

# Habitats digitais e novos sentidos no processo de ensino e aprendizagem

## Autoria:

### Walter Rodrigues Marques

*Doutorando em Educação, professor de Arte da Secretaria de Estado da Educação do Maranhão, São Luís, Maranhão*

### Paulo César Alves de Carvalho

*Mestrando em Educação, professor de Artes Visuais na Universidade Federal do Maranhão, São Luís, Maranhão*

### Luís Félix de Barros Vieira Rocha

*Doutorando em Educação, professor de Arte na Secretaria Municipal de Educação de Matões do Norte, Maranhão*

### Rosângela Coêlho Costa

*Doutoranda em Educação, professora de Geografia na Secretaria Municipal de Educação de São Luís, Maranhão*

### Andréa Luisa Frazão Silva

*Doutoranda em Artes, professora de Arte na Secretaria Municipal de Educação de São Luís, Maranhão*

### Aline Rachel Frazão Silva

*Mestranda em Educação, professora de Arte na Secretaria Municipal de Educação de São Luís, Maranhão*

## Resumo

O artigo discorre sobre a importância das redes sociais para a educação durante e após o período da pandemia do COVID-19 em que a única saída para que a educação continuasse, era mediar os processos educativos por meio das tecnologias digitais da informação e da comunicação (TDIC). Denominamos esse processo de habitats digitais como lugar e/ou local disponível para que a mediação educativa pudesse acontecer. Ou seja, que o processo de ensino e aprendizagem se efetivasse. Discorreremos sobre como o produto dessas relações mediadas por máquina tornou as redes sociais habitats digitais - espaços em que as pessoas passaram a maior parte do seu tempo - uns ensinando, outros aprendendo, outros em momentos de lazer. O objetivo da pesquisa é justificar a condição das redes sociais como espaço de ensino e aprendizagem, ou seja, que são habitats digitais. A metodologia consiste em revisão bibliográfica e documental, seja física ou virtual. Concluímos, portanto, que seja na educação, seja na vida social, econômica e afetiva, as redes sociais tornaram-se habitats digitais, lugares em que as pessoas desenvolveram suas práticas profissionais e cotidianas. Elucidamos ainda que, mesmo depois de cessado o período pandêmico, as redes sociais continuam sendo de grande valia para o fazer humano, tomando um direcionamento de uma nova realidade.

**Palavras-chave:** Educação. homem-máquina. Mídia. Metodologia ativa. Internet e redes sociais.

## Como citar este capítulo:

MARQUES, Walter Rodrigues *et al.* Habitats digitais e novos sentidos no processo de ensino e aprendizagem. In: OLIVEIRA, Habyhabanne Maia (Org.). **Abordagens Interdisciplinares em Educação e Ensino**. Campina Grande: Licuri, 2024, p. 149-156. ISBN: 978-65-85562-26-3. DOI: 10.58203/Licuri.22642.

## INTRODUÇÃO

O que são ambientes virtuais de aprendizagem? E o que viria a ser habitats digitais? Respondendo à primeira pergunta, o AVA é o mais conhecido dos ambientes virtuais de aprendizagem. E uma das plataformas em que esses ambientes estão hospedados é o Moodle. Outra conhecida plataforma de aprendizagem é a Coursera, Veduca. Por meio dessas plataformas, as instituições de ensino oferecem vários cursos online - é a chamada aprendizagem online. Já em relação à segunda pergunta, a leitura do texto *Habitats Digitais para a Educação Permanente - relato de experiência relativa à oferta da disciplina junto ao PGIE* (Ribeiro; Vicari, 2011), levou-nos a pensar que os habitats digitais são os outros espaços em que as pessoas passam, atualmente, a maior parte de seu tempo - as redes sociais, a própria rede (internet) -, uma vez que grande parte das relações humanas (?) foi transposta para a mediação imersiva - humano-máquina. É impossível pensar como gerir a vida neste momento de hiper conexão, em que as tarefas diárias, cotidianas foram transferidas para os *smartphones*, *laptops*, para a rede. Lima, Marques, Rocha e Homem (2022) destacam que:

A internet inovou o sistema de comunicação, possibilitou rápido acesso a informações de todo o mundo por meio dela, possibilitando não apenas ver as coisas, mas também interagir com elas, tocá-las em sua realidade virtual. A internet possibilita conversar com quem se conhece, mas também com quem nunca se viu. E tudo isso é possível por meio de programas/aplicativos de relacionamento como o WhatsApp, Skype, Twitter, Facebook, Instagram.

O conceito de diversão, trabalho, relações sociais e afetivas, foi radicalmente modificado pelas tecnologias informáticas e telemáticas. Por meio do *smartphone* é possível resolver, basicamente, qualquer problema que prescindia do deslocamento físico. Ir ao banco atualmente, como diz uma publicidade de um banco: *só se for para tomar um cafezinho*. As secretárias e atendentes dos *call centers* estão sendo substituídas por secretárias eletrônicas não apenas com voz, como antigamente, mas como avatares.

Segundo Ribeiro e Vicari (2011), o que se pode inferir é que os habitats digitais são os espaços onde as pessoas estão, logo e sobretudo, os jovens, estão - nas redes sociais - no *Instagram*, no *TikTok* e, no ainda sobrevivente, mencionado pelos autores, o *Facebook*. Vale lembrar que agora não é mais *Facebook*, mas *Meta*, ainda que o nome fantasia permaneça.

Desta forma, cabe esclarecer que o artigo é resultado de uma comunicação escrita para o Simpósio SNTDE2023<sup>1</sup>, no eixo *Ambientes virtuais de aprendizagem e habitats digitais*, e no subeixo *Redes sociais e comunidades online*. E a experiência que ora se propõe expor aqui é referente às utilizadas durante a pandemia do COVID-19 ocorrida nos anos de 2020 e 2021. Matos, Amado e Pedro (2023) também evidenciam a preocupação com esse momento pandêmico, destacando o papel das tecnologias digitais, sobretudo, no campo da educação. Marques et al. (2020) entendem que a tecnologia é um processo que surge da necessidade de mudança do fazer humano e seu desenvolvimento tem acompanhado todo o processo evolutivo da humanidade. Ou seja, “A História mostra que quando surge uma grande invenção, a sociedade acompanha tal mudança, exemplo: a roda, a escrita, a máquina a vapor, avião, lâmpada, computador, internet e outros” (Marques et al., 2020, p. 66051).

O artigo, portanto, trata da relação humano-máquina, trazendo a concepção de que o produto mediado entre essa interface, torna esse espaço/lugar, um habitat digital. Ou seja, a internet, os ambientes digitais, as plataformas que hospedam esses ambientes são considerados habitats digitais. Assim como os conteúdos de ensino e aprendizagem estão disponíveis de forma física na escola, nos ambientes digitais, esses conteúdos são disponibilizados para que uma ampla gama de pessoas possa ter acesso.

A emergência, foco dessa reflexão, foi a pandemia de COVID-19. No entanto, esses ambientes já existiam, embora sua importância tenha sido maximizada com o advento dessa pandemia. Logo, o objetivo deste texto é explicitar a utilização dos ambientes digitais e elucidar assim como ampliar a noção de que não apenas Veduca, AVAs, Moodle, Coursera, são habitats digitais, mas também as redes sociais como o Facebook, o Instagram, WhatsApp, o TikTok e os metaversos. Pernisa Júnior (2021) relata que o metaverso foi anunciado nos últimos meses de 2021 como a nova fronteira da internet e alerta que ele não é tão novo como anunciado e que talvez não seja tudo isso que se espera dele. Sobre o metaverso, Marques (2022) destaca que o termo “metaverso” foi cunhado por *Neal Stephenson* em uma obra de ficção chamada *Snow Crash*, de 1992.

Como metodologia, adotou-se a revisão bibliográfica e documental, tanto os documentos físicos quanto os digitais e justificamos a opção metodológica em Fachin (2003) que assevera que toda informação oral, escrita ou visualizada corresponde a pesquisa documental. Destaca-se, ademais, um tipo de pesquisa que se assemelha ao

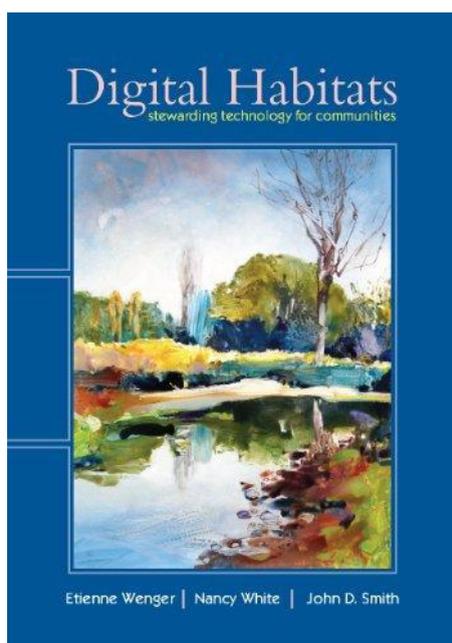
---

<sup>1</sup> Simpósio Internacional e Nacional de Tecnologias Digitais na Educação (8.:2023: São Luís, MA). Anais [recurso eletrônico] do V Simpósio Internacional e VIII Nacional de Tecnologias Digitais na Educação / João Batista Bottentuit Junior (Organizador). - São Luís: EDUFMA, 2023. 2675 p.

campo etnográfico do tipo etnografia virtual, justificada em Flick (2009), que postulou que a internet influenciou demasiado a vida cotidiana e com isso, passou a ofertar diferentes e novas formas de realizar pesquisa, como entrevistas e grupos focais online, ou seja, a etnografia virtual. Considerando as ideias do autor, destaca-se que a imersão na rede em busca de materiais bibliográficos, sejam textuais ou, imagéticos - estáticos ou em movimento, tornam essa imersão na rede, um tipo de etnografia que pode ser chamada de virtual. Assim, a revisão acrescenta o tipo campo de etnografia virtual, uma vez que se imergiu na rede da internet em busca de fontes documentais que corroborassem com o objetivo do artigo.

## HABITATS DIGITAIS E NOVOS SENTIDOS DA APRENDIZAGEM

Considerando que os habitats digitais são espaços virtuais que se pode acessar por meio das tecnologias digitais para promover a aprendizagem online, o uso das redes sociais como *Instagram* e *TikTok* para criar esses espaços digitais de aprendizagem colaborativa que possam ajudar os estudantes na aquisição, organização e distribuição/disseminação/comunicação da informação, torna-se uma ferramenta de grande valia. Wenger, White e Smith (2009), idealizam a criação de habitats digitais a partir da alfabetização da comunidade. Ou seja, primeiramente, partem da configuração das relações da comunidade com a tecnologia, para então tecerem os fios dos habitats digitais. Na Figura 1, destacamos imagem da capa de um livro sobre habitats digitais.



**Figura 1.** Capa de livro Habitats digitais.

Fonte: <https://abrir.link/XCWej>

Especialmente, quando o mundo foi acometido pela pandemia, o uso das tecnologias digitais foi a única opção para muitas das relações humanas acontecerem e a educação foi uma das que muito utilizou ferramentas digitais para mediar aulas online.

Sáímos abruptamente de um sistema presencial para um modo não-presencial para continuar fazendo a escola funcionar. Embora os termos híbrido, EaD, remoto, atrelados ao termo ensino não seja uma invenção do ano de 2020, salvo o EaD, os outros eram pouco difundidos. E, esse ensino à distância (EaD) não era benquisto. Quem estudava por essa modalidade sofria de uma certa dose de preconceito. Essa modalidade de ensino era vista com desconfiança e ter firmeza quanto à profissionalidade de quem se formava por esse sistema demandava tempo para demonstrar tal capacidade. (MARQUES et al., 2022, p. 8732).

Muitos professores fizeram intenso uso do *Instagram*, *Google Classroom*, *Google Forms*, *WhatsApp*, *Facebook*, *E-mail*, *Google Meet*, *Zoom*, *Gmail*, *Microsoft Teams*, *AVA* etc. E, mesmo que o PC (*Personal Computer*) tenha sido a máquina utilizada para acessar essas ferramentas, o *smartphone* foi, sem sombra de dúvidas, o meio/recurso/ferramenta mais largamente utilizado.

A pandemia chegou e tudo mudou. O fato é que o ano de 2020 é, sem sombra de dúvidas, o divisor de águas entre as modalidades de ensino: à distância e presencial. E as ferramentas tecnológicas digitais estão auxiliando o EaD rumo ao topo dessa modalidade. O ensino presencial vai, certamente, perder espaço para o sistema EaD, pois, mesmo que o mundo volte ao normal, nunca mais esse mundo será normal como antes. Será um novo normal e com uso exacerbado de ferramentas e plataformas digitais. (MARQUES et al., 2022, p. 8732).

Logo, hardwares e softwares auxiliaram exponencialmente, os ecossistemas digitais na criação de habitats digitais educacionais, pois foi por meio dessas ferramentas, mediados pelas telas, que os professores encontraram seus alunos e alunas. Foi por meio das telas que as inúmeras reuniões pedagógicas foram realizadas. Foi, portanto, mediados por tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) que a educação pode continuar sua missão. Ainda que as perdas tenham sido incomensuráveis, provocadas pelo distanciamento/isolamento físico-social, as telas foram a saída paliativa para o mundo não parar e foi por meio delas que as relações puderam se manter, na medida do possível, mas foi o possível, naquele momento. Cabe ressaltar aqui, o conceito de ecossistema digital. De acordo com Briscoe e Wilde (2009),

há uma variedade de formas de descrever tal conceito e, um deles é referir-se à existência infraestrutura de rede da internet, ou quando empresas o utilizam no sentido de soluções e-business e, quando se referem aos chamados ecossistemas de negócios para e-commerce e e-business aliados às TDIC.

Na emergência de implantação de uma escola voltada para a aquisição de práticas pedagógicas em Portugal, Matos, Amado e Pedro (2023, p. 0) discorrem sobre como tornar as escolas em habitats digitais partindo da ideia de que integrar as tecnologias digitais no cotidiano de professores e alunos constituem boas práticas educativas.

É reconhecido universalmente, e em todos os níveis de ensino, que é fundamental que os alunos se envolvam profundamente e intencionalmente na aprendizagem. Para isso, é necessário que a escola, enquanto habitat digital, assuma que as atividades letivas conduzidas pelos professores e educadores têm uma natureza eminentemente pedagógica que se apoia de forma clara e intencional nas tecnologias digitais, equacionando criticamente o papel dessas tecnologias, quer no âmbito escolar, quer no mundo social dos alunos.

A reflexão que se faz aqui é que se já fazíamos, a pandemia do COVID-19 nos impulsionou a fazer e ainda continuamos a fazer, a mediação via telas. Matos, Amado e Pedro (2023) concordam com nosso posicionamento de que as tecnologias digitais foram e continuam sendo primordiais para o processo de mediação da educação. Decerto, a pandemia reforçou o uso dos habitats digitais, ampliando seus campos de atuação. Todavia, não se deve esquecer e negligenciar a segurança, pois o acesso precisa ser realizado com cautela. Utilizamos a imagem abaixo para ilustrar e contextualizar o tema.

A pandemia de COVID-19 cessou a contaminação em larga escala, mas a enfermidade ainda faz vítimas pelo mundo. Retornou-se ao espaço presencial, contudo, os ambientes virtuais de aprendizagem, os habitats digitais, ganharam um espaço que dificilmente, perderão. O ensino e as aprendizagens ganharam um incomensurável reforço e as empresas não querem retornar à ocupação dos postos físicos de trabalho, dando prioridade às máquinas que interfaceiam e mediam tais relações. O mundo, pós-pandemia de COVID-19, não voltou e jamais voltará ao normal - o modo como sobrevivemos à pandemia (os que sobreviveram) e como continuaremos a viver, será com a herança dela - dividindo nossa vida social, profissional, educativa, afetiva e familiar, com as máquinas, especialmente com nosso apêndice - o *smartphone*.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ainda que as redes sociais ou algumas plataformas não fossem, até muito pouco tempo, consideradas locais de ensino e aprendizagem, esse conceito caiu por terra com a chegada da pandemia de COVID-19. As redes sociais como Instagram, *Twitter*, *YouTube* e *TikTok*, passaram a ser locais de ensino e aprendizagem, pois os profissionais da educação as buscaram como suporte para poderem continuar seu trabalho, uma vez que a pandemia impediu que estes profissionais estivessem na escola junto com seus alunos. Com isso, estas plataformas se tornaram os habitats digitais da educação. Embora já fossem habitats digitais e ocasionalmente servissem de local de ensino e de aprendizagem, passaram a ser basicamente (ainda que temporariamente), os canais oficiais onde as aulas aconteciam.

Dito isso, esperamos que este trabalho possa contribuir para a reflexão quanto à criação e vivência em habitats digitais e como tirar o melhor proveito dessa imersão na rede.

## REFERÊNCIAS

BRISCOE, Gerard; WILDE, Philippe De. *Digital Ecosystems: Evolving Service-Oriented Architectures*. [https://arxiv.org/pdf/0712.4102.pdf%3Forigin%3Dpublication\\_detail](https://arxiv.org/pdf/0712.4102.pdf%3Forigin%3Dpublication_detail)

FACHIN, Odília. *Fundamentos de metodologia*. 4. ed. - São Paulo: Saraiva, 2003.

FLICK, O. *Introdução à pesquisa qualitativa*. Tradução: Joice Elias Costa. 3 ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

GRAÇA, Vânia; RAMOS, Altina; SOLÉ, Glória. *A construção de habitats digitais e ativos para a aprendizagem histórica: o caso do 1.º ciclo do ensino básico*. [https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/76016/2/CAPL.%20VaniaGraca\\_2021.pdf](https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/76016/2/CAPL.%20VaniaGraca_2021.pdf)

LIMA, C. S.; MARQUES, W. R.; ROCHA, L. F. de B. V.; HOMEM, G. R. C. O papel da internet no uso do WhatsApp como recurso educacional: uma revisão sistemática da literatura no contexto da educação. *RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar* - ISSN 2675-6218, v. 3, n. 11, p. e3112165, 2022.

MARQUES, W. R.; ALVES, M. C.; ROCHA, L. F. de B. V.; MAIA, G. K. M.; GOMES, K. C. A.; SOUZA, F. C. S.; ALVES, M. A. S.; SILVA, C. R. D. e. O impacto da pandemia do COVID-19 no contexto educacional em 2020: o uso de ferramentas digitais e as implicações na aprendizagem e no processo educacional. *Brazilian Journal of Development*, [S. l.], v. 8, n. 2, p. 8730-8746, 2022. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/43621>. Acesso em: 12 jul. 2023.

MARQUES, Walter Rodrigues. Metaverso e educação: uma revisão da literatura. *RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar* - ISSN 2675-6218, [S. l.], v. 3, n. 10, p. e3102064, 2022. DOI: 10.47820/recima21.v3i10.2064. Disponível em:

<https://recima21.com.br/index.php/recima21/article/view/2064>. Acesso em: 9 jul. 2023.

MARQUES, Walter Rodrigues; ROCHA, Viviane Moura da; ROCHA, Luís Félix de Barros Vieira; MARQUES, Ana Paula Cerqueira; CANTANHEDE, Meiryele Coelho; Aplicabilidade da tecnologia no ensino e na produção artística. *Braz. J. of Develop.*, Curitiba, v. 6, n. 9, p. 66049-66058, set. 2020. Disponível em: <https://brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/view/16275>.

MATOS, João Filipe; AMADO, Carolina; PEDRO, Neuza. *Cenários de Aprendizagem em Habitats Digitais: Boas práticas em escolas de Cascais*. [https://www.cascais.pt/sites/default/files/anexos/gerais/new/cenarios\\_de\\_aprendizagens\\_em\\_habitats\\_digitais\\_2023.pdf](https://www.cascais.pt/sites/default/files/anexos/gerais/new/cenarios_de_aprendizagens_em_habitats_digitais_2023.pdf)

PERNISA JÚNIOR, Carlos. Metaverso: para além de uma “segunda vida”. In: *XIV Simpósio Nacional da ABCIBER* (Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura) - Direitos humanos, políticas identitárias, imaginários de resistência, 2021.

RIBEIRO, Alexandre Moretto; VICARI, Rosa Maria. Habitats Digitais para a Educação Permanente - relato de experiência relativa à oferta da disciplina junto ao PGIE. *Salão de Ensino*, v. 7, 2011, out. p. 3-7, UFRGS, Porto Alegre, RS. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/62692>. Acesso em: 11 jul. 2023.

WENGER, Etienne; WHITE, Nancy; SMITH, John D. *Digital Habitats: stewarding technology for communities*. Print History: First Edition, August 2009. Publisher: CPsquare. Disponível em: <https://g8way.pbworks.com/f/digitalhabitatsactionnotebook.pdf>