

O USO DA LOUSA DIGITAL COMO PRÁTICA INOVADORA DO ENSINO E APRENDIZAGEM

Maria Lucia Pozzatti Flôres¹

Roger Fabiano Pacheco Alves²

Resumo:

O uso da lousa digital é apresentado por Nakashima, Barros e Amaral (2009) como o recurso que faz a mediação entre as atividades propostas pelo professor e a compreensão e assimilação das mesmas pelos alunos, auxiliando no desenvolvimento de práticas inovadoras de ensino e aprendizagem. As atividades elaboradas na lousa digital são mais flexíveis, possibilitam atualização constante das informações, além de possibilitarem o uso de softwares de simulação. "Dessa forma, o conteúdo desenvolvido em uma aula pode ser salvo pelo professor, transformando-o em um arquivo que poderá ser utilizado novamente em outra aula." (NAKASHIMA, 2008, p. 10783). Mas os professores precisam estar receptivos às novas tecnologias. As lousas não vieram com o intuito de aumentar o trabalho dos professores, e sim para fornecer meios para que a aula se torne mais interativa e os alunos mais participativos. Assim, é extremamente importante que, antes de investir nesse recurso, a universidade tenha em mente que deverá fornecer aos professores um curso de capacitação, pois só assim eles poderão usá-lo de forma adequada. O projeto "capacitação dos professores para uso da lousa digital" tem por objetivo capacitar os docentes da Unipampa - Caçapava do Sul e os docentes do ensino básico quanto ao uso da lousa digital. Espera-se que essa capacitação possa contribuir com a aplicabilidade da lousa digital em sala de aula, permitindo que o professor possa desenvolver atividades mais interativas com seus alunos.

Palavras-chave: Lousa digital. Capacitação. Recursos educacionais.

Modalidade de Participação: Pesquisador

O USO DA LOUSA DIGITAL COMO PRÁTICA INOVADORA DO ENSINO E APRENDIZAGEM

¹ Docente. mariaflores@unipampa.edu.br. Autor principal

² TAE. rogeralves@unipampa.edu.br. Apresentador

O USO DA LOUSA DIGITAL COMO PRÁTICA INOVADORA DO ENSINO E APRENDIZAGEM

1 INTRODUÇÃO

O uso da lousa digital é apresentado por Nakashima, Barros e Amaral (2009) como o recurso que faz a mediação entre as atividades propostas pelo professor e a compreensão e assimilação das mesmas pelos alunos, auxiliando no desenvolvimento de práticas inovadoras de ensino e aprendizagem.

As atividades elaboradas na lousa digital são mais flexíveis, possibilitam atualização constante das informações, além de possibilitarem o uso de softwares de simulação. “Dessa forma, o conteúdo desenvolvido em uma aula pode ser salvo pelo professor, transformando-o em um arquivo que poderá ser utilizado novamente em outra aula.” (NAKASHIMA, 2008, p. 10783).

Ramal (2002) aponta que são muitos os desafios para a utilização das tecnologias, um deles é a inadequação da formação dos professores, que é direcionada para um professor que aprende a dar aulas de uma forma transmissiva, que pensa no currículo de maneira linear, que não é capacitado a lidar com diversos recursos multimídias e tecnológicos. Propiciar tal formação de forma continuada e adequada pode superar a visão ingênua e simplificada dos usos dos recursos digitais, especificamente da lousa digital. Para isso conhecer os recursos disponíveis na lousa digital é essencial para que o professor possa usá-la em seu planejamento pedagógico, considerando suas possibilidades, limitações e aplicabilidade.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) (BRASIL, 2001) afirmam que as experiências escolares com o computador têm mostrado que seu uso efetivo pode levar ao estabelecimento de uma nova relação professor-aluno, marcado por uma maior proximidade, interação e colaboração. Corroborando essa expectativa de benefício derivado do uso da Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC), Papert (1994) argumenta que a tecnologia contribui para proporcionar um ambiente mais favorável, reduz isolamento, enseja a interdisciplinaridade, permite explorar a criatividade para as diversas iniciativas em direção a novos contextos de aprendizagem, respeitando o tempo de aprendizagem de cada aluno. Martinez (2004) afirma que as TIC estão adquirindo um papel relevante no contexto educativo e considera que o conjunto de tecnologias, associadas ou não, permitem a aquisição, produção, armazenamento, processamento e transmissão de informações na forma de imagem, vídeo, texto ou áudio.

Mas os professores precisam estar receptivos às novas tecnologias. As lousas não vieram com o intuito de aumentar o trabalho dos professores, e sim para fornecer meios para que a aula se torne mais interativa e os alunos mais participativos.

Atualmente a Unipampa – Caçapava do Sul possui lousas digitais, mas a sua utilização efetivamente não está ocorrendo por falta de conhecimentos dos professores com relação a essa tecnologia. O projeto “Capacitação dos professores para uso da lousa digital” tem por objetivo capacitar os docentes da Unipampa – Caçapava do Sul e os docentes do ensino básico do mesmo município quanto ao uso da lousa digital.

2 METODOLOGIA

O projeto está sendo desenvolvido no LIFE da Unipampa - Caçapava do Sul, durante o ano de 2018, e tem como objetivo capacitar professores e técnicos administrativos da Unipampa – Caçapava do Sul no mês de setembro de 2018, e os professores das escolas estaduais e municipais de Caçapava do Sul e da região, no mês de outubro.

A metodologia utilizada para as capacitações será de aulas expositivas participadas com a utilização da própria lousa digital para explanação dos conteúdos e a utilização de computadores para cada aluno desenvolver suas atividades. Além do computador, os participantes utilizarão como material didático uma apostila desenvolvida pela equipe do projeto, a qual aborda conceitos e atividades práticas sobre a ferramenta trabalhada, e ainda, dando sugestões de desenvolvimento de aulas com esses recursos.

As atividades acadêmicas desenvolvidas serão divididas em três partes. Na primeira, os participantes terão o primeiro contato com os recursos da lousa digital, como os botões, as canetas, o teclado virtual, o recurso de calibração da lousa, dentre outros recursos exibidos pelo professor. Na segunda, os participantes irão trabalhar com as configurações da lousa, instalação do software e a manutenção deste recurso. Ainda, nessa fase, os participantes trabalharão as atividades práticas propostas na apostila. Durante esse período, os participantes terão a oportunidade de desenvolver tarefas no computador e na lousa digital e relacioná-las ao seu cotidiano acadêmico. E na terceira parte, os participantes mostrarão em um seminário a construção de uma atividade de aula usando esses recursos.

3 RESULTADOS e DISCUSSÃO

Como o projeto está em desenvolvimento, espera-se que essa capacitação possa mostrar e trabalhar um novo recurso tecnológico para o professor e, que ele possa usá-lo em sala com intuito de dinamizar suas aulas, permitindo a abordagem de seus conteúdos de forma mais atrativa e interativa com os seus alunos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É importante que a Universidade invista em tecnologias, especificamente em lousas digitais, mas ela deve proporcionar aos professores um curso de capacitação, pois só assim eles poderão usá-la de forma adequada, interagindo melhor com as TIC, tornando sua aplicação real e, assim, ampliando as transformações no processo ensino aprendizagem.

Mas deve-se estar consciente que será sempre a capacidade do professor para selecionar e explorar as tecnologias adequadas ao seu contexto específico que dará a devida dimensão ao seu uso na educação, facilitando a aprendizagem de seus alunos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática**. v.3. 3ed. Brasília: MEC/SEF, 2001.

MARTINEZ, G. J. Novas tecnologias e o desafio da educação. In: TEDESCO (org). **Educação e novas tecnologias: esperança ou incertezas**. São Paulo, Cortez; Brasília, Unesco. 2004.

NAKASHIMA, R. H. R.; BARROS, D. M. V.; AMARAL, S. F. **O uso pedagógico da lousa digital associado à teoria dos estilos de aprendizagem**. Disponível em: http://www.uned.es/revistaestilosdeaprendizaje/numero_4/Artigos/lsr_4_articulo_12.pdf (2009). Acesso em 05/11/2016 .

NAKASHIMA, R. H. R. **Sistematização de indicadores didático-pedagógicos da Linguagem interativa da lousa digital**. Disponibilizado em:

http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/521_204.pdf (2008). Acesso em 05/11/2016.

PAPERT, S. **A máquina das crianças**: repensando a escola na era da Informática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

RAMAL, A. C. **Educação na cibercultura**: hipertextualidade, leitura, escrita e aprendizagem. Porto alegre: Artmed, 2002.