

Internet

Isaura Alcina Martins Nobre¹
isaura@ifes.edu.br

Com o uso do serviço *www* disponibilizado pela *internet* passamos a ter acesso a diversas páginas desenvolvidas em *Hypertext Markup Language* (HTML), ou seja: hipertextos. O hipertexto possibilita o acesso não sequencial às informações. A partir de uma palavra, por exemplo: “Educação”, podemos visualizar informações e imagens diversas relacionadas ao tema “Educação”. Fica clara a não linearidade da apresentação das informações, a habilidade de se mover por meio de um documento ou de uma série de documentos de forma não linear, por meio de *links*, vínculos para novas informações.

Não somente cada palavra transforma, pela ativação que propaga ao longo de certas vias, o estado de excitação da rede semântica, mas também contribui para construir ou remodelar a própria topologia da rede ou a composição de seus nós (...). A imensa rede associativa que constitui nosso universo mental encontra-se em metamorfose permanente (LÉVY, 1999, p.24).

A velocidade na utilização de um hipertexto, ou seja: o simples clicar sobre uma palavra proporcionando uma nova informação é o que o torna tão utilizado. Com isso temos uma nova forma de obter informações, uma nova maneira de ler sobre um determinado assunto, chamada: navegação. A utilização da multimídia (vídeo, som e imagem) para apresentação da informação em meio computacional, hipermídia, em conjunto com o hipertexto torna a navegação, ainda, mais agradável e atrativa, proporcionando uma interface amigável.

A utilização da hipermídia nos faz rever os modelos dos materiais didáticos e referências para pesquisa. Evidencia-se o migrar da maioria das informações com origem em divulgações manuscritas para o meio eletrônico.

A *internet* pode então ser utilizada na educação de diversas formas: no auxílio a pesquisas escolares, na requalificação dos professores nas mais diversas áreas do conhecimento, no apoio ao ensino a distância, por meio da utilização dos serviços oferecidos para intermediar a comunicação entre aluno-aluno e aluno-professor, na criação dos ambientes de aprendizagem para determinadas áreas de concentração, entre outras.

[...] o ciberespaço suporta tecnologias intelectuais que amplificam, exteriorizam e modificam numerosas funções cognitivas humanas: memória (bancos de dados, hiperdocumentos, arquivos digitais de todos os tipos), imaginação (simulações), percepção (sensores digitais, telepresença,

[1] NOBRE, Isaura A. M. **Docência Coletiva: saberes e fazeres na educação a distância**. Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal do Espírito Santo, 2013, p.23-25.

realidades virtuais), raciocínios (inteligência artificial, modelização de fenômenos complexos) (LÉVY, 1999, p.157).

Com isso, a *internet* propicia a primeira grande quebra de paradigma justamente pela forma como o acesso a informação ficou grandemente facilitado. Antes alunos dependiam das bibliotecas e enciclopédias para obter informações e realizar suas pesquisas. Hoje, basta clicar algumas palavras em algum serviço de busca para encontrar diversas páginas trazendo informações sobre o tema pesquisado. O professor passa a ter uma postura realmente de mediação do processo de ensino-aprendizagem auxiliando e motivando o aluno durante todo o percurso. O aluno se torna sujeito ativo no processo de ensino-aprendizagem, já que passa a ser capaz de buscar conhecimento, também, de forma autônoma.

Ensinar utilizando a Internet pressupõe uma atitude do professor diferente da convencional. O professor não é o ‘informador’, o que centraliza a informação. A informação está em inúmeros bancos de dados, em revistas, livros, textos, endereços de todo o mundo. O professor é o coordenador do processo, o responsável na sala de aula. (...) Essa motivação aumenta, se o professor a faz em um clima de confiança, de abertura, de cordialidade com os alunos. Mais que a tecnologia, o que facilita o processo de ensino e aprendizagem é a capacidade de comunicação autêntica do professor, de estabelecer relações de confiança com os seus alunos, pelo equilíbrio, competência e simpatia com que atua (MORAN, 1997, p4).

A *web* designação dada para o serviço *www* oferecida pela *internet* iniciou baseada na publicação de informações em páginas associadas a outras por meio de *hiperlinks* denominada *web* 1.0 ou tradicional possibilitando várias formas de navegação conforme o interesse temático do usuário.

A partir de 2004 surge o conceito *web* 2.0 em uma conferência realizada pela *O'Reilly e Internacional MediaLive*. Tal denominação ganhou popularidade com a publicação do artigo “*What is Web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software*” de autoria de Tim O’Reilly (O'REILLY, 2005a).

Para O'Reilly:

Web 2.0 é a rede como plataforma, abarcando todos os dispositivos conectados; aplicações Web 2.0 são aquelas que aproveitam ao máximo as vantagens intrínsecas a tal plataforma: disponibilizando o software como um serviço que pode ser continuamente atualizado e que, por isso, se torna melhor quanto mais pessoas o utilizam e transformam os dados originados de múltiplas fontes, inclusive de usuários individuais, enquanto fornecem seus próprios dados e serviços de modo a permitir a realização de modificações por outros usuários, criando efeitos de rede através de uma “arquitetura de participação” e superando a metáfora de página da Web 1.0 (O'REILLY, 2005b, p. 1, tradução nossa).

[1] NOBRE, Isaura A. M. **Docência Coletiva: saberes e fazeres na educação a distância**. Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal do Espírito Santo, 2013, p.23-25.

Na *web 2.0* a informação/conteúdo pode ser construída de forma colaborativa, não tendo um, mas vários autores, autoria coletiva. Segundo Isotani e outros.

A informação contida na Web 2.0 é utilizada e avaliada por outras pessoas que interagem com o conteúdo e seus criadores. Através de tags, pontuações e comentários, existe um envolvimento entre a informação e seus leitores/avaliadores e, dessa forma, apenas as informações mais relevantes acabam prevalecendo (2009, p.2).

Dessa forma, a informação disponibilizada na *internet* pode ser compartilhada de forma *online* por meio de redes sociais e os usuários podem interagir com o conteúdo e com outros usuários que possuem mesmo interesse formando as chamadas comunidades virtuais. Entretanto a *web 2.0*, tal qual a *web 1.0*, surge de uma forma não estruturada dificultando a representação da informação. Para Isotani e outros: “[...] a Web 2.0 carece de padrões e linguagem para estruturar e representar a informação (e seu significado) o que dificulta a interoperabilidade e o reuso do conteúdo [...]” (2009, p.2).

Visando uma reestruturação baseada em associações significativas surge a *web 3.0*, ou *web* semântica social, que por teoria possibilita a criação de sistemas de conhecimento coletivo. *Web* semântica consiste em interligar palavras (significados), baseada em uma ontologia para um domínio específico, e atribuir sentido aos conteúdos publicados na *internet* de modo que tanto o ser humano como o computador possa ser capaz de inferir significados, informações.

O termo *web* semântica foi utilizado pela primeira vez em 1999 por T. Berners-Lee em seu livro "*Weaving the Web*" (Tecendo a Teia). Berners-Lee apresenta como problema típico da *web 2.0* o fato dos dados não estarem na rede, mas sim em banco de dados, e, por isso, não poderem ser manipulados diretamente. De acordo com Berners-Lee:

Pegue, por exemplo, um site profissional com informações sobre os seus colegas de trabalho, um outro site com informações sobre os seus amigos, além de sites de diferentes comunidades. Na Web 2.0 você não pode enxergar o quadro completo; ninguém pode ver o quadro completo. É por isso que algumas pessoas dizem que a Web 3.0 será uma realidade quando os sites exibirem dados que possam ser manipulados (2012, p. 2).

REFERÊNCIAS

ISOTANI, S., RIICHIRO, M., BITTENCOURT, I., COSTA, E. **Estado da arte em web semântica e web 2.0: Potencialidades e Tendências da Nova Geração de Ambientes de Ensino na Internet.** *Revista Brasileira de Informática na Educação*, volume 17, número 1, [s.n]: [s.l.], 2009.

LÉVY, P. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1998.

[1] NOBRE, Isaura A. M. **Docência Coletiva: saberes e fazeres na educação a distância.** Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal do Espírito Santo, 2013, p.23-25.

MORAN, José Manuel. **Como utilizar a Internet na educação**. Publicado em 1997. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_pdf&pid=S0100-19651997000200006&lng=en&nrm=iso&tlng=pt>. Acesso em: 05 set. 2008.

O'REILLY, Tim. **What is Web 2.0**: design patterns and business models for the next generation of software. In: O'REILLY MEDIA. **O'Reilly. Sebastopol**. 2005a. Disponível em: <<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>>. Acesso em: 22 fev. 2012.

_____. **Web 2.0**: compact definition? In: O'REILLY MEDIA. **O'reilly Radar**. Sebastopol, 2005b. Disponível em: <http://radar.oreilly.com/archives/2005/10/web_20_compact_definition.html>. Acesso em: 22 fev. 2012.

[1] NOBRE, Isaura A. M. **Docência Coletiva: saberes e fazeres na educação a distância**. Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal do Espírito Santo, 2013, p.23-25.