

## COMUNIDADES NA MOODLE: PROJECTOS, DINÂMICAS E INTENCIONALIDADES

Maribel Miranda, maribel.miranda@gmail.com  
Luís Valente, valente@iec.uminho.pt  
Maria José Machado, mjm@iec.uminho.pt  
Diana de Vallescar, ddvalles@gmail.com  
Ana Francisca Monteiro, anafmonteiro@gmail.com  
António José Osório, ajosorio@iec.uminho.pt

*Instituto de Estudos da Criança  
Universidade do Minho  
Braga – Portugal*

### Resumo

A sociedade de informação e do conhecimento em que vivemos oferece-nos a oportunidade de criar contextos de formação, de prática, de reflexão, de colaboração e de aprendizagem na Internet que se revelam verdadeiras redes sociais. Estas redes de aprendizagem, de grande diversidade cultural, tornaram-se espaços credíveis, sustentados no rigor dos conteúdos e na competência dos seus membros, sem descuidar a salvaguarda da privacidade dos participantes. O Instituto de Estudos da Criança tem procurado aproveitar as dinâmicas da Web 2.0 orientando alguns projectos de investigação académica para a dinamização de comunidades na Moodle, representadas neste texto por quatro desses projectos, que enfatizam as suas dinâmicas e propósitos. Inicialmente, fazemos um breve enquadramento teórico sobre as comunidades baseadas na Web e na plataforma Moodle, procurando situar e caracterizar cada projecto. Num segundo momento apresentamos as especificidades de cada projecto: @rcaComum, Squeaklândia, *Face It* e InterPontos e reflectimos sobre o que os une e distingue.

### Abstract

The information and knowledge society in which we live today provides the opportunity to create contexts of training, practice, reflection, collaboration and learning on the Internet, establishing real social networks. These learning networks built on great cultural diversity become credible spaces, sustained in the accuracy of their contents and the competence of their members while maintaining the privacy of participants. The Institute of Child Studies, at the University of Minho, has gathered the Web 2.0 dynamics to develop some research projects to set up and study several communities in Moodle. In this text we present four of these projects, which emphasize their dynamics and purposes. Initially, we make a short theoretical framework on communities in the Web-based platform Moodle, situating and characterizing each project in the more relevant aspects. Then, we present each project in particular: @rcaComum, Squeaklândia, Face It and InterPontos and show out their similarities and differences.

### 1. Introdução

Neste texto apresentamos quatro projectos sustentados na Moodle, cada um com a sua dinâmica de desenvolvimento e finalidade específica. Partimos de uma reflexão sobre as potencialidades oferecidas por plataformas como a Moodle para tornar possíveis verdadeiras comunidades na Internet. Depois apresentamos o propósito e a estrutura dos quatro projectos: @rcaComum, Squeaklândia, *Face It* e InterPontos e o seu actual estado de desenvolvimento.

A @rcaComum é uma comunidade de prática ibero-americana de profissionais de educação de infância, que se serve de uma instância Moodle para o seu desenvolvimento. Este projecto, o que se desenvolve há mais tempo, desde o início de 2006, encontra-se numa fase final de recolha e tratamento de dados. A dinâmica desta comunidade previa um espaço de interacção entre profissionais de diferentes países, com um ideal comum, que se constitui como base da sua sustentabilidade. Como em todas as comunidades, em contexto real ou na Internet, a integração dos seus membros é um processo lento de adaptação e de confiança que se conquista através de diversas iniciativas promovidas pela própria comunidade. Foi através deste processo que a comunidade @rcaComum cresceu gradualmente durante dois anos de interacções, sendo actualmente um espaço de referência no mundo da educação de infância.

A Squeaklândia é um projecto plurifacetado que tem a sua presença na Internet desde 2007. O espaço de e-learning deste projecto, construído em torno das dinâmicas de aprendizagem do Squeak, assenta na plataforma Moodle, onde se desenvolvem cursos livres de utilização autónoma e cursos

orientados segundo o modelo mais tradicional dos cursos a distância assentes em plataformas de aprendizagem. A comunidade organiza-se num formato de clusters de aprendizagem valorizando as características organizacionais da Moodle. Os conteúdos são inicialmente acessíveis apenas a membros registados na comunidade, ficando disponíveis ao público quando os cursos terminam.

*Face It* é um projecto que se desenvolve desde finais de 2007, com o objectivo principal de identificar características essenciais que se definam como adequadas na formação de professores ao nível europeu. A plataforma Moodle surge aqui como suporte de apoio à organização e comunicação entre os diferentes membros dos grupos de trabalho dispersos por toda a Europa. Importa que cada discussão ou trabalho desenvolvido por cada grupo possa ser partilhado num espaço comum, promovendo o trabalho colaborativo, característica própria das comunidades de prática e de aprendizagem sustentadas na Internet.

Interpontos é um projecto que se pode considerar ainda em fase de concepção mas que apresenta objectivos específicos e uma estrutura que já está a ser implementada na plataforma Moodle. Esta comunidade prevê reunir um conjunto de participantes de todo o Mundo com o objectivo de promover o diálogo em torno da temática da interculturalidade. Através desta comunidade pretende-se partilhar materiais dinâmicos e conteúdos que permitam criar uma consciência sensível e crítica relativamente a este tema, no âmbito internacional.

Em todos os projectos encontramos a plataforma Moodle como elo de ligação e algumas destas comunidades depararam-se com um problema semelhante: a variedade linguística dos membros que cada uma integra. Este tipo de entrave constitui-se como desafio e mais-valia nas respectivas comunidades dada a possibilidade da plataforma Moodle utilizar diversas línguas, mantendo a sua estrutura de espaço comum, partilha, cooperação e colaboração, proporcionando as condições que caracterizam a web social, situando-se claramente num contexto de exploração e desenvolvimento da Web 2.0.

## **2. Comunidades na Web 2.0 e na Plataforma Moodle**

A sociedade da informação e do conhecimento em que vivemos permitiu o aparecimento de novas formas de interacção em rede que vão para além do tradicional correio electrónico ou dos fóruns de discussão. Na Web 2.0, que parece utópica para quem ainda não conseguiu vislumbrar o que a Internet nos permite realizar, encontramos um lugar capaz de proporcionar uma maior interactividade, através de plataformas que exploram a concretização dos mais diversos contextos em que nos podemos integrar e interagir.

Tal como foi caracterizado por O'Reilly (2005) “Like many important concepts, Web 2.0 doesn't have a hard boundary, but rather, a gravitational core. You can visualize Web 2.0 as a set of principles and practices that tie together a veritable solar system of sites that demonstrate some or all of those principles, at a varying distance from that core” (p. 2). Na realidade os acontecimentos ultrapassam a nossa capacidade de os acompanhar e sem darmos conta estamos submersos na Web 2.0 e nas potencialidades que a vida dentro do ecrã nos permite concretizar.

Actualmente, assistimos ao aparecimento de inúmeras redes sociais que se disseminam rapidamente no ciberespaço, integrando indivíduos de todo o mundo, segundo interesses de determinada temática, agrupados por instituições educativas e por grupos de amigos que, por sua vez, integram outros amigos, tornando esta teia cada vez maior e sem fim visível. Estas redes de interacção, designadas por comunidades virtuais, desenvolvem-se com ferramentas gratuitas disponíveis na Internet, de entre as quais merecem destaque Orkut, Hi5, MySpace, Facebook, Ning, My Opera, MyBlogLog (Yahoo) por permitirem a integração de fotos e vídeos e a publicação de mensagens que podem ser acedidas por todos. Não podemos esquecer, também, o caso mais mediático de todo o fenómeno, o Second Life, que exhibe uma virtualidade maior, permitindo integrar contextos físicos específicos, desenhados no mundo virtual, com a possibilidade de recorrer a personagens (*avatars*) que podem ser adquiridas, configuradas e assumidas neste contexto de interacção. Por outro lado, encontramos os blogues pessoais e institucionais que podem ser considerados redes sociais mais restritas, mas com potencialidades semelhantes às das anteriores.

No entanto, esta ideia transfigurada de associar redes sociais ao conceito de comunidade fica muito aquém do que a noção de comunidade estabelece como elementos básicos definidores, tais como, a condição de estar junto, conhecer os elementos da comunidade e afirmar-se mediante determinadas características. A definição de comunidade na Web 2.0 levanta a necessidade de redefinir este conceito, atualizando-o de acordo com o que as tecnologias de informação e comunicação nos podem oferecer para criar novas comunidades.

As comunidades de prática *online*, suportadas por plataformas onde as potencialidades de interacção transcendem a comunicação presencial face a face para passar a uma interacção síncrona e assíncrona, podem ser um bom exemplo do que é estar na Web 2.0. A interacção em ambientes *online* proporciona a constituição de efectivos grupos que partilham os mesmos interesses ou ideais e tem como objectivo alterar as práticas da sua vida profissional através do desenvolvimento de trabalho colaborativo. Esta descrição vai ao encontro das dimensões propostas por Wenger (1998) acerca do Empenhamento Mútuo, Empreendimento Partilhado e Repertório Partilhado, que associam a prática à comunidade e demonstram como a prática se torna a fonte de coerência das próprias comunidades. Contudo, as comunidades de prática são diferentes umas das outras diferenciando-se pela sua própria história e identidade construída ao longo dos tempos (Figueiredo, 2001); (Wenger *et al.*, 2002). Como refere Illera (2007), as “comunidades de prática são organizações que mantêm uma continuidade temporal, mas que sobretudo se definem pela partilha de uma prática entre os seus diferentes membros, mais que por ter uma ideia de comunidade muito mais definida que as comunidades virtuais esporádicas, conjunturais” (p. 118).

As comunidades de aprendizagem na Internet também têm ganho um lugar de realce e cada vez mais instituições educativas localizadas em espaços físicos concretos socorrem-se de plataformas *online* para dar continuidade à aprendizagem ou como apoio às práticas desenvolvidas nos seus contextos físicos. A aprendizagem que é construída neste tipo de comunidades tem como suporte as tecnologias de informação e comunicação, procurando enfatizar “el papel del ordenador como elemento mediador que apoya este proceso” (Gros-Salvat, 2004) e a Internet. Todo este processo implica que os seus intervenientes se situem em dois papéis: o de “aprender a colaborar y colaborar para aprender” (idem, p. 3).

As razões geográficas, que muitas vezes impediam a integração do indivíduo em várias comunidades de prática, virtuais, de interesses, de aprendizagem, deixaram de ser um problema, pois a partir de agora pode-se pertencer a inúmeras comunidades sem sair do lugar físico onde se faz a ligação à Internet. As comunidades do ciberespaço alteram significativamente a forma como os indivíduos se relacionam, se organizam no ciberespaço e como partilham um ideal comum. É possível estabelecer uma comparação entre este tipo de comunidades e o que é questionado por Turkle (1997): “Estaremos a viver uma vida no ecrã ou dentro do ecrã?” (p.30). O tipo de interacções que se estabelecem na Internet levantam actualmente questões que se prendem mais com os seus possíveis efeitos, quer benéficos quer prejudiciais.

As potencialidades das comunidades *online* ainda podem ser melhoradas, no sentido de promover verdadeiras comunidades de partilha, colaboração e mediação crítica por quem as integra, sem desvalorizar o contributo que podem dar por se estabelecerem no ciberespaço. Assim se justifica o interesse pela Moodle. Trata-se de um sistema que abre inúmeras janelas de oportunidade e pode crescer de acordo com as necessidades dos seus utilizadores, por ser uma plataforma aberta e versátil, que reúne as características fundamentais e por se enquadrar em diversas áreas de utilização, quer sejam comunidades de aprendizagem, comunidades de interesse, comunidades virtuais ou comunidades de prática. As suas ferramentas permitem que se adapte a cada tipo de utilização com elevada qualidade e eficácia, rivalizando com outras plataformas também desenhadas com objectivos de servir a educação a distância. Apresenta-se, também, como um ambiente promotor da reflexão, da partilha e da colaboração, correspondendo eficientemente às necessidades dos seus utilizadores.

### 3. Projectos Sustentados na Moodle

Neste contexto, apresentamos agora quatro projectos de investigação em curso na Universidade do Minho, que apresentam diferentes níveis de desenvolvimento mas que se constituem como comunidades na Internet. Cada uma destas comunidades, @rcaComum, Squeaklândia, *Face It* e Interpontos, segue um caminho distinto sustentado, totalmente ou em parte, na plataforma Moodle. Assim, referimos tipos de utilizações diversificadas na dinamização e concretização desses projectos, explicitando também objectivos, público-alvo e características específicas.

#### 3.1 @rcaComum

A Comunidade de Prática *online* @rcaComum (<http://www.arcacomum.pt>) é a que se iniciou há mais tempo. O projecto começou em Setembro de 2005, mas a comunidade só foi iniciada em Setembro de 2006, mantendo até hoje a sua dinâmica no ciberespaço. Actualmente, encontramos-nos em fase de

tratamento de dados da investigação realizada em torno desta comunidade, estando prevista a apresentação de resultados em finais de 2008.

A opção pela plataforma Moodle em detrimento de outras plataformas para a implementação da @rcaComum baseou-se em algumas vantagens, nomeadamente por ser desenvolvida numa base *open source*, por reflectir princípios sócio-construtivistas e pela filosofia do trabalho colaborativo que pretendíamos desenvolver na comunidade. O reduzido custo que a sua implementação implica foi outro dos factores influenciadores da nossa escolha. Por outro lado, desde o início que pensamos poder beneficiar da utilização da Moodle aproveitando a dinâmica que a equipa Computadores, Redes e Internet na Escola (CRIE), do Ministério da Educação, implementou, levando à sua utilização nas escolas em Portugal. Nesta perspectiva, a comunidade seria um ambiente facilmente reconhecido pelos educadores de infância, público-alvo central do projecto.

A vertente internacional da plataforma Moodle também se apresentou como uma vantagem, atendendo a que se trata de uma comunidade ibero-americana e são vários os colegas de países da América Latina que também recorrem a esta plataforma nas suas instituições educativas. Porém, outras vantagens emergiram, comparativamente com outras plataformas, como, por exemplo, a possibilidade de actualização e integração de novos módulos para o desenvolvimento de actividades e dinâmicas cada vez mais colaborativas.

O objectivo principal da comunidade é proporcionar um ambiente na Internet propício às práticas de educação de infância, promovendo situações de trabalho colaborativo entre os seus profissionais, oriundos de diversos países ibero-americanos. Como projecto de investigação, o principal objectivo recai na análise dos processos de colaboração e liderança em comunidades de prática *online*, estudando-se o caso da @rcaComum.

Como em todos os projectos, esta comunidade passou por diversas fases desde o seu início. O factor novidade deste ambiente *online* exigiu novas aprendizagens e um processo de adaptação normal, não só pelas questões técnicas que os utilizadores enfrentaram como, também, pelo processo de integração e participação mais natural, confiante e de real colaboração. É de realçar que em Setembro de 2006, aquando do início da Comunidade @rcaComum, a plataforma Moodle ainda se encontrava em fase de difusão entre as escolas e a sua utilização era ainda algo reduzida, tanto nos agrupamentos de escolas como nas escolas secundárias. Foi por esta altura que começaram a surgir as primeiras acções de formação acreditadas na área do e-learning, promovidas pelos centros de formação contínua e que, para a maior parte dos professores, constituíram o primeiro contacto com a Moodle. As iniciativas de formação suportadas por plataformas levaram para as escolas novas potencialidades de exploração por parte dos professores.

Em pleno processo de alargamento de utilização da plataforma Moodle em muitas das instituições educativas de todos os níveis, incluindo o ensino superior em Portugal, o leque de possibilidades da sua utilização ainda estava longe de ser o que é hoje. Inicialmente, deparámo-nos com dificuldades na integração dos participantes na @rcaComum. A formação na área das TIC dos profissionais de educação de infância que participaram na comunidade desde o início era ainda pouca, tendo-se revelado como um factor de entrave a uma participação mais fluida.

Todavia, com o decorrer do tempo, demos conta das competências que os participantes da comunidade foram adquirindo na área das TIC, através da autoformação, em interacção na plataforma e com o apoio contínuo e quase imediato que sempre proporcionamos para ultrapassar os obstáculos que iam surgindo. Por exemplo, verificávamos frequentemente que depois do registo na plataforma não tinham feito a confirmação da inscrição que recebiam por e-mail. Outro entrave relacionava-se com a chave de acesso, que apesar de lhes ser enviada por e-mail não era visualizada, levando-nos a depreender que a utilização do correio electrónico era esporádica. Outras ajudas ocorreram ao nível de edição do perfil de utilizador, para adicionar a foto pessoal, e também na participação nos fóruns, para colocar um tópico novo e/ou anexar um ficheiro. Estas situações são frequentes entre os participantes da comunidade e consideramos que o mais importante para garantir uma integração adequada é a motivação dos participantes e o apoio que demos a distância, principalmente através de correio electrónico ou nos fóruns de discussão.

A estrutura principal da comunidade assenta em várias secções, com o intuito de permitir o desenvolvimento de uma comunidade de prática, baseada nas dimensões propostas por Wenger (1998): empenhamento mútuo, empreendimento partilhado e repertório partilhado. Por outro lado, a dinâmica da comunidade deveria permitir a emergência de líderes ou moderadores (Wenger, 2001(a)); (Cabero-Almenara, 2006), sendo estes papéis importantes para a sustentabilidade da comunidade. Como tal, a estrutura delineada teve em conta estas e outras especificidades próprias de comunidades suportadas pela Internet.

A primeira secção, dispendo de ferramentas de comunicação, é designada por “V@mos Convers@r...”. Aqui pode-se encontrar duas salas de chat e, actualmente, vinte e cinco fóruns de

discussão temáticos, divididos em áreas curriculares da educação de infância. Inicialmente o número de fóruns era de treze, mas com o decorrer das interações dos participantes sentimos necessidade de colocar à disposição fóruns mais específicos, para uma melhor definição de áreas e tópicos de discussão.

Uma outra secção foi criada para a partilha de informação, designada por “Para Partilh@r...”, que integra diversas bases de dados (álbuns de fotos, histórias), glossários (portefólios, entre outros), wiki de contactos MSN, Messenger e Skype para promover sessões de vídeo-conferência entre jardins-de-infância. Nesta comunidade temos também uma secção de “Entrevistas” realizadas pelos investigadores, mas que podem ser completadas por questões colocadas aos entrevistados pelos próprios participantes da comunidade. A secção mais dinâmica é a das “Novidades” onde são colocadas informações pertinentes a explorar em contexto de jardim-de-infância ou actividades que promovam a interação entre os participantes.

As actividades desenvolvidas na comunidade são muito diversificadas. Este espaço apoia principalmente a reflexão das temáticas divididas pelos diversos fóruns que, desde Abril de 2007, contam com moderadores, especialistas em cada uma das áreas. No primeiro ano de funcionamento da @rcaComum tivemos um plano de acção, com diversas actividades predefinidas e que se constituíram importantes para uma fase inicial da comunidade. Neste segundo ano de interações não tivemos qualquer plano, mas dada a consistência da comunidade a sua dinâmica fluiu naturalmente e com acentuado crescimento. As principais actividades decorreram com base nas épocas festivas (Halloween, Magusto, Dia da Raza, Natal, Carnaval, Dia da Árvore, Páscoa, Dia do Pai, Dia da Mãe, Dia da Criança, Dia do Ambiente, etc.) de cada país, da temática que se trabalha em contextos físicos de jardim-de-infância (alimentação, higiene, multiculturalidade, as TIC, etc.), da preparação e concretização de sessões de vídeo-conferência, da construção de histórias com recurso a diversas ferramentas e disponibilização do resultado na comunidade, entre outras.

Esta comunidade sustentada na plataforma Moodle uniu profissionais de educação de infância de Portugal, Espanha e América Latina (Brasil, Venezuela, Peru, Argentina, México, Colômbia, Chile, Uruguai, Costa Rica, entre outros), ultrapassando o isolamento em que habitualmente estes profissionais trabalham nos seus contextos físicos. Por outro lado, revelou-se como um espaço que permitiu realçar a Educação de Infância nos diversos países como etapa fundamental para o desenvolvimento da criança. É possível justificar o que referimos anteriormente, através do diálogo de alguns participantes (P) da @rcaComum:

P1: “Considero a @rcaComum uma excelente oportunidade para partilhar, trocar informações, sugestões quer ao nível nacional, como ao nível internacional. É portanto, um espaço inovador com características direccionadas para a educação de infância e cujos temas são do interesse de todos os profissionais de educação de infância. Por ser uma comunidade com vertente internacional permite-nos conhecer outras realidades e ambientes educativos que contribuem para um enriquecimento mútuo”;

P2: “Potencialmente rica para projectar experiencias, comparar acciones, establecer acuerdos, relacionar culturas, etc”;

P3: “É um óptimo «circuito» comunicativo e interactivo de uma comunidade que se quer cada vez mais globalizante, de partilha de experiências e alargamento dos nossos horizontes culturais”;

P4: “Un medio que logra enlazar docentes de nivel inicial como una familia grande”;

P5: “Um projecto muito interessante de formação cooperada de docentes e de aproximação de culturas”;

P6: “Parece un medio importante de comunicaci3n para los educadores que buscan relacionarse e intercambiar conocimientos desde pa3ses diferentes y enfoques pedag3gicos distintos”;

P7: “Um bom meio de comunica3o. Permite aceder à informa3o, troca de ideias, quebra com o isolamento entre docentes”.

A @rcaComum, Comunidade de Prática *Online* Ibero-americana de Educadores de Infância, constitui-se como uma CoP *online*, cuja durabilidade e sustentabilidade lhe conferem credibilidade, evidenciando uma subida gradual em número de participantes e nas intervenções estabelecidas. A comunidade é fechada e restrita a profissionais de educação de infância, sendo o registo de novos utilizadores validado através da resposta a algumas questões colocadas pelos investigadores, por correio electrónico.

Por último, é de realçar que esta comunidade vai permanecer no ciberespaço após término da investiga3o que permitiu o seu desenvolvimento.

### 3.2 Squeaklândia

O projecto Squeaklândia ([www.squeaklandia.pt](http://www.squeaklandia.pt)) dedica-se à divulgação e ao incentivo da utilização do Squeak, um sistema informático aberto destinado à aprendizagem da programação, principalmente pelos jovens, que utiliza uma metáfora de Mundos virtuais muito apelativa e extremamente versátil.

A Squeaklândia é um espaço *sui generis* que não corresponde rigorosamente a nenhuma das tipologias que definem as comunidades de aprendizagem. Contudo, na área de aprendizagem podemos encontrar algumas das características das comunidades baseadas na Web que se organizam no formato de “cluster de aprendizagem”. O formato cluster de aprendizagem, em que podemos incluir esta comunidade, procura relacionar os cursos através do respectivo conteúdo e permitir que se desenvolvam relacionamentos entre pares capazes de auto-suportar a comunidade.

A clusterização de conteúdos, consistindo na divisão do objecto de aprendizagem em subconjuntos com características similares, com base em especificidades do conhecimento prévio, é muito útil para a resolução de problemas em que os utilizadores podem identificar facilmente uma porção do conjunto mas não são capazes de ter uma visão mais geral do conteúdo (Kamishima & Motoyoshi, 2003). No nosso caso, o conteúdo é o potencial do Squeak na aprendizagem com objectos verdadeiramente interactivos e os subconjuntos são as diversas aplicações da programação, ainda que básica, na definição de formas de interacção com o utilizador.

Em grande parte, o modelo organizativo do espaço de aprendizagem da Squeaklândia adopta ideias da clusterização conceptual de Michalski (1980) aplicadas à aprendizagem baseada em plataformas de e-learning, procurando desorganizar o Squeak em pequenos exemplos que sejam significativos para o conhecimento de base que os participantes nos cursos já detêm. Assim, a sugestão de pequenas tarefas, utilizando os recursos e actividades da Moodle, conjugando-as com técnicas de construção de objectos de aprendizagem que permitem um controlo de fluxo adequado a cada utilizador, como o vídeo com anotações, por exemplo, tornam-se eficazes na aprendizagem e confortáveis na sua utilização.

Uma parte desta comunidade é suportada por um wiki e a outra desenvolve-se em torno de uma instância Moodle onde se propõem cursos livres de aprendizagem autónoma e cursos orientados, com uma arquitectura mais ou menos habitual, encontrada em plataformas de apoio ao e-learning. Os cursos correspondem aos espaços de aprendizagem que, na tradução original da Moodle, são designados por disciplinas.

A organização em dois espaços de características distintas, embora complementares, pretende envolver os seus membros de uma forma natural na construção de conhecimento colectivo e partilhado. O wiki corresponde ao espaço de acolhimento de quem aí chega pela primeira vez, podendo ter de imediato uma panorâmica geral da comunidade e do Squeak em si mesmo, para além de poder contribuir na construção do próprio espaço.

Na área de gestão de aprendizagens, oferecem-se cursos orientados com acompanhamento dos participantes e cursos livres de utilização autónoma não acompanhada, que reaproveitam os conteúdos utilizados nos cursos orientados quando estes terminam. Exceptuando a participação nos fóruns específicos, que requer a qualidade de utilizador da plataforma, os cursos livres estão acessíveis a visitantes sem necessidade de inscrição no sistema. Em ambas as modalidades de cursos, os fóruns são elos de ligação e apoio na utilização onde se tiram dúvidas e tentam resolver problemas técnicos relacionados com o Squeak. A flexibilidade de configuração e de organização dos fóruns constitui uma mais-valia para este tipo de projectos, embora gostássemos de ver contemplada a possibilidade de etiquetagem de mensagens, ao estilo das propostas na Fle3<sup>1</sup> (Future Learning Environment). Em projectos como o que está suportado por esta plataforma, é essencial podermos associar às mensagens colocadas nos fóruns uma referência que nos dê a visão imediata se a mensagem vem, por exemplo, de um utilizador iniciado, experiente ou especialista e se a sua participação reflecte uma opinião, uma dúvida, uma sugestão ou uma solução, fundamentada ou não.

Os cursos são apoiados por recursos e actividades de características diversificadas em termos de abordagem tecnológica, metodológica e estratégica, recorrendo-se não só às ferramentas standard da própria plataforma, como a outras que têm surgido na vasta comunidade de desenvolvedores Moodle.

Para além da utilização de documentos elaborados na óptica dos modelos mais tradicionais de tutoria, alertados para a ideia de que a vantagem da orientação apenas tende a desaparecer quando os alunos têm conhecimentos prévios suficientemente elevados (Kirschner *et al.*, 2006), utilizamos também documentos construídos com base nas técnicas de *screencasting* mais comuns, empacotados segundo as

---

<sup>1</sup> “Fle3 is designed to support learner and group centered work that concentrates on creating and developing expressions of knowledge” Fonte: <http://fle3.uiah.fi/>

normas SCORM<sup>2</sup>. Assim, aproveitam-se as capacidades de utilização de Objectos de Aprendizagem que a Moodle oferece e permite-se a sua utilização noutras plataformas compatíveis com SCORM.

Os frequentadores dos primeiros cursos orientados são maioritariamente professores ou estudantes do ensino superior da área da educação, que se interessaram pelo Squeak. Recentemente abrimos espaço à primeira “Escola Squeak”, destinada a apoiar alunos do Ensino Básico que começaram a utilizar o software.

Toda esta dinâmica de aprendizagens e de propostas desafiadoras tem-nos colocado algumas dificuldades para integração dos conteúdos desenvolvidos no Squeak.

Sendo o Squeak um ambiente de desenvolvimento que gera conteúdos utilizáveis na Internet, com recurso a um plug-in, pensamos que seria interessante utilizá-los directamente na Moodle, em qualquer actividade. Partimos, por isso, para a pesquisa sobre as possibilidades de conjugar os dois recursos. Adaptamos um filtro baseado nos filtros multimédia da Moodle e dessa forma conseguimos embeber os projectos Squeak em qualquer conteúdo HTML utilizando a mesma técnica que se utiliza para embeber objectos flash.

Mais tarde, esta possibilidade levou-nos a desenvolver um sistema de lançamento do plug-in Squeak quando uma hiperligação aponta para um ficheiro de projecto deste sistema. Esta solução veio permitir-nos utilizar uma base de dados que reconhece a extensão ‘.pr’ e gera uma URL que passa variáveis, como a dimensão do ecrã, o nome e o endereço do ficheiro e inicia o plug-in.

De uma forma absolutamente confortável, utilizando a Moodle como plataforma de *upload*, de organização e distribuição podemos criar um repositório de projectos Squeak, enriquecido com a informação que pretendemos.

Em face de todo o desenvolvimento da plataforma Moodle e das adaptações que o projecto nos permitiu realizar, pensamos ter conseguido reunir as características mais apelativas da Web actual num espaço que proporciona aos utilizadores, docentes e alunos, um nível de interactividade e liberdade criativa sem par. Contudo, ainda esperamos pelo olhar empreendedor e questionador da comunidade educativa nacional para perceber se o fascínio do *user content creator* não é suplantado pela ameaça do *loser content creator* (Petersen, 2008) que a Web 2.0 promete.

### 3.3 Face It

A comunidade *Face It* ([http://projectos.iec.uminho.pt/face\\_it](http://projectos.iec.uminho.pt/face_it)) encontra-se em desenvolvimento desde Dezembro de 2007 e surge no contexto de um projecto europeu com o mesmo nome. Os objectivos centrais do projecto são: identificar conhecimentos, competências e atitudes exigidos aos professores no quadro da europeização do ensino; produzir conteúdos e propor uma metodologia adequada à formação de professores, tendo como base o modelo de competências de Anderson & Krathwohl (2001) e desenhar um sistema de avaliação específico. Espera-se, por exemplo, contribuir para uma definição mais clara de identidade europeia, trabalhando conceitos como diversidade e multiculturalismo e potenciando uma convivência saudável entre identidade nacional e sensibilidade transnacional. A questão linguística assumirá também um papel essencial, sendo outra das metas do *Face It* avaliar a importância do domínio de diferentes línguas e as condições necessárias para que os futuros professores europeus sejam capazes de leccionar noutras línguas que não a do país de origem. Um professor europeu deverá então ser capaz de ensinar em diferentes países, a partir de uma perspectiva europeia, partilhar conhecimento com colegas de outras nacionalidades, fazer um uso efectivo da tecnologia, entre outras competências.

No quadro deste projecto, as principais funções da plataforma Moodle, nesta fase, deverão ser apoiar a organização do projecto e assegurar uma comunicação efectiva entre os diferentes grupos de trabalho que integram esta iniciativa (School concepts, Cultural heritage, European citizenship, European diversity, E-learning environment) e entre os membros de cada grupo. O objectivo é garantir que todos os participantes estejam envolvidos de uma forma equilibrada e que os materiais produzidos sejam partilhados, discutidos e avaliados por todos os intervenientes, na óptica do trabalho colaborativo. A plataforma deverá então contribuir especificamente para a gestão integrada de conteúdos gerados pelos diferentes grupos de trabalho, o que representa, neste caso, um grande desafio, uma vez que os seus membros estão dispersos um pouco por toda a Europa. O Moodle do *Face It* servirá de base à discussão e publicação de agendas e documentos de trabalho, conclusão e avaliação das reuniões dos diferentes grupos, comunicação síncrona e promoção do uso da própria plataforma, já que também neste projecto foram identificadas algumas lacunas ao nível do domínio técnico das ferramentas do Moodle. Neste ponto, optou-se por disponibilizar cursos simples, avaliar o conhecimento através de questionários e referendos acessíveis também na plataforma e nomear um membro em cada grupo responsável pela

<sup>2</sup> SCORM - Sharable Content Object Reference Model é um conjunto de especificações para a produção de conteúdos destinados a apoiar o e-learning que define os protocolos de comunicação entre o conteúdo do lado do cliente e a

motivação para o uso da plataforma, controle de registos e ajuda técnica. Este elemento não deverá, no entanto, assumir-se como formador, sendo privilegiada a auto-aprendizagem. O projecto prevê também a utilização da plataforma Moodle como suporte de ensino a distância.

### 3.4 Interpontos

A comunidade Interpontos (<http://interpontos.nonio.uminho.pt>), ainda em fase de concepção, foi criada para explorar e encontrar caminhos que permitam conhecer e compreender melhor os diferentes países e suas culturas, com o objectivo final de apoiar e promover melhores relações interculturais. Trata-se de uma iniciativa que pretende contribuir para um campo de investigação cujo propósito é abrir, impulsionar, facilitar e promover a criação de uma Comunidade Intercultural Virtual. A experiência intercultural envolve já um grande número de pessoas, dispersas por todo o mundo, o que nos faz pensar que esta comunidade intercultural já existe, carecendo, no entanto, de visibilidade e, também, de consciencialização para a sua existência enquanto comunidade. A tecnologia poderá desempenhar aqui um papel fundamental, funcionando como uma componente válida de ajuda à interacção entre pessoas sensíveis à temática intercultural, potenciando, em simultâneo, a união e a divulgação dessa mesma comunidade, enriquecendo-a. Em suma, a Interpontos pretende ser uma oportunidade para desenvolver a sensibilidade, consciência e competências interculturais.

Neste contexto, a utilização da plataforma Moodle deverá permitir a interacção entre os utilizadores e a integração de materiais dinâmicos, facilitando também a utilização destes dados para a análise de conteúdos a realizar no quadro desta investigação. As suas características técnicas permitiram uma adaptação relativamente simples ao multilinguismo que se impõe. A plataforma funcionará então como uma comunidade internacional, organizada por comunidades de língua (inglês, português, espanhol, alemão, francês). A partir destas comunidades, será proposto o debate e estudo de temas relacionados com três eixos centrais: Informação; Comunicação de Experiências; Formação, Educação e Investigação.

O objectivo da secção Informação é motivar o interesse e provocar alguma inquietação relativamente às diferentes realidades culturais. Neste espaço será disponibilizada informação prática sobre pessoas, culturas, objectos e eventos culturais, directa ou indirectamente relacionados com questões interculturais, a nível regional, nacional e internacional. O eixo Comunicação de Experiências deverá desenvolver novas percepções sobre a diversidade e as diferenças, promover uma consciência colectiva, conhecimento, criatividade e aprendizagem prática mediante a interacção intercultural. Será um espaço aberto para imaginar, identificar e comunicar as formas em que a diversidade e as diferenças emergem nas situações quotidianas, constituindo-se como material de estudo e reflexão. Na última secção, Formação, Educação e Investigação, pretende-se explorar e estimular uma reflexão profunda sobre a interculturalidade, o seu significado, dimensão e possíveis abordagens que desafiam a nossa visão do mundo, formas de racionalidade e interacção. Este espaço está destinado à introdução sistemática de conhecimento produzido pelos diferentes autores/autoras, procedentes de diversas áreas, com o propósito de alcançar uma melhor compreensão sobre os desafios culturais e as relações interculturais, os seus fundamentos e as competências que exigem. Serão lançados periodicamente temas de estudo e discussão, que poderão ser trabalhados a partir dos três níveis propostos e também dos outros recursos e actividades apresentados: fóruns, glossário, álbum de fotos, etc. Os utilizadores de cada uma das comunidades de língua poderão aceder aos conteúdos e interagir dentro da própria comunidade, assim como com as restantes, dependendo das suas habilidades e competências linguísticas. Em simultâneo, todas as comunidades estão ligadas a um banco geral de conteúdos, acessível a todos, tendo sido criada para o efeito uma meta-disciplina.

Espera-se, então, que os utilizadores contribuam lançando ideias, comentários e sugestões; participando nos fóruns e nos debates; disponibilizando informação variada sobre eventos, livros e todo o tipo de material que ajude a explorar e clarificar a experiência cultural, tal como fotografia, artigos, websites, etc. O objectivo é ampliar a percepção intercultural e aprender ou discutir outras formas de pensar, comunicar e desenvolver relações sociais. Numa fase posterior, espera-se que a comunidade sirva de base à mobilização de espaços de encontro e projectos conjuntos entre os seus utilizadores. A comunidade conta já com 171 utilizadores, tendo no entanto a sua inscrição sido realizada pela administração da plataforma e a comunicação com esses futuros utilizadores realizada por e-mail. Destes contactos nota-se desde já algumas reservas relativamente ao uso do Moodle, estando a ser preparado um manual de utilização cujo objectivo é quebrar algumas dessas barreiras, impulsionando a auto-formação.

#### 4. Considerações Finais

Em todos os projectos, qualquer que seja o seu estágio de desenvolvimento, encontramos a necessidade de resolver problemas a distância ou simplesmente de partilhar ideias e práticas comuns. Nestes projectos encontramos dinâmicas centradas num líder ou que ganharam um novo realce com a emergência de novos líderes. Alguns projectos centram-se em abordagens específicas de aprendizagem, como é o caso da Squeaklândia, outros em finalidades mais abrangentes, que envolvem os aspectos transversais de uma profissão, como é o caso da @rcaComum e do *Face It*, ou a criação de pontes de contacto interculturais e internacionais, como se observa na Interpontos.

A especificidade de cada projecto acaba por interligá-lo com os outros por recorrer à mesma plataforma e porque as dinâmicas que aí se desenvolvem são sustentadas por ferramentas de comunicação síncrona e assíncrona cuja utilização não é alterada pelo formato das comunidades que as usam. A variedade dos projectos dentro da mesma instituição, a Universidade do Minho, não retira o ponto de ligação que se fortalece entre os seus investigadores porque, em equipa, reflectem as potencialidades e dificuldades de cada projecto e do mesmo modo procuram colaborativamente as soluções para os problemas comuns. Questões como a distância e a língua são facilmente ultrapassadas pelo recurso à Moodle e o conhecimento partilhado dos investigadores tem permitido garantir o desenvolvimento destas comunidades.

A variedade e proliferação de comunidades na Internet tem despertado o interesse de inúmeros investigadores, não só pela perspectiva de análise das interacções que aí decorrem mas, também, porque lhes concede a possibilidade de fundarem comunidades que posteriormente se constituem como unidades de análise da sua própria investigação. Num mundo em transformações aceleradas e em que procuramos encontrar pontos de referência que nos proporcionem segurança, esperamos ter contribuído para a necessária reflexão por parte dos utilizadores ou potenciais utilizadores da plataforma Moodle para fins pedagógicos.

#### 5. Referências

- Anderson, & Krathwohl. (2001). *A taxonomy for learning, teaching and assessing- a revision of bloom's taxonomy of educational objectives*. Sydney: Longman.
- Cabero-Almenara, J. (2006, Enero). Comunidades virtuales para el aprendizaje. Su utilización en la enseñanza. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, Núm. 20, 34.
- Figueiredo, A. D. d. (2001). Redes de educação: A surpreendente riqueza de um conceito. In *Redes de aprendizagem, redes de conhecimento* (1ª Edição: Maio de 2002 ed.). Lisboa: Edição Conselho Nacional de Educação - Ministério de Educação.
- Gros-Salvat, B. (2004). *El aprendizaje colaborativo a través de la red: Limites y posibilidades*. Paper presented at the I Congreso Internacional de Educación Mediada por Tecnologías, Colômbia.
- Illera, J. L. R. (2007). Como as comunidades virtuais de prática e de aprendizagem podem transformar a nossa concepção de educação. *Revista de ciências da educação*, n.º3, 117-124.
- Kamishima, T., & Motoyoshi, F. (2003). Learning from cluster examples. *Machine Learning*, 53, 199–233.
- Kirschner, P. A., Sweller, J., & Clark, R. E. (2006). Why minimal guidance during instruction does not work: An analysis of the failure of constructivist, discovery, problem-based, experiential, and inquiry-based teaching. *Educational Psychologist*, 41(2), 75–86.
- Michalski, R. S. (1980). *Knowledge acquisition through conceptual clustering: A theoretical framework and an algorithm for partitioning data into conjunctive concepts* (No. UIUCDCS-R-80-1026). Urbana: University of Illinois.
- O'Reilly, T. (2005). What is web 2.0 - design patterns and business models for the next generation of software. Retrieved 9 de Junho de 2008, from <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>
- Petersen, S. M. (2008). Loser generated content: From participation to exploitation. *First Monday*, 13(3).
- Turkle, S. (1997). *A vida no ecrã - a identidade na era da internet*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice - learning, meaning, and identity*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Wenger, E. (2001(a)). Entrevista. In P. KMOL (Ed.): [http://www.kmol.online.pt/pessoas/WengerE/entrev\\_1.html](http://www.kmol.online.pt/pessoas/WengerE/entrev_1.html).
- Wenger, E., McDermott, R., & Snyder, W. M. (2002). *Cultivating communities of practice*. Boston, Massachusetts.