

13ª Mostra da Produção Universitária

Rio Grande/RS, Brasil, 14 a 17 de outubro de 2014.

A LOUSA DIGITAL COMO ARTEFATO PEDAGÓGICO

MORALES, Leonardo dos Santos (autor/es)
RODRIGUES, Sheyla Costa (orientador)
leonardo.santos@furg.br

Evento: Congresso de Iniciação Científica
Área do conhecimento: Educação

Palavras-chave: lousa digital; artefato pedagógico; professores

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho teve por objetivo pesquisar as potencialidades da lousa digital como artefato pedagógico. Motivados pela necessidade de apropriação e conhecimento das funcionalidades das lousas digitais, desenvolvemos um projeto de pesquisa que investigou como professores e estudantes estão utilizando o recurso, para além da simples troca de suporte – do quadro de giz à lousa digital.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A lousa digital é uma ferramenta que permite acessar páginas na internet, escrever, desenhar, editar, gravar e enviar via e-mail tudo o que foi escrito e realizado durante as aulas. Dessa forma, o conteúdo desenvolvido em uma aula pode ser salvo pelo professor, e transformado em um arquivo que poderá ser utilizado novamente em outra aula.

Nakashima e Amaral (2013) destacam que ao unir as ideias criativas dos professores com os recursos da lousa digital é possível criar um ambiente capaz de estimular a colaboração entre os alunos, pois todos estarão concentrados na mesma atividade, mediada pelas orientações do professor. Esse processo não exclui os momentos em que os alunos trabalham individualmente em seus cadernos e livros, mas traz novas possibilidades pedagógicas de se trabalhar em sala de aula.

A tecnologia, se vivida como instrumento para a ação intencional efetiva, leva à expansão das habilidades operacionais em todos os domínios nos quais há conhecimento e compreensão de suas coerências estruturais, mas não é a solução para os problemas humanos. Para Maturana (2001), a tecnologia pode ajudar a melhorar as nossas ações, porém, é indispensável que nosso emocional também mude. Se não houver transformação na forma de ser, pensar e desejar dos professores, a tecnologia não contribuirá para sua prática, pois não se tornará um instrumento de ação.

3 MATERIAIS E MÉTODOS (ou PROCEDIMENTO METODOLÓGICO)

A pesquisa foi realizada com quatro professores da Educação Básica; três professores universitários; cinco estudantes de pós-graduação e dois de graduação vinculados a projetos de Iniciação Científica. Convidamos os professores e estudantes a participar do estudo, respondendo quatro questões: como a lousa digital potencializa o ensinar e o aprender; como se integra em seu planejamento; suas possibilidades e limitações, em um formulário via Google Drive.

A escolha da metodologia de análise do questionário está fundamentada nos estudos em Lefèvre e Lefèvre (2005), acerca do Discurso do Sujeito Coletivo (DSC). Para os autores, o discurso coletivo expressa um sujeito coletivo que viabiliza um

13ª Mostra da Produção Universitária

Rio Grande/RS, Brasil, 14 a 17 de outubro de 2014.

pensamento social, na medida em que se entende que o pensamento de uma coletividade sobre um dado tema pode ser visto como um conjunto dos discursos existentes na sociedade e na cultura dos quais os sujeitos lança mão para se comunicar e interagir. A partir das ideias recorrentes expressas no questionário, pelos colaboradores do estudo, foi possível construir três discursos coletivos: DSC1 – A lousa digital como recurso interativo; DSC2 – Ensinar e aprender com a lousa digital e DSC3 – Potencialidades e limitações da lousa digital.

4 RESULTADOS e DISCUSSÃO

Os discursos coletivos trazem contribuições importantes para se problematizar recursos tecnológicos com viés pedagógico em espaços educativos. De acordo com os discursos, inserir as tecnologias digitais no ambiente escolar não significa apenas ter acesso às tecnologias digitais como os computadores, lousas, *tablets*, mas, principalmente, saber utilizá-las para a busca e a seleção de informações que permitam aos alunos e professores resolverem problemas do cotidiano, compreender o mundo e atuar na transformação de seu contexto.

Pela análise foi possível compreender que os professores entendem não ser possível apenas trocar o suporte tecnológico e continuar desenvolvendo os conteúdos da mesma forma que os professores trabalhavam no quadro de giz. Este discurso pode ser um indicador do desejo e da necessidade de professores e acadêmicos de apropriação tecnológica e pedagógica e ao invés do uso pelo uso das tecnologias digitais.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo mostrou que a lousa digital proporciona uma maior facilidade no manuseio dos programas disponíveis no próprio computador e no acesso a internet, e que a busca por qualquer assunto se torna infinita. Entretanto, os professores indicam como limitação alguns quesitos técnicos que ainda não dão muita precisão ou mobilidade. Representa um potencial para inovar e ter recursos para promover mais interatividade dos estudantes nas aulas integrando diversas tecnologias digitais na prática pedagógica, por isso, a necessidade de aprender a usar esta ferramenta e criar ou buscar atividades que facilite o ensinar e o aprender. É um item a considerar na medida em que permite situações didáticas diferentes das habituais.

A educação tecnológica ultrapassará a dimensão de um ensino técnico, transcenderá aos conceitos de aprendizagem e treinamento. Com ela cria-se a necessidade de saber pelo fazer e assim, repensar o saber e o fazer como objetos permanentes da ação e da reflexão sobre a ação.

REFERÊNCIAS

- LEFÈVRE, F.; LEFÈVRE, A. M. C. **O discurso do sujeito coletivo**: um novo enfoque em pesquisa qualitativa (desdobramentos). Caxias do Sul: Educs, 2005.
- NAKASHIMA, R. H. R.; AMARAL, S. F. do. **Indicadores didático-pedagógicos da linguagem interativa da lousa digital**. Disponível em: <<http://www.ufpel.edu.br/fae/caduc/downloads/n37/15.pdf>>. Acesso em: 28 ago. 2013.
- MATURANA, H. **Cognição, ciência e vida cotidiana**. Belo Horizonte: UFMG, 2001.