

REDES SOCIAIS E O PARADIGMA PEDAGÓGICO INACIANO: UMA PERSPECTIVA PARA A EDUCAÇÃO ONLINE NAS INSTITUIÇÕES EDUCACIONAIS JESUÍTAS

Prof. Ms. Ederson Locatelli¹

Programa de Pós-Graduação em Educação – UNISINOS

Profa. Dra. Eliane Schlemmer²

Programa de Pós-Graduação em Educação – UNISINOS

RESUMO

O termo “rede” está presente em diferentes áreas de conhecimento. Na comunidade científica foi utilizado pela primeira vez pelo matemático Leonard Euler, em 1736, em Königsberg e, desde então, tem sido usado na Biologia, na Física, na Administração e nas Ciências Humanas e Sociais, onde este trabalho se ancora para falar das redes sociais. O artigo apresenta e discute o conceito de Redes Sociais na relação com o Paradigma Pedagógico Inaciano, na perspectiva da formação para a docência na Cultura Digital em Instituições Educacionais Jesuítas. Trata-se de uma pesquisa exploratória, com uma abordagem qualitativa e quantitativa, e que se configura como um estudo de caso, fazendo uso da pesquisa bibliográfica e documental, além dos registros realizados pelos participantes da formação, nos diferentes espaços que compuseram o ECODI Inaciano, os quais foram analisados por meio da análise de conteúdo. Dessa forma, objetiva-se, por meio dos resultados da pesquisa, realizada no âmbito da formação docente, socializar como o Paradigma Pedagógico Inaciano, o qual se desdobra em cinco pontos: contexto, experiência, reflexão, ação e avaliação, pode subsidiar o fazer Educação numa Cultura Digital.

Palavras-chave: Redes Sociais, Cultura Digital, Educação Online, Paradigma Pedagógico Inaciano

SOCIAL NETWORKS AND THE IGNATIAN PEDAGOGICAL PARADIGM: A PERSPECTIVE FOR ONLINE EDUCATION IN THE JESUIT INSTITUTION

¹ Mestre em Educação pela Unisinos e graduado em Filosofia Licenciatura pela mesma instituição. Atualmente desenvolve projetos de Educação Continuada a distância na Unisinos, Professor da Equipe de Formação Docente e do curso de Pedagogia, ministrando Ensino e Aprendizagem no Mundo Digital. Atua como Tutor na atividade Introdução a Educação a Distância no curso de Administração. Faz parte do GP-Edu - Grupo de Pesquisa em Educação Digital da Unisinos e pesquisa redes sociais, formação de professores, pedagogia inaciana, mundos virtuais, educação a distância. Experiência em seleção, capacitação e acompanhamento pedagógico de docentes. E-mail: elocatelli@unisinos.br

² Eliane Schlemmer é bolsista produtividade CNPq, Doutora em Informática na Educação (2002) e Mestre em Psicologia do Desenvolvimento (1998) ambos pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS, Bacharel em Informática (1992) pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS. Professora e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Educação da UNISINOS, coordenadora do grupo de pesquisa “Educação Digital” (GP e-du UNISINOS/CNPq - <http://www.unisinos.br/pesquisa/educacao-digital/>). É Conceptor de softwares para Educação Online, tais como o Ambiente Virtual de Aprendizagem da UNISINOS (AVA-UNISINOS), da Agente Comunicativa (MARIÁ), do Mundo Digital Virtual em 3D (MDV3D) AWSINOS, construído no Metaverso Eduverse, da Ilha UNISINOS e da Ilha RICESU, criadas no Metaverso Second Life e da tecnologia-conceito ECODI. É representante institucional da UNISINOS na Rede de Instituições Católicas de Ensino Superior – RICESU, desde a sua criação. E-mail: elianes@unisinos.br

ABSTRACT

The term "network" is present in different areas of expertise. In the scientific community was first used by mathematician Leonard Euler in 1736 in Königsberg, and since then has been used in Biology, Physics, Administration and the Humanities and Social Sciences, where this work is anchored to talk of social networks. This paper presents and discusses the concept of social networks in relation to the Ignatian Pedagogical Paradigm in the perspective of education for teachers in the Digital Culture in Jesuits Educational Institutions. This is an exploratory research with a qualitative and quantitative approach, and that is configured as a case study, making use of bibliographical and documentary research as well as records held by the participants of the training in different spaces that formed the Ignatian ECODI which were analyzed by analysis of the content. Thus, the objective is, through the results of research carried out in the area of teacher training, socializing as the Ignatian Pedagogical Paradigm, which unfolds in five sections: context, experience, reflection, action and evaluation may help in doing Education in Digital Culture.

Key-Words: Social Networks, Digital Culture, Online Education, Ignatian Pedagogical Paradigm

1 Introdução

Na atualidade, o termo “redes sociais” tem ocupado centralidade nas discussões em diferentes contextos, sendo que este termo aparece cada vez mais associado ao termo online - vinculado ao uso de tecnologias digitais em ambiente Web. Assim, no âmbito das redes sociais online surgem tecnologias como: *Facebook*, *LinkedIn*, *Twitter*, entre tantas outras, cujo objetivo principal consiste em possibilitar a constituição de redes sociais na internet. Essas redes podem se configurar como redes de relacionamentos, de troca de informações, de compartilhamento de experiências e ideias, de aprendizagem, ou seja, de trocas de toda ordem, que podem envolver fotos, textos, quizzes, dentre outras possibilidades, oportunizando, dessa forma, que pessoas de diferentes interesse e perfis marquem presença na rede mundial de computadores. Essas redes podem ser utilizadas também com objetivos específicos como é o caso do campo da educação, onde alunos e professores tem a possibilidade de comunicação e interação a partir de qualquer lugar e qualquer hora, para juntos construir o conhecimento. É neste sentido que este artigo buscará trabalhar algumas questões relacionadas ao tema:

1. Um dos limitadores do trabalho colaborativo é a distância geográfica, portanto buscar-se-á verificar como propiciar o compartilhamento de experiências e a aprendizagem online, em rede, de forma que os professores, mesmo estando dispersos geograficamente, sintam-se pertencentes a um mesmo grupo que compartilha pressupostos comuns.
2. A “geração digital” está imersa nas redes sociais descobrindo novas formas de aprender, por meio do uso de diferentes linguagens. Com isso, as instituições educacionais tem o desafio de compreender o mundo em que eles transitam, a fim de buscar uma aproximação mais efetiva. Assim é também objetivo buscar elementos para compreender se a capacitação docente em Espaços de Convivência Digitais Virtuais - ECODI - tecnologia-conceito sistematizada por Schlemmer et al. (2006,

2007) e Schlemmer (2008, 2009, 2010, 2012), pode contribuir para que o professor melhor se aproxime de seus alunos “geração digital” e como isso é evidenciado.

Assim, na sequência desse artigo serão abordadas questões que ajudam a compreender quem é o novo sujeito da aprendizagem e como aprende; como as redes sociais online podem ser utilizadas na educação; como propiciar formação para a docência nesses contextos, tendo como pressuposto o Paradigma Pedagógico Inaciano e, por fim, serão retomadas as questões apontadas anteriormente, realizando algumas considerações finais sobre a temática abordada.

2 O novo sujeito da Aprendizagem

Com o objetivo de melhor caracterizar essa geração que cresce com a evolução tecnológica digital, pesquisadores têm utilizado diferentes denominações. De acordo com Schlemmer & Lopes (2012), Topscott, em 1999, denominou essa geração de “Geração Net” referindo-se a primeira geração que nasceu e cresceu imersa em todo tipo de tecnologia digital existente na época e, para quem a tecnologia não representa ameaças, pois é algo que está naturalmente integrado as experiências cotidianas desses sujeitos. Em 2001, Mark Prensky atribui a denominação de “nativos digitais” aos “falantes” nativos da linguagem digital dos computadores, dos videogames e da internet. Esse mesmo autor apresenta a expressão “imigrantes digitais”, ao se referir às gerações anteriores. Em 2003, Oblinger utiliza o termo “millennials”, inicialmente utilizado por Howe & Strauss (2000), para denominar a geração nascida na década de oitenta, que tem maior conforto, uso e empatia com os meios digitais. Em 2009, Veen e Vrakking cunham o termo “geração homo zappiens”, também numa tentativa de caracterizar a geração atual como conectada e cambiante através das múltiplas formas de conexão. Na figura 1, a seguir é apresentada uma linha de tempo com as principais denominações e seus respectivos autores.

Ano	1999	2001	2003	2009
Autor	Topscott	Mark Prensky	Oblinger	Veen e Vrakking
Denominação	Geração Net	Nativos Digitais	Millennials	Geração homo zappiens

Figura 1: Linha do tempo com principais denominações atribuídas aos novos sujeitos da aprendizagem. Fonte: Schlemmer & Lopes (2012, p.6)

Para Schlemmer & Lopes (2012), embora existam críticas relacionadas as diferentes denominações atribuídas aos novos sujeitos da aprendizagem, as quais advém das próprias limitações nas pesquisas, é fácil chegar à conclusão que essa geração, nascida a partir da década de 80, representa hoje grande parte do nosso público discente, em diferentes níveis de ensino, incluindo o ensino superior e a pós-graduação e, portanto, seriam "nativos" quanto às formas digitais de comunicação. Aceitar esta premissa implica em considerar que o contexto tecnológico digital pode estar

influenciando a forma como se desenvolvem, percebem e significam o mundo, pois aprendem por meio de cliques, toques, telas, ícones, sons, jogos, num emaranhado de ações e interações que envolvem a curiosidade, a pesquisa, a descoberta, o desafio, a exploração, a experimentação, a vivência em diferentes redes de conversação online.

Assim, para falar em Educação na atualidade é preciso considerar a momento histórico e social no qual os sujeitos vivem e convivem, bem como compreender as tecnologias que fazem uso nesse viver e conviver, como as utilizam e o que isso muda na forma como se relacionam com a informação, se comunicam, interagem, constroem conhecimento, enfim em como aprendem. Analisando esse contexto é possível observar como as diferentes tecnologias digitais, associadas às redes de telecomunicação estão contribuindo para o surgimento de novas formas de pensar, de se relacionar e, conseqüentemente, de estabelecer relações para conhecer o mundo, a partir de uma nova cultura que está se desenvolvendo, a Cultura Digital. Essa cultura digital se manifesta de distintas formas, em diferentes contextos. Schlemmer & Lopes (2012), apontam algumas mudanças que ocorreram com o advento da Internet. Para os autores antes do surgimento da internet ter “amigos virtuais” poderia significar somente ter “amigos imaginários” (aqueles amigos que toda a criança, em algum momento na sua infância, tem). Seguir uma pessoa implicava em realizar um deslocamento físico no tempo e no espaço de forma a literalmente “perseguir”, ir atrás, de uma determinada pessoa. Integrar uma comunidade significava fazer parte de grupo de pessoas com objetivos semelhantes, que se encontravam fisicamente em determinados tempos e espaços comuns. Conhecer pessoas, fazer amizades, namorar, enfim, construir relacionamentos de toda a natureza implicava, necessariamente, em ir ao encontro do outro, por meio de algum tipo de deslocamento físico no espaço geográfico, no mundo presencial físico.

Para além dessas mudanças, aparentemente mais simples, outras transformações estão ocorrendo pois os sujeitos da atualidade vivem e convivem, desde muito cedo, simultaneamente, num imbricamento de espaços analógicos e digitais que coexistem no universo das relações que estabelecem com o meio, incluindo o meio social. Assim, ao mesmo tempo em que habitam, com seus corpos físicos, espaços também físicos, tais como suas casas, escolas, *lanhouses*, dentre outro; e-habitam, por meio de representações digitais, que podem ser gráficas - corpos digitais virtuais (quando por exemplo o sujeito assume um personagem específico que possui um personalidade singular em um game, ou quando cria sua própria identidade digital virtual na constituição de um avatar para interagir num mundo digital virtual em 3D – MDV3D) - espaços digitais virtuais, sejam eles ficcionais virtuais, ou simplesmente uma simulação da realidade física. Assim, o sujeito tanto pode agir e interagir num experimento que simula, em 3D, uma determinada realidade física, quanto num contexto ficcional, imaginário, cuja situação não corresponde em nada ao que ele conhece do mundo presencial físico. Isso propicia à ele ter experiências tanto de Realidade Virtual, quanto de Virtualidade Real (Castells, 1999), pois a geração atual é proprietária de galáxias, ilhas, nuvens, casas, castelos digitais virtuais, têm amigo virtuais, relacionamentos virtuais, enfim, uma vida digital virtual vai se constituindo e possibilitando inúmeras experiências e, dessa forma, contribuindo para que a apropriação do mundo analógico se dê também por meio da atribuição de significados construídos no mundo digital virtual. Um exemplo de como a cultura digital contribui para que o sujeito atribua significado ao mundo analógico é descrita a seguir por Schlemmer & Lopes (2012) ao relatar uma situação ocorrida com uma criança de cinco anos de idade ao concluir a leitura de seu primeiro livro de histórias infantis.

“*Mamãe, virei o livro!*” – foi dessa forma que a Emanuele, aos cinco anos de idade, manifestou a sua alegria por ter concluído a leitura do primeiro livro em meio

físico (papel). Essa criança, muito antes de aprender a ler e a escrever utilizava jogos digitais, tanto em computadores quanto em consoles (portáteis). No caso dos jogos digitais, quando os jogadores concluem todas as fases de um jogo, vencem todos os desafios, utilizam o termo “virar o jogo”, como significado de conclusão, de término daquele momento, pois a expressão “virar” carrega também o sentido de “recomeçar”, ou seja, mesmo ao cumprir todas as etapas e desafios de um jogo, o caminho pode ser percorrido novamente, tantas vezes se queira. Logo, para Emanuele, acostumada com a linguagem dos games, desde os dois anos de idade, concluir a leitura de todas as páginas do livro significou “virar” o livro. Para além desse exemplo, outros tantos podem ser encontrados até mesmo em vídeos disponibilizados no *Youtube*³, tal como aquele que mostra uma criança (provavelmente com menos de dois anos de idade), que acostumada com o tipo de interação que um *tablet* propicia, tem um estranhamento no momento em que manuseia uma revista, em meio analógico e percebe que mesmo tentado repetidamente pressionar o dedo sobre as páginas, nada diferente acontece. Assim, por meio de situações como essa é possível perceber que a relação interativa com as interfaces digitais tem sido deslocada para outras superfícies analógicas. É como se toda superfície “devesse” ou “pudesse” ser sensível ao toque, “clicável”, “arrastável”.

Schlemmer & Lopes (2012) salientam que as tecnologias digitais representam também para a geração atual, um lugar, para onde é possível ir, estar, entrar. “*Posso ir no computador?*”, “*mamãe estou na internet*”, “*mamãe você entra no meu iglu? Vou dar uma festa e meus amigos estarão todos aqui*”. Ao refletir sobre essas manifestações é possível entender que as tecnologias digitais representam hoje um lugar (para onde se vai ou se está), por vezes territórios de natureza digital virtual, onde se pode imergir, agir, interagir, construir, comunicar, socializar. Nesses territórios digitais, a noção de pertencimento tem se transformado, pois não se trata mais de espaços contínuos e contíguos, e nem de territórios geográficos, mas sim de nomadismos e transnacionalidades, de apagamento das bordas, de permeabilidade, cujas relações dos que os “e-habitam” constituem-se a partir de um hibridismo de pensamentos, de ideias, de idiomas, de saberes e de práticas.

Mas então, o que poderia estar acontecendo? A geração atual, por “estar”, “entrar”, poder agir e interagir com diferentes tecnologias digitais desde muito cedo, pensa com e a partir do digital, o que contribui para que atribuam significados ao mundo analógico, os quais podem ter origem das suas ações e interações com e no mundo digital, constituindo-se em vivências e experiências que se transformam em hipóteses que são também utilizadas para compreender o mundo analógico em que vivem. Assim, novas formas de pensar e de se expressar revelam novos significados e diversificadas formas de perceber e sentir o mundo ao qual pertencem, um mundo constituído pelo hibridismo tecnológico digital, em que espaços digitais coexistem com espaços analógicos, integrando o viver e conviver dessa geração.

Embora sabendo que toda a caracterização carrega problemas e, que há uma variedade significativa de argumentos, que questionam o que muitos desses autores apresentam como fatores que distinguem os novos sujeitos da aprendizagem, em relação a geração anterior (pré-digital), é fato que muito mais do que distinguir, classificar entre nativos e imigrantes digitais, trata-se de compreender uma questão que é geracional. Essa questão foi apontada por Papert, em 1996, no livro intitulado “*The connected family: bridging the digital generation gap*”. Nesse livro o autor argumenta que a atual geração, por estar acostumada desde muito cedo a utilizar o computador em casa e nas escolas, se sente mais confortável com as diferentes tecnologias digitais e, acaba por se

³ O vídeo recebe o nome de “Garotinha pensa que revista é ipad quebrado” e está disponível no endereço: http://www.youtube.com/watch?v=1aC56WKv6_0

tornar tecnologicamente mais fluentes no uso, do que a maioria dos adultos. Chama atenção para o fato de que a presença do computador, das tecnologias digitais, pode estar afetando valores e, acima de tudo, provocando gap entre as gerações. Segundo o autor isso tem consequências profundas, as quais precisamos compreender, para então criar as pontes necessárias entre a nossa geração e a geração de nossos filhos e alunos. Para Schlemmer & Lopes (2012) de qualquer forma, sob a ótica geracional, fazer parte de uma nova cultura não implica simplesmente em saber “como” usar as TD – cognição – mas também “porquê” usá-las – significação.

3 Redes Sociais e Educação

Ao realizar a revisão de literatura sobre a temática “redes sociais e educação”, observa-se carência de pesquisas mais consistentes, que tenham como foco de investigação essa relação e, que nos possibilite compreender, de forma mais contundente, esta temática.

No que se refere as redes sociais, sabe-se que elas se constituem independentemente da internet ou de qualquer tecnologia, no entanto, por meio dessas, as relações podem ser potencializadas.

As redes, mais que uma interligação de computadores, são articulações gigantescas entre pessoas conectadas com os mais diferenciados objetivos. A internet é o ponto de encontro e dispersão de tudo isso. Chamada de rede das redes, a internet é o espaço possível de integração e articulação de todas as pessoas conectadas com tudo o que existe no espaço digital, o ciberespaço (KENSKI, 2008, p. 34).

Neste sentido, Wellman (1999) desenvolve o conceito de comunidades *off-line* e *online*. Para ele, “quando as redes de computadores ligam pessoas bem como máquinas, tornam-se redes sociais”. Na sua pesquisa *Connected Lives: The Project Wellman* busca analisar como se dá uma comunidade no cotidiano e nas conexões via web. Isso quer dizer que, com o acesso às “novas” tecnologias, as práticas educativas devem ser repensadas, pois a geração digital⁴, que é o público com quem se trabalha, utiliza constantemente a rede e, se organiza por meio dela. As redes sociais mais utilizadas pela geração digital são *Facebook*, *MSN*, *Flickr*, *Twitter*, *LinkedIn*, etc...

En la medida en que funcionan como espacios sociales de asociación, circulación de recursos, información y reconocimiento social, las redes suelen ser presentadas como (y a veces serlo, efectivamente) una forma flexible y ágil de intercambio y cooperación. (PALAMIDESSI, 2006, p.21)

Como afirma Kenski (2008, p.47), “as redes de comunicações trazem novas e diferenciadas possibilidades para que as pessoas possam se relacionar com os conhecimentos e aprender.” No entanto, para que essas possibilidades se efetivem enquanto ações é necessário que os professores as compreendam na sua natureza específica, enquanto potencializadoras de novas formas de pensar e desenvolver o processo pedagógico.

⁴“Geração digital refere ao fato de as crianças atuarem em mundos digitais *on-line* ou a lidarem com informações digitais.” (VEEN e VRAKING, 2009, p.28)

O uso de recursos das tecnologias digitais como simulações, telepresença, realidade virtual e inteligência artificial instala um novo momento no processo educativo. O fluxo de interações nas redes e a construção, a troca e o uso colaborativos de informações mostram a necessidade de construção de novas estruturas educacionais que não sejam apenas a formação fechada, hierárquica e em massa como a que está estabelecida nos sistemas educacionais (KENSKI, 2008, p.48).

Assim, é possível perceber que para muito além do uso das redes enquanto redes de instituições, algo estrutural, físico, é preciso pensá-las como forma de socialização do conhecimento entre os professores e alunos, possibilitando uma educação *online*⁵, independente das distâncias geográficas.

Além disso, sabe-se que com a disseminação dos computadores e o surgimento da internet, ampliaram-se os horizontes e as possibilidades da até então denominada Educação a Distância. Este período é composto por muitas transformações e, com o surgimento da *World Wide Web*⁶, as diferentes mídias integram-se e efetivam-se em conjunto. Surgem as primeiras experiências no contexto da Web 1.0, onde a principal preocupação da EaD consistia no conteúdo e na forma como esse era organizado, produzido e disponibilizado para ser “consumido” pelo sujeito. Esse modelo sofreu transformações em função da evolução da Web 1.0 para a Web 2.0, tornando-se mais significativo para o usuário, possibilitado, principalmente, pela popularização da banda larga e desenvolvimento de linguagens novas (VALENTE; MATTAR, 2007).

Enquanto a base da web 1.0 se alicerçava nos navegadores que permitiam acesso a conteúdos e produtos fechados e pré-organizados, de forma que a EaD se “materializava” pelos cursos ofertados no contexto de Ambientes Virtuais de Aprendizagem – AVAs; a base da Web 2.0, propicia o crescimento e o desenvolvimento da comunicação, os softwares passam a se constituir como serviços e espaços onde o sujeito pode construir o conteúdo, ser autor, co-autor, produtor e não somente consumidor de um conteúdo pronto. A grande diferença é que os conteúdos na atualidade são disponibilizados em lugares como *Youtube*, *Facebook*, *blogs*, *wikis*, etc. Nesse sentido, afirma-se alguns dos princípios da Web 2.0 – autonomia, autoria, co-autoria, colaboração, cooperação.

Gracias a las redes de aprendizaje, el tiempo, el lugar y el ritmo de la educación se expanden y se vuelven más individuales, mientras que se promueven la interacción con colegas y la colaboración. Los estudiantes y los profesores que tienen acceso a un ordenador, un módem, una línea telefónica y un servicio de conexión a la red pueden contactar con expertos, material académico y colegas siempre que lo deseen o necesiten (Harasim et al, 1998, p. 33).

Pode-se afirmar que a web 1.0 significou a fase dos sites, das *homepages*, calcando-se em textos e imagens. Era estática e servia simplesmente para informar os usuários que por ali navegavam. “Na Web 1.0, os sites funcionam como folhetos virtuais, em que o usuário vai e “pega” algo.”(VALENTE; MATTAR, 2007, p. 86).

⁵ Modalidade de educação a distância realizada via internet. (KENSKI, 2008, p.80)

⁶ WWW ou World Wide Web significa rede de alcance mundial.

Foi na década de 90 que mostrou sua feição meramente ilustrativa. Na época, toda empresa desejava ter seu espaço na rede.

Com a chegada da web 2.0 a rede mundial de computadores tornou-se mais dinâmica, pois a sua sobrevivência passaria agora a depender da participação dos internautas. Segundo Valente e Mattar (2007, p. 73) “o termo web 2.0 foi cunhado em 2003 pela O’reilly Media”. Para O’reilly, a Web 2.0 apresenta algumas características específicas: o Beta Perpétuo – está sempre em construção; Pequenas Peças Frouxamente Unidas – cada um contribui montando uma parte; Softwares Independente do Dispositivo – funciona entre o cliente/servidor, não necessitando ficar em um dos dois.

O’reilly (2005) apresenta o Mapa Meme onde estão citadas as principais características da web 2.0.

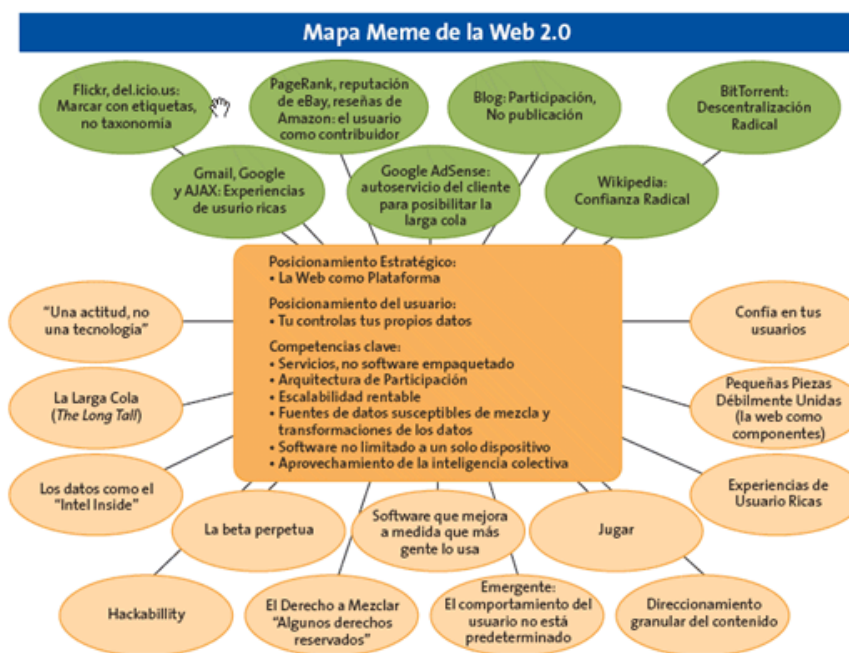


Figura 2 – Mapa meme da Web 2.0
 Fonte: O’reilly, 2005

4 Formação para docência e o Paradigma Pedagógico Inaciano

A formação dos docentes tem sido desafiada a repensar suas práticas, principalmente ao considerar a forma como a atual geração vem se desenvolvendo. Esta reflexão tem sido provocada pela nova geração que, desde cedo, tem contato com as diferentes TD, as quais vêm proporcionando novos espaços e novas formas de aprender. Por isso, os docentes buscam compreender como ocorrem os processos de ensino e de aprendizagem, de forma a potencializar a própria ação docente. Essa necessidade de repensar os processos de formação⁷ e de capacitação docente⁸ torna-se ainda mais

⁷ Formação, segundo Maturana (2008, p. 11), “tem a ver com o desenvolvimento da criança como pessoas capaz de ser co-criadora com outros de um espaço humano de convivência social desejável”

⁸ Capacitação, segundo Maturana (2008, p. 11), “tem a ver com a aquisição de habilidades e capacidades de ação no mundo no qual se vive, como recursos operacionais que a pessoa tem para realizar o que quiser viver.”

premente ao experienciar o movimento da sociedade em rede, a era das relações e das interações.

O controle sobre os alunos declina, em vés de ritos de transmissão, cria-se uma rede de interconexão, tecida em vínculos que sustentam os contatos entre as pessoas. Desinstalar-se de um processo de ensino pautado exclusivamente numa relação presencial, cujos olhares, gestos e palavras ecoam e provocam atitudes visíveis, reações imediatas, e passar a “olhar” o aluno através do computador, do material impresso ou de outras mídias, é uma constante na EaD e nessas vivências novos caminhos, nos saberes vão sendo construídos (SOUZA; SARTORI; ROESLER; 2008, p. 329).

As redes têm potencializado as conexões e o professor tem a possibilidade de criar desafios, bem como de receber o retorno dos alunos a qualquer momento e em qualquer lugar como, por exemplo, utilizando *blogs* onde podem ser deixados comentários, ambientes virtuais de aprendizagem com fóruns, diários, e até mesmo em momentos informais nos comunicadores instantâneos, onde alunos podem tirar dúvidas com o professor. Já para o aluno são conferidas diferentes possibilidades com estas conexões. Um exemplo é a comunicação que ele pode estabelecer com o professor, utilizando-se da rede, pois os materiais, recursos, interações, aulas, etc, estão disponíveis *online*, a todo momento e em qualquer lugar.

O fluxo de interações nas redes e a construção, a troca e o uso colaborativos de informações mostram a necessidade de construção de novas estruturas educacionais que não sejam apenas a formação fechada, hierárquicas e em massa como a que está estabelecida nos sistemas educacionais (Kenski, 2008, p. 48).

O principal ganho da formação docente em rede é a oportunidade de interações entre professores de diversos lugares do Brasil num mesmo espaço digital virtual. As culturas são variadas, mas os problemas podem ser semelhantes em diversos ambientes e a interação em busca de soluções pode ser facilitada por uma rede de docentes que discutem suas práticas, compartilham por meio dessa rede o que aprenderam pelas experiências e, aprendem e desenvolvem novas práticas.

5 O Paradigma Pedagógico Inaciano e a formação de docentes atuantes em instituições jesuítas

A formalização da educação dos jesuítas iniciou no século XVI, com Inácio de Loyola e, desde o início havia uma preocupação com a formação dos professores. Por se tratar de uma educação humanista⁹, fundamentada no cristianismo e com um compromisso ético e solidário, o professor sempre teve um papel muito importante, e por isso, a preocupação com a seleção do corpo docente. Segundo Franca (1952, p. 87) “*Tudo depende do professor*” e a Ratio já trazia que “*el objetivo de la educación jesuítica es el aprendizaje de las letras y de las costumbres cristianas* (KLEIN, 1998).” Primavam pela formação do professor, principalmente pela formação moral, pois o

⁹ “*Estamos entonces comprometidos en la formación de un sujeto que comprenda su vida personal y pública dentro de una antropología Cristiana como persona abierta a Dios y al outro que se encuentra a si mismo y se realiza ‘com los demás’ y ‘siendo para los demás’.*” (PEC, pag. 115)

docente deve ser alguém que dá testemunho, que se configura como um exemplo, uma referência para os seus alunos. Esta preocupação vinha em função do próprio currículo composto por três eixos: humanista, filosófico e teológico.

Na época o professor era desprestigiado, mas devia tratar os alunos com afeto paterno, bondade e justiça; não distinguir entre rico e pobre; não dirigir palavra injuriosa; ter bom humor e jovialidade. Era visto como *ajudante*¹⁰, ou seja, *aquele que serve e colabora no processo formativo dos alunos* (KLEIN, 1997, p.114).

Como o professor tem a função de dar testemunho, de ser um exemplo, a Companhia de Jesus elaborou alguns direcionamentos para a ação educativa.

A fim de chegar à genuína colaboração e partilha de responsabilidades, os leigos necessitam conhecer a espiritualidade inaciana, a história educativa, as tradições e a vida da Companhia (Características da Educação da Companhia de Jesus, 1987, p. 49).

Considerando que o compromisso com a formação do professor é inerente ao trabalho que a Companhia de Jesus vem desenvolvendo, em seus documentos há alguns fundamentos a serem destacados que orientam este trabalho: Inácio de Loyola, fundador da Ordem dos Jesuítas, da Companhia de Jesus, os primeiros companheiros, constituídos por um grupo de homens unidos para levar adiante a missão jesuíta e a Parte IV das Constituições, documento escrito por Inácio de Loyola, no qual formaliza as diretrizes norteadoras para seus seguidores. Contudo, neste trabalho desenvolveremos um dos mais atuais e vigentes documentos para a educação da Rede Jesuíta que é o *Paradigma Pedagógico Inaciano: uma proposta prática*.

O Paradigma Pedagógico Inaciano sugere a aplicação dos cinco pontos (Contexto-Experiência-Reflexão-Ação-Avaliação) os quais devem dar conta de uma formação integral do aluno. Isso tem se tornado fator-chave para que os docentes das escolas jesuítas busquem aprender cada vez mais sobre a geração digital e sobre os espaços virtuais nos quais essa geração vive e convive.

Estamos vivendo num novo **contexto** de aprendizagem, que extrapola as paredes da escola, ou o ambiente em que estávamos acostumados a aprender. Tanto para o professor quanto para o aluno tem surgido outras possibilidades de aprender. Isso tem sido proporcionado pela internet e o seu constante crescimento e uso. Ramal (2006) vai citar alguns exemplos desta transformação: a velocidade de produção e circulação de informações, a relação entre aprendizagem – trabalho – cidadania e o advento das tecnologias digitais.

Assim, os novos contextos de aprendizagem tornam-se ambientes de ensino e aprendizagem onde aluno e professor podem **experientiar** e simular situações que não seriam possíveis de forma presencial física. Fundamentados em Schlemmer (2008), é possível compreender que, por exemplo, a tecnologia de Metaverso poderia se constituir como parte de um novo contexto de aprendizagem, no qual é possível experientiar situações que não seriam possíveis de forma presencial física. Segundo a autora,

Metaversos se constituem enquanto plataformas virtuais em 3D, que extrapolam os limites da simulação do mundo físico, possibilitando a socialização dos sujeitos, por meio de novas formas de organização social que podem ser criadas em “mundos paralelos”. Nos metaversos identidades podem ser construídas para representar, o “eu digital virtual”, uma espécie de

¹⁰ “A metáfora ‘professor-ajudante’ provém dos *Exercícios Espirituais*, em que Inácio de Loyola orienta ‘aquele que dá os exercícios’ a desempenhar um papel coadjuvante no processo do exercitante, sem substituí-lo em sua busca, nem impor-lhe o ritmo de trabalho, nem, muito menos, induzi-lo a qualquer decisão de vida, por meritório que seja” (KLEIN, 1997, p. 115).

“corporificação”, denominada por Lévy (1999) de “corpo tecnologizado”. Esse avatares são criados/customizados de acordo com as preferências e desejos do sujeito que será representado por ele nesse espaço em 3D. É por meio dele que podemos nos teletransportar ou teleportar para outros espaços nos mundos. Nos metaversos, espaços que reproduzem ambientes físicos se misturam a espaços que reproduzem o resultado da nossa imaginação, a fantasia vira “realidade” e podemos viver a “metáfora da nossa vida”, o que importa nesses mundos realmente é viver, experimentar, construir, comprar, interagir, brincar, enfim, conviver. Nesses ambientes podemos ser, por meio dos avatares, nós mesmos ou quem desejarmos ser, viajar por espaços fictícios ou totalmente metafóricos.

Assim, pode-se simular um ambiente para várias atividades na área da física, da biologia, da química, etc, como também podem ser criados ambientes ficcionais, frutos da imaginação e que não possuem correspondência no nosso mundo presencial físico. Nesse, os alunos com seus avatares podem se expressar da maneira como desejarem. A imersão e a experimentação destes ambientes podem levar os sujeitos a um processo reflexivo.

Essa **reflexão** situa-se desde o processo de construção da sua Identidade Digital Virtual, de ver como cada um se representa nesse espaço, até os conteúdos que ali estão representados graficamente, bem como as possibilidades de construção conjunta que surgem. A reflexão que as práticas pedagógicas se propõem a despertar no aluno, as quais na sala de aula muitas vezes fica somente no plano da imaginação, num metaverso o aluno tem a possibilidade de estar imerso no ambiente 3D representado graficamente. Por isso, ele tem uma experiência direta com o objeto do conhecimento, uma vez que a simulação gráfica favorece a sua promoção.

Além disso, um espaço fundamentado na solidariedade, na ética, na convivência, pode se traduzir numa oportunidade de já estar preparando os sujeitos para esta vivência no mundo presencial físico, ao qual todos estamos orientados. Todas as aprendizagens que a Pedagogia Inaciana proporciona, são bases para levar a uma **ação**. Nesse sentido, a experiência educativa em uma escola jesuíta deve preparar o aluno para um agir no mundo, *formar homens e mulheres para os demais*¹¹. E isso, na atualidade, inclui também as interações digitais virtuais, o saber viver e conviver no mundo digital virtual.

Também, tudo o que se aprende e o que se faz, deve ser constantemente acompanhado e avaliado, pois a permanente busca por aprimoramento deve estar pautada por uma **avaliação** continuada e formativa.

Assim, as transformações na sociedade global e os avanços tecnológicos digitais têm nos levado a compreender, cada vez mais, o contexto em que os nossos alunos estão inseridos, e a forma como estão aprendendo. Uma das maneiras de fazer isso é proporcionar aos docentes a experiência de aprender em metaversos, assim, eles podem ter uma experiência concreta do que isso significa e, dessa forma, construir fundamentos mais sólidos para repensar suas práticas pedagógicas.

6 Metodologia

Buscando contextualizar essa pesquisa, quanto ao seu delineamento, pode-se dizer que ela é de natureza **aplicada**, pois o conhecimento gerado visa aprimorar o trabalho em rede desenvolvido pelos docentes dos colégios jesuítas no Brasil; apresenta uma **abordagem qualitativa e quantitativa, (quali-quantitativa)** quantitativa porque, em

¹¹ Frase do P. Pedro Arrupe, antigo Superior Geral da Companhia de Jesus.

se tratando de redes sociais, foi feita uma análise dos laços, os quais puderam ser quantificáveis e também representados graficamente, segundo a topologia de redes. Ugarte (2008, p. 20) apresenta três modelos de rede, a partir dos preceitos de Baran: centralizada, descentralizada e a distribuída¹². Mancé (2009) acrescenta ainda a rede complexa. A topologia apresentada na figura a seguir evidencia os diferentes formatos que uma rede pode assumir, podendo se referir a forma como uma sociedade, comunidade, grupo ou outro tipo de agrupamento social se organiza.

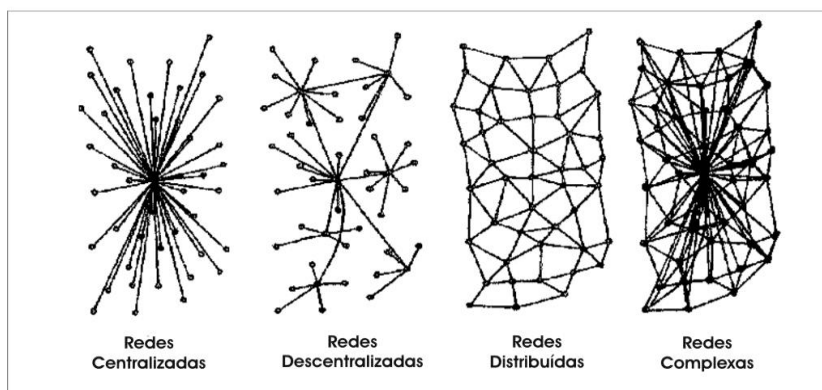


Figura 3 – Topologia de redes segundo Mancé (2009)

Também ela foi qualitativa porque o pesquisador teve contato direto e prolongado com sua fonte de dados, fazendo com que a interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados fossem básicas no processo desta pesquisa pois já eram de conhecimento do autor.

A pesquisa configura-se ainda como uma **pesquisa exploratória**, sendo que o problema de pesquisa foi sendo elaborado ao longo de quatro anos de trabalho realizado com os docentes de diferentes colégios jesuítas, por meio de conversas informais durante os cursos que foram desenvolvidos. Na pesquisa exploratória, segundo Luna (2007, p. 62), há algumas “*vertentes metodológicas que defendem que a construção do problema ocorra ao longo e como parte do processo de pesquisa*”.

Nesse quadro metodológico foram analisados textos dos chats e imagens registrados durante o desenvolvimento de curso para professores da rede jesuíta no Brasil. Um dos objetivos da pesquisa foi como estimular a aprendizagem *online*, em rede, de forma que os professores, mesmo estando dispersos geograficamente, sintam-se pertencentes a um mesmo grupo que compartilha pressupostos comuns e, por isso, do ponto de vista dos procedimentos técnicos, pode-se chamar de um **estudo de caso**, o qual possibilita delimitar o objeto, considerando-o singular. Conforme relatado anteriormente, há uma escassez de pesquisa sobre a Pedagogia Inaciana e, mais ainda, sobre essa no contexto da TD. Por isso, estudar a Pedagogia Inaciana no contexto de ECODI pode ser considerado uma experiência singular. LUDKE e ANDRÉ (1986, p. 17), afirmam que “*quando queremos estudar algo singular, que tenha um valor em si*

¹² http://augustodefranco.locaweb.com.br/images/uploads/Baran_Ugarte.gif . Acesso em: 24 jan. 2009.

mesmo, devemos escolher o estudo de caso.” Sendo um estudo de caso, parte-se do princípio de que a ida a campo é uma imersão em ambientes em que os fenômenos podem revelar muita coisa. Por isso, a atitude de descoberta é fundamental, ou seja, um olhar sempre atento a tudo o que pode aparecer. Embora esteja em contato e interagindo em função do trabalho de alguns anos, sempre há um olhar mais aguçado e preparado para o que poderá se manifestar. Também, pode-se classificar como uma pesquisa **bibliográfica e documental**, pois serão utilizados materiais já publicados, bem como documentos da Companhia de Jesus, os quais são internos da Ordem.

A pesquisa foi realizada no contexto Programa Loyola e teve como foco principal os professores dos Colégios Jesuítas no Brasil. Este universo, conforme tabela abaixo compreendia, em 2009, 1990 professores atuando desde a educação infantil até a educação de jovens e adultos.

Quadro 2: Províncias, Colégios e respectivos números de professores

Província	Colégio/UF	Professores
Brasil Nordeste	Escola João Paulo II - BA	18
	Colégio Santo Inácio - CE	93
	Colégio Antonio Vieira - BA	200
	Esc. Centro Social Mangueira - BA	18
	Colégio Diocesano - PI	144
	Escola Santo Afonso Rodriguez - PI	58
Brasil Centro Leste	Colégio Loyola - MG	138
	Colégio dos Jesuítas - MG	147
	Nova Friburgo - RJ	88
	Colégio Santo Inácio - RJ	308
	ETE – MG	54
	Colégio São Luís - SP	156
	Colégio São Francisco Xavier - SP	78
Brasil Meridional	Colégio Medianeira - PR	154
	Colégio Catarinense - SC	127
	IAESC – SC	9
	Colégio Anchieta - RS	200
Total		1990

Para a coleta de dados, foi realizado o curso “ECODI INACIANO¹³”, ofertado de forma aberta, mas direcionado aos docentes destas escolas, em nível nacional, pois haviam alguns pré-requisitos para poderem participar:

- 1) Ser docente de uma instituição jesuíta;
- 2) Ter conhecimento básico da Pedagogia Inaciana;
- 3) Ter conhecimento/experiência no uso dos principais serviços da internet;
- 4) Dispor de acesso regular à Internet, com banda larga;
- 5) Possuir endereço de correio eletrônico (e-mail);
- 6) Ter dedicação de 5 horas semanais para a participação nas atividades síncronas e assíncronas;

Para a coleta de dados, foram utilizados o Metaverso *Second Life*, o Google Docs, o Gmail, o MSN e o Skype... e protocolos de observação realizadas pelo pesquisador. O *Second Life*¹⁴ foi utilizado porque possibilita a imersão dos sujeitos de forma que proporciona uma experiência muito próxima do presencial físico, devido aos recursos que possui. Além disso, a Unisinos tem uma ilha criada no *Second Life* e esta tem por objetivo principal o desenvolvimento de pesquisas que envolvem atividades educacionais.

O *Google Docs* foi utilizado para preparar os encontros. Como eram dois professores, a intenção era preparar e socializar os encontros entre estes professores. Para isso, utilizou-se o GDocs pois auxiliaria na socialização online do que haviam pensado. Partia-se de uma temática do dia e faziam-se alguns acréscimos com slides, vídeos, textos, etc... Este aplicativo é um exemplo no contexto da Web 2.0.

A cada encontro era registrada a presença dos alunos numa planilha do Excel, para que ao final do curso pudessem ser avaliados quantitativamente a participação de cada um e poder enviar certificado ou não. Também, criou-se um email no Gmail de onde eram enviadas as comunicações aos alunos ecodi.inaciano@gmail.com.

Para a análise de dados, foi utilizado o UCINET, software com a finalidade de auxiliar na análise de redes sociais, e também o NetDraw, por meio do qual foi possível representar graficamente a rede que foi constituída.

7 Considerações finais

Retomando as questões iniciais apresentadas neste artigo, conclui-se que a aprendizagem em rede, com o grupo de sujeitos-participantes do processo de capacitação, se deu de forma desafiadora, mas com um resultado satisfatório. O que moveu o grupo desde o início foi a curiosidade em aprender sobre uma nova tecnologia para trabalhar com os alunos. Os sujeitos-participantes tinham interesse em descobrir como, a partir dessa novidade que representa a tecnologia de Metaverso, bem como a

¹³ A tecnologia-conceito “Espaço de Convivência Digital Virtual – ECODI” é resultado do amadurecimento teórico, fundamentado em pesquisas realizadas desde 1998, sobre o uso de diferentes Tecnologias Digitais Virtuais – TDV em processos de ensino e de aprendizagem, numa abordagem interacionista/construtivista/sistêmica que entende as tecnologias como potencializadoras do desenvolvimento sócio-cognitivo-afetivo. O suporte teórico dessas pesquisas se fundamenta na Epistemologia Genética de Jean Piaget, na Biologia do Conhecer, na Teoria da Autopoiesis de Humberto Maturana e Francisco Varela, na Teoria do Emocionar de Humberto Maturana, nos estudos do Sociólogo Manuel Castells e do filósofo Pierre Lévy (SCHLEMMER, 2009).

¹⁴ “O *Second Life* é um ambiente colaborativo de realidade virtual, com interface 3-D, em que é possível montar seu avatar, construir, comprar, vender objetos (ou seja, um ambiente que contempla, virtualmente, o conceito de propriedade intelectual) e que, por isso, possui sua própria moeda, o ‘lindendolar’”(MAIA; MATTAR, 2007, p.80).

tecnologia-conceito ECODI, poderiam potencializar a aprendizagem em rede e efetivamente, inovar no âmbito das práticas pedagógicas.

Entre os vários elementos que permitiram compreender como propiciar o compartilhamento de experiências e a aprendizagem *online*, em rede, de forma que os professores, mesmo estando dispersos geograficamente, sintam-se pertencentes a um mesmo grupo que compartilha pressupostos comuns, retoma-se o registro realizado por DA (*acho que tem muito que caminhar para trabalhar em rede; tive oportunidade de experienciar o trabalho em rede; não tinha ideia do que era na verdade; de poder se comunicar com outras pessoas com um objetivo comum*). Assim, é possível perceber a importância de que os professores vivenciem processos de aprendizagem *online*, em rede, de forma que possam atribuir significado, possibilitando uma melhor compreensão sobre como podem trabalhar com seus alunos de forma mais interativa.

Além disso, retomando o segundo objetivo deste estudo, a “geração digital” está imersa nas redes sociais descobrindo novas formas de aprender, por meio do uso de diferentes linguagens. Com isso, as instituições educacionais tem o desafio de compreender o mundo em que eles transitam, a fim de buscar uma aproximação mais efetiva. Assim é também objetivo buscar elementos para compreender se a capacitação docente em Espaços de Convivência Digitais Virtuais - ECODI - tecnologia-conceito sistematizada por Schlemmer et al. (2006, 2007) e Schlemmer (2008, 2009, 2010, 2012), pode contribuir para que o professor melhor se aproxime de seus alunos “geração digital” e como isso é evidenciado.

Conforme relato de DA (*a gurizada aprende um pouco assim; vejo nas aulas que eles vão se ensinando uns aos outros*) e FL (*é verdade eles vão ensinando uns aos outros; e contribuem muito durante a aula*). Com isso, evidencia-se que os professores compreendem que seus alunos já estão atuando em rede, ao passo que os docentes nem sempre sabem como aproveitar essa forma de trabalho no contexto do desenvolvimento das práticas pedagógicas. Contudo, é importante ressaltar que os professores aprendem com os alunos e isto mostra um outro perfil de professor, ou seja, aquele que não é o dono da verdade. Esse contexto aponta para uma nova perspectiva de atuação pedagógica, considerando a geração digital.

Além disso, ao iniciar a análise dos dados houve uma surpresa com as diferentes compreensões que haviam sido vinculadas a esse objetivo da pesquisa. Acredita-se que, um dos objetivos de pesquisar, é promover o questionamento de si mesmo sobre como tomar novos rumos. Como sempre se ouve e se vê que as escolas ensinam vários recursos tecnológicos aos alunos, costuma-se pensar que era para preparar os alunos para atuarem num contexto de tecnologia digital. Contudo, retomando as leituras, percebe-se que quem está aprendendo a utilizar as tecnologias é a escola. Isso acontece porque a própria escola precisa se aproximar desta geração que já atua em rede, que já é digital, pois para esta geração, muitas vezes, a escola é extremamente monótona.

Esse novo aprendizado necessário à escola fica mais evidente ainda quando um dos sujeitos-participantes da pesquisa referem que estão fazendo o curso porque os seus alunos estão achando chatas suas apresentações de PowerPoint e vídeos do Youtube. Como afirma HT (*Fiquei curiosa para conhecer o 3d*) manifestando que o colégio, que já trabalha com a web 2.0, quer aprender sobre mundos virtuais para incrementar suas práticas. Também, como demonstra DA (*a aula de hoje tava show de bola adorei; aprendi muito e estou curioso para aprender mais*) evidenciando a satisfação em aprender algo diferente e que poderá também fazer diferença nas suas aulas. Assim, entendo que a capacitação docente em ECODI pode sim contribuir para que o professor se aproxime de seus alunos “nativos digitais”, o que ficou evidente a partir dos

elementos trazidos pelos próprios sujeitos-participantes da pesquisa, a partir da sua vivência na constituição do ECODI INACIANO.

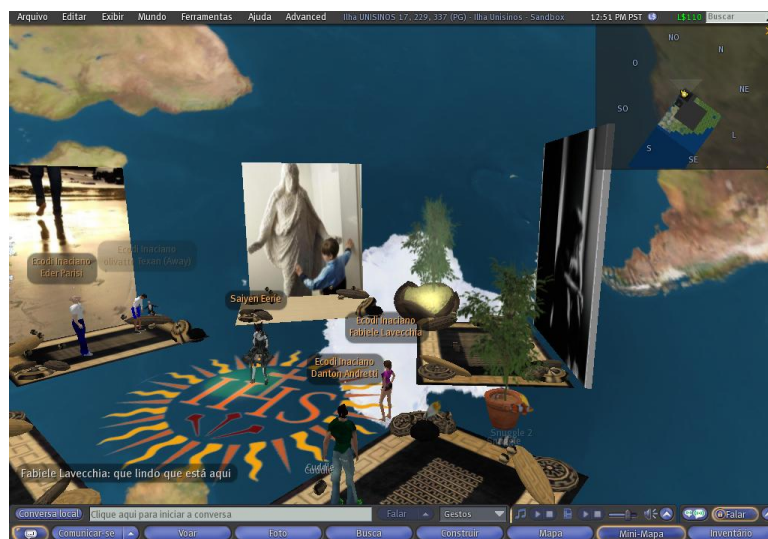


Figura 4 – a configuração do ECODI Inaciano

Após ter retomado e discutido cada um dos objetivos perseguidos neste texto apresentados no início deste trabalho, a partir dos achados da pesquisa, retoma-se o problema de pesquisa que consistiu em investigar “como se configuram e são potencializados os processos de capacitação continuada, em rede, na constituição de ECODI, permeados pelo Paradigma Pedagógico Inaciano (Contexto-Experiência-Reflexão-Ação-Avaliação), no âmbito dos Colégios Jesuítas”, a fim de explicitar, de forma sistematizada, os elementos encontrados capazes de responder a o problema de pesquisa.

Assim, pode-se dizer, a partir da pesquisa realizada, que:

Os processos de capacitação continuada, em rede, na constituição de um ECODI permeado pelo Paradigma Pedagógico Inaciano, se configuram a partir do Contexto dos sujeitos da aprendizagem, no caso, da dissertação que deu origem a esse artigo, dos sujeitos-participantes da pesquisa (professores dos Colégios Jesuítas).

Os processos de capacitação continuada, em rede, na constituição de um ECODI (nesse caso o ECODI INACIANO) permeado pelo Paradigma Pedagógico Inaciano podem ser potencializados na medida em que esse ECODI puder ser ampliado para outros grupos de professores, ampliando a rede e, constituindo-se enquanto uma comunidade virtual de aprendizagem e de prática que se efetiva num espaço de convivência digital virtual. Também entende-se que um fator de potencialização está na constituição de ECODI com os alunos, o qual possibilitará ao professor novas experiências, contribuindo para a reflexão na e sobre a ação pedagógica, e potencializando seu processo de capacitação continuada, uma vez que essa se dá também a partir do próprio contexto/ambiente de trabalho.

Além disso, uma tecnologia que permite imersão do sujeito em ambientes em 3D, por meio de um avatar, o qual propicia a representação do “eu” digital virtual naquilo que o sujeito é ou gostaria de ser, e ainda possibilita a interação por meio de diferentes formas de comunicação (utilizando a linguagem textual, oral, gestual e gráfica) potencializa as experiências, sendo essas mais prazerosas e significativas do ponto de vista das aprendizagens desenvolvidas.. As possibilidades de trocar de roupa, editar

aparência, falar, fazer gestos, são alguns exemplos de elementos que, em muito, se parecem com o que acontece na vida cotidiana de cada sujeito. Por isso, ao se familiarizar e desenvolver fluência na tecnologia, os sujeitos participantes sentem-se a vontade para trabalhar de forma colaborativa, e repensarem suas práticas pedagógicas, até porque em se tratando da tecnologia-conceito ECODI, isso é propiciado e incentivado.

Nesse contexto, Schlemmer & Lopes (2012) questionam: Mas o que mudou com o advento da Internet e suas tecnologias, tais como os comunicadores instantâneos, as redes sociais digitais, os metaversos, entre outros? O “homo socius” mudou? A sociedade mudou? As evidências que se pode tirar das redes sociais digitais indicam que sim. Atualmente, a amizade não se restringe apenas aos contextos locais, mas espalha-se por todo o planeta; são amigos que conhecemos somente por texto, por voz, por fotos, vídeos e, até mesmo, somente pelo seu avatar. Podemos seguir, não uma, mas várias pessoas pelo Twitter; integramos comunidades digitais virtuais de toda a natureza, de relacionamento, de aprendizagem, de trabalho, de lazer, de hobbies, de esporte, enfim, de assuntos específicos que nos interessam. Através das redes sociais digitais os diálogos não cessam apesar da distância física, e as diferentes modalidades de telepresença e presença digital já são amplamente mescladas às identidades físicas. Assim, a forma de conhecer pessoas, de fazer amigos, de manter relacionamento, bem como a forma de estudar, de trabalhar, de fazer compras, de realizar negócios, ou seja, de viver e conviver em diferentes instâncias mudou significativamente. Viver nos dias de hoje, mesmo que não tenhamos consciência disso, significa existir numa sociedade interligada por uma infraestrutura de serviços de telecomunicações, sejam elas para a nossa própria existência civil, financeira ou cultural. Diferentes TD surgem a cada dia, muitas vezes exigindo nossa adaptação – mesmo que a contragosto – outras vezes trazendo novas possibilidades, novas formas de viver e de conviver num mundo em num mundo híbrido, onde espaços analógicos e digitais coexistem no universo das relações humanas.

8 Bibliografia

- CASTELLS, Manuel (1999). **A Sociedade em Rede**. Volume I. São Paulo: Paz e Terra.
- FRANCA, Leonel. **O método pedagógico dos jesuítas: o "ratio studiorum": introdução e tradução**. Rio de Janeiro: Agir, 1952.
- HARASIM, Linda et al. **Redes de aprendizagem: guia para La enseñanza y el aprendizaje en red**. Barcelona: GEDISA, 2000.
- HOWE, N. & STRAUSS, W. **Millennials rising: The next greatest generation**. New York: Vintage Books, 2000.
- KENSKI, Vani M. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 6. ed. Campinas, SP: Papirus, 2008. – (Série Prática Pedagógica)
- KLEIN, Luiz Fernando. **Atualidade da pedagogia jesuítica**. São Paulo: Loyola, 1997.
- KLEIN, Luiz Fernando. **La Formación de los Profesores a la luz de la Pedagogía Ignaciana**. São Leopoldo: UNISINOS, 1998. Trad. Jorge Galecio.
- LOCATELLI, Ederson L. **A construção de Redes Sociais no processo de formação docente em Metaverso: no contexto do Programa Loyola**. Dissertação (mestrado) -- Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Programa de Pós-Graduação em Educação, São Leopoldo, RS, 2010.
- LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: E.P.U., 1986-2004. 99 p. (Temas básicos de educação e ensino)

- LUNA, Sergio Vasconcelos de. **Planejamento de pesquisa**: uma introdução: elementos para uma análise metodológica. São Paulo: PUCSP EDUC, 2007.
- MAIA, Carmem; MATTAR, João. **ABC da EaD**. 1 ed. São Paulo: Pearson Prentice, 2007.
- OBLINGER, Diana. **Boomers, Gen-Xers, Millennials**. Understanding the new students. Educase, July-August, 2003. p.37-47. Disponível em <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ERM0342.pdf>
- MANCE, André Euclides. Redes de colaboração solidária. In: CATTANI, A. D. et al. **Dicionário Internacional da Outra Economia**. Coimbra: Edições Almedina, 2009. p.278
- UGARTE, David de. **O poder das redes**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.
- O'REILLY, Tim. 2005. **What is Web 2.0?** Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. Set/2005. Disponível em: <http://oreilly.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html> Acesso: 18/abr/2010.
- PALAMIDESSI, Mariano. Las escuelas y las tecnologías en el torbellino del nuevo siglo. In: PALAMIDESSI, Mariano(Comp.). **La escuela en la sociedad de redes**. Una introducción a las tecnologías de la informática y la comunicación en la educación. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2006.
- PAPERT, Seymour. **The connected family**: bridging the digital generation gap. Atlanta, Georgia, EUA: Longstreet Press, 1996.
- PEDAGOGIA INACIANA**: Uma proposta prática. São Paulo: Loyola, 1993.
- PRENSKY, Marc. Digital Natives Digital Immigrants. In: PRENSKY, Marc. **On the Horizon**. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001. Disponível em <http://www.marcprensky.com/writing/>.
- RAMAL, Andrea Cecilia. Nuevas formas de pensar y aprender. In: **Proyecto Educativo Comun**. Paraguay: Ediciones Montoya, 2006.
- SCHLEMMER, Eliane ; BACKES, Luciana ; FRANK, Patricia Silva Smurra ; SILVA, Frederico Andros da ; SENT, Deise Tavares Del . **ECoDI**: A criação de um Espaço de Convivências Digital Virtual. In: XVII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - XVII SBIE, 2006, Brasília. XVII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - XVII SBIE, 2006.
- Schlemmer, E.; Backes, L.; Bandeira, B. F.; Soares, H. C. M (2007). **Espaço de convivência digital virtual na formação de professores**: um estudo sobre as representações na interação In: 13º Congresso Internacional de Educação (pp.1 – 12), 2007, Curitiba. Anais do 3º Congresso Internacional de Educação. Curitiba. v.1.
- SCHLEMMER, Eliane. **ECoDI – A criação de espaços de convivência digital virtual no contexto dos processos de ensino e aprendizagem em metaverso**. Cadernos IHU Idéias (UNISINOS), v. 6, p. 1-31, 2008.
- SCHLEMMER, Eliane. **Web 3.0, TMSF, Web 3D, ECODIS**: Um Futuro Muito Presente na Educação a Distância? In: VI Conferência Internacional de TIC na Educação – Challenges 2009, 2009, Braga. Anais VI Conferência Internacional de TIC na Educação – Challenges 2009. , 2009.
- _____ (2009). **Telepresença**. Curitiba: Iesde Brasil.
- _____ (2010). **Formação de professores na modalidade on-line**: experiências e reflexões sobre a criação de Espaços de Convivência Digitais Virtuais ECODIs. In: Em Aberto (pp. 99-122), v. 23.
- SCHLEMMER, Eliane; LOPES, Daniel de Queiroz. A Tecnologia-conceito ECoDI: uma perspectiva de inovação para as práticas pedagógicas e a formação universitária. In

- VII Congresso Iberoamericano de Docência Universitária, 2012, Porto, Portugal. Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade do Porto.
- SOUZA, Alba R. B. de; SARTORI, Ademilde S.; ROESLER, Jucimara. **Mediação pedagógica na educação a distância**: entre enunciados teóricos e práticas construídas. In: Ver. Diálogo Educ., Curitiba, v. 8, n. 24, p. 327-339, maio/ago. 2008
- TAPSCOTT, Don. **Growing up digital**: The rise of the Net Generation. New York: McGraw-Hill, 1998.
- VALENTE, C.; MATTAR, J. **Second Life e Web 2.0 na educação**: o potencial revolucionário das novas tecnologias. São Paulo: Novatec, 2007.
- TREIN, D. SCHLEMMER, E. Projetos de aprendizagem baseados em problema no contexto da web 2.0: possibilidades para a prática pedagógica. Revista e-Curriculum, PUCSP-SP, Volume 4, número 2, junho 2009. Disponível em <http://www.pucsp.com.br/ecurriculum> Acessado em: 15/04/2010
- VEEN, Wim e VRAKKING, Bem. **Homo Zappiens**: educando na era digital. Porto Alegre: Artmed, 2009
- WELLMAN et al. **Computer networks as social networks**: collaborative work, telework and virtual community. Annu. Rev. Sociol. 1996. 22:213-38.p.214
- KLEIN, Luiz Fernando. **Atualidade da pedagogia jesuítica**. São Paulo: Loyola, 1997.
- KLEIN, Luiz Fernando. **La Formación de los Profesores a la luz de la Pedagogía Ignaciana**. São Leopoldo: UNISINOS, 1998. Trad. Jorge Galecio.
- MANCE, André Euclides. Redes de colaboração solidária. In: CATTANI, A. D. et al. **Dicionário Internacional da Outra Economia**. Coimbra: Edições Almedina, 2009. p.278
- UGARTE, David de. **O poder das redes**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.