

O PROCESSO COLABORATIVO: O MODELO MURPHY E OS VÍDEOS “REMAKE YOUR CLASS”

Helena Figueiredo, Helena Teixeira, Roselane Lomeo

Resumo: O artigo pretende dar conta do estudo realizado sobre o processo de colaboração presente em documentos vídeo disponibilizados *online* no YouTube e postados na plataforma educativa *Edutopia* cuja finalidade é a melhoria do processo de aprendizagem. Recorrendo ao modelo de Murphy (2004), procura identificar-se as etapas do processo de colaboração de uma comunidade, no que diz respeito à transformação do espaço físico de uma sala de aula, e compreender o nível de colaboração atingido. A metodologia adotada é de natureza qualitativa, enquadra-se no paradigma descritivo-interpretativo e assume-se como um estudo de caso, tendo-se procedido a uma análise de conteúdo dos dados recolhidos com o apoio do *software webQDA*. Os resultados alcançados mostram o nível de colaboração atingido pela comunidade envolvida e evidenciam a importância da realização de estudos futuros que aprofundem a caracterização do contexto e dos participantes.

Palavras-chave: aprendizagem colaborativa, colaboração, interação

Abstract: The article in question presents the study conducted about the collaboration process seen in documents on videos, available *online*, on YouTube, and posted on the educational platform *Edutopia* whose aim is the improvement of the apprenticeship process. Making use of the *model of collaboration of Murphy* (2004), we try to identify the different stages of the collaboration process of a community concerning the physical space of a classroom and we try to understand the level of collaboration achieved. The nature of the chosen method is qualitative and fits into the descriptive-interpretative paradigm proclaiming itself as a study case, according to the contents analysis obtained with the support of the *webQDA* software. The achieved results show the level of collaboration attained by the aimed community and demonstrate the importance of future studies which will enable to go further into the characterization of the context and of the participants.

Keywords: collaborative learning, collaboration, interaction

Résumé: Cet article rend compte de l'étude réalisé sur le processus de collaboration présent dans des documents vidéo, disponibles online, dans YouTube, et postés dans la plateforme éducative *Edutopia* dont la finalité concerne l'amélioration du processus d'apprentissage. En utilisant le *modèle de collaboration de Murphy* (2004), on essaie d'identifier les étapes du processus de collaboration d'une communauté en ce qui concerne la transformation de l'espace physique d'une salle de classe et on essaie de comprendre le niveau de collaboration atteint. La méthodologie suivie est de nature qualitative, s'intègre dans le paradigme descriptif-intéprétatif et il s'agit d'un étude de cas dont les données recueillies ont été object d'analyse en utilisant le *software webQDA*. Les résultats obtenus montrent le niveau de collaboration atteint para la communauté concernée et mettent en relief la pertinence de la réalisation d'études futurs capables d'approfondir la caractérisation du context et des participants.

Mots-clés: apprentissage collaborative, collaboration, interaction

1. Helena Figueiredo, professora, Instituto Superior de Ciências da Educação - ISCED Huíla, Angola, E-mail: helenaff59@gmail.com;

2. Helena Jorge C. Teixeira, Doutoranda em Educação, Universidade de Aveiro 3810, 193- Aveiro, Portugal. E-mail: helena.teixeira@ua.pt;

3. Roselane Lomeo, Doutoranda em Educação, Universidade de Aveiro 3810, 193- Aveiro, Portugal. E-mail: lomeoroseane@yahoo.com.br.

INTRODUÇÃO

Os recursos tecnológicos disponíveis na Internet encontram-se ao alcance de todos, tanto para o uso mais livre como para a busca de pesquisas de *Corpus Latente*. Diferentemente do formato convencional de pesquisa, o *Corpus Latente* oferece materiais tais como blogues, vídeos, *sites*, redes sociais, entre outros. Todos estes documentos podem ser postados e visualizados de forma gratuita e interativa.

Neste contexto, segundo Neri de Souza (2009), os investigadores confrontam-se com novos modos de interação que os levam ao desenvolvimento de investigações que apresentam diferentes características e que os direcionam para questões metodológicas complexas.

Utilizando estes recursos, a presente pesquisa apoderou-se de três vídeos postados no *YouTube* e disponíveis também na plataforma educativa *Edutopia* para serem objeto de investigação no sentido de verificar de que forma os momentos do processo colaborativo de transformação do espaço físico de uma sala de aula, retratado nos vídeos *Remake Your Classe*, apresentam correspondência com as fases do *Modelo de Colaboração de Murphy* (2004), tendo a análise de dados sido feita com recurso ao *software WebQDA*.

CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

Na sociedade global do século XXI, caracterizada pelos avanços da tecnologia, pela informação e comunicação, a *Internet* com o seu *Corpus Potencial Latente* constitui-se como uma inesgotável fonte de dados possibilitando a partilha entre utilizadores comuns e que, não sendo intencionalmente produzidos com intuito investigativo, podem ser usados como fonte primária de investigação pelas suas potencialidades (Neri de Souza & Almeida, 2009). O *YouTube*, no qual são disponibilizados e partilhados documentos vídeo, incentiva a interação social e a promoção do conhecimento (Wiit, *et al*, 2013), permitindo que as pessoas possam aprender não só ao seu próprio ritmo, mas também no seu próprio ambiente (Chan, 2010).

A aprendizagem, segundo (Panitz, 1996), consiste na participação ativa das pessoas e ocorre por meio de interações e de diálogo entre pares num ambiente social, baseia-se no respeito mútuo, na aceitação do outro, na partilha de pontos de vista e de responsabilidade, sendo que cada um descobre e (re)constrói o seu próprio conhecimento.

Este tipo de aprendizagem tem vindo a ser objeto de estudos que apontam os seus benefícios em contexto educativo (Laal, 2011; Resta & Laferrière, 2007) e referem-na como um tipo de abordagem educacional que envolve grupos de aprendentes na resolução de problemas, na execução de tarefas ou na criação de um produto. Laal (2011) apresenta o conceito de colaboração como uma “filosofia de interação e estilo de vida pessoal” na qual os indivíduos são

responsáveis pelas suas ações, sua aprendizagem e habilidades, de forma a contribuir com os seus pares. Considera que, comparativamente com os esforços competitivos e individualistas, apresenta inúmeros benefícios que se traduzem numa mais-valia ao nível social, psicológico, académico e de avaliação, nomeadamente no que diz respeito à produtividade, ao estabelecimento de relações afetivas, de apoio e comprometimento bem como no bem-estar psicológico, nas competências sociais e na autoestima. Na medida em que, cada vez mais, temos de pensar e trabalhar de forma conjunta para responder a questões que se revelam críticas, Laal (2011) defende a colaboração como um modo promissor de envolvimento humano que se tornou uma tendência do século XXI.

Os conceitos de interação e colaboração, acima apresentados, sustentam o *modelo de colaboração de Murphy (2004)* que consiste num processo cumulativo que tem como base a interação para atingir a colaboração em ambientes assíncronos *online*. Este modelo compreende um *continuum* de seis fases, a saber: (1) *Social presence*, (2) *Articulating individual perspectives*, (3) *Accommodating or reflecting the perspectives of others*, (4) *Co-constructing shared perspectives and meanings*, (5) *Building shared goals and purposes* e (6) *Producing shared artefacts*.

De acordo com o mesmo autor, a interação - processo pelo qual os participantes tomam consciência da presença uns dos outros e começam a relacionar-se enquanto grupo - constitui-se como pré-requisito da construção do conhecimento bem como de novos significados. A colaboração, por sua vez, para além de pressupor as cinco fases que a antecedem implica a produção de algo e, para que esta seja bem sucedida, os seus resultados têm que ser mensuráveis.

Murphy (2004) representa o seu modelo através de uma pirâmide em cuja base se encontra a interação e no ápice a colaboração, conforme se pode visualizar na Figura 1.

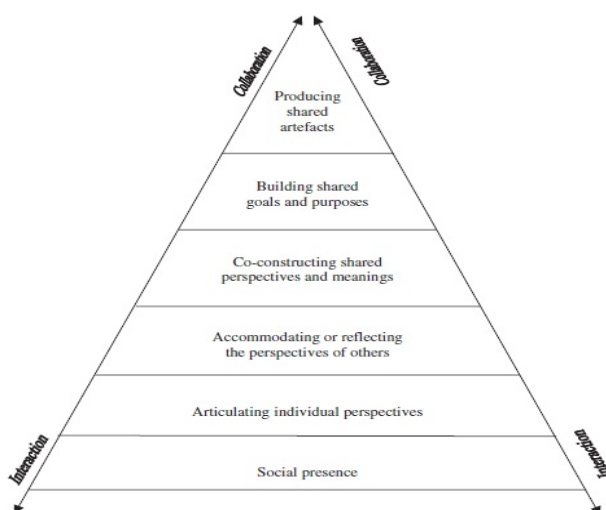


FIGURA 1. MODELO DE COLABORAÇÃO DE MURPHY (2004)

Partindo da base e seguindo as fases acima enumeradas, passa a caracterizar-se cada uma de forma breve, recorrendo à tradução feita por Aresta (2009). Assim, a (1) *Presença Social* é a tomada de consciência da presença uns dos outros por parte de cada um dos sujeitos envolvidos. Enquanto na (2) *Articulação de Perspectivas Individuais*, cada pessoa, individual e explicitamente, apresenta as suas opiniões, perspetivas e crenças aos restantes elementos, na fase (3) *Acolhimento ou Reflexão das Perspectivas do Outro*, ocorre a partilha de pontos de vista de cada participante, retomando as perspetivas do outro e expressando opiniões a favor ou contra, podendo surgir novas ideias. A fase seguinte, (4) *Co-construção de Perspectivas e Significados Partilhados*, é caracterizada pelo questionamento e *feedback*, de forma a atingir uma opinião partilhada. Relativamente às fases (5) *Construção de Objectivos e Propósitos Partilhados* e (6) *Produção de Artefactos Partilhados*, atinge-se um objetivo partilhado através de um trabalho conjunto e produz-se um artefacto de forma colaborativa, respetivamente.

METODOLOGIA

A investigação que ora se apresenta focou-se em três vídeos sequenciais e cronologicamente organizados, retirados do *Corpus Latente da Internet*, que retratam um trabalho de reformulação do espaço físico de uma sala de aula assente na interação e colaboração entre os agentes educativos, uma equipa multidisciplinar e a comunidade local.

Com o objetivo de verificar de que forma o processo colaborativo de transformação do espaço físico de uma sala de aula, retratado no conjunto dos três vídeos *Remake Your Class*, se enquadra no *Modelo Teórico de Colaboração* definido por *Murphy*, neste estudo procuramos responder à seguinte questão de investigação:

De que forma os momentos do processo colaborativo de transformação do espaço físico de uma sala de aula, retratados nos vídeos *Remake Your Class*, apresentam correspondência com as fases do Modelo Colaboração de *Murphy*?

Para atender a este pressuposto, o presente estudo assume uma orientação de natureza qualitativa, seguindo um paradigma descritivo-interpretativo com a intenção de conhecer melhor o comportamento e experiências humanas (Bogdan & Biklen, 1994), tratando-se de “uma metodologia de investigação que enfatiza a descrição, a indução (...) e o estudo das percepções pessoais” (p.11).

Optou-se por um estudo de caso na medida em que se propõe analisar o processo de transformação do espaço físico de uma sala de aula a partir dos três vídeos intitulados *Remake Your Class: Part 1- Planning a Collaborative Learning Environment, Part 2- Building a*

Collaborative Learning Environment, Part 3- Exploring a Collaborative Learning Environment, uma situação específica ocorrida na *Roosevelt Middle School* em *San Francisco* cujo “enfoque está sobre um fenómeno contemporâneo no contexto da vida real” (Yin, 2010: 22).

Ao longo da investigação, os procedimentos utilizados foram: a pesquisa por palavras-chave; a visualização dos vídeos para seleção do *corpus*; a visualização detalhada dos três vídeos constituintes do *corpus* a fim de proceder à sua descrição pormenorizada bem como à sua caracterização e à análise do respetivo conteúdo (identificação dos momentos do processo colaborativo e definição das categorias, codificação e realização de questionamento), com o apoio do *software webQDA*.

A pesquisa para a constituição do *corpus* foi realizada no período compreendido entre março e maio de 2014, através da ferramenta Youtube com base no *Corpus de Dados Latente*. As palavras-chave para a realização da pesquisa foram: “colaboração”, “aprendizagem colaborativa”, “collaboration” e “collaborative learning”, respetivamente em português e inglês.

O número total de vídeos encontrados e selecionados foi de 43 (quarenta e três), tendo seguidamente sido excluídos 14 (catorze), após a aplicação do primeiro filtro que englobava três critérios de inclusão, a saber: o intervalo temporal compreendido entre 2010 e 2014; a duração máxima de dez minutos; a língua, ou seja, o português e o inglês. Assim, após a aplicação deste filtro, o *corpus* ficou reduzido a 29 (vinte e nove) vídeos. Seguidamente, procedeu-se à aplicação de um segundo filtro considerando quatro critérios de inclusão: a categoria *educação*, definida no YouTube; os vídeos corresponderem a um recorte próximo do real; o contexto retratar uma sala de aula e a existência de um processo. Após a aplicação deste segundo filtro, o *corpus* ficou constituído por três vídeos acedidos através do *YouTube* mas igualmente disponíveis na plataforma educativa *Edutopia* (www.edutopia.org), cuja finalidade é a melhoria do processo de aprendizagem, através de estratégias inovadoras, replicáveis e baseadas em evidências que devem contribuir para a formação educativa, profissional e social.

RESULTADOS

Os vídeos que constituem o *corpus* do presente estudo foram objeto de análise tendo em conta os seguintes parâmetros: data da postagem no *YouTube*, tempo de duração e número de visualizações dos vídeos, conforme apresentados na Tabela 1.

TABELA 1 – IDENTIFICAÇÃO E CARATERIZAÇÃO DOS VÍDEOS

<i>Título: Remake Your Class</i>	<i>Data de Postagem no YouTube</i>	<i>Tempo de Duração</i>	<i>Nº total de Visualizações</i>	<i>Nº total de comentários</i>	<i>Endereço-Link</i>
Vídeo 1: <i>Planning Collaborative Learning Environment</i>	06.08.2013	5:58	43.816	0	http://www.youtube.com/watch?v=4y2laAC5vj4
Vídeo 2: <i>Building a Collaborative Learning Environment</i>	06.08.2013	3:54	26.980	0	https://www.youtube.com/watch?v=lxHVX7gbk6s
Vídeo 3 <i>Remake your class: Exploring a Collaborative Learning Environment</i>	06.08.2013	4:17	52.407	4	http://www.youtube.com/watch?v=Ml17ynz8FG4

Pode observar-se que os vídeos, num período de dez meses, mostram um número relevante de visualizações, numa média de 57 (cinquenta e sete) visualizações por dia.

De acordo com Quadros e Jr. Quadros (2013), os vídeos educativos têm uma dinâmica de partilha muito própria, podendo ser qualificada de duas formas: por um lado, as pessoas recomendam o vídeo pela sua qualidade, partilhando-o com amigos e conhecidos nas plataformas sociais digitais; por outro lado, realizam críticas ao conteúdo dos vídeos, nestes mesmos espaços em rede, apontando quer aspetos positivos quer negativos, relativamente ao material visualizado. Sendo que a quantidade de comentários textuais a um vídeo pode ser um indicador da sua popularidade e qualidade, ou seja, quanto maior o número de visualizações, maior será a probabilidade do vídeo ser visto e aparecer na lista dos mais visualizados e, assim, despertar o interesse de mais pessoas. Esta ideia é corroborada por Szabo & Huberman (2010) ao explicitar que a quantidade de vezes que um vídeo é visualizado, após a sua publicação numa plataforma, interfere na popularidade do referido vídeo.

Embora os vídeos do estudo apresentem um número relevante de visualizações, os mesmos mostram ausência e número reduzido de comentários, ou seja, apenas 4 (quatro).

Constituído o *corpus*, procedeu-se à visualização dos três vídeos a partir da qual se fez a descrição escrita de cada um, por forma a compreender o processo de transformação do espaço físico da sala de aula e a proceder ao seu registo em linguagem verbal, o que a seguir se apresenta.

Descrição do Vídeo 1: o vídeo retrata uma sala de aula na qual há necessidade de alterações do espaço, evidenciada pelo professor, para potencializar a aprendizagem colaborativa. Uma equipa multiprofissional -*Third Teacher Plus*-, cuja função é adequar espaços de aprendizagem, observa a dinâmica do professor e alunos na sala de aula para identificar as mudanças necessárias. Em seguida, a equipa começa por dialogar com um grupo de alunos e, depois, com um grupo constituído por uma equipa multidisciplinar, o professor da turma e outros profissionais da comunidade local, no sentido de conceberem um projeto de transformação do espaço físico da sala de aula. Para esta tarefa são utilizados recursos existentes na comunidade, recuperados e reciclados.

Descrição do Vídeo 2: é realizado um trabalho colaborativo no qual participam, para além da equipa multidisciplinar, o professor e alguns alunos, diversos profissionais voluntários da comunidade escolar e local. A transformação do espaço físico da sala de aula realiza-se durante um fim-de-semana, utilizando-se as vinte e quatro horas de cada dia. Este trabalho inicia-se com a identificação, por parte do professor, dos recursos que o mesmo considera essenciais para que a sala de aula se torne um espaço de colaboração criativa, cujo ambiente propicie a partilha de experiências da aprendizagem que conduzam à (re)construção do conhecimento. Termina com a arrumação final da “nova” sala.

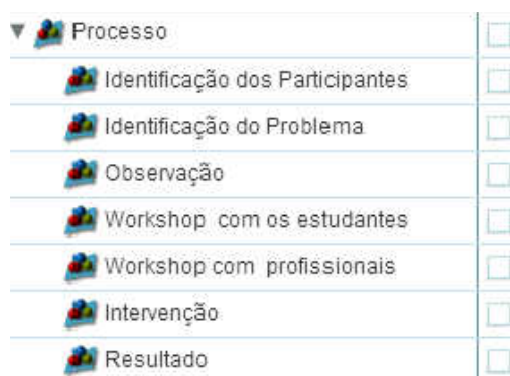
Descrição do Vídeo 3: após a transformação da sala de aula, na segunda-feira, quando os alunos e o diretor da escola chegam, ficam surpreendidos e maravilhados com a mudança. Encontram-na com maior iluminação, mais organizada e espaçosa, principalmente, para se deslocarem e perceberem tudo à sua volta (quadro, painéis, computador, etc.). Visualizam-se os vários micro-espacos que constituem a sala de aula, devidamente identificados e organizados, prontos a ser usados por cada um dos alunos bem como pelo professor. O professor refere que este processo o deixa mais fortalecido, principalmente, por sentir que tem apoio de outras pessoas, nomeadamente, alunos, comunidade escolar e local, que se disponibilizaram, nos seus dias de folga, para colaborar na reformulação da sala de aula. A equipa expressa o desejo de que todo este trabalho continue a ter um impacto na mentalidade da comunidade escolar e local, por forma a potencializar as mais-valias da colaboração.

Os três vídeos constituem um todo que, no seu conjunto, encerra um processo com princípio, meio e fim ou, seguindo o que é referido nos próprios vídeos, as designações *Before*, *Transformation* e *After*.

Devido à complexidade inerente às características do *corpus* e à análise de conteúdo que se pretendeu realizar, no sentido de “compreender (as comunicações) para além dos seus significados imediatos” (Bardin, 2004:30), foi necessário realizar repetidas visualizações flutuantes de cada um dos vídeos para chegar à descrição detalhada dos diversos momentos constituinte do conjunto de acontecimentos, cronologicamente organizados, no sentido de identificar e caracterizar os participantes, o contexto, as ações, o tempo e o espaço físico. Foram igualmente consideradas as imagens em movimento e fixas, a banda sonora e os sons ambiente,

bem como os seus significados, segundo os contextos que são dados a conhecer através dos vídeos, possibilitando uma visão parcial das situações vivenciadas e partilhadas.

A partir das descrições procedeu-se a uma análise de conteúdo, tendo-se identificado a dimensão *Processo* bem como as categorias que a integram, a saber: *Identificação dos participantes*; *Identificação do problema*; *Observação da sala de aula*; *Workshop com estudantes*; *Workshop com profissionais*; *Intervenção* e *Resultado*, conforme se apresenta na Figura 2.











▼  Processo	<input type="checkbox"/>
 Identificação dos Participantes	<input type="checkbox"/>
 Identificação do Problema	<input type="checkbox"/>
 Observação	<input type="checkbox"/>
 Workshop com os estudantes	<input type="checkbox"/>
 Workshop com profissionais	<input type="checkbox"/>
 Intervenção	<input type="checkbox"/>
 Resultado	<input type="checkbox"/>

FIGURA 2 - DIMENSÃO PROCESSO E RESPETIVAS CATEGORIAS

A categoria *Identificação dos participantes* fornece informação sobre as pessoas envolvidas no processo nas quais se inclui o professor Steven, os alunos, os elementos da equipa *Third Teacher Plus* e os restantes elementos da comunidade educativa e local.

A categoria *Identificação do problema* remete para a problemática do estudo, reenviando para o contexto de sala de aula no que diz respeito ao espaço físico, às condições de utilização do mesmo, à mobilidade do professor e dos trinta e seis alunos no interior da mesma, às condições de interação entre professor e alunos e entre os próprios alunos, evidenciando-se a necessidade de uma mudança – reformulação - visando rentabilizar o referido espaço e potencializar o ambiente físico de aprendizagem formal.

No que diz respeito à categoria *Observação da sala de aula*, esta corresponde a um momento no qual a equipa multidisciplinar observa a dinâmica de interações do professor com os respetivos alunos, no contexto da aula, tendo como objetivo identificar potencialidades e limitações com vista à reformulação do espaço físico da sala de aula e ao desenvolvimento de mecanismos de intervenção.

A categoria *Workshop com estudantes* diz respeito a uma das estratégias concebida e implementada pela equipa multidisciplinar para, junto dos alunos, tentar identificar as suas perceções e expectativas relativamente à forma como concebem o espaço físico de sala de aula existente e da sala de aula *ideal*.

Relativamente à categoria *Workshop com profissionais*, esta compreende o encontro de reflexão sobre a reformulação da sala de aula com a participação do professor da turma, da equipa multidisciplinar e de outros profissionais da comunidade educativa e local.

A categoria *Intervenção* diz respeito ao momento de transformação da sala de aula com a participação de todas as pessoas envolvidas ao longo do processo.

Finalmente, a categoria *Resultado* engloba a resolução do problema identificado nas categorias *Identificação do problema* e *Observação da sala de aula*.

Com o intuito de compreender de que forma as categorias do *corpus* apresentam correspondência com as fases do *Modelo de Colaboração de Murphy*, enunciadas no Enquadramento Teórico, procedeu-se ao questionamento por cruzamento das categorias do presente estudo com as categorias da dimensão *Modelo de Colaboração de Murphy* com apoio do *software webQDA*, tendo-se obtido a matriz constante da Tabela 2.

TABELA 2 – PROCESSO versus MODELO DE COLABORAÇÃO DE MURPHY

<i>Modelo de Colaboração</i>	<i>Processo</i>	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
		<i>Identificação dos Participantes</i>	<i>Identificação do Problema</i>	<i>Observação da sala de aula</i>	<i>Workshop com estudantes</i>	<i>Workshop com profissionais</i>	<i>Intervenção</i>	<i>Resultado</i>
6.	Produção de artefactos partilhados	0	0	0	0	0	0	7
5.	Construção de objetivos e propósitos partilhados	0	0	1	0	1	6	6
4.	Co-construção de perspetivas e significados partilhados	0	2	3	1	2	6	3
3.	Acolhimento ou reflexão das perspetivas dos outros	2	4	3	1	2	4	0
2.	Articulação de perspetivas individuais	2	5	3	1	2	4	1
1.	Presença Social	3	5	5	1	2	8	9

De acordo com os resultados apresentados na Tabela 2, verifica-se que o descritor *Presença social* se evidencia nas categorias *Intervenção* e *Resultado* com 8 (oito) e 9 (nove) unidades de texto codificadas respetivamente. Estas categorias apresentam-se em momentos importantes e fundamentais do *Processo*, conforme se pode ver nos exemplos retirados quer das transcrições quer das descrições dos vídeos:

"Yeah, we want it to look better, but unless we can change and facilitate a really productive classroom, then we're not really making a difference."(*Presença Social, Transcrição do Vídeo 1, 02:11 a 02:30*)

Encontro informal dos participantes no exterior da escola no fim-de-semana. Dirigem-se em conjunto para o interior da sala de aula e começam a remover/"limpar" tudo o que se encontra na sala para, de seguida, procederem à organização da mesma. Amontoam o material recolhido da sala no corredor (informal). O professor e a Designer começam por fazer a triagem do material a utilizar na nova sala. A designer enumera

os critérios de seleção: o que foi utilizado no ano anterior e o que, segundo o professor, foi útil. (Intervenção, Descrição do Vídeo 2, 0:01 a 0:41)

"Mm-hm. This action not only did it liberate this space, but it created a new opportunity for their collaboration in the room. This is a work in progress. We don't want to give a teacher a classroom we want to create it with them, so that they continue to create it over time."(Resultado, Transcrição do Vídeo 3, 1:30 a 2:57)

Os resultados obtidos no presente estudo vão ao encontro da perspetiva defendida por Lima e Meirinhos (2011) segundo a qual a *presença social*, tendo como base a criação de ligações afetivas entre os participantes, é um elemento facilitador da presença cognitiva. Compreende-se assim a *Presença Social* como um estímulo estruturante de relevância para a concretização de todos os momentos do *Processo*, principalmente na *Intervenção* e no *Resultado*, o que se traduz no modo como o professor, os especialistas na área, os alunos e a comunidade conseguem projetar-se enquanto indivíduos, simultaneamente reflexivos e pragmáticos, estabelecendo-se uma coesão entre os elementos do grupo num ambiente de confiança, respeito, integração e um sentido comunitário.

A *Presença Social* é a base da colaboração e encontra-se presente em todas as categorias do *Processo* por oposição à categoria *Produção de artefactos partilhados* de Murphy, categoria que se encontra no topo da pirâmide (Figura 1) correspondendo ao nível mais elevado da colaboração, segundo o Modelo de Murphy, e que apenas se encontra presente na categoria *Resultado* da dimensão *Processo*. Contata-se que, no presente estudo, se atingiu o topo da pirâmide o que não aconteceu na investigação levada a cabo por Murphy (2004). As razões que a autora refere pelas quais poderá não se ter atingido o ápice da pirâmide são a constituição do grupo, a individualidade dos participantes e o tempo durante o qual estes estão em situação de interação (Murphy, 2004).

CONCLUSÕES

A partir da investigação apresentada no presente estudo, com foco nos três vídeos do *Corpus latente da Internet*, foi possível entender o processo de colaboração retratado na reformulação do espaço físico da sala de aula e perceber-se a interação e a colaboração entre os participantes.

Deste modo, o objetivo do estudo foi alcançado na medida em que o processo se finalizou e apresentou enquadramento com o *Modelo Teórico de Colaboração* definido por Murphy (2004).

O estudo apresentou limitações na medida em que não foi realizada a triangulação com as transcrições dos vídeos, estas apenas foram utilizados em termos exemplificativos.

Como proposta futura, sugere-se a elaboração e implementação de um projeto junto de uma comunidade educativa utilizando estes três vídeos com o objetivo de verificar a sua possível influência na dinâmica da comunidade educativa e/ou da comunidade local.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aresta, M. (2009). *As Ferramentas Web 2.0 e as Comunidades De Aprendizagem*. Universidade de Aveiro. Retrieved from <https://ria.ua.pt/bitstream/10773/1391/1/2009001379.pdf>
- Bardin, L. (2007). *Análise de Conteúdo* (p. 223). Lisboa: Edições 70.
- Bogdan, Robert; Biklen, Sari. (1994). *Investigação Qualitativa em Educação. Uma introdução à teoria e aos métodos*. Ed. Porto.
- Chan, Y. M. (2010). Vídeo Instructions as support for beyond classroom learning. *Procedia- Social and Behavioral Sciences.*, 9, 1313–1318. doi:10.1016/j.sbspro.2010.12.326
- Laal, M., & Ghodsi, S. M. (2012). Benefits of collaborative learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 31, 486–490. doi:10.1016/j.sbspro.2011.12.091
- Lima, L., & Meirinhos, M. (2011). A presença social e cognitiva em ambientes de aprendizagem virtual: estudo de caso com alunos do ensino Secundário. *EDUSER: Revista de Educação*, 3(1), 31–44.
- Murphy, E. (2004). Recognising and promoting collaboration in an online asynchronous discussion. *British Journal of Educational Technology*, 35(4), 421-431.
- Neri de Souza, F. (2010). Internet: Florestas de Dados Ainda por Explorar. *Internet Latent Corpus Journal*, 1(1), 2–4.
- Panitz, T. (1996). *A definition of collaborative vs. cooperative learning*. Retrieved Março 22 de Maio, 2013, from [http://www.londonmet.ac.uk/deliberations/collaborative learning/panitz-paper.cfm](http://www.londonmet.ac.uk/deliberations/collaborative%20learning/panitz-paper.cfm)
- Quadros, C. I., & Jr. Quadros, I. B. (2013). Aspectos Comunicacionais da Educação nas Mídias Sociais Digitais: o Caso do Youtube. *Ação Midiática - Estudos Em Comunicação, Sociedade E Cultura*, 2(5), 11.
- Resta, .P & Laferrière, C. (2007). *Technology in Support of Collaborative Learning*. *Educ Psychol Rev* (2007) 19:65–83
- Szabo G. & Huberman B.(2010). Predicting the Popularity of Online Content. *Communications of the acm*, 53 (8), 80-88.
- Witt, D., Alias, N., Siraj, S., Yaakub, M. Y., Ayob, J., & Ishak; Rosman. (2013). The Potencial of youtube for teaching and learning in the performing arts. *Procedia- Social and Behavioral Sciences.*, 103, 1118–1126. doi:10.1016/j.sbspro.2013.10.439
- Yin, R. (2005). *Estudo de caso: planejamento e métodos* (3.ª ed.). Porto Alegre: Bookman.