

# CAPÍTULO 1

## REDES, COMUNIDADES E EDUCAÇÃO<sup>1</sup>

*Vani Moreira Kenski*

### **1 Redes: evolução e avanços**

As redes entre computadores já existiam bem antes do surgimento da internet. No entanto, a contínua ampliação e a evolução de possibilidades de comunicação, interação e transmissão de dados oferecida pela “rede das redes” proporcionaram mudanças nas suas condições de acesso e uso. O surgimento da *web*, em meados dos anos 1990, potencializou o acesso, o uso e a ampliação das redes *on-line* de forma exponencial. Naquele instante, ela era bem diversa da que conhecemos na atualidade. Um de seus princípios é justamente este: evolução constante. Já em 1997, Marcelo Franco dizia que a internet não era uma tecnologia pronta. “É como uma cidade que está em permanente construção, cuja vida dos prédios é extremamente efêmera”. (FRANCO, 1997, p. 83 )

Desde o seu início, a base tecnológica da internet viabiliza a integração de inúmeras redes de computadores, de todos os tamanhos e finalidades, que se encontram dispersas por todo o planeta. Por meio da internet, essas redes podem se reunir e trocar dados e mensagens utilizando um protocolo comum. As tecnologias das redes podem unir pessoas e instituições diversas de todo o mundo. O acesso e o uso ampliado das redes pelas pessoas alteram comportamentos e a cultura contemporânea. Um novo tipo de cultura, a digital, se estabelece, com novos tipos de interação, comunicação, compartilhamento e ação na sociedade. (KENSKI, 2018)

Trata-se da ‘criação de uma outra cultura, com outros referenciais’. Uma ruptura com as culturas anteriores, seus conceitos e suas práticas sem, no entanto, exterminá-las integralmente. Ao contrário, a cultura digital transita em camadas

---

<sup>1</sup> Capítulo 1 do livro “Tecnologias digitais, redes e educação: perspectivas contemporâneas”, organizado pela Profa. Dra. Mary Valda Souza Sales, que será publicado pela EDUFBA (livro no prelo). UFBA/Salvador/Bahia.

virtuais distintas, com valores, conceitos, conhecimentos, práticas, temporalidades e universalidades próprias... Assim, pessoas continuam envolvidas com os valores e usos das culturas populares tradicionais de seus grupos nativos e, ao mesmo tempo, podem estar imersas nas lógicas e práticas da *cultura digital* que lhes é contemporânea. (KENSKI, 2018, p.140)

As tecnologias evoluem, se transformam. É Pierre Lévy (2015) quem enfatiza que estamos apenas no começo da revolução do meio do algoritmo. Segundo Lévy (2015), nas próximas décadas, acompanharemos várias mutações. Essas serão não apenas nas bases das tecnologias digitais, mas no “crescimento das possibilidades de gestão e de criação de redes e das oportunidades de aprendizagem em sistemas de cooperação, com acesso universal a informações e dados”.

Mudanças. Os avanços tecnológicos ocorridos com a internet e a adoção maciça das redes pela sociedade alteram comportamentos e práticas. A nova cultura digital toma forma, em paralelo ao movimento constante da cultura socialmente estabelecida. O foco tecnológico digital das redes repercute no social e gera novas maneiras de pensar e agir na realidade conectada. A base digital é o pano de fundo de todos os processos, mas são os usuários que atuam e se reconhecem em rede. Assim, surgem metáforas em que o lado humano das redes é potencializado. Nessa perspectiva, por exemplo, Vermelho, Velho e Bertocello (2015, p. 876) consideram que “cada pessoa é uma linha que tece sua história. As redes sociais digitais são formadas por essas linhas que se interligam em nós”. E concluem: “A essência da rede são suas ligações”.

Segundo Massimo Di Felice (2012), as redes viabilizam um novo tipo de ecologia conectiva que instaura uma nova condição habitativa contemporânea. E complementa: “a rede não é apenas uma nova forma comunicativa, mas uma nova fronteira do pensamento” (DI FELICE, 2012, p. 43). Bruno Latour (2011) expressa essa mudança como uma mudança de mentalidades. Há a passagem do conceito de “social” para o conceito de “coletivos”.

Esse coletivo ampliado é fonte de várias preocupações. A conexão nas redes nos aproxima e integra, mas nos isola do ambiente, das pessoas e da realidade que fisicamente habitamos. A presença em rede, sobretudo nas redes sociais, é viciante,

pontual, efêmera e exige permanente conexão com múltiplos seres, humanos e não humanos.

Cuidados e sensibilidades. Ao transportar a cultura das redes para os processos educacionais, é preciso criar condições para que os participantes não se sintam isolados, solitários ou perdidos em meio à multidão de aprendizes. O aprendizado exige participação, presença e trocas constantes entre pessoas. As redes digitais têm plenas possibilidades para viabilizar esses requisitos, aproximando as pessoas, integrando e humanizando o aprendizado em rede.

As condições interativas cada vez mais envolventes oferecidas pelas redes digitais podem viabilizar o oferecimento de situações de ensino participativas, com muitas trocas comunicacionais em um curso virtual. Essas trocas ocorrem por meio das funcionalidades existentes nas redes abertas ou em plataformas e outros dos inúmeros tipos de ambientes virtuais de aprendizagem. Busca-se, por meio desses recursos digitais, a possibilidade primordial das relações educativas, que é a reunião entre seres para o alcance de objetivos específicos de ensinar e aprender – estudantes e professores reunidos em redes, interagindo e realizando trocas informacionais constantes em que todos aprendam. Esse é o ponto de partida da formação *on-line* e a criação de comunidades de aprendizagem.

## **2 Redes, comunidades ou multidão?**

Comunidade é formato primitivo de os seres humanos se agregarem para garantir defesa e sobrevivência. Desde os tempos mais remotos, os homens se reuniam em bandos ou tribos. Formavam grupos – nômades ou sedentários – que dividiam a mesma base geográfica e seguiam fisicamente reunidos, com ações complementares que tornavam viáveis suas vidas, juntos. A comunidade está na origem da vida social e é o embrião para a criação de conglomerados geograficamente delimitados sob a forma de aldeias, vilas e cidades. O crescimento dessas comunidades e a complexidade das ações causa a necessidade de setorização das funções, regulamentações, leis e a definição de cargos administrativos e poderes – em geral, pela força – de uns sobre os demais. Surgem feudos, reinos e países; soberanos e vassallos; democracias e ditaduras; governos.

A complexidade da vida nos aglomerados humanos urbanos leva Tönnies (1974) a apontar a superação da comunidade e da vida comunitária, substituídas pela

sociedade. Segundo o autor, a comunidade vincula-se a um estado de “vontade natural” e emotiva dos sujeitos. Está relacionada à união, à proximidade, ao que é comum a todos. Já a sociedade é uma construção conceitual e artificial, ligada ao anonimato, a existência de sujeitos isolados que compartilham primordialmente interesses racionais. A sociedade é uma criação administrativa, vinculada à “vontade racional” de organização política e social da nação. (TÖNNIES, 1974) Na atualidade, para Bauman (2003), o controle sobre as condições disponíveis para enfrentamos os desafios da vida só será alcançado pela ação coletiva.

Durante todo processo civilizatório, a criação de valores e crenças comuns entre pessoas do mesmo grupo definiu nova formação comunitária não digital, na qual já não estão mais unidas pela proximidade, mas pela ideologia com que professavam sua fé. Unidas pelas mesmas crenças, em seitas ou religiões, independentemente do local em que estivessem, comunidades ideológicas foram criadas. Essas comunidades se reconhecem pelas bases comuns que professam. São virtuais e reais. Compartilham com as comunidades virtuais – criadas nas redes digitais – o mesmo sentido apresentado por Salim Ismail (2016, p. 59 ) para “comunidades baseadas em atributos que compartilham intenções, crenças, recursos, preferências, necessidades, riscos e outras características, e não dependem da proximidade física”.

Em um salto no tempo, consideramos os novos avanços que foram proporcionados pelas tecnologias digitais às redes sociais. As redes digitais se alteram continuamente, ampliam seus campos de atuação e atingem as instituições da sociedade. A revolução digital fomentará novas formas de governo, diz Lévy (2017). A lógica das redes engloba todo o planeta, definindo-o como a verdadeira “aldeia global” – termo proposto por McLuhan, em 1964, para dizer da integração social através dos meios massivos de comunicação. Na atualidade, as principais funcionalidades tecnológicas estão sendo inseridas nos governos e nas grandes empresas, rastreando dados e informações de todos os usuários com distintas finalidades políticas e econômicas. Como diz Lévy (2017, ):

*O Google Earth e o Google Streetview agora são usados por várias instâncias municipais e governos como sua principal fonte de informações para planos cadastrais e outros serviços geográficos ou geoespaciais. O Twitter tornou-se um serviço político, diplomático e de notícias global oficial. A Microsoft*

vende sua infraestrutura digital para escolas públicas. O reino da Dinamarca abriu uma embaixada oficial no Vale do Silício. Criptomoedas independentes de estados-nação (como o Bitcoin) estão se tornando cada vez mais populares. Contratos inteligentes baseados em blockchain (desenvolvidos pela Ethereum) contornam a autenticação de estado e as burocracias de papel tradicionais. Algumas funções tradicionais do governo são assumidas por empreendimentos tecnológicos privados (*online*).

É Lévy (2017, p. ), ainda, quem diz que:

Hoje, discutimos problemas políticos em um espaço público global aproveitando a web e as mídias sociais e a maioria dos humanos vive em cidades e metrópoles interconectadas. Cada nó urbano quer ser um acelerador da inteligência coletiva, uma cidade inteligente. Precisamos pensar nos serviços públicos de uma nova maneira. Escolas, universidades, instituições de saúde pública, serviços de correio, arquivos, bibliotecas públicas e museus devem tirar o máximo proveito da internet e redigir seus conjuntos de dados (*online*).

## **2 Comunidades virtuais digitais**

Em termos clássicos, no digital, Rheingold (1996, p. 18) definiu as comunidades virtuais como sendo “[...] agregados sociais que surgem na rede, quando os participantes formam cadeias de relações pessoais no ciberespaço”. Com esse conceito e essa prática, recupera-se no digital o mesmo sentido original das comunidades, fisicamente delimitadas.

Raquel Recuero (2007) apresenta, com ênfase, as diferenças entre as comunidades e as redes e as tecnologias que as suportam. Ela diz que tanto o conceito de comunidade quanto o de rede social referem-se a organizações de grupos de pessoas. Já os sistemas informáticos, como o Facebook “[...] e, até mesmo os

blogs [...] relacionados com esses grupos”, não são comunidades, mas sim “sites de redes sociais (SNS), uma categoria de software social (como o MSN, por exemplo) mas não redes sociais ou comunidades virtuais”. (RECUERO, 2007) Concordando com essa autora, considero que a rede é constituída pelas pessoas e as interações que são estabelecidas entre elas. Já a comunidade virtual é um tipo específico de rede ou grupo social, suportado digitalmente, no qual as pessoas partilham intenções, recursos e colaboram umas com as outras.

Recuero (2007) lembra ainda que as tecnologias sociais digitais – base das comunidades virtuais – começaram no final do século passado com o uso ampliado do *e-mail*, que proporcionou a facilidade da interação e conectividade assíncronas. Em seguida, surgiram as *wikis* e intranets, com a possibilidade de criação e acesso à informação compartilhada. Na atualidade, as inovações constantes e as inúmeras funcionalidades das redes complexificam a formação das comunidades e exigem novos tipos de comportamentos para gerenciá-las. Como ocorreu na evolução das comunidades físicas, o adensamento e a complexidade das comunidades *on-line* as transformam em sociedades, com governança e definição de papéis e poderes.

Nesse sentido é que Salim Ismail (2016), presidente da Singularity<sup>2</sup>, afirma que as comunidades – como organizações exponenciais – precisam de elementos-chave para acompanhar seus processos de gestão e desenvolvimento. São eles: objetos sociais definidos, fluxos de atividades, gerenciamento de tarefas, compartilhamento de arquivos, telepresença, mundos virtuais e sensoriamento emocional.

Pierre Lévy (2017) considera que os valores que são necessários na base de qualquer esfera pública global futura – abertura, transparência e comunalidade – não são, provavelmente, “[...] poderosos o suficiente para ajudar a cruzar um novo limiar na inteligência coletiva reflexiva”<sup>3</sup> diante do enorme poder e as deficiências sociais de plataformas como Google, Apple, Facebook, Amazon, Microsoft, Alibaba, Baidu etc. Lévy (2017) propõe um novo tipo de esfera pública: “[...] Uma plataforma na nuvem onde dados e metadados seriam nosso bem comum, dedicados ao registro e à exploração colaborativa da memória a serviço de nossa inteligência coletiva”.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Singularity é uma universidade americana independente orientada para a formação de executivos de empresas de alta tecnologia e que não oferece qualificações universitárias tradicionais.

<sup>3</sup> “[...] powerful enough to help us crossing a new threshold in collective intelligence”.

<sup>4</sup> “[...] a platform in the cloud where data and metadata would be our common good, dedicated to the recording and collaborative exploitation of memory in the service of our collective intelligence”.

Para os novos tempos, Pierre Lévy (2017) propõe uma nova plataforma digital que integre a computação distribuída na nuvem, a inteligência artificial (*deep learning*) e o compartilhamento de registros seguros baseados em *blockchain*. Essas funcionalidades, segundo o autor, estarão voltadas para desenvolver um novo conceito de “significado profundo”, que “[...] expandirá o alcance real da inteligência artificial, melhorará a experiência do usuário na análise de big data e permitirá a reflexividade da inteligência pessoal e coletiva”.<sup>5</sup>

### **3 Redes e comunidades em desenvolvimento**

Comunidades de aprendizagem não se criam espontaneamente. Estudantes reunidos digitalmente em redes podem realizar todas as atividades propostas em um curso *on-line* sem maiores interações e integrações com colegas e professores. No máximo, formam redes, pois participam do mesmo ambiente virtual com os mesmos objetivos de formação.

O processo formativo que orienta a transformação das redes em comunidades de aprendizagem exige mais do que o acesso a funcionalidades tecnológicas de última geração. No meu ponto de vista, o ensino em rede é possível de ser disponibilizado de forma massiva para todos os que estão conectados em um determinado ambiente virtual. Já para a formação de uma comunidade de aprendizagem, é preciso ir além e considerar o fator humano.

A maioria das ofertas educacionais via redes digitais – em cursos a distância ou não – se preocupa com a entrega de informações e o recebimento de respostas dos estudantes, com um tanto de interações via fóruns e *chats*, mas sem a preocupação com a integração maior entre os participantes e o desenvolvimento das capacidades de engajamento, integração, solidariedade e presença como membros de uma equipe.

Nas comunidades, os estudantes se conectam em um mesmo ambiente que lhes oferece condições para o desenvolvimento de ações compartilhadas. Por meio de processos colaborativos, trabalham juntos, dialogam, refletem, tomam decisões para resolver problemas e aprender. Mais do que o aprendizado de conceitos, alunos

---

<sup>5</sup> “[...] expand the actual reach of artificial intelligence, improve the user experience of big data analytics and allow the reflexivity of personal and collective intelligence”.

reunidos em comunidades de aprendizagem aprendem valores e, ao mesmo tempo, ganham confiança no grupo social digitalmente mediado.

#### **4 Construção de comunidades de aprendizagem: um relato**

Como docente, minha preocupação sempre é a de criar comunidades virtuais de aprendizagem com estudantes das mais diversas áreas do conhecimento. Não é tarefa fácil, uma vez que a maioria não se conhece antes do ingresso nas disciplinas e todas as atividades ocorrem em ambientes virtuais, a distância.

Neste momento do texto, quero apresentar um pouco da experiência para o desenvolvimento de ensino que vá além da mera transmissão de conteúdos, um processo educativo que garanta ação participativa e colaborativa de todos. Assim, à guisa de exemplo, apresento como desenvolvo a parte inicial da disciplina de pós-graduação denominada Design Didático Digital, no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade de São Paulo (USP).

O objetivo da disciplina é o de criar uma comunidade virtual para desenvolver com os pós-graduandos ações colaborativas para a produção didática de cursos *on-line*. É também objetivo o oferecimento de vivências *on-line* orientadas para a formação de práticas de ação em equipes, compartilhamento e colaboração.

Durante a disciplina, os estudantes se dedicam a um conjunto de objetivos, princípios e valores compartilhados que visam promover a participação, a confiança e o trabalho em equipe. Considero que, quando inicio a disciplina, tenho um grupo de pessoas que, ao ingressar no ambiente virtual, se integram em rede, no espaço virtual da disciplina. O primeiro objetivo é, portanto, o de avançar com o grupo para que eles possam se constituir não apenas como rede, mas como comunidade de aprendizagens.

O processo para transformação de redes em comunidades engloba ações que se iniciam com a valorização dos participantes – que todos se conheçam e tenham múltiplas oportunidades para interagir, trocar ideias, buscar objetivos e pontos comuns que os identifiquem e personalizem diante dos demais. A valorização de cada um – com suas características, histórias, estilos, preferências e objetivos de aprendizagem



– estimula o desenvolvimento de laços afetivos entre os participantes. Em um primeiro momento, portanto, são desencadeadas ações e desafios – individuais e grupais – que garantam o máximo de interações e trocas comunicativas.

O sentimento de pertencimento desencadeia o reconhecimento do espaço em que se encontram virtualmente para aprender. Na comunidade, todos se compreendem como membros e participantes de um mesmo espaço de aprendizagem. O compartilhamento de informações e o sentimento de integração à equipe/turma recuperam o sentido tradicional das comunidades virtuais, ou seja, como um grupo de membros que repartem objetivos comuns de aprendizado, no qual é acrescentada a condição de participação ativa e colaborativa.

Para que esse movimento emocional não se perca e os estudantes mantenham vínculos com os espaços da comunidade, é preciso que haja manutenção constante e participação permanente. Nas comunidades que desenvolvo na disciplina, por exemplo, o movimento é intenso. A todo momento, alguém apresenta novas contribuições, sugere caminhos e compartilha informações. Esse movimento é viciante. É bem comum que o estudante esteja regularmente conectado para trocar ideias, contribuir e acompanhar as ações dos demais participantes, mesmo depois de já ter concluído e validado o seu desafio individual semanal.

Esse engajamento não ocorre por acaso. São necessárias adequações dos conhecimentos e ações aos perfis dos estudantes. Identificados com o processo, todos são estimulados a participar a partir de escolhas pessoais de desafios de aprendizagem temáticos.

A organização da comunidade prevê a articulação das ações pessoais com ações grupais. Divididos em equipes, os estudantes compartilham com os seus pares os resultados de seus estudos individuais sobre uma das facetas do tema – escolhido pelo grupo entre os que compõem o foco de um assunto da disciplina –, apresentados quinzenalmente. A contribuição de todos os membros é discutida pela equipe e resulta em obra coletiva, que corresponde à superação do “desafio grupal”. Cada grupo, por sua vez, compartilha no ambiente virtual seus resultados em fóruns, definidos pelos temas de cada equipe. Todos os demais participantes da disciplina acessam as apresentações das equipes para comentar, sugerir melhorias e colaborar para o aprofundamento das questões trabalhadas. O grupo, reunido virtualmente, delibera sobre as colaborações recebidas e organiza nova versão da atividade, que compartilha com todos da turma/comunidade.

Como afirmaram Kenski e Medeiros (2017, p. 228 ), ao relatar o desenvolvimento da disciplina oferecida em 2016:

O conhecimento das propostas de outros grupos, o posicionamento crítico e validação dos resultados intergrupos, a análise e o estímulo para identificar os pontos fortes e os pontos de melhoria em cada desafio grupal realizado foram importantes para o desenvolvimento do espírito crítico coletivo e colaborativo. Essas atividades permitiram que conhecessem de forma vivencial imersiva, uma comunidade de prática viável e significativa, que pode ser explorada no campo de formação de qualquer área. Formar um professor universitário com este perfil é essencial para atuar frente às demandas da sociedade conectada.

Estudantes e professores reunidos em comunidades, interagindo e realizando trocas informacionais constantes em que todos aprendam: esse é o princípio que defendemos para a formação em um mundo conectado – formação em que os ideais de valorização das pessoas, colaboração e compartilhamento estejam presentes e garantam as reflexividades da inteligência pessoal e coletiva (LÉVY, 2017), para fazer o melhor uso das tecnologias, por mais avançadas que elas se apresentem.

### Referências

BAUMAN, Z. *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

BAUMAN, Z. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

DI FELICE, M. Redes sociais digitais, epistemologias reticulares e a crise do antropomorfismo social. *Revista USP*, São Paulo, n. 92, p. 6-19, dez./fev. 2012.

Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/34877/37613>. Acesso em: 4 maio 2018.

FRANCO, M. A. *Ensaio sobre as tecnologias digitais da inteligência*. Campinas: Papirus, 1997.

GABARRONE, M. *Cocriação didática: o processo colaborativo de produção de material didático para curso semipresencial*. 2017. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017. Disponível em:  
[www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/.../MELISSA\\_ROCHA\\_GABARRONE\\_rev.pdf](http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/.../MELISSA_ROCHA_GABARRONE_rev.pdf)  
. Acesso em: 4 maio 2018.

GIORDANO, J. M. M. *A pipoca que não virou piruá: um estudo sobre alunos ingressantes e sua integração no ensino superior*. 2017. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-11042018-123501/>. Acesso em: 4 maio 2018.

ISMAIL, S. *Organizações exponenciais: por que elas são 10 vezes melhores, mais rápidas e mais baratas que a sua (e o que fazer a respeito)*. São Paulo: HSM, 2016.

KENSKI, V. M. Cultura digital. In: MILL, D. (org.). *Dicionário crítico de educação e tecnologias e de educação a distância*. Campinas: Papirus, 2018. p. 139-144.

KENSKI, V. M. *Novos processos de interação e comunicação no ensino mediado pelas tecnologias*. São Paulo: Pró-Reitoria de Graduação, USP, 2008. (Cadernos Pedagogia Universitária 7). Disponível em:

[http://www.prgp.usp.br/attachments/article/640/Caderno\\_7\\_PAE.pdf](http://www.prgp.usp.br/attachments/article/640/Caderno_7_PAE.pdf). Acesso em: 4 maio 2018.

KENSKI, V. M.; MEDEIROS, R. de A. Estratégias inovadoras e vivências colaborativas e imersivas em pós-graduação. In: MOREIRA, J. A.; VIEIRA, C. (coord.). *Elearning no ensino superior*. Coimbra: CINEP/IPC, 2017. p. 219-236. (Coleção Estratégias de ensino e sucesso acadêmico: boas práticas no ensino superior, v. 4). Disponível em:

[https://www.researchgate.net/publication/322075633\\_eLearning\\_no\\_Ensino\\_Superior](https://www.researchgate.net/publication/322075633_eLearning_no_Ensino_Superior). Acesso em: 20 março 2020.

LATOUR, B. Networks, societies, spheres: reflections of an actor-network theorist. *International Journal of Communication*, Los Angeles, v. 5, p. 796-810, 2011.

LAW, J. Notas sobre a teoria do ator-rede: ordenamento, estratégia e heterogeneidade. Disponível em:

<http://www.necso.ufrj.br/Trads/Notas%20sobre%20a%20teoria%20Ator-Rede.htm>  
Acesso em: 20 março 2020.

LÉVY, P. A revolução digital só está no começo. [Entrevista cedida a] Juremir Machado Silva. *Correio do Povo*, [s. l.], 14 abr. 2015. Disponível em: <http://www.correiodopovo.com.br/blogs/juremirmachado/2015/04/7087/pierre-levy-a-revolucao-digital-so-esta-no-comeco/>. Acesso em: 20 ago. 2018.

LÉVY, P. The next platform. *In*: LÉVY, P. Pierre Lévy Blog. [S. l.], 6 out. 2017. Disponível em: <https://pierrelevyblog.com/tag/collective-intelligence/>. Acesso em: 19 ago. 2018.

MCLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensão do homem*. São Paulo: Cultrix, 1964.

RECUERO, R. da C. Comunidades virtuais em redes sociais na internet: uma proposta de estudo. *E-Compós*, Brasília, DF, v. 4, p. 1-27, dez. 2005.

RECUERO, R. da C. Sobre a diferença entre sites, comunidades e redes sociais. *Social Media*, [s. l.], 7 abr. 2007. Disponível em:

[http://www.raquelrecuero.com/arquivos/sobre a diferenca entre sites comunidade s e redes sociais.html](http://www.raquelrecuero.com/arquivos/sobre_a_diferenca_entre_sites_comunidades_e_redes_sociais.html). Acesso em: 20 março 2020

RHEINGOLD, H. A. *Comunidade virtual*. Lisboa: Gradiva. 1996.

TÖNNIES, F. *On social ideas and ideologies*. New York: Harper & Row, 1974.

VERMELHO, S. C.; VELHO, A. P. M.; BERTONCELLO, V. .4, v. 41, n. 4, p. 863-881, out./dez. 2015.

## **Vani Moreira Kenski**

**E-mail: [vmkenski@usp.br](mailto:vmkenski@usp.br)**

Mestre e Doutora em Educação. Licenciada em Pedagogia e Geografia. Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade de São Paulo (USP). Diretora da SITE Educacional Ltda. Membro do Grupo de Pesquisa “Educação, Redes Sociotécnicas e Culturas Digitais – EDUTECH”, da Universidade Federal da Bahia.

### **Trabalhos atuais:**

- “Grupos que pesquisam EaD no Brasil” (Coord./Org.). Ed. ABED. São Paulo/SP. 2017
- PESQUISA COLABORATIVA ONLINE: UM CASO DE SUCESSO. Pesquisa em Educação e Educação Matemática: perspectivas metodológicas. Gerson Pastre Oliveira. Editora: CRV. Curitiba/Pr.

- Qualitative Research on Educational Technology in Latin America. Coautoria com Gilberto Lacerda Santos (UnB) Oxford Research Encyclopedia of Education. Ed. George Noblit. New York: Oxford University Press, forthcoming. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/336312796\\_Qualitative\\_Research\\_on\\_Educational\\_Technology\\_in\\_Latin\\_America](https://www.researchgate.net/publication/336312796_Qualitative_Research_on_Educational_Technology_in_Latin_America)