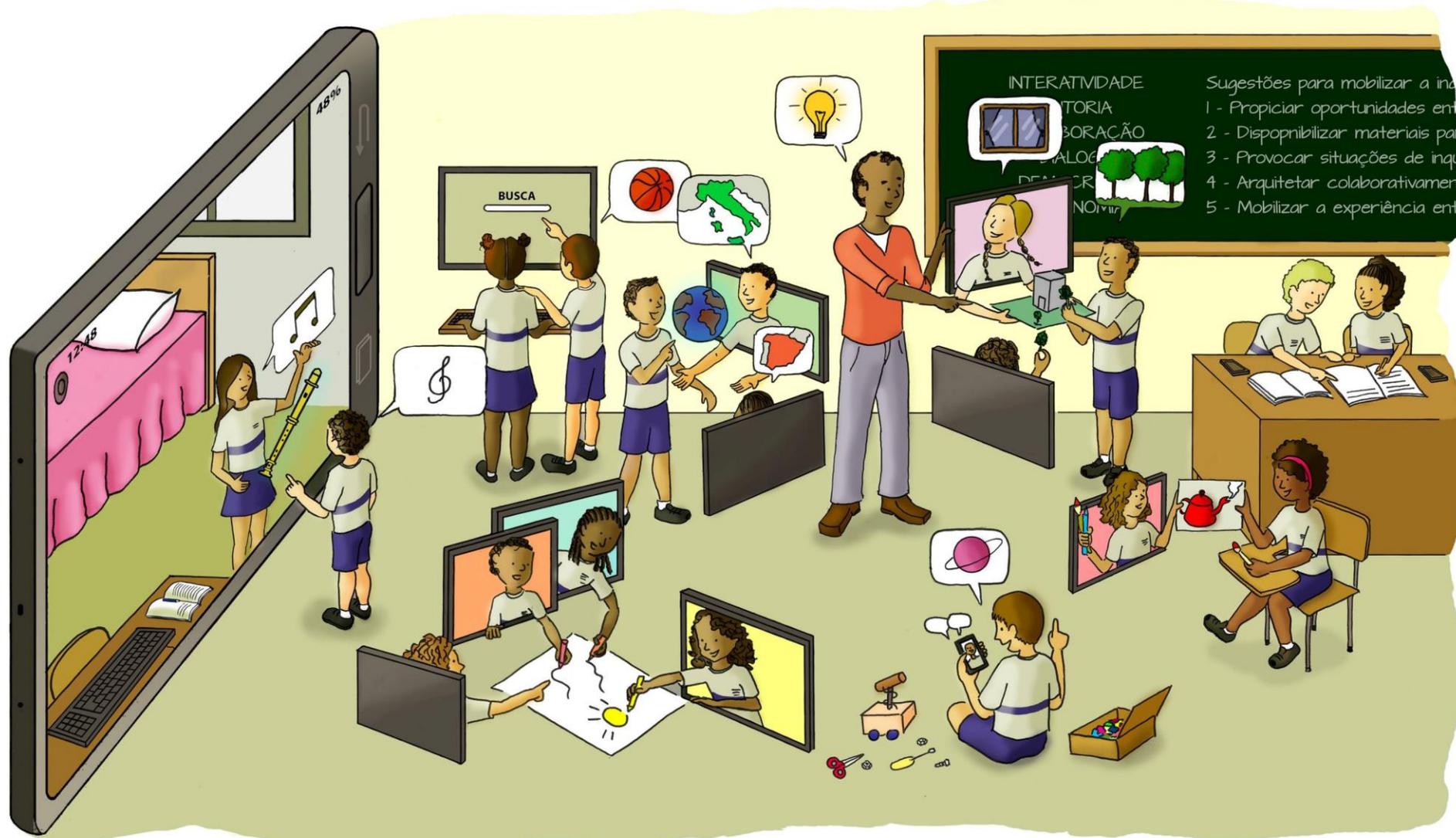


Como é o ambiente comunicacional em sua sala de aula na escola básica?



Como é o ambiente comunicacional em sua sala de aula na universidade?



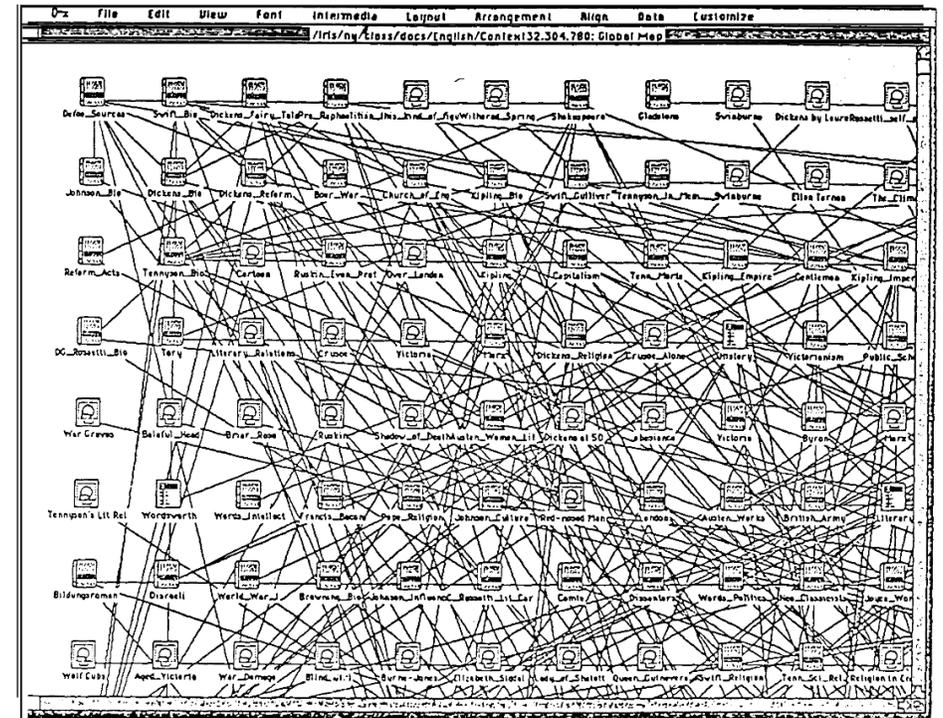
Que é “ensino remoto”

- A **denominação** tornou-se usual na pandemia e acontece 100% na internet.
- A **investigação** sobre o seu *modus operandi* é urgente. O que observo em minha pesquisa:
 - **A docência:** se ocupa com 1) gravação de videoaulas e videoconferências (lives) expositivas/explicadoras sobre conteúdos programáticos 2) prefere o síncrono. 3) subutiliza a internet assíncrona (AVA, redes sociais, wiki etc).
 - **Os estudantes:** solitários ou com alguma interação online, assistem às videoaulas, videoconferências e respondem às tarefas propostas (pesquisas, trabalhos, tarefas, provas).
 - **Plataformas:** de videoconferências (lives), ambientes virtuais de aprendizagem (AVA), Youtube, blogue, rede social, Whatsapp etc, são muito mais usados como repositório/distribuidor de conteúdos de aprendizagem propostos, e muito menos para interatividade.

Dois paradigmas: informacional e comunicacional

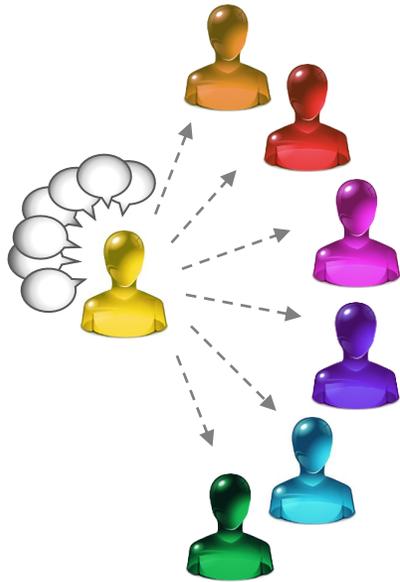
Sala de aula unidirecional (um-todos)

Sala de aula interativa (todos-todos)

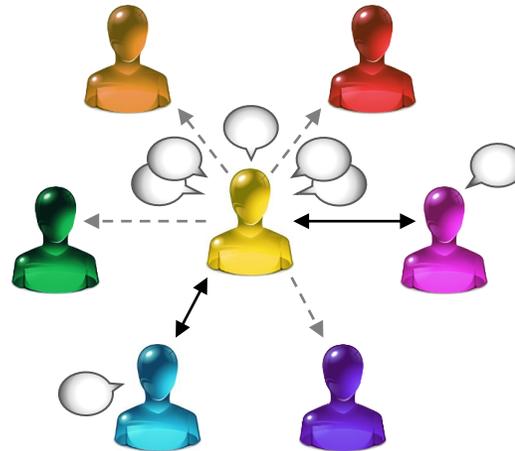


Tipos de participação

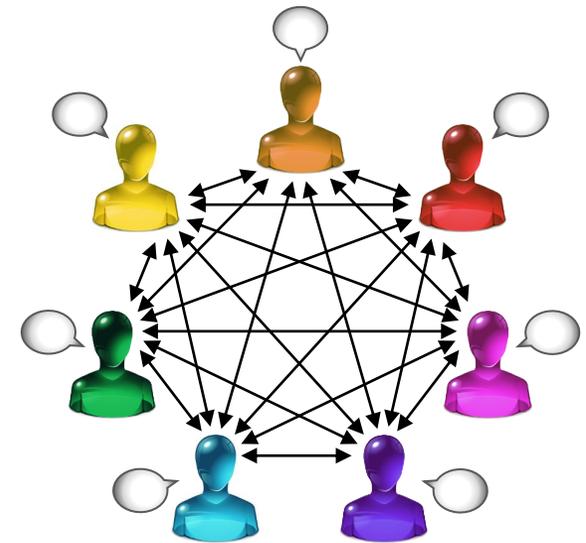
(a)
interação sem interlocução



(b)
interação com pouca interlocução



(c)
interlocução com colaboração,
interatividade



Educação e cibercultura em confluência histórica

Legado pedagógico do Século XX

Fundamentos da educação autêntica defendidos pelos críticos da pedagogia da transmissão:

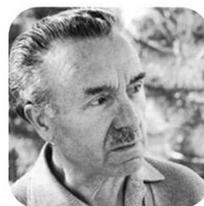
- **autonomia**
- **diversidade**
- **interação**
- **dialogia**
- **democracia**



JOHN DEWEY



LEV VYGOTSKY



CÉLESTIN FREINET



PAULO FREIRE



ANÍSIO TEIXEIRA

Cenário sociotécnico da cibercultura

A dinâmica comunicacional, em sua fase chamada web 2.0, é caracterizada por:

- **autoria**
- **compartilhamento**
- **conectividade**
- **colaboração**
- **interatividade**



Web 1.0



Sites e portais

Softwares e sistemas proprietários e fechados a serem vendidos.

Navegar, baixar, copiar

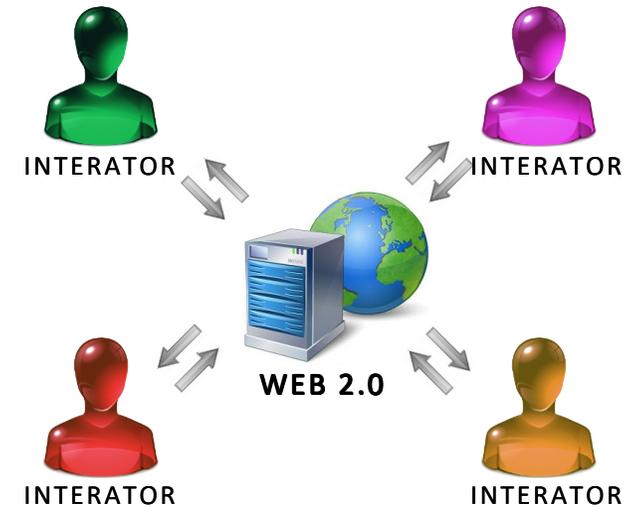
Webdesigner, informata

Usuário: leitor, consumidor e receptor de conteúdos

Conteúdos: gestão centralizada

Operatividade

Web 2.0



Blogues, redes sociais e wikis

Softwares e plataformas livres, abertos, compartilhados e desenvolvidos colaborativamente.

Interferir, colaborar, cocriar

Internautas, “internet social”

Usuário: interator, produtor e gestor

Conteúdos: gestão pessoal e compartilhada, inteligência coletiva

Interatividade

Emissor, receptor e mensagem em situação de interatividade

Emissor	Receptor	Mensagem
<p>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 ele coloca no mesmo nível, conferindo a elas um mesmo valor e um mesmo estatuto.</p>	<p>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.</p>	<p>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'.</p>

Pedagogia do parangolé

Hélio Oiticica

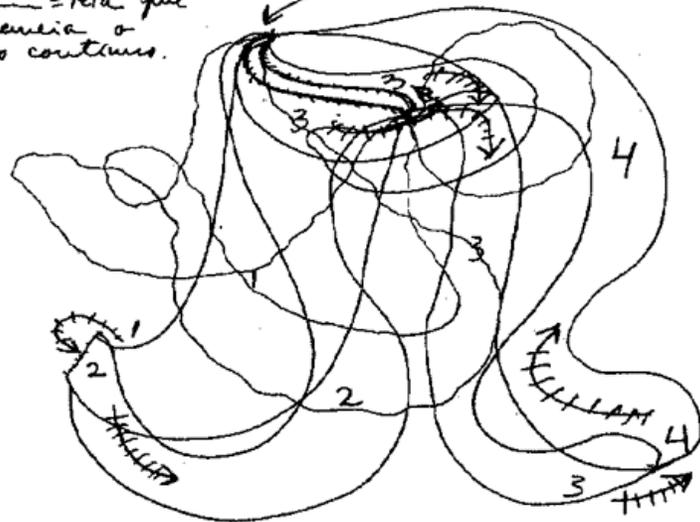
7- Junho- 65

Parangolé 'Capa 4' "Fexnaudes"

(Baseado em Renato Fexnaudes)

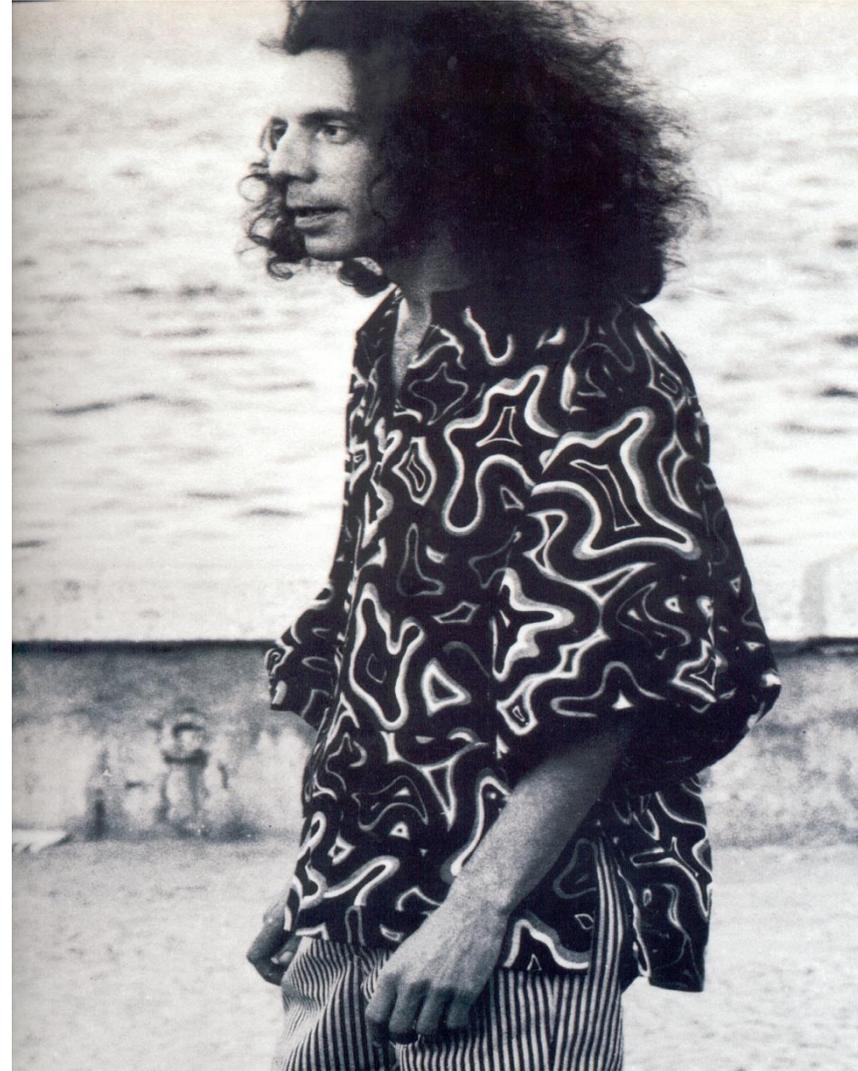
O pano será de brancos diferentes, pintado à cola, para possuir uma certa dureza flexível.

~~~~~ = pano contínuo que se desdobra (com desenhos).  
~~~~~ = tela que embasca o pano contínuo.



1, 2, 3, 4 são as dobras (dobras) que faz o pano contínuo
~~~~~ são as ligações (qualquer no pano) entre 1 e 2,  
2 e 3, etc.

O pano e a tela são receptáculos <sup>brancos</sup> para a  
projeção em cor de uma determinada textura:  
'slide' de um 'close' de um de falha de fantasia  
de lino, de mangueira, onde há bordados, peltre, mi-  
sanga, etc. Apoiando uma massa textural colorida. O  
espectador vivencia esta estrutura frente à projeção da textura.



# Pedagogia do parangolé

## Parangolé

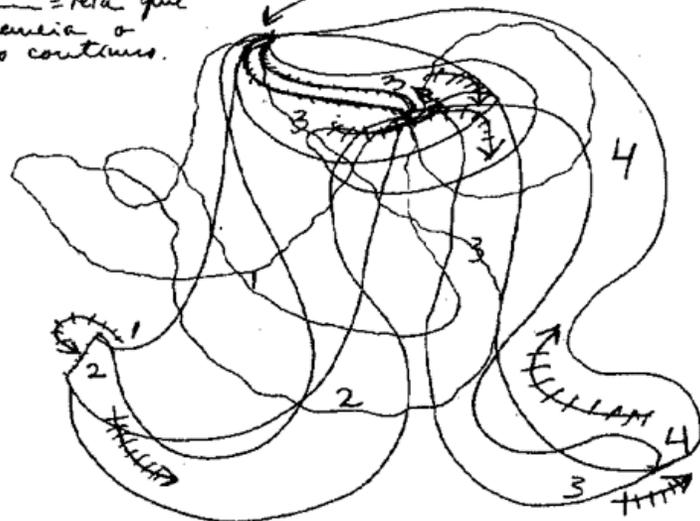
21.07. 7- Junho- 65

Parangolé 'Capa 4' "Fernandes"

(Baseado em Renato Fernandes)

O pano será de brancos diferentes, pintado à cola, para possuir uma certa dureza flexível.

~~~~~ = pano contínuo (que se desdobra com desenhos). Para entrar a cabeça  
~~~~~ = tela que encaixa o pano contínuo.



1, 2, 3, 4 são as dobras (dobras) que faz o pano contínuo  
~~~~~ são as ligações (qualquer no pano) entre 1 e 2,  
2 e 3, etc.

O pano e a tela são receptáculos ^{brancos} para a
projeção em cor de uma determinada textura:
'slide' de um 'close' de um detalhe da fantasia
de Hiro, da mangueira, onde há bordados pretos, ui-
sangs etc. Apoiando uma massa textural colorida. O
espectador vivencia esta estrutura frente à projeção da textura.



Sugestões para mobilizar a interatividade na sala de aula híbrida

1. Propiciar oportunidades de múltiplas experimentações e expressões
2. Disponibilizar uma montagem de conexões em rede que permita múltiplas ocorrências
3. Provocar situações de inquietação criadora
4. Arquitetar colaborativamente percursos hipertextuais
5. Mobilizar a experiência do conhecimento

Sugestões para mobilizar a interatividade na sala de aula híbrida

1. Propiciar oportunidades de múltiplas **experimentações e expressões**

- Promover oportunidades de **trabalho em grupos colaborativos**;
- Desenvolver o cenário das atividades de aprendizagem de modo a possibilitar a **participação livre, o diálogo, a troca e a articulação de experiências**;
- Utilizar **recursos cênicos** para despertar e manter o interesse e a motivação do grupo envolvido;
- Favorecer a participação coletiva em **debates** presenciais e *online*;
- Garantir a **exposição de argumentos** e o **questionamento das afirmações**;
- Garantir a **bidirecionalidade da emissão e recepção**, sabendo que a comunicação é produção conjunta da emissão e da recepção; o emissor é receptor em potencial; e o receptor é emissor em potencial – os dois polos codificam e decodificam.

Sugestões para mobilizar a interatividade na sala de aula híbrida

2. Disponibilizar uma montagem de **conexões em rede** que permita **múltiplas ocorrências**
 - Fazer uso de diferentes **suportes e linguagens midiáticos** (texto, som, vídeo, computador, internet) em mixagens e em multimídia, presenciais e *online*;
 - Contemplar a **participação-intervenção do discente no planejamento das aulas**, sabendo que participar é muito mais que responder “sim” ou “não”, é muito mais que escolher uma opção dada; **participar é modificar, é interferir na mensagem**;
 - 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 impeça de se perder no **hipertexto**;
 - Desenvolver, com a colaboração de profissionais específicos, um **ambiente intuitivo**, funcional, de fácil navegação, e que possa ser aperfeiçoado na medida da atuação dos aprendizes;
 - Propor a aprendizagem e o conhecimento como **espaços abertos à navegação, colaboração e criação**, possibilitar que **o aprendiz conduza suas explorações**.

Sugestões para mobilizar a interatividade na sala de aula híbrida

3. Provocar situações de **inquietação criadora**

- Estimular o discente a contribuir com **novas informações** e a criar e oferecer mais e melhores percursos, participando como **coautor do processo**;
- Promover ocasiões que despertem a coragem do **enfrentamento em público** diante de situações que provoquem reações individuais e grupais;
- Encorajar esforços visando à **troca entre todos os envolvidos**, juntamente com a definição conjunta de atitudes de **respeito à diversidade e à solidariedade**;
- 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**;
- **Suscitar a expressão e a confrontação das subjetividades**, sabendo que a fala livre e plural supõe lidar com as diferenças na construção da tolerância e da democracia.

Sugestões para mobilizar a interatividade na sala de aula híbrida

4. Arquitetar colaborativamente **percursos hipertextuais**

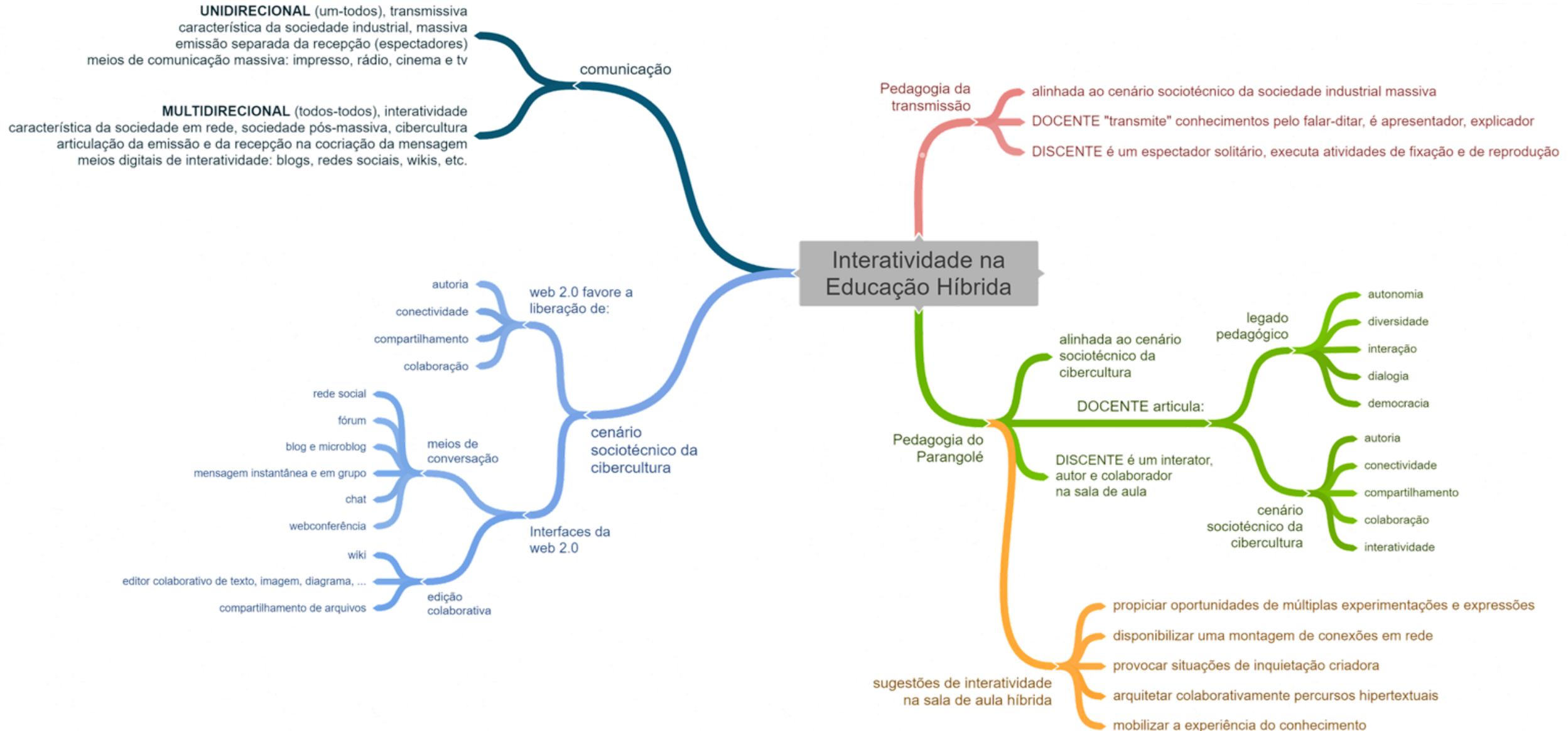
- **Disponibilizar múltiplas redes articulatórias**, sabendo que não se propõe uma mensagem fechada, ao contrário, se oferecem informações em redes de conexões, permitindo ao receptor ampla liberdade de associações, de significações;
- Articular o **percurso da aprendizagem em caminhos diferentes**, 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**;
- Oferecer **múltiplas informações** (em imagens, sons, textos etc.) utilizando ou não tecnologias digitais, mas sabendo que estas potencializam ações que resultam em **conectividade, autoria e colaboração** na construção da comunicação e do conhecimento;
- Ensejar (oferecer ocasião de...) e urdir (dispor entrelaçados os fios da teia, enredar) **múltiplos percursos para conexões e expressões** com que os discentes possam contar no ato de manipular as informações e percorrer percursos arquitetados.

Sugestões para mobilizar a interatividade na sala de aula híbrida

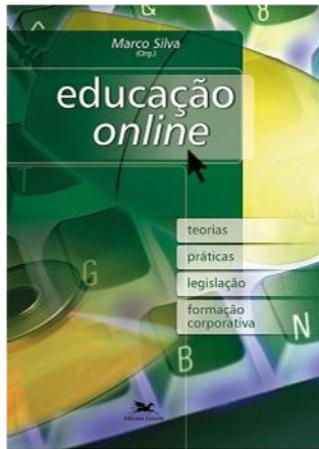
5. Mobilizar a experiência do conhecimento

- Modelar os domínios do conhecimento como **espaços conceituais**, nos quais os discentes possam construir os **próprios mapas** e conduzir suas **explorações**, considerando os conteúdos como **pontos de partida, e não de chegada**, no processo de construção do conhecimento;
- Desenvolver atividades que não só propiciem a **livre expressão**, o **confronto de ideias** e a **colaboração** entre os estudantes, mas que permitam, também, o aguçamento da observação e interpretação das atitudes dos atores envolvidos;
- Implementar situações de aprendizagem que **considerem as experiências, os conhecimentos e as expectativas** que os estudantes trazem consigo.

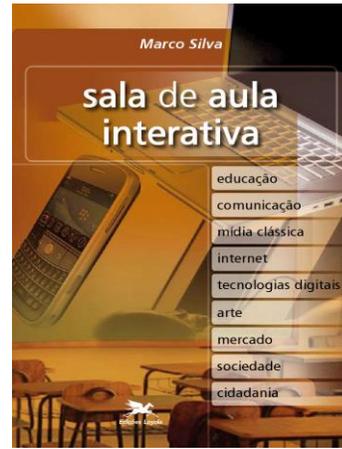
Mapa mental do capítulo



Saiba mais+: outras obras do autor..



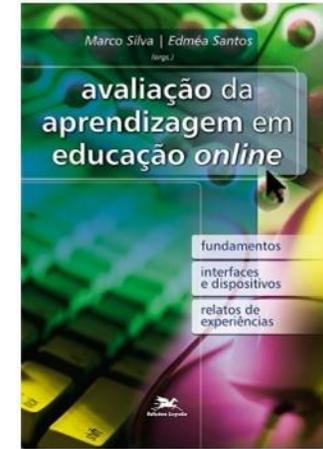
Loyola, 4ªed. 2012



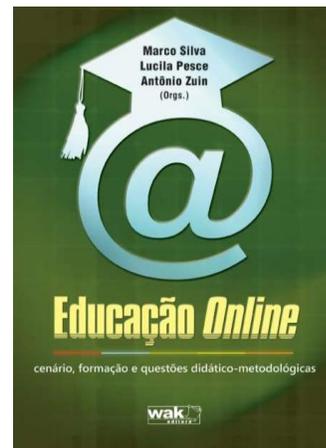
Loyola, 7ªed. 2014



Gedisa, 2005



Loyola, 3ªed. 2013



Wak, 2010

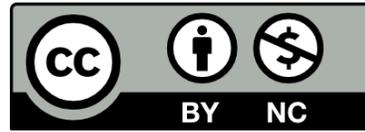


Whitebooks, 2015



Loyola, 2012

Licença para reutilizar e remixar esta apresentação



Esta apresentação pode ser reutilizada e remixada para a elaboração de outras obras, aulas e apresentações, desde que seja para fins não-comerciais e que o autores seja citado:

[\(SILVA, 2021\)](#)