

Docência interativa Presencial e online

Marco Silva

Introdução

Interatividade é a modalidade comunicacional que ganha centralidade na *cibercultura*. Exprime a disponibilização consciente de um *mais* comunicacional de modo expressamente complexo, presente na mensagem e previsto pelo emissor, que abre ao receptor a possibilidade de responder ao sistema de expressão e de dialogar com ele. Grande salto qualitativo em relação ao modo de comunicação de massa que prevaleceu até o final do século XX. O modo de comunicação interativo ameaça a lógica unívoca da mídia de massa, oxalá como superação do constrangimento da recepção passiva.

Especificamente sobre educação a distância, é preciso evidenciar que essa modalidade já tem história, mas só agora vive seu *boom* com a internet. Mesmo que ainda prevaleçam outros suportes midiáticos (o impresso via correio, rádio e TV), não há dúvida de que seu futuro promissor é *online*.

Seja em situação de aprendizagem presencial, seja *online*, o professor pode tomar o conceito complexo de interatividade e com ele modificar seus métodos de ensinar baseado na transmissão. Na sala de aula interativa presencial e *online*, a aprendizagem se faz com a dialógica que associa emissão e recepção como pólos antagônicos e complementares na co-criação da comunicação e da aprendizagem.

Nós, professores, tivemos diversos mestres em Educação questionando nossa prática docente baseada na *pedagogia da transmissão*. Doravante teremos, além desses valorosos mestres, o desafio da cibercultura. Cito, por exemplo, dois dos maiores gênios brasileiros que souberam provocar tão intensamente: Anísio Teixeira e Paulo Freire.

Num primoroso texto avançado em seu tempo, Teixeira (2003)¹ deixa claro que o professor deveria lançar mão dos "novos recursos tecnológicos e dos meios audiovisuais"

Este texto, disponibilizado na Biblioteca Virtual Anísio Teixeira, foi uma conferência proferida em sessão do Conselho Internacional de Educação para o Ensino, reunido no Hotel Glória, no Rio de Janeiro, em agosto de 1963, e publicada na *Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos*, Rio de Janeiro, v. 40, n. 92, p. 10 19, out./dez. 1963. Citamos o texto *online*.

não para transmitir conteúdos, ao contrário, para buscar neles o rompimento com a pedagogia da transmissão, ou seja, rádio, cinema e televisão "irão transformar o mestre no estimulador e assessor do estudante". De "guardião e transmissor da cultura", o mestre seria transformado, graças à parceria com as tecnologias de comunicação, em "guia de aprendizagem" e em "orientador em meio às dificuldades da aquisição das estruturas e modos de pensar fundamentais da cultura contemporânea". Em lugar de transmitir pacotes de informações em sala de aula, o mestre, a par da dinâmica do conhecimento em permanente expansão, poderia "ensinar ao jovem aprendiz a aprender os métodos de pensar das ciências físico-matemáticas, biológicas e sociais, a fim de habilitá-lo a fazer de toda a sua vida uma vida de instrução e de estudos". Em suma: com as tecnologias da comunicação, mestres e estudantes estariam mais empenhados em "descobrir, em aumentar o saber, do que no próprio saber existente propriamente dito". (TEIXEIRA, 2003, p. 5).

Sem evidenciar em princípio o auxílio das tecnologias educacionais, Freire é também enfático quanto à necessidade de um salto de qualidade, quando inúmeras vezes insiste em criticar a transmissão como modelo mais identificado como prática de ensino e menos habilitado a educar:

O professor ainda é um ser superior que ensina a ignorantes. Isto forma uma consciência bancária [sedentária, passiva]. O educando recebe passivamente os conhecimentos, tornando-se um depósito do educador. Educa-se para arquivar o que se deposita. [...] A consciência bancária "pensa que quanto mais se dá mais se sabe". (FREIRE, 1979, p. 38).

Dizendo assim, ele critica o ensino que não estimula a expressão criativa e transforma o estudante num receptor passivo que perdeu a capacidade de ousar.

Quem apenas fala e jamais ouve; quem "imobiliza" o conhecimento e o transfere a estudantes, não importa se de escolas primárias ou universitárias; quem ouve o eco apenas de suas próprias palavras, numa espécie de narcisismo oral [...], não tem realmente nada que ver com libertação nem democracia. (FREIRE, 1982, p. 30-31).

Portanto, "ensinar não é a simples transmissão do conhecimento em torno do objeto ou do conteúdo. Transmissão que se faz muito mais através da pura descrição do conceito do objeto a ser mecanicamente memorizado pelos alunos". (FREIRE, 1992, p. 81).

Hoje, após décadas de importância amplamente reconhecida, podemos verificar que o empenho dos grandes mestres gerou pouca modificação em nossa prática pedagógica. Continuamos guardiões e transmissores da cultura, transmissores de pacotes fechados de informações em sala de aula presencial e a distância. Educamos para arquivar o que depositamos nas mentes dos nossos alunos, cristalizando assim, a consciência bancária que pensa que quanto mais se distribui mais se apropria do conhecimento.

Mesmo havendo uma percepção crescente de que o professor precisa investir em relações de reciprocidade para construir conhecimento, poucas modificações efetivas podem ser auferidas em nossa prática docente. A *escola democrática*, de Teixeira e a *pedagogia do oprimido*, de Freire ganharam enorme adesão destacando o papel central da participação e da dialógica como fundamento da aprendizagem. Suas diversas interpretações vêm mostrando que a

aprendizagem é um processo de atuação crítica do discente que elabora os saberes graças e por meio das interações com outrem. No entanto, falta aos sensibilizados por essas vertentes pedagógicas um tratamento adequado da comunicação de modo que se permita efetivar as interações e a aprendizagem em lugar da transmissão e da memorização.

Quero dizer que, mesmo adeptos das orientações desses mestres, os professores podem permanecer apegados ao modelo da transmissão que faz repetir e não construir, porque não desenvolveram uma atitude comunicacional que favoreça promover as participações e a dialógica como condição *sim qua non* da aprendizagem. Falo de uma atitude comunicacional que não apenas atente idealmente para a participação e para a dialógica, mas que também as promova concretamente no cotidiano da sala de aula presencial e a distância. Essa atitude supõe técnicas específicas, mas antes de tudo requer a percepção crítica de uma mudança paradigmática em curso na cibercultura.

A seguir, reúno aspectos que considero essenciais no tratamento de uma pedagogia baseada na comunicação, que emerge com a cibercultura, igualmente valiosa para a sala de aula, presencial e a distância. Uma pedagogia interativa que rompe com a velha pedagogia da transmissão, disponibilizando aos alunos a participação na construção do conhecimento e da própria comunicação entendida como colaboração da emissão e da recepção e, assim, sintonizada com o nosso tempo.

Cibercultura e o novo paradigma comunicacional

Cibercultura é o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores, que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. O termo *cyberspace* aparece no romance *Neuromancer* (1984), de Gibson, para definir uma rede de computadores futurista que as pessoas usam conectando seu cérebro a ela.

Ciberespaço é o "novo meio de comunicação que surge com a interconexão mundial de computadores;" é "o principal canal de comunicação e suporte de memória da humanidade a partir do início do século 21"; "espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores"; "novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também o novo mercado da informação e do conhecimento" que "tende a tornar-se a principal infra-estrutura de produção, transação e gerenciamento econômicos". (LÉVY, 1999, p. 32-167).

Podemos dizer que ciberespaço significa rompimento paradigmático com o reinado da mídia de massa baseada na transmissão. Enquanto essa efetua a distribuição para o receptor massificado, o ciberespaço, fundado na codificação digital, permite ao indivíduo teleintra-interante a comunicação personalizada, operativa e colaborativa em rede hipertextual.

Em termos práticos, pode-se dizer: o *site* não deve ser assistido como se faz diante da tela da TV, e sim, manipulado, operado, pois a tela do computador conectado pressupõe imersão/participação/intervenção do indivíduo - experiência incomum na mídia de massa. O professor atento poderá verificar que os *sites* ainda são, em geral, para se ver e saquear, e não, para interagir. Poderá concluir, então, que os especialistas em produção de *websites* estão subutilizando o digital. É como se os *webdesigners* ou os criadores de *sites* tivessem

inveja da televisão, disponibilizando conteúdos *online* somente para que os internautas vejam e façam *download*. Isso denuncia a força da tradição da transmissão não somente em Educação e na mídia de massa. Assim, professores e *webdesigners* poderão perceber que interagir é mais que assistir, ou seja, se aprendiz ou usuário produz, usa e controla, ele ganha; já se ele se tornar um usuário pacífico, que apenas fica sentado em frente à tela ou em frente ao professor, ao quadro negro, ele perde, torna-se tudo entediante.

A modalidade comunicacional que emerge com a cibercultura chama-se interatividade. Não se trata meramente de um novo modismo. O termo significa a comunicação que se faz entre emissão e recepção entendida como co-criação da mensagem. Há críticos que vêem mera aplicação oportunista de um termo *da moda* para significar velhas coisas como diálogo e reciprocidade. Há outros acreditando que interatividade tem a ver com ideologia publicitária, estratégia de *marketing*, fabricação de adesão, produção de opinião pública. Há também aqueles que dizem jamais se iludir com a interatividade entre homem-computador, pois acreditam que, por trás de uma aparente inocência da tecnologia amigável, *soft*, progride a dominação das linguagens infotécnicas sobre o homem. Sem dúvida, aqui estão críticas pertinentes. No entanto, há muito mais a dizer sobre esse conceito emergente, particularmente, sobre sua importância em Educação.

Há certamente uma banalização do termo *interatividade*. Cito a propaganda de uma marca de tênis na TV onde o produto é apresentado como *Interactive*, ou seja, há uma crescente utilização do adjetivo *interativo* para qualificar qualquer coisa (computador e derivados, brinquedos eletrônicos, vestuário, eletrodomésticos, sistema bancário *online*, *shows*, teatro, estratégias de propaganda e *marketing*., programas de rádio e TV, etc.), cujo funcionamento permita ao usuário-consumidor-espectador-receptor algum nível de participação, de troca de ações e de controle sobre acontecimentos. Podemos dizer que há uma indústria da interatividade em franco progresso acenando para um futuro interativo. Caminhamos na direção da geladeira e do microondas interativos. Isso pode significar uma maior banalização do termo *interatividade* tomado como "excelente argumento de venda", como "promessa de diálogo enriquecedor que faz engolir a pílula". (SFEZ, 1994, p. 267).

A despeito dessa banalização, pode-se verificar a emergência histórica da interatividade como novo paradigma em comunicação. A transmissão (emissão separada da recepção) perde sua força na era digital, na cibercultura, na sociedade da informação quando está em emergência a imbricação de, pelo menos, três fatores:

- *tecnológico*: novas tecnologias informáticas conversacionais, isto é, a tela do computador não é espaço de irradiação, mas de adentramento e manipulação, com janelas móveis e abertas a múltiplas conexões. Os informatas encontraram uma nova palavra para exprimir a novidade do computador que substitui as herméticas linguagens alfanuméricas pelos ícones e janelas tridimensionais que permitem interferências e modificações na tela;
- *mercadológico*: estratégias dialógicas de oferta e consumo envolvendo cliente-produto-produtor são valorizadas pelos especialistas em propaganda e *marketing*;
- *social*: há um novo espectador, menos passivo diante da mensagem mais aberta à sua intervenção, que aprendeu com o controle remoto da TV, com *joystick* do videogame e agora aprende com o *mouse*. (SILVA, 2003a, p. 25-67).

Pode-se dizer que um novo cenário comunicacional ganha centralidade. Ocorre a transição da lógica da distribuição (transmissão) para a lógica da comunicação (interatividade). Isso significa modificação radical no esquema clássico da informação baseado na ligação unilateral emissor-mensagem-receptor:

- o emissor não emite mais, no sentido que se entende habitualmente, uma mensagem fechada; oferece um leque de elementos e possibilidades à manipulação do receptor;
- a mensagem não é mais *emitida*, não é mais um mundo fechado, paralisado, imutável, intocável, sagrado; é um mundo aberto, modificável na medida em que responde às solicitações daquele que a consulta;
- o receptor não está mais em posição de recepção clássica: é convidado à livre criação, e a mensagem ganha sentido sob sua intervenção. (MARCHAND, 1987, p. 9).

Trata-se, portanto, de mudança paradigmática na teoria e na pragmática comunicacionais. A mensagem só toma todo o seu significado sob a intervenção do receptor que se torna, de certa maneira, criador. Enfim, a mensagem que agora pode ser recomposta, reorganizada, modificada em permanência sob o impacto das intervenções do receptor 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 ou unidirecional emissor-mensagem-receptor, se acha malcolocado em situação de interatividade.

Diante dessa mudança paradigmática, é visível a inquietação de empresários e programadores da mídia clássica, inquietação que ainda não chegou ao campo da Educação. E preciso despertar o interesse dos professores para uma nova comunicação com os alunos em sala de aula presencial e/ou virtual. É preciso enfrentar o fato de que, tanto a mídia de massa quanto a sala de aula estão diante do esgotamento do mesmo modelo comunicacional que separa emissão e recepção.

Portanto, aprender com o movimento da mídia digital supõe, antes de tudo, aprender com a modalidade comunicacional interativa, ou seja, aprender que comunicar não é simplesmente transmitir, mas disponibilizar múltiplas disposições à intervenção do interlocutor. A comunicação só se realiza mediante sua participação.

Perspectivas para a docência interativa

A comunicação interativa é, portanto, o que enfatizo como sendo um desafio para a Educação centrada no paradigma da transmissão. Trata-se de um desafio que, na verdade, se desdobra em três. Ao mesmo tempo o professor precisa se dar conta do hipertexto;² precisa fazê-lo potenciar sua ação pedagógica sem perder sua autoria; e, finalmente, precisa

² "O que é um hipertexto? Em termos bastante simplificados, podemos explicá-lo da seguinte maneira: todo texto, desde a invenção da escrita foi pensado e praticado como um dispositivo linear, como sucessão retilínea de caracteres, apoiada num suporte plano. A ideia básica do hipertexto é aproveitar a arquitetura não linear das memórias de computador para viabilizar textos tridimensionais como aqueles do holopoema, porém dotados de uma estrutura dinâmica que os torne manipuláveis interativamente. [...] A maneira mais usual de visualizar essa escritura múltipla na tela plana do monitor de vídeo é através de 'janelas' (*windows* paralelas, que se pode ir abnndo sempre que necessário, e também através de 'elos' (*links*) que ligam determinadas palavras chave de um texto a outros disponíveis na memória." (MACHADO, 1993, p. 286 288).

perceber, ainda, que "não se trata de invalidar o paradigma clássico". Martín-Barbero (1998) formula com precisão os termos desse desafio:

- o professor terá que se dar conta do hipertexto: "Uma escritura não sequencial, uma montagem de conexões em rede que, ao permitir/exigir uma multiplicidade de recorrências, transforma a leitura em escritura;"
- o professor terá que saber que "em lugar de substituir, o hipertexto vem potenciar" sua figura e seu ofício:

De mero transmissor de saberes [o professor] deverá converter-se em formulador de problemas, provocador de interrogações, coordenador de equipes de trabalho, sistematizador de experiências, e memória viva de uma educação que, em lugar de aferrar-se ao passado [transmissão], valoriza e possibilita o diálogo entre culturas e gerações. (MARTÍN-BARBERO, 1998, p. 23).

Para o professor que se dispõe a aprender com o movimento contemporâneo da tecnologia hipertextual, pode-se mostrar a distinção entre mídia clássica e mídia digital ou hipertextual. Esse professor poderá se dar conta de que tal modificação significa a emergência de um *novo leitor*. Não mais aquele que segue as páginas do livro de modo unitário e contínuo mas aquele que salta de um ponto a outro fazendo seu próprio roteiro de leitura, não mais aquele que se submete às récitas da emissão, mas aquele que, em não se identificando apenas como receptor, interfere, manipula, modifica e, assim, reinventa mensagem.

O professor pode perceber nessa distinção que ter a experiência de intervenção na mensagem difere da recepção passiva de informações, e, ao se dar conta disso, pode redimensionar sua sala de aula modificando a base comunicacional inspirando-se no digital. Ele modifica o modelo centrado no seu falar-ditar e passa a *disponibilizar* ao aluno autoria participação, manipulação, co-autoria e informações o mais variadas possível, facilitando permutas, associações, formulações e modificações na mensagem.

O termo *disponibilizar*, propriamente utilizado pelos *designers* de *websites*, não se reduz ao *permitir*, pois nas tecnologias digitais não tem sentido apenas permitir sem *dispor* (arrumar de certo modo, promover, ensinar, predispor, urdir, arquitetar teias). *Disponibilizar* em sua sala de aula significará, basicamente, três aspectos:

- oferecer múltiplas informações (em imagens, sons, textos, etc.) utilizando, ou não tecnologias digitais, mas sabendo que essas, utilizadas de modo interativo, potencializam consideravelmente ações que resultam em conhecimento;
- ensinar (oferecer ocasião de...) e urdir (dispor entrelaçados os fios da teia, enredar) múltiplos percursos para conexões e expressões com o que os alunos possam contar no ato de manipular informações e percorrer percursos arquitetados;
- estimular cada aluno a contribuir com novas informações e a criar e a oferecer mais e a melhores percursos, participando como co-autor do processo.

O professor, nesse caso, constrói uma rede, e não, uma rota. Ele define um conjunto de territórios a explorar, e a aprendizagem se dá na exploração - *ter a experiência* – realizada pelos alunos e não a partir da sua récita, do seu falar-ditar. Isso significa modificação em seu clássico posicionamento na sala de aula. Significa, antes de tudo, que ele não mais se posiciona como o detentor do monopólio do saber, mas como aquele que disponibiliza a experiência do conhecimento. Ele predispõe teias, cria possibilidades de envolvimento, oferece ocasião de engendramentos, de agenciamentos, e estimula a intervenção dos alunos como co-autores de suas ações.

Assim, o professor modifica sua ação modificando seu modo de comunicar em sala de aula. Na perspectiva da interatividade, deixa de ser o locutor que imobiliza o conhecimento e o transfere aos alunos em sua récita, porém não para se tornar apenas um conselheiro, uma ponte entre a informação e o conhecimento, tampouco para ser apenas um *parceiro*, *um pedagogo no sentido clássico do termo, que encaminhe e oriente o aluno diante das múltiplas possibilidades de alcançar o conhecimento e se relacionar com ele*, e muito menos como *facilitador*. Os termos *conselheiro*, *parceiro* e *facilitador* são óbvios e simplificam. Mais vale então a formulação de Martín-Barbero (1998): "sistematizador de experiências", que tem a ver com *ensejar* (oferecer ocasião de) e *urdir* (dispor os fios da teia, tecer junto).

A expressão *sistematizador de experiências*, no sentido do hipertexto, significaria, pois, disponibilizar possibilidades de múltiplas experimentações e de múltiplas expressões. Isso é precisamente o que faz o *designer de software*: uma montagem de conexões em rede que permite múltiplas recorrências. Assim, também o professor que modifica sua prática comunicacional no sentido do hipertexto, é um *sistematizador de experiências*. De mero transmissor de saberes, *parceiro* ou *conselheiro*, ele se torna um formulador de problemas, provocador de situações, arquiteto de percursos, enfim, agenciador da construção do conhecimento na experiência viva da sala de aula.

Tudo isso pode ser engendrado na sala de aula *online*.

O ambiente virtual de aprendizagem deve favorecer a interatividade entendida como participação colaborativa, bidirecionalidade e dialógica, e conexão de teias abertas como elos que traçam a trama das relações. O informata que programa esse ambiente conta, de início, com o fundamento digital, mas para garantir hipertexto e interatividade terá que ser capaz de construir interfaces favoráveis à criação de conexões, interferências, agregações, multiplicidade, usabilidade e integração de várias linguagens (sons, textos, fotografia, vídeo). Terá que garantir a possibilidade de produção conjunta do professor e dos alunos e aí a liberdade de trocas, associações e significações como autoria e co-autoria. (SILVA, 2003b, p. 62).

O professor precisará observar que

o site ou AVA [ambiente virtual de aprendizagem] precisa ser uma obra aberta, onde a imersão, navegação, exploração e a conversação possam fluir na lógica da completação. Isso significa que o AVA deve agregar a criação no devir, todos os participantes poderão contribuir no seu design e na sua dinâmica curricular. (SANTOS, 2003, p. 225).

Ele terá, portanto, que atentar para cuidados essenciais:

- criar *sites* hipertextuais que agreguem *intertextualidade*, conexões com outros *sites* ou documentos; *intratextualidade*, conexões com o mesmo documento; *multivocalidade*, agregar multiplicidade de pontos de vista; *navegabilidade*, ambiente simples e de fácil acesso e transparência nas informações; *mixagem*, integração de várias linguagens: sons, texto, imagens dinâmicas e estáticas, gráficos, mapas; *mulúmidia* integração de vários suportes midiáticos;
- potencializar *comunicação interativa síncrona*, comunicação em tempo real e *assíncrona*, comunicação a qualquer tempo — emissor e receptor não precisam estar no mesmo tempo comunicativo;
- Criar *atividades de pesquisa* que estimulem a construção do conhecimento a partir de situações-problema, onde o sujeito possa contextualizar questões locais e globais do seu universo cultural;
- criar ambiências para avaliação formativa, nas quais os saberes sejam construídos num processo comunicativo de negociações onde a tomada de decisões seja uma prática constante para a ressignificação processual das autorias e co-autorias;
- disponibilizar e incentivar conexões lúdicas, artísticas e navegações fluidas. (SANTOS, 2003).

O professor seria, então, aquele que oferece possibilidades de aprendizagem, disponibilizando conexões para recorrências e experimentações que ele tece com os alunos. Ele mobiliza articulações entre os diversos campos do conhecimento tomados como rede inter/transdisciplinar e, ao mesmo tempo, estimula a participação criativa dos alunos, considerando suas disposições sensoriais, motoras, afetivas, cognitivas, culturais, intuitivas, etc.

Conclusão

Em sala de aula, a docência interativa ocorre mediante participação, bidirecionalidade, multiplicidade de conexões e simulações/experimentação. Mesmo que não haja tecnologias digitais, é possível engendrar essa docência. Pode-se, por exemplo, investir em multiplicidade de nós e conexões — no sentido mesmo do hipertexto — utilizando textos, fragmentos da programação da TV, filmes inteiros ou em fragmentos, gravuras, jornais, música, falas, *performances*, etc. Nesse ambiente, o professor disponibiliza roteiros em rede e oferece ocasião de exploração, de permutas e potencializações (dos temas e dos suportes). Aí ele estimula a co-autoria e a fala livre e plural. Se não há computador e internet, bastará um fragmento em vídeo para detonar uma intrincada rede de múltiplas conexões com alunos e professor interagindo e construindo conhecimento.

Em uma palavra: a sala de aula infopobre pode ser rica em interatividade, uma vez que o que está em questão é o movimento contemporâneo das tecnologias, e não necessariamente, a presença da infotecnologia. E claro, repetimos, a multimídia digital interativa pode potencializar consideravelmente as operações realizadas na sua ausência. Em comparação, a sala de aula inforrica pode ter computadores ligados à internet e oferecer a cada aluno um

endereço eletrônico pessoal, mas não será interativa enquanto prevalecer a *pedagogia da transmissão*, ou mesmo o professor *parceiro*, o *conselheiro*, o *facilitador*. Isso sem falar dos *softwares educativos*, concebidos para potencializar a aprendizagem e o trabalho do professor, mas que possuem metodologias fechadas, não permitindo a participação direta do professor e dos alunos. *Softwares* que contêm aulas prontas (pacotes), sem possibilidade de personalização, de modificação de seus conteúdos porque são estáticos, fixos, com *links* arborescentes, limitados - aliás, são os que mais existem no mercado. Podemos concluir, então, que o que está em evidência é a imbricação de uma nova modalidade de comunicação e uma nova modalidade de aprendizagem na sala de aula presencial infopobre e inforrica e na educação *online*, algo que podemos chamar *sala de aula interativa*.

Sintonizado com a cibercultura e com a interatividade, o professor percebe que o conhecimento não está mais centrado no seu falar-ditar: percebe que os atores da comunicação têm a interatividade, e não, a separação da emissão e recepção própria da mídia de massa e da *cultura da escrita*, quando autor e leitor não estão em interação direta. Ele propõe o conhecimento atento a certos cuidados essenciais com a interlocução e, assim, redimensiona a sua autoria. Substitui a prevalência do falar-ditar, da distribuição pela perspectiva da proposição complexa do conhecimento, da participação ativa dos aprendizes que já aprenderam com o *videogame* e hoje aprendem com o *mouse*. Enfim, não foge à responsabilidade de disseminar um outro modo de pensamento, de inventar uma nova sala de aula, presencial e a distância (*onlinè*), capaz de educar, de promover Educação cidadã na cibercultura.

Assim, juntamente com a valiosa orientação dos nossos clássicos mestres da Educação, temos agora um novo paradigma comunicacional em emergência na cibercultura. Juntamente com os apelos da *escola democrática* e da *pedagogia do oprimido*, temos agora possibilidades de materialização de uma atitude comunicacional que não apenas atenta idealmente para a participação e para a dialógica, mas que também as promove concretamente no cotidiano da sala de aula presencial e a distância.

REFERÊNCIAS

- FREIRE, P. *Pedagogia da esperança*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.
- _____. *A importância do ato de ler...* São Paulo: Autores Associados/Cortez, 1982.
- _____. *Educação e mudança*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.
- GIBSON, W *Neuromancer*. São Paulo: Aleph, 1983.
- LEVY, P. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MACHADO, A. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 1993.
- MARCHAND, M. *Lês parads informationmh: du Minitel aux services de communication du futur*. Paris: Masson, 1987.