Tema 3 - *Whatsapp*, autoria e prática docente
**A web 2.0 e os software sociais: outros *espaçostempos*
multirreferências de formação na iniciação à docência**

Simone Lucena
Arlene Araújo Domingues Oliveira
Gilson Pereira dos Santos Júnior

SciELO Books / SciELO Livros / SciELO Libros

LUCENA, S., OLIVEIRA, A.A.D., and SANTOS JÚNIOR, G.P. A web 2.0 e os software sociais: outros espaçostempos multirreferências de formação na iniciação à docência. In: PORTO, C., OLIVEIRA, K.E., and CHAGAS, A., comp. *Whatsapp e educação: entre mensagens, imagens e sons* [online]. Salvador: Ilhéus: EDUFBA; EDITUS, 2017, pp. 257-274. ISBN 978-85-232-2020-4.
<https://doi.org/10.7476/9788523220204.0014>.

All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International license](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença [Creative Commons Atribuição 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia [Creative Commons Reconocimiento 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

A WEB 2.0 E OS SOFTWARE SOCIAIS: OUTROS *ESPAÇOS* TEMPOS MULTIRREFERÊNCIAS DE FORMAÇÃO NA INICIAÇÃO À DOCÊNCIA

Simone Lucena – UFS

Arlene Araújo Domingues Oliveira – UFS

Gilson Pereira dos Santos Júnior – UFS

Antes de ensinar o que quer que seja a alguém, é preciso, no mínimo, conhecer este alguém. Nos dias de hoje, quem se candidata à escola, ao ensino básico e a universidade?

Michel Serres (2013)

Introdução

Em 2013, foi lançada no Brasil a obra *Polergarzinha* do filósofo francês Michel Serres que utilizou esta denominação para se referir aos adolescentes que habitam o mundo virtual e utilizam os dedos polegares para enviar mensagens dos seus *smartphones*. No referido livro, Serres mostra quem são estes jovens, o que desejam, como aprendem, constroem conhecimentos e valores no mundo virtual. O autor mostra também como as instituições educacionais e a “polergarzinha” habitam mundos diferentes, pois enquanto o professor “verbalizava o escrito, uma página matriz” (SERRES, 2013, p. 44) a polergarzinha já tem

[...] o tal saber que se anuncia. Inteiro. À disposição. Na mão. Acessível pela internet, Wikipédia, celular, em inúmeros sites. Explicado, documentado, ilustrado, sem maior número de erros do que nas melhores enciclopédias. (SERRES, 2013, p. 45).

Serres, assim como Freire e Guimarães (2003), Babin e Kouloumdjian (1989), Pretto (1996), entre outros autores, nos chamam a atenção para o descompasso e, talvez, até já certo abismo existente entre a escola e os alunos. No livro *Sobre Educação (Diálogos) vol.2* – Paulo Freire e Sérgio Guimarães (2003) debatem temas relacionados ao uso dos meios de comunicação na escola. Para Freire (2003, p. 36), a escola não tem que brigar com a presença dos meios de comunicação, pois as

[...] presenças que vêm surgindo em função do desenvolvimento da ciência e da tecnologia, e que, no campo da comunicação, a superam de longe, de muito longe! Aliás se tu comparas a escola com esses meios que vêm emergindo no campo da comunicação com profunda dinâmica [...] podes observar como a escola é estática, perto deles!

Babin e Kouloumdjian (1989, p. 7), referindo-se na década de 1980 do século XX aos jovens da geração do audiovisual e do computador, diziam que “eles estão em outra”. Em outra forma de ser, de pensar, de interagir e de aprender com o outro e com o mundo. Para estes autores será preciso ainda muito tempo para que efetivamente as tecnologias audiovisuais sejam completamente inseridas no processo de aprendizagem, pois “os hábitos culturais e as instituições que sustentam a sensibilidade de uma população avançam menos rapidamente que as descobertas técnicas ou os imperativos econômicos” (BABIN; KOULOUMDJIAN, 1989, p. 169).

Por conta destes imperativos econômicos, muitas escolas públicas no Brasil no final do século XX¹ foram equipadas com tecnologias de informação e comunicação (TIC) criando salas como “laboratório de informática” onde alguns poucos professores e alunos utilizavam as tecnologias, na maioria das vezes, de forma instrumental como mais um recurso didático (PRETTO, 1996), subutilizando todo o potencial criativo, interativo e colaborativo que as TIC podem proporcionar. Para superar a perspectiva do uso das tecnologias como instrumentalidade, Pretto (1996, p. 115) sugere a perspectiva do fundamento, pois desta forma as TIC “passam a fazer parte da escola como um elemento carregado de conteúdo [...], como representante (talvez principal!) de uma nova forma de pensar e sentir, que começa a se construir”.

As (r)evoluções científicas e tecnológicas presentes na sociedade contemporânea colocam as pessoas, principalmente os jovens, potencialmente em contato com tecnologias e redes virtuais que possibilitam outras lógicas de ser e estar no mundo. Estes jovens são de uma geração que nasceu num mundo onde as tecnologias móveis, as culturas digitais e as relações sociais potencializadas pela Web 2.0 se expandiram consideravelmente, criando outros *espaços-tempos* (LUCENA; OLIVEIRA, 2017) ubíquos e multirreferenciais onde a construção do saber e o seu compartilhamento ocorrem de forma horizontal, sem a verticalidade do falar/ditar do professor em sala de aula.

A rede conexão internet foi desenvolvida no final do século XX e desde então passou por diferentes transformações. No início havia apenas páginas estáticas, sem os hipertextos e a interatividade que hoje encontramos em quase todos os sites da Web. Nessa primeira fase da internet, conhecida como Web 1.0, as informações

1 Em 1995, o Ministério da Educação (MEC) iniciou o Programa TV Escola que entre outras ações instalou inicialmente a televisão, o videocassete e antena parabólica para as escolas. Em 1997, foi lançado o Programa Nacional de Informática na Educação (ProInfo) cujo um dos objetivos era instalar computadores nas escolas públicas do país.

eram recebidas no sentido *broadcasting*. O desenvolvimento da Web 2.0 mudou completamente esta forma de produzir e compartilhar as informações, pois cada sujeito que interage na rede é potencialmente um produtor de conteúdos que são compartilhados em sites de redes sociais ou em blogs, utilizando diferentes linguagens texto, imagem, vídeo e áudio.

Inserir as culturas digitais e as interfaces da Web 2.0, seja na educação básica ou superior, requer (re)pensar o currículo dos cursos de formação inicial e continuada dos professores. Apesar de muitas instituições de ensino superior (IES) realizar reformulações nos currículos de formação, ainda persiste a dicotomia entre as disciplinas de conteúdos teóricos específicos, ou de fundamentos, e as disciplinas de conteúdos didáticos-pedagógicos de caráter práticos.

Paralela a esta discussão, Imbernón (2016) nos chama a atenção para a necessidade de mudanças nas modalidades e estratégias utilizadas nos cursos de formação dos professores. Para este autor, é preciso elevar a qualidade da formação, pois “o que se diz é tão importante quanto a maneira como se diz e se trabalha. O método de formação será tão importante quanto seu conteúdo” (IMBERNÓN, 2016, p. 165).

Nesse sentido, Imbernón (2016) propõe a construção de uma metodologia formativa nos cursos de formação de professores. Esta metodologia passaria pela efetiva participação em situações problemas existente nas escolas, cujas discussões envolveriam todos os professores para além das análises teóricas da situação, pois o mais importante seria modificar a realidade por meio de uma mudança da prática.

Vamos colocar o professorado não tanto em uma atitude na qual seja ensinado, mas em situações de aprendizagem. Para tanto, a formação, mais que ensinar ou formar deveria criar situações e espaços de reflexão e formação; mudar a metodologia.

Tudo isso supõe uma mudança [...] que obriga a desenvolver na formação docente uma nova metodologia de trabalho, que consiste em aprender e observar os outros, a permitir que o observem e a observar a si mesmo; em criar espaços de aprendizagem mútua, trocando experiências. (IMBERNÓN, 2016, p. 168).

Possibilitar mudanças na formação e na prática docente foi sempre um dos objetivos do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) no curso de Pedagogia da Universidade Federal de Sergipe – Campus Prof. Alberto Carvalho. O subprojeto do Pibid/Pedagogia intitulado “Leitura, diversidade e ludicidade na formação docente: desafios para a educação” foi iniciado em 2014. Este projeto está dividido em quatro eixos, sendo um deles o de Formação de Professores que conta atualmente com 18 bolsistas de iniciação à docência (ID) e três professoras supervisoras, atuando em duas escolas públicas de ensino fundamental.

No Pibid, as interfaces da Web 2.0 como *Blog*, *Google Drive* e *Facebook* foram utilizadas durante a formação dos bolsistas e supervisoras. O software social *WhatsApp Messenger* foi utilizado como espaço de comunicação entre todos os integrantes do eixo para trocas de informações sobre as atividades desenvolvidas, bem como para divulgação de notícias e compartilhamento de imagens, áudio e vídeos.

Podemos dizer que a principal mudança proporcionada pela Web 2.0 em relação à fase anterior da internet foi possibilitar a interatividade entre as pessoas tornando-as sujeitos produtores e divulgadores de culturas e conhecimentos. Por esta razão, desde o início das atividades formativas no Pibid/Pedagogia, as TIC foram utilizadas como fundamento, na perspectiva de Pretto (1996), buscando discutir, utilizar e inserir as bolsistas ID e supervisoras como produtoras de conteúdos nas interfaces da Web 2.0 e software sociais.

Web 2.0 e os software sociais

As transformações socioculturais advindas do desenvolvimento de software e interfaces da denominada Web 2.0 potencializaram que cada cidadão comum, sujeito interagente (PRIMO, 2007) possa tornar-se, na rede, um a(u)tor (LUCENA, 2012), um coautor de saberes, culturas e conhecimentos compartilhados incommensuradamente. Para Andrade e Neves (2011, p. 25), a Web 2.0 “constitui a face mais visível e inovadora do ciberespaço e do cibertempo, na forma de blogs, wikis, RSS etc”.

De acordo com Andrade e Neves (2011), a Web 2.0 centra suas prioridades em três principais características:

1 – O *software social* ou software operativo são instalados em servidores de empresas ou entidades que disponibilizam seu acesso público pela internet. Para utilizar estes *software* não é mais necessários entalá-los em computadores fixos, pois eles são *web applications* ou *apps* que podem ser acessados em qualquer dispositivo digital móvel conectado a internet;

2 – A *produção de conteúdos* ampliou de forma considerável com a Web 2.0, pois, conforme mencionado anteriormente, o cidadão comum passou a ser um potencial produtor de conteúdos nos blogs e demais ambientes dialógicos, hipertextuais disponíveis na rede. Para tanto, a escrita ganhou a denominação de *post* que podem também receber comentários (*comments*) de outros interlocutores. Nesta nova era da *reading-writing internet* é possível criar sinalizadores de páginas nos *social bookmarking* e ainda criar *tag* ou palavras-chave associadas a uma informação. Atualmente os sites de redes sociais, a exemplo do Twitter, Facebook, Instagram e Myspace, utilizam hashtag² composto por expressões com pala-

2 O dicionário Oxford (2014) define como: hashtag n. (nas mídias sociais de sites e aplicativo) uma palavra ou frase após uma cerquilha usada para identificar mensagens relacionadas a um tópico específico; [também] o próprio símbolo da cerquilha quando utilizado desta maneira.

avras-chave antecedidas do símbolo (#). Numa rede social, o uso de hashtag cria links que tornam a expressão indexada nos mecanismos de busca;

3 – As *comunidades virtuais* passaram a ter novos espaços de interação nas redes digitais sociais que ganharam mobilidade e ubiquidade com a disseminação dos *apps* nos dispositivos móveis, principalmente nos smartphones.

Segundo Lucena e Oliveira (2017, p. 35),

o desenvolvimento tanto dos Apps quanto dos *softwares* sociais iniciaram a partir dos anos 2000 e ganhou popularidade entre os utilizadores dos smartphones e demais dispositivos móveis. Atualmente existem Apps para várias funções, tais como: previsão do tempo, jogos, mapas, GPS, emissão de bilhetes de viagem, compra de ingressos, cuidados com a saúde, habilidades esportivas, moda, aplicações financeiras, comunicação e educação.

Atualmente um dos *apps* mais utilizados é o *WhatsApp Messenger*, que é uma aplicação gratuita e multiplataforma (Android, iPhone, Mac, Windows PC e Windows Phone) para troca de mensagens entre os contatos por meio de uma interface gráfica simples e usual. Nesta aplicação, a forma de comunicação é assíncrona e a confidencialidade dos dados é garantida por uma criptografia ponta a ponta (WHATSAPP, 2017). Além da funcionalidade de mensageiro, o *WhatsApp* permite a criação de grupos de contatos para troca de mensagem, a realização de chamadas de voz, bem como o compartilhamento de arquivos de textos, áudios, fotos e vídeos.

O funcionamento desta aplicação depende de uma conexão ativa para acesso a internet, seja por uma banda larga ou por um pacote de dados com tecnologia 2G, 3G ou 4G ofertado pela operadora de telefonia. Hoje, no Brasil, as companhias telefônicas, a exemplo da TIM, da Vivo e da Claro, acompanham a demanda de

transmissão de dados gerada pelo *WhatsApp* e ofertam, inclusive, serviços exclusivos ou com vantagens para este propósito.

Silva e Vilhegas (2015) apontam a eficiência na interação entre a aplicação e a lista de contatos; a usabilidade da gerência do status do usuário, da criação de grupos e do bloqueio e desbloqueio de contatos; além da padronização de telas e botões que facilitam o aprendizado do uso da aplicação como alguns dos pontos positivos do *WhatsApp* na perspectiva da Interação Humano-Computador (IHC).

A portabilidade para utilização em diferentes dispositivos móveis, a gratuidade do serviço, a usabilidade e a simplicidade da interface promoveram o sucesso e o crescimento exponencial na adoção do *WhatsApp* como aplicação para troca de mensagens. Hoje, ela possui 1,2 bilhão de usuários no mundo, sendo 120 milhões residentes no Brasil, superando a marca de 1 bilhão de usuários ativos no Facebook (OLHAR DIGITAL, 2017).

A abrangência de comunicação e o número de usuários conectados ao *WhatsApp* permite-nos encarar tal aplicação como uma inovação disruptiva, que colocou em desuso a troca de mensagem via *Short Message Service* (SMS) e, por vezes, substituiu a principal função do celular, a ligação telefônica. Desta forma, conforme ressalta Fontana (2015, p. 291) “as ferramentas de comunicação, como *WhatsApp*, promove o contato cada vez mais eficaz fazendo parte de uma reestruturação da comunicação”.

A educação não pode se abster, fechar os olhos ou tentar impedir que as tecnologias adentrem o ambiente escolar, pois, segundo Kelly (2017), o mundo digital em que vivemos é regido por doze forças inevitáveis e indissociáveis que impulsionarão os avanços tecnológicos pelos próximos trinta anos. Para o autor, com “as mensagens instantâneas eram inevitáveis; tuitar a cada 5 minutos” (KELLY, 2017). Assim, entendemos que o surgimento de aplicações nos moldes do *WhatsApp* era inevitável, mas uma sociedade integralmente conectada a este serviço, não. E, se o aluno optou e está acostumado a comunicar-se e relacionar-se por meio desta pla-

taforma, os docentes podem utilizar tal interface nas suas práticas pedagógicas e inserir este novo meio de comunicação no processo de aprendizagem.

Dessa forma, o *WhatsApp* pode se tornar mais uma alternativa de *espaçotempo* multirreferencial de comunicação e aprendizagem, possibilitando que professores e alunos possam interagir em qualquer lugar e a qualquer momento. Essa ressignificação do uso do mensageiro como um dispositivo educacional “favorece o processo de ensino e aprendizagem, promove a imersão neste contexto digital e tecnológico, além de aproximar professores e alunos” (FONTANA, 2015, p. 304). Entretanto, é importante ressaltar que o professor, ao optar por uma comunicação via este aplicativo, precisa estar certo que a interação será no sentido *todos-todos* e não mais no sentido *um-todos* ele era o protagonista. Acreditamos que a principal contribuição que o *WhatsApp* pode possibilitar para a educação é fazer com que professores e alunos possam cocriar saberes e culturas.

Porém, para inovar na educação, não basta se apropriar da tecnologia e empregá-la em sala de aula. O docente precisa repensar e adaptar suas práticas, observar os pontos fortes e limitações da tecnologia e tomar as devidas precauções durante o uso. Neste sentido, Fontana (2015) apontou que o uso do *WhatsApp* possibilitou a “aquele aluno que não participa com opiniões no ensino presencial, neste modelo de atividade se coloca, se mostra, participa” (FONTANA, 2015, p. 306), mas para atingir tal resultado “é fundamental a conscientização da etiqueta e respeito durante a interação. Trabalhar com os alunos a ideia de que discordar é ter outras opiniões, saudáveis e enriquecedoras” (FONTANA, 2015, p. 305).

Pereira e Araújo (2015, p. 2) propõem o uso do *WhatsApp* na educação como “um espaço para a livre expressão dos alunos, desenvolvendo sua criticidade e possibilitando a prática do multiletramento, a partir das multimodalidades e multissemioses disponíveis no aplicativo”.

***Espaçostempos* multirreferências no Pibid**

Grande é o desafio das instituições destinadas à formação de profissionais da educação, pois a sociedade atual, por meio do desenvolvimento científico e tecnológico, tem colocado a necessidade de mudanças para os docentes, que necessitam buscar saberes para interagir com os seus alunos. Segundo Rojo (2012), além do letramento convencional como livros, jornais, revistas, entre outros, faz-se necessário o multiletramento, a exemplo da internet, dos *e-mails* e dos *blogs*, os alunos possam produzir e refletir o porquê e o para que estejam produzindo as atividades dos seus professores.

Para Rojo (2012), as linguagens audiovisuais e imagéticas são atrativas para os alunos porque são contemporâneas e fazem parte da sua geração, logo, eles estão acostumados a utilizá-las e se ainda não as utilizam, terão oportunidade de aprendê-las junto com seus colegas, em um processo de troca de conhecimentos, de criatividade e, principalmente, de aprendizagem de conteúdos pedagógicos.

No Pibid foi possível produzir algumas atividades da pedagogia do multiletramento, sugeridas por Rojo (2012). O multiletramento é um conjunto de ações interativas, colaborativas, em que há quebra de paradigma e as produções são disponibilizadas na rede (Web), ou melhor, como a autora mesmo define, nas “nuvens”. Nesta perspectiva, todas as bolsistas ID e supervisoras do Pibid participaram de um processo formativo, utilizando os multiletramentos.

Inicialmente foi realizado um curso de extensão na modalidade semipresencial, utilizando a plataforma *Moodle*³, intitulado “Formação do Professor e Uso das Tecnologias”. Este curso foi dividido em 4 etapas: (i) A Geração Net e a Formação de Professo-

3 O Moodle é um ambiente on-line de aprendizagem, gratuito, customizável, que permite a criação de cursos dinâmicos, a participação de fórum e a execução de atividades colaborativas a qualquer momento, em qualquer lugar. Site: <https://moodle.org/>

res; (ii) Culturas Digitais e Educação; (iii) Práticas Pedagógicas na Ciberultura; e (iv) Produzir e Publicar. O *Moodle* foi utilizado por ser “um ambiente online de aprendizagem que agrega e estrutura uma comunidade mundial de produtores de conteúdos abertos” (SANTOS, 2010).

Assim, esta plataforma reúne sujeitos do mundo todo que desenvolvem e compartilham diversas aprendizagens. No caso particular do curso de extensão, o *Moodle* proporcionou as primeiras interações entre os participantes do curso por meio dos fóruns de discussão, diários e wiki. Entretanto por conta de problemas técnicos com o servidor onde estava instalado o *Moodle*, que frequentemente impossibilitava o acesso ao ambiente virtual, foi preciso buscar outras interfaces na *Web* que pudessem manter a interatividade entre os participantes dos grupos.

A pluralidade dos ambientes e interfaces existentes na *Web* nos faz acreditar que esta rede é cada vez mais um *espaçotempo* multirreferencial de autoria e criação com infinitas possibilidades, pois aprender na/com as redes não é uma aprendizagem instrumental, mas sim, uma aprendizagem política, social, ética e cultural. A abordagem multirreferencial nas ciências humanas, segundo Ardoino (1998, p. 24)

[...] propõe-se a uma leitura plural de seus objetos (práticos ou teóricos), sob diferentes pontos de vistas, que implicam tanto visões específicas, quanto linguagens apropriadas às descrições exigidas, em função de sistemas de referências distintos, considerados, reconhecidos explicitamente como não-redutíveis uns aos outros, ou seja, heterogêneos.

Dentro desta perspectiva, Ardoino (1998) coloca que a realização de projetos desenvolvidos em conjunto criam vínculos sociais entre seus integrantes, fazendo com que estes atores-agentes tornem-se protagonistas e se reconheçam no projeto. Nesse sentido,

as ações formativas desenvolvidas no Pibid tiveram este caráter de tornar os integrantes do eixo Formação de professores atores-agentes com autoria e autonomia para pensar, criar, cocriar atividades, conteúdos, informações, conhecimentos. Para tantos, diferentes interfaces on-line e gratuitas foram utilizadas.

Para a realização de escrita colaborativa, utilizamos o *Google Drive*. Esta interface disponibilizada pela multinacional *Google Inc.* permite o armazenamento nas nuvens de “todos os seus arquivos, sempre que você precisar” (GOOGLE DRIVE, 2017). O Google Drive disponibiliza 15 gigabytes de armazenamento on-line gratuito para que o usuário guarde suas fotos, textos, vídeos, áudios, desenhos e outros dados. Além do armazenamento, a plataforma permite o compartilhamento dos arquivos, bem como a visualização e a edição destes, em qualquer lugar, por meio da integração com outras aplicações da própria empresa, a exemplo do *Google Docs* para texto, *Google Sheets* para planilhas, o *Google Slides* para apresentações digitais e o *Google Sites* para criação de páginas *web*, ou aplicações de terceiros, desenvolvidas a partir da biblioteca do *Google*.

Dentre as inúmeras possibilidades desta plataforma é importante ressaltar a facilidade de uso do *Google Drive* nos dispositivos móveis, em especial, nos aparelhos que possuem o sistema operacional Android, criado pela própria Google Inc.

Assim, a partir das interfaces disponibilizadas pela plataforma do *Google*, os bolsistas utilizaram também o *Google Slides* na criação de apresentações para os eventos acadêmicos, o *Google Docs* na construção dos relatórios de atividades e o *Google Drive* para o compartilhamento de textos/apostilas com conteúdo pertinente ao eixo. Esta prática transpôs as barreiras de tempo e espaço, permitindo a criação e cocriação das atividades entre bolsistas que moravam em locais geograficamente distantes.

Além do *Moodle* e das aplicações da plataforma do *Google*, os participantes do projeto utilizaram a rede social *Facebook* e o mensageiro *WhatsApp Messenger*. No *Facebook* foi criado um grupo para

permitir a interação entre as bolsistas e as supervisoras e possibilitar o compartilhamento de informações por meio da postagem de notícias, textos, imagens e vídeos, visando o crescimento formativo dos participantes.

Para ampliar ainda mais a interação, os bolsistas criaram também um grupo no *WhatsApp Messenger*, visto que todos os integrantes do projeto possuíam celulares do tipo *smartphones* e demonstraram afinidade com esta aplicação. Além disso, muitos bolsistas moravam em localidades fora do município sede onde está situado o Campus da Universidade Federal de Sergipe (UFS) e nestes locais praticamente não existe conexão a internet, o que dificulta o acesso à maioria dos sites na rede. Entretanto, como para acessar o *WhatsApp* não é preciso ter uma conexão com alta velocidade, é possível utilizá-lo a todo o instante para compartilhar informações em diferentes formatos. A partir da criação do grupo do *WhatsApp*, muito mais imagens, vídeos e mensagens sobre as atividades realizadas pelas bolsistas passaram a ser trocadas.

Imagem 1 – Grupo Pibideiras/2017 no *WhatsApp*

Fonte: Arquivo dos autores do texto.

Observamos que no grupo do *WhatsApp Messenger* houve um aumento na frequência de interação maior aproximação entre todos os integrantes do eixo Formação de Professores, pois apesar de estarem geograficamente distantes, ou realizando oficinas do Pibid em diferentes escolas, eles mantinham contato intenso. Percebemos assim que grupo no *WhatsApp* propicio aquilo que Santaella (2016) chamou de *u-learning* ou aprendizagem ubíqua. Uma aprendizagem que acontece a partir do uso de dispositivos móveis conectados em rede. Para esta autora, o desenvolvimento dos apps tem proporcionado ainda uma *app-learning*, ou seja, uma aprendizagem que ocorre a partir da utilização de aplicativos “dos mais diferentes tipos e das mais diferentes finalidades à disposição de educadores e educadoras” (SANTAELLA, 2016, p. 10) presentes nos dispositivos móveis.

Conclusão

O século XXI é marcado pela intensificação do uso das TIC conectadas a internet em todos os setores da sociedade. O cidadão deste novo milênio passou a utilizar as interfaces da Web 2.0 e os software sociais para ampliar a comunicação, interagindo com pessoas de diferentes regiões geograficamente distantes. Os jovens são com certeza os que mais utilizam as tecnologias digitais móveis para fins variados jogar, se comunicar, estudar, ouvir músicas, assistir vídeos e, sobretudo, para produzir, publicar e compartilhar seus conteúdos.

Apesar de muitos estudos e pesquisas (FREIRE; GUIMARÃES (2003), BABIN; KOULOUMDJIAN (1989), PRETTO (1996), SERRES (2013), LUCENA (2012; 2014), BONILLA (2005), SANTAELLA (2016), SANTOS (2014) etc.) já terem apontado as possibilidades das TIC para a educação, ainda há poucas experiências com a utilização destas tecnologias na escola. Muitos são os motivos que dificultam a inserção das TIC no processo

educacional. Dentre estes motivos, podemos ressaltar a falta de políticas públicas para inserção das tecnologias nas instituições educacionais que seja acompanhada de formação continuada de professores e do seu fortalecimento para que possam pensar, criar coletivamente possibilidades de trabalhar com as TIC no cotidiano escolar.

Outro ponto que impossibilita o uso das TIC na educação é a inserção das tecnologias no currículo dos cursos das licenciaturas. Apesar de muitas IES terem reformulados seus currículos ainda há uma dicotomia entre as disciplinas de conteúdo específico e as de conteúdos didáticos. Discutir TIC nas licenciaturas acaba se limitando a uma disciplina que nem sempre é eletiva para alguns cursos. Desta forma, muitos docentes concluem o curso universitário sem ter vivenciado experiências, discutido possibilidades ou criado projetos que oportunizem o uso das TIC na educação.

O Pibid é um programa criado em 2007 voltado para a formação inicial (bolsistas ID) e continuada (supervisores) de professores sob a responsabilidade da Capes. Atualmente estão em vigor os projetos das IES aprovados no Edital nº 061/2013. No curso de Pedagogia da UFS – Campus Prof. Alberto Carvalho localizado na cidade de Itabaiana-SE, o Pibid tem sido trabalhado numa perspectiva de proporcionar aos licenciandos aproximações entre os espaços de formação e do trabalho nas escolas. As reuniões presenciais que ocorrem semanalmente contam com a participação dos bolsistas ID, professores supervisores e coordenadora de área do Pibid/Pedagogia. Nestas reuniões, as discussões perpassam pelos desafios e dilemas docentes, bem como os problemas existentes nas escolas onde as atividades do Pibid acontecem.

Para ampliar os *espaçostempos* de estudos e debates, contamos com a utilização de interfaces da Web 2.0 como *blog* e *Facebook*, também o aplicativo *WhatsApp*. Consideramos estas interfaces e *app* como *espaçostempos* multirreferencias que possibilitam múltiplas e diferentes oportunidades dos sujeitos interagentes do Pibid serem a(u)tores, produtores de saberes, culturas e conhecimentos.

Referências

ARDOINO, J. Abordagem multirreferencial (plural) das situações educativas e formativas. In: BARBOSA, J.G. (Org.). **Multirreferencialidade nas ciências e na educação**. São Carlos: EDUFSCar, 1998.

ANDRADE, P. de; NEVES, J.P. Apresentação. **Revista de comunicação e Linguagem**. Dossiê Geneologias da Web 2.0. Lisboa: Relógio d'Água, n. 42, p. 25-27, 2001.

BABIN, P.; KOULOUMDJIAN, M.J. **Os novos modos de compreender**: a geração do audiovisual e do computador. São Paulo: Paulinas, 1989.

BONILLA, M.H. **Escola Aprendente**: para além da sociedade da informação. Rio de Janeiro: Quartet, 2005.

FONTANA, L.A.M. **Whatsapp na educação**: criar, construir e compartilhar. Sobre educação e tecnologia: processos e aprendizagem. São Paulo: Pimenta Cultura, 2015. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=f-ufCwAAQBAJ&lpq=PP1&hl=pt-BR&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>>. Acesso em: 2 jul. 2017.

FREIRE, P.; GUIMARÃES, S. **Sobre Educação**: Diálogos. V.2. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

GOOGLE DRIVER. **Google driver**. Disponível em: <<https://www.google.com/drive/>>. Acesso em: 2 jul. 2017.

IMBERNÓN, F. **Qualidade do ensino e formação do professor**: uma mudança necessária. São Paulo: Cortez, 2016.

KELLY, Kevin. **Inevitável:** as 12 forças tecnológicas que mudarão o nosso mundo. Casa Educação, 2017.

LUCENA, S.; OLIVEIRA, A.A.D. Os softwares sociais e a web 2.0 como espaços multirreferencias em programa de iniciação à docência. **Laplage em Revista**. Sorocaba, v. 3, n. 2, p. 34-46, maio/ago. 2017.

LUCENA, S. Culturas digitais e tecnologias móveis na educação. **Educar em Revista**, Curitiba, Brasil, n.59 p.277-290, jan./mar. 2016.

LUCENA, S. (Org.). **Cultura Digital, Jogos Eletrônicos e Educação**. Salvador: Edufba, 2014.

LUCENA, S. **Educação e TV digital:** situação e perspectivas. Maceió: Edufal, 2012

OLHAR DIGITAL. *Whatsapp revela número de usuários no Brasil*. Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/noticia/whatsapp-revela-numero-de-usuarios-no-brasil/68604>>. Acesso em: 2 jul. 2017.

WHATSAPP. **Whatsapp**. Disponível em: <<https://www.whatsapp.com>>. Acesso em: 2 jul. 2017.

PEREIRA, A.P.; ARAÚJO, A.R. PIBID online: Uso do WhatsApp como ferramenta didática. Anais do V Encontro de Iniciação à Docência da UFPB (ENID). **Realize**, Paraíba, v. 1, 2015.

PRETTO, N. de L. **Uma escola sem/com futuro:** educação e multimídia. São Paulo: Papirus, 1996.

PRIMO, A. Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição. Porto Alegre: Sulinas, 2007.

ROJO, R. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ROJO, R.; MOURA, E. (Org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Párabola, 2012.

SANTAELLA, L. Prefácio: App-learning e a imaginação criativa a serviço da educação. COUTO, E.; PORTO, C.; SANTOS, E. (Org.). **App-learning: experiências de pesquisa e formação**. Salvador: Edufba, 2016.

SANTOS, E.O. A Informática na Educação antes e depois da Web 2.0: relatos de uma docente-pesquisadora. In: RANGEL, M.; FREIRE, W. (Org.). **Ensino-Aprendizagem e Comunicação**. Rio de Janeiro: Wak, 2010.

SANTOS, E. (Org.). **Diário online: dispositivo multirreferencial de pesquisa formação na cibercultura**. Santo Tirso-Portugal: Whitebooks, 2014.

SERRES, M. **Polegarzinha**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

SILVA, Andrey; VILHEGAS, Viviani. IHC em dispositivos móveis—análise do aplicativo whatsapp. In: Anais do ETIC - Encontro de Iniciação Científica, v. 9, n. 9, 2015.