

Sala de Aula Interactiva.

Laura Coutinho

Autor: Marco Silva.
Editora Quartet, 2002.

La Internet, allá de permitir la participación y lo acceso de un universo de informaciones, ayuda a integración de equipos para trabajo cooperativo, aunque ellas estén en cualquier tempo o lugar - factor que hace diferencia de cualquier otra innovación de tecnología reciente en los últimos tempos e que llega apalancando la Educación a Distancia. En los últimos cinco años, muchas instituciones, universidades e empresas, iniciaran la producción de sistemas de encargos de cursos, llamados LMS - Learning Management System -, para lo ofrecimiento de cursos online. Esos sistemas tienen modernizado mucho, todavía, del punto de vista pedagógico, los cursos ministrados persistan en lo modelo tradicional de enseñanza, subutilizando la Internet.

Lo libro "Sala de Aula Interactiva", de Marcos Silva, discute la nueva sala de aula, siendo por supuesto, una excelente referencia para quien desea trabajar con a Educación a distancia, con referencia en la Web. Elle presenta la educación por la Internet como una grande pelea para el profesor acostumbrado al modelo clásico de enseñanza de la sala de aula presencial. Son representados dos universos desiguales, en relación con el paradigma comunicacional dominante en cada uno: entre que la sala de aula tradicional esta vinculada al modelo unidireccional "uno-todos", que separa emisión activa y recepción pasiva, la sala de aula online esta en la perspectiva del interactividad traducida como colaboración "todos-todos" y como "haga tu mismo".

Silva alerta para la dificultad del profesor. "No es fácil salir de un paradigma de enseñanza, insertado no hablar adagio del profesor y en la repetición que fue hablado por él, para la interactividad de la Internet; con eso, la violencia con la naturaleza de la nueva mídia es presente. Desarrollar cursos con relación a Web que traducen una pedagogía diferenciada requiere, fermentas y una postula educacional nueva, con pretensión de permitir la participación y la cooperación de los aprendices en la construcción del conocimiento.

Allá de la posibilidad de interactividad, la Web facilita lo alumno buscar lo contenido que más interesa él, intervenido en lo curso. Eso deja lógica por supuesto la posibilidad del alumno salir de la condición de espectador (reduciendo la mira, oír, copiar, y hacer obligaciones) para una persona más participativa que cría, que cambia, hace muchas cosas y se torna un creador del aprendizaje. Es necesario que el profesor ayude lo alumno en la selección de las informaciones, visando desarrollar nuevas competencias y habilidades.

Como dice Silva, de "presentador que separa tablado y platea, lo profesor estas a ser un arquitecto de trayectos, orador de las inteligencias múltiples y ancho. En el ambiente online lo profesor, en vez de la memorización y de la transmisión, debe ofrecer el aprendizaje a los alumnos, modelando los dominios del conocimiento como espacio abierto para navegación".

Lo alumno aprendió con lo "control remoto de la tv, con joystick del videogame y ahora aprende con lo mouse", ten la comprobación Silva. Esa dirección resulta en "migración de la recepción pasiva para una nueva recepción que evita acompañar argumentos lineares que no autoriza una interferencia, agregación, modificación"

Resultando en esas ideas, Silva recomienda: "para no violentar ese alumno y también la Internet, el profesor necesita aprender con lo webdesigner y no más con lo presentador de tv, que es un narrador que atrae lo espectador de una manera más o menos seductora para su recita, lo profesor de la rede hace un aglomerado de territorios abiertos a navegaciones y aceptando a interferencias, a manipulaciones, dejando que lo alumno edifique sus mapas y guíe sus exploraciones. El profesor está a saber que la tela de televisión es para mirar y del computador es para cambiar informaciones".

Finalmente, Silva presenta lo "Parangolé" del Oiticica como una referencia para el profesor aprender a promover la interactividad en sala de aula online, como también en sala "infopobre", presencial. Lo Parangolé es la simbolización de la participación activa del espectador, solicitado a interactuar y completar los significados, tal como acontece en la Web, cuando lo alumno, estimulado por lo profesor, cambia sus experiencias como otros participantes, en un proceso cooperativo, de interferencia y de ante-creación.