecnologia. Além disso, há o espaço intitulado *E-mail Village* que oferece várias ferramentas para interação: *bulletin board*, fórum e conexão por *e-mail*, conectando mais de 105 mil salas de aula e cerca de 4 milhões e meio de alunos.

E-mail Projects Home Page é um site desenvolvido por Susan Gaer, em 1994, para promover interação entre falantes nativos e não-nativos de inglês. Os projetos são iniciados por uma turma de alunos ou por um professor. As atividades eram desenvolvidas através de *e-mail*, mas agora predomina o uso da *web*. Um exemplo é o livro de receitas culinárias elaborado com a contribuição de alunos de várias partes do mundo. Outro bom exemplo é a recolha de histórias folclóricas, através de contribuições de vários países.

O *Online Reading Club* é um grupo de cerca de 30 pessoas (alunos, professores, autores) aprendendo inglês, alemão ou francês, em 5 países diferentes, que lêem uma obra literária a cada duas semanas e enviam suas resenhas para todos via *e-mail*. Qualquer pessoa que queira ler uma grande variedade de livros pode se juntar ao grupo. O coordenador das atividades, Edward Tanguay, é responsável pelo recebimento e distribuição das resenhas e pela publicação das mesmas na *homepage*.

Para fazer parte do grupo, o interessado deve fazer contato com o Edward Tanguay no endereço tanguay@rz.uni-potsdam.de.

Fig. 11



<http://www.orkut.com>
Fig. 12

As redes virtuais de amigos como Gazzag, Friendster, Orkut e similares competem com o correio eletrônico e atraem milhares de pessoas de todas as idades. O Orkut, por exemplo, é um *site* de relacionamento que virou mania mundial. Além da rede de amigos, as pessoas se reúnem em comunidades que variam desde “Eu odeio a ABNT” a *English as a second language*, com cerca de 10.000 participantes, ou, ainda, *Linguistics*, com cerca de 5000 participantes.

Para participar é necessário ser convidado por um membro já cadastrado nessa rede social. Os participantes do Orkut trocam mensagens, se declaram *fans* uns dos outros, e escrevem testemunhos sobre seus amigos. Cada usuário tem, também um álbum de fotos de sua comunidade de amigos com links para as respectivas páginas.



<http://venus.rdc.puc-rio.br/kids/kidlink/>
Fig. 13

Kidlink é uma organização norueguesa, sem fins lucrativos, que trabalha com o objetivo de reunir crianças em um diálogo global. São utilizadas listas de correio eletrônico para conferências, uma rede privada para *Real-Time Interactions* (como *chats*), e um *site* de mostra de arte *online*. O projeto foi criado em 1990 e se apóia em voluntários do mundo inteiro. O *Kidlink* tem versões em vários países e línguas diferentes. No Brasil, o projeto é coordenado por Marisa Lucena que iniciou as atividades, em 1995, e cujo trabalho transformou-se em tese de doutorado (LUCENA, 1997). Atualmente, o projeto é apoiado pela Fundação Pe. Leonel Franca e pelo RDC/PUC-Rio.

A motivação do projeto *Kidlink* vai ao encontro do conceito de inteligência coletiva, pois promove a interação e a troca de informações de forma a ter uma visão ampliada do mundo. Na página brasileira do projeto pode-se ler:

Kidlink se baseia na idéia de que arregimentar crianças no mundo todo para que falem entre si permitirá que elas tenham uma *experiência direta com amigos*, tendo a experiência comum da infância mas, frequentemente, em circunstâncias diferentes.

Ouvindo uma série de opiniões diferentes e se familiarizando com idéias novas, esperamos que nossas crianças consigam *superar as barreiras da comunicação* e resolver alguns problemas de uma forma mais cooperativa.

Esperamos que, quando as crianças de Kidlink se tornarem adultas, ela consigam ter uma perspectiva global a longo prazo sobre as questões, em vez de dar mais importância a pequenas coisas locais imediatas.

Os participantes de Kidlink vivem em países do mundo todo. Suas sociedades têm diferentes pontos de vista em questões sociais, éticas, legais e morais. Kidlink encoraja os participantes a valorizar estas diferenças e a usá-las para que tenham uma visão mais geral sobre estas questões.

Em todas as atividades, as crianças são livres para expressar suas opiniões. Linguagem obscena ou ofensas não são permitidas. [<http://www.kidlink.org/portuguese/general/backgrnd.html>]

Muitos outros projetos podem ser encontrados na *web*. Um exemplo brasileiro é relatado por MELLO (1998) ao descrever a interação entre aprendizes brasileiros e coreanos com o objetivo de aumentar as habilidades de leitura e escrita em língua inglesa. Na UFMG, já coordenei projetos de ensino, em parceria

com colegas em Israel e Japão com o objetivo de proporcionar aos aprendizes de língua inglesa oportunidades de interações significativas na língua.

Na Faculdade de Letras da UFMG, temos, ainda, dois projetos colaborativos, o ARADO e o AMFALE. O Projeto ARADO (Fig. 13)

reúne ações que constituem os objetivos básicos do projeto. AGRUPAR alunos da graduação e da pós-graduação e professores das escolas públicas para REFLETIR sobre problemas e ou fatores que interferem no processo de ensino-aprendizagem de inglês como língua estrangeira. AGIR sobre o problema, buscando leituras que ajudem os participantes a refletir teoricamente sobre o tema. Além disso, o projeto tem por objetivo produzir material didático, colaborativamente, de forma a contribuir para o contexto escolar. DOAR o material produzido para as escolas e para este portal virtual que está sendo construído com a colaboração de participantes do projeto e de alunos da graduação, especialização, mestrado e doutorado. O projeto recebe, também, doações de material didático que passam por um Conselho Editorial antes de sua publicação.



<http://www.lettras.ufmg.br/arado/ARADO/index.htm>

Fig. 13



<http://www.veramenezes.com/amfale.htm>

Fig. 14

O AMFALE (Fig. 14) reúne pesquisadores brasileiros e estrangeiros em torno de um corpus de narrativas de aprendizagem de várias línguas estrangeiras, publicadas em texto e em áudio. Os pesquisadores investigam aspectos diversos dos processos de aquisição e de formação de professor através das narrativas. Na página do projeto, podem ser encontradas narrativas de brasileiros aprendendo inglês, francês, alemão e espanhol, estrangeiros aprendendo português no Brasil e japoneses aprendendo inglês no Japão. A leitura das narrativas fornece evidências empíricas para pesquisas sobre aquisição de línguas estrangeiras e relatos de estratégias de aprendizagem bem sucedidas que servem de exemplo para outros aprendizes.

Conclusão

As inovações tecnológicas são sempre acompanhadas de mudanças no comportamento humano. A Internet é um agente de mudanças nas relações humanas com efeitos no comércio, na comunicação e, principalmente na educação. Suas ferramentas possibilitam a reunião das atividades mentais que constroem os coletivos inteligentes sem as restrições de espaço e tempo. A inteligência coletiva se funda em um novo espaço, o virtual, que se caracteriza pela predominância da assincronia, pela ausência de fronteiras geográficas, pela ausência de controle dos governos, pela liberdade de expressão, pela cidadania global mediada pelo computador.

As novas formas de comunicação privilegiam o saber coletivo. Como afirma Pierre Lévy (1998, p. 181)

O saber da comunidade pensante não é mais um saber comum, pois doravante é impossível que um só ser humano, ou mesmo um grupo, domine todos os conhecimentos, todas as competências; é um saber coletivo por essência, impossível de reunir em uma só carne.

O mundo virtual é, pois, essencialmente, o espaço da experiência em conjunto. O grande desafio é ampliar o acesso das classes menos privilegiadas a esse saber e incorporar suas contribuições. Sempre à margem dos avanços tecnológicos e das mudanças por eles gerados, uma grande parcela da população

continua alijada das comunidades virtuais e das manifestações artísticas e culturais. Assim, temos, de um lado, os com Internet e, do outro, os sem Internet; de um lado, grupos que interagem e constroem uma inteligência coletiva e que se inserem nas novas profissões geradas pela era digital. De outro, os grupos cada vez mais marginalizados e menos capacitados para o mundo do trabalho. Como profetiza Guimarães (2005, p.2):

Estar vivo significa participar de um contínuo processo de ampliação e intercâmbio de conhecimento. Para aqueles que não tiverem acesso à informação e não forem capazes de processá-la criticamente, transformando-a em conhecimento, restará a condenação a repetir indefinidamente tarefas mecânicas e subalternas, não alcançando plenamente o sentido de ser humano.

Até pouco tempo atrás, o exercício completo da cidadania dependia da alfabetização. Analfabetos, por exemplo, não podiam votar. Hoje fala-se na necessidade de letramento digital para reduzir as desigualdades sociais. O cidadão digitalmente letrado é capaz de localizar informações para resolver problemas do dia a dia, resolver questões junto a órgãos públicos e privados através do computador, interagir via *e-mail* e, principalmente, participar da construção coletiva do conhecimento.

Harlow e Johnson (1998, p.18) afirmam que a tecnologia nos permite aumentar o alcance de nossos sentidos e de nossos poderes, pois ela formata o que e como aprender. Para eles é possível falar de uma epistemologia da tecnologia, pois as atividades humanas sempre foram mediadas pela tecnologia.

O que discutimos neste texto nos levar a rever a epistemologia, ou seja, como “a mente processa e forma crenças sobre objetos e eventos que nos circundam” (Harlow e Johnson, 1998, p.15). As novas tecnologias transformaram os modos de conhecer, de saber. O conhecimento não é mais visto como algo depositado na mente dos homens, mas algo distribuído em suas extensões: livros, filmes, CD-Roms, e, principalmente, na Internet. A Internet reforça a natureza social do conhecimento e cria o espaço do saber coletivo tanto por ser produzido de forma coletiva como por estar aberto a todos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRAGA, J.C.F. *Aprendizagem de línguas em regime de tandem via e-mail : colaboração, autonomia e estratégias sociais e de compensação*. 2004. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2004.
- BUCKMAN, J. A history of listservers. *Domino Power*, April, 2001. Disponível em <http://john.redmood.com/listservershistory.html> . Acesso em 06 de julho de 2005.
- GUIMARÃES, A.S. Desafios na comunidade globalizada. *Jornal Estado de Minas*. Belo Horizonte, Caderno D+. Opinião do Diretor. p.2
- HARASIM, L. What Makes Online Learning Communities Successful? The Role of Collaborative Learning in Social and Intellectual Development! Disponível em [http://www.sfu.ca/~lpachols/gen/readings/harasim_communitypaper.htm]. Acesso em 05 de maio de 2004.
- HARLOW, S.; JOHNSON, D. An epistemology of technology. *International Technology Review*. N.9, p.15-19, Spring/Summer, 1998.
- JOHNSON, S. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Trad. Maria Luísa X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- LÉVY, P. *A inteligência coletiva; por uma antropologia do ciberespaço*. Trad. Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Edições Loyola, 1998.
- LUCENA, M. Uma Escola Aberta na Internet: O Projeto Kidlink. COPPE/ Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), 1997. Disponível em <http://venus.rdc.puc-rio.br/kids/kidlink/publicacoes.htm> . Acesso em 10 de setembro de 2004
- MELLO, V. Report on a Penpal Project, and Tips for Penpal-Project Success. *The Internet TESL Journal*, Vol. IV, No. 1, January 1998. Disponível em <http://iteslj.org/Techniques/Mello-Penpal.html>. Acesso em 02 de setembro de 2004.
- SHELL, B. (Ed.). Shaping cyberspace into human space. *CCS Update*, 1995, 6 (3), [<http://www.css.sfu.ca/update/vol6/6.3-harasim.main.html>].
- SOUZA, R. A. *O "chat" em língua inglesa: interações na fronteira da oralidade e da escrita*. 2000. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2000.

_____. *Aprendizagem de línguas em Tandem: estudo da telecolaboração através da comunicação mediada pelo computador*. 2003 (Doutorado em Lingüística Aplicada) – Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais. Brazil. Belo Horizonte, 2003.

PALLOF, R.M.; PRATT, K. *Building learning communities in cyberspace; effective strategies for the online classroom*. San Francisco: Jossey-Bass, 1999.