



ieTIC2020: Livro de Atas

Editores

José António Moreira

Vítor Gonçalves

Ana García-Valcárcel

Pilar Gutiez Cuevas

OUTUBRO DE 2020

Ficha Técnica

Título

ieTIC2020: Livro de Atas
VI Conferência Ibérica de Inovação na Educação com TIC

Editores

| | |
|-----------------------------|---|
| José António Moreira | Universidade Aberta - Portugal |
| Vítor Gonçalves | Instituto Politécnico de Bragança - Portugal |
| Ana García-Valcárcel | Universidad de Salamanca - Espanha |
| Pilar Gutiez Cuevas | Universid Complutense de Madrid - Espanha |

Grafismo e página web

Website (design): Rogério Carvalho, Instituto Politécnico de Bragança - Portugal
Website (Inglês): João Sérgio Sousa, Instituto Politécnico de Bragança - Portugal
Website (Espanhol): Marta Martín del Pozo, Universidad de Salamanca - Espanha
Website & videoconferência: César Sequeira, Universidade Aberta - Portugal
EasyChair & Website: Vítor Gonçalves, Instituto Politécnico de Bragança - Portugal

Organização evento ieTIC2020 (Açores):

Universidade Aberta, Portugal

José António Moreira, Daniela Barros, Maria de Fátima Goulão, Susana Henriques, Sandro Jorge, Séfora Silva, Joana Correia e Leonardo Sousa

Colaboração evento ieTIC2020 (Açores):

Instituto Politécnico de Bragança, Portugal

Manuel Meirinhos, João Sérgio Pina Carvalho Sousa, Vítor Gonçalves & Maria Raquel Vaz Patrício

Universidad de Salamanca, Espanha

Ana García-Valcárcel, Luis Gonzalez Roderro & Marta Martín del Pozo

Universidad Complutense de Madrid, Espanha

Pilar Gutiez Cuevas & Francisco J. García Tartera

Edição

Local: Porto, Portugal

Data de edição: outubro de 2020

ISBN: 978-972-745-270-5

Handle: <http://hdl.handle.net/10198/19663>

URL: www.ietic.ipb.pt

Email: ietic@ipb.pt

O Facebook como artefacto educacional? O caso do projeto Reviver na Rede

Facebook as an educational artefact? The Reviver na Rede project

João Pinto¹, Teresa Cardoso²

¹Laboratório de Educação a Distância e Elearning, LE@D, Universidade Aberta, Portugal, jppinto@lead.uab.pt, ²Dept. de Educação e Ensino a Distância, LE@D, Universidade Aberta, Portugal, teresa.cardoso@uab.pt

Resumo

Neste texto, em que se assume o registo de ensaio, pretende-se explorar a possibilidade do Facebook constituir um artefacto promovedor de aprendizagens (in)formais no contexto da Educação Aberta, tendo como exemplo o caso prático do projeto REviver na Rede. A revolução digital impulsionou o paradigma da sociedade rede com impacto nos estilos de vida, cada vez mais virtuais e *online*, estimulando novas formas de aprendizagem. Atualmente o Facebook tornou-se um gigantesco e global palco virtual, no qual se promovem comportamentos e novas possibilidades de interação, configurando-se como um recurso significativo para o processo de ensino e aprendizagem; simultaneamente, também se tornou num disseminador de práticas e experiências educativas. Concluímos que o Facebook tem vindo a emergir na Educação, assumindo várias valências. Para além de instrumento (artefacto) educacional, digital e multimédia, também é visto como tendo um papel muito relevante na disseminação e construção do conhecimento.

Palavras-Chave: *Facebook, educação aberta, artefacto, aprendizagem.*

Abstract

In this text, in which we assume the essay format, we aim at exploring the possibility of Facebook being a contributing artefact to (in)formal learning in the context of Open Education, taking as an example the project REviver na Rede. The digital revolution has boosted the paradigm of the networked society with an impact on lifestyles, increasingly becoming virtual and online, stimulating new forms of learning. Currently, Facebook has become a gigantic and global virtual stage, in which behaviors and new possibilities of interaction are promoted, configuring as a significant resource for the teaching and learning process; simultaneously, it has also become a disseminator of educational practices and experiences. We conclude that Facebook has been emerging in Education, assuming several dimensions. In addition to being an educational, digital and multimedia instrument (artefact), it is also seen as having a key role in the dissemination and construction of knowledge.

Keywords: *Facebook, open education, artefact, learning.*

1 Introdução

Habitamos numa sociedade e num tempo onde a informação circula intensamente, que está em permanente mutação, e onde o conhecimento é um recurso sempre em reconstrução e expansão. A revolução tecnológica fez emergir um novo paradigma social, descrito por Castells (2011) como “sociedade em rede”, alicerçado no poder da informação. Uma sociedade globalizada, estruturada segundo redes mediadas pela tecnologia, sem fronteiras geográficas nem temporais, nas quais todos podem aceder a “plataformas

relacionais adequadas à coparticipação [...] que estimula as relações, os compartilhamentos e as trocas [...] entre quem esteja disponível para entrar em interação” (Santos & Petersen, 2014, p. 85).

Estamos numa nova era, que nos oferece múltiplas possibilidades de aprender, independentemente do espaço e do tempo, onde a escola tradicional, neste novo paradigma, perde exclusividade e a centralidade na construção do conhecimento. Assistimos a uma disseminação da aprendizagem através de novos recursos de aprendizagem, oferecendo aos indivíduos novas formas de aprenderem e de evoluírem ao longo da vida, trazendo consigo uma gama de novas práticas de ensino-aprendizagem que se popularizaram com o advento das tecnologias digitais.

As redes sociais, particularmente o Facebook, “têm vindo a constituir-se como um espaço alternativo, onde se fazem e reforçam amizades e que, como espaço social que são, dão igualmente lugar a processos de construção de identidade” (Amante, 2014, p.35). Isto permite projetar a identidade de cada indivíduo para além do ambiente *offline*, sendo a mesma comprovada e validada pelos outros através do *feedback* que fazem às interações *online*. Existe, portanto, aqui “um ecossistema muito novo, onde os contextos de aprendizagem formal e informal interagem continuamente, o que traz evidentes desafios” (Maia e Carmo, 2016, p. 21), também à Educação. A forma «como», «onde» e «com quem» se aprende na nossa sociedade atual perde relevância para os novos estilos de aprendizagens. Assim, o Facebook pode (e deverá) ser utilizado como espaço de aprendizagens informais, dado poder demonstrar-se o seu potencial para contribuir para a formação do indivíduo ao longo da sua vida.

2 Sociedade em Rede, Facebook e os novos desafios para a educação

O atual paradigma tecnológico, organizado em torno das novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), mais flexíveis e poderosas, implicou novas capacidades, novos padrões de vida, bem como novas formas sociais de organização. Assim, “o surgimento da sociedade em rede é resultado da interação de duas forças relativamente autónomas: o desenvolvimento de novas tecnologias e a tentativa da sociedade de reaparelhar-se com o uso do poder da tecnologia para servir a tecnologia do poder” (Castells, 2011, p. 69).

Estas transformações deram poder aos utilizadores, deixando estes de ser apenas meros consumidores de conteúdos, passando a ser também produtores. Bruns (2006) definiu esta nova atitude no termo “Producers” (p. 3), um conceito que emerge de fenómenos como a cibercultura e a cultura participatória, com implicações transversais às várias dimensões

da vida dos indivíduos. A este propósito, entendemos ser de recordar que Lévy (1999) definiu cibercultura como um “conjunto de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (p. 17). Já a cultura participativa, para Rheingold (2012), refere-se à possibilidade de as pessoas serem “capazes de criar e também de consumir” conteúdos (p. 249). Por outras palavras, já não são apenas consumidores de conteúdos criados pelos outros, antes passaram igualmente a construir os seus próprios conteúdos. As redes sociais, baseadas na internet, caracterizadas por Mattar (2013, p. 28) como “conexões entre pessoas em ambientes virtuais”, são o expoente máximo destas novas atitudes. Logo, este novo paradigma de estar *online* também tem promovido novas formas de aprender, para as quais é essencial considerar novos caminhos, diferentes e inovadores, que permitam responder às necessidades dos indivíduos ao longo da sua vida (cf. Pinto & Cardoso, 2017), e traz novos desafios a todos os agentes da educação.

Atualmente, temos acesso a “tecnologias para criar, moldar e desenvolver conhecimento de forma conjunta, que em paralelo institui um conjunto de novos saberes e competências para a promoção de tempos/espacos diversificados de aprendizagem formal e não-formal” (Santarosa, Conforto, & Schneider, 2013, p.7). Constata-se que a educação/formação formal deixou de ser a única possibilidade de aprender, isto é, de construir conhecimento, sobretudo ao longo da vida. De facto, segundo Seixas (2009), citado por Viana (2009), “na sociedade em rede, as pessoas aprendem cada vez mais de modo informal nas suas atividades pessoais e profissionais. [...] A aprendizagem informal é, cada vez mais, o verdadeiro motor do desenvolvimento do capital humano” (p. 21).

Muitos autores consideram que os paradigmas da educação estão a mudar e, neste sentido, defendem que a tecnologia “afecta profundamente a nossa forma de trabalhar, colaborar, comunicar e continuar a progredir” (García et al., 2010, p. 4), pois “a educação não tem estado alheada da tecnologia, antes pelo contrário” (Cardoso, 2018, p. 281). De facto, atualmente deparamo-nos com novos modelos educativos a emergir, assumindo uma nova importância e interesse, nomeadamente os que incluem ferramentas sociais *online*, como são as chamadas plataformas de redes sociais, inspirados na teoria sócio-construtivista de Vygotsky, e seus seguidores (Vygotsky, Luriam & Leontiev, 2001), e no conectivismo, enunciado por Siemens (2004).

Segundo Santarosa et al. (2013), estas transformações influenciaram a Educação a Distância (EaD) num contexto de aprendizagem ao longo da vida, uma vez que o conhecimento pode ser construído socialmente (Liyoshi & Kumar, 2014), com as potencialidades interativas das redes sociais a contribuírem para a crescente importância

da Educação Aberta. De uma forma geral, o conceito de Educação Aberta “refere-se a constrangimentos mínimos no acesso, ritmo e métodos de estudo” (DePryck, 2006, p. 9) e “emerge no conjunto dos movimentos que questionavam a lógica do processo educacional tradicional” (Santarosa, Conforto, & Schneider, 2013). Podemos então “associar os princípios da Educação Aberta com os que organizam a Educação a Distância” (Santarosa, Conforto, & Schneider, 2013, p. 5), porque existe de facto uma grande proximidade e afinidade de princípios entre os sistemas Web 2.0 e a Educação Aberta (partilha, cooperação e recursos), que incentiva a práticas marcadas pela interatividade e a colaboração, potenciando o desenvolvimento de uma cultura de participação em prol da aprendizagem. Sintetizando, Santos (2012) sublinha que a EaD “é uma forma de ensinar envolvendo tecnologias aplicadas à educação” (p. 81). Ou seja, “se estamos cada vez mais online, em espaços e atividades socializantes, é lógico e desejável que a aprendizagem também possa ocorrer nestes sítios” (Pinto & Cardoso, 2017, p. 86).

É neste cenário que o Facebook tem vindo a surgir, por entre um conjunto de redes sociais digitais, posicionando-se como “uma rede de colaboração gigantesca” (Kirkpatrick, 2011, p. 340), incentivando as pessoas, com características diferentes, a utilizarem a internet com uma maior interatividade social, nunca antes possível. Ainda para este autor, o Facebook está assim a mudar a forma como centenas de milhões de pessoas se inter-relacionam e partilham informação, dando-lhes a possibilidade de comunicar e aprender de forma mais eficiente.

Dado que o Facebook se tornou a rede social mais utilizada no mundo, adquirindo uma omnipresença e enorme influência mundial (Pinto, 2017, p. 8), tem vindo a ocupar um espaço significativo na educação informal, tanto como um importante recurso para o processo de ensino e aprendizagem, bem como enquanto potencial veículo disseminador de conteúdos pedagógicos, tornando-o “em ambientes de aprendizagem mais ricos e com maior envolvimento” (Mattar, 2013) para os aprendentes.

Ressalvando especificidades próprias, pensamos que é possível estabelecer uma articulação entre os conteúdos passíveis de serem publicados no Facebook com o conceito de objeto de aprendizagem, o qual Leffa (2016) defende ser um “artefato cultural que usamos como meio (...) para adquirir um determinado saber contido nesse artefato” (p. 360). Assim, as propostas de conteúdos aqui apresentadas confluem para caracterizar o próprio Facebook com um artefacto educacional.

3 O projeto REviver na rede

As problemáticas anteriores e brevemente explicitadas têm sido objeto da nossa reflexão, sobretudo a partir das práticas implementadas no projeto REviver na Rede (www.revivernarede.blogspot.pt), com base no qual sustentamos que as redes sociais, designadamente o Facebook, são ferramentas válidas para promover aprendizagens informais ao longo da vida, quer em contextos de requalificação como de desenvolvimento pessoal. O projeto nasceu no âmbito do mestrado em Pedagogia do E-Learning da Universidade Aberta (Portugal), dando origem à dissertação com o título "Formação aberta e online, redes sociais e inclusão digital: o projeto REviver na Rede" (Pinto, 2017), e tem vindo a ser implementado na Região Autónoma da Madeira (RAM) desde 2015. O principal objetivo do projeto é prestar apoio às pessoas em situação de desemprego na utilização do Facebook para se socializarem, evitando o isolamento e a autoexclusão social, além de promover novas formas de procura ativa de emprego. Para tal, pretende-se desenvolver as novas literacias digitais e competências digitais, integrando as novas ferramentas disponíveis, como as promovidas pela e na utilização do Facebook, no quotidiano social deste tipo de população.

O projeto REviver na Rede materializa-se em três espaços *online* com diferentes objetivos, a saber: 1. *Website* (espaço institucional e de suporte aos conteúdos de aprendizagem); 2. página no Facebook (para divulgação do projeto e dos conteúdos de aprendizagem); 3. grupo no Facebook (para interação entre o público-alvo e disseminação dos conteúdos). O projeto tem sido distinguido, nacional e internacionalmente, em várias iniciativas de relevância, como por exemplo: Born from Knowledge – Ideas 2016, Arrisca C 2016 (menção Honrosa do Prémio Social ao Centro), WSIS Prizes (nomeado em várias edições). Além disso, integra o relatório WSIS Stocktaking, como uma boa prática e proposta válida para ser aplicada noutros países/regiões. De referir que os WSIS Prizes e o WSIS Stocktaking são iniciativas da *International Telecommunication Union* (ITU), agência das Nações Unidas especializada nas TIC, visando distinguir e partilhar as melhores práticas a nível global e reconhecer a excelência na implementação de projetos e iniciativas locais passíveis de serem replicadas noutras realidades e noutros contextos.

Os estudos desenvolvidos em torno do referido projeto têm vindo a revelar a existência de uma considerável atenção para com as redes sociais, tanto por parte da sociedade como das instituições académicas. Ficou também demonstrado que o Facebook é uma plataforma capaz de juntar várias gerações, compostas tanto por cidadãos dito analógicos como digitais, ou seja, muitos dos que o utilizam são imigrantes digitais que convivem num espaço, *a priori*, mais propício aos nativos digitais – termos cunhados por Prensky (2001), e que não têm sido isentos de controvérsia, mas que no caso do público-alvo específico

para o qual o nosso projeto foi desenvolvido, fará sentido convocar, porquanto, e por exemplo, no Facebook ser possível promover a comunicação e a partilha entre pessoas com características diferentes, nomeadamente idades diferentes, embora partilhando objetivos e necessidades comuns.

4 Conteúdos de aprendizagem no Facebook

Numa rede social os conteúdos nelas partilhado é o mais importante; para Coutinho (2014), “é um fator determinante para alguém gostar ou não da página (...); é um elemento-chave para criar uma relação próxima com a sua comunidade (...); gerará maior interação por parte dos seguidores (...) e ajudará a cumprir os objetivos” (p. 127) do projeto. Cientes destas vantagens, criámos vários tipos de conteúdos para publicar na página e no grupo do Facebook do nosso projeto. Se uns contêm uma mensagem catalisadora de aprendizagens, outros assumem um objetivo mais motivacional e de construção de um ambiente propício à aprendizagem. A seguir apresentamos os principais conteúdos criados no REviver na Rede, utilizando algumas das mais conhecidas ferramentas disponibilizadas pelo Facebook.

4.1 Partilha dos conteúdos do *website*

O *website* do projeto é o local onde se encontra a maior parte dos conteúdos de aprendizagem, na sua grande parte compostos por textos com alguma dimensão, característica desaconselhável para serem escritos diretamente numa rede social. Assim, aproveita-se a existência destes conteúdos num espaço *online* para os partilhar nos espaços do projeto no Facebook, como é exemplificado nas figuras 1, 2 e 3. Este tipo de partilha consiste numa imagem, acompanhada por um pequeno texto introdutório, de leitura rápida e convidativa para aceder a um *link* da página do *website*, onde se encontram os conteúdos de aprendizagem (mais) completos sobre o tema em causa.



Figura 1 - Partilha dos conteúdos do *website* (exemplo)



Figura 2 - Partilha dos conteúdos do *website* (exemplo)



Figura 3 - Partilha dos conteúdos do *website* (exemplo)

4.2 Memes

O conceito de *Meme*, no contexto das redes sociais, é o da utilização de uma imagem (ou vídeo) com um pequeno texto integrado. O objetivo é transmitir uma determinada ideia e ser partilhado rapidamente, de forma a tornar-se viral. Embora inicialmente, os *Memes* tivessem mensagens relacionadas com situações de humor e, muitas vezes, de cariz pejorativo, atualmente podemos encontrar *Memes* sobre qualquer tipo de assunto e intenção. Assim, elaborámos vários tipos de *Meme* para publicar nos espaços do projeto no Facebook.

Os “*Memes* Seja como” são conteúdos inspirados na página do Facebook «Be Like Bill», criada por Eugeniu Croitoru em janeiro de 2016 e que se tornou viral a nível mundial. A página partilhava *memes* em que o personagem dava “conselhos que deveriam ser óbvios para a maioria das pessoas, mas que, na era digital, parecem cada vez mais esquecidos” (Marques, 2016). Entretanto, a página foi desativada dando lugar ao livro com o mesmo nome (Croitoru & Nath, 2016) e os temas abordados generalizaram-se, abrangendo outras situações do nosso quotidiano. No contexto do nosso projeto, pareceu-nos que esta ideia teria alguma utilidade para fazer passar pequenas mensagens demonstrativas de boas práticas na utilização das redes sociais. Assim, criámos o «Paulo» e a «Paula» para personificar este tipo de conteúdo, como é exemplificado na figura 4.



Figura 4 - Meme "Seja Como..."

Os “*Memes* Facebook e Redes Sociais” são imagens com mensagens relacionadas com a influência do Facebook na atual sociedade e a utilização que se faz das redes sociais.

Estas mensagens, algumas com algum humor e outras mais sérias, tentam promover uma reflexão sobre estes assuntos, como mostra a figura 5.



Figura 5 - Meme sobre Facebook e Redes Sociais

Os “*Memes Generalistas*” consistem em imagens com frases com o objetivo de transmitir uma carga positiva e motivadora, como a figura 6 exemplifica; pretende-se que sejam promotoras da resiliência, “capacidade de defesa e recuperação perante fatores ou condições adversos” (Dicionário da Língua Portuguesa, 2003), muito necessária às pessoas em situação de desemprego como é o público-alvo do projeto.



Figura 6 - Meme Generalista

Os “*Memes* Dias especiais” consistem numa publicação alusiva aos dias com algum significado especial, tais como, entre outros: “Dia Internacional da Mulher”; “Aniversário do Facebook”; “Dia Mundial do sorriso”; “Dia da Internet Segura”; ou o “Dia do Café”, referido na figura 7. Estas publicações também têm um carácter lúdico e pretendem contribuir para o reforço da relação emocional com os seguidores da página.



Figura 7 - *Meme* sobre Dias Especiais

4.3 Flyers

Os *flyers* são muito utilizados na área do Marketing e têm como objetivo anunciar e promover algo. Assim, criámos diversas imagens para cumprir essa função em relação ao projeto. As mensagens a transmitir apelam à interação com a página e grupo no Facebook, além de incentivarem ao acesso dos conteúdos disponibilizados no *website*. Por exemplo, a figura 8 mostra um conteúdo deste âmbito, a convidar os seguidores do projeto a colocarem as suas dúvidas no grupo do Facebook.



Figura 8 - Flyer para promover a interação no grupo

4.4 Publicações dos membros do grupo



Figura 9 - Colocação de uma dúvida por um membro no grupo do Facebook do projeto

Na sequência da publicação anterior, esta possibilidade permite aos seguidores do projeto colocarem dúvidas sobre a utilização das redes sociais, nomeadamente o Facebook. Estas podem ser respondidas pelos outros membros, e não só pelos administradores, o que torna o grupo muito próximo do conceito de fórum de discussão. Na figura 9 podemos analisar a questão de um dos membros do Grupo no Facebook e as respetivas respostas, por outros membros.

4.5 Vídeos

O vídeo é um recurso “audiovisual que pode contribuir para a compreensão, permite a reflexão de uma forma frequentemente superior, pela sua riqueza, àquela que é possível apenas com a palavra escrita” (Chambel & Guimarães, 2000, p. 5). Estes autores defendem que os vídeos são adequados para espaços abertos de suporte à aprendizagem, onde existe liberdade de ação e um incentivo à tomada de iniciativa para aprender. Estes podem ser utilizados “para motivação, ilustração de conceitos ou experiências, como veículo principal de informação, como uma ferramenta para experiências” (*idem*), além de poderem simular situações e procedimentos necessários para realizar determinadas tarefas, como é o caso do tutorial em vídeo exemplificado na figura 10, também disponível *online* em <https://youtu.be/BugXK5dkXyw>.



Figura 10 - Publicação de um vídeo do tipo tutorial

4.6 Eventos

Um evento permite-nos ter, na nossa página no Facebook, “um espaço reservado a um acontecimento concreto, que ocorrerá em dia e data determinados, mas que nem sempre corresponde a um evento físico” (Coutinho, 2014, p. 74). Aproveitámos esta ferramenta para criar momentos de aprendizagem, em que convidamos o público-alvo do projeto a

realizar uma tarefa específica. Isto significa, para uns, a tomada de consciência dos conhecimentos que já têm e alerta-os para o que ainda lhes falta adquirir para cumprirem o objetivo do evento. Para outros, representa o desafio de realizar a tarefa, sendo um ato impulsionador para a aprendizagem, nomeadamente acerca dos procedimentos necessários para a efetuar. Portanto, um evento é um convite à aprendizagem que utilizamos para criar uma maior dinâmica no projeto, convidando à utilização dos conteúdos do *Website*, além de possibilitar o envolvimento de algumas pessoas mais ausentes ou afastadas do projeto.

A título de exemplo, referimos o evento “Vamos verificar a segurança da nossa conta do Facebook” que criámos para promover uma utilização mais segura da conta do Facebook (cf. Figura 11). Durante este evento quem adere é convidado a verificar a configuração de segurança da sua conta e outros procedimentos relacionados com a privacidade. Para tal, indicámos determinados conteúdos disponibilizados no *website* e fornecemos outros com o objetivo de orientar a realização da tarefa proposta pelo evento.

Uma outra forma de utilizar os eventos do Facebook é na divulgação de eventos de outras entidades, como o caso de quando associámos os espaços do projeto no Facebook a um evento de uma videoconferência de um especialista em redes sociais, por exemplo, com a temática “O que há de novo no Facebook”, realizada através do Facebook *Live*.



Figura 11 - Evento criado pela página

4.7 Notícias / Artigos

Consiste na partilha de notícias e artigos publicados noutros *sites*, geralmente, jornais e revistas *online*. Quando encontramos um conteúdo, de alguma forma relacionado com o Facebook e as redes sociais, partilhámo-lo na nossa página do Facebook. Sempre que

possível adicionamos um texto reflexivo e orientador, sobre o assunto abordado, para ajudar à sua contextualização, como é o exemplo da partilha apresentada na figura 12.

Estas publicações assumem uma vertente de curadoria de conteúdos como forma de “distribuir a informação que recolhemos, depois de a termos aperfeiçoado e contextualizado o conhecimento implícito, para melhorar a sua credibilidade e atender às necessidades” (Rheingold, 2012, p. 249) do público-alvo do nosso projeto. Sublinhamos que o conceito de curadoria de conteúdos caracteriza-se pelo processo de pesquisar, organizar e recolher os melhores conteúdos (textos, fotos, vídeos, ferramentas, *posts*, etc.) sob um determinado tema e partilhá-los. É recomendado tentar reinterpretar o conteúdo em causa, de forma a acrescentar valor e a torná-lo mais apelativo, tendo em conta o contexto em que é partilhado. Assim, a curadoria é um processo que se torna num “catalisador e facilitador à aprendizagem de outros indivíduos” (Tavares, 2013, p. 13).



Figura 12 - Partilha de uma notícia

4.8 Mensagens privadas

O Facebook permite aos seguidores de uma página entrarem em contacto direto com os seus administradores através de mensagem direta. Trata-se de um meio de contacto que temos disponível para fazermos um atendimento mais personalizado e formal, como

exemplificado na figura 13. Utilizamos esta funcionalidade para estabelecer um diálogo direto com as pessoas que nos contactam, esclarecer as suas dúvidas e dar-lhes algumas orientações. No final das mensagens aproveitamos para lhes apresentar o projeto e mostrar como o podem utilizar.

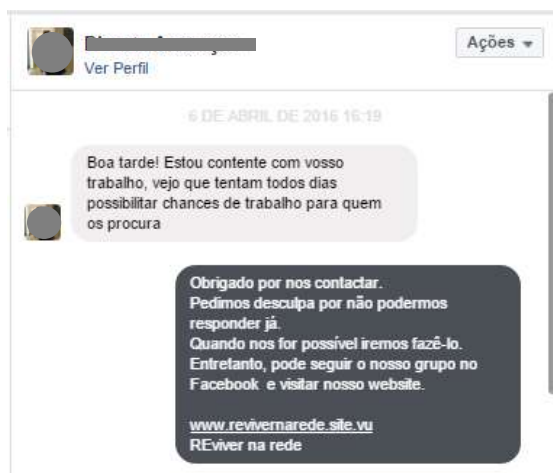


Figura 13 - Mensagem privada recebida

4.9 Foto de capa

A foto de capa é uma imagem situada no topo de uma página ou grupo no Facebook e tem como objetivo ilustrar o seu aspeto; deve relacionar-se com a temática em causa e “pode ser alterada com frequência” (Coutinho, 2014, p. 100), de forma a maximizar o impacto junto dos seus visitantes. Assim, estabelecemos uma estratégia de dinamização da foto de capa da nossa página, alterando-a a cada mês ou em ocasiões especiais (por exemplo: Páscoa, Natal, início da primavera, dia da Região da Madeira), de forma a aumentar o envolvimento e a empatia do público com o projeto. As imagens utilizadas são tratadas de forma a incluírem alguns elementos gráficos definidos para o projeto, como a cor azul e o logótipo, além de algumas frases alusivas ao projeto como o respetivo Mote / Lema. A figura 14 mostra uma imagem de capa da página do Facebook com uma temática gráfica alusiva ao mês de maio.



Figura 14 – Atualização da capa da página no Facebook

4.10 Anúncios de emprego

Acreditamos que a procura de emprego, ou seja, a procura por anúncios de emprego, é o que move o público-alvo do projeto. Neste sentido, partilhamos anúncios de emprego que encontramos nos mais variados locais (físicos ou digitais) na nossa página no Facebook. Entendemos que a partilha de anúncios contribui para aumentar a atenção que o público-alvo nos dedica, para aumentar a visibilidade dos conteúdos de aprendizagem e, conseqüentemente, também contribui para o alcance dos objetivos do projeto. Com estes procedimentos criámos também uma dinâmica de interações com a página, o que dá uma maior visibilidade ao *website* e respetivos conteúdos.

4.11 Perguntas / Sondagens

A ferramenta de Perguntas/Sondagens aos membros dos grupos permite, de forma fácil e rápida, inquirir os membros dos grupos sobre um determinado assunto. Isto é, possibilita fazer uma determinada pergunta, de resposta fechada, que fica acessível a todos membros; a contabilização das respostas também pode ficar visível por todos.

Utilizamos esta ferramenta para dinamizar a atividade do grupo em torno das temáticas do projeto, conhecermos melhor os membros, além de, entre outros aspetos, auscultarmos a sua opinião sobre determinados assuntos, a fim de construirmos outros conteúdos ou redefinirmos estratégias de interação. Na figura 15 apresentamos um exemplo de uma Pergunta de Sondagem, onde questionamos os membros do grupo sobre o equipamento que utilizam para aceder ao Facebook.



Figura 15 – Pergunta de sondagem

5 Conclusões

Vivemos num cenário de uma sociedade em rede, mediada pela tecnologia, na qual, como antes aludido, emergem fenómenos como a cibercultura e a cultura participatória, dando novos sentidos às aprendizagens informais, à própria EaD e ao movimento da Educação Aberta. As pessoas vivem em rede, na qual participam e se constroem como cidadãos

ativos, que contribuem para a inteligência coletiva, e não apenas como meros consumidores passivos de uma cultura criada pelos outros. Esta realidade também tem aplicações na forma como a aprendizagem é realizada. A educação deverá, assim, considerar novos rumos, estratégias e metodologias, para que possa responder às necessidades dos indivíduos e instituições que integram uma sociedade em constante mudança, onde o acesso à informação e a construção das suas próprias aprendizagens se tornam um bem vital para o sucesso e sobrevivência de cada indivíduo.

Pela perspectiva do utilizador comum, as novas tecnologias digitais também disponibilizam novas ferramentas que colocam nas suas mãos um conjunto de artefactos educacionais que permitem impulsionar e incrementar as práticas de Educação Aberta e metodologias centradas no aprendente, possibilitando que os “principais atores do processo educativo possam-se distanciar dos currículos estruturados seguidos pelas instituições formais de ensino” (Santarosa, Debora, & Schneider, 2014, p. 16). Tornam ainda acessível a realização coletiva das aprendizagens e a socialização de conhecimento, o que viabiliza a aprendizagem informal como motor da aprendizagem ao longo da vida.

Concluindo, verificamos que a (r)evolução tecnológica fez emergir uma sociedade em rede e a crescente utilização das redes sociais digitais potencia a capacidade do indivíduo de se realizar como ser social, estimulando ainda novas formas de aprendizagens. Neste caso específico, o projeto REviver na Rede demonstra que o Facebook, além de ser uma ferramenta social capaz de responder a este tipo de necessidades, também pode ser utilizado como artefacto educacional no contexto das aprendizagens informais.

7 Referências

- Amante, L. (2014). Facebook e novas sociabilidades - contributos da investigação. In C. Porto & E. Santos (Compiladores), Facebook e Educação: publicar, curtir, compartilhar, pp.27-46. Brasil: Editora da Universidade Estadual da Paraíba. <http://books.scielo.org/id/c3h5q>
- Bruns, A. (2006) Towards Producers: Futures for User-Led Content Production. Australia: Queensland University of Technology. http://eprints.qut.edu.au/4863/1/4863_1.pdf
- Cardoso, T. (2018). Educação à distância e inclusão digital: Mapeamento de pesquisa em Acesso aberto. Tecnologias da Educação: Passado – Presente – Futuro (pp.281-297). Coleção História da Educação. Fortaleza: Edições UFC.
- Castells, M. (2011). A Sociedade em Rede. A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura (4 ed., Vol. 1). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

- Chambel, T., & Guimarães, N. (2000). Aprender com Vídeo em Hipermedia. CoopMedia' 2000, Workshop de Sistemas Multimédia Cooperativos e Distribuídos. Coimbra. http://www.di.fc.ul.pt/~tc/papers/coopmedia_paper_tc.pdf
- Coutinho, V. (2014). The social book - tudo o que precisa de saber sobre o Facebook. Coimbra: Conjuntura Actual.
- Croitoru, E. & Nath, D. (2016) Be Like Bill. United Kingdom: Ebury Publishing
- Dicionário da Língua Portuguesa. (2003). Porto: Porto Editora. <http://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa>
- García, I., Peña-López, I., Johnson, L., Smith, R., Levine, A., & Haywood, K. (2010). Relatório Horizon: Edição Ibero-americana 2010. Austin, Texas, EUA: New Media Consortium e Universitat Oberta de Catalunya. <http://www.nmc.org/sites/default/files/pubs/1316813578/42010-Horizon-Report-ib-pt.pdf>
- Kirkpatrick, D. (2011). O Efeito Facebook - A história da empresa que está a mudar o mundo. (C. Pacheco, Trad.) Lisboa: Arcadia.
- Leffa, V. J. (2016). Uma outra aprendizagem é possível: colaboração em massa, Recursos Educacionais Abertos e ensino de línguas. *Trabalhos em Linguística Aplicada*, 55(2), 353–377. <http://www.scielo.br/pdf/tla/v55n2/0103-1813-tla-55-02-00353.pdf>
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo - Brasil: Editora 34
- Liyoshi, T., & Kumar, M. V. (2008). Educação Aberta: O Avanço Coletivo da Educação pela Tecnologia, Conteúdo e Conhecimento Abertos. http://www.abed.org.br/arquivos/Livro_Educacao_Aberta_ABED_Positivo_Vijay.pdf
- Maia e Carmo, T. (2016). Comunicação digital, educação e cidadania global: um novo paradigma e um caso. In SIED: Simpósio Internacional de Educação a Distância/ EnPED: Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância. São Carlos, Brasil: Universidade Federal de São Carlos. http://repositorio.ipsantarem.pt/bitstream/10400.15/2188/1/PALESTRA_SIED_EnPED.pdf
- Marques, N. (2016). #BeLikeBill. Quem quer ser como o Bill? *Expresso*. <https://amp.expresso.pt/sociedade/2016-01-23-BeLikeBill.-Quem-quer-ser-como-o-Bill->
- Mattar, J. (2013). Aprendizagem em ambientes virtuais: teorias, conectivismo e MOOCs. In Hessel, A. M. (Ed.) *TECCOGS – Revista Digital de Tecnologias Cognitivas* n° 7,

- pp.21-40. São Paulo: TECCOGS-PUC/SP.
http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/artigos/2013/edicao_7/2-aprendizagem_em_ambientes_virtuais-joao_mattar.pdf
- Pinto, J. (2017). Formação aberta e online, redes sociais e inclusão digital: o projeto Reviver na Rede. Lisboa. Universidade Aberta. <http://hdl.handle.net/10400.2/6930>
- Pinto, J., & Cardoso, T. (2017). Redes Sociais e Educação Aberta: Que relação? In P. L. Torres, Redes e Mídias Sociais (2.^a edição, revista e aumentada, pp.75-92). Curitiba, Brasil: Appris Editora. <http://hdl.handle.net/10400.2/7212>
- Prensky, M. (2001), "Digital Natives, Digital Immigrants Part 1", On the Horizon, Vol. 9 No. 5, pp. 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Raquel, L. (2016). Mediação docente e distância transacional: uso do facebook num mestrado em regime misto (B-Learning). Revista e-Curriculum, 14(4), pp.1484-1498. http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/47499/1/revista_e curriculum_2016.pdf
- Rheingold, H. (2012). Net Smart - How to Thrive Online. The MIT Press.
- Santarosa, L. M. C., Conforto, D., & Schneider, F. C. (2013). Tecnologias na Web 2.0: o empoderamento na educação aberta. In III Colóquio Luso-Brasileiro de Educação a Distância e Elearning (pp.1-18). Lisboa: Universidade Aberta. <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/3071>
- Santos, F. D., & Petersen, C. (2014) Redes sociais, redes de sociabilidade. Revista Brasileira de Ciências Sociais, pp. 63-78. <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-69092014000200005>. Acesso em 30 set.2015
- Siemens, G. (2004). Conectivismo: Uma teoria de Aprendizagem para a idade digital. http://wiki.papagallis.com.br/George_Siemens_e_o_conectivismo
- Tavares, S. R. (2013). Plataforma para Gestão de Conteúdos de Entretenimento. Universidade do Porto. https://web.fe.up.pt/~tavares/downloads/publications/teses/MSc_Sandro_Tavares.pdf
- Viana, J. (2009). O papel dos ambientes on-line no desenvolvimento da aprendizagem informal. http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/2086/1/21849_ulfp034652_tm.pdf
- Vygotsky, L. S., Luria, A. R., & Leontiev, A. N. (2001) Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. 7.^a ed. São Paulo: Ícone, pp.103-119.