

SUGESTÕES DE INTERATIVIDADE

HELENA RODRIGUES DE SÁ

Para nos inspirarmos na construção de um AVA no que tange à interatividade da docência e do desenho didático, podemos usar as “sugestões de interatividade” (SILVA, 2010) ou agendas de engajamento para a construção da materialidade da ação comunicativa que Silva (idem) formulou a partir de tudo que foi tratado sobre o tema em seu livro Sala de aula interativa. São cinco sugestões, que segundo o autor, constituem encaminhamentos para mobilizar as ações concretas do professor em prol da expressão livre e plural em ambientes de docência e aprendizagem colaborativos. Sua intenção é a de fazer com que os professores, seja na sala de aula *online* ou presencial, superem a prevalência da pedagogia da transmissão, conforme já discutimos anteriormente.

Para cada indicador, ele apresenta algumas ações comunicativas de modo que clarifique como podemos materializar cada um deles. Apresentaremos a seguir um quadro-síntese baseado em seus indicadores, considerando apenas as sugestões que sejam pertinentes para ambiente *online*, uma vez que nossa análise será feita em um AVA.

Sugestões de interatividade	Ações comunicativas
1. Propiciar oportunidades de múltiplas experimentações e expressões	<ul style="list-style-type: none">- Promover oportunidades de trabalho em grupos colaborativos.- Desenvolver o cenário das atividades de aprendizagem a fim de possibilitar a participação livre, o diálogo, a troca e a articulação de experiências.- Favorecer a participação coletiva em debates <i>online</i>.- Garantir a exposição de argumentos e o questionamento das afirmações.
2. Disponibilizar uma montagem de conexões em rede que permita múltiplas ocorrências	<ul style="list-style-type: none">- Fazer uso de diferentes suportes e linguagens midiáticos (texto, som, vídeo) em mixagens e em multimídia.- Garantir um território de expressão e aprendizagem labiríntico, com sinalizações que ajudem o aprendiz a não se perder, mas que, ao mesmo tempo, não o impeçam de se perder.- Desenvolver, com a colaboração de profissionais específicos, um ambiente intuitivo, funcional, de fácil navegação e que poderá ser aperfeiçoado na medida da atuação do aprendiz.- Propor a aprendizagem e o conhecimento como espaços abertos a navegação e criação, permitindo que o aprendiz conduza suas explorações.
3. Provocar situações de inquietação criadora	<ul style="list-style-type: none">- Promover ocasiões que despertem a coragem do enfrentamento em público diante de situações que provoquem reações individuais e grupais.- Encorajar esforços no sentido da troca entre todos os envolvidos, juntamente com a definição conjunta de atitudes de respeito à diversidade e à solidariedade.

	<ul style="list-style-type: none"> - Incentivar a participação dos estudantes na resolução de problemas apresentados, de forma autônoma e cooperativa. Elaborar problemas que convoquem os estudantes a apresentar, defender e, se necessário, reformular seus pontos de vista constantemente. - Formular problemas voltados para o desenvolvimento de competências que possibilitem ao aprendiz ressignificar ideias, conceitos e procedimentos.
4. Arquitetar colaborativamente percursos hipertextuais.	<ul style="list-style-type: none"> - Articular o percurso da aprendizagem em caminhos diferentes, multidisciplinares e transdisciplinares, em teias, em vários atalhos, reconectáveis a qualquer instante por mecanismos de associação. - Explorar as vantagens do hipertexto: disponibilizar os dados de conhecimento exuberantemente conectados e em múltiplas camadas ligadas a pontos que facilitem o acesso e o cruzamento de informações e de participações. - Implementar no roteiro do curso diferentes desenhos e múltiplas combinações de linguagens e recursos educacionais retirados do universo cultural do estudante e atento aos seus eixos de interesse.
5. Mobilizar a experiência do conhecimento.	<ul style="list-style-type: none"> - Modelar os domínios do conhecimento como espaços conceituais, em que os alunos possam construir seus próprios mapas e conduzir suas explorações, considerando os conteúdos como ponto de partida e não como ponto de chegada no processo de construção do conhecimento. - Desenvolver atividades que propiciem não só a livre expressão, o confronto de ideias e a colaboração entre os estudantes, mas que permitam, também, o aguçamento da observação e da interpretação das atitudes dos atores envolvidos. - Implementar situações de aprendizagem que considerem as experiências, conhecimentos e expectativas que os estudantes já trazem consigo.

Quadro 1: Sugestões de interatividade (SILVA, 2010, p. 255-256)

Diante desse quadro, podemos perceber a potencialidade comunicacional que podemos colocar em prática no ambiente virtual. Essas sugestões nos mostram que é possível reconfigurar a mediação docente unidirecional. O professor é o instaurador desse movimento. Sua autoria é fator fundamental na construção das práticas comunicacionais interativas. O fundamental não é a tecnologia, mas uma nova forma de professorar, de mediar, alicerçada em uma modalidade comunicacional que promova interatividade. Assim, o professor está desafiado a transformar sua comunicação na sala de aula, a sua mediação pedagógica. Entretanto, ele necessitará repensar tanto seu processo autoral quanto o paradigma pedagógico que até então utilizou em sua docência.

SILVA, M. *Sala de aula interativa*. Rio de Janeiro: Loyola, 2010.