

Hamilton Garcia Nogueira

**A EXPERIÊNCIA DO ALUNO EM SITES DE REDES SOCIAIS  
COMO AMBIENTES DE APRENDIZAGEM**

Dissertação submetida ao  
Programa de Pós-graduação em  
design da Universidade Federal de  
Santa Catarina para a obtenção do  
Grau de Mestre em design.

Orientador: Prof.<sup>a</sup> Alice  
Theresinha Cybis Pereira, PhD.

Florianópolis  
2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Nogueira, Hamilton Garcia

A experiência do aluno em sites de redes sociais como  
ambientes de aprendizagem / Hamilton Garcia Nogueira ;  
orientador, Alice Theresinha Cybis Pereira - Florianópolis,  
SC, 2016.

140 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa  
Catarina, Centro de Comunicação e Expressão. Programa de Pós  
Graduação Multidisciplinar em Saúde.

Inclui referências

1. Saúde. 2. Design de interface. 3. Sites de redes  
sociais. 4. Ambientes virtuais de aprendizagem. 5. Mídias  
sociais. I. Pereira, Alice Theresinha Cybis. II.  
Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós  
Graduação Multidisciplinar em Saúde. III. Título.

Hamilton Garcia Nogueira

## **A EXPERIÊNCIA DO ALUNO EM SITES DE REDES SOCIAIS COMO AMBIENTES DE APRENDIZAGEM**

Esta Dissertação foi julgada adequada para obtenção do Título de “mestre”, e aprovada em sua forma final pelo Programa de Pós-graduação em design.

Florianópolis, 10 de março de 2016.

---

Prof. Milton Luiz Horn Vieira, Dr. Eng.  
Coordenador do Curso

### **Banca Examinadora:**

---

Prof.<sup>a</sup> Alice Theresinha Cybis Pereira, PhD  
Orientadora  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof.<sup>a</sup> Berenice Santos Gonçalves, Dr.<sup>a</sup>, Eng.<sup>a</sup>  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof.<sup>a</sup> Marília Matos Gonçalves, Dr.<sup>a</sup>, Eng.<sup>a</sup>  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof. Hans Peder Behling, Dr.  
Universidade do Vale do Itajaí



Este trabalho é dedicado a meu  
avô Francisco Garcia (*In  
Memoriam*).



## **AGRADECIMENTOS**

Aos professores e funcionários da UFSC e do Pós-Design pela estrutura. À CAPES pelo apoio. Aos professores do curso de design Digital da Universidade Federal de Pelotas, que me inspiraram a escolher esse caminho, especialmente o professor Tobias Mülling que me ajudou a começar esse projeto. À professora Mary Meurer pelas contribuições nessa pesquisa. Às professoras Berenice Gonçalves e Luciane Maria Fadel pelas contribuições na etapa de qualificação. Às professoras Berenice Santos Gonçalves e Marília Matos e ao professor Hans Peder Behling pela participação na banca. À professora Alice Pereira, pela orientação e acolhimento no Pós-Design.

Aos meus colegas de Pós-design e de Hiperlab, Bruno, Diego, Camila, Josiane, Katielen, Marcele e Maurício pela ajuda e amizade; especialmente a Juliane e Alexandra pelas revisões e contribuições. Às amigas Cíntia, Gabriela e Mariana, com as quais sempre pude contar independente da distância. Aos queridos Beth, Wladimir e Alexandre, que me acolheram tão bem nos últimos meses. Aos demais familiares e amigos pelo carinho e incentivo nessa e em tantas etapas.

Aos meus irmãos Amanda, Júlia e Arthur pelo suporte inspiração de sempre. À minha afilhada Maria Paula, às sobrinhas Marina e Alice, e minha amiga felina Sofia, por compreenderem a minha ausência e me receberem sempre com uma alegria contagiante. À minha mãe, Tatiana, por ter me ensinado o que há de mais importante, que levo sempre comigo.

Gratidão! Sozinho eu nada seria.





“We are all just beginners here,  
and we shall all die beginners.”

(Elizabeth Gilbert, 2015)



## RESUMO

A motivação para esta pesquisa parte de uma percepção a respeito das limitações de interatividade, relativas a comunicação e socialização entre os usuários, em hipermídias de ensino-aprendizagem tradicionais. Considerando que esses processos ocorrem com facilidade em sites de redes sociais, cujo acesso e popularidade são crescentes, investiga-se de que forma o uso dos mesmos como ambientes de aprendizagem influenciam a experiência de participação do aluno. Por meio de estudos exploratórios foram categorizados alguns dos recursos interativos presentes em sites de redes sociais, com foco em suas funções práticas, verificando a aplicação dos mesmos em sites de ensino-aprendizagem. Com o intuito de identificar como o uso de sites de redes sociais influenciam a experiência do aluno, foi realizada uma atividade no Pinterest com alunos de graduação. Essa atividade foi avaliada por meio de um questionário e um grupo focal. Com base nos relatos dos alunos são propostas de recomendações para o uso de sites de redes sociais como ambientes de aprendizagem. Essas recomendações dizem respeito à importância da familiaridade dos alunos com o site de rede social e da necessidade de uma estratégia de uso alinhada com os recursos e dinâmicas de uso dos sites, entre outros aspectos.

**Palavras-chave:** Design de interface. Sites de redes sociais. Ambientes virtuais de aprendizagem.



## **ABSTRACT**

This research comes from a perception about interactivity limitations in traditional teaching-learning hypermedia, related to communication and socialization among users. Whereas these processes occur easily on social networking sites, the use of them as learning environments and the influence in student's participation experience are investigated. Some of the social networking sites' interactive features were categorized through exploratory studies, focusing on their practical functions, also checking their application in websites for teaching and learning. An activity with undergraduate students, using Pinterest, was held in order to identify how the use of social networking sites influence their experience. This activity was analyzed through a questionnaire and a focus group. Recommendations for the use of social network sites as learning environments are proposed, based on students' feedback. These recommendations concern the importance of student's familiarity with the social network site used and the need for strategies aligned with the website resources and its use dynamics, among other things.

**Palavras-chave:** Interface design. Social network sites. Learning management systems.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Esquema das relações entre a tecnologia, a cultura e o design.....	33
Figura 2 – Modelo simples de ciclo de vida de design de interação .....	37
Figura 3 - Principais eixos de Ambientes Virtuais de Aprendizagem.....	45
Figura 4 – Esquema simplificado de interações mediadas por uma interface .....	52
Figura 5 – Interface do site Edmodo .....	66
Figura 6 – Interface do site Schoology .....	67
Figura 7 – Interface do site Lore.....	68
Figura 8 – Interface do site Passei Direto.....	69
Figura 9 – Página inicial da atividade no Pinterest.....	77
Figura 10 – Painel de instruções .....	78
Figura 11 – Painel de revistas .....	79
Figura 12 – Painel de folders.....	80
Figura 13 – Painel de anúncios.....	81
Figura 14 – Amostra de participação de alunos .....	83
Figura 15 – Resultados da pergunta do questionário: “Você já tinha um perfil no Pinterest antes do exercício?” .....	86
Figura 16 – Resultados da pergunta do questionário: “Com que frequência você usa o Pinterest?”.....	86
Figura 17 – Etapas do grupo focal .....	91
Figura 18: Esquema do posicionamento dos participantes do grupo focal.....	92
Figura 19 – Artigos encontrados nas bases de dados.....	130
Figura 20 – Artigos da revisão sistemática por ano .....	131
Figura 21 – Artigos relacionados com o tema de pesquisa ...	132
Figura 22 – Nuvem de tags com principais palavras-chave dos artigos.....	133





## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Metas de usabilidade.....	38
Quadro 2 – Aspectos desejáveis e indesejáveis da experiência do usuário.....	39
Quadro 3 – Eixos de AVA: Funções e recursos.....	46
Quadro 4 – Tipos de laços e tipos de interação .....	51
Quadro 5 – Sites de redes sociais mais acessados no Brasil segundo o ranking Alexa .....	56
Quadro 6 – Elementos interativos de sites de redes sociais. ..	60
Quadro 7 – Elementos interativos em sites de redes sociais de aprendizagem .....	64
Quadro 8 – Recursos interativos em sites de redes sociais de aprendizagem .....	70
Quadro 9 – Etapas da atividade em SRS.....	73
Quadro 10 – Cronograma de atividade com turma de design	75
Quadro 11 – Pontos positivos e negativos da atividade .....	88
Quadro 12 – Sugestões para o uso de SRS como ambientes de aprendizagem .....	117



## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

AVA – Ambiente Virtual de Aprendizagem

EaD – Ensino à distância

CMC – Comunicação Mediada por Computador

SRS – Site de Redes Social

TIC – Tecnologias da informação e comunicação



## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	23
1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO .....	23
1.2 OBJETIVOS .....	25
1.2.1 Objetivo Geral .....	25
1.2.2 Objetivos Específicos .....	26
1.3 JUSTIFICATIVA E ADERÊNCIA AO PÓS-DESIGN .....	26
1.4 ABORDAGEM METODOLÓGICA .....	27
1.5 DELIMITAÇÃO .....	30
1.6 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO .....	30
2 REVISÃO DA LITERATURA .....	33
2.1 DESIGN, CULTURA E TECNOLOGIA .....	33
<b>2.1.1 Design de interfaces</b> .....	34
<b>2.1.2 Design de interação</b> .....	36
<b>2.1.3 Usabilidade e Experiência</b> .....	38
2.2 HIPERMÍDIAS DE APRENDIZAGEM .....	41
2.2.1 Ambientes virtuais de aprendizagem .....	42
2.2.2 Teorias de aprendizagem .....	43
2.2.3 Requisitos, recursos e ferramentas .....	45
2.3 SITES DE REDES SOCIAIS .....	48
<b>2.3.1 Interação em sites de redes sociais</b> .....	51
2.4 SÍNTESE DO CAPÍTULO .....	53
3 RECURSOS INTERATIVOS DE SRS .....	55
3.1 ESTUDO EXPLORATÓRIO EM SITES DE REDES SOCIAIS ..	55

3.2 ESTUDOS EXPLORATÓRIOS EM AMBIENTES DE APRENDIZAGEM.....	65
3.3 SÍNTESE DO CAPÍTULO .....	71
4 PROPOSTA DE ATIVIDADE EM SRS .....	73
4.1 PLANEJAMENTO .....	74
4.2 EXECUÇÃO.....	82
4.2.1 Participação dos alunos .....	82
4.2.2 Discussão em sala de aula.....	84
4.3 AVALIAÇÃO .....	84
4.3.1 Questionário .....	85
4.3.2 Grupo Focal.....	89
4.4 ANÁLISE DOS RESULTADOS .....	110
4.4.1 O uso de sites de redes sociais como ambientes de aprendizagem .....	111
4.4.2 O uso do Pinterest .....	112
4.4.3 Sobre outros ambientes.....	115
4.4.5 Sugestões para o uso de SRS como ambientes de aprendizagem .....	117
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	119
REFERÊNCIAS .....	123
APÊNDICE A – Revisão Sistemática.....	129
APÊNDICE B – Orientações iniciais .....	134
APÊNDICE C – Instruções do exercício no Pinterest.....	135
APÊNDICE D – Formulário (Google Docs) .....	136
APÊNDICE E – Roteiro para grupo focal.....	138

# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

O acesso ao computador e à internet facilita a circulação de informação e a comunicação entre os seus usuários. Nesse contexto ocorre a informatização de tarefas profissionais, educacionais, de entretenimento, entre outras. Novos recursos tecnológicos têm sido empregados no ensino presencial e à distância, para a efetivação ou o reforço de processos de ensino e aprendizagem.

A comunicação e a socialização presencial, entre alunos e professores, ocorrem com naturalidade, facilitadas pelo compartilhamento do espaço físico. Já em âmbito virtual, a percepção do outro por parte dos participantes pode ser um desafio, pois eles veem ou ouvem apenas aquilo que lhes é mostrado pelo sistema. Por esse motivo, lidar com o possível sentimento de isolamento dos alunos e proporcionar uma melhor interação entre os usuários desse tipo de mídia pode ser um dos grandes desafios no desenvolvimento de suas interfaces, sobretudo quando voltadas ao ensino à distância.

Fora do âmbito da educação, a comunicação e a socialização são características amplamente exploradas no desenvolvimento de sites e aplicativos móveis de sites de redes sociais (SRS), que permitem a publicação e a construção de redes sociais na internet (RECUERO, 2012), por meio de elementos interativos disponíveis em sua interface. A partir de 2004, esse tipo de site se torna um fenômeno mundial (BOYD; ELLISSON, 2008), ainda que a popularidade de cada serviço varie conforme a região e com o passar do tempo. Desde então surgiram diversos serviços do gênero, cada um com características e funcionalidades próprias. Atualmente permite-

se que usuários visualizem e publiquem conteúdo, em formato de texto, imagem, áudio, vídeo, entre outros.

Os sites de redes sociais afetaram outros tipos de serviços, como o YouTube<sup>1</sup>, que foi relançado integrando recursos de redes sociais (BOYD; ELISSON, 2008). Percebe-se que há consequências também no design de sites como os de notícias, que incorporaram às suas interfaces elementos que permitem a integração com SRS, como botões para compartilhamento de conteúdo, opção de se realizar comentários ou *login* com os perfis desses sites.

Dados disponibilizados pelo ComScore<sup>2</sup>, em agosto de 2014, apontam que internautas de 6 a 55 anos (ou mais), distribuídos entre as 5 regiões do país, fazem uso de sites de redes sociais, sendo essa a atividade online com maior tempo de navegação entre os entrevistados (BANKS; YUKI, 2014). Segundo a empresa de métricas, o Brasil é responsável por 10% do tempo total consumido globalmente em redes sociais na internet, atrás apenas dos Estados Unidos.

Uma pesquisa, realizada pelo Centro Regional para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC), entre setembro de 2013 e janeiro de 2014, contribui para o entendimento sobre o uso de SRS por brasileiros, entre 9 e 17 anos. Com o objetivo de estudar seus hábitos em relação às tecnologias de informação e de comunicação (TIC), foram realizadas entrevistas domiciliares, incluindo 2.261 crianças e adolescentes. O estudo revela que 81% dos entrevistados haviam acessado SRS no último mês. Seus hábitos incluem a postagem de fotos, vídeos e músicas (BARBOSA, 2014). A frequência de uso semanal também foi verificada: 63% dos entrevistados declararam que acessam sites de redes sociais

---

<sup>1</sup> <http://www.youtube.com/>

<sup>2</sup> ComScore é uma empresa dos EUA de análise da internet que fornece a grandes empresas, agências de publicidade e de mídia do mundo, disponível em <http://www.comscore.com/por/>.



todos os dias; 31% uma ou duas vezes por semana; 6% uma ou duas vezes por mês; enquanto 1% declarou não saber informar (id. ibid).

Nesse contexto, entende-se que uma considerável parcela dos jovens e estudantes brasileiros utiliza SRS e, conseqüentemente, interage com suas interfaces e com os elementos interativos presentes nas mesmas. A motivação para esta pesquisa parte de uma percepção a respeito das limitações de interatividade em hipermídias<sup>3</sup> de ensino-aprendizagem tradicionais, relativas aos processos de comunicação e socialização entre os usuários. Sem ignorar o histórico de consagrados ambientes virtuais de aprendizagem (AVA), entende-se que são pertinentes estudos que contribuam para a ampliação desses aspectos.

Entendendo o design como um processo de resolução de problemas, propõe-se a reflexão sobre a relação entre design de interfaces, hipermídias de aprendizagem e sites de redes sociais, por meio da seguinte questão de pesquisa: De que forma o uso de sites de redes sociais como ambientes de aprendizagem influenciam a experiência de participação do aluno?

## 1.2 OBJETIVOS

### 1.2.1 Objetivo Geral

Propor recomendações para o uso de sites de redes sociais como ambientes de aprendizagem.

---

<sup>3</sup> Produtos digitais que permitem leitura e escrita não-linear, por meio da navegação entre textos interligados em uma rede. (Ver item 2.2)

## 1.2.2 Objetivos Específicos

- Identificar e categorizar os recursos interativos comuns em sites de redes sociais.
- Elencar a aplicação de recursos interativos dos sites de redes sociais em sites de aprendizagem.
- Analisar a experiência de participação de um grupo de alunos da graduação com um site de rede social em uma atividade acadêmica.

## 1.3 JUSTIFICATIVA E ADERÊNCIA AO PÓS-DESIGN

Assumindo que parte considerável dos jovens estudantes é familiarizada com o uso de aplicativos e SRS, entende-se que eles são potencialmente críticos a respeito de interfaces ultrapassadas. É natural que ocorra certa defasagem em qualquer hipermídia com o passar do tempo, sobretudo aquelas que não pertencem a grandes corporações, que investem no constante aprimoramento de suas interfaces, visando a expansão dos negócios. Justamente por esse motivo, espera-se o empenho dos pesquisadores da área do design na busca por melhorias nas interfaces de hipermídias voltadas para a aprendizagem, que envolvem valores além dos interesses de mercado.

A linha de pesquisa hipermídia aplicada ao design, ofertada pelo Programa de Pós-graduação em design da Universidade Federal de Santa Catarina, “pesquisa a hipermídia ligada aos processos de design e sua aplicação no processo de ensino/aprendizagem através de Ambientes Virtuais de Aprendizagem”, conforme as informações disponibilizadas no site do programa<sup>4</sup>:

---

<sup>4</sup> <http://www.posdesign.ufsc.br/linha-de-pesquisa/hipermidia-aplicada-ao-design/>. Acesso em 25 mar. 2015.

Nessa linha estuda-se a aplicação da hipermídia como instrumentalização do design e da Expressão Gráfica a partir das tecnologias de informação, das novas mídias, das relações de linguagem, comunicação, cultura, experimentação e das características, elementos, modos e processos de criação, produção, difusão, recepção e interação do design de hipermídia.

Nesse contexto, investigar como ocorre a experiência de participação do aluno em sites de redes sociais como ambientes de aprendizagem se mostra útil primeiramente a profissionais, pesquisadores e professores, das áreas design de interface e design de interação, na aplicação dos conhecimentos em atividades de pesquisa, ensino ou projeto. Em caráter secundário, apesar de não ser o foco desse trabalho, espera-se que essa dissertação possa contribuir de alguma maneira com professores, tutores e designers instrucionais de outras áreas em suas atividades pedagógicas.

#### 1.4 ABORDAGEM METODOLÓGICA

A natureza dessa pesquisa é aplicada, pois “objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática e dirigidos à solução de problemas específicos. Envolve verdades e interesses locais” (SILVA; MENEZES, 2005, p. 20).

Quanto à forma de abordagem do problema a pesquisa é qualitativa em sua forma básica, pois fará uso da coleta de “dados emergentes abertos com o objetivo de desenvolver temas a partir dos dados” (CRESWELL, 2007, p. 29), com o intuito de descrever, interpretar e entender a perspectiva dos indivíduos envolvidos (MERRIAM, 1998).

Quanto ao objetivo é exploratória, pois é focada em “desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista, a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores” (GIL, 1999, p. 43).

Do ponto de vista dos procedimentos técnicos a pesquisa é bibliográfica, fundamentando-se em material previamente publicado em livros, periódicos, teses, dissertações, entre outros (MARCONI; LAKATOS, 2003). Na etapa de coleta de dados, baseada em estudos exploratórios em sites de redes sociais, realização de uma atividade com alunos de graduação, além de um grupo focal para avaliação, considera-se que serão aplicados procedimentos técnicos pré-experimentais (GIL, 1999).

Esse trabalho foi realizado em 3 fases: Fundamentação teórica (capítulo 2), estudos exploratórios (capítulo 3) e atividade acadêmica em site de rede social (capítulo 4).

### **Fase 1: Fundamentação Teórica**

Na primeira fase, foi realizada uma revisão sistemática nas bases de dados Scopus, Web of Science e Ebsco, na busca de estudos que o relacionem os temas de pesquisa e como reforço da relevância do assunto. Em seguida, foi feita uma revisão de literatura a respeito dos temas design, cultura e tecnologia; hipermídias de aprendizagem; e Sites de redes sociais.

### **Fase 2: Estudos Exploratórios**

Na segunda fase, de estudos exploratórios, foram identificados e analisados alguns dos recursos interativos presentes em sites de redes sociais, afim de identificar os mais frequentes e suas características. Esses elementos foram

categorizados, com foco em suas funções práticas e, então, identificados em sites de aprendizagem.

### **Fase 3: Atividade acadêmica em site de rede social**

Os resultados das pesquisas bibliográfica e exploratória embasaram o desenvolvimento de uma atividade acadêmica com estudantes de ensino superior, que ocorreu em 4 etapas: Planejamento, execução, avaliação e análise. Nessa fase, estudantes do curso de Graduação em design da UFSC realizaram uma atividade acadêmica em um SRS.

Na etapa de planejamento buscou-se, junto à docente da disciplina de Tipografia Aplicada, um alinhamento às atividades do semestre. Foi escolhido o tema “Seleção e combinação de fontes” e a atividade foi desenvolvida com a intenção de retomar o conteúdo visto em sala de aula por meio da participação dos alunos na atividade. Foram selecionados materiais gráficos de 3 categorias: Revistas, folders e peças publicitárias, que foram analisados pelos alunos.

Após assistirem a aula de seleção e combinação de fontes, os participantes foram instruídos a realizarem a atividade no Pinterest, que consistia em analisar peças gráficas, considerando o conteúdo visto em sala de aula. Para a avaliação da experiência de participação dos alunos na atividade, eles responderam a um questionário online. O objetivo da aplicação do questionário foi o levantamento de questões relevantes para serem aprofundadas na próxima etapa de avaliação. Os resultados dessa etapa ajudaram no desenvolvimento do roteiro para um grupo focal, realizado com o intuito de aprofundar a avaliação do exercício. O grupo focal envolveu 6 participantes, além do mediador e de um anotador.

Na análise dos resultados do grupo focal, buscou-se o aprofundamento dos pontos positivos e negativos da

experiência, com base nos relatos dos alunos a respeito da mesma, além da proposição de recomendações para o uso de sites de redes sociais como ambientes de aprendizagem.

## 1.5 DELIMITAÇÃO

Nessa dissertação estuda-se o design de interfaces, sites de redes sociais e ambientes de aprendizagem, com foco no campo da hipermídia, partindo de uma revisão de literatura a respeito dos temas e da exploração de interfaces. Durante a pesquisa busca-se a compreensão da experiência dos alunos em SRS como ambientes de aprendizagem, a fim de propor recomendações para o uso de sites de redes sociais como ambientes de aprendizagem.

A dissertação não pretende alcançar respostas definitivas ou generalizáveis a respeito do tema, que é novo e mutante. Também não se aprofundará em problematizações pedagógicas relativas ao uso de tecnologias digitais na educação. Por fim, apesar do estudo e da consideração de princípios de usabilidade, a avaliação da mesma não é uma meta, por motivo de delimitação do escopo de pesquisa, mas reconhece-se a relevância dessas questões, com potencial para futuros estudos.

## 1.6 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO

O presente capítulo 1, contém a introdução ao tema, objetivos do trabalho, justificativa e aderência ao programa, abordagem metodológica, delimitação e estrutura de dissertação. O capítulo 2 trata dos temas da revisão de literatura: design cultura e tecnologia; hipermídias de aprendizagem; Sites de Redes Sociais. No capítulo 3 são apresentados os estudos exploratórios a respeito dos recursos interativos de sites de redes sociais. No quarto capítulo é

apresentada a metodologia, resultados e análise da atividade com os alunos de graduação, incluindo a avaliação por meio do questionário e do grupo focal, bem como a análise dos resultados. O quinto e último capítulo inclui as considerações finais e as sugestões para estudos futuros.



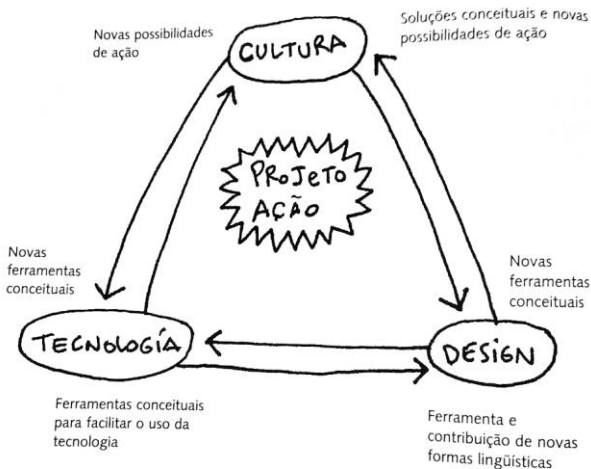


## 2 REVISÃO DA LITERATURA

### 2.1 DESIGN, CULTURA E TECNOLOGIA

O surgimento de novas tecnologias, isoladamente, pode não ser suficiente para que ocorram transformações culturais. Para se tornarem acessíveis ao público, as tecnologias necessitam de um elemento mediador. Assim como outras disciplinas relevantes nesse processo, entende-se que o design desempenha uma função fundamental para que pessoas e os aparatos tecnológicos entrem em contato, possibilitando o uso dos mesmos. Royo (2008, p. 42) conceitua design como “um modificador da linguagem, que a otimiza e a torna acessível e imediata para facilitar o uso dos objetos ou dos processos” e esquematiza a relação que se dá entre o mesmo, tecnologia e cultura, conforme a Figura 1:

Figura 1 – Esquema das relações entre a tecnologia, a cultura e o design.



Fonte: ROYO (2008, p. 42).

Royo adota a acepção de Flores (1991), na qual tecnologia é considerada “todas as manifestações ou ações empreendidas para desenvolver novas ferramentas que servem para conduzir as organizações e a vida humana”. (ROYO, 2008, p. 40). No caso de cultura o autor utiliza o sentido amplo da palavra, ou seja, relativo às manifestações humanas de novas ideias, conceitos e projetos.

A inter-relação proposta por Royo (2008) evidencia as influências mútuas entre esses design, cultura e tecnologia. Cada um dos agentes afeta e também é afetado pelos outros dois. Segundo o autor, todos têm como característica comum a capacidade de transformar a percepção dos seres humanos sobre o mundo. Assim, criam-se novas necessidades de projeto, baseadas no próprio uso dos usuários.

Essa concepção vai além da associação frequentemente do design ao efêmero e às características estéticas de produtos, sobretudo visuais, que afasta o termo design da significação de solução inteligente de problemas (BONSIEPE, 2011). Dessa maneira, mais do que uma disciplina focada em camadas superficiais ou um processo fechado em si próprio, o design pode ser encarado como um interagente de um sistema maior.

Entendendo o uso de SRS como um fenômeno com impacto social, cultural e tecnológico, o design pode atuar como mediador para a apropriação de características úteis para projetos de interfaces.

### **2.1.1 Design de interfaces**

Uma interface é o que realiza a mediação entre duas partes, funcionando como um tradutor (JOHNSON, 2001). Interfaces gráficas traduzem a complexidade de sistemas para uma linguagem visual compreensível para os usuários. Falando os dois “idiomas”, as interfaces tornam possível a relação entre pessoas e máquinas. É nesse sentido que Santaella (2013)

conceitua interface e a dependência desta para a existência da interatividade. Segundo ela, para que haja diálogo entre humanos e computadores é preciso que haja esse recurso na superfície. Desse modo, a interface atua como uma tradutora de códigos, para que seja possível a manipulação do software.

Para Tori (2010, p. 5), interação é a “ação exercida entre dois elementos, na qual haja interferência mútua no comportamento dos interatores”, enquanto interatividade se trata da “percepção da capacidade, ou potencial, de interação propiciada por determinado sistema ou atividade”. O autor explica que, independente da ocorrência de atividades de interação, a interatividade pode estar presente como característica de um ambiente, tecnologia, sistema ou atividade. A possibilidade de haver interação já caracteriza a interatividade em si.

Para Garrett (2011) a escolha dos elementos de interface antecede o design sensorial, como o visual, por exemplo, e é resultado de um processo que parte das necessidades do usuário e os objetivos do produto.

design de interface trata de como selecionar os elementos de interface corretos para a tarefa que o usuário está tentando realizar, organizando-os na tela para serem prontamente compreendidos e facilmente utilizados (GARRETT, 2011, p. 114)<sup>5</sup>.

O tipo de interface influencia na escolha de seus elementos. Roger, Sharp e Preece (2013) listam os diversos

---

<sup>5</sup> Tradução do autor para “Interface design is all about selecting the right interface elements for the task the use is trying to accomplish and arranging them on the screen in way that will be readily understood and easily used”.

tipos de interface, que vão de “baseada em comando “até “cérebro-computador”. No contexto das interfaces web, as autoras explicam que os primeiros sites eram baseados em textos e links e o design focava na organização desses elementos. Em um segundo momento, a partir dos anos 1990, o design estético visual era visto como uma prioridade para o desenvolvimento de sites agradáveis e que se destacassem de alguma forma. A partir dos anos 2000 o design de interface se volta à exploração de recursos multimídia e na integração com ferramentas de edição, como ocorre com *Wikis*<sup>6</sup> e *Blogs*<sup>7</sup>.

Em cada um desses momentos as decisões de design de interface apresentaram tendências distintas. Atualmente as interfaces permitem mais do que a simples interação do usuário com sites ou determinados elementos interativos. A interface proporciona a comunicação e a socialização entre pessoas.

Um grande impulso tem sido a criação de novas interfaces que vão além do usuário individual: as que apoiam as interações sociais, em pequena ou grande escala, para as pessoas que estão no trânsito, em casa ou no trabalho” (ROGERS; SHARP; PREECE, 2013, p. 158).

Um exemplo notável são os SRS, que alteram a dinâmica de uso da web e, conseqüentemente, o desenvolvimento de interfaces e as possibilidades de interação.

### **2.1.2 Design de interação**

---

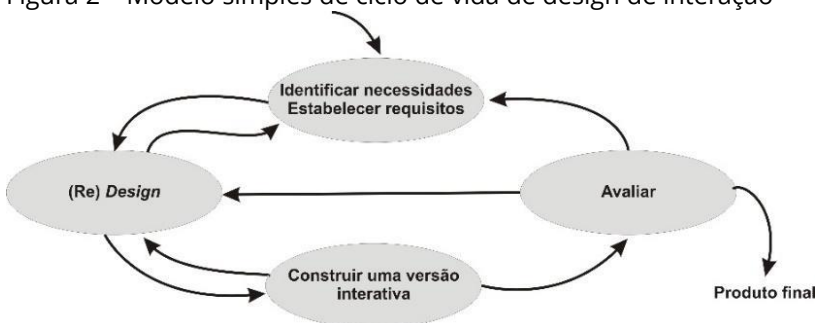
<sup>6</sup> Website que permite que os usuários adicionem delete e editem o conteúdo. <http://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/wiki>. Acesso em fev. 2016.

<sup>7</sup> Palavra inglesa, de *web log*, diário da web. <https://www.priberam.pt/DLPO/blog>. Acesso em fev. 2016.

No contexto do design de hipermídia, a interação é a relação que se dá no momento em que um usuário faz uso de uma interface. Portanto, no design de uma interface deve ser considerado o design de interação, que para Rogers, Sharp e Preece (2013) significa “projetar produtos interativos para apoiar o modo como as pessoas se comunicam e interagem em seus cotidianos, seja em casa ou no trabalho” (p. 9). Segundo as autoras, o design de interação contribui para a criação de experiências mais significativas, que proporcionam melhoria no trabalho, comunicação e interação para os usuários.

O design de interação envolve 4 atividades básicas que se repetem e se complementam: estabelecer requisitos, criar alternativas de design, prototipar e avaliar (ROGERS; SHARP; PREECE, 2013, p.15). Esse processo busca garantir que o produto seja adequado aos usuários e suas necessidades, considerando de metas de usabilidade da experiência do usuário (figura 2).

Figura 2 – Modelo simples de ciclo de vida de design de interação



Fonte: Rogers, Sharp e Preece (2013, p. 332).

Para a criação de um produto ou serviço, na ótica do design de interação, a etapa de identificação de necessidades e estabelecimento de requisitos dá início ao processo, e pode se repetir sempre que for considerado necessário após uma

avaliação ou um redesign. Rogers, Sharp e Preece (2013) definem dois objetivos para o estabelecimento de requisitos: (1) entender sobre os usuários, suas atividades e o contexto dessas atividades; (2) produzir um conjunto de requisitos para começar o design. Segundo as autoras, esses objetivos podem ser alcançados por meio de técnicas de coleta de dados, como entrevistas, grupos focais, workshops, questionários, observação direta, observação indireta, estudo de documentação e pesquisa de produtos similares.

Para um bom desenvolvimento do design de interface e de interação podem ser utilizados, entre outros, princípios de usabilidade e experiência.

### 2.1.3 Usabilidade e Experiência

Ainda que cada projeto possua especificidades e que somente a avaliação possa identificar de que maneira ocorre o uso de um produto ou serviço, a aplicação de conhecimentos de design de interfaces contribui para um ponto de partida menos suscetível a problemas. A usabilidade, por exemplo, tem como objetivo garantir “produtos interativos sejam fáceis de aprender a usar, eficazes e agradáveis – na perspectiva do usuário” (ROGERS; SHARP; PREECE, 2013, p. 18) e é dividida pelas autoras nas seguintes metas (Quadro 1):

Quadro 1 – Metas de usabilidade.

<b>Meta</b>	<b>Significado</b>
<b>Eficácia</b>	Um produto eficaz é aquele que é bom em fazer o que se espera dele.
<b>Eficiência</b>	Um produto eficiente deve auxiliar os usuários na realização das tarefas, oferecendo recursos que facilitem sua execução

<b>Segurança</b>	Um produto seguro deve proteger os usuários de condições perigosas e situações indesejáveis, o que inclui a prevenção e restauração de erros.
<b>Utilidade</b>	Um produto de boa utilidade oferece aos usuários as principais funcionalidades que eles precisam ou desejam para a realização de tarefas.
<b><i>Learnability</i></b>	Diz respeito a facilidade em aprender a usar o produto.
<b><i>Memorability</i></b>	Refere-se à facilidade de lembrar como utilizar um sistema após a aprendizagem do uso do mesmo.

Fonte: adaptado de Rogers, Sharp e Preece (2013).

As metas de usabilidade são focadas nas características do produto e, partindo delas, espera-se que sejam proporcionadas experiências positivas aos usuários. Rogers, Sharp e Preece (2013) elencam aspectos desejáveis e indesejáveis da experiência do usuário, em nível emocional e sensorial, conforme o quadro 2.

Quadro 2 – Aspectos desejáveis e indesejáveis da experiência do usuário

<b>Desejáveis</b>	<b>Indesejáveis</b>
Satisfatório	Tedioso
Agradável	Frustrante
Atraente ( <i>engaging</i> )	Faz com que alguém se sinta culpado
Prazeroso ( <i>pleasure</i> )	culpado
Emocionante/excitante	Irritante
Interessante	Infantil
Prestativo	Desprazeroso
Motivador	Condescendente

Desafiador	( <i>patronizing</i> )
Melhora a sociabilidade	Faz com que alguém se sinta estúpido
Apoia a criatividade	Forçosamente bonito
Cognitivamente estimulante	( <i>cutesy</i> )
Divertido ( <i>fun</i> )	Artificial/falto ( <i>gimmicky</i> )
Instigante	
Surpreendente	
Recompensador	
Emocionalmente gratificante	

Fonte: Rogers, Sharp e Preece (2013, p. 23)

No desenvolvimento de interfaces, por maior cuidado que se tenha com relação às metas de usabilidade, não há como prever como irão se dar as experiências de uso, o que justifica inclusão do usuário no processo de design de interação. A inclusão dessa perspectiva nas primeiras etapas do desenvolvimento de softwares permite a entrega de um produto final com maior qualidade, em termos de design, e possivelmente menor investimento de tempo e recursos humanos, em termos de programação (BONSIEPE, 2011, p. 99). A prototipação rápida e testes com usuários de forma prematura permite ajustes antes da programação e correção de erros. Dessa forma a interface funciona como um mediador mais transparente para as funções da interface, abandonando a concepção ultrapassada de interfaces gráficas que funcionam como máscaras estéticas de um sistema desenvolvido com foco em si mesmo. Sobre o significado dos termos design de interação e design de experiência ele disserta:

Recentemente, o repertório dos conceitos foi enriquecido por duas palavras novas: interaction design e experience design. O conceito de interaction design tem a vantagem de ressaltar a maneira de agir do usuário, vale dizer, a maneira como ele lida



com o aplicativo. Esse conceito destaca a dimensão dinâmica do comportamento. O neologismo *experience design* serve para enfatizar a ligação do design com experiências e emoções. (BONSIEPE, 2011, p. 99).

Nesse sentido Garrett (2011) defende que toda vez que um produto ou serviço é utilizado por um usuário, ocorre a experiência do usuário, seja ela boa ou ruim. Para se projetar essa experiência, deve se buscar conhecimento sobre o usuário e suas necessidades, para que o design da interface e a escolha de seus elementos interativos sejam adequadas.

## 2.2 HIPERMÍDIAS DE APRENDIZAGEM

O termo *hipermídia* é considerado uma expansão do conceito de *hipertexto*, criado por Ted Nelson na década de 1960, influenciado pelas ideias de Vannevar Bush sobre a não linearidade do pensamento humano (LIMA-MARQUES; CAVALCANTE, 2009). A ideia principal é a possibilidade de leitura e escrita não-linear, por meio da navegação entre textos interligados em uma rede. Com surgimento da internet ocorre não só a popularização do *hipertexto*, mas também a sua expansão para a *hipermídia*, que inclui linguagens visuais, sonoras e, mais recentemente táteis.

Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem são *hipermídias* consolidadas na educação presencial e à distância, que se apoiam em teorias de aprendizagem e oferecem recursos e ferramentas para processos de ensino e aprendizagem.

### 2.2.1 Ambientes virtuais de aprendizagem

Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem<sup>8</sup> (AVA) são interfaces digitais que intermediam processos de ensino-aprendizagem. Embora sejam quase que automaticamente relacionados à Educação à Distância (EaD), eles também podem servir de apoio ao ensino presencial. Os AVA são ambientes especialmente desenvolvidos para o ensino-aprendizagem, processo que depende de diversos fatores para ocorrer com qualidade, conforme consta em Pereira (2007).

[...] os AVAS utilizam a internet para possibilitar de maneira integrada e virtual (1) o acesso à informação por meio de materiais didáticos, assim como o armazenamento e disponibilização de documentos (arquivos); (2) a comunicação síncrona e assíncrona; (3) o gerenciamento dos processos administrativos e pedagógicos; (4) a produção de atividades individuais e em grupo (PEREIRA, 2007, p.7).

O conceito de AVA tem se expandido, adaptando-se às novas tecnologias da informação. Atualmente muitos sites, destinados originalmente a outros fins, têm servido a propósitos educativos. No Youtube, site de compartilhamento de vídeos criado em 2005 e adquirido pelo Google em 2006, existem inúmeros vídeos em que pessoas ensinam algo – de receitas culinárias ao ensino superior. Os vídeos postados no site podem ser incorporados a diferentes interfaces, como blogs e outros sites. Há também a possibilidade da postagem de comentários nos vídeos, que podem ou não ser respondidos

---

<sup>8</sup> Também se utiliza a sigla AVEA - Ambientes Virtuais de Ensino Aprendizagem (PEREIRA, 2007).

pelo autor do mesmo ou até mesmo por terceiros. Entende-se que, no momento em que um indivíduo ensina ou aprende através do Youtube o site atua, de certa forma, como um ambiente de ensino-aprendizagem. Partindo desse conceito aberto, entendemos que um SRS pode ser também um AVA, mesmo que não contemple todas as características de um ambiente tradicional.

### **2.2.2 Teorias de aprendizagem**

O pensamento sócio construtivista na educação é derivado das teorias de Jean Piaget e Lev Vygotsky. Para Piaget (1970), o indivíduo constrói ativamente o conhecimento, através da interação com o meio. A respeito da aquisição do conhecimento, Piaget defende que as crianças devem ter a oportunidade de descobrir e inventar as coisas por conta própria para, então, entendê-las. Enquanto Vygotsky (1984) propõe que, além da interação com o meio, a interação com os semelhantes também é essencial para a aprendizagem. A internalização, ou seja, a reconstrução interna de processos externos, consiste em algumas transformações:

Um processo interpessoal é transformado num processo intrapessoal. Todas as funções no desenvolvimento da criança aparecem duas vezes: primeiro, no nível social, e, depois, no nível individual; primeiro, entre pessoas (interpsicológica), e, depois, no interior da criança (intrapicológica). Isso se aplica igualmente para a atenção voluntária, para a memória lógica e para a formação de conceitos. (VYGOTSKY, 1984, p. 64).

Baseando-se em Vygotsky e Piaget, o sócio construtivismo se configura como uma teoria que considera as potencialidades do indivíduo, valorizando a sua interação com o ambiente e também a interação social com professores e colegas. Na ótica de Damião (2011), ao longo da vida os seres humanos respondem a estímulos do ambiente em que estão inseridos para construir de forma ativa o próprio conhecimento, valorizando a interação social:

Esta teoria abrange a ideia do "em processo", do conhecimento como algo não finito. Valoriza o meio físico e social em que o indivíduo se encontra e na interação [sic] entre ambos. A aprendizagem é entendida como um processo em construção. O professor ensina, mas ao mesmo tempo incentiva o aluno a questionar o que aprende e o que existe à sua volta (DAMIÃO, 2011, p. 18).

No ensino presencial professores e alunos interagem entre si e com os materiais didáticos por contato físico, sem maiores obstáculos para a construção do conhecimento através da interação social, com certa naturalidade e em tempo real. Apesar das limitações impostas pela distância, a EaD utiliza ferramentas para que esses estímulos possam ocorrer. Mattar (2007) defende o potencial da EaD para o desenvolvimento de práticas pedagógicas construtivistas, visando a participação motivada, interativa e colaborativa dos alunos.

Os ambientes de aprendizagem suportados pela tecnologia têm um grande potencial para a colaboração e para essa construção de diferentes caminhos até o aprendizado. Há, porém, um fator ainda pouco explorado, inicialmente por limitações tecnológicas: a socialização. Nas práticas sócio

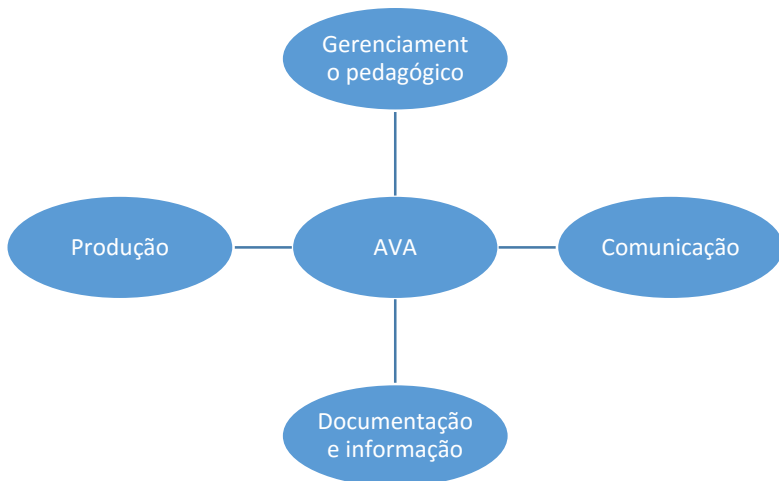
construtivistas valoriza-se a ideia de que aprender é uma ação social, beneficiada pela troca de informação e experiência entre os participantes do processo.

Se nas práticas pedagógicas presenciais os atos de ensinar e aprender estão automaticamente ligados ao contexto social, parece pertinente explorar essa característica em hipermídias, proporcionando o aprendizado através das trocas sociais e do trabalho colaborativo.

### 2.2.3 Requisitos, recursos e ferramentas

Um Ambiente Virtual de Aprendizagem é composto por quatro eixos principais: gerenciamento pedagógico; comunicação; documentação e informação; e produção (PEREIRA, 2007), conforme ilustra a Figura 3.

Figura 3 - Principais eixos de Ambientes Virtuais de Aprendizagem



Fonte: Pereira (2007), p. 10.

Cada eixo possui recursos e ferramentas específicos para o funcionamento do AVA. O eixo de documentação e informação é ligado às informações básicas do curso, como a apresentação do curso e materiais didáticos. O eixo de comunicação é composto por recursos para o contato entre os participantes, de síncrona e assíncrona. O eixo de gerenciamento pedagógico está ligado à avaliação dos alunos e à administração do curso. O eixo de produção refere-se aos recursos que permitem que os alunos desenvolvam atividades e resolvam problemas dentro do ambiente (PEREIRA, 2007). O quadro 3 relaciona os eixos, suas funções e os elementos citados pela autora, baseando-se em experiências de desenvolvimento e implementação de um AVA na Universidade Federal de Santa Catarina:

Quadro 3 – Eixos de AVA: Funções e recursos

<b>Eixo</b>	<b>Função</b>	<b>Recursos e funcionalidades</b>
<b>Documentação e informação</b>	Apresentar as informações institucionais do curso; veicular conteúdos e materiais didáticos, fazer <i>upload</i> e <i>download</i> de arquivos; oferecer suporte ao uso do ambiente.	Hiperlinks de conteúdo; aplicações em java; quadro de avisos; catálogo de cursos; listagem de novos cursos; servidor de arquivos para a inserção e gerenciamento de documentos; ferramenta de ajuda, tutoriais, FAQ, mapa do site e sistema de busca; midiateca e webteca; portfolio.
<b>Comunicação</b>	Facilitar a comunicação	Fórum; chat; e-mail; ambientes

	síncrona e assíncrona.	colaborativos; contato com os participantes.
<b>Gerenciamento pedagógico</b>	Acessar avaliações e o desempenho dos aprendizes; consultar secretaria virtual; entre outros.	Administrativo: Sistema para avaliação, publicação de notas e histórico de disciplinas cursadas; sistema de controle para cadastro e pagamentos; agenda de curso para anotações e controle de atividades; criação e controle de cursos. Pedagógico: Trabalhos e exercícios desenvolvidos e suas notas; histórico de conteúdos visitados; número de participações em fóruns e chats; grupos de trabalho.
<b>Produção</b>	Permitir o desenvolvimento de atividades e resoluções de problemas entro do ambiente.	Editor online para o desenvolvimento e alteração de conteúdo, editor Wiki, diário da resolução de atividades, conjunto de atividades tarefas e problemas, aplicativos específicos.

Fonte: Adaptado de PEREIRA (2007).

Desde 2007 surgiram novos recursos e funcionalidades, porém, entende-se que é possível categorizá-los baseando-se

na estrutura desses 4 eixos. A utilização de sites de redes sociais para fins educativos tem ocorrido formalmente e informalmente. Parte dos elementos interativos presentes em SRS apresentam potencial para atividades de aprendizagem, principalmente nas relativas ao eixo de comunicação. Por isso, é necessário um estudo desses sites e seus elementos.

### 2.3 SITES DE REDES SOCIAIS

Para a compreensão do objeto de estudo dessa pesquisa, se faz necessária a conceituação de redes sociais que são “metáforas para observar padrões de conexão de um grupo social, a partir das conexões estabelecidas entre os diversos atores” (RECUERO, 2009a, p. 24). Apesar do uso do termo pelos meios de comunicação como sinônimo de sites como Facebook e Twitter, contribuindo para o senso comum, o conceito “redes sociais” é independente desses ambientes hipermidiáticos. Já os serviços de redes sociais na internet, em formato de sites e aplicativos móveis, permitem a formação de redes sociais na web:

Essas ferramentas pertencem à categoria cada vez mais popular dos “sites de rede social”, ou seja, ferramentas que proporcionam a publicação e construção de redes sociais. As redes sociais são as estruturas dos agrupamentos humanos, constituídas pelas interações, que constroem os grupos sociais. Nessas ferramentas, essas redes são modificadas, transformadas pela mediação das tecnologias e, principalmente, pela apropriação delas para a conversação. (RECUERO, 2012, p. 15).



Em inglês, SRS são chamados de *Social Network Sites* ou *Social Networking Sites*. Para boyd<sup>9</sup> e Ellison (2008), que buscaram uma definição em um período em que esses sites alcançavam grande popularidade, a primeira opção é a mais adequada, pois o termo *networking* é relacionado à construção de uma rede de contatos com pessoas que não se conhecem ou não possuem algum vínculo social significativo. Há ainda a ocorrência dos termos *Social Network(ing) Services* ou *Social Media*. Para as autoras os SRS possuem 3 características fundamentais:

Nós definimos sites de redes sociais como serviços baseados na web que permitem a indivíduos a (1) construção um perfil público ou semi-público em um sistema limitado, (2) articular uma lista de outros usuários com quem partilhem uma conexão, e (3) ver e atravessar sua lista de conexões e aquelas feitas por outros dentro do sistema. (BOYD; ELLISON, 2008, p. 211).<sup>10</sup>

Em outras palavras, Recuero (2009b) explica que os SRS permitem “I) a construção de uma persona através de um perfil ou página pessoal; II) a interação através de comentários e III) a exposição pública da rede social de cada ator”.

---

<sup>9</sup> Grafia adotada pela autora.

<sup>10</sup> Tradução do autor para “We define social network sites as web-based services that allow individuals to (1) construct a public or semi-public profile within a bounded system, (2) articulate a list of other users with whom they share a connection, and (3) view and traverse their list of connections and those made by others within the system.”

No Brasil, a partir de 2004, a popularidade do Orkut<sup>11</sup> foi notável, considerando que cerca de 6 meses após o seu lançamento os brasileiros constituíam a maior parte da base de usuários (BOYD; ELISSON 2008; RECUERO, 2009a). Atualmente o Facebook é o site de rede social mais acessado no país, segundo dados do site Alexa<sup>12</sup>. Não há dados regionais oficiais disponíveis, porém, o número de usuários ativos mundialmente, em 31 de março de 2014, foi de 1,28 bilhão, segundo dados disponibilizados pela empresa.<sup>13</sup> Aproximadamente 81,2% deles estão localizados fora dos EUA e Canadá.

Santaella (2013) afirma que as pessoas utilizam seus perfis em SRS como uma extensão da própria identidade. Formam-se “ambientes de convivência instantânea entre as pessoas” (p. 115 e 117), e, portanto, há uma consciência de que as ações realizadas naquele ambiente representam seus autores, fragmentos de suas vidas, preferências pessoais, e suas opiniões. Contudo, esses ambientes não se tratam de uma replicação do mundo real, e neles há características sociais específicas. Recuero (2012) chama atenção para o fato de que, ao contrário do que ocorre no meio *offline*, é possível possuir centenas de “amigos” nos SRS, pois ali as conexões não se desgastam com o tempo ou com a falta de interação.

Outro aspecto citado é a possibilidade de se interagir com pessoas que não estão conectadas naquele momento, ou seja, de forma assíncrona. Assim, a via de troca de informações permanece sempre aberta. Um usuário que recebe mensagens enquanto estiver desconectado tem acesso a todas as informações encaminhadas a ele no próximo acesso. Recuero

---

<sup>11</sup> Site de rede social lançado em 2004 pelo Google, desativado em 2014.

<sup>12</sup> Ver item 3.1.

<sup>13</sup> <http://br.newsroom.fb.com/company-info/>. Acesso em 20 Mar. 2014.

(2012, p. 132) defende que “é muito mais rápido, simples e menos custoso difundir informações, espalhar ideias e conversar com outros atores que estão geograficamente distantes” por meio dos SRS.

### 2.3.1 Interação em sites de redes sociais

A interação e a comunicação são características essenciais de SRS, afinal, sem esses processos os sites não cumprem sua função, que é a formação e manutenção das redes. Recuero (2009a) descreve os tipos de laços e interações que os usuários podem desenvolver em SRS. O laço associativo refere-se aos construídos através da comunicação mediada por computador, enquanto interação social reativa; já o laço dialógico se dá por meio de interações mútuas, ou seja, como maior envolvimento de ambas as partes. O quadro 4 relaciona os tipos de laços, interações e exemplos no contexto dos SRS:

Quadro 4 – Tipos de laços e tipos de interação

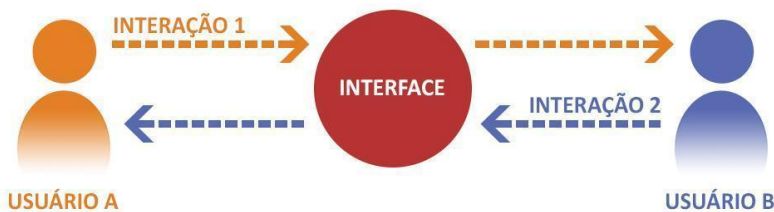
<b>Tipo de laço</b>	<b>Tipo de interação</b>	<b>Exemplo</b>
<b>Laço associativo</b>	Interação reativa	Decidir ser amigo de alguém no Orkut, trocar links com alguém no Fotolog, etc.
<b>Laço dialógico</b>	Interação mútua	Conversar com alguém através do MSN, trocar recados no Orkut, etc.

Fonte: RECUERO (2009a), p. 40.

Apesar dos exemplos, de 2009, não estarem atualizados quanto aos serviços de redes sociais mais utilizados

atualmente, são facilmente relacionáveis com atividades ainda comuns. Por exemplo, decidir ser amigo de alguém no Facebook ou seguir alguém no Twitter podem ser consideradas interações reativas e, portanto, formando laços associativos. Conversar com alguém no chat do Facebook ou realizar um comentário no Instagram configuram interações mútuas e laços dialógicos. Todas essas ações ocorrem por meio de elementos interativos de interface, que pode atuar como um interagente nos processos de comunicação entre os usuários, conforme a figura 4:

Figura 4 – Esquema simplificado de interações mediadas por uma interface



Fonte: Do autor, disponível em NOGUEIRA, GONÇALVES e PEREIRA (2014 p. 6).

Para que o Usuário A se comunique com o B ele deve interagir com a interface, através das opções disponibilizadas pela mesma, para que então o ator B receba a mensagem e possa responder ou não a ela, recomeçando o processo. A figura 4 demonstra, de maneira genérica, esse processo em que a interface faz a mediação das interações entre os usuários. Destaca-se que essas interações podem ocorrer (1) de forma síncrona ou assíncrona, (2) de um-para-um ou de um-para-muitos, e (3) sem obrigatoriedade de resposta, ou seja, qualquer contra interação de outros usuários que receberam ou visualizaram a interação original.

Primo (2012) diz que a mídia não é apenas um condutor de dados, explicita a influência da interface sobre a conversa e seu conteúdo.

Assumindo-se os princípios da Teoria Ator-Rede, um meio digital precisa ser interpretado como um “mediador” ao fazer diferença nas associações. Uma conversa entre dois colegas de trabalho através do e-mail seria diferente se fosse mantida via Twitter. E também não seria a mesma se ocorresse através de comentários em um blog de acesso público. Como se pode observar, a mídia nestes casos não é um mero condutor de dados (PRIMO, 2012, p. 633).

A limitação de caracteres no Twitter resulta em mensagens mais curtas, diretas e, possivelmente, em maior número. Há também subjetividades como a ausência da verbalidade, expressada por caracteres, imagem ou som, e ainda assim podendo efetivar a comunicação. Considerando que existem funcionalidades limitadas na interface desses sites, e que elas acabam moldando a forma como a interação acontecerá, fica evidente que a interface como interagente, defendida por Primo (2012), se aplica.

## 2.4 SÍNTESE DO CAPÍTULO

A concepção de design como um interagente com cultura e tecnologia (ROYO, 2008) e de sua ligação com conteúdo, e não apenas a forma (BONSIEPE, 2011) sustentam a ideia de que o design de interfaces é um agente adequado para intermediar a relação entre sites de redes sociais e ambientes de

aprendizagem – que são produtos de design influenciados pela cultura de uso e sustentados por tecnologias.

Sites de redes sociais podem servir como plataformas para muitas das funções dos eixos de ambientes virtuais de aprendizagem tradicionais, buscando alcançar determinadas metas de experiência.

Os princípios filosóficos nos quais se apoia o uso de plataformas tradicionais, são aplicáveis também ao uso de outras hipermídias. O sócio construtivismo, com o conceito de construção do conhecimento através da interação com o meio e com outros indivíduos, é facilmente relacionável com o ambiente proporcionado por SRS, onde ocorrem laços associativos e dialógicos, que são muito parecidos com o que os alunos fazem em aula. Entende-se que a exploração dessas características pode ser proveitosa e que a interface é mediadora nesse processo. Por isso, no próximo capítulo são estudados os SRS e os recursos interativos que lhes são peculiares.

### 3 RECURSOS INTERATIVOS DE SRS

As possibilidades de uso de sites de redes sociais como ambientes de aprendizagem ocorrem por meio dos recursos interativos oferecidos por eles. A identificação dos principais SRS utilizados no Brasil e o reconhecimento dos recursos interativos recorrentes é o objetivo dos estudos exploratórios a seguir.

#### 3.1 ESTUDO EXPLORATÓRIO EM SITES DE REDES SOCIAIS

Segundo Marconi e Lakatos (2003) os estudos exploratórios se tratam de investigações de pesquisa empírica que permitem a familiarização do pesquisador com um ambiente ou fenômeno. No mesmo sentido, para Silva e Menezes (2005) um estudo exploratório busca a familiarização com um problema ou análise de exemplos, estimulando a compreensão do mesmo.

Por meio da observação durante a exploração das interfaces de SRS, serão identificados, descritos e categorizados elementos interativos recorrentes, que proporcionem as seguintes situações:

- Publicação de conteúdo nos formatos de texto, imagem, áudio ou vídeo.
- Interação do usuário com conteúdo de terceiros.
- Comunicação entre usuários.

A escolha dos sites de redes sociais para essa pesquisa será baseada no ranking<sup>14</sup> de sites mais acessados no Brasil segundo o site Alexa, pertencente à Amazon e fundado em 1996. Em consulta realizada no dia 6 de abril de 2015 foram

---

<sup>14</sup> <http://www.alexa.com/topsites/countries;1/BR>. Acesso abr. 2015.

encontrados os seguintes sites de redes sociais entre os 60 sites mais acessados no Brasil, conforme listado no Quadro 5:

Quadro 5 – Sites de redes sociais mais acessados no Brasil segundo o ranking Alexa

<b>POSIÇÃO</b>	<b>SITE DE REDE SOCIAL</b>
<b>2</b>	Facebook
<b>11</b>	Twitter
<b>16</b>	Linkedin
<b>20</b>	Instagram
<b>48</b>	Tumblr
<b>54</b>	Pinterest

Fonte: <http://www.alexa.com/topsites/countries/BR>. Acesso em 6 de abril de 2015.

Segundo informações disponibilizadas pelo Alexa, o critério de avaliação é o resultado da combinação da média de visitantes diários e visualizações de páginas do mês de março de 2015. Considera-se essa métrica mais adequada do que o número de usuários totais, por exemplo, pois esse número pode considerar com usuários inativos. Nem todos os SRS informam o número de usuários ativos, sobretudo, por país.

Os sites Youtube e o Blogger.com aparecerem na 4ª e na 39ª posição da lista, contudo, não foram selecionados para o estudo. Apesar de possibilitarem a formação de redes sociais, considera-se que se tratam de plataformas focadas na publicação e visualização de conteúdo, diferente dos selecionados, que apresentam foco no perfil dos usuários e no *feed* de atualizações da rede de contatos.

Os sites Facebook, Twitter, Linkedin, Instagram, Tumblr e Pinterest serão analisados conforme as seguintes etapas:

1. Exploração das interfaces, a fim de identificar elementos interativos que sejam uma constante entre os sites selecionados.



2. Descrição dos elementos interativos, do ponto de vista funcional no contexto dos sites de redes sociais.

Por motivo de delimitação, a exploração entre novembro e dezembro de 2014, não contempla os aplicativos móveis desses SRS, por meio do navegador Mozilla Firefox 37.0.1, executado no sistema operacional Windows 8.1.

a) **Facebook**

Fundado em 4 de fevereiro de 2004, em Cambridge (EUA), o Facebook é um dos mais populares do gênero na atualidade. Segundo informações divulgadas pela companhia, o SRS teve 1.04 bilhões de usuários ativos diariamente em dezembro de 2015<sup>15</sup>, sendo que 83,6% desses se encontram fora dos EUA e Canadá. Além dos perfis pessoais, páginas de empresas, pessoas públicas e instituições, há também a ferramenta de grupos, nos quais usuários se agrupam para a discussão de temas ou para o compartilhamento de conteúdo entre os participantes. Textos, fotos e vídeos são alguns dos formatos que podem ser publicados nesse SRS.

b) **Twitter**

É um serviço de *microblogging*, fundado em 2006, com sede em São Francisco (EUA). Com a missão de “capacitar todos os usuários a criar e compartilhar ideias e informações instantaneamente, sem qualquer barreira”<sup>16</sup>, é caracterizado por permitir a

---

<sup>15</sup> <http://newsroom.fb.com/company-info/>. Acesso em 18/01/2016.

<sup>16</sup> <https://about.twitter.com/pt/company/>. Acesso em 18/01/2016.

postagem de mensagens de texto restritas a 140 caracteres, além de links, fotos e vídeos. Segundo informações do site oficial, atualmente possui 320 milhões de usuários mensalmente ativos, sendo que 79% encontram-se fora dos EUA.

c) **Linkedin**

Com sede em Stierlin Court Mountain View (EUA), lançado oficialmente em 2003, o LinkedIn declara em sua página oficial a maior rede profissional do mundo, com mais de 400 milhões de usuários em 200 países e territórios<sup>17</sup>. Com foco nos negócios, permite a publicação de vagas de trabalho, notícias, além dos perfis e atualizações pessoais.

d) **Instagram**

É um SRS e aplicativo móvel de captura, edição e publicação de imagens, criado em outubro de 2010, é. Segundo informações no site oficial<sup>18</sup>, a comunidade de usuários é maior do que 300 milhões, compartilhando diariamente mais de 60 milhões de fotos.

e) **Tumblr**

Fundado em 2007, com sede em Nova Iorque (EUA), é um SRS de *blogging* e *microblogging*. Permite que os usuários publiquem textos, fotos, citações, links, músicas e vídeos, em seus blogs que já passam de 280 milhões, contendo mais de 129 bilhões de postagens<sup>19</sup>.

---

<sup>17</sup> <https://www.linkedin.com/about-us>. Acesso em 18/01/2016.

<sup>18</sup> <https://www.instagram.com/about/>. Acesso em 18/01/2016.

<sup>19</sup> <https://www.tumblr.com/about>. Acesso em 18/01/2016.

f) **Pinterest**

É uma ferramenta para a criação de painéis de imagens, fundada em março de 2010, em São Francisco, EUA. No Pinterest é possível a publicação de imagens autorais ou de terceiros, disponíveis nos painéis de outros usuários ou em sites externos. Segundo sua página de imprensa, a missão do site é “ajudar as pessoas a descobrir o que amam e inspirá-las a realizar esses projetos”<sup>20</sup>. Em setembro de 2015 os representantes do site declararam ter atingido mais de 100 milhões de usuários ativos mensais<sup>21</sup>, tendo o Brasil entre os 10 países com maior número de usuários, e mais de 30 bilhões de imagens<sup>22</sup>.

Nesses SRS existem diversos recursos interativos. Alguns permitem a interação do usuário com a interface, outros, possibilitam a interação entre usuários. Com o objetivo de identificar recursos interativos comuns em SRS, bem como a verificação da aplicação desses em outros contextos, foi feito um estudo exploratório, com foco nos seguintes tipos de recursos interativos:

- Recursos que proporcionam interações que podem ocorrer entre usuários

---

<sup>20</sup> <https://about.pinterest.com/pt-br/press/press>. Acesso em 18/01/2016.

<sup>21</sup> <http://www.theverge.com/2015/9/17/9348519/pinterest-100m-monthly-users/>. Acesso em 18/01/2016.

<sup>22</sup> <http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/brasil-esta-entre-10-paises-com-mais-usuarios-no-pinterest>. Acesso em 18/01/2016.

- Recursos que proporcionam interações entre usuários e postagens próprias ou de terceiros
- Recursos de interativos para a criação de postagens

Dentre esses recursos, alguns demonstram potencial para fins educativos, devido às possibilidades de criação de conteúdo e interação entre usuários. Uma interação muito conhecida por usuários de SRS é o “curtir”, originado do inglês *like*, posteriormente adaptado para termos como “gostei”, “+1”, entre outras variações. Introduzido em 2004 pelo Facebook<sup>23</sup>, o curtir é uma interação que ocorre em apenas um clique. Quando a empresa incorporou a funcionalidade ao seu site acabou criando uma tendência que foi incorporada a outros sites do gênero e também outros, como sites de notícias.

Foram selecionados 11 recursos interativos que foram encontradas nos SRS escolhidos. A dinâmica de cada um pode variar entre os sites, porém, de forma geral, eles funcionam conforme descritas no Quadro 6.

Quadro 6 – Elementos interativos de sites de redes sociais.

<b>Elemento interativo</b>	<b>Descrição</b>
1. <b>Curtir</b>	Trata-se de uma interação de um clique, em que o usuário deixa um registro de que visualizou ou gostou de determinada publicação. Pode ocorrer de forma quase síncrona, ou seja, instantes após a postagem em questão, ou ainda assíncrona, sem um limite de tempo.
2. <b>Comentar</b>	Conforme o próprio nome da interação sugere, trata-se da adição de um comentário a uma postagem.

<sup>23</sup> <https://www.facebook.com/notes/facebook/i-like-this/53024537130/>. Acesso em novembro. 2014.

	<p>Pode ocorrer pelo autor do post e também por terceiros, possibilitando a publicação de textos curtos ou extensos. Pode ocorrer de forma síncrona, assíncrona ou mista, envolvendo usuários interagindo ao mesmo tempo enquanto outros começam ou retomam a interação em outro momento.</p>
3. <b>Compartilhar</b>	<p>Esse tipo de interação produz uma espécie de replicação de publicações, reproduzindo o conteúdo para o perfil de quem realiza a ação e, conseqüentemente, aos seus contatos. Em alguns SRS é possível a modificação, ou adição de comentários, à postagem que está sendo compartilhada. Em outros é transmitido apenas o conteúdo original.</p>
4. <b>Chat</b>	<p>Segue os moldes do tradicional bate-papo, ou seja, troca de mensagens instantâneas. Pode ocorrer entre pares ou grupos, geralmente de forma privada.</p>
5. <b>Mensagem privada</b>	<p>Troca de mensagens que só podem ser vistas por destinatário e remetente, funcionando de forma semelhante ao e-mail. Pode ocorrer entre duas ou mais pessoas e, em</p>

	alguns casos, o sistema de mensagem privada é integrado ao chat
6. <b>Publicar texto</b>	Publicação de texto escrito. Foi considerada apenas publicação avulsa de texto, ou seja, sem a necessidade do acompanhamento de uma imagem, vídeo ou link.
7. <b>Publicar imagem</b>	Publicação de uma imagem estática, <i>bitmap</i> , como uma fotografia ou ilustração. Nesse artigo foi considerada a publicação da imagem no próprio site. A incorporação de imagens hospedadas em foi considerada como incorporação de link, descrita no item 11.
8. <b>Publicar Gif</b>	Publicação de uma imagem no formato Gif, que permite animações curtas. A incorporação de imagens hospedadas em outro site não foi considerada (ver item 11).
9. <b>Publicar vídeo</b>	Publicação de um vídeo no site. A incorporação de vídeos publicados em outros sites (como o Youtube) não foi considerada (ver item 11).
10. <b>Publicar áudio</b>	Publicação de uma faixa de áudio no site. A incorporação de conteúdo publicado em outros sites não foi considerada – ver item 11.
11. <b>Incorporar hiperlink</b>	A incorporação dinâmica de hiperlinks ocorre quando, na inserção de um link em uma

postagem é incluído, além do endereço URL, parte de seu conteúdo. Pode ser um título, descrição, uma imagem (em miniatura ou não) ou outro tipo de prévia do conteúdo. Em alguns casos a incorporação de vídeos e faixas de áudio hospedados em outros sites são exibidas no formato de player, permitindo a visualização do conteúdo no SRS, evitando a necessidade de abertura de uma nova página.

Fonte: O autor.

Alguns dos elementos interativos selecionados não são exclusivos de SRS, como chats ou a postagem de texto, por exemplo. Contudo, estes itens foram incluídos por representarem tarefas comuns em SRS e conhecidas por seus usuários, nem sempre disponíveis em AVA tradicionais – e quando disponíveis podem depender da liberação da funcionalidade por um moderador.

Quadro 7 – Elementos interativos em sites de redes sociais de aprendizagem

Elemento interativo	Site de rede social					
	Facebook	Twitter	LinkedIn	Instagram	Tumblr	Pinterest
Curtir	•	•	•	•	•	•
Comentar	•	•	•	•	•	•
Compartilhar	•	•	•		•	•
Chat	•					•
Mensagem privada	•	•	•	•	•	•
Publicar texto	•	•	•		•	
Publicar imagem	•	•	•	•	•	•
Publicar GIF	•	•			•	•
Publicar vídeo	•			•	•	
Publicar áudio					•	
Incorporar link	•			•	•	

Fonte: O autor.

No Quadro 7, evidencia-se que curtir, comentar, publicar imagem e mensagem privada são elementos interativos relevantes em SRS, uma vez que estão presentes em todos os selecionados. O recurso mais escasso nessa amostra é a publicação de faixas de áudio, possível apenas no Tumblr. A descrição e identificação dessas interações possibilitou a busca das mesmas em sites de redes sociais de ensino-aprendizagem.



### 3.2 ESTUDOS EXPLORATÓRIOS EM AMBIENTES DE APRENDIZAGEM

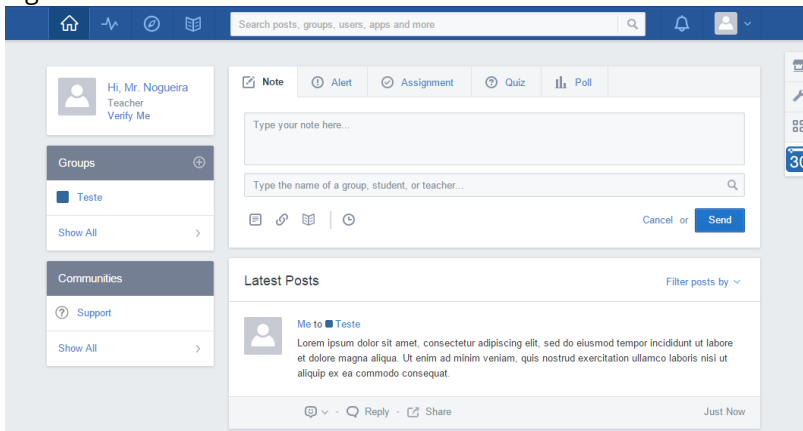
Atualmente existem sites voltados para ensino-aprendizagem que se apropriam de características de SRS ou alguns de seus elementos. Alguns se definem como *Learning Management System*, um dos termos correspondentes para AVA em inglês. Outros citam termos como redes e comunidades *online*. Como misturam características, dificultando a sua definição, serão tratados genericamente neste artigo como ambientes de aprendizagem.

Como primeiro critério, foram selecionados aqueles que pareceram incluir um maior número de elementos interativos, numa dinâmica mais próxima de SRS tradicionais. Outro critério de seleção foi a gratuidade dos serviços oferecidos pelo site – ou ao menos a maior parte deles. Sendo assim, foram escolhidos os sites Edmodo, identificado na revisão sistemática, Schoology, Lore e Passei Direto, acessados entre novembro e dezembro de 2014. A exploração teve como foco a busca pelos elementos interativos listados no quadro 6.

#### a) **Edmodo**

O Edmodo (figura 5) é uma empresa estadunidense fundada em Chicago, em 2008. Atualmente está alocada em San Mateo, California, e conta com 94 colaboradores e mais de 45.610 membros, distribuídos pelo mundo todo. O site permite a criação de perfis, com rede de contatos, além da participação em grupos criados por professores.

Figura 5 – Interface do site Edmodo



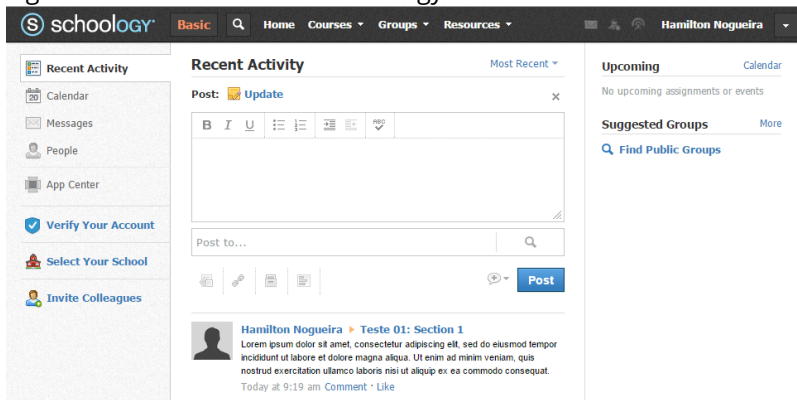
Fonte: <https://www.edmodo.com/>. Acesso em dezembro 2014.

Dentre os recursos interativos selecionados, os seguintes foram identificados no Edmodo: Curtir, comentar, compartilhar, mensagem privada, publicar texto, publicar imagem e incorporar de links. O sistema possibilita a publicação de arquivos de áudio e vídeo somente para download, sem a exibição de um *player*. Na publicação de arquivos Gif é exibido apenas o primeiro frame da animação, como uma imagem estática, portanto, esse item não foi considerado. Também não há uma ferramenta de chat, embora haja a opção de mensagem privada.

## b) **Schoology**

Fundado em 2007, em Nova Iorque, o Schoology (figura 6) busca complementar a sala de aula através da tecnologia, assim como os demais analisados.

Figura 6 – Interface do site Schoology



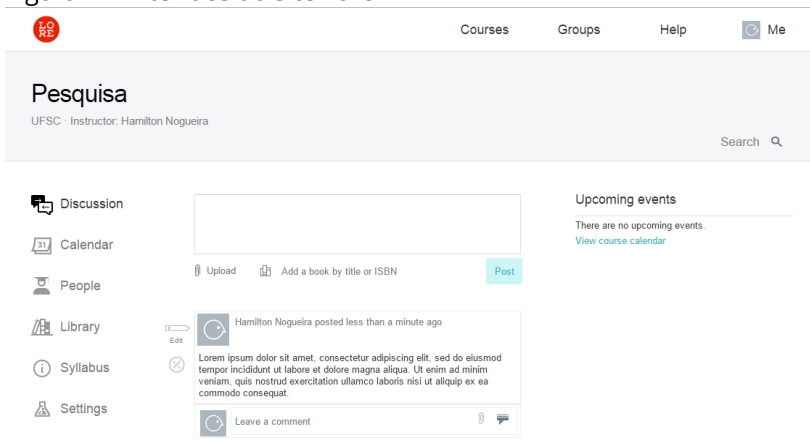
Fonte: <https://www.schoology.com/>. Acesso em dezembro 2014.

Foram identificados os mesmos elementos no Schoology: Curtir, comentar, compartilhar, mensagem privada, publicar texto, publicar imagem e incorporação de links. Além desses, também estão disponíveis publicar áudio, publicar vídeo e publicar Gif. A única funcionalidade ausente foi o chat.

### c) **Lore**

O Lore (figura 7) é um site semelhante ao Edmodo e ao Schoology, fundado em novembro de 2011 por três estudantes da Universidade da Pensilvânia, Estados Unidos da América. O site permite a criação de um perfil, cursos e grupos de discussão. Sua interface é mais simples, com uma interface de aspecto visual limpo. Possui menos funcionalidades e também menos recursos interativos dessa análise.

Figura 7 – Interface do site Lore



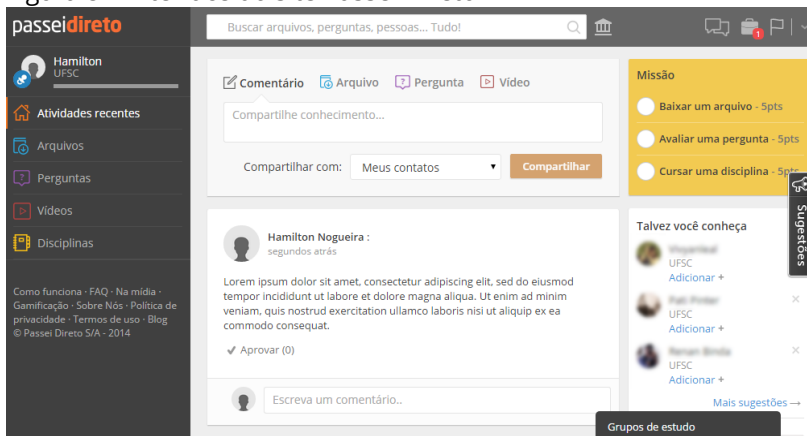
Fonte: <http://lore.com/>. Acesso em dezembro 2014.

Os únicos elementos interativos, dentre os selecionados, encontrados no site Lore foram: Curtir, comentar, publicar texto e incorporar link. As postagens de áudio, vídeo, imagem e Gif resultam em arquivos para download, descaracterizando o tipo de interação. Os recursos de comunicação chat e mensagem privada não estão disponíveis. O compartilhamento de postagens também não é oferecido.

#### d) **Passei Direto**

O site brasileiro Passei Direto (Figura 8), criado em 2012, possui uma dinâmica diferente dos anteriores, pois busca uma integração com os cursos e disciplinas de instituições de ensino superior. No Passei direto é proporcionado um espaço para a colaboração e formação de redes, bem como o compartilhamento de conteúdo referentes aos cursos, sem a necessidade da intervenção de um professor.

Figura 8 – Interface do site Passei Direto



Fonte: <https://www.passeidireto.com/>. Acesso em dezembro 2014.

Foram encontrados os recursos interativos: Curtir, comentar, compartilhar, chat, mensagem privada e publicar texto. A publicação de imagem, de Gif, vídeo e áudio resultam em download de arquivos dos mesmos. No compartilhamento de hiperlinks não é incorporado qualquer tipo de conteúdo dos mesmos.

Curtir, comentar e publicar texto foram os recursos interativos encontradas nos 4 sites de rede social de ensino-aprendizagem analisados. Tratam-se das atividades mais básicas, que podem ser consideradas essenciais no contexto atual de SRS. No quadro 7 listam-se destaca-se a presença ou ausência de cada um dos itens em questão:

Quadro 8 – Recursos interativos em sites de redes sociais de aprendizagem

Elemento interativo	Sites de aprendizagem			
	Edmodo	Schoology	Lore	Passei Direto
Curtir	•	•	•	•
Comentar	•	•	•	•
Compartilhar	•	•		•
Chat				•
Mensagem privada	•	•		•
Publicar texto	•	•	•	•
Publicar imagem	•	•		
Publicar GIF		•		
Publicar vídeo		•		
Publicar áudio		•		
Incorporar link	•	•	•	

FONTE: O autor.

O site com o maior número de recursos foi o Schoology, que não possui apenas a funcionalidade de chat. Esta, por sua vez, foi disponibilizada apenas pelo Passei Direto. O Edmodo foi o segundo site com maior número de interações dessa pesquisa, seguido pelo Passei Direto e, por fim, o Lore, que incorpora apenas 4 recursos interativos.

Percebe-se que a publicação de conteúdo ainda está muito limitada ao texto e aos arquivos para download, como ocorre em ambientes virtuais de aprendizagem tradicionais. Ainda que links externos para áudio e vídeo possam ser utilizados, a publicação de conteúdo nesses formatos dentro do ambiente, com seus devidos players, como ocorre em alguns SRS, facilita o acesso.

Não é interesse hierarquizar os sites selecionados ou esgotar qualquer discussão a respeito do tema. Entende-se que cada site possui um foco, um contexto e uma estratégia própria. A intenção é demonstrar que a interatividade presente em SRS também está sendo utilizada para fins educativos. Isso tem ocorrido através dos próprios SRS e também nesses novos tipos de ambientes virtuais de ensino-aprendizagem que vêm surgindo.

### 3.3 SÍNTESE DO CAPÍTULO

Os recursos interativos comuns em SRS foram identificados e categorizados. Os que proporcionam interações que podem ocorrer entre usuários: chat, mensagem privada; os que permitem interações entre usuários e postagens próprias ou de terceiros: curtir, comentar, compartilhar; e ainda os destinados a criação de postagens: postar texto, postar imagem, postar vídeo, postar áudio, incorporar link.

O Quadro 6 (Item 3.1) descreve o funcionamento desses recursos, enquanto o Quadro 7 (Item 3.1) indica a presença dos mesmos em diferentes SRS. Já no Quadro 8 (Item 3.2), são apontadas as ocorrências em sites voltados para educação, reforçando a tendência e o potencial da aplicação desses recursos.

Os estudos exploratórios desse capítulo resultaram no cumprimento dos dois primeiros objetivos específicos dessa pesquisa. Conhecer os SRS e seus recursos interativos é

essencial para o desenvolvimento de atividades pedagógicas nesses ambientes e também para o aprimoramento ou criação de novas interfaces. A exploração e análise desses sites contribuiu para o desenvolvimento da atividade com alunos no próximo capítulo.



#### 4 PROPOSTA DE ATIVIDADE EM SRS

Afim de analisar a experiência de participação de alunos em um site de rede social como ambiente de aprendizagem, foi desenvolvida uma atividade, proposta aos alunos de graduação em design da UFSC, na disciplina de Tipografia Aplicada, no semestre 2015/2. Resumidamente, foi solicitado que os alunos avaliassem materiais gráficos disponibilizados no Pinterest e escrevessem comentários a respeito utilizando o próprio site de rede social.

Após o planejamento e execução da atividade, ela foi avaliada por meio de um questionário e de um grupo focal para, então, ser realizada a análise da experiência dos alunos. Dessa forma, essa fase de pesquisa passou por quatro etapas: planejamento, execução, avaliação e análise, conforme detalhado nos próximos itens e no Quadro 9:

Quadro 9 – Etapas da atividade em SRS

<b>PLANEJAMENTO</b>
Reunião com docente responsável pela disciplina
Escolha do tema da atividade
Seleção de materiais gráficos
Escolha do site de rede social
Disposição dos materiais no site de rede social
Preparo das instruções aos alunos
<b>EXECUÇÃO</b>
Observação em sala de aula
Instruções aos alunos
Monitoramento da atividade
<b>AVALIAÇÃO</b>
Aplicação de questionário a todos os participantes, por meio de formulário online
Aplicação de grupo focal com 6 voluntários

**ANÁLISE**

Identificação e agrupamento de pontos positivos e negativos da experiência relatados nos instrumentos de avaliação

Fonte: O autor.

#### 4.1 PLANEJAMENTO

O primeiro passo para o planejamento da atividade foi a reunião com a professora responsável pela disciplina de Tipografia Aplicada. Essa disciplina é vinculada à de Projeto Editorial, na qual os alunos desenvolveram o design editorial de uma revista e também um folder.

Em diálogo com a docente, foram analisadas as características da turma de 20 alunos, bem como os temas das aulas do semestre e o momento oportuno para a aplicação da atividade. Definiu-se que a atividade seria realizada pelos alunos até o dia 02 outubro de 2015, quando ocorreria a aula com o tema “Seleção e Combinação de Fontes: Critérios e Análise”. O encontro posterior, no dia 05 de outubro, foi escolhido para a discussão em sala de aula, focando nos aspectos tipográficos, que não são o foco de interesse da pesquisa, e também para a realização do grupo focal. O Quadro 10 resume o cronograma de atividades realizadas com a turma:

Quadro 10 – Cronograma de atividade com turma de design

<b>AULA EXPOSITIVA</b>	<b>ATIVIDADE</b>	<b>ANÁLISE DO QUESTIONÁRIO</b>	<b>GRUPO FOCAL</b>
28/09	28/09 a 02/10	03/10 a 04/10	05/10
Aula sobre Seleção e combinação de fontes.	Execução do exercício e respostas ao questionário.	Análise das respostas do questionário.	Execução do grupo focal.

Fonte: o autor.

Afim de tornar atividade mais significativa para os alunos, buscou-se envolver, além do assunto seleção e combinação de fontes, os temas dos projetos editoriais que os alunos desenvolviam naquele semestre. Sendo assim, a atividade consistiu em analisar folders, revistas e anúncios publicitários, do ponto de vista da tipografia.

Foram escolhidas revistas de circulação nacional, de diferentes temáticas; anúncios publicitários publicados em revistas de circulação nacional; e folders de circulação local. O conteúdo visual e textual dos materiais gráficos não foi um critério de seleção, buscou-se apenas a variedade de aplicações tipográficas.

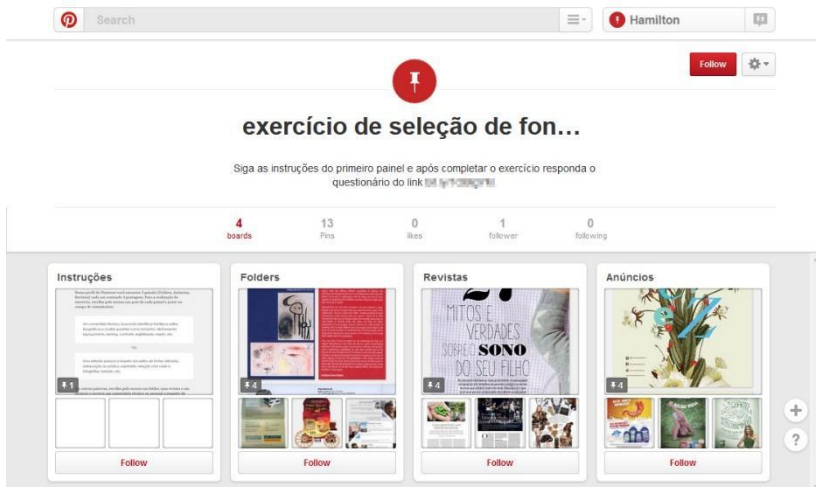
Os materiais selecionados foram disponibilizados no Pinterest e organizados em painéis, um para cada tipo. A escolha desse site de rede social para ser utilizado como ambiente virtual na atividade foi feita a partir das necessidades técnicas da mesma, ou seja, um ambiente onde fosse possível a publicação de imagens, organizadas por categorias, sem limitação de rolagem vertical.

Dentre os sites analisados nessa pesquisa, outros foram cogitados para a execução da atividade, como o Facebook, o

Tumblr e o Instagram, contudo, foram descartados por apresentarem limitações que prejudicariam a disposição dos materiais e a dinâmica da atividade. O Facebook não permite a publicação de imagens de grande verticalidade. Dessa forma, as imagens de uma determinada revista, por exemplo, acabariam sendo disponibilizadas separadamente, causando a possibilidade de vários focos de comentários, pulverizando a discussão. O Tumblr permite a publicação de imagens com grande verticalidade, mas não dispõe de um sistema de comentários eficiente para a tarefa. Nesse site os comentários só podem ser feitos a partir da repostagem do conteúdo, dificultando a percepção dos comentários feitos por outros usuários. Já o Instagram possui um sistema de comentários linear, mas só permitia a postagem de imagens no formato 1:1, retangulares, sem rolagem para imagens verticais. Além disso, o aplicativo é focado no acesso móvel, contando com interações limitadas no acesso pelo computador, o que poderia ser um empecilho para alguns participantes.

Portanto, foi escolhido o Pinterest que permite a publicação de imagens de maior altura e também conta com um sistema de comentários simples, além de possibilitar a organização dos tópicos em painéis. Cada um dos 3 tipos de materiais gráficos foi disponibilizado em um painel, assim como as instruções, totalizando 4 painéis (Figura 9):

Figura 9 – Página inicial da atividade no Pinterest



Fonte: O autor.

O primeiro painel continha apenas uma imagem com as instruções da atividade (Apêndice B). Na descrição da postagem foi incluído o link do questionário que deveria ser respondido logo após o término da atividade. No campo de comentários foi deixada uma nota solicitando que não fossem feitos comentários ali, para garantir que as participações dos alunos fossem inseridas junto às imagens que se referiam (Figura 10).



Figura 11 – Painel de revistas

Search Hamilton Follow board

## Revistas

exercício de seleção ... 4 Pins 1 Follow

**01** Pinned from Uploaded by user

Rodrigo Dos Santos Silva  
Artes que esta revista contém bastante informação visual, agradável um pouco baixa (depende a altura da tela Central). Na terceira página há foto da

**02** Pinned from Uploaded by user

Charles Desenhista  
A diagramação desta revista se encaixa na simplicidade do seu conceito. A estruturação dos blocos de texto, a utilização de fontes sem serifa como display e

**03** Pinned from Uploaded by user

Vivian Leal  
As imagens são a parte que mais chama atenção na revista, como a revista é de moda e contém muitas novidades, imagens e ilustrações nada mais apropriado que se imagine com posicionamento e

**04** Pinned from Uploaded by user

Grana Bertozzi  
Esta revista me chamou atenção com suas temáticas. Apesar de estar o olhar, o que é importante para destacar a revista na bancada, não ficou condizente com os temas

Fonte: o autor.

No painel Folders (Figura 12), cada uma das 4 postagens continha a digitalização da frente, do verso e do conteúdo interno dos materiais gráficos, além de uma simulação do comportamento de suas dobraduras.

Figura 12 – Painel de folders

The image shows a social media interface for a post titled "Folders". At the top, there is a search bar and a user profile for "Hamilton". The main content is a grid of four digital folder designs. Each folder is shown in a way that displays its front, back, and internal content, along with a simulation of how it would fold. The folders contain various educational materials, including text, images, and graphics. The first folder is titled "exercício de seleção..." and features a group of people. The second folder is titled "FAÇA A DIFERENÇA" and features a white airplane. The third folder is titled "Joan Miro" and features a large eye graphic. The fourth folder is titled "Joan Miro" and features a large eye graphic. The post also includes a "Placed from" section with user avatars and names.

Fonte: o autor.



No caso dos anúncios, cada postagem continha um anúncio de página única ou dupla. Nesse caso, uma visualização das duas páginas unidas foi incluída no topo da postagem (Figura 13).

Figura 13 – Painel de anúncios

The image shows a screenshot of a Pinterest board titled "Anúncios". At the top, there is a search bar with the text "Search" and a profile icon for "Hamilton". Below the title, there are statistics: "4 Pins" and "1 follower", along with a "Follow board" button. The board contains four columns of content:

- Column 1:** A Huggies advertisement featuring a baby in a diaper performing a handstand. Below it, a pinned comment from a user discussing the advertisement.
- Column 2:** An advertisement for a product with the headline "QUANDO ELE ENTRA NO QUARTO? VOU SONHAR DORMINDO? CHE ESTÁ PERTE POR FAVOR VOU...". Below it, a pinned comment from a user.
- Column 3:** An advertisement for "MATEI ABELELA QUEIMACABO?" featuring a chili pepper and bottles of a beverage. Below it, a pinned comment from a user.
- Column 4:** A large, vertical advertisement for "L'Occitane AT BIELLA" featuring a bouquet of flowers. Below it, a pinned comment from a user.

Each advertisement and comment is labeled with "Pinned from Uploaded by user".

Fonte: o autor.

Em cada painel os alunos deveriam escolher uma das peças gráficas e escrever um comentário técnico ou uma opinião pessoal a respeito das escolhas tipográficas.

## 4.2 EXECUÇÃO

Conforme foi planejado, no dia 28/09 a professora da disciplina ministrou a aula sobre seleção e combinação de fontes, com participação do pesquisador como ouvinte. A exposição do tema foi feita com apoio de uma projeção de apresentação com a teoria e exemplos visuais.

Finalizada a apresentação, os alunos foram convidados a realizarem a atividade. Foram instruídos que deveriam acessar o endereço do Pinterest encaminhado pela professora da disciplina, junto às orientações iniciais (APÊNDICE B), e seguir as instruções contidas em uma imagem no primeiro painel (APÊNDICE C).

A execução do exercício consistiu na análise dos materiais gráficos, quanto às escolhas relativas à tipografia. Cada aluno escolheu um folder, uma revista e uma peça publicitária para analisar e escrever um breve comentário técnico ou opinativo a respeito.


### 4.2.1 Participação dos alunos

Cada aluno deveria completar sua participação até o dia 02/10. Enquanto isso, era feito um monitoramento das atividades que ocorriam no Pinterest, com a intenção de acompanhar sem intervenções a evolução dos alunos e a inserção dos comentários.

Dos 18 participantes, 5 finalizaram a tarefa até o prazo determinado. Devido aos atrasos e baixo número de participações, os alunos foram autorizados a finalizar a tarefa depois do prazo. Nos dias posteriores mais 13 alunos fizeram a tarefa e responderam o questionário, possibilitando o andamento do exercício, sem prejudicar as etapas posteriores.

No total foram postados 79 comentários, distribuídos entre as 12 postagens dos 3 painéis de conteúdo, conforme a amostra de participação da Figura 14:

Figura 14 – Amostra de participação de alunos



4

Pinned from  
Uploaded by user

**Comment 1:**  
Mesmo sem ler o anúncio, só pela cor verde nesse tom mais pastel já se imagina que se trata do anúncio de um produto ligado à saúde e bem estar. Eu gosto desse uso da tipografia meio lettering junto com a ilustração. Mas, esse alinhamento de texto não é comum e pode causar estranheza, mas ao mesmo tempo dá a ideia de agrupamento, continuação da ilustração acima. Talvez nessa mesma intenção resolveram deixar o texto todo em caixa alta, o que também não colabora muito com a leitura. Isso pode fazer

**Comment 2:**  
Neste anúncio achei interessante esta ilustração e as fontes que a circulam. Apesar de ser diferente

**Comment 3:**  
Neste anúncio achei interessante esta ilustração e as fontes que a circulam. Apesar de ser diferente do habitual, a disposição das fontes acompanhando o contorno do ainda assim trazem um alto grau de legibilidade. Além disso, a aplicação de uma fonte não serifada no texto está apropriada pois o volume de texto é pequeno. Entretanto poderia haver um kerning maior. O bom contraste entre o verde e o branco também ajudaram na legibilidade.

**Comment 4:**  
Achei a fonte e ilustração trabalhadas em conjunto muito boas, mostrando que não precisa seguir um padrão pro receptor captar a mensagem. Pela cor principal ser verde, logo de cara o anúncio passa a impressão de ser algo sobre a saúde. O único problema que encontrei foi o box embaixo da chamada principal, que se fosse alinhado de outra maneira, teria uma melhor legibilidade.

**Comment 5:**  
Gostei bastante da composição fonte/ilustração utilizada no anúncio, uma fonte caligráfica costuma normalmente trazer uma personalidade, assim como o uso de uma ilustração. A utilização da cor verde também foi correta pois normalmente verde costuma ser uma das cores que simboliza saúde e bem estar. O único ponto negativo da peça é que o autor poderia ter usado um kerning maior na parte do box do anúncio.

Add a comment...

Fonte: o autor.

Alguns participantes realizaram mais de um comentário na mesma postagem, devido a uma limitação de caracteres. Este e outros comportamentos são tratados na análise (item 4.4). As análises postadas nos comentários focaram na tipografia, conforme solicitado, e foram discutidas em sala de aula.

#### **4.2.2 Discussão em sala de aula**

No dia 5/10 foi estimulada a discussão em sala de aula, a respeito dos materiais gráficos disponibilizados e da própria contribuição de cada aluno nos comentários. Essa conversa, mediada pela professora da disciplina, focou nos aspectos de tipografia.

Com auxílio de um projetor, foram exibidos para a turma os painéis, as postagens e os comentários. Conforme o conteúdo era apresentado, foram retomados conceitos da disciplina. A docente fez comentários e correções a respeito das análises dos alunos, enquanto os mesmos compartilharam opiniões e justificaram suas análises.

Após a discussão em sala de aula, os alunos foram convidados para participar do grupo focal, baseado em parte no questionário, que foi a primeira etapa de avaliação.

### **4.3 AVALIAÇÃO**

A avaliação da experiência de participação dos alunos se deu por meio de duas técnicas de entrevista: questionário e grupo focal.

### 4.3.1 Questionário

Os alunos foram instruídos a responderem a um questionário logo após a finalização de sua participação no exercício. Segundo Rogers, Sharp e Preece (2013) essa técnica de coleta de dados é bem estabelecida para a coleta de opinião de usuários, desde que os mesmos possuam uma boa motivação para efetivarem sua participação. Segundo Gil (1999), quando enviados por meio digital são chamados de questionários auto-aplicados, e tem como vantagem a possibilidade de que os participantes respondam no momento em que acharem mais conveniente, além de diminuir a influência do entrevistador sobre os entrevistados. Como aspectos negativos o autor cita a dificuldade de aplicação de questionários com grande número de perguntas e a ausência de auxílio do entrevistador para sanar dúvidas quanto às perguntas. Gil (2013) classifica as perguntas como fechadas, quando são oferecidas respostas pré-definidas, e abertas, quando se abre espaço de resposta sem restrições.

O instrumento de avaliação (Apêndice D), encaminhado aos alunos em formato digital, pela ferramenta Formulários Google<sup>24</sup>, contendo duas questões fechadas, de múltipla escolha, e duas abertas, com espaço para argumentação. Além disso, foi aberto um campo para serem inseridos comentários espontâneos. O objetivo do formulário foi a identificação de pontos positivos e negativos da execução do exercício, por meio das opiniões dos alunos, a fim de incluir tópicos relevantes na etapa de grupo focal.

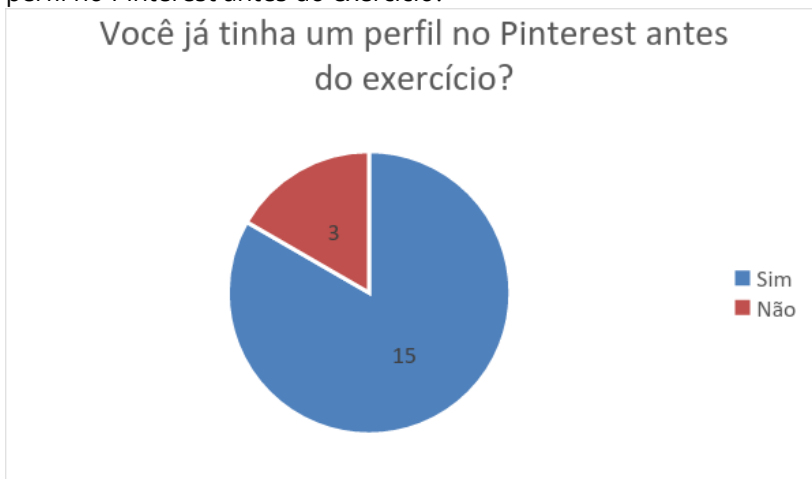
---

<sup>24</sup> <http://google.com/forms>

#### 4.3.1.1 Resultados questionário

As respostas dos 18 participantes para a primeira pergunta indicam que a maior parte já possuía um perfil no Pinterest. Os 3 que responderam que não, tiveram que criar um perfil para a realização do exercício, conforme mostra a (Figura 15):

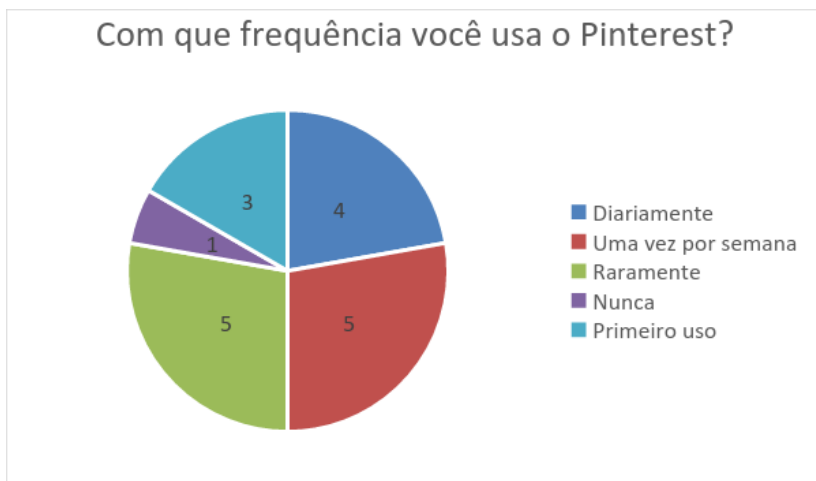
Figura 15 – Resultados da pergunta do questionário: “Você já tinha um perfil no Pinterest antes do exercício?”



Fonte: O autor.

A segunda questão de múltipla escolha trata da periodicidade de uso do Pinterest. A frequência de uso varia entre os participantes, que responderam usar diariamente (4), uma vez por semana (5), raramente (5), nunca (1) e pela primeira vez (3), conforme ilustrado na Figura 16:

Figura 16 – Resultados da pergunta do questionário: “Com que frequência você usa o Pinterest?”



Fonte: O autor.

Na terceira pergunta, “Quais os pontos positivos do uso do Pinterest no exercício de aula?”, os alunos pareceram ter maior dificuldade do que em expor os pontos negativos na pergunta posterior. Alguns deles acabaram escrevendo comentários genéricos, incluindo características positivas do site de forma geral. Um exemplo desse tipo de resposta foi “Acho o Pinterest uma ótima rede social para buscar imagens e referências”. Ou seja, apesar de ser um comentário positivo, não está diretamente relacionado à execução do exercício, como foi solicitado na pergunta. Esse tipo de problema em respostas de questionários auto-aplicados, apontada por Gil (1999), pode indicar o não entendimento da pergunta ou também a ausência de pontos positivos significativos na opinião do participante. Ainda assim, pôde-se identificar alguns pontos positivos como a familiaridade de alguns participantes com o uso do Pinterest; a disponibilização dos materiais em um ambiente online, sem a necessidade de download de arquivos; o uso dos comentários como um fórum para a postagem das

análises, permitindo a visualização das opiniões dos colegas; bem como a organização das peças gráficas em painéis.

Na quarta questão “Quais os pontos negativos do uso do Pinterest no exercício de aula?” a maior parte dos alunos fez críticas ligadas à atividade, apontando a potencialidade distrativa do Pinterest, a navegação do site ser confusa e à ausência de uma ferramenta de zoom nas imagens. O ponto negativo mais citado entre os participantes foi a limitação de caracteres nos comentários, que não permitiu a postagem de comentários mais longos do que 500 caracteres.

O campo reservado para comentários espontâneos foi utilizado por apenas quatro participantes, trazendo apenas reforço para as opiniões já expressadas nas questões anteriores, que foram resumidas no Quadro 11:

Quadro 11 – Pontos positivos e negativos da atividade

<b>Pontos positivos</b>	<b>Pontos negativos</b>
Familiaridade com o Pinterest	Ambiente possivelmente distrativo
Disposição do material online, sem necessidade de download	Navegação confusa
Visualização das opiniões dos colegas nos comentários	Limite de caracteres nos comentários
Disposição das peças gráficas em painéis	Ausência de ferramenta de zoom na visualização das imagens

Fonte: o autor.

A familiaridade com o site facilitou a tarefa para alguns participantes, mas a não familiaridade pode ser um obstáculo para outros. Além disso, os participantes que já conhecem a



dinâmica do site podem ser desviados caminhos e conteúdos diferentes do que foi proposto para o exercício.

A disposição dos materiais em um ambiente online dispensa o download de arquivos, o que foi apontado como uma vantagem. Entretanto, segundo alguns alunos a própria navegação do site pode dificultar o acesso a esse material.

Visualizar os comentários dos colegas e a possibilidade de usar os comentários para a postagem das análises foram características elogiadas. Por outro lado, a limitação de caracteres prejudicou esse processo.

A disposição dos materiais gráficos em painéis parece ter sido percebida como uma boa solução de organização das imagens, separadas por categorias, mas a ausência da ferramenta de zoom prejudicou a visualização das mesmas.

Os resultados do questionário serviram para a identificação de pontos que deveriam ser investigados mais a fundo. Esses dados foram utilizados para o desenvolvimento do roteiro do grupo focal, que serviu para o aprofundamento dessas questões.

### **4.3.2 Grupo Focal**

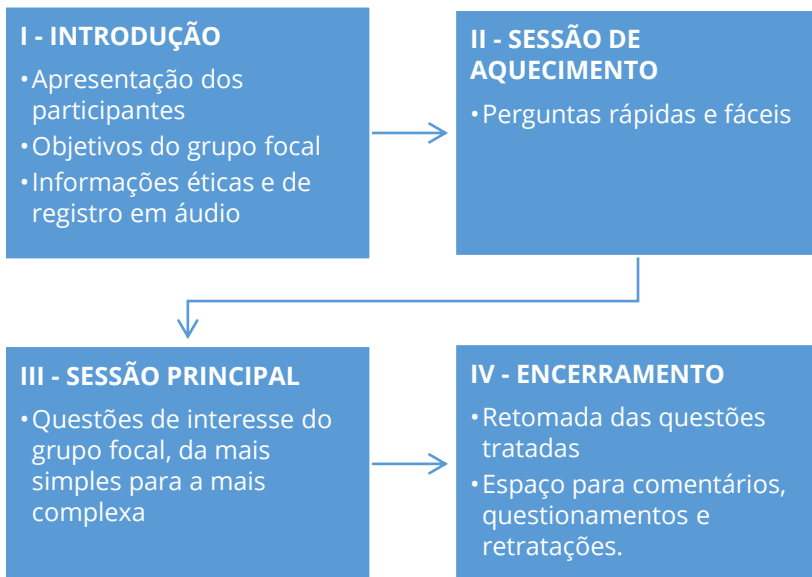
Após a discussão sobre o conteúdo de tipografia aplicada, em sala de aula, no dia 05/10, envolvendo todos os participantes do exercício, foi realizado o grupo focal com 6 alunos voluntários. O objetivo foi avaliar a experiência dos participantes do exercício, com foco nas potencialidades e limitações do ambiente virtual utilizado.

O método é um tipo de entrevista coletiva, envolvendo de 3 a 10 participantes, além de um facilitador que conduz a conversa. Pode haver também um anotador, que ajuda a registrar os detalhes.

Segundo Rogers Sharp e Preece (2013), um roteiro pré-definido orienta a discussão, contendo perguntas geralmente abertas, mas há flexibilidade e podem ocorrer mudanças durante a aplicação conforme os rumos da conversa. Para as autoras, o grupo focal proporciona o surgimento de questões imprevisíveis e sensíveis, devido a troca de relatos e opiniões pessoais entre os participantes.

Rogers Sharp e Preece (2013) propõem 3 diretrizes para o desenvolvimento das perguntas da entrevista: evitar frases compostas; explicar o conteúdo em termos leigos; manter tom neutro, encorajando a exposição de sentimentos reais. Para a execução, as autoras sugerem uma divisão em 5 etapas. Na primeira, de introdução, o entrevistador deve se apresentar, explicar os objetivos da entrevista e informar sobre questões éticas, como o registro em áudio. Na segunda, de aquecimento, são feitas perguntas fáceis e rápidas de serem respondidas, evitando causar intimidações. Na terceira etapa, chamada sessão principal, são apresentadas as questões previstas, deixando as mais complexas para o final. Na quarta etapa é feito um período de descanso, com questões fáceis para aliviar a tensão, sendo esse o caso. Na quinta e última etapa é feito o encerramento, retomando os principais pontos tratados e abrindo espaço para comentários e questionamentos. Nessa pesquisa a etapa 4, de descanso, foi considerada desnecessária, pelo tempo curto e também comportamento amistoso da turma até o momento. Portanto, o esquema da Figura 17 representa as 4 etapas de grupo focal aplicadas.

Figura 17 – Etapas do grupo focal



Fonte: Adaptado de Rogers, Sharp e Preece (2013).

Considerando as características e limitações do grupo focal, a técnica pareceu adequada para o entendimento da experiência individual dos voluntários, e também da turma, enquanto um grupo. Seguindo as orientações de Rogers, Sharp e Preece (2013), o grupo focal foi aplicado com base no roteiro do Apêndice E.

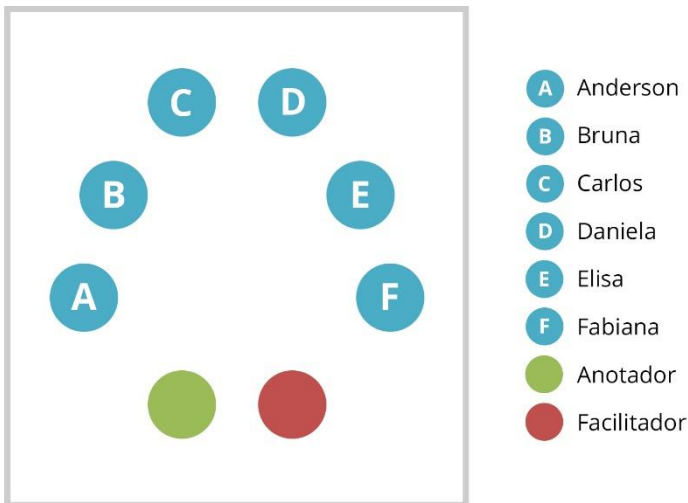
#### 4.3.2.1 Resultados do grupo focal

### PARTE I

Na primeira parte do grupo focal, foi feita uma contextualização a respeito do tema e uma retomada sobre o que foi feito no exercício. O objetivo de pesquisa ainda não foi

declarado, a fim de não influenciar as respostas dos participantes. Foi informado que o objetivo do grupo focal era entender como foi a experiência dos participantes. Informou-se que a conversa seria gravada, e foi distribuído um termo de livre consentimento esclarecido. Ressaltou-se que as identidades serão mantidas em sigilo, que não existem respostas certas ou erradas e que era importante que todos emitissem suas opiniões com sinceridade, mesmo no caso de divergências. Após uma breve apresentação dos participantes, facilitador e anotador, deu-se início à segunda parte. A Figura 18 é um esquema do posicionamento dos participantes do grupo focal na sala, atribuindo letras para cada um deles.

Figura 18: Esquema do posicionamento dos participantes do grupo focal



Fonte: O autor.

Para preservar a identidade dos participantes, seus nomes foram substituídos por outros que começam com as letras do mapa da Figura 18.

Na segunda parte, de perguntas rápidas, foram feitas perguntas simples, porém, já relacionadas com o tema principal. A intenção foi proporcionar um clima amistoso, começando a conversa sobre a relação dos participantes com o Pinterest, de forma geral.

## PARTE II

### **Pergunta 1:** Vocês já usavam o Pinterest

Todos manifestaram que faziam uso do site de rede social. Segundo o participante Carlos, ele possuía conta no Pinterest, mas não utilizava frequentemente, o que não o impediu de realizar o exercício. As participantes Bruna e Daniela foram além do tópico e opinaram sobre dificuldades de uso do site de rede social:

Eu acho que a primeira vez que ele não é muito intuitivo, assim. Eu uso já faz um tempo, hoje eu tenho muita dificuldade, ainda, na navegação. (Bruna)

Não importa quanto tempo *tu tem* o Pinterest, você é iniciante ali. Você sabe o principal: é fácil você pesquisar, você decidir a postagem que vai *pinar*<sup>25</sup>, e *pinar* num painel. (Daniela)

Essas falas já apontam algumas características que prejudicaram o exercício, que seriam mencionados nos próximos tópicos.

### **Pergunta 2:** Gostam desse site de rede social?

---

<sup>25</sup> Neologismo utilizado pelos usuários do Pinterest como sinônimo de “postar”, ou seja, fazer uma publicação.

Os participantes manifestaram, de forma geral, um sentimento positivo a respeito do site, que utilizam geralmente para buscar referências de materiais gráficos. Eles ainda comentaram que para encontrar mais resultados as buscas devem ser feitas com termos em inglês.

**Pergunta 3:** Os que usam, fazem com que frequência?

Enquanto Elisa e Daniela fazem uso diariamente, os demais disseram usar uma vez por semana. Carlos declarou que usa pouco o site, apenas como mecanismo de busca de imagens e referências.

**Pergunta 4:** Usam o Pinterest para publicar ou consumir conteúdo de design ou tipografia?

Daniela disse que consome e publica conteúdo relacionado a design no Pinterest, enquanto o Carlos declarou nunca ter publicado nada. De forma geral, os participantes fazem comentários relacionados ao consumo de conteúdo, como a busca de referências.

Na opinião de Daniela, a publicação de material profissional, como um portfolio, ocorre com mais frequência no site Behance<sup>26</sup>, que ela considera um ambiente mais profissional.

Feitas as quatro perguntas iniciais, deu-se início à Parte III, de discussão profunda, dedicada especificamente à investigação da experiência dos alunos na atividade proposta.

### PARTE III

**Pergunta 5:** De modo geral, o que vocês acham do uso de sites de redes sociais para atividades de aula?

Daniela declarou ser “100% contra”, por requisitar que o aluno possua um equipamento com acesso à internet, o que na opinião dela excluiria um “grande nicho de pessoas”. Além

---

<sup>26</sup> <http://behance.net>

disso, ela defende que algumas pessoas simplesmente não desejam usar sites de redes sociais, por motivos pessoais.

E também eu acho que exclui pessoas que não querem ter acesso àquela rede social. Tipo eu *to doida pra* excluir meu Facebook, mas eu não [excluo], porque toda questão do trabalho de aula está sendo no Facebook, e o Facebook é tóxico pra mim, não faz bem. (Daniela)

Apesar de estar falando de outro site de rede social, no contexto de outras disciplinas, Daniela critica a obrigatoriedade do uso de um site que não seja institucional, conforme prossegue com sua fala.

Se existisse uma plataforma de rede social só para atividades, eu acho mais interessante que os alunos que têm acesso a isso iam querer participar mais, ia ser... tipo o Moodle! O Moodle é isso, né? Só que não tão fácil porque não é bonitinho, não é bem organizado, o Moodle ele é bem problemático assim. (Daniela)

A participante citou o Moodle, que é o ambiente virtual de aprendizagem usado na instituição de ensino, como uma opção mais acessível, porém, ela própria citou que esse AVA também apresenta problemas em sua interface.

Em contrapartida, o participante Carlos se posicionou a favor do uso de sites de redes sociais para atividades em sala de aula, alegando que a falta de acesso é um problema social maior.

Eu sou 100% a favor. Eu acho que é uma ferramenta que... *pô...* ela falou que não é todo mundo que tem o acesso e, realmente, é verdade, não é todo mundo que tem condições de ter um notebook, mas eu acho que esse é um problema não da rede social, mas um problema social e econômico maior, essa é só uma consequência. (Carlos)

Além disso, Carlos defendeu recursos como o chat e o compartilhamento de arquivos, facilitados por sites que não pertencem às instituições de ensino, como o Google Drive.

Eu acho que o Google Drive foi o passo mais importante que assim ele conseguiu tirar essa necessidade de estar no Facebook (...) o drive ele conseguiu justamente fazer isso, assim, ele tem o chat que *tu pode* conversar com teu grupo, *tu consegue* ver o que a pessoa tá editando (...) (Carlos)

Daniela concordou a respeito do Google Drive, que considera uma ferramenta básica. Nesse momento os participantes entraram numa discussão a respeito dele ser classificado um site de rede social ou não. Para evitar o desfoque da discussão, e para esclarecimento, foi informado que, na concepção dessa pesquisa, o Google Drive não era considerado um SRS, apesar de possuir funcionalidades sociais, como o chat. Então, foi explicado que, em nosso contexto, falávamos de sites que permitem a criação de perfis públicos e a conexão entre esses perfis, conforme as definições de Boyd e Ellison (2008) e Recuero (2012), próximo do senso comum para o termo “redes sociais”. Foi solicitado então o retorno para o tópico, buscando outras opiniões sobre o uso de sites de redes sociais na educação.



Enquanto Daniela se mostrou contra e Carlos a favor, a participante Elisa tentou ponderar que os sites de redes sociais podem ser vistos como uma alternativa para a realização de atividades de aula, quando o encontro presencial não for possível.

Para a participante Fabiana, o uso de SRS é potencialmente distrativo, já adiantando a dificuldade que a mesma enfrentou ao fazer o exercício.

Eu não vejo a rede social como um meio bom *pra* fazer trabalho, né, muito agradável. É muito difícil tu sentar no Facebook, focar e fazer o trabalho. Tipo, é muito mais fácil cara a cara ou algum outro meio. (...) vou abrir uma outra aba pra ver tal coisa e... acaba sempre, eu sempre perco o foco em algum momento. (Fabiana)

**Pergunta 6:** O que vocês acham de usar o perfil próprio numa atividade acadêmica?

Os participantes consideram que especificamente na área do design o uso do próprio perfil é uma prática aceitável não só para atividades acadêmicas, mas também para profissionais. Na opinião deles, outras áreas de atuação parecem demandar mais formalidade no tratamento.

É tranquilo porque a gente *tá* numa área que permite essa mistura de profissional com pessoal. Não é uma coisa incomum com a gente, mas se for pensar num curso que demanda mais, é... profissionalismo, uma ideia de... formalidade. (Daniela)

Apesar de ser contra o uso de sites de redes sociais na educação, Daniela demonstrou ser a favor do uso do próprio perfil, dada a suposta informalidade da área do design, alegada pelos participantes.

**Pergunta 7:** Na opinião de vocês, quais foram os principais pontos positivos de usar o Pinterest nesse exercício da disciplina de tipografia?

O principal ponto positivo apontado pelos participantes foi a possibilidade de leitura dos comentários feitos pelos colegas. Segundo Bruna e Carlos essa característica permitiu o contato com outras opiniões e detalhes que não haviam percebido.

Eu achei legal o compartilhamento de opiniões e pontos de vista (...) eu pensei 'eu não tinha percebido isso, é verdade, e tal', então. Uma coisa que no Moodle já não tem como fazer, *tu pega* e manda fechado lá *pro* professor, só ele vê e deu. (Bruna)

Era legal porque eu descia *pra* ter um comentário e tinha o comentário de dois estudantes em cima, conseguia ler o deles e falava *po* realmente se olhar desse jeito talvez eu esteja errado, a gente nunca *ve* que a gente *tá* errado e ou outro talvez *teja* certo. (Carlos)

Por outro lado, Daniela se sentiu desconfortável em publicar um comentário técnico no Pinterest, pois sentia que aquele não seria o local adequado para tal. Na tentativa de escrever um comentário informal, semelhante à forma como falaria ao vivo, ela acredita que pode ter parecido grosseira.

Queria confessar que eu fiquei um pouco desconfortável em tentar fazer comentários

técnicos assim porque eu não sentia como se ali fosse o lugar. Eu tentei fazer o máximo informal como eu faria normalmente... *pra* um comentário eu posso até ter parecido um pouco grosseira. (...) O desconforto é como se não fosse feito *pra* aquilo, entendeu? Eu comecei a escrever e eu comecei assim 'mas será que eu devo escrever mais formal, será que eu devo', eu fiz do jeito que eu faria normalmente. (Daniela)

Na opinião de Elisa, a abertura para um comentário mais informal é um ponto positivo. Segundo ela, essa característica a deixou mais à vontade para dar a sua opinião e facilitou a sua participação na tarefa.

Eu vi isso como um ponto positivo. Tipo, que como você pediu um comentário, é... tipo, sincero, eu botei. É muito bom porque o Pinterest tem essa coisa leve, então, tipo, ah eu vou comentar o que eu achei realmente, 'achei isso, isso, isso e aquilo'. Se fosse no Moodle eu ia, tipo, 'ok, vamos falar corretamente... eu achei tecnicamente isso'. Ele tem um ar mais leve assim, de tipo discussão do que formalidade. (Elisa)

Ao encontro dessa opinião, Anderson acredita que dessa forma eles ficaram mais livres para deixar os seus comentários. Buscando a interação com outros participantes, a opinião de Fabiana foi solicitada diretamente. Apesar de aparentemente gostar da ideia da escrita mais informal, ela declarou que está mais acostumada com uma escrita mais técnica:

Então, eu acho muito legal essa coisa bem mais leve, mas eu *to* muito acostumada a falar coisas bem técnicas assim, e daí eu tive muito problema de conseguir traduzir isso *pro* Pinterest, porque eu fui escrevendo e saiu um textão gigante que eu não conseguia colocar, daí eu tive que cortar e melhorar e... pra mim foi meio difícil, mas eu acho que eu fui minoria nisso, assim. (Fabiana)

Por escrever um comentário mais formal, Fabiana acabou escrevendo textos mais longos. Na proposição do exercício não foram impostas limitações quanto ao tamanho do texto, porém, o próprio recurso de comentários do Pinterest acabou limitando os textos dos participantes, problema debatido na próxima questão.

**Pergunta 8:** E quais foram os principais pontos negativos ou dificuldades enfrentadas? O que poderia ter sido diferente?

A reclamação mais notável foi a limitação de caracteres, que já havia sido citada nos questionários e em tópicos anteriores do grupo focal. O limite de 500 caracteres por comentário pareceu ter incomodado todos os participantes presentes pois, em alguns casos, os obrigou a dividir seus pareceres em mais de uma postagem ou então a diminuir de texto para se enquadrar na limitação. Nas palavras de Anderson, “foi a coisa mais chatinha” do exercício.

Outra questão que já havia aparecido nas respostas dos questionários foi a navegação, que Daniela chamou de “baixa fluidez do Pinterest”. Um dos exemplos dessa baixa fluidez foi relatado por Carlos, que acidentalmente clicou fora do espaço de comentários e acabou perdendo seu texto.

*Tu clica* no lado, sai e volta pro painel... tu clica no comentário de novo e ele não *tá* lá

salvo. Então *tu tem* que escrever tudo de novo. E eu fiz isso umas 4, 5 vezes. (Carlos)

Fabiana concordou com Carlos e disse que o mesmo se passou com ela. Anderson complementou opinando que ao reescrever um comentário ele nunca sairá igual, causando uma experiência frustrante.

Os comentários cessaram, então o facilitador retomou os pontos negativos já citados e perguntou se alguém gostaria de falar sobre algum outro. Então Bruna detalhou uma de suas dificuldades, causadas pela ausência de ferramenta de zoom.

*Pra esse caso em específico que tinha que analisar fontes, uma coisa que me incomodou (...) quando o zoom, eu queria tipo ver as letras, e a imagem em baixa resolução também, as letras menores assim não conseguia ver nada. Tinha que usar o zoom do navegador mesmo e daí não... nossa, distorce muito. (Bruna)*

**Pergunta 9:** Vocês leram os comentários feitos pelos colegas antes ou depois de escreverem os seus comentários? Acreditam que isso contribuiu de alguma forma para a experiência desse exercício?

Bruna disse que foi uma das primeiras a deixar seus comentários, então não tinha muito conteúdo para ser lido. Contudo, ela chegou a olhar superficialmente depois, pois ficou com curiosidade de ler o que os colegas haviam postado. Segundo ela, foi interessante ver os comentários mais “emocionais” dos colegas, pois ela havia focado na parte técnica.

Paulo disse que foi um dos últimos a comentar e, por isso, acabou mudando sua opinião sobre alguns aspectos em

discussão, apesar de não concordar com todos. Elisa também achou interessante ver outros pontos de vista, que serviram para que ela notasse outros detalhes.

Anderson declarou que leu apenas alguns comentários, e Daniela se mostrou desconfortável com os comentários técnicos, chamando atenção para o fato de que eles ainda eram estudantes, e não profissionais de design e, por isso, não teriam autoridade para tal. Outra questão citada por ela foi a diferença de formação dos participantes que, embora façam a mesma disciplina de tipografia aplicada, estão em fases diferentes do curso.

**Pergunta 10:** Houve pouca discussão entre os colegas nos comentários? Por quê?

Os participantes não pareciam saber responder a essa questão, então ela foi reformulada, questionando se eles se sentiram desconfortáveis com as opiniões dos colegas. Independente das diferenças visíveis nos comentários, seja a fase em que se encontram no curso, ou as vivências de cada um, houveram comentários que os alunos concordavam ou discordavam. Nesse aspecto, eles pareceram bem confortáveis em interagir com as diferenças.

É mais fluído, é legal porque por ser curtinho, acabava que é muito rápido tu ler o comentário do outro. Então *tu absorve* muito fácil. (Daniela)

Confortáveis em discutir os temas da atividade, os participantes refletiram sobre a discussão de outros temas. Na opinião de Carlos, os comentários nesse tipo de atividade não deveriam ser de cunho político ou de gosto pessoal, para evitar problemas. Já Daniela discorda, pois para ela o texto sempre será influenciado pelas vivências de cada um.

Mas acaba que sempre é [político]. O teu repertório ou a tua vivência vão influenciar 100% num comentário técnico que *tu vai* fazer. [...] às vezes uma coisa é lindíssima e maravilhosa igual aquilo lá, é um *lettering*, mas a mensagem é uma porcaria, eu vou perder o interesse completamente, sabe? Porque a minha vivência direciona isso. (Daniela)

Nesse ponto da discussão o foco foi desviado para o conteúdo do anúncio publicitário da Activia (Imagem 14). Alguns participantes consideraram a chamada ofensiva e machista. Eles chegaram à conclusão de que provavelmente a chamada não havia sido feita por um designer, mas provavelmente por um publicitário e/ou redator, mas que de qualquer forma é um papel do profissional questionar nesse tipo de situação. Como a parte textual e o conteúdo das peças não eram o foco da atividade, nem do grupo focal, buscou-se entender a relação do ocorrido com a experiência dos alunos.

Os participantes foram questionados se consideravam interessante o fato de estarem usando seus próprios perfis, num site de redes social, se posicionando não só como estudantes, mas também politicamente, como indivíduos.

Eu acho que sim, acho que engrandece todo mundo. Eu acho que ver opiniões diferentes é sempre bom, primeiro que te faz pensar mesmo, mesmo que seja refletir mais sobre a tua própria opinião, ou às vezes até mudar de ideia. (Elisa)

*Tu não tem* que ver isso como um ponto negativo. Tem que ver assim como

repensar, vou pesquisar, aprender mais.  
(Anderson)

Carlos concorda, dizendo que o contato com as diferentes opiniões é uma oportunidade de aprendizado, o que, segundo Daniela, pode ser dificultado pela formalidade. Para Fabiana, o Pinterest não é o espaço adequado para esse tipo de discussão, que poderia fluir melhor presencialmente. Carlos comenta que alguns sites de redes sociais, como o Facebook, podem ser desmotivantes para discussões mais sérias, pois comentários ofensivos seriam recorrentes.

Ele [Pinterest] é bem destoante do Facebook nesse quesito assim, ele não é muito opinião pessoal ele é muito o que você vai fazer? O Facebook é muito “o que eu estou pensando?”, “o que eu to fazendo?”, “o que eu acho?”. E o Pinterest é muito mais “o que eu acho bonito?”, “o que eu posso fazer com isso aqui?”, sabe?  
(Daniela)

Os participantes foram questionados se consideravam o Pinterest mais adequado para o nicho do design, apesar das limitações debatidas Carlos e Bruna concordaram. Elisa complementa dizendo que para discussões técnicas, busca de referências e um painel coletivo o Pinterest é interessante.

Voltando para o tópico, de discussão nos comentários, Daniela comenta que o Pinterest não oferece a opção de responder comentários, funcionalidade que foi incorporada ao Facebook nos últimos meses.

Eu não acho que o Pinterest funciona como discussão. Agora que eu *tava* pensando, porque você posta o seu comentário e você lê o comentário do outro, mas você não tem



a opção de responder o comentário do outro, e isso é uma coisa que facilita a discussão. [...] Se você quer fomentar uma discussão é bom que tenha essa possibilidade de você trazer... lembrar a pessoa daquele tópico, você responder aquela pessoa e a pessoa ser notificada daquilo. (Daniela)

Reconhecendo a ausência dos recursos de resposta e notificação de comentários no Pinterest, perguntou-se aos participantes se haveria algum outro motivo para o baixo número de respostas e encadeamento de discussão durante a atividade.

Eu fiz isso. O comentário dele da peça da Guacamole foi primeiro um comentário positivo e o meu já era negativo, então eu comecei dizendo assim: eu já acho que tá bem ruim. (Daniela)

Para Elisa, a leitura dos comentários está mais relacionada a uma reflexão interna, sem a necessidade de verbalizar se concorda ou discorda, pois, isso já pode ser percebido em seu comentário. Já Bruna, que foi uma das primeiras a finalizar a atividade, disse que acabou fazendo outras coisas e não lembrou de voltar na atividade. Segundo ela, se houvesse uma notificação de novos comentários nas postagens que ela havia contribuído, possivelmente teria retornado ao Pinterest e lido a discussão enquanto acontecia.

Daniela chamou atenção para mais um problema na interface do Pinterest que prejudica a ocorrência de discussões nos comentários. Quando um post possui muitos comentários, são exibidos apenas os 5 últimos, seguido de um *link* dizendo "Ver todos os comentários". Ao clicar nesse link, os 5

comentários que estão na tela vão para o final da lista, causando uma má experiência de leitura.

Eu fui ver e *tavam* os do final no começo e quando eu colocava *pra* ver mais ele mudava toda a posição, daí além de eu perder o comentário que eu *tava* lendo ele mudava a ordem. Isso é bem problemático, porque daí você não tem fluidez na conversa. (Daniela)

Perguntou-se aos participantes se eles leram os comentários antes ou após terem postado os seus próprios. Carlos e Elisa declararam que leram antes, já Daniela leu depois, na intenção de se manter fiel às suas opiniões mais puras.

**Pergunta 11:** A tarefa consistia em analisar os materiais postados nos painéis do Pinterest e postar por meio dos comentários uma análise. Entretanto, o Pinterest oferecia outras opções de interação além dos comentários, como “Curtir”, “Pin it” e “Enviar”. Vocês utilizaram alguma dessas interações? Por qual motivo?

Os participantes disseram que não usaram outros elementos interativos, apenas os solicitados para o cumprimento da atividade. Exceto Bruna, que clicou em “curtir” nas postagens que ela havia escolhido. Ao ser indagada sobre a motivação, ela disse que foi uma forma de marcar os posts que ela escolheu para retornar e comentar posteriormente.

**Pergunta 12:** Vocês preferiram escrever um comentário técnico, abordando tamanho, espaçamento, entre outros critérios, ou emitir uma opinião mais pessoal sobre o contexto, adequação ao público, etc.? Por quê?

Devido ao seu desconforto com comentários técnicos, Daniela preferiu dar suas opiniões pessoais, analisando

contexto. Pelo fato de o ambiente ser um site de rede social, ela sentiu que deveria se expressar de forma mais informal.

Eu fui mais pessoal. Questão que a gente já comentou aqui, no uso da rede social meio que você tem esse momento de informalidade. Você sente que deve fazer uma coisa informal. E eu senti, por mais que era um trabalho, o desconforto que eu falei, esse incômodo, eu sabia que a minha função ali era fazer esse comentário informal. (Daniela)

Na opinião de Elisa, o ambiente é menos intimidador do que um encontro presencial, pois ela se sente menos observada. Por isso também se sentiu mais à vontade para fazer um comentário informal.

Não e também porque, como você não tá vendo ninguém é muito mais fácil você dar a sua opinião. Não é tipo, estou sendo julgada. É fácil escrever, só flui assim. (Elisa)

Daniela destaca que ela, e provavelmente os colegas, estão acostumados a escrever comentários opinativos em sites de redes sociais. Para Anderson, mesmo os seus comentários de opiniões pessoais trouxeram também uma linguagem mais técnica, pois aquele conteúdo seria avaliado pela professora.

**Pergunta 13:** Esse exercício poderia ter sido realizado no Moodle, por meio da criação de uma tarefa ou em um fórum. De que maneira vocês acreditam que a execução do exercício em um site de rede social afetou a experiência de vocês?

O grupo demonstrou ter preferido realizar a atividade no Pinterest. Na opinião deles, falta dinamismo no Moodle e eles não se sentem tão à vontade para expressar suas opiniões.

Isso que a gente falou agora, a personalidade. A gente pode expor na rede social como é que se sente um pouco mais confortável, o Moodle é muito chato. (Carlos)

Outra questão, exposta por Daniela, é o domínio dos autores sobre o conteúdo postado. Ela explica que uma postagem em um site de rede social pertence ao aluno, que pode acessar quando quiser, excluir ou até modificar.

Aquilo ali é teu, é o teu perfil. Então aquilo ali é você, você não tem essa preocupação de... de... você não *tá* dentro da faculdade, sabe? O Moodle, por exemplo, é uma coisa da universidade. O teu perfil ali, ele é passageiro, não é uma coisa que você tem controle. [...] Você se sente muito mais livre pra usar [um site de rede social] porque qualquer coisa você vai ali, você mudou de opinião você. (Daniela)

Elisa e Bruna lembram que a interface do Pinterest foi desenvolvida especificamente para a postagem de imagens, motivo pela qual se torna mais agradável para essa atividade e para estudantes da área de design.

E também pelo Pinterest ser de imagens eu acho que, tipo, facilita porque como a plataforma é pra isso, primeiro que eles já pensam pra você, tipo, ver a imagem bem grande, bem ali no centro da tela, você

comenta, e o Moodle é complicado pra imagem. (Elisa)

A interface do Pinterest é muito mais convidativa. O Moodle é muito monótono, ele é horrível. É péssimo. É só pra mandar arquivo pro professor ver e deu. (Bruna)

Sempre achei legal esse feedback que teus colegas podem te dar, assim (...) E no Moodle não tem isso, tipo, ninguém vai parar no Moodle e olhar. Mas se tivesse lá um *board* no Pinterest e todo mundo postasse as suas coisas, ah, comenta, o que você achou de ruim? Eu acho que ia ser muito legal porque todo mundo ia dar um *feedback*, ia dizer o que pensa, às vezes até postar referências 'ah, olha isso aqui, talvez seja interessante' acho que é legal o Pinterest *pra* isso. (Elisa)

Elisa acredita que o Pinterest, com sua interface que dá mais destaque às imagens, seria mais interessante o compartilhamento de produções técnicas dos alunos.

**Pergunta 14:** Quais seriam outros sites de redes sociais poderiam ser adequados para exercícios com turmas de design? Por quê?

Carlos citou o Behance, mas ele e Elisa acreditam que o site é "muito sério", um espaço mais adequado para portfólios profissionais, como já haviam mencionado. Ele também citou o Tumblr, mas lembrou que é um site que possui conteúdo

NSFW<sup>27</sup>. Daniela complementou com o fato de que é muito difícil de fazer comentários no site. Ela sugere então o Facebook, mas adverte que isso iria contra as opiniões que os próprios participantes haviam exposto, como o público muito abrangente. Como solução, eles concluíram que uma atividade como essa poderia ter sido feita no Facebook, porém, apenas um grupo fechado, ou seja, apenas para convidados, para evitar a exposição do conteúdo ao público abrangente do site.

#### **PARTE IV**

Os alunos foram informados de que os tópicos planejados para o grupo haviam esgotado, e que poderiam fazer comentários, questionamentos, ou ainda se retratar caso tenha se expressado mal. O participante Anderson perguntou o objetivo do trabalho, já que não havia sido esclarecido ainda para não influenciar as respostas. Daniela disse que achou o processo bem construtivo. O facilitador agradeceu a presença e os alunos foram dispensados.

#### **4.4 ANÁLISE DOS RESULTADOS**

A análise dos dados foi desenvolvida com uma abordagem qualitativa, que tem como interesse principal entender as perspectivas dos participantes; apoia-se no pesquisador como principal instrumento de coleta e análise de dados; geralmente envolve um estudo em campo; aplica uma estratégia indutiva de pesquisa e; possui como produto uma análise descritiva (MERRIAN, 1998).

Segundo a autora, a pesquisa qualitativa básica ainda pode identificar padrões na forma de temas ou categorias. Baseando-se nos resultados do grupo focal, foram delimitadas

---

<sup>27</sup> Sigla em inglês para Not Safe For Work, utilizada para alertar para conteúdo de nudez ou violento na web.

3 categorias de análise: O uso de sites de redes sociais como ambientes de aprendizagem; A experiência de uso do Pinterest e; Outros ambientes de aprendizagem.

#### **4.4.1 O uso de sites de redes sociais como ambientes de aprendizagem**

A respeito do uso de sites de redes sociais em atividades acadêmicas, os participantes não chegaram a um consenso. Alguns se mostraram favoráveis destacando pontos positivos, como a descontração do ambiente e as possibilidades de interação com os colegas. Para outros, a possibilidade de distração nesse tipo de site é um dos pontos que os levam a ser contra. Buscar um meio-termo entre a descontração de SRS e a monotonia dos AVA tradicionais parece uma solução interessante para novas abordagens.

Por motivos de acesso, Daniela se mostrou estritamente contra. De fato, o acesso ao computador e à internet ainda não é uma unanimidade no Brasil (BARBOSA, 2014), contudo, os requisitos de acesso ao Moodle, Pinterest ou qualquer outro site são basicamente os mesmos: um dispositivo conectado à web. Sendo assim, considera-se que o acesso não seja um fator excludente para SRS, nos casos em que já haja os requisitos necessários. Ainda assim, uma conversa com os participantes, ou uma pesquisa sobre o público alvo, a respeito da disponibilidade dos mesmos antes da realização de uma atividade em SRS pode evitar o desconforto dos participantes.

Uma vez que esses sites têm como característica o uso de perfis, com características de seus usuários, como nome e foto, esse é outro aspecto a ser considerado. É uma questão que envolve a privacidade dos participantes. No caso de participantes que não possuem conta em um determinado SRS, a criação de um perfil especificamente para esse fim pode ser

um entrave, mas é também uma oportunidade caso o indivíduo queira evitar o envolvimento com aquele site, por meio da criação de um perfil sem informações pessoais. No caso da atividade desenvolvida nesse trabalho, eles não viram problema no uso de seus perfis, o que está associado a um dos pontos positivos mencionados por eles, a informalidade. Para alguns participantes, essa característica que o ambiente permitiu que eles se expressassem de maneira mais livre. Para outros, foi uma limitação, pois preferem uma escrita mais formal, que parecia inadequada naquele ambiente. Em ambos os casos, há uma certa responsabilidade em publicar em SRS com um perfil próprio, pois os autores estão representados ali, e há uma audiência presente.

#### **4.4.2 O uso do Pinterest**

No início da segunda parte do grupo focal, foi identificado que os participantes já conheciam ou usavam o Pinterest, diariamente ou uma vez por semana. Possivelmente esse fato ajudou para a dinâmica do exercício, que se considera bem sucedido, uma vez que os participantes cumpriram o que foi proposto e demonstraram opiniões positivas a respeito do mesmo. Portanto, o uso de um SRS em situações em que a maior parte dos os alunos já tenham familiaridade parece um ponto de partida interessante para o uso desse tipo de site como um ambiente de aprendizagem.

Na terceira parte os participantes relataram sua experiência com mais detalhes. O Pinterest foi escolhido para a atividade pois permitia uma boa exibição de imagens e meios intuitivos de interação por meio dos comentários. Nas falas dos alunos identificou-se que eles consomem conteúdo de design e tipografia no site, portanto, a escolha do ambiente pode buscar uma relação não só com os requisitos técnicos, mas também com o conteúdo que está sendo abordado.



O contato dos participantes com o Pinterest, anterior ao exercício, revela hábitos como o uso do site para buscar referências. Conhecer esses comportamentos parece uma oportunidade para o desenvolvimento de atividades em SRS. Conhecer o perfil dos participantes, os SRS que mais se identificam e se apropriar das dinâmicas de uso, pode proporcionar uma experiência mais significativa para os alunos. Questionar diretamente sobre suas práticas também pode contribuir para o planejamento. Os participantes deram sugestões relacionadas às suas experiências anteriores, como usar os painéis de forma colaborativa, para a publicação de referências e de produções técnicas, associado ao uso de comentários como fórum de discussão.

Um ponto positivo unânime entre os participantes foi a visibilidade dos comentários dos colegas. Para eles, a leitura dos comentários enriqueceu a atividade, pois puderam ter contato com outros pontos de vista, diferente do que ocorre quando encaminham um trabalho para o professor.

Apesar da grande quantidade de comentários, houve pouca relação direta entre eles. Os participantes atribuem isso às falhas dos recursos interativos de comentários do Pinterest. Mesmo que a interação entre eles nos comentários tenha sido pequena, eles elogiaram a possibilidade de poder responder os colegas. Nesse caso a participação de um mediador poderia ter estimulado a discussão, mas com o risco de inibir ou mudar a direção da discussão.

Esperava-se que os participantes interagissem mais com as postagens dos demais envolvidos, indo além dos comentários, solicitados na tarefa, utilizando outros recursos interativos. Foi então questionado se eles consideravam um problema curtir ou compartilhar materiais de atividades de aula, mas eles foram unânimes em responder que não, que apenas não se proporcionou naquela atividade. Ou seja, não

usaram os demais recursos interativos, como curtir e compartilhar, por falta de motivação. Provavelmente, se o material fosse de interesse deles, poderiam ter repostado em algum dos painéis em seus perfis, por exemplo. Nesse exercício os alunos se limitaram às tarefas solicitadas, então é recomendável atribuir usos para os recursos interativos desejados, uma vez que a tendência do aluno mediano é executar somente as etapas propostas.

Ainda sobre a leitura dos comentários dos colegas, alguns participantes declararam que leram as falas dos colegas para ajudar a construir o seu próprio argumento, enquanto outros preferiram registrar suas opiniões antes, para não serem influenciados. Assim, deve-se levar em consideração que pode haver contaminação de opiniões ou comentários baseados na opinião dos colegas.

A liberdade de contribuir com comentários técnicos, mais relacionados às especificidades da disciplina, e também opiniões pessoais, foi considerado um aspecto enriquecedor para os alunos. Cada um contribuiu à sua maneira, da forma que se sentiram mais à vontade. A prática da discussão livre, de forma semelhante como ocorreria em sala de aula, pode ser estimulada pelo ambiente amigável de SRS. Embora o simples fato de seu uso não garanta a ocorrência ou qualidade de discussão, os participantes declararam que o ambiente seria propício para expressar suas opiniões de forma mais informal.

A informalidade e a mediação da interface podem transmitir aos usuários uma sensação de que não estão sendo observados. Contudo, a partir do momento em que o comentário é postado ele não só será visto por outras pessoas como estará registrado. Diferente do que ocorre em sala de aula, aquela fala fica salva e acessível integralmente, até que o registro seja excluído (RECUERO 2012).

O principal ponto negativo do uso do Pinterest na atividade foi a limitação de caracteres. No momento da escrita,

a experiência de adaptar o comentário ou dividi-lo em mais de uma postagem foi apontada como frustrante pelos participantes. Mesmo assim todos conseguiram contornar a situação e, como os textos mais curtos tendem a ser mais sintéticos, podem ter contribuído para a leitura de outros comentários. Já a alteração de ordem dos comentários é uma falta de consistência na interface, que pode causar desorientação na leitura. Para o encadeamento da discussão é imprescindível que a ordem dos comentários seja preservada.

Apesar de reconhecerem o potencial do ambiente para a visualização e organização de imagens, a baixa fluidez de navegação e a ausência de ferramenta de *zoom* foram outros pontos negativos citados pelos participantes. Embora permita a postagem de imagens com grande altura, o Pinterest acaba limitando a largura das imagens, que também passam por um processo de compactação, para diminuir o tamanho dos arquivos, causando perda de resolução e nitidez. Somando esse processo a não existência de uma ferramenta de *zoom*, torna-se mais difícil de analisar detalhes de imagens.

O preparo do material para a atividade poderia ter previsto a inclusão de mais detalhes para permitir uma melhor visualização e, conseqüentemente, avaliação da parte dos alunos. A análise de materiais gráficos impressos no meio digital já implica em complicações, causadas pelas diferenças de suporte. Apesar disso, os participantes conseguiram analisar as peças e desenvolver seus pareceres. Ainda assim as críticas indicam a necessidade de verificar se as limitações do SRS impossibilitam a tarefa de alguma maneira.

#### **4.4.3 Sobre outros ambientes**

Após as reflexões dos participantes, ponderando pontos positivos e negativos de suas experiências, foi unânime a

opinião de que não preferiam ter executado o exercício no Moodle. Mesmo com o desconforto de alguns alunos, em diferentes situações, a atividade como um todo pareceu uma alternativa atrativa aos AVA tradicionais. A busca de recursos externos pode substituir ou complementar, quando necessário manter um determinado sistema.

Um ponto a ser destacado, é o sentimento de um maior controle sobre o que é postado em um SRS, pois os alunos continuam tendo acesso mesmo após se desvincular do curso ou fechamento de uma disciplina. Em contrapartida, essa flexibilidade pode trazer problemas aos professores e às instituições de ensino, que precisam de registros seguros da participação dos alunos.

Entende-se que o Moodle e o Pinterest estão em categorias diferentes, sendo um ambiente virtual de aprendizagem e um site de rede social. Portanto, não cabe uma comparação rígida entre eles, pois possuem propósitos distintos. De qualquer maneira, mesmo não sendo um AVA, o Pinterest acabou proporcionando uma experiência mais agradável para os participantes dessa atividade. Uma das possíveis causas de má experiência no Moodle e em outros AVA tradicionais é que os recursos incorporados por essas ferramentas dependem do treinamento dos professores e tutores para serem utilizados ou bem aplicados. Além disso, interfaces monótonas e não intuitivas podem prejudicar a experiência dos envolvidos.

Além de não preferirem o Moodle ao Pinterest para a atividade desenvolvida, os participantes também não sugeriram outro site de rede social em que atividades como essa pudessem ser melhor desenvolvidas. Isso indica que o Pinterest parece uma opção adequada para a realização de tarefas para a área de design e, possivelmente, para outros cursos e atividades que trabalhem com imagens.

#### 4.4.5 Sugestões para o uso de SRS como ambientes de aprendizagem

Baseando-se nas potencialidades e limitações, de pesquisa e dos participantes, o Quadro 12 sugere pontos a serem considerados para o uso de sites de redes sociais como ambientes de aprendizagem.

Quadro 12 – Sugestões para o uso de SRS como ambientes de aprendizagem

**Familiaridade:** Usar um site de rede social que os alunos já tenham familiaridade, oferecendo suporte para os que não possuem.

**Dinâmicas:** Investigar as dinâmicas de uso do site, tentando aproveitar as que os alunos já praticam para o desenvolvimento da atividade.

**Perfis pessoais:** Questionar se os alunos se sentem confortáveis com o uso daquele site de rede social e também com uso de seus perfis pessoais.

**Contexto:** Buscar um site de rede social que se relacione melhor com a identidade do curso, dos alunos e com o conteúdo das atividades.

**Formalidade:** Combinar previamente o nível de formalidade de discurso desejado para a atividade.

**Limitações de interface:** Verificar se as limitações do site de rede social impossibilitam a atividade ou alguma de suas

etapas e preparar as tarefas de acordo com essas limitações.

**Estímulo de discussão:** Estimular a discussão e trocas de opiniões e referências, através de dinâmicas ou comentários do professor.

**Opiniões:** Considerar que a socialização em SRS traz a troca de opiniões, mas também pode influenciar alguns perfis de alunos.

**Recursos interativos:** Prever tarefas para os recursos interativos desejados, pois os alunos tendem a fazer apenas o que for solicitado nas orientações.

**Autonomia:** Dar espaço para a discussão livre, característica dos SRS, semelhante à forma como ocorre em sala de aula.

**Integração:** Considerar o uso de SRS em atividades complementares, sem atrelar a avaliação à disponibilidade de acesso do aluno.

Fonte: O autor.

Embora não se possa generalizar os resultados desse exercício realizado no Pinterest, sua execução deixa aprendizados que podem servir como sugestões para ajudar no planejamento de atividades didáticas em sites de redes sociais.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com ciência da limitação de sua abrangência, entende-se que os tópicos abordados nesse estudo e seus resultados não dão conta de todos os aspectos de complexidade dessa relação entre design, sites de redes sociais e ambientes de aprendizagem, mas podem contribuir de alguma forma a partir dos tópicos abordados.

O cumprimento do objetivo de categorização dos recursos interativos dos SRS mais utilizados no Brasil, demonstra que há elementos recorrentes, características marcantes de suas interfaces gráficas e das interações que ocorrem por meio delas. Com a expansão dos SRS e a integração desses a outros ambientes, parece inevitável que a área do design dialogue com esse contexto, que envolve aparatos tecnológicos e hábitos culturais.

A verificação da aplicação desses recursos interativos em sites para educação demonstrou viabilidade do diálogo entre interfaces de sites de redes sociais e ambientes de aprendizagem, indicando exemplos práticos de sites como o Edmodo, Lore, Schoology e Passei Direto. No contexto, parece essencial facilitar os processos de socialização em comunicação em ambientes virtuais de aprendizagem, para uma melhor experiência de alunos.

Além dessas contribuições dessa dissertação, a análise da experiência de participações de alunos de graduação em uma atividade acadêmica no Pinterest resultou em recomendações para o uso de sites de redes sociais como ambientes de aprendizagem.

Por um lado, os ambientes virtuais de aprendizagem oferecem estrutura e controle para professores e instituições, mas podem ser considerados monótonos e menos atrativos pelos alunos. Por outro, os sites de redes sociais, proporcionam

maior dinamismo e recursos interativos e visuais, porém, há o risco da distração e da falta de gerenciamento pedagógico. A exploração de formas de integração entre esses dois tipos de ambiente pode resultar em aprimoramentos, proporcionando experiências mais agradáveis.

Os recursos interativos de SRS já estão sendo usados para a criação de ambientes de aprendizagem, como os analisados nos estudos exploratórios. Além disso, conforme identificado na revisão sistemática, os próprios SRS também têm sido ferramentas para fins pedagógicos.

A inclusão de recursos interativos de SRS em AVA, como ocorre no Edmodo, Schoology, Lore e Passei Direto, é um dos caminhos de integração. Outra possibilidade é o uso dos próprios SRS como ambientes, em conjunto ou não com um AVA tradicional.

Ambos caminhos apresentam prós e contras. Com a mutação constante da cultura e das tecnologias, entende-se que não há uma solução perfeita e definitiva, o que ressalta a importância de um design de interface sensível a essas mudanças, como mediador que incorpore recursos interativos e adapte-se às necessidades de cada caso.

## 5.1 SUGESTÕES PARA ESTUDOS FUTUROS

Em estudos futuros, pode-se estudar a proposta de atividades colaborativas no Pinterest, utilizando painéis coletivos, conforme sugerido pelos participantes do grupo focal. Essa atividade poderia envolver a organização de referências ou ainda as produções técnicas dos próprios alunos.

Outra possibilidade é a avaliação do uso de outros sites de redes sociais como ambientes de aprendizagem, no design ou em outros cursos. A investigação e registro do uso de SRS em determinados contextos de aplicação, pode contribuir para



se conhecer e comparar as potencialidades e limitações de suas interfaces para atividades acadêmicas.



## REFERÊNCIAS

ALVES, Maria Bernardete Martins; ARRUDA, Susana Margareth. **Como fazer referências:** bibliográficas, eletrônicas e demais formas de documento. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, Biblioteca Universitária, c2001. Disponível em: < <http://www.bu.ufsc.br/design/Modulo1Referencias.ppt> >. Acesso em: 12 nov. 2014.

ALVES, Maria Bernardete Martins et. al. **Fontes de informação online:** Nível avançado: revisão de literatura. Florianópolis, 2012. 69 slides, color. Disponível em: <<http://www.bu.ufsc.br/design/ModuloAvancadoPesquisaIntegrativa2011oficial.pdf>>. Acesso em: 7 abr. 2015.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 10520:** informação e documentação: citações em documentos: apresentação. Rio de Janeiro, 2002.

BANKS, Alex. YUKI, Tania. **O cenário das redes sociais e métricas que realmente importam.** 2014. Disponível em <<http://www.comscore.com/Insights/Presentations-and-Whitepapers/2014/The-State-of-Social-Media-in-Brazil-and-the-Metrics-that-Really-Matter>>. Acesso em: 20 nov. 2014.

BARBOSA, Alexandre F. (Ed.). **TIC Kids Online Brasil 2013:** Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2014. 328 p. ISBN 978-85-60062-84-3. Disponível em: <<http://www.cetic.br/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-da-internet-por-criancas-e-adolescentes-no-brasil-tic-kids-online-brasil-2013/>>. Acesso em: 27 nov. 2014.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

BOYD, danah; ELLISON, Nicole B. Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. **Journal Of Computer-mediated Communication**, v. 13(1), p.210-230, out. 2007. Disponível em: <[http://onlinelibrary.wiley.com/journal/10.1111/\(ISSN\)1083-6101/homepage/Society.html](http://onlinelibrary.wiley.com/journal/10.1111/(ISSN)1083-6101/homepage/Society.html)>. Acesso em: 08 abr. 2015.

CRESWELL, John W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2007. 248 p.

DAMIÃO, Isabel Maria Esteves. **Desafios para o futuro do e-Learning: uma abordagem às tecnologias educativas ferramentas de autoria, conteúdos digitais e salas virtuais**. Dissertação (Mestrado), Universidade Fernando Pessoa, Porto, 2011. Disponível em: <[http://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/1975/1/DM\\_20649.pdf](http://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/1975/1/DM_20649.pdf)>. Acesso em: 02 jun. 2014.

GARRETT, Jesse James. **The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond**. Berkeley: New Riders, 2011.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos de Pesquisa Social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999, 206 p.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface: Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

LIMA-MARQUES, Mamede; CAVALCANTE, Gustavo Vasconcelos. Hipermídia e rede complexa. In: ULBRITCH, Vania Ribas;

PEREIRA, Alice Theresinha Cybis. **Hipermídia: desafios da atualidade**. Florianópolis: Pandion, 2009. Cap. 8. p. 155-172.

MATTAR, João. Web 2.0 e redes sociais na educação a distância: cases no Brasil. **La Educación**, 2011, n° 145. Disponível em: <[https://www.educoas.org/portal/La\\_Educacion\\_Digital/la-educacion\\_145/studies/EyEP\\_mattar\\_ES.pdf](https://www.educoas.org/portal/La_Educacion_Digital/la-educacion_145/studies/EyEP_mattar_ES.pdf)>. Acesso em: 31 maio 2014

MARCONI, Marina; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos da Metodologia Científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003, 311 p.

MERRIAM, Sharan. **Qualitative research and case study applications in education**. San Francisco: Jossey-Bass Publishers, 1998.

NOGUEIRA, Hamilton; GONÇALVES, Berenice; PEREIRA, Alice. **Interação reativa e subjetividade em sites de redes sociais**. In: 4° GAMPI Plural, 2014, Joinville.

PEREIRA, Alice T. Cybis. Ambientes Virtuais de Aprendizagem. In: CYBIS, Alice T. Pereira (Org.). **Ambientes Virtuais de Aprendizagem: Em diferentes contextos**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007. p. 4-22.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.

PRIMO, Alex. O que há de social nas mídias sociais? Reflexões a partir da teoria ator-rede. In: **Contemporânea: Comunicação e cultura**. Salvador, v. 10, n. 3, p.618-641, set-dez. 2014.

RECUERO, Raquel. **Conversação em rede**: Comunicação mediada por computador e redes sociais na internet. Porto Alegre: Sulina, 2012.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009a.

RECUERO, Raquel. Diga-me com quem falas e dir-te-ei quem és: a conversação mediada pelo computador e as redes sociais na internet. **Famecos**, Porto Alegre, v. 38, p.118-128, abr. 2009b. Quadrimestral.

ROYO, Javier. **Design digital**. São Paulo: Edições Rosari, 2008.

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. **Design de interação**: Além da interação humano-computador. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. 585 p.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

SILVA, Edna Lúcia da; MENEZES, Estera Muszkat. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 4. ed. Florianópolis: Ufsc, 2005. 138 p. Disponível em: <[https://projetos.inf.ufsc.br/arquivos/Metodologia\\_de\\_pesquisa\\_e\\_elaboracao\\_de\\_teses\\_e\\_dissertacoes\\_4ed.pdf](https://projetos.inf.ufsc.br/arquivos/Metodologia_de_pesquisa_e_elaboracao_de_teses_e_dissertacoes_4ed.pdf)>. Acesso em: 10 mar. 2015.

TORI, Romero. A presença das tecnologias interativas na educação. **Revista de Computação e Tecnologia da PUC/SP**. São Paulo, v. 2, n. 1, 2010.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.





## APÊNDICE A – Revisão Sistemática

A fim de investigar estudos recentes a respeito de sites de redes sociais no ensino superior, foi realizada uma revisão sistemática, que é caracterizada pelo uso de métodos explícitos para identificar, selecionar, analisar e descrever contribuições relevantes à pesquisa (ALVES et al., 2012). Foram determinados 3 eixos para a revisão: sites de redes sociais, educação e interação. Após uma reflexão entorno das palavras-chave e testes em bases de dados, foram selecionados os seguintes termos em inglês:

- “social network\*” ou “social media” (redes sociais ou mídias sociais)
- “high education” (ensino superior)
- “interaction” ou “interactive” (interação ou interativo)

Buscando otimizar os resultados nas bases de dados os termos foram organizados na seguinte expressão: ("social network\*" OR "social media") AND ("high education") AND (interaction OR interactive). O uso de termos em inglês resulta em um maior número de resultados. As operações AND (e) e OR (ou) tem a finalidade de garantir que os resultados contenham ao menos uma das palavras de cada eixo de pesquisa. O asterisco em “social network\*” é uma forma de permitir a ocorrência de variações, como “social networks” ou “social networking”.

Para a realização das buscas foram escolhidas duas bases de dados, dentre as que o Portal de Periódicos Capes<sup>28</sup> oferece acesso: Scopus<sup>29</sup>, e Science Direct<sup>30</sup>. Por meio das ferramentas

---

<sup>28</sup> <http://periodicos.capes.gov.br/>. Acesso em 28 agosto 2015.

<sup>29</sup> <http://scopus.com/>. Acesso em 28 agosto 2015.

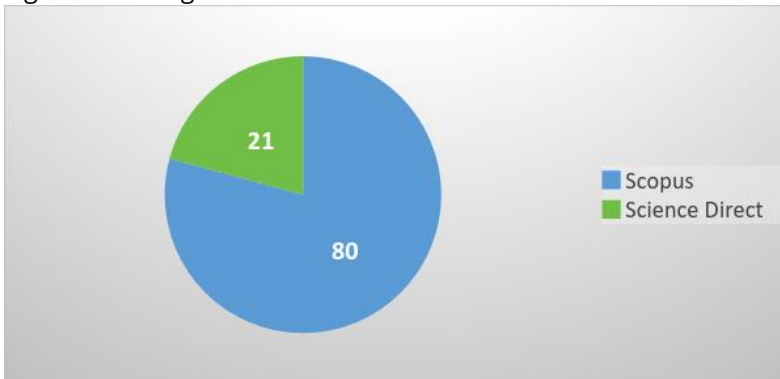
<sup>30</sup> <http://www.sciencedirect.com/>. Acesso em 28 agosto 2015.

de busca de cada base foram realizados alguns filtros, com a intenção de pesquisar a aparição das palavras-chave em:

- Títulos, resumos e palavras-chave;
- Somente em artigos revisados por pares publicados em periódicos;
- Somente publicações dos últimos cinco anos (2011 - 2015);
- Somente documentos no idioma Inglês ou espanhol.

As buscas, realizadas no dia 28 de agosto de 2015, resultaram em 80 itens na base de dados da Scopus e 21 itens na Web of Science, totalizando 101 artigos, conforme ilustra o gráfico da Figura 19:

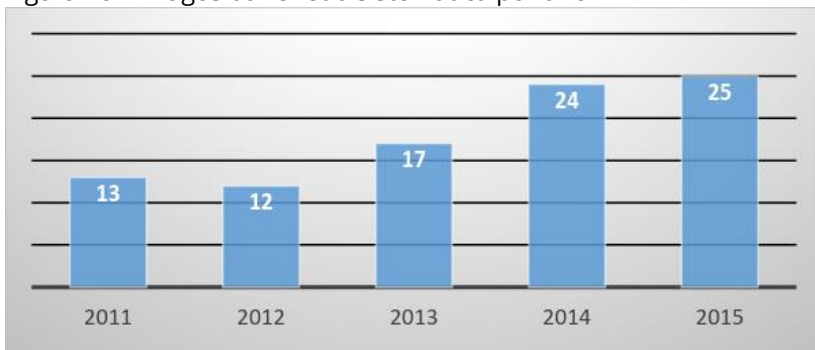
Figura 19 – Artigos encontrados nas bases de dados



Fonte: Do autor

As buscas foram importadas para o software de gerenciamento de referências Mendeley, que detectou itens duplicados, que foram desconsiderados, restando 91 artigos para a avaliação. Eles foram agrupados por ordem de data de publicação para a verificação do número de publicações por ano: 2011 (13); 2012 (12); 2013 (17); 2014 (24); 2015 (25). O gráfico da Figura 20 compara o número de publicações por ano:

Figura 20 – Artigos da revisão sistemática por ano

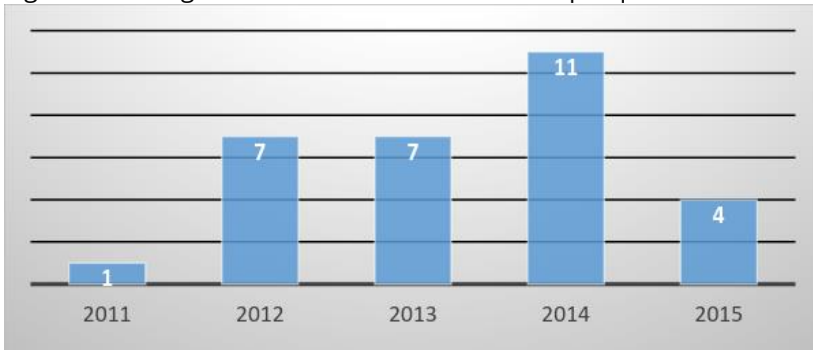


Fonte: Do autor

Percebe-se que o tema de pesquisa, representado pela associação de palavras-chave selecionadas, apresenta crescimento de 2011 até agosto de 2015, o que pode significar o aumento de interesse na área. Embora não se possa afirmar baseando-se apenas nos números, é um indício de que há material para ser avaliado e considerado na pesquisa. Na próxima etapa, os 91 artigos serão avaliados sob seguintes critérios: título, palavras chave e resumo.

Avaliando a relevância de cada resultado para essa pesquisa, baseando-se nos títulos, palavras-chave e resumos dos mesmos, foram selecionados 36 artigos. Desses, 6 não foram disponibilizados gratuitamente nas bases de dados ou foram encontrados em buscas no Google. Dos 30 artigos finais da revisão, todos em inglês, 1 foi publicado em 2011, 7 em 2012, 7 em 2013, 11 em 2014, e 4 em 2015 (Figura 21).

Figura 21 – Artigos relacionados com o tema de pesquisa



Fonte: Do autor

A origem das publicações varia entre 20 países, sendo Estados Unidos (6), Austrália (4), Turquia (2) e Romênia (2) os principais. Os outros 16 países, com uma única publicação selecionada, são África do Sul, China, Canada, Espanha, Estônia, França, Guiana, Hungria, Jordânia, Malásia, México, Países Baixos, Paquistão, Portugal, Reino Unido e Singapura.

Os periódicos com maior número de publicações são *Procedia - Social and Behavioral Sciences* (4); *Computers & Education* (3); *Electronic Journal of e-Learning* 2; *Internet and Higher Education* 2; *Journal of Hospitality Leisure Sport & Tourism Education* (2).

As 15 palavras isoladas mais frequentes, dentre as palavras-chave são Facebook, Education, Higher, Learning, Media, Mobile, Network, Networking, Networks, Online, Sites, Social, Teaching e Twitter, conforme ilustrado na nuvem de *tags* da Figura 22:

Figura 22 – Nuvem de *tags* com principais palavras-chave dos artigos

Fonte: Do autor

Embora a maior parte dos artigos trate da relação entre sites de redes sociais, de forma geral, e educação superior (11), alguns artigos focam especificamente no Facebook e Twitter (5), apenas Facebook (5), apenas Twitter (5), Google Plus (1), Microblogging (1), Edmodo (1) e Ning (1). A identificação de estudos envolvendo a relação desses sites com atividades pedagógicas reforça a importância do tema, e dá indícios de SRS relevantes para essa pesquisa.

Fonte: desenvolvido pelo autor

## **APÊNDICE B – Orientações iniciais**

### TAREFA ATÉ 03/10

Como parte das atividades da produção do folder e da revista, faremos um exercício considerando o conteúdo da aula sobre seleção e combinação de fontes. A tarefa foi dividida em 3 etapas:

1 - Exercício no Pinterest

Clique no link e acesse o primeiro painel, chamado "Instruções" [link ocultado].

2 - Questionário

Após a realização do exercício, responda ao questionário. [link ocultado]

3 - Discussão em sala de aula

Entrega até sábado (03/10). No próximo encontro (05/10) será realizada uma discussão em sala de aula sobre o exercício.

Fonte: desenvolvido pelo autor

## APÊNDICE C – Instruções do exercício no Pinterest



The image shows a screenshot of a Pinterest profile page. At the top, there is a banner with the title "Exercício de seleção e combinação de fontes" (Font selection and combination exercise). Below the banner, there is a text box explaining the exercise: "Nesse perfil do Pinterest você encontra 3 painéis, cada um contendo 4 postagens. Para a realização do exercício, escolha pelo menos um post de cada painel e poste no campo de comentários:" (In this Pinterest profile you find 3 panels, each containing 4 posts. To complete the exercise, choose at least one post from each panel and post in the comment field:). Below this, there are two options separated by "OU" (OR). The first option is a technical comment: "Um comentário técnico, buscando identificar famílias e estilos tipográficos e avaliar questões como tamanho, alinhamento, espaçamento, contraste, legibilidade, respiro, etc." (A technical comment, seeking to identify families and typographic styles and evaluate issues such as size, alignment, spacing, contrast, readability, etc.). The second option is a personal reflection: "Uma reflexão pessoal a respeito dos estilos de fontes utilizadas, adequação ao público, relação com cores e fotografias, formato, etc." (A personal reflection on the styles of fonts used, suitability for the audience, relationship with colors and photographs, format, etc.). Below these options, there is a paragraph: "Em outras palavras, escolha pelo menos um folder, uma revista e um anúncio e escreva um comentário técnico ou pessoal a respeito de cada um." (In other words, choose at least one folder, one magazine, and one advertisement and write a technical or personal comment about each one.). At the bottom, there is a final paragraph: "Sinta-se à vontade para interagir com o conteúdo dos painéis da maneira que preferir e um bom exercício! :)" (Feel free to interact with the content of the panels in the way you prefer and a good exercise! :)). The background of the page is a collage of various typographic examples, including a poster by Joan Miró and several magazine spreads.

### Exercício de seleção e combinação de fontes

Nesse perfil do Pinterest você encontra 3 painéis, cada um contendo 4 postagens. Para a realização do exercício, escolha pelo menos um post de cada painel e poste no campo de comentários:

Um comentário técnico, buscando identificar famílias e estilos tipográficos e avaliar questões como tamanho, alinhamento, espaçamento, contraste, legibilidade, respiro, etc.

OU

Uma reflexão pessoal a respeito dos estilos de fontes utilizadas, adequação ao público, relação com cores e fotografias, formato, etc.

Em outras palavras, escolha pelo menos um folder, uma revista e um anúncio e escreva um comentário técnico ou pessoal a respeito de cada um.

Sinta-se à vontade para interagir com o conteúdo dos painéis da maneira que preferir e um bom exercício! :)

Fonte: desenvolvido pelo autor

## APÊNDICE D – Formulário (Google Docs)

[Edit this form](#)

### Questionário sobre o exercício de seleção e combinação de fontes no Pinterest.

Você está convidado(a) a responder este questionário, que faz parte da coleta de dados da pesquisa Elementos Interativos de Sites de Redes Sociais, sob execução do aluno Hamilton Garcia Nogueira e sob responsabilidade do pesquisador Profa. Alice Theresinha Cybis Pereira.

Caso você concorde em participar da pesquisa, leia com atenção os seguintes pontos: a) você pode deixar de participar da pesquisa e não precisa apresentar justificativas para isso; b) sua identidade será mantida em sigilo; c) caso você queira, poderá ser informado(a) de todos os resultados obtidos com a pesquisa, independentemente do fato de mudar seu consentimento em participar da mesma.

**\* Required**

**Nome \***

  
**Você já tinha um perfil no Pinterest antes do exercício? \***

Sim  
 Não

**Com que frequência você usa o Pinterest? \***

Foi a primeira vez que usei  
 Diariamente  
 Uma vez por semana  
 Raramente  
 Nunca


**Quais os pontos positivos do uso do Pinterest para o exercício de aula? \***

**Quais os pontos negativos do uso do Pinterest para o exercício de aula? \***

Utilize esse espaço caso queira fazer algum comentário, crítica ou sugestão a respeito do exercício.

[Submit](#)

Never submit passwords through Google Forms.

Powered by  
 Google Forms

This content is neither created nor endorsed by Google.  
[Report Abuse](#) · [Terms of Service](#) · [Additional Terms](#)



[Edit this form](#)

### Questionário sobre o exercício de seleção e combinação de fontes no Pinterest.

Você está convidado(a) a responder este questionário, que faz parte da coleta de dados da pesquisa Elementos Interativos de Sites de Redes Sociais, sob execução do aluno Hamilton Garcia Nogueira e sob responsabilidade do pesquisador Profa. Alice Theresinha Cytus Pereira.

Caso você concorde em participar da pesquisa, leia com atenção os seguintes pontos: a) você pode deixar de participar da pesquisa a qualquer momento e não precisa apresentar justificativas para isso; b) sua identidade será mantida em sigilo; c) caso você queira, poderá ser informado(a) de todos os resultados obtidos com a pesquisa, independentemente do fato de mudar seu consentimento em participar da mesma.

\* Required

Nome \*

Você já tinha um perfil no Pinterest antes do exercício? \*

Sim

Não

Com que frequência você usa o Pinterest? \*

Foi a primeira vez que usei

Diariamente

Uma vez por semana

Raramente

Nunca


Quais os pontos positivos do uso do Pinterest para o exercício de aula? \*

Quais os pontos negativos do uso do Pinterest para o exercício de aula? \*

Utilize esse espaço caso queira fazer algum comentário, crítica ou sugestão a respeito do exercício.

[Submit](#)

Never submit passwords through Google Forms.

Powered by  Google Forms

This content is neither created nor endorsed by Google.  
[Report Abuse](#) [Terms of Service](#) [Additional Terms](#)

Fonte: desenvolvido pelo autor

## APÊNDICE E – Roteiro para grupo focal

Participantes: Mediador, anotador, 6 alunos.

Data: 05/10/2015

Local: Hiperlab – Sala P

Horário: 9h30

Registro: Gravação de áudio e anotações.

### PARTE I: INTRODUÇÃO

⌚ 10 MIN

- Contextualização: Apresentação do pesquisador, da pesquisa e seus objetivos, retomada do que foi solicitado no exercício.
- Objetivo do grupo focal: Entender como foi a experiência dos alunos na realização do exercício.
- Regras: Ressaltar que as identidades serão mantidas em sigilo, que não existem respostas certas ou erradas, que é importante que todos emitam suas opiniões mesmo que divergentes.
- Apresentação dos participantes

### PARTE II: PERGUNTAS RÁPIDAS

⌚ 10 MIN

1. Vocês já usavam o Pinterest?
1. Gostam desse site de rede social?
2. Os que usam, fazem com que frequência?
3. Usam o Pinterest para publicar ou consumir conteúdo de design ou tipografia?

## PARTE III: DISCUSSÃO PROFUNDA

⌚ 60 - 90 MIN

5. De modo geral, o que vocês acham do uso de sites de redes sociais para atividades de aula?
6. O que vocês acham de usar o perfil próprio numa atividade acadêmica?
7. Na opinião de vocês, quais foram os principais pontos positivos de usar o Pinterest nesse exercício da disciplina de tipografia?
8. E quais foram os principais pontos negativos ou dificuldades enfrentadas? O que poderia ter sido diferente?
9. Vocês leram os comentários feitos pelos colegas antes ou depois de escreverem os seus comentários? Acreditam que isso contribuiu de alguma forma para a experiência desse exercício?
10. Houve pouca discussão entre os colegas nos comentários? Por quê?
11. A tarefa consistia em analisar os materiais postados nos painéis do Pinterest e postar por meio dos comentários uma análise. Entretanto, o Pinterest oferecia outras opções de interação além dos comentários, como “Curtir”, “Pin it” e “Enviar”. Vocês utilizaram alguma dessas interações? Por qual motivo?
12. Vocês preferiram escrever um comentário técnico, abordando tamanho, espaçamento, entre outros critérios, ou emitir uma opinião mais pessoal sobre o contexto, adequação ao público, etc? Por quê?
13. Esse exercício poderia ter sido realizado no Moodle, por meio da criação de uma tarefa ou em um fórum. De que maneira vocês acreditam que a execução do

exercício em um site de rede social afetou a experiência de vocês?

14. Quais seriam outros sites de redes sociais poderiam ser adequados para exercícios com turmas de design? Por quê?
15. Pergunta que possa emergir após o recebimento dos formulários e/ou durante o grupo focal. Se não tiverem citado limite de caracteres, zoom nas imagens e ambiente distrativo trazer para a discussão.

#### PARTE IV: CONCLUSÃO

🕒 10 MIN

- Resumir as informações e opiniões abordadas sobre os tópicos.
- Buscar a confirmação ou esclarecimentos dos participantes.
- Abertura para perguntas e comentários finais.
- Agradecimento e indicação dos próximos passos (analisar os dados para buscar compreender como o Pinterest afetou a experiência dos alunos no exercício de tipografia).

Fonte: Desenvolvido pelo autor