

Fatores que Interferem na Interatividade em Ambientes Virtuais de Aprendizagem: um estudo de caso em cursos de Pós-Graduação a Distância

Carla Netto

Pontifícia Universidade Católica do RS

carla.netto@puers.br

Elaine Turk Faria

Pontifícia Universidade Católica do RS

elaine.faria@puers.br

Miriam Rios

Pontifícia Universidade Católica do RS

miriam.rios@puers.br

RELATO DE PESQUISA

Resumo: Este artigo apresenta um relato de pesquisa, com fundamentação em SILVA, VYGOTSKY e PIAGET, que teve por objetivo conhecer os fatores que influenciam a interatividade nos ambientes virtuais de aprendizagem de dois Cursos de Pós-Graduação. A pesquisa caracterizou-se pelo caráter qualitativo, descritivo, com levantamento bibliográfico, pesquisa de campo e apoio nos relatos de alunos e de professores dos cursos em estudo. Os objetivos da pesquisa visam conceituar interatividade em ambientes virtuais de aprendizagem, identificar os fatores que influenciam a interatividade nos ambientes virtuais de aprendizagem e indicar alternativas para que um ambiente virtual de aprendizagem se torne mais interativo. Como resultado da pesquisa percebe-se que para que um ambiente virtual realmente seja um espaço de aprendizagem é necessário, além de tecnologia computacional, uma série de fatores que promovam condições para que o aluno construa seu conhecimento na interação com os recursos humanos suportados nas ferramentas de comunicação e de informação, como uma modelagem bem planejada e implementada, professores capacitados para serem mediadores, alunos colaboradores, equipe do curso formada por profissionais também capacitados e facilidade de acesso a essa equipe.

Palavras-chave: Interatividade. Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Educação a Distância.

Abstract: This paper presents a research report, with reasons in SILVA, Vygotsky and Piaget, which was aimed at determining the factors that influence the interactive virtual learning environments of two courses Postgraduate. The research was characterized by qualitative and descriptive, with literature, field research and reports in support of students and teachers of courses of study. The research project aimed at conceptualizing interactivity in virtual learning environments, identify the factors that influence the interactive virtual learning environments and to indicate alternative to a virtual learning environment becomes more interactive. As a result of research it is observed that for a virtual environment really be a learning space is needed, and computer technology, a number of factors that promote conditions for the students to construct knowledge in their interaction with human resources supported in the tools communication and information modeling as a well-planned and implemented, teachers trained to be



mediators, students, staff, current team consists of professionals well trained and easy access to that team.

Keywords: Interactivity. Virtual Learning Environments. Distance Education.

1. Interação e interatividade: conceitos e significações

As palavras “interação” e “interatividade” estão inseridas em vários contextos, o que gera diversas interpretações e aplicações para esses termos. Silva (2009a) aborda o termo interatividade como um conceito de comunicação e não de informática, aparecido no meio acadêmico na década de setenta expressando bidirecionalidade entre emissores e receptores, como uma troca e conversação livre e criativa. Porém o autor ressalta que a idéia de interatividade já estava presente em 1932, quando o dramaturgo alemão Bertold Brecht se referia à necessidade de comunicação interativa no sistema radiofônico. “A rigor, a comunicação interativa sempre esteve presente onde quer que tenha havido co-agentes envolvidos num processo comunicacional e promovendo modificação em suas representações e atitudes.” (SILVA, 2000, p. 85).

Nesse sentido, a interatividade põe em questão o esquema clássico da comunicação. Em situação de interatividade, “emissor, mensagem e receptor mudam respectivamente de papel, de natureza e de *status*” (MARCHAND, citado por SILVA, 2009a, p. 01).

O emissor não emite mais no sentido que se entende habitualmente. Ele não propõe mais uma mensagem fechada, ao contrário, oferece um leque de possibilidades, que coloca no mesmo nível, conferindo a elas um mesmo valor e um mesmo estatuto. O receptor não está mais em posição de recepção clássica. A mensagem só toma todo o seu significado sob a sua intervenção. Ele se torna, de certa maneira, criador. Enfim, a mensagem que agora pode ser recomposta, reorganizada, modificada em permanência sob o impacto cruzado das intervenções do receptor e dos ditames do sistema, perde seu estatuto de mensagem ‘emitida’. Assim, parece claramente que o esquema clássico da informação que se baseava numa ligação unilateral emissor-mensagem-receptor, se acha mal colocado em situação de interatividade. Em outros termos, quando, dissimulado atrás do sistema, o emissor dá a vez ao receptor a fim de que este intervenha no conteúdo da mensagem para deformá-lo, deslocá-lo, nós nos encontramos em uma situação de comunicação nova que os conceitos clássicos não permitem mais descrever de maneira pertinente. (SILVA, 2009a, p. 01).

Na teoria clássica a informação está baseada na emissão e na transmissão. Na comunicação interativa, a informação passa a ter “um caráter múltiplo, complexo, sensorial, participativo do receptor, manipulável, de “intervenção permanente sobre os dados” (SILVA, 2000, p. 115).

Costalat-Founeau (citado por SILVA, 2000) salienta que há dois aspectos destacados como especificidades da interatividade que servem tanto para a concepção do termo quanto para sua distinção em relação ao termo interação: predisposição e autoria, no sentido mesmo de “autor” e não de “ator”. Para essa autora, a noção de interação depende de comunicação bilateral, quase esquemática, já a interatividade chama à idéia de uma comunicação marcada por predisposições cognitivas ou afetivas dos dois sujeitos, ou seja, de motivação evoluindo no tempo.

Para Silva (2000) Costalat-Founeau se equivocou ao simplificar o termo interação e não vê necessidade de um confronto conceitual, já que as vantagens que podem ser atribuídas à interatividade estão presentes no conceito de interação, remetendo apenas a uma questão semântica. Consideraremos neste artigo essa ideia de Silva e a hipótese de que a interação transmuta-se em interatividade no campo da informática.

Pode-se dizer que a interatividade emerge na esfera tecnológica como consequência natural da própria interação das técnicas e linguagens em cena. As possibilidades de que o usuário passa a dispor (participação-intervenção, bidirecionalidade e multiplicidade de conexões off-line e on-line) apresentam-se então como nova experiência de conhecimento jamais permitida pelas tradicionais tecnologias comunicacionais (SILVA, 2009a).

Além da esfera tecnológica, a interatividade emerge também na esfera social. Vygotsky e Piaget são considerados interacionistas e destacam a questão de que os sujeitos constroem seu conhecimento à medida que interagem. Piaget (1995) valoriza a interação entre sujeito e objeto, destacando que a partir da ação do indivíduo sobre o objeto de seu conhecimento ocorre o crescimento cognitivo. Vygotsky (1998) defende que as interações sociais são as principais desencadeadoras do aprendizado, pois quando duas ou mais pessoas cooperam em uma atividade, se dá o processo de mediação, possibilitando assim uma reelaboração do conhecimento.

No contexto da Educação a Distância, o conceito de Interatividade emergiu na fala dos sujeitos integrantes desta pesquisa como sendo um processo de comunicação em rede e não linear, na qual se constrói conhecimento através do diálogo, da discussão, da reflexão e de diferentes tarefas e/ou atividades. Ou ainda, como a capacidade dos diversos atores (alunos, equipe, professores) estabelecerem processos de troca de informações com as ferramentas tecnológicas, conteúdos e demais atores.

Sob essa ótica, a interatividade está na “disposição ou predisposição para mais interação, para uma hiper-interação, para bidirecionalidade – fusão emissão – recepção -, para participação e intervenção” (PRETTO, 2009). Portanto, interatividade não é apenas um ato de troca, nem se limita à interação digital. Interatividade é a abertura para mais e mais comunicação, mais e mais trocas, mais e mais participação. É

[...] a disponibilização consciente de um mais comunicacional de modo expressivamente complexo, e, ao mesmo tempo, atentando para as interações existentes e promovendo mais e melhores interações – seja entre usuário e tecnologias comunicacionais (hipertextuais ou não), seja nas relações (presenciais ou virtuais) entre seres humanos. (SILVA, citado por PRETTO, 2009, p. 03).

Dessa forma, de nada adianta um ambiente virtual apenas disponibilizar ferramentas de comunicação interativas, pois por si só as mesmas não desencadearão essa comunicação. É necessário que haja bom trânsito entre professor-aluno, retroalimentação sistemática, estímulo à participação, estilo de comunicação do professor, conhecimento e utilização das ferramentas de comunicação.

Num ambiente virtual, também é preciso levar em consideração a construção/ modelagem do ambiente de aprendizagem, que deve estar articulado a um projeto político-pedagógico elaborado coletivamente de forma lúcida e criativa. Será que um ambiente virtual de aprendizagem está viabilizando uma comunicação multidirecional que permite interações individuais e coletivas entre todos os envolvidos no projeto educativo?

2. Modelagem dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem

Não podemos analisar um ambiente virtual de aprendizagem apenas como ferramenta tecnológica. É necessário avaliar a concepção de currículo, de comunicação

e de aprendizagem utilizada pelos autores e gestores do ambiente. As ferramentas gerenciadoras dos cursos a distância devem ser planejadas sob uma série de características que facilitem o desenvolvimento e o monitoramento dos cursos a serem disponibilizados.

Nesse sentido, a maneira como um ambiente é organizado pode facilitar ou dificultar o acesso dos alunos e isso influencia a interatividade do grupo. Se, por exemplo, colocamos um fórum geral para todas as disciplinas, à medida que o curso vai passando o acesso a esse fórum pode ficar muito lento, devido ao acúmulo de mensagens, dificultando o acesso dos alunos e também misturando as discussões de diferentes disciplinas.

Outro ponto importante é ser disponibilizado uma área social no ambiente virtual com ferramentas de comunicação como fórum e *chat*. O objetivo de disponibilizar essas ferramentas é que os alunos possam conversar sobre outros assuntos que não necessariamente estejam relacionados ao conteúdo. Um espaço de comunicação assim, com um ar mais “informal”, num ambiente virtual de aprendizagem, favorece a criação de laços afetivos, estreitando a distância geográfica, pois segundo Andrade e Vicari (2003), “a estrutura afetiva fornece o elo de ligação ou o fio condutor da interação a distância” (p. 255).

A construção/estruturação do ambiente interfere diretamente na aprendizagem, uma vez que é o suporte para a comunicação. Dependendo do perfil da turma, pode-se facilitar ou prejudicar o aprendizado, devendo-se ajustar as ferramentas de acordo com as possibilidades e experiências dos alunos. O importante é que os ambientes dos cursos sejam estruturados de tal forma que propiciem espaços de aprendizagem, onde o aluno não só receba a informação vinda do professor, mas que construa o conhecimento através da interatividade respaldadas pelas ferramentas de comunicação.

3. Metodologia

A pesquisa caracterizou-se pelo caráter qualitativo, descritivo, contando, para tal, com levantamento bibliográfico e pesquisa de campo, com apoio nos testemunhos de alunos e de professores dos cursos em estudo.

O instrumento de pesquisa utilizado foi o questionário, que “é um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do investigador.” (MINAYO, 1999, p. 88).

Os questionários foram entregues através de e-mail para vinte (20) professores e vinte (20) alunos dos cursos de pós-graduação em estudo. O retorno do instrumento de pesquisa também foi feito através de e-mail. Dos vinte (20) questionários enviados aos professores, três (03) questionários retornaram. Dos vinte (20) questionários enviados aos alunos, oito (08) questionários retornaram.

A escolha dos alunos participantes se baseou no grau de interatividade desses no ambiente virtual. Quanto aos professores, a escolha foi aleatória, já que todos pertencem aos cursos pesquisados e fizeram Curso de Capacitação Docente em EAD.

A análise das informações obtidas através da pesquisa de campo foi realizada de acordo com a abordagem proposta por Moraes (1999):

A análise de conteúdo constitui uma metodologia usada para descrever e interpretar o conteúdo de toda classe de documentos e textos. Essa análise ajuda a reinterpretar as mensagens e a atingir uma

compreensão de seus significados num nível que vai além de uma leitura comum. (p. 09).

Para realizar a Análise de Conteúdo, seguiu-se as cinco etapas propostas pelo autor:

- 1. Preparação das informações:** etapa onde foi realizada a leitura de todos os dados, a identificação e a separação dos materiais que se relacionavam com os objetivos do trabalho de pesquisa, além da codificação que revela brevemente cada parte do depoimento.
- 2. Unitarização ou transformação do conteúdo em unidades:** etapa em que se realizou uma releitura de todos os dados, codificando e isolando cada parte da análise de acordo com seu significado.
- 3. Categorização ou classificação das unidades em categorias:** etapa em que se reuniu todos os dados de acordo com as idéias similares, classificando-as em categorias.
- 4. Descrição:** etapa onde foi elaborada uma síntese sobre cada categoria expressando os significados obtidos através da análise dos dados.
- 5. Interpretação:** última etapa, momento que se relacionou os dados coletados com os estudos teóricos realizados, visando uma intensa compreensão e interpretação das mensagens.

4. Fatores que influenciam a Interatividade

Hoje em dia a interatividade é uma palavra muito usada por todos aqueles que apostam nas tecnologias de informação e de comunicação como ferramentas que promovem condições para que o aluno construa sua aprendizagem. Ela é o “ponto alto” dos ambientes virtuais de aprendizagem. No entanto, vários fatores interferem para que a interatividade aconteça, tornando a Educação a Distância, muitas vezes, como observa Branco (2003), numa educação para a distância.

Nessa perspectiva, os sujeitos pesquisados apontaram que além da modelagem do ambiente virtual, um dos fatores que interferem a interatividade é a **mediação do professor**. *Com base na minha experiência*, diz um professor entrevistado, *o que mais dificulta a interatividade em ambientes virtuais é o próprio professor. Na medida em que o professor não tem bem presente o quanto ele deve ser interativo para, assim, estimular/motivar seus alunos a serem cada vez mais interativos, o processo tende a ir arrefecendo, “esfriando”*.

Muitos professores ainda não têm intimidade com ambientes virtuais de aprendizagem e com o que tais ambientes demandam para que se tenha um resultado positivo na aprendizagem. Essa falta de intimidade torna o professor inseguro e conseqüentemente isso se reflete na baixa interatividade nos ambientes de aprendizagem. Segundo Azevedo (2009), essa é a maior dificuldade encontrada no desenvolvimento de programas de Educação a Distância. Se um professor aprende a clicar num lugar certo da tela, não podemos considerar que esteja apto a ser um mediador a distância.

Na maioria das vezes a educação a distância não fez parte da realidade dos professores que agora estão nesses ambientes virtuais.

Para poder formar uma inteligência própria, capaz de criar projetos relevantes e de qualidade em suas salas de aulas, [...], o professor

precisa ter passado pelo processo de aprender dentro de uma sala de aula virtual, e usando todas as tecnologias disponíveis nesse espaço. Nos cursos a distância, a postura, os recursos, a forma de estudar são muito diferentes do que normalmente se encontra nos cursos presenciais. Para que os professores possam compreender adequadamente as dificuldades e facilidades de seus alunos *online*, eles precisam, com certeza, ter sentido “na pele” como é este processo, o que ele cobra e o que ele oferece para aqueles que por ele passam. (BRANCO, 2003. p.426).

É necessário que o professor tenha conhecimento dos recursos totais dos ambientes e suas aplicações em favor da causa da interação. Não basta somente a competência do conhecimento do conteúdo e da técnica, para a Educação a Distância, onde o estímulo à participação é um dos fundamentos, sem um facilitador hábil, a interatividade não deslança. Os ambientes virtuais de aprendizagem devem ser mediados com habilidade interpessoal, do contrário o índice de evasão poderá ser grande.

O papel do professor nos ambientes virtuais é garantir que algum processo educativo ocorra entre os alunos. Para tanto, é preciso bem mais do que ser um conhecedor de um software ou do que sentir-se à vontade com o hardware. É necessário que o professor esteja consciente do impacto que essa forma de aprendizagem tem no processo de aprendizagem.

Portanto, é imprescindível o professor estar sempre atento, disponível, estimulando a colaboração e o trabalho em equipe. “Atividades em grupo, simulações e uso de questões abertas são algumas das atividades utilizadas para favorecer o processo de aprendizagem. A interação e o retorno que os outros dão ajudam a determinar a exatidão e a pertinência das idéias.” (PALLOFF e PRATT, 2002, p. 38).

Apesar de os alunos expressarem suas expectativas por um aprendizado dinâmico e interativo, muitas vezes demonstram certa resistência por **trabalhos em grupos**. Esse foi outro fator apontado pelos sujeitos pesquisados como influenciável na interatividade. Assim, diz um entrevistado, *muitas vezes trabalhar em grupo é confundido com dividir o trabalho em n-partes onde cada membro do grupo desenvolve uma parte. Isso potencializa o individualismo, o espírito de “xerifagem” e nada tem a ver com redes de colaboração e interatividade – princípio norteador do trabalho em grupo.*

Na sociedade conectada, hoje, o trabalho é realizado cada vez mais de forma colaborativa, exigindo profissionais e cidadãos capazes de trabalhar em equipe. O que podemos observar é que, muitas vezes, nem professores e nem alunos estão preparados para esta sociedade atual que requer indivíduos “colaboradores”. Os alunos precisam atender às demandas dos novos ambientes virtuais de aprendizagem, sendo capazes de se perceberem como parte de uma comunidade virtual de aprendizagem colaborativa e desempenhar um novo papel.

Outro fator apontado como influenciável na interatividade é o acesso à equipe do curso. Segundo um entrevistado, *um fator que influencia a interatividade é a facilidade de acesso ao pessoal da tutoria, monitoria e toda a estrutura para esclarecer dúvidas e eventuais problemas técnicos que possam ocorrer.*

Geralmente, o ambiente onde é desenvolvido o curso é um sistema novo para os alunos. Por isso, é bem comum que eles tenham problemas técnicos no início do curso e não saibam como resolver. Nesse sentido, é essencial ter uma equipe de suporte ajudando-os a se conectarem e a usar a plataforma virtual.

Não podemos pensar que os alunos não têm dificuldade com a tecnologia. Muitas vezes, eles não são tão conhecedores dos recursos disponíveis. Nem sempre os cursos nos quais se matriculam exigem conhecimentos prévios de informática. Eles optam por essa modalidade porque transcende a distância e os limites impostos pelo tempo, mas pode ser uma área totalmente desconhecida para eles. “Boa parte dos professores reclama da falta de participação dos alunos e depois descobre que o problema foi que eles simplesmente não conseguiram acessar a página do curso.” (PALLOFF e PRATT, 2002, p. 95). Nesse tipo de situação é importante que o suporte técnico seja rápido no atendimento ao aluno para evitar a queda de participação e uma possível desistência.

Problema técnico é um lado frágil da Educação a Distância por computador. Querendo ou não, dependemos de software e de hardware. Por isso as Instituições precisam oferecer suporte necessário para que tudo seja satisfatório. Se as instituições forem incapazes de assumir o compromisso necessário ao oferecimento de uma aprendizagem a distância de qualidade não devem, nem sequer, entrar nesse campo (PALLOFF e PRATT, 2002).

Como podemos perceber muitos fatores interferem na interatividade em ambientes virtuais de aprendizagem. Pelo fato dessa modalidade ser uma área relativamente nova e em desenvolvimento na Educação, na qual há mudanças tecnológicas quase que diariamente, além de um rápido crescimento e expansão, muitas questões surgem e precisam ser refletidas.

5. Alternativas para um Ambiente Virtual Interativo

Analisados os diferentes relatos dos sujeitos pesquisados sobre alternativas para um ambiente virtual de aprendizagem mais interativo, percebe-se que os professores e alunos entrevistados destacam a importância da modelagem do ambiente e do professor capacitado, capaz de ser mediador da construção do conhecimento.

Assim, para que um ambiente seja mais interativo, ele deve ser *amigável, de fácil “manuseio”, auto-explicativo e que tenha os recursos de comunicação sempre priorizados*, sugere um aluno.

O processo de desenvolvimento de um ambiente virtual de aprendizagem inicia pela identificação do público-alvo, definição de objetivos, definição da área de conhecimento, para depois, num segundo momento, passar para a construção do ambiente propriamente dito, a modelagem computacional.

Percebe-se que na modelagem do ambiente virtual de aprendizagem é importante criar uma área comunitária, com ferramentas de informação e de comunicação, na qual os participantes de cursos em EAD possam interagir em nível pessoal. Em um curso a distância é preciso ter um espaço para questões pessoais. Segundo Palloff e Pratt (2002), caso não se abra esse espaço, é possível que os participantes busquem outras formas de interação, como a inserção de questões pessoais na discussão do conteúdo da disciplina.

Alguns alunos quando percebem que o elemento pessoal não está presente no Curso, podem sentir-se isolados, sozinhos e, como resultado, poucos satisfeitos com a experiência. Assim como a educação presencial oferece lugares para que os alunos interajam socialmente, um ambiente virtual de aprendizagem também deve oferecer um espaço para assuntos informais.

Esse ambiente deve oferecer a possibilidade dos alunos se representarem visualmente no curso e devem ser estimulados a isso. O ambiente também deve

propiciar recursos de apresentação, onde os alunos possam expressar suas idéias, expectativas em relação ao curso, angústias e medos. Tudo isso os ajuda a criarem sua presença *online* e contribuir para a construção de uma comunidade virtual¹ de aprendizagem. “É difícil relacionar-se apenas com palavras escritas na tela e as fotos dos colegas ajudam a personificá-los.” (PALLOFF e PRATT, 2002, p. 93). E isso torna o processo mais humano.

Nesse sentido, o professor exerce também um papel fundamental, pois ele tem uma função social que diz respeito ao fomento de um ambiente social amigável que é essencial à aprendizagem a distância. É responsabilidade do professor facilitar e dar espaço aos aspectos pessoais e sociais do ambiente virtual de aprendizagem, estimulando às relações humanas.

Há uma função que a máquina não faz, pois só a sensibilidade humana pode intervir, interpretativa e interativamente, no conhecimento. Essa função é a de ser ponte entre o conhecimento disponível de todas as maneiras e as estruturas cognitivas, culturais e afetivas dos educandos. (CUNHA citado por FARIA, 2002, p. 122).

Mais uma vez levanta-se a questão da preparação do professor para enfrentar esse desafio de ser capaz de usar as tecnologias e delas obter resultados significativos. Para isso, é preciso que o professor entenda o que é Educação a Distância, indo além do nome, do conceito e percebendo a essência do trabalho mediado por tecnologias. É necessário que tenha claro que por trás do monitor e do teclado existe um ser humano e que existe a possibilidade de mudança de percepção de mundo e ampliação de horizontes.

Segundo um professor pesquisado, é preciso *capacitar, permanentemente, os professores sobre os diferentes recursos proporcionados pelos ambientes virtuais, mas deixando claro que esses são meios que o professor deve se apropriar criticamente, para se tornar um verdadeiro mediador no processo de construção do conhecimento de seus alunos*. Por isso, o professor deve passar, como define Azevedo (2009), por um processo de “conversão” pedagógica, ou seja, um período de ambientação *online*.

O desafio é entender a importância da adequada utilização das tecnologias de informação e de comunicação, acompanhada de uma nova visão paradigmática da educação, como um processo dinâmico, interativo, coletivo, criativo e multimidiático, permeada pela intenção pedagógica em toda e qualquer ação proposta. (FARIA, MARQUES e COLLA, 2003, p. 244)

Para tanto, é necessário que se desenvolvam mais propostas de capacitação docente para que os professores mudem suas práticas educacionais tradicionais, tão convencionalmente arraigadas na presencialidade, passando a perceber a força e o potencial que é a Educação a Distância e se abrindo a essa nova cultura educacional centrada no sujeito aprendente.

6. Considerações Finais

¹ O que caracteriza uma comunidade virtual de aprendizagem é a sensação de liberdade de fluxo de relações garantida pela natureza do recurso que seus integrantes utilizam para manter-se em contato e intercambiar idéias e sentimentos.

Com base no estudo realizado percebe-se que apenas dispor de um sistema via *web*, não é representativo da existência de um ambiente virtual de aprendizagem. Para que um ambiente virtual realmente seja um espaço de aprendizagem é necessário, além de tecnologia computacional, uma série de fatores que promovam condições para que o aluno construa seu conhecimento na interação com os recursos humanos suportados nas ferramentas de informação e de comunicação.

No planejamento de ambientes de aprendizagem a distância deve ser levado em conta não só as dimensões tecnológicas, técnicas e conceituais, mas principalmente pressupostos sociopedagógicos ou humanos que propiciem a interação social. Os alunos têm necessidade de exporem suas expectativas, seus pensamentos e necessitam serem provocados para tal, e esses nem sempre estão relacionados com o conteúdo do Curso, daí a necessidade de um espaço interativo adequado.

Por ser a educação a distância uma modalidade de ensino focada no sujeito aprendente não podemos deixar de destacar a importância do novo papel do professor nesse contexto.

SER professor está hoje a exigir um novo perfil, uma nova postura, caracterizada por uma atitude pró-ativa, crítica, empreendedora, com habilidades de socialização, facilidades em trabalhar em e com equipes, num imperativo trazido pela planetarização, globalização, pelo conectar-se em um processo de interdependência, de colaboração, de cooperação, de interatividade que desafie a hiperespecialização, que limita, restringe, separa e fragmenta, impedindo de ver o global e onde o essencial se dilui, fechando-se em si mesmo. (PORTAL, citado por FARIA, MARQUES e COLLA, 2003, p. 245).

A todo momento surgem novas ferramentas tecnológicas e novas possibilidades de mediação para o trabalho pedagógico com os alunos, por isso o professor precisa estar em constante capacitação, pois quanto mais situações diferentes ele experimentar, melhor preparado estará para vivenciar situações novas e diferentes metodologias.

A Educação a Distância reconfigura o papel do professor e também o papel do aluno. A natureza dessas mudanças afeta não só os modos de ensinar, mas principalmente os de aprender. No entanto, o aluno está acostumado com a sala de aula tradicional, sob o modelo de comando. Como diz Fuks, Cunha, Gerosa e Lucena (2003, p. 232), seu entendimento é de comunicação vertical. “Ele foi treinado para reagir a ordens claras, procedimentos bem definidos e atividades estanques, de preferência individuais.”

Então, o aluno também precisa se adaptar a essa “nova” modalidade, onde o tempo, o ritmo, os caminhos, as elaborações, as escolhas, em determinados momentos, são únicas e individuais. Em que cada um pode e deve assumir a sua própria construção do conhecimento, sendo autor dos seus processos.

Um ambiente virtual de aprendizagem deve ser um espaço que privilegia a cooperação/colaboração e a construção de uma prática social com condições de favorecer o processo de ensino e de aprendizagem. É preciso, tanto do professor quanto do aluno, uma presença virtual constante e uma postura interativa. Dentro da teoria que sustenta este artigo, a aprendizagem só se dá na interação, na relação com o outro e com o objeto de conhecimento. Para que o ambiente se torne rico e produtivo em



aprendizado, é necessário que todos os envolvidos no processo interajam constantemente.

REFERÊNCIAS

- AZEVEDO, Wilson. **Novo professor e novo aluno**. Disponível em: http://www.escolanet.com.br/sala_leitura/novprof_novaluno.html. Acesso em: 22 out. 2009.
- ANDRADE, Adja F. de; VICARI, Rosa Maria. **Construindo um Ambiente de Aprendizagem a Distância Inspirado na Concepção Sociointeracionista de Vygotsky**, In: **Educação online**. São Paulo: Edições Loyola, 2003.
- BRANCO, Adylles Castello. A portaria n.º 2.253/2001 no Contexto da Evolução da Educação a Distância nas Instituições de Ensino Superior do Brasil, In: **Educação Online: teorias, práticas, legislação e formação corporativa**. São Paulo: Edições Loyola, 2003.
- FARIA, Elaine Turk. **Interatividade e Mediação Pedagógica na Educação a Distância**. Porto Alegre, 2002. 214 f.
- FARIA, Elaine Turk; MARQUES, Juracy Cunegatto; COLLA, Anamaria Lopes. Gerenciamento e Coordenação de Cursos Virtuais como Desafios à Criação de Comunidades de Aprendizagem, In: MEDEIROS, Marilú Fontoura de & FARIA, Elaine Turk. (Orgs.). **Educação a Distância: cartografias pulsantes em movimento**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 1999.
- MORAES, Roque. Análise de Conteúdo. In: Educação, v. 21, 1999. Porto Alegre, PUCRS.
- PALLOFF, Rena M, PRATT, Keith. **Construindo Comunidades de Aprendizagem no Ciberespaço**. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- PIAGET, Jean. **Abstração Reflexionante: relações lógico-aritméticas e ordem das relações espaciais**. Artes Médicas, 1995.
- PRETTO, Nelson. **Conversando sobre Interatividade**. Disponível em: http://www.faced.ufba.br/~dept02/sala_interativa/texto_grupo.html. Acesso em: 15 out. 2009.
- SILVA, Marco. **Sala de Aula Interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.
- _____. **Interatividade: uma Mudança Fundamental do Esquema Clássico da Comunicação**. Disponível em: <http://www.senac.br/informativo/BTS/263/boltec263c.htm>. Acessado em: 10 ago. 2009a.



_____. **Sala de Aula Interativa: Educação Presencial e a Distância em Sintonia com a era Digital e com a Cidadania.** Disponível em:
<http://www.senac.br/informativo/BTS/272/boltec272e.htm>. Acesso em: 15 ago. 2009b.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.