

Gêneros digitais: navegando rumo aos desafios da educação a distância

Ivanda Maria Martins Silva
UFRPE - martins.ivanda@gmail.com

RESUMO: Os novos suportes de comunicação e os ambientes virtuais de aprendizagem estão re-dimensionando as práticas de linguagem na cibercultura. Os gêneros digitais ou e-gêneros orientam a comunicação online e influenciam as interações síncronas e assíncronas no contexto da educação a distância. Pretende-se discutir os gêneros digitais recorrentes na educação a distância, considerando as características do ambiente virtual moodle.

PALAVRAS-CHAVE: gêneros digitais, educação a distância, ambientes virtuais.

ABSTRACT: The new media of communication and virtual learning environments are changing the language practices in cyberculture. The digital genres or e-genres guide to online communication and influence the synchronous and asynchronous interactions in the context of distance education. This paper intends to discuss about digital genres applicants in distance education, considering the characteristics of the virtual environment moodle.

KEYWORDS: genres digital; distance education, virtual environments.

Introdução

A educação a distância explora certas técnicas de ensino, incluindo as hipermídias, as redes de comunicação interativas e todas as tecnologias intelectuais da cibercultura. (LÉVY, 1999). Na era da cibercultura, em que a interatividade ganha destaque, novas competências são requeridas, devido à superabundância de informações e à mobilidade do ciberespaço, o qual funciona como uma imensa rede de conexões, promovendo a ampliação da “inteligência coletiva”. (LÉVY, 1999).

As práticas de linguagem começam a sofrer transformações diante da rapidez das trocas comunicativas e dos e-gêneros ou gêneros digitais. E-mails, chats, blogs, microblogs, fóruns de discussão, entre outros, tornam-se gêneros cada vez mais conhecidos dos internautas. Os usuários da Internet se adaptam às convenções desses novos modelos e buscam aperfeiçoar estratégias comunicativas, visando à eficácia das interações no ciberespaço. Segundo Crystal (2001), pode-se considerar que o impacto da Internet é menor como revolução tecnológica do que a mudança nos modos sociais de interagir linguisticamente.

Com as mudanças e os avanços tecnológicos, a educação a distância vem re-dimensionando as práticas comunicativas nos ambientes virtuais de aprendizagem (AVA). Os cursos a distância são desenvolvidos em ambientes virtuais de aprendizagem, como, por exemplo, o Moodle (*modular object oriented distance learning*), ou seja, um sistema aberto para gerenciamento de cursos, destinado a auxiliar educadores na produção de cursos *online*. O ambiente virtual de aprendizagem assume o papel de uma espécie de hipergênero, promovendo o diálogo entre vários gêneros digitais usados para apoiar a aprendizagem dos alunos na educação *online*.

Neste trabalho, alguns gêneros digitais serão priorizados, tais como: fórum, chat, blog, glossário, quiz, no sentido de ampliar o debate sobre os gêneros no ambiente virtual Moodle amplamente usado na educação a distância.

1. Os gêneros digitais nos ambientes virtuais de aprendizagem

Na educação a distância, os fluxos de interação ocorrem nos ambientes virtuais de aprendizagem. Esses ambientes são formados por um conjunto de ferramentas para a construção, disponibilização e manipulação de material instrucional. Este conjunto de ferramentas, além de conter recursos para a manipulação de textos e gráficos, contém dispositivos para organizar dados, gerenciar informações administrativas e conteúdos sobre acompanhamento da aprendizagem do aluno, considerando a participação dos educandos em testes, avaliações, processos de comunicação síncrona e assíncrona.

Pode-se dizer que:

Os AVA consistem em mídias que utilizam o ciberespaço para veicular conteúdos e permitir interação entre os atores do processo educativo. [...] Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) consiste em uma opção de mídia que está sendo utilizada para mediar o processo ensino-aprendizagem a distância. (PEREIRA, SCHMITT, DIAS, In: PEREIRA, 2007, p.05).

Nos ambientes virtuais, os indivíduos tornam-se capazes de interagir, utilizando as ferramentas tecnológicas para elaborar e socializar suas produções. Desse modo, a construção da aprendizagem revela-se colaborativa, na medida em que os sujeitos produzem, (re)avaliam,

socializam, constroem e reconstróem os diversos percursos que levam à construção do conhecimento.

Os ambientes virtuais podem ser utilizados como suportes para sistemas de educação a distância, realizados exclusivamente *online*, bem como para apoio às atividades presenciais. Nesses ambientes, a comunicação mediada por computador (*e-comunicação*) é efetivada nos espaços virtuais e pode ser realizada de três maneiras: comunicação de *um para um*, comunicação de *um para muitos* e comunicação de *muitos para muitos*.

Na comunicação de *um para um*, o processo de transmissão da informação limita-se ao envio e ao recebimento da mensagem. Como exemplo, podemos colocar o caso das mensagens individuais que os professores usam constantemente nos ambientes virtuais, como pequenos avisos, recados, informes, publicados. O envio de mensagens assume a função do *e-mail*, podendo-se estabelecer a comunicação entre um determinado participante que envia a sua mensagem para outro.

A comunicação de *um para muitos* é caracterizada pela existência de um mediador, o qual estabelecerá regras de conduta, fazendo as intervenções necessárias. Podemos citar como ferramenta para utilização desta forma de comunicação os fóruns de discussão. Na comunicação de *muitos para muitos ou comunicação estrelar*, os integrantes destes ambientes agem de forma colaborativa, ou seja, todos participam da criação e desenvolvimento das comunidades e respectivas produções.

As tecnologias da informação e comunicação permitem criar ambientes ricos em possibilidades de aprendizagem, nos quais as pessoas podem aprender qualquer coisa sem precisar fazer uso do processo de ensino formal. As pessoas podem fazer uso de ambientes que venham a construir o conhecimento de forma colaborativa e cooperativa.

Como se pode notar, os ambientes virtuais de aprendizagem são espaços de interação, encontros virtuais entre docentes e discentes, locais em que os percursos de aprendizagem vão sendo construídos de forma colaborativa.

Batista (2000) define o AVA como lugar, onde estudantes e professores podem interagir psicologicamente com relação a certos conteúdos, por meio de métodos e técnicas previamente estabelecidos, visando à construção de conhecimentos. Ainda conforme Batista (2000), o AVA revela-se como espaço propício para que os estudantes obtenham recursos informacionais e meios didáticos para interagir e realizar as atividades de acordo com as metas e propósitos educativos estabelecidos. Batista (2000) também aborda dois elementos fundamentais na concepção de um AVA: a) *o desenho instrucional*, ou seja, a forma como se planeja o ato educativo; b) *o desenho da interface*, ou seja, a expressão visual e formal do AVA.

Dentre os ambientes virtuais de aprendizagem, o *Moodle* vem conquistando papel de destaque no campo da educação a distância. Uma das principais vantagens do *Moodle* sobre outras plataformas aponta para aprendizagem construída paulatinamente na interação entre os sujeitos participantes dos fluxos educacionais. Nesse sentido, os alunos são estimulados à construção de aprendizagens significativas, de modo colaborativo, a partir dos processos de mediação tecnológica e pedagógica.

No *Moodle*, o acompanhamento dos alunos é realizado a partir de relatórios de acesso, os quais permitem a visualização das atividades realizadas e o registro do parecer descritivo da avaliação. Podem-se visualizar as mensagens postadas por determinado aluno de forma isolada ou ainda apresentar uma lista de enunciados, citações e acessos de forma agrupada. O *Moodle* apresenta diversas ferramentas que

podem facilitar as interações entre docentes e discentes, apoiando a formação de comunidades virtuais de aprendizagem, bem como a construção de aprendizagens significativas na educação *online*.

Os ambientes virtuais de aprendizagem são espaços para leitura, escrita e processamento textual, considerando a integração entre diversos gêneros digitais. Conforme Marcuschi (2003, p. 30), os gêneros textuais precisam ser compreendidos como “artefatos culturais construídos historicamente pelo ser humano”. Sob esse aspecto, diante do contexto dinâmico da cultura digital, o debate sobre os gêneros são re-dimensionados para os novos suportes de comunicação, percebendo-se o ciberespaço e os ambientes virtuais de aprendizagem como novos domínios para as relações sociais entre os sujeitos, bem como para novas estratégias comunicativas usadas nos gêneros digitais.

Nos ambientes virtuais, podemos notar a intertextualidade intergêneros (MARCUSCHI, 2003), se considerarmos o AVA como espécie de hipergênero (BONINI, 2004, SOUZA, 2009), espaço de convergência entre diferentes gêneros que promovem interações síncronas e assíncronas entre docentes e discentes no contexto da educação a distância. Os ambientes virtuais funcionam como “constelações de gêneros digitais”, termo sugerido por Araújo (2005). Sob esse aspecto a confluência de diferentes gêneros, linguagens e ferramentas midiáticas transformam o AVA em um espaço dinâmico, onde som, imagem, textos verbais e não-verbais, hipertextos, e-books, vídeoaulas e outros recursos motivam a aprendizagem dos alunos.

Neste trabalho, será priorizado o ambiente virtual Moodle usado no contexto da educação a distância para apoiar a aprendizagem dos alunos. Nas interações virtuais do Moodle, alunos e professores podem utilizar diversos gêneros digitais, no sentido de manter fluxos contínuos de comunicação nos processos de ensino-aprendizagem. Dentre os

gêneros digitais mais utilizados no ambiente virtual, destacam-se: perfil do usuário, chat, fórum de discussão, quiz, blog, wiki, como veremos a seguir:

Perfil do usuário

Ao acessar o ambiente Moodle, o usuário pode criar o seu próprio perfil, colocando dados pessoais, como conta do *e-mail*, informações profissionais, dados acadêmicos e outros comentários. Ainda na composição do perfil, pode-se colocar uma foto do usuário para facilitar a interação no AVA. Em síntese, o perfil é um espaço para a apresentação geral do usuário, no sentido de estreitar as relações interpessoais mediadas pelas tecnologias da informação e comunicação. A construção do perfil envolve características multimodais, aproximando imagem, textos verbais e não-verbais no mesmo espaço virtual.

Chat

O gênero *chat* é uma sessão de bate-papo que tem muita relevância na educação *online*. O *chat* permite a realização de uma discussão virtual via *web* em modalidade síncrona, ou seja, os participantes da sessão de *chat* precisam estar conectados de forma simultânea. O *chat* é importante para minimizar a sensação da distância física (espacial-temporal), permitindo que a interação entre professores e alunos revele-se mais estreita e intensa. Na educação a distância, é importante que o *chat* seja utilizado não apenas para tirar dúvidas, mas também para ampliar discussões e debates temáticos. Por isso, investir em sessões temáticas de *chat* com participantes convidados poderá dinamizar a aprendizagem dos alunos.

Os *chats* assemelham-se às conversações orais espontâneas, revelando traços de oralidade na tentativa de representar, ou melhor, simular as interações face a face. Nesse sentido, os *chats* podem ser compreendidos como transmutações de conversas espontâneas, muito frequentes na oralidade e agora representadas nas mídias digitais. Bakhtin (1992) já abordava o diálogo entre gêneros e a sua transmutação para ampliar as reflexões sobre o surgimento e a formação de novos gêneros. Desse modo, podemos perceber como o *chat*, usado nos ambientes virtuais, apresenta aproximações com as conversas espontâneas da oralidade nas interações face a face.

Nos *chats*, o diálogo centraliza-se entre duas ou mais pessoas, revelando a interatividade como recurso primordial na rápida troca de turnos conversacionais. É interessante observar que, no ciberespaço, por meio dos *chats* abertos, os internautas podem esconder suas identidades, criando apelidos virtuais (*nicknames*). Esse fato está diretamente relacionado com a intersubjetividade nas práticas comunicativas, permitindo que os indivíduos assumam identidades diferentes, com propósitos distintos, configurando, também, o *chat* como gênero polifônico (BAKHTIN, 1992), no qual o entrecruzamento de várias vozes direciona os papéis dos interlocutores.

No entanto, nos ambientes virtuais de aprendizagem dos cursos a distância, a identidade dos participantes é mantida nas sessões de *chat*. Nos AVA da EAD, o *chat* é um gênero de natureza educacional, portanto, os participantes mantêm um fluxo e interação de acordo com o contexto acadêmico de troca de informações, visando à construção de conhecimentos. Nesse sentido, até o padrão de formalidade ou informalidade é diferente dos *chats* usados abertamente no ciberespaço, em função das relações entre os participantes do processo.

Na Internet, as relações entre os sujeitos são mais abertas, cada um pode colocar um *nickname*, a fim de simular comportamentos e até assumir outras personalidades, já que o *chat* é usado mais com uma função lúdica de interação social. Se, por um lado, as sessões de *chat* no ciberespaço são mais flexíveis e abertas, por outro lado, nos ambientes virtuais da EAD, as sessões de *chat* são privadas, já que os participantes precisam estar inscritos no curso a distância. No Moodle usado na EAD, as sessões de *chat* precisam ter um número limitado de participantes para o mediador acompanhar os fluxos de interação, tirar as dúvidas, promover uma comunicação eficaz, de natureza pedagógica no espaço acadêmico da instituição que está promovendo o curso.

Marcuschi (2004, p.28) elenca vários tipos de *chats*, dentre os quais destacamos:

- a) **Chats em aberto:** “inúmeras pessoas interagindo simultaneamente em relação síncrona e no mesmo ambiente”.
- b) **Chat reservado:** variante dos *room-chats*, mas com as falas pessoais acessíveis apenas aos dois interlocutores mutuamente selecionados, embora possam continuar vendo todos os demais em aberto.
- c) **Chat agendado:** oferece possibilidade de diversos recursos tecnológicos na recepção e envio de arquivos.
- d) **Chat privado:** “são os bate-papos em sala privada com apenas os dois parceiros de diálogo presentes”. (MARCUSCHI, 2004, p.28).

A linguagem utilizada nos *chats* transforma as relações entre fala e escrita, na medida em que há a necessidade de estabelecer a comunicação de modo bastante rápido e dinâmico, simulando as trocas comunicativas na interação face a face. Desse modo, expressões

surgem abreviadas ao máximo, devido à economia verbal que tende a estreitar as relações entre fala e escrita, contribuindo para acentuar, também, o grau de informalidade nesse tipo de interação.

Marcuschi (2004, p. 47) também aponta para os traços característicos do gênero *chat*, dentre os quais destacamos:

- a) Produções escritas no formato de diálogo
- b) Produções síncronas apesar de escritas
- c) Contribuições geralmente curtas

Na EAD, os professores tutores têm papel fundamental no processo de mediação dos turnos de interação entre os participantes da sessão de *chat*. Em geral, vários alunos entram na sessão de *chat* e cabe ao professor coordenar a interação de modo eficaz, tentando responder a todos satisfatoriamente. Também é importante que o professor se coloque como o facilitador da interação dialógica, convidando também os alunos a assumirem o papel de sujeitos do processo comunicativo e não apenas de receptores passivos.

Na construção coletiva de várias vozes, espécie de orquestração polifônica (BAKHTIN, 1992), o *chat* pode se transformar em um grande espaço de encontros virtuais, nos quais a afetividade, a interação e o diálogo revelam-se como eixos essenciais. Dar respostas individualizadas, atentando para os nomes dos alunos, considerar as perguntas e questionamentos como fundamentais no processo de aprendizagem, manter a linguagem rápida, dinâmica são premissas importantes para o sucesso do *chat* como gênero pedagógico usado na educação a distância.

Conforme Cabral e Cavalcante (2010, p. 67), para que o *chat* seja bem utilizado nas práticas educativas, é fundamental que o professor tenha consciência das habilidades que pode priorizar, tais como:

- *Socialização*: o *chat* permite a criação de redes de relacionamento, motivando o processo de interação social mediado pelas tecnologias da informação e comunicação.
- *Cooperação*: o professor pode utilizar o *chat* para auxiliar as atividades a serem realizadas em grupo. A organização de seminários virtuais, produções coletivas, painéis de socialização podem ser atividades realizadas por meio do *chat*.
- *Estudo*: o *chat* pode ser usado para apoiar estudos e pesquisas dos alunos. O professor pode disponibilizar um horário específico para orientar os educandos em relação às dúvidas que poderão surgir durante o processo de ensino-aprendizagem.

Assim como o *chat*, o fórum também tem importância capital para motivar a interação nos ambientes virtuais de aprendizagem nos cursos a distância, como veremos a seguir.

Fórum de discussão

Os fóruns revelam diversos tipos de estruturas e podem incluir a avaliação recíproca de cada mensagem. As mensagens são visualizadas em diversos formatos e podem incluir anexos. Os fóruns são ferramentas de comunicação assíncrona, permitindo que os participantes estabeleçam a interação sem estarem conectados em tempo real.

Segundo Santos (In: SILVA, 2006, p.229), os fóruns permitem o registro e a comunicação coletiva por meio da tecnologia. Ainda conforme Santos (In: SILVA, 2006, p.229), nos fóruns, “emissão e recepção se imbricam e se confundem permitindo que a mensagem circulada seja comentada por todos os sujeitos do processo de comunicação”.

Uma vantagem dos fóruns é que eles organizam as mensagens de acordo com o assunto. O fórum tem uma função pedagógica bem importante no processo de interação e trocas de experiências entre os seus participantes. Por meio do fórum, pode-se visualizar a construção da aprendizagem em rede, considerando as contribuições de cada ator do processo de comunicação assíncrona.

De acordo com Cabral e Cavalcante (2010, p. 72), “o fórum constitui um recurso coletivo de aprendizagem que exige a presença constante de um mediador para redirecionar e orientar comentários e/ou situações que não estejam de acordo com os objetivos do trabalho a ser desenvolvido”.

Na educação a distância, o fórum pode ser utilizado para debates sobre temas propostos, esclarecimentos de dúvidas, desenvolvimento de pesquisas, sistematização de leituras, troca de experiências, práticas contínuas de avaliação e autoavaliação, envio de materiais complementares para estudo, além de diversas outras utilidades.

No ambiente virtual Moodle, o professor pode criar tópicos de discussão nos fóruns e solicitar que os alunos alimentem tais tópicos por meio de respostas interativas. Assim, os alunos têm a oportunidade de responder a mensagem proposta no tópico criado pelo professor e os professores tutores podem fazer a mediação dos fluxos de interação nesse processo de aprendizagem em rede, como propôs Lévy (1999). Desse modo, forma-se uma rede de colaboração por meio das contribuições dos alunos, mediadores, professores tutores, todos juntos no processo de construção coletiva nos fóruns de discussão *online*.

Lévy (1999) já comentava que a função do professor é atuar como “animador da inteligência coletiva” na era da cibercultura, dinamizando os processos de ensino-aprendizagem nos ambientes virtuais. Os fóruns de discussão são gêneros digitais que propiciam esse papel do professor

“animando” as aprendizagens que são (re)construídas nos ambientes virtuais da educação a distância.

Uma estratégia pedagógica importante é deixar que, nos fóruns, os alunos criem seus próprios tópicos de discussão, no sentido de propiciar oportunidades para que os educandos se manifestem de forma mais dinâmica e consigam estabelecer a interação com mediadores, professores tutores e demais colegas. Nesse sentido, os alunos podem colocar suas temáticas preferidas, compartilhar suas pesquisas, fornecer dicas de leituras, sugerir filmes e sites para outros colegas, enfim, os alunos assumem a posição de mediadores e incentivadores do processo de comunicação, tornam-se sujeitos de seus percursos de aprendizagem e atuam lado a lado com os professores como “animadores da inteligência coletiva” (LÉVY, 1999).

Ressaltamos ainda que os fóruns criados no ambiente Moodle também permitem que os participantes anexem arquivos, nos formatos Word, PowerPoint, jpg, Excel, entre outros, o que certamente pode facilitar a troca de experiências e a interação entre os seus participantes. Além da possibilidade de anexar arquivos e sugerir leituras complementares, os usuários ainda podem inserir imagens, cores e textos verbais na organização do corpo da mensagem, mesclando uma diversidade de códigos e linguagens na composição das produções textuais que são publicadas.

Blogs

Os *blogs* funcionam como diários virtuais, de cunho público, com várias informações autobiográficas que são disponibilizadas. A contribuição dos leitores é muito colaborativa, por meio de recados, avisos, bilhetes, notícias, poemas, ratificando-se a relação dialógica

entre leitura e escrita. A autoria compartilhada parece ser uma característica fundamental na constituição dos *blogs*, os quais se revelam como “vitrines eletrônicas”, mostrando a privacidade dos indivíduos, por meio de dados que fazem parte do cotidiano das pessoas.

Na educação a distância, o *blog* pode ser usado para que os usuários coloquem suas experiências pessoais, profissionais, no sentido de ampliarem a rede social de interação no ambiente virtual de aprendizagem. Pedagogicamente, o *blog* pode também ser usado, na EAD, como recurso importante para as práticas autoavaliativas dos educandos, visto que os alunos podem registrar continuamente seus percursos de aprendizagem, suas pesquisas, suas descobertas, o que favorece a reflexão crítica e a construção da autonomia dos discentes.

Quiz

O *quiz* consiste em um instrumento de composição de questões e de configuração de questionários. As questões são arquivadas por categorias em uma base de dados e podem ser (re)utilizadas em outros questionários e/ou em outros cursos. A configuração dos questionários compreende a definição do período de disponibilidade, a apresentação de *feedback* automático, diversos sistemas de avaliação, a possibilidade de diversas tentativas. Alguns tipos de questões podem ser priorizados, tais como: múltipla escolha, verdadeiro ou falso, resposta breve, etc.

O *quiz* funciona como espécie de jogo de perguntas e respostas, o qual estimula diversas habilidades dos participantes. Pode ser construído para ser utilizado individualmente ou de forma colaborativa, gerando-se, neste caso, uma competição entre os participantes que podem se sentir estimulados ao desafio de aprender na interação com os outros.

O *quiz* permite a organização de um grupo de perguntas e respostas, com base em diversos recursos que promovem a integração entre imagem, som, textos verbais e não-verbais, animações, movimento, além de várias outras estratégias que proporcionam a interatividade, premissa fundamental nos cursos a distância. O professor pode utilizar diferentes tipos de perguntas para o desenvolvimento de um *quiz*, considerando os diferentes estilos de aprendizagem dos alunos.

O *quiz* pode ser útil para instrumentos avaliativos e autoavaliativos *online* por meio de perguntas e respostas, propiciando um *feedback* imediato aos alunos. Nesse sentido, o *quiz* pode fornecer informações importantes para educadores e educandos sobre os desempenhos e percursos de aprendizagem em construção.

Wiki

A *wiki* proporciona a construção de textos de forma colaborativa, permitindo que os participantes trabalhem juntos, adicionando novas páginas *web* ou completando e alterando o conteúdo das páginas publicadas. A *wiki* é importante para a escrita colaborativa no ambiente virtual, promovendo maior interação entre os autores que podem compartilhar suas experiências de produção textual, considerando os mecanismos de textualidade e as orientações do mediador no processamento textual. Pode-se utilizar a *wiki* para estimular a produção textual coletiva de toda a turma ou ainda motivar a escrita colaborativa em pequenos grupos de trabalho. Os alunos podem usar os recursos do ambiente virtual para trocar ideias, construir projetos em grupo, organizar portfólios colaborativos, criar redes interativas de comunicação.

Diversos outros gêneros digitais vêm assumindo destaque na comunicação mediada por computador. Poderíamos elencar uma enorme lista, discriminando gêneros que já fazem parte da rotina dos internautas. No entanto, priorizamos apenas alguns *e-gêneros*, a fim de refletir sobre essas novas modalidades de comunicação. Na verdade, alguns autores (MARCUSCHI, 2004) já defendem que os gêneros digitais encontram contraparte nos gêneros tradicionais.

Com a revolução tecnológica, o que se observa é a mudança significativa nos suportes de comunicação e interação, considerando a tela do computador como novo canal, a fusão de mídias, a criação de ambientes virtuais, etc. Conforme afirma Soares (2002), as práticas de leitura e escrita em novos suportes de comunicação inauguram um novo tipo de letramento, ou seja, o letramento digital como certo *estado* ou *condição* dos que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e de escrita na tela. Ainda segundo Soares (2002), não é apenas a tela do computador que gera um novo tipo de letramento, mas todos os mecanismos de produção, reprodução e difusão da escrita e da leitura no mundo digital.

Considerações finais

Na educação a distância, os ambientes virtuais de aprendizagem têm papel especial nas mediações pedagógica e tecnológica entre alunos e professores que se encontram separados espacial e temporalmente, mas unidos por meio dos recursos tecnológicos. Os ambientes virtuais precisam ser re-dimensionados para o contexto dinâmico da EAD, visando garantir a interatividade, minimizando o sentimento aparente de solidão dos alunos que estudam “sozinhos”, mas que participam virtualmente das redes de conexões da inteligência coletiva.

Os ambientes virtuais podem estimular os processos síncronos e assíncronos de comunicação entre os aprendizes, além de motivar o trabalho cooperativo, a autoria compartilhada, a pesquisa baseada nos materiais e recursos didáticos disponíveis, visando que os educandos conquistem a autonomia em seus percursos de aprendizagem.

Os ambientes virtuais funcionam como hipergêneros, promovendo o diálogo entre diferentes gêneros em um mesmo espaço de leitura e produção textual. Blogs, fóruns, chats, quiz, perfil do usuário, wikis e vários outros gêneros digitais podem ser utilizados para os processos de comunicação mediada por computador (e-comunicação). É fundamental que os participantes da e-comunicação estabeleçam novos contratos comunicativos, reconhecendo as características dos gêneros digitais e aprimorando o grau de letramento digital no contexto da educação a distância.

Referências bibliográficas

ARAÚJO, Júlio César; BIASI-RODRIGUES, Bernardete. A natureza hipertextual do gênero chat aberto. In: ARAÚJO, J. C.; BIASI-RODRIGUES, B. **Interação na Internet: novas formas de usar a linguagem**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005. p. 48-62.

BATISTA, Miguel Herrera. Consideraciones para el diseño didácticode ambientes virtuales de aprendizaje:una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. **Revista Iberoamericana de Educación**. 2000.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

- BONINI, Adair. Gênero textual/discursivo: o conceito e o fenômeno. In: CRISTÓVÃO, Vera Lúcia Lopes; NASCIMENTO, Elvira Lopes (Org.). **Gêneros textuais: teoria e prática**. Londrina: Moriá, 2004. p. 3- 17.
- CRYSTAL, David. **Language and the internet**. Cambridge: Cambridge University Press, 2001. 272 p.
- CABRAL, Ana Lúcia; CAVALCANTE; Alessandra. Linguagem escrita. In: CARLINI, Alda; TARCIA, Rita Maria. **20% a distância e agora?** Orientações práticas para o uso de tecnologia de educação a distância no ensino presencial. São Paulo: Pearson.2010.
- COSCARELLI, Carla; RIBEIRO, Vera (Orgs.). **Letramento Digital: aspectos sociais e possibilidades pedadógicas**. Belo Horizonte: Autêntica. 2005.
- FRANCO, M. A.; CORDEIRO, L. M.; CASTILLO. O ambiente virtual de aprendizagem e sua incorporação na Unicamp. **Revista Educação e Pesquisa**. V. 29. N. 2. São Paulo, jul /dez.2003.
- LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34.1999.
- LEMONS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina.2004.
- NUNES, Ivônio. A História da EAD no mundo. In: LITTO, Fredric; FORMIGA, Marcos. **Educação a distância: o estado da arte**. São Paulo: Pearson, 2009.
- MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, Ângela Paiva; MACHADO, Anna Raquel; BEZERRA, Maria Auxiliadora (Org.). **Gêneros textuais & Ensino**. 2 ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2003. p. 19-36.
- MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. In: MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido**. Rio de Janeiro : Lucerna.2004.

- MOORE, Michael; KEARSLEY, Greg. **Educação a Distância: uma visão integrada**. São Paulo: Thomson. 2007. MORAN, José. M. . **Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias**. Disponível em <http://www.eca.usp.br/prof/moran/inov.htm>. Acesso em 12 jun. 2002.
- PEIXOTO, Thaís; LÉDO, Amanda. Gêneros digitais: possibilidades de interação no Orkut. **Anais do III Encontro Nacional sobre Hipertexto**. Belo Horizonte, MG - 29 a 31 de outubro de 2009.
- PEREIRA, Alice; SCHMITT, Valdenise; DIAS, Maria Regina. Ambientes virtuais de aprendizagem. In: PEREIRA, A. (Org.). **Ambientes virtuais de aprendizagem em diferentes contextos**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda. 2007.
- SANTOS, Edméa. Articulação de saberes na EAD online. Por uma rede interdisciplinar e interativa de conhecimento em ambientes virtuais de aprendizagem. In: SILVA, Marco. (Org.) **Educação online**. São Paulo: Edições Loyola. 2006.
- SOARES, Magda. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educação e Sociedade**. Campinas, v.23, n.81, p.143-160, dez. 2002.
- SOUZA, Valeska. Ambientes virtuais de aprendizagem: sistemas complexos compostos por gêneros digitais. **Revista Texto Line**. Nº 2 vol. 1 outono de 2009. Disponível em: <http://www.textolive.net> Acesso em: 20 abril 2010.
- TORI, Romero. **Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem**. São Paulo: Editora Senac SP, 2010.
- ZUIN, Antônio. *Educação a Distância ou Educação Distante: o programa Universidade Aberta do Brasil, o tutor e o professor virtual*. In: **Educação e Sociedade**, Campinas: CEDES, vol.27, número especial, 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v27n96/a14v2796.pdf>. Acesso em: 20 jun, 2010.