



Ambiente Moodle como Apoio ao Ensino em Publicidade e Propaganda.¹

Antonio Luis Lordelo Andrade²
Faculdades Jorge Amado
Mário Sérgio da Silva Brito³
Faculdades Jorge Amado
Universidade Estadual de Feira de Santana
Lynn Rosalina Gama Alves⁴
Faculdades Jorge Amado
Universidade do Estado da Bahia

Resumo

Este artigo traz um relato de experiência da mediação por suportes tecnológicos e telemáticos para a criação de novos espaços de aprendizagem nas disciplinas presenciais de Informática Aplicada à Publicidade e Propaganda e Planejamento e Produção Gráfica do Curso Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda das Faculdades Jorge Amado. Foi utilizado o ambiente Moodle como elemento de mediação e utilizadas diferentes práticas pedagógicas para estímulo à colaboração e construção do conhecimento, numa perspectiva que extrapola abordagens puramente tecnicistas na manipulação de softwares gráficos para a formação do publicitário.

Palavras-chave

Publicidade; Propaganda; Ensino; Educação a Distância; Apoio ao Ensino Presencial.

Introdução

O mundo atual nos confronta com uma série de questionamentos em todas as áreas. As bases teóricas, nas quais se fundamentam o projeto de modernidade e sua verdade absoluta, desabaram, levando-nos a questionar o paradigma da modernidade.

Nos dias atuais, ouvimos, vivemos e sentimos uma espécie de “deslocamento terminológico”, isto é, não se fala mais de capitalismo, os diferentes “ismos” ou luta de classes, burgueses ou operários, mas de crise de paradigmas, de pós-modernidade, de contemporaneidade e multireferencialidade. Significados e significantes que invadem o nosso universo simbólico, “impondo” a construção de novos olhares sobre os velhos problemas, novos saberes para compreender a nossa sociedade no Século XXI.

¹ Trabalho apresentado ao NP Publicidade, do VI Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.

² Mestre em Comunicação pela UFBA, Coordenador do Núcleo de Práticas Publicitárias das Faculdades Jorge Amado. (luislordelo@gmail.com).

³ Analista de Sistemas, Mestre em Saúde Coletiva pela UEFS, Coordenador de Educação a Distância das Faculdades Jorge Amado (mariobrito@academico.pro.br)

⁴ Pedagoga, Mestre em Educação e Comunicação pela UFBA, Coordenadora de Educação a Distância das Faculdades Jorge Amado (lynnalves@yahoo.com.br)



Frente a esta realidade que se delineia a cada dia, assumindo muitas vezes a forma de um rizoma⁵, como formar profissionais que possam atuar na sociedade contemporânea? Este questionamento vem ocupando o cenário político pedagógico nesta última década, influenciado pelo discurso neoliberal que orienta as políticas públicas educacionais enfatizando a formação do cidadão trabalhador flexível, adaptável às mudanças, desenvolvendo habilidades e competências básicas para atender à crescente e paradoxal demanda social, reivindicando trabalhadores para um mercado onde diversas profissões estão em freqüente processo de obsolescência.

Nesse contexto, a formação do publicitário não pode prescindir de seu posicionamento neste mercado imerso em diferentes tecnologias de informação e comunicação, que a cada dia transformam a prática profissional e sua relação com clientes e público-alvo. Assim, o ensino de informática aplicada à publicidade e propaganda torna-se um fundamento básico para o desempenho do aluno em todo o curso e na atuação profissional do egresso.

Contudo, muitas vezes, a mediação dos suportes tecnológicos e telemáticos para a criação de novos espaços de aprendizagem, parece seguir uma perspectiva neotecnista que enfatizam apenas o aspecto instrumental dos elementos tecnológicos sem percebê-los como locus de criação e recriação de discursos e práticas que possibilitem a construção de autonomia e autoria por parte dos sujeitos que imergem nesses novos ambientes.

É necessário então, que o professor amplie suas alternativas pedagógicas para estimular o aluno a enxergar os softwares e aplicativos que utilizam como uma atividade meio, como meros elementos que irão dar forma aos conceitos que estão representados em sua mente e que não são construídos unicamente por interação com o computador, ou seja, passam por sua formação como ser social, cultural e político.

Nesse cenário, mecanismos e interfaces utilizados na Educação a Distância emergem como uma possibilidade para o desenvolvimento e discussão destes aspectos, além de reforçar a colaboração como uma excelente forma de construção do conhecimento. Desta maneira, o professor deixa de ser a única referência do aluno, sai do papel de

⁵ O rizoma seria um sistema onde poderiam ocorrer conexões em qualquer sentido, conexões estas se dando em superfície, sem caráter hierárquico, onde “qualquer ponto pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo”, podendo inclusive ocorrer rompimento entre pontos, sem, no entanto, acarretar perdas ao sistema. Não existe ponto central no rizoma, um eixo a partir do qual emergiriam caminhos e pontos conectáveis. Apenas linhas, que apesar de guardarem uma organização, também suportam linhas de fuga, desterritorializações, multiplicidades.



oráculo para o de mediador ou facilitador, que conduz o aluno a seus objetivos e estimula que interajam entre si na ressignificação de saberes.

A integração de elementos da educação a distância para apoio ao ensino presencial, a partir do uso das tecnologias de comunicação e informação, vai além de intensificar um processo de auto-aprendizagem, exige um maior nível de autonomia e autoria por parte dos docentes-alunos, na medida em que os sujeitos aprendentes tornam-se atores e autores do processo.

A modalidade de ensino a distância no Brasil cresceu de forma significativa após a aprovação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação 9394/96 que regulamentou as práticas de educação a distância no ensino regular, criando assim, um novo espaço de aprendizagem que agora se constituía fora dos muros das salas de aula.

Emergem então, universidades virtuais que atendem a um número significativo de estudantes que buscam dar continuidade aos seus processos de formação sem muitas vezes se deslocar de suas casas.

Segundo dados da primeira edição do Anuário Brasileiro Estatístico de Educação Aberta e a Distância (ABRAED, 2005), lançado pelo Instituto Monitor e pela ABED (Associação Brasileira de Educação a Distância), em 2004 as matrículas em cursos de graduação e pós-graduação chegaram a 159.366 em 382 cursos autorizados pelo MEC (MARQUES, 2004).

Essas instituições que se configuram no espaço da Web possibilitam aos discentes a escolha de cursos e instituições que podem estar geograficamente localizadas em cidades distintas e agrupam pessoas de diferentes pontos do mapa, enriquecendo assim a discussão das temáticas tratadas nos cursos, já que possibilitam uma diversidade de olhares e saberes.

Desta forma, o Ensino on-line caracterizado pela mediação das mídias digitais e telemáticas ganha destaque no cenário pedagógico, não apenas nos cursos reconhecidos nesta modalidade, mas também nos cursos presenciais que passam a realizar disciplinas a distância, conforme a portaria 4.059/2004, que no seu Art. 1º, dispõem que as instituições de ensino superior poderão introduzir, na organização pedagógica e curricular de seus cursos superiores reconhecidos, a oferta de disciplinas integrantes do currículo que utilizem modalidade semi-presencial, sem exceder a vinte por cento do tempo previsto para integralização do respectivo currículo.

No entanto, apesar da legislação permitir a realização da disciplina nesta modalidade de ensino. A perspectiva aqui adotada é de unicamente utilizar as potencialidades da



educação a distância para apoio ao processo de aprendizagem, sem redução de carga horária presencial, constituindo-se assim, uma disciplina totalmente presencial com atividades extra-sala a distância.

Diante do exposto, este artigo tem como objetivo apresentar um relato de experiência da integração de interfaces de educação a distância para apoio ao desenvolvimento da disciplina Informática Aplicada à Publicidade, do segundo semestre do Curso de Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda das Faculdades Jorge Amado.

Considerações sobre a interação a Distância

A interatividade presente nos ambientes virtuais de aprendizagem, a possibilidade de desenvolver práticas mais colaborativas, promovendo espaços para a emergência de escritas hipertextuais, marcam de forma significativa o ensino on-line.

A interatividade é aqui compreendida como a possibilidade de intercambiar saberes, rompendo com a unidirecionalidade dos processos comunicacionais, promovendo desta forma, uma interação simultânea que enfatiza os aspectos quantitativos (número de pessoas interagindo) e principalmente qualitativos (variedade, riqueza e natureza das interações) (MACHADO, 1997; PRIMO, 2004; SILVA, 2000).

Desta forma, a interatividade passa ser compreendida como a possibilidade do usuário participar ativamente, interferindo no processo com ações, reações, intervindo, tornando-se receptor e emissor de mensagens que ganham plasticidade, permitindo a transformação imediata (LÉVY, 1994), criando novos caminhos, novas trilhas, novas cartografias, valendo-se do desejo do sujeito. Acrescenta-se também a capacidade desses novos sistemas de “acolher as necessidades do usuário e satisfazê-lo” (BATTETINI, 1996, p. 67).

Tais características podem promover a emergência de uma inteligência coletiva que na perspectiva de Lévy é “globalmente, distribuída, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que conduz a uma mobilização efetiva das competências” (1998, p.38).

Contudo, nossa experiência em cursos híbridos e/ou com a mediação dos ambientes virtuais nas disciplinas presenciais seja nas Faculdades Jorge Amado (FJA), na Universidade do Estado da Bahia (UNEB) e na Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS) sinalizam dificuldades por parte de alunos e professores em interagirem com a lógica hipertextual e interativa desses espaços de aprendizagem, que exigem uma postura diferenciada.



Os alunos apresentam dificuldades em relação a autoria, a colaboração e a autonomia, isto é, os processos educacionais nos quais fomos formados não primavam pelo desenvolvimento destas competências que passam a ser exigidas nos espaços on-line, já que é fundamental exercitar a prática da leitura e escrita, nas quais os cursistas precisam se autorizar e construir coletivamente respeitando as diferenças que emergem nas relações interpessoais independente do espaço em que se encontram.

Já os professores tendem a transpor as suas práticas presenciais para os espaços on-line, sem atentar para a peculiaridade desses lócus de aprendizagem, nos quais não basta adotar uma perspectiva instrucionista ou enfatizar os processos de auto-formação que descaracterizam as situações didáticas. Outro aspecto que interferem na relação do professor/ambientes on-line é a dificuldade em interagir com a tecnologia de maneira geral, adotando uma certa descrença nas possibilidades pedagógicas destes elementos. Tendem a utilizar as tecnologias e/ou os ambientes on-line por pressão da instituição na qual estão inseridos. Tais posturas já levam ao fracasso da proposta antes mesmo de começar.

Espaço de formação on-line – O Moodle

O espaço destinado ao desenvolvimento de atividades on-line pode ser alvo de inúmeras discussões, envolvendo diversos aspectos tecnológicos, financeiros, administrativos e/ou pedagógicos. Nesse contexto, não pretendemos aqui ressaltar a tecnologia por nós utilizada como superior a nenhuma outra sob quaisquer aspectos. Buscamos, explorar suas funcionalidades e discutir seu potencial pedagógico para o atendimento de demandas educacionais de portes variados.

O Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) é um ambiente de aprendizagem a distância que foi desenvolvido pelo australiano Martin Dougiamas em 1999. É considerado um Software Livre. Este termo tem diversos aspectos envolvidos, mas, numa tradução simples e rápida, podemos dizer que é um software gratuito, podendo ser baixado, utilizado e/ou modificado por qualquer indivíduo em todo o mundo.

Assim, este ambiente vem sendo utilizado por diversas instituições no mundo todo, possuindo uma grande comunidade cujos membros estão envolvidos em atividades que abrangem desde correções de erros e o desenvolvimento de novas ferramentas à discussão sobre estratégias pedagógicas de utilização do ambiente e suas interfaces.



Podemos dizer que qualquer instituição que utilize o ambiente Moodle, com qualquer fim que seja, está colaborando com o seu desenvolvimento de alguma maneira, mesmo que de forma simples, como divulgar sua existência e possibilidades, identificar problemas ou experimentar novas perspectivas pedagógicas. Estas simples contribuições se propagam por meio de uma livre cadeia de interações entre os indivíduos, percorrendo uma rede de relacionamentos que pode, em pouco tempo, ser apropriada por toda a comunidade.

Como qualquer outro LMS (*Learning Management System*), o Moodle dispõe de um conjunto de ferramentas que podem ser selecionadas pelo professor de acordo com seus objetivos pedagógicos. Dessa forma podemos conceber cursos que utilizem fóruns, diários, chats, questionários, textos wiki, objetos de aprendizagem sob o padrão SCORM, publicar materiais de quaisquer tipos de arquivos, dentre outras funcionalidades.

Contudo, ressaltamos este ambiente em particular, por ele permitir que estes mecanismos sejam oferecidos ao aluno de forma flexibilizada, ou seja, o professor, além de poder definir a sua disposição na interface, poderá utilizar metáforas que imputem a estas ferramentas diferentes perspectivas, que apesar de utilizarem a mesma funcionalidade, se tornem espaços didáticos únicos. Assim, um simples Chat, pode ser utilizado com um espaço para discussão de conceitos relacionados a um tema, como pode ser chamado de “Ponto de Encontro” e ser utilizado para estimular o estabelecimento de vínculos entre os participantes do curso ou comunidade. Parece simples, mas os resultados são importantes, já que esta decisão não depende da interferência de qualquer profissional da área de tecnologia ou design, o próprio professor que diante das particularidades de seu corpo discente é quem vai decidir que novos espaços podem ser criados e refletir sobre a possível intervenção destes no processo ensino-aprendizagem. Porém, vale ressaltar que a parceria com profissionais de design instrucional pode potencializar os resultados pretendidos.

Da mesma forma podemos criar metáforas para outras ferramentas como o fórum, que pode se tornar um portfólio, um repositório de atividades, um relatório de atividades de campo, além de um espaço para discussão de conceitos. Ao mesmo tempo, um glossário pode ser usado com um dicionário, uma FAQ, um pequeno manual, dentre outras alternativas. É bom lembrar, que o uso de uma ação ou atividade para uma ferramenta não inviabiliza outras possibilidades, pois cada uma delas pode ser inserida no mesmo curso quantas vezes e em que posição ou momento o professor achar necessário.



Nesta perspectiva, concebemos o ambiente virtual como mais do que um simples espaço de publicação de materiais, permeado por interações pré-definidas, mas como um local onde o professor espelhe as necessidades de interação e comunicação que cada contexto educacional lhe apresente em diferentes momentos e situações.

Logicamente, entendemos as necessidades de padronização e em certos casos de engessamento da estrutura do ambiente para cursos realizados completamente à distância e que serão oferecidos em larga escala, visto a necessidade administração de conteúdos e pessoal envolvido. Logo, esta forma de pensar o ambiente virtual nos parece mais adequada para a utilização do ambiente como apoio ao ensino presencial, podendo testar novas perspectivas sem prejuízo ao processo ensino-aprendizagem, já que correções podem ser feitas ao longo do caminho e discutidas durante o curso com os alunos.

Conhecendo o Moodle um pouco melhor

O moodle é dotado de uma interface simples, seguindo uma linha de portal. As páginas dos cursos são divididas em três colunas que podem ser personalizadas pelo professor, inserindo elementos em formato de caixas como Calendário, Usuários Online, Lista de Atividades, dentre outros. Estas caixas são dispostas nas colunas à direita e à esquerda da tela podendo ser deslocadas de um lado para o outro pelo professor.

Na Coluna Central encontramos um conjunto de caixas que podem representar a seqüência de suas aulas por meio de uma lista de tópicos numerados ou datados semanalmente ou, se preferir, criar áreas para agrupar conteúdos ou atividades semelhantes. Por exemplo, poderia criar uma Área de Convivência, para o registro de notícias relacionadas ao curso, um bate papo livre e um fórum para discussão geral, uma Área de Conteúdo, para inserir os textos, imagens e apresentações relativos à temática em foco, uma Área de Atividades, para orientar as atividades a serem realizadas e/ou entregues ao professor e, finalmente, uma Área de Interações, para dispor os mecanismos de interações que o professor achar conveniente para realizar a mediação pedagógica do curso.

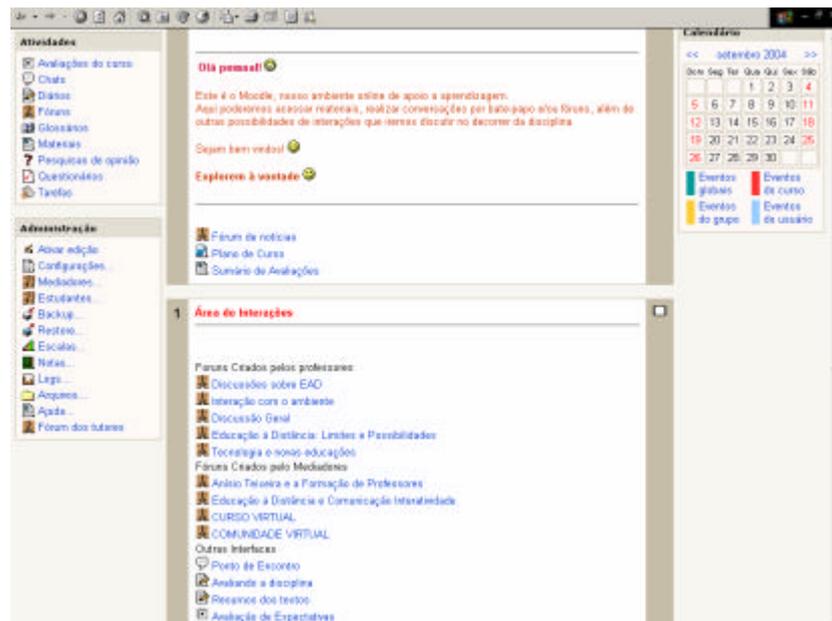


Figura 1: Página Inicial de uma disciplina no Moodle

Esta coluna central, então, é o local onde o curso será efetivamente realizado. Optamos por criar espaços definidos, ao invés de trabalhar com uma caixa para cada semana e nela colocar as ferramentas a serem utilizadas naquele período, pois notamos uma certa confusão dos alunos na rolagem e localização dos conteúdos e interações para cada momento do curso e, ainda, um sentimento de frustração caso alguma semana estivesse vazia, por não haver conteúdo a ser explorado ou por estarmos ainda desenvolvendo alguma atividade iniciada em outro tópico.

As ferramentas podem ser agrupadas dentro de cada caixa, separando-as por rótulos de texto, como na figura 1, podendo ainda, serem identadas, criando uma hierarquia como em um sumário de um livro.

Todas as atividades inseridas pelo professor, como um chat ou uma tarefa com entrega de um arquivo, são automaticamente inseridas no calendário, onde basta o aluno colocar o mouse sobre a data em destaque e será exibido um rótulo com a descrição da atividade a ser desenvolvida naquele dia.

Os questionários podem ser personalizados pelo professor, criando questões de múltipla escolha, associação, resposta breve, verdadeiro ou falso, dentre outras. Estas questões vão formar um banco de perguntas que o docente poderá utilizar para fazer parte de quantos questionários ele desejar e ainda poder compartilhar este conteúdo com toda a comunidade de professores do ambiente.

Ao criar as questões, o professor irá identificar as respostas a elas associadas, falsas e verdadeiras, indicando ou não um feedback para o aluno no caso dele acertar ou errar a questão. Assim, poderá dizer ao aluno mais do que simplesmente “você errou a questão”, mas dizer a ele que caminhos seguir para que possa responder corretamente, indicando, por exemplo, referências bibliográficas relacionadas.

Os fóruns são ferramentas extremamente poderosas no Moodle, que como já dissemos, podem ser utilizadas com diversas perspectivas pedagógicas. Seu formato é bem aceito pelos alunos, pois além de apresentar o encadeamento das discussões, identifica os autores das mensagens por meio da sua foto, que foi previamente inserida no seu perfil. Isto gera um maior sentimento de vínculo entre os alunos, já que personalizam a mensagem, diminuindo a sensação de estar conversando com a máquina.



Figura 2: Fórum de Discussão no Moodle

Estas são apenas algumas das ferramentas disponíveis no Moodle. Além delas muitas outras podem ser utilizadas pelo professor a partir da versão disponibilizada pela comunidade Moodle. No entanto, outras alternativas vem sendo desenvolvidas em todo o mundo, algumas delas estão disponíveis no site da comunidade (www.moodle.org), outras estão em fase experimental e, ainda, qualquer pessoa pode desenvolver novas ferramentas e inseri-las no seu ambiente Moodle e quem sabe no futuro compartilhar com os demais.

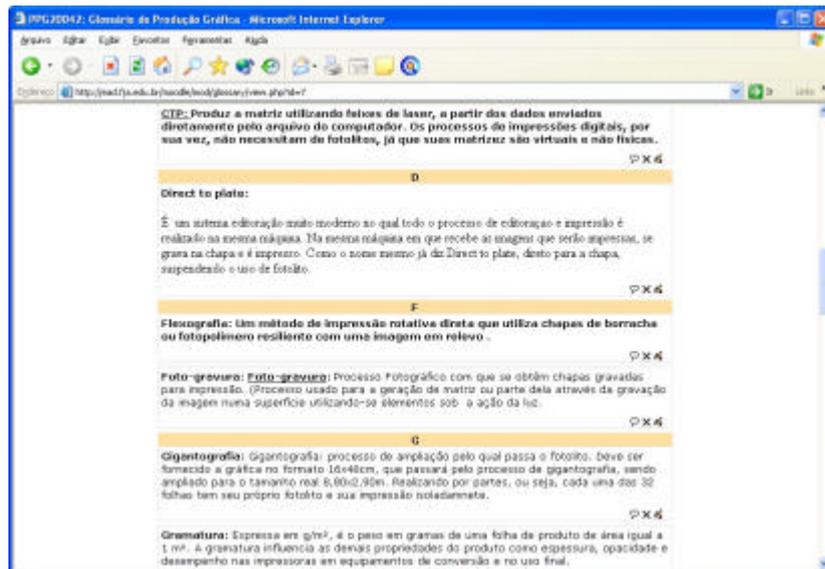
A Dinâmica das Disciplinas

O Moodle vem sendo utilizado como ambiente apoio ao ensino presencial desde o segundo semestre de 2004 nas disciplinas de Informática Aplicada à Publicidade e Planejamento e Produção Gráfica.



Foram criados espaços diferenciados de interação, determinando áreas onde os alunos podiam discutir livremente, utilizando uma ferramenta de bate-papo, que denominamos ponto de encontro, e um fórum, que denominamos discussão aberta. Neles o aluno pode interagir com os demais sem as amarras da contextualização teórica, permitindo assim que adquirissem maior familiaridade com o ambiente.

Na disciplina de Planejamento e Produção Gráfica, foi criado um glossário, onde os alunos postavam termos e suas respectivas definições, construindo um repositório de informações relevantes sobre processos gráficos. Outros alunos colaboraram inserindo comentários, complementando as informações postadas pelo colega.



Foram, ainda, criados fóruns de discussão para elaboração de portfólios de atividades, onde cada tópico de discussão era usado para postar os trabalhos dos alunos. Esta metodologia serviu para que os alunos tivessem um histórico de sua produção, podendo notar sua evolução do início ao fim da disciplina. Ao mesmo tempo, foi importante para compartilhar com os demais alunos, aprendendo uns com os outros pela observação de outros trabalhos. Isso trouxe a discussão para dentro da sala de aula, onde um aluno questionava o outro sobre a forma como as peças foram desenvolvidas.



Essa discussão evoluiu aos poucos para fora da sala de aula. Os alunos espontaneamente passaram a comentar os trabalhos dos colegas, sugerindo modificações e levantando



questões sobre o conceito utilizado. Ao perceber esta atitude, os professores passaram a estimular este tipo de discussão para todos os trabalhos postados, ou seja, sua atividade era desenvolver o seu trabalho e ainda comentar o que foi desenvolvido pelos colegas. O professor intervinha, consolidando e sistematizando as sugestões emitidas pelos alunos, postando um comentário corroborando à discussão, discordando ou trazendo novos elementos.

Neste fórum todos os participantes podem iniciar novas discussões.

Adicione um novo tópico de discussão

Tópico	Autor	Comentários	Última mensagem
Relatura Johnson's baby	Jaqueline Brito	1	Sandra Castro Thu, 6 Apr 2006, 09:57
Anuncio de revista	Daniel Fovaret	12	Hugo Vasconcelos Tue, 21 Mar 2006, 15:15
relatura de revista	Luciene Nunes de Almeida	14	Hugo Vasconcelos Tue, 21 Mar 2006, 15:12
AMENCO	Cassiana Pedreira	16	Hugo Vasconcelos Tue, 21 Mar 2006, 15:18
anuncio que fz	Priscila coroa	13	Hugo Vasconcelos Tue, 21 Mar 2006, 15:09
Relatura de anuncio	Sandra Castro	14	Hugo Vasconcelos Tue, 21 Mar 2006, 15:06
Relatura de revista	Luciene Soares	8	Hugo Vasconcelos Tue, 21 Mar 2006, 15:07
Anuncio de Revista	Spook Diego	12	Hugo Vasconcelos Tue, 21 Mar 2006, 14:48
relatura de revista	Riigo Sando	15	Hugo Vasconcelos Tue, 21 Mar 2006, 14:44
Relatura da revista	Leonardo Rocha	8	Hugo Vasconcelos Tue, 21 Mar 2006, 14:14
Relatura anuncio	Clodoveo Soares Junior	8	Hugo Vasconcelos Tue, 21 Mar 2006, 14:18
Anuncio	Tatiane Almeida	13	Hugo Vasconcelos Tue, 21 Mar 2006, 14:09
Anuncios (Criado e Original)	Hugo Vasconcelos	14	Spook Diego Tue, 19 Mar 2006, 21:56
Relatura de revista	Luciene Soares	1	Leonardo Rocha Fri, 17 Mar 2006, 13:38
Relatura de revista	Luciene Soares	0	Luciene Soares Mon, 13 Mar 2006, 22:38

Você acessou como **Mato Brito (Gar)**
Iniciante2006-1

Re: Anuncio de revista
por Sandra Tereza Toledo - Friday, 17 March 2006, 19:02
Acho que contém muita informação no anúncio e a fonte muito grande, podia melhorar
[Mostrar principal](#) | [Interromper](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)
8/10

Re: Anuncio de revista
por Carlos Meneses - Friday, 17 March 2006, 19:36
po brother na boa acho q vc jogou as imagens com pouca resolução e muito soltas na pagina...
[Mostrar principal](#) | [Interromper](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)
0/10

Re: Anuncio de revista
por Spook Diego - Friday, 17 March 2006, 19:45
Ap prisão da bofia...
tá legal mas, concordo com carlos jogou as imagens com pouca resolução e deveria jogar uns efeitos atrás de degradê e tal...
mas, ah isso ai... tudo na vida precisa de prática e eu sei que vc é capaz...
fz meu parceiro de guerra...
Spook
[Mostrar principal](#) | [Interromper](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)
8/10

Re: Anuncio de revista
por Jaqueline Brito - Friday, 17 March 2006, 19:37
Gatinho...
acho que vc deveria ter usado algum efeito e tambem achei as imagens soltas... beijos
[Mostrar principal](#) | [Interromper](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)
8/10

Re: Anuncio de revista
por Luciene Soares - Friday, 17 March 2006, 19:40



Considerações Finais

Aderir ao modismo das tecnologias pode se constituir em um grande equívoco se os profissionais envolvidos persistirem em uma concepção instrumental da técnica, resgatando os princípios da tendência tecnicista que entre outros pontos, enfatizava os meios em detrimento dos fins; limitarem-se em transpor as práticas presenciais para os ambientes de ensino on-line; insistirem na fragmentação do fazer pedagógico, delimitando o papel do professor a mero tutor que muitas vezes apenas executa a proposta de trabalho sem ter participado da sua concepção e elaboração.

Discutir a presença dos elementos tecnológicos na sociedade contemporânea se constitui em condição sine-qua-non. Pensá-los como elementos mediadores do fazer pedagógico é o nosso grande desafio, já que a interação com estes suportes deve se constituir em condição básica para o processo de formação de docentes seja no nível inicial ou continuada, contribuindo assim, para uma melhora significativa da práxis pedagógica destes professores.

Portanto, faz-se necessário redesenhar currículos que dêem conta de processos de comunicação não mais unidirecionais, que superem a transmissão e a mera reprodução oral dos conhecimentos.

Uma instituição formadora de profissionais deve estar à frente na valorização da construção coletiva, da criatividade, da aprendizagem através da imagem, do audiovisual, das trocas, da constante interação, privilegiando além do cognitivo, o afetivo e o intuitivo. Todas estas possibilidades estão potencializadas nas tecnologias de comunicação e informação presentes nos ambientes de ensino on-line.

Referências bibliográficas

ALVES, L. R. G.; BRITO, M. S. S. O Ambiente Moodle como Apoio ao Ensino Presencial. In: 12º Congresso Internacional de Educação a Distância, 2005, Florianópolis. 12º Congresso Internacional de Educação a Distância, 2005

BATTETINI, G. Semiótica, computação gráfica e textualidade. PARENTE, A. (Org.). Imagem máquina - A era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996, p. 65-71.

BRASIL/MEC/SEED. Portaria n.º 4059. Brasília, MEC, dez./2004.

BRASIL/MEC/SEED, Portaria n.º 2.253. Brasília, SEED/MEC, out./2001



BRASIL/MEC/SEED. Decreto n.º 2.494. Brasília, MEC, fev./1998.

BRASIL/MEC/ Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, MEC, dez./1996

BRASIL/MEC/SEED, Programa Nacional de Informática na Educação. Brasília, SEED/MEC, nov./96

LÈVY, Pierre. As tecnologias da inteligência - o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

_____.A inteligência colectiva - Para uma antropologia do ciberespaço. Lisboa: Ed. Instituto Piaget, 1994.

_____. Cibercultura. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

MACHADO, Arlindo. Hipermídia: o labirinto como metáfora. In: DOMINGUES. Diana (org). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997, p. 144-154.

_____. Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento. In: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira; CASSOL, Marcio Borges Fortes. Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias. Disponível na URL: <<http://www.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/pgie.htm>>. Acesso em: 15 jul. 2004

RHEINGOLD, Howard. A comunidade virtual. Lisboa: Gradiva, 1997.

SANTOS, Boaventura de Sousa. Um discurso sobre as ciências, 10ª ed. Porto:Afrontamentos, 1998.

SILVA JUNIOR, João dos Reis. Reformas do estado e da educação e as políticas públicas para a formação de professores a distância: implicações políticas e teóricas. In: Revista Brasileira de Educação – ANPED. Rio de Janeiro, Set/dez 2003, p. 78-94.

SILVA, Marcos. Sala de aula interativa. Rio de Janeiro: Quartet, 2000 a.

_____. Educação online. São Paulo: Loyola, 2003.

MARQUE, C. País teve mais de 1,1 milhão de alunos no ensino a distância em 2004. Disponível em <<http://www.elearningbrasil.com.br/home/noticias/clipping.asp?id=2153>>. Acesso em: 19 abr. 2005.



PRIMO, A. F. T.; CASSOL, M. B. F. **Explorando o conceito de interatividade** : definições e taxonomias. Disponível em: < <http://www.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/pgie.htm>>. Acesso em: 15 jul. 2004.