



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB
CENTRO DE EDUCAÇÃO – CEDUC
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO – DE
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

MARIA SUELÂNIA DA SILVA OLIVEIRA

UMA ANÁLISE SOBRE SALA DE AULA INTERATIVA E TECNOLOGIAS
DIGITAIS A PARTIR DE ALUNOS CONCLUINTES DO CURSO DE PEDAGOGIA
DA UEPB

CAMPINA GRANDE – PB

2019

MARIA SUELÂNIA DA SILVA OLIVEIRA

**UMA ANÁLISE SOBRE SALA DE AULA INTERATIVA E TECNOLOGIAS
DIGITAIS A PARTIR DE ALUNOS CONCLUINTES DO CURSO DE PEDAGOGIA
DA UEPB**

Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia) apresentado ao curso de Pedagogia, do Departamento de Educação, do Centro de Educação, da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de graduada em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Me. Maria Lúcia Serafim.

CAMPINA GRANDE – PB

2019

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

O48u Oliveira, Maria Suelania da Silva.
Uma análise sobre sala de aula interativa e tecnologias digitais a partir de alunos concluintes do curso de pedagogia da UEPB [manuscrito] / Maria Suelania da Silva Oliveira. - 2019.
41 p. : il. colorido.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2019.
"Orientação : Profa. Ma. Maria Lúcia Serafim ,
Coordenação do Curso de Pedagogia - CEDUC."
1. Educação. 2. Tecnologias digitais. 3. Sala de aula interativa. I. Título

21. ed. CDD 371.33

MARIA SUELÂNIA DA SILVA OLIVEIRA

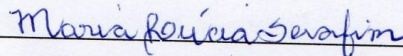
UMA ANÁLISE SOBRE SALA DE AULA INTERATIVA E TECNOLOGIAS
DIGITAIS A PARTIR DE ALUNOS CONCLUINTE DO CURSO DE PEDAGOGIA
DA UEPB

Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia)
apresentado ao curso de Pedagogia, do
Departamento de Educação, do Centro de
Educação, da Universidade Estadual da
Paraíba, como requisito parcial à obtenção do
título de graduada em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Me. Maria Lúcia Serafim.

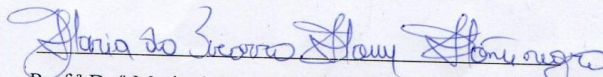
Aprovado em 08 / 08 / 2019.

BANCA EXAMINADORA



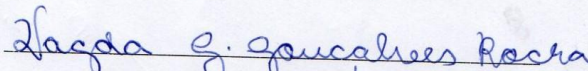
Prof.^a Me. Maria Lúcia Serafim - UEPB

(Orientadora)



Prof.^a Dr.^a Maria do Socorro Moura Montenegro -UEPB

(Examinadora)



Prof.^a Dr.^a Vagda G. G. Rocha -UEPB

(Examinadora)

CAMPINA GRANDE – PB

2019

Dedico a Deus, que é dono de toda sabedoria existente nesse imenso universo, e a todos que de modo geral não permitiram que o desânimo fosse maior que minha força de vontade.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por permitir minha existência e ter me concedido paz nos momentos atribulados ao rogar por sua ajuda e encorajar-me a continuar.

À minha estimada Professora Mestre Maria Lúcia Serafim, que esteve ao meu lado dando-me as orientações que nortearam este trabalho.

À toda minha família, pela demonstração de compreensão nos momentos que deveria estar presente juntos a todos e não pude.

Enfim, a todos que direta ou indiretamente estimularam-me a prosseguir e contribuíram nessa jornada para minha formação.

RESUMO

Este estudo teve por finalidade realizar uma análise sobre o tema sala de aula interativa e as tecnologias digitais a partir do que os estudantes concluintes do curso de Pedagogia entendem por sala de aula interativa e tecnologias digitais. Neste sentido, buscou-se a participação dos graduandos do último período de 2018.2 dos turnos da manhã e da noite do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba-UEPB, durante o mês de setembro de 2018, para saber o que os estudantes entendem por sala de aula interativa e inserção das tecnologias digitais, buscando assim, uma reflexão para a atuação do docente e discente no curso de Pedagogia. Enfatizando-se a relevância do uso potencializador das tecnologias digitais em sala de aula, na promoção de uma sala de aula contextualizada com a atual realidade tecnológica mostrando as possibilidades e desafios digitais, que podem abrir um leque de opções para que as salas de aula efetivamente sejam interativas e produtivas. Para a sustentação teórica deste estudo, utilizou-se-se os trabalhos de Marcos Silva (2001), Kenski (2007), Tajra (2010), Stahl (1997), Marc Prensky (2001) e Freire (2010). Para tanto, sob uma ótica qualitativa e exploratória, aplicou-se um questionário no turno da manhã com quatorze graduandos e dezesseis do turno da noite para adensar a pesquisa em torno do objetivo. Sendo assim, percebe-se que é preciso que a educação se adeque a sociedade contemporânea, que vive constantes transformações principalmente no que se refere a tecnologias, exigindo constantemente que as pessoas acompanhem seu ritmo. Conclui-se que, segundo os respondentes do estudo, que o curso de pedagogia da UEPB já apresenta possibilidades de uma sala de aula interativa e aulas com inserção das TIDCs, necessitando ser maior ainda este adensamento nas práticas diárias, o que de acordo com os mesmos é de grande relevância socioprofissional na sociedade atual.

Palavras chaves: Educação. Tecnologia. Sala de aula interativa.

ABSTRACT

This study aimed to conduct an analysis on the interactive classroom theme and digital technologies from what students completing the Pedagogy course understand interactive classroom and digital technologies. In this sense, we sought the participation of students from the last period of 2018.2 of the morning and evening shifts of the Degree in Pedagogy of the State University of Paraíba-UEPB, during September 2018, to know what students understand by interactive classroom and insertion of digital technologies, thus seeking a reflection on the performance of teachers and students in the Pedagogy course. Emphasizing the relevance of the empowering use of digital technologies in the classroom, in promoting a classroom contextualized with the current technological reality showing the possibilities and digital challenges, which can open a range of options for effective classrooms. are interactive and productive. For the theoretical support of this study, we used the works of Marcos Silva (2001), Kenski (2007), Tajra (2010), Stahl (1997), Marc Prensky (2001) and Freire (2010). For this, under a qualitative and exploratory perspective, a questionnaire was applied in the morning shift with fourteen undergraduates and sixteen in the evening shift to increase the research around the objective. Thus, it is clear that education needs to be adapted to contemporary society, which is constantly changing, especially in terms of technologies, constantly requiring people to keep pace. It is concluded that, according to the study respondents, that the UEPB pedagogy course already presents possibilities for an interactive classroom and classes with insertion of TIDCs, which needs to be even greater in daily practice, which according to the themselves is of great socioprofessional relevance in today's society.

Keywords: Education. Technology. Interactive classroom.

;

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 REFLETINDO SOBRE SALA DE AULA INTERATIVA	12
3 SALA DE AULA INTERATIVA E AS TDICS	18
4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS	21
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	35
6 REFERÊNCIAS	37

1 INTRODUÇÃO

A sociedade atual encontra-se em constante transformação graças ao auxílio do surgimento das tecnologias. Mas até que ponto essas transformações advindas do uso das tecnologias digitais de informação e comunicação digital (TDICs) influem no fazer pedagógico? É justamente nesse sentido que a sala de aula vem se transformando e isso significa rever metodologias e mudanças de posturas nas práticas pedagógicas. Inclusive, isso é decorrente do período de transição vivenciado hoje socialmente, em que se parte de um modo de comunicação massivo para o interativo, através do processo em curso das (re) configurações das comunicações humanas em toda sua plenitude.

E para perceber-se nessa nova realidade, apenas é preciso olhar à nossa volta e ver que os usos das TDICs são indispensáveis no cotidiano de toda sociedade, uma vez que as mesmas estão presentes em várias esferas desta sociedade, possibilitando a diminuição das distâncias socioculturais, ampliando conhecimentos, bem como promovendo interatividade onde elas se encontram. O que nos leva a perceber que o uso das tecnologias promove e facilita a interatividade dos usuários, é que esse uso oportuniza que os mesmos sejam atores e autores recebendo, transmitindo e transformando, em outras palavras co-criando e não apenas fazendo mera recepção e emissão desses conhecimentos. Ou seja, considerando que a participação interativa é entendida como uma troca de ações na qual o sujeito tem o controle, do conhecimento e a possibilidade de exercer a modificação dos conteúdos com o uso das inovações tecnológicas presentes.

Uma vez que os sujeitos podem ouvir, ver, gravar, adiantar, selecionar, compartilhar informações em tempo real, não é de se admirar que nossa sociedade seja chamada de rede, visto que nossas relações hoje se dão no ciberespaço. Isso nos leva a perceber que em nosso tempo a interatividade é desafiadora não apenas para a velha mídia, mas para todos os espaços que promove informação e comunicação, por isso adequar-se a essa realidade tecnológica hoje é parte essencial na promoção dos relacionamentos humanos, sejam eles, afetivos, educacionais ou profissionais.

Sendo assim, percebe-se que é de grande necessidade que o espaço educacional se adapte a essa nova realidade digital para que possa formar cidadãos capazes de se encontrar nesta geração de homens cibernéticos, tendo em vista que essa adequação no mercado de trabalho já começou faz tempo.

Isso porque mesmo que alguns educadores já tenham percebido que a educação autêntica não se faz sem a participação ativa dos educandos, como a princípio percebeu-se nas

aulas ministradas na UEPB no curso de pedagogia pela professora Maria Lúcia Serafim nos componentes Tecnologia e Educação e Informática na Educação, que instigou nosso interesse pela temática da sala de aula interativa com a inserção das tecnologias, compreende-se que nem todos enxergam ou vivenciam essa necessidade e não têm de fato conseguido se apropriar dos conhecimentos digitais a ponto de transformar sua sala de aula e assim poder propiciar aos seus educandos aulas interativas dentro do contexto de realidade da chamada geração nativa digital.

Tanto no que se refere à estrutura quanto metodologicamente para que a mesma rompa com as metodologias mais arraigadas em modelos tradicionais e que acabam por não corresponder às necessidades e anseios de aprendizagens da atual sociedade. Na verdade, nossa sociedade vive em contínuos processos de transformações e os processos de ensino e aprendizagem devem estar vinculados à realidade da sociedade, uma vez que os processos refletem as formas de viver da sociedade, ou seja, as práticas pedagógicas adotadas na educação não são desvinculadas das estruturas sociais às quais pertence.

Considerando que inovar em nossa sociedade contemporânea trata-se de uma questão de sobrevivência, principalmente no que se refere as tecnologias, visto que as mesmas se transformam de modo muito rápido uma vez que o mercado de trabalho exige inovações constantes, e as esferas educacionais devem acompanhar esse ritmo mediando a interação de seus educandos com o uso das tecnologias pois elas estão presentes em suas vidas, é de suma importância que os mesmos as percebam como uma interface crucial para seu aprimoramento educacional e profissional e observem que as mesmas permitem uma efetiva interação independentemente da localização dos indivíduos.

Desse modo, enfatiza-se que sala de aula e as tecnologias devem ter uma relação de possibilidades em seu conjunto de objetivos, no tocante a inovar no que se referem aos processos de ensino e aprendizagem sendo, portanto, de fundamental importância para a formação dos concluintes que atuarão no campo da educação.

Para isso, quanto mais estudantes em formação utilizarem as tecnologias em sala de aula mais significativo será o ensino para essa geração nativa digital a qual está desde a mais tenra idade conectada a esse sistema inovador, desenvolvendo suas atividades e se relacionando com um deslizar de dedos. Sendo assim, o uso das ferramentas digitais facilita o processo de ensino e aprendizagem e a interação em sala de aula, uma vez que a sua utilização possibilita um ambiente instigador na busca de conhecimento e ao mesmo tempo prazeroso e significativo reconhecendo que estão aprendendo e sendo vinculados com sua realidade atual.

Neste texto elegeu-se como apoio primordial os estudos apontados por Marcos Silva (2001) em seu livro *Sala de Aula Interativa*, no qual ele reforça esta relação da habilidade do docente com as tecnologias atuais na construção de uma sala de aula interativa. E o espaço educacional sempre foi e deverá continuar sendo um dos principais meios de transformação social, embora esteja atrasado apenas na corrida e inserção do uso das tecnologias digitais em suas esferas. Daí a urgência quanto à sua adequação nesses processos inovadores para que não deixem a desejar junto aos estudantes nativos digitais, uma vez que a educação tem a finalidade de formar indivíduos críticos e politizados, mas não pode esquecer que também está formando profissionais para o mercado de trabalho, que se encontra totalmente digitalizado.

Este é um estudo de abordagem qualitativa de cunho exploratório em que se realizou revisão de ordem bibliográfica e pesquisa de campo junto a graduandos do último período de 2018.2 do curso de licenciatura em Pedagogia dos turnos da manhã e da noite do *Campus I* da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), por meio de um questionário com dez questões com um total de trinta participantes.

Quanto a relevância social deste estudo encontra-se nas possibilidades de reflexão em torno da construção de uma sala de aula interativa e as metodologias com a inserção das TDIC, visto que é notória a necessidade de despertar nas esferas educacionais o senso de urgência quanto ao uso das tecnologias digitais no cotidiano profissional dos licenciados, uma vez que esse despertar abrange maiores possibilidades de ofertar um ensino mais interativo, qualitativo e significativo para a sociedade atual.

Assim sendo, tem-se como objetivo geral analisar o que os graduandos do último período de 2018.2 entendem por sala de aula interativa em relação à prática docente com a inserção das tecnologias digitais, tendo como base um referencial teórico-científico e filosófico que fundamenta a relevância de proporcionar uma sala de aula interativa digital, uma vez que esse é o contexto em que se encontra nossa sociedade.

E como objetivos específicos, os de identificar o que os graduandos em formação final entendem por sala de aula interativa, e partir dos resultados da pesquisa realizada com os acadêmicos do oitavo período manhã e décimo noturno do semestre 2018.2 do curso de pedagogia do *Campus I* da Universidade Estadual da Paraíba; definir como funciona uma sala de aula interativa com inserção das ferramentas digitais de acordo com os teóricos estudados; bem como as formas de como tornar a sala de aula interativa com o uso das tecnológicas digitais em conformidade com os estudos de Marco Silva (2001) e outros autores, como Kenski (2007), Tajra (2010), Stahl (1997) e Freire (2010) e Marc Prensky (2001).

Em relação aos procedimentos metodológicos, o estudo consistiu em uma pesquisa qualitativa, de natureza exploratória acerca de sala de aula interativa e a inserção das TDIC, em que se visou com o campo de pesquisa envolvido, obter dados para realização de análise quanto o que o público da pesquisa entendem por sala de aula interativa e a inserção das TDIC.

Optou-se por uma coleta de dados por meio de um instrumento do tipo questionário, destinado aos graduandos do último período do semestre 2018.2 do curso de pedagogia do ano 2018 da Universidade Estadual da Paraíba nos turnos manhã e noite.

No que se refere a estrutura deste estudo, estrutura-se em três seções, sendo que na primeira se reflete sobre uma sala de aula interativa, na segunda se trata sobre sala de aula interativa e as TDIC e a terceira refere-se à análise dos dados coletados na pesquisa de campo.

2 REFLETINDO SOBRE SALA DE AULA INTERATIVA

Definir como seria uma sala de aula ideal não é tarefa fácil. Isso porque tal definição envolve necessariamente elementos subjetivos o que significa dizer que um indivíduo pode considerar uma sala de aula interativa excelente, enquanto outros não a verem da mesma maneira. Sendo esse julgamento de valor subjetivo conduz a um conceito valorativo, que se relaciona com um tempo e um lugar, possuindo um caráter ideológico na medida em que representa a ideia que socialmente é construída sobre a sala de aula interativa e os atributos que a caracteriza como um ideal.

Ainda que a definição de sala de aula interativa seja essencialmente subjetiva, algumas características são essenciais para se definir, que uma sala de aula seja qualitativamente interativa. Nessa perspectiva os saberes docentes estão correlacionados, esclarecendo que o saber representa o fundamento da competência técnico-científica para o desenvolvimento de sua ação e se relaciona às dimensões étnicas, políticas e socioculturais.

E para que uma sala de aula seja considerada interativa, de acordo com Marcos Silva (2001, p. 11) é preciso que se efetive o desenvolvimento de pelo menos cinco habilidades como trata ao apontar:

1. Pressupor a participação-intervenção dos alunos, sabendo que participar é muito mais que responder “sim” ou “não”, é muito mais que escolher uma opção dada; participar é atuar na construção do conhecimento e da comunicação;
2. Garantir a bidirecionalidade da emissão e recepção, sabendo que a comunicação e a aprendizagem são produção conjunta do professor e dos alunos;
3. Disponibilizar múltiplas redes articulatórias, sabendo que não se propõe uma mensagem fechada, ao contrário, se oferece informações em redes de conexões permitindo ao receptor ampla liberdade de associações, de significações;
4. Engendrar a cooperação, sabendo que a comunicação e o conhecimento se constroem entre alunos e professor como co-criação e não no trabalho solitário;
5. Suscitar a expressão e a confrontação das subjetividades, sabendo que a fala livre e plural supõe lidar com as diferenças na construção da tolerância e da democracia.

De acordo com o autor, essas aptidões são necessárias para que o professor possa aproveitar ao máximo as tecnologias digitais em sala de aula, uma vez que o uso das tecnologias de informação e comunicação é cada vez mais naturalizado pelo homem, o qual nasce em uma sociedade digital o que o torna nativo digital em uma sociedade globalizada onde as tecnologias estão presentes em todos os ambientes sociais facilitando atividade antes muito demorada que agora acontece em um clique ou deslizar de dedos.

Sabe-se que hoje o mundo vive em contínuas e rápidas transformações e o homem tem que estar sempre se atualizando, principalmente quanto aos tipos de tecnologias utilizadas em seu dia-a-dia para que não se torne obsoleto nos ambientes sociais nos quais está inserido sejam profissionais ou não. Pois segundo Vani Moreira Kenski (2007) em seu livro *Educação e Tecnologias Novo Ritmo da Informação* pontua-se que as mudanças em nossas sociedades contemporâneas advindas do uso das tecnologias transformam as relações como também o saber, pois os indivíduos precisam atualizar seus conhecimentos e competências periodicamente para que efetivamente tenham um excelente desempenho profissional.

Kenski (2007) também pontua que existe uma ligação direta entre educação e tecnologias no momento em que usamos diversos tipos de tecnologias para aprender, sendo assim as esferas educacionais devem estar em constantes atualizações quanto a inserção das tecnologias em seus ambientes profissionais são considerados que as mesmas sejam capazes de induzir grandes mudanças no processo do ensino e aprendizagem, pois o uso das tecnologias quando bem aplicadas proporcionam interatividade e induz um efetivo conhecimento dos conteúdos propostos em aula.

Dessa forma, é inadmissível que nos dias de hoje não se faça uso das tecnologias digitais nos ambientes educacionais, tendo em conta que as mesmas são recursos interativos que possibilitam, estimulam e desenvolvem diversas habilidades, favorecendo novas formas de aprendizagens, proporcionando assim uma efetiva estrutura de sala de aula bastante interativa.

Logo, percebe-se que o modelo de sala de aula interativa e tecnológica no presente século é de suma relevância e a educação deve compreender o senso de urgência; quanto à sua adequação às novas possibilidades progressistas advindas das tecnológicas digitais por se tratar de propostas educacionais, evitando assim que suas atuais propostas sejam ultrapassadas e sem flexibilidades como aponta Sannyta Feitosa Tajra (2010, p. 21) em seu livro *Informática na Educação* ao dizer que

É preciso visualizar esta situação social que estamos vivendo. A educação necessita estar atenta às suas propostas e não se marginalizar tornando-se obsoletas e sem flexibilidade. Algumas dessas mudanças podem ser realizadas pelo professor que tendo uma visão de futuro e possuindo mente aberta refletir criticamente sobre sua prática no processo de ensino-aprendizagem torna um agente ativo no sistema educacional.

O espaço educacional digital interacional, nessa linha de raciocínio, contempla os paradigmas construtivista interacionista, conhecimento em construção ser inacabado, sujeito/objeto, sujeito/sujeito modificam-se entre si, e sociocultural.

A relação do ser com o seu meio social é transcendente compreendendo-se que ultrapassam os limites sociais, argumentando as inúmeras possibilidades que se tem ao se fazer uso das ferramentas digitais nos âmbitos educacionais, por estarem intrinsecamente interligadas à vivência humana na contemporaneidade.

Não podemos ser professores se não percebemos que não há neutralidade na nossa prática, pois se vive atualmente em um estado de imersão em uma revolução tecnológica e que deve ser acessada pela maioria ou todos, uma vez que se assim não se fizer estará se criando mais estratificação social ao distanciar a população desses privilégios ora disponíveis. Sabe-se, na verdade, que vivenciamos a era da virtualização dos ambientes e que todos estão aprendendo cientes que esse é o momento para essa aquisição de conhecimento, pois boa parte dos ambientes do mercado de trabalho se encontram inseridos nesse contexto de tecnologias e os ambientes educacionais não devem ser apenas expectadores das transformações, mas sim atuantes em sua promoção. Uma vez que o não acompanhar a ritmo das transformações tecnológicas, implica em conflitos sociais entre alunos e professores, fica claro que os alunos se encontram em um ritmo diferente de seus mestres, o que se leva a visualizar a importância de ambas as partes estarem conectadas com a mesma realidade tecnológica. Como fala José Moran (2014), quando professores e alunos estão conectados surgem oportunidades de interação antes impensáveis.

Desta forma, percebe-se a importância que a interatividade por e com uso das tecnologias tem no cotidiano escolar na atualidade por isso faz-se necessário que os professores reformem suas práticas docentes em sala de aula, neste sentido será preciso que os mesmos façam uma análise e revisão de suas práticas repensando suas metodologias educativas, buscando adequar-se às necessidades atuais, para que se promova um ensino e aprendizagem coerente com a realidade da sociedade atual.

Tendo em vista que o professor é autor de sua ação pedagógica em sala de aula e possui um papel de suma importância na formação do aluno, cabe a ele a responsabilidade de fazer com que a educação seja interativa, prazerosa e eficaz em detectar problemas no processo de ensino e aprendizagem, facilitando assim o aprender com a utilização de métodos de ensino compatíveis com a realidade do aluno, bem como definir estratégias, organizar informações e avaliar constantemente o rendimento de seus alunos.

Por isso que não se deve deixar de proporcionar salas de aula interativas. Para isso, é preciso que as mesmas se encontrem atualizadas com nossa sociedade atual e imersa no contexto das tecnologias, por isso que é de suma importância que se compreenda o princípio da interatividade digital, o que é explicado por Marco Silva (2001, p. 1) como:

Interatividade é um princípio do mundo digital e da cibercultura, isto é, do novo ambiente comunicacional baseado na internet, no site, no game, no software. Interatividade significa libertação do constrangimento diante da lógica da transmissão que predominou no século XX. É o modo de comunicação que vem desafiar a mídia de massa – rádio, cinema, imprensa e tv – a buscar a participação do público para se adequar ao movimento das tecnologias interativas. É o modo de comunicação que vem desafiar professores e gestores da educação, igualmente centrados no paradigma da transmissão, a buscar a construção da sala de aula onde a aprendizagem se dá com a participação e cooperação dos alunos. Este texto vem mostrar que interatividade é fundamento da educação presencial e à distância em sintonia com era digital e com a construção da participação cidadã.

De acordo com estudo do autor, o princípio da interatividade, em nossa sociedade atual não está dissociada das tecnologias digitais, uma vez que a sociedade é nativa digital e está em constante interação com as mesmas em todos os ambientes sociais. Os estudos de Marcos Silva (2001, p. 5) dizem que:

Hoje “o termo interatividade se presta às utilizações mais desencontradas e estapafúrdias, abrangendo um campo semântico dos mais vastos, que compreende desde salas de cinema em que as cadeiras se movem até novelas de televisão em que os espectadores escolhem (por telefone) o final da história. Um terreno tão elástico corre o risco de abarcar tamanha gama de fenômenos a ponto de não poder exprimir coisa alguma.”² Sendo assim, é preciso atentar para o sentido depurado do termo e aí verificar a perspectiva de libertação da comunicação da lógica da transmissão. Interatividade é um conceito de comunicação e não de informática. Pode ser empregado para significar a comunicação entre interlocutores humanos, entre humanos e máquinas e entre usuário e serviço. No entanto, para que haja interatividade é preciso garantir duas disposições basicamente: 1. A dialógica que associa emissão e recepção como pólos antagônicos e complementares na co-criação da comunicação; 2. A intervenção do usuário ou receptor no conteúdo da mensagem ou do programa abertos a manipulações e modificações.

Segundo essa perspectiva, percebe-se que o conceito de sala de aula interativa vai além da atuação do profissional e impulsiona as instituições de ensino a se adaptarem e a oferecer uma metodologia interativa oferecendo um ensino de qualidade dentro de modelo educacional do século XXI, como bem fala Marcos Silva quando diz que se faz necessária a Pedagogia parangolé em que:

O professor propõe o conhecimento. Não o transmite. Não o oferece à distância para a recepção audiovisual ou “bancária” (sedentária, passiva), como criticava o educador Paulo Freire. Ele propõe o conhecimento aos estudantes, como o artista propõe sua obra potencial ao público. Isso supõe, segundo Thornburg & Passarelli, “modelar os domínios do conhecimento como ‘espaços conceituais’, onde os alunos podem construir seus próprios mapas e conduzir suas explorações, considerando os conteúdos como ponto de partida e não como ponto de chegada no processo de construção do conhecimento” (SILVA, 2001, p. 8)

Pois subentende-se a sociedade moderna como democrática, plural, integradora, participativa e solidária, compreendendo-se que a educação dentro dessa sociedade não se manifesta como fim em si mesma, mas sim como instrumento de manutenção ou transformação social desse contexto de reflexão e participação.

As práticas educativas se posicionam como conhecimento que norteiam as representações do homem e da sociedade na qual queremos cada dia efetivar.

Deste modo, é preciso destacar ainda que não basta apenas conhecimento teórico para uma boa atuação docente na promoção da sala de aula interativa com inserção das TDIC. Antes de tudo, deve haver excelente práxis, uma vez que práxis significa ações e práticas de ensino que possibilitam os professores a colocar seus saberes em ação para transformar o ambiente e aqueles que neles estão inseridos; pois uma vez que a práxis ocorre, surge a ressignificação do conceito de professor, aluno, de aula e de aprendizagem.

Como afirma Paulo Freire (2010), *teoria sem a prática vira verbalismo, assim como prática sem teoria vira ativismo, mas quando se une prática e teoria tem-se a práxis, a ação criadora e modificadora da realidade*. Sendo assim percebe-se que se necessita que as salas de aula se tornem interativas, uma vez que vivermos na era da interatividade digital, daí a necessidade de se formar professores aptos a exercer suas atividades profissionais e cotidianas com a inserção das tecnologias digitais em seu dia-a-dia.

Marc Prensky (2001) que lança os dizeres Nativos Digital e Imigrantes Digital, em seus estudos diferencia os nativos digitais dos imigrantes digitais, ao pontuar que os Nativos Digitais são aqueles que nasceram e cresceram inseridos e cercados pelas TDICs, o autor também enfatiza que a tecnologia analógica típica do século XX – como câmeras de vídeo, telefones com fio, informação não conectada como (livro, por exemplo), disquete, dentre outras – é ultrapassada na percepção dos nativos digitais, que desde a mais tenra idade têm acesso às tecnologias digitais – como smartphone, pen drive, televisão digital, internet sem fio, dentre outros aparatos.

Mas há ainda segundo o autor os que precisam, na maioria das vezes, passar por um processo de adaptação, que, por sua vez, pode ser maior ou menor de acordo com o interesse e a disponibilidade em aprender. Como explica Prensky, (2001, p. 2):

O 'sotaque do imigrante digital' pode ser visto em coisas como recorrer a Internet para buscar informação em segundo lugar, e não em um primeiro momento, ou em ler o manual de um programa ao invés de assumir que o próprio programa vai nos ensinar a usá-lo. As pessoas mais velhas se socializaram de uma forma diferente da de seus filhos, e estão em processo de aprendizagem de uma nova língua. E uma língua aprendida mais tarde, os cientistas confirmam, vai para uma parte diferente do cérebro.

Como se percebe, na proposta de Prensky (2001) existem diferenças em relação as perspectivas, dos dois principais grupos: os nativos e os imigrantes digitais. Todavia, não podemos separar esses dois grupos, fazendo um o contrário do outro. Embora o autor pontue que um dos problemas da sociedade atual seja advindo das diferenças das necessidades dos nativos digitais das dos imigrantes digitais.

Atualmente, é imprescindível aos atuais e futuros professores o domínio das ferramentas digitais, para que se possibilite uma sala de aula interativa e tecnológica onde nativos digitais e imigrantes digitais desenvolvam aprendizagens contextualizados com a vigente sociedade.

3 SALA DE AULA INTERATIVA E AS TDICS

Segundo o estudo de Marcos Silva (2001), o conceito de sala de aula interativa vem do iluminismo, que é a crença de que a escola é o lugar de formar cidadãos esclarecidos, senhores do seu próprio destino. Diante da discussão, para que se efetive esse conceito, é necessário que se propicie o rompimento dos métodos tradicionais do modelo de sala de aula alicerçado no falar-ditar do mestre.

É preciso que o modelo de sala de aula interativa a qual se alicerça no oposto do falar-ditar do mestre, repercuta positivamente na sociedade, pois a mesma promove a interação entre professor e aluno /aluno e professor /aluno e aluno e essa interação ficou ainda mais fácil com uso das TDICs; desta feita, as mesmas oferecem inúmeras possibilidades de interação dentro e fora da sala de aula.

Neste sentido, Tajra (2010, p. 133) afirma: “com tantas inovações tecnológicas ocorrendo em volta de todos nós e é quase impossível recusamos participar delas”. Mediante essas questões, o primeiro passo consiste na intervenção das práticas que se estão exercendo em sala de aula. Afinal, é necessário que a sala de aula interativa mediante uso das TIDCs faça parte do contexto educacional atual. Para isso, é necessário que o professor elabore projetos de informática aplicando à educação, podendo abordar temáticas interdisciplinares ou focar na área de sua atuação.

Igualmente, é importante ressaltar quanto à flexibilidade do projeto visando que existem possibilidades de que nem tudo que for planejado possa ser executado da maneira que foi idealizado. Na oportunidade em que o uso das ferramentas digitais está em contínua transformação, outros aspectos como a quantidade e a qualidade de equipamentos disponíveis podem ser fatores facilitadores ou ainda desafiadores para professores e alunos.

Por isso que antes de tudo os professores devem exercitar sua prática com relação às TDICs no que se refere ao seu uso para execução das atividades tanto em sala quanto fora dela, para que os recursos tecnológicos utilizados não sejam convertidos apenas em suportes para apresentação dos conteúdos perdendo seu objetivo fundamental de uso como ferramenta de aprendizagem como se espera.

Considerando a realidade atual da sociedade nativa digital, acredita-se que cabe ao professor buscar alternativas que viabilizem sua prática pedagógica. Afinal, são muitas as possibilidades oferecidas no mundo virtual. Nele, pode-se, por exemplo, trabalhar múltiplas linguagens: sons, imagens, textos escritos ou orais, com ou sem movimentos, disponibilizados de forma instantânea de qualquer lugar do mundo podem ser acessados. No entanto não basta apenas conhecê-los, é preciso explorá-los de maneira a converter a informação em conhecimentos.

Desta forma, trabalhar a construção do conhecimento através da utilização das TDICs pode ajudar na criatividade, na indagação, na reflexão, colaboração, na discussão em grupo das descobertas fazendo com que o aluno tire suas próprias conclusões, tornando-se assim um ser autônomo. Como trata Kenski (2008, p. 89):

Em um mundo que muda rapidamente o professor deve auxiliar seus alunos a analisar criticamente as situações complexas e inesperadas informadas pelas mídias; a desenvolver suas criatividade; a utilizar outros tipos de racionalidades: imaginação criadora, a sensibilidade tátil, visual e auditiva entre outras.

Nesta perspectiva, os profissionais da educação precisam se posicionar não mais como detentores do monopólio do saber, mas como encaminhadores e orientadores do aluno diante das múltiplas possibilidades de se alcançar e de se relacionar com o conhecimento. O caminho é longo e árduo. Compete aos profissionais da educação a responsabilidade de uma prática contextualizada e significativa, que atenda às necessidades do aluno que desenvolverá uma visão crítica acerca de sua inserção na cultura cibe digital, tomando consciência de que é parte de um todo, de uma comunidade, de uma sociedade, de um país, que auxilia o despertar da sua cidadania.

Por isso que os profissionais da educação que não compreendem que suas práticas docentes estão em constante construção, tendem a permanecer na inércia mediante os desafios educacionais existentes. Embora ainda seja incomum a integração das tecnologias à sala de aula em um mundo tecnológico, essa integração para alguns profissionais trata-se de um grande desafio pois não passaram por formação que os preparassem para levar essas tecnologias às salas de aula.

Assim, faz-se necessário buscar esse conhecimento em outros espaços e levá-los para o contexto educacional, como sugere Stahl (1997, p. 2), quando diz que:

Precisamos dar aos alunos o acesso ao conhecimento, prepara-los para uma vida de aprendizagem e descoberta com o domínio das habilidades e ferramentas de

pesquisa como parte de sua educação básica, e para isso nós precisamos criar um ambiente de aprendizagem que integre ensino e pesquisa, onde os alunos exercitem constantemente a comunicação e a colaboração.

Nesse contexto, a educação exige a necessidade de que se desenvolvam habilidades e competências necessárias para lidar com as tecnologias digitais. Mediante a inserção das tecnologias no âmbito educacional se requer um olhar capaz de enxergar que, nesse processo, o envolvimento de práticas tecnológicas e estratégias de ensino condizentes com a sociedade é uma obstinação de todos envolvidos em educação.

A tecnologia digital é mais uma interface cultural que vem incrementar na prática dos profissionais do setor educacional, o uso das TDIC em sala de aula e promoverá um desenvolvimento uma ruptura com as práticas tradicionais. Para Mercado (1999. p.12),

Na formação de professores, é exigido dos professores que saibam incorporar e utilizar as tecnologias como processo de aprendizagem, exigindo-se uma nova configuração do processo didático e metodológico em nossas escolas nas quais a função do aluno é de mero receptor de informações e uma inserção crítica dos envolvidos, formação adequada e propostas de projetos inovadores.

A partir desse princípio, constata-se que a construção do conhecimento na atualidade está intimamente conectada às tecnologias por meio da informática e os profissionais educação, portanto precisam adotar o caráter de mediador e orientador ao partir do pressuposto da aprendizagem que envolve “acertos” e “erros”, mas sempre apresenta um ambiente de confiança e respeito entre os envolvidos.

Logo, compreende-se que o conhecimento não é um fator cristalizado, mais uma interface que se amplia com as contribuições que surgem das contribuições históricas, os professores com sua sensibilidade teórica e prática proporciona ao aluno a oportunidade de interagir com conhecimento enquanto aprende a situação de aprendizagem. E essa participação ocorre em um contexto dinâmico e interativo. Essa incorporação das tecnologias favorece o conhecimento e melhora a interatividade da sala de aula, o que propicia novas formas de aprender, ensinar e produzir conhecimento entre os sujeitos que atuam nesse processo.

4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Neste estudo os sujeitos participantes foram os graduandos do curso de pedagogia do *campus I* do último período do semestre 2018.2, dos turnos da manhã e da noite da Universidade Estadual da Paraíba, situada no município de Campina Grande-PB. No turno da manhã quatorze graduandos participaram responderam o questionário e do turno da noite houve a participação de dezesseis graduandos.

Para que fosse possível a realização da pesquisa, foi preciso um planejamento geral para a produção de um questionário e a escolha dos sujeitos que seriam participantes da pesquisa, para a aplicação do questionário e coleta de dados.

A metodologia abordada nesta pesquisa é de natureza qualitativa de cunho exploratório a qual visou obter dados sobre o que os graduandos do último período de 2018.2 entendiam sobre sala de aula interativa com a inserção das tecnologias digitais por meio de um questionário de opinião, esse instrumento foi escolhido para que fosse possível levantar dados necessários para a análise.

Quanto ao questionário aplicado consistiu em dez perguntas de opinião acerca de sala de aula interativa e inserção das TDIC, o que resultou dados, dentre os quais se pode caracterizar o perfil etário e de gênero, pois os participantes, em sua grande maioria, eram de sexo feminino com idade entre vinte e seis e quarenta anos do curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba do período 2018.2 dos turnos da manhã e da noite.

As turmas deste período, foi o público escolhido por se julgar que os mesmos já possuíam uma base teórica consistente que os ajudariam a dar suas opiniões com segurança, é importante mencionar que a turma do horário noturno se trata da minha própria turma onde tive a oportunidade de cursar os componentes voltados para área da tecnologia digitais, componentes estes ministrados pela professora mestra Maria Lucia Serafim, nos componentes de Educação e Tecnologias, Informática e Educação que instigou-me o desejo de escrever sobre esse tema.

As análises dos dados coletados foram processadas levando-se em conta o que os mesmos entendiam por sala de aula interativa. Partindo dos dados coletados buscou-se contextualizar a relação com os autores que serviram de base teórica ao estudo, principalmente Marco Silva (2001).

De acordo com os dados coletados os alunos do turno da manhã iniciaram o curso no período de 2015.1 nenhum participante do gênero masculino do turno da manhã respondeu ao questionário, apontando assim a predominância do sexo feminino no curso de pedagogia do *campus I* da universidade estadual da Paraíba.

Já no horário noturno as entradas registradas do início de curso dos participantes foram 2012.2 a 2013.2 quanto ao sexo predominante no curso não se deferi muito do turno da manhã uma vez que na turma há apenas um aluno do sexo masculino o qual participou da pesquisa.

Em relação ao questionário primeira questão que foi apresentado aos participantes tratava-se de uma questão em relação às características que compõem uma sala de aula interativa, a questão oferecia algumas afirmativas como opções para escolha das características de sala de aula interativa ver em apêndice, onde se obteve os seguintes resultados para essa questão.

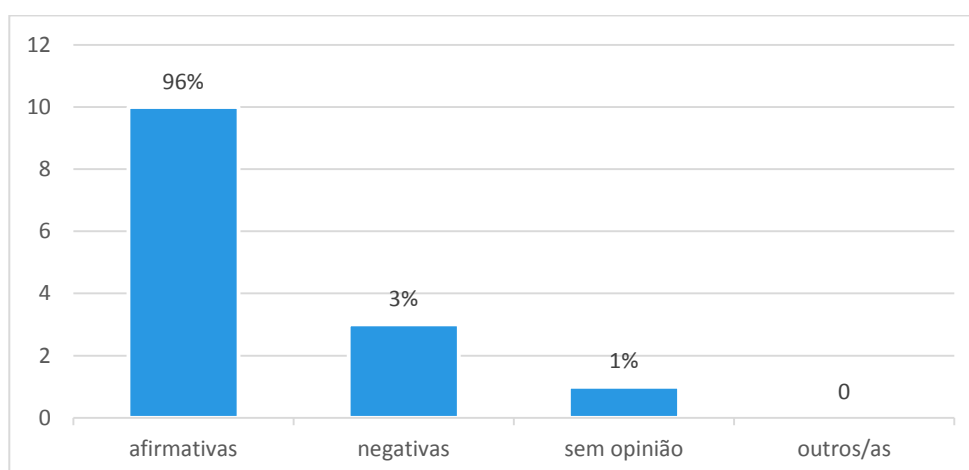


Gráfico 1: Características de sala aula interativa.

Fonte: Autoria própria, em conformidade com os dados coletados no turno da manhã.

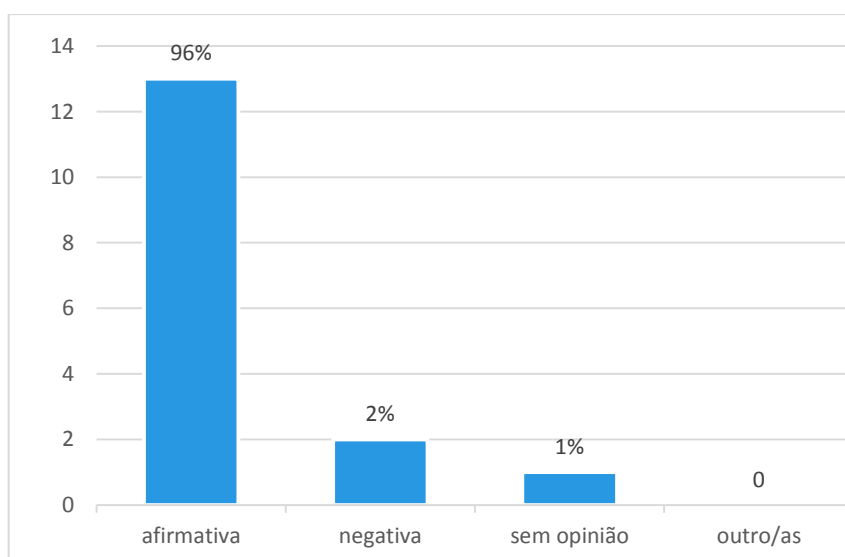


Gráfico 2: Características de sala de aula interativa.

Fonte: Autoria própria, em conformidade com os dados coletados no turno da noite.

Como está evidenciado no Gráfico 1, 96% dos sujeitos do turno da manhã que participaram da pesquisa afirmam que as características apontadas no questionário se constituem como componentes de uma sala de aula interativa. Os 3% que responderam de forma negativa não justificaram suas respostas e 1% dos participantes não responderam à questão. E nenhum participante deu outra opção que caracterizasse a sala de aula interativa no contexto da inserção das TDICs,

Os dados obtidos no turno da noite apresentam porcentagens das respostas, semelhantes ao turno da manhã como estar evidenciado no Gráfico 2 onde predominou-se as afirmações de que 97% dos sujeitos que participaram respondendo ao questionário afirmam que as características apresentadas dizem respeito ao modelo de sala de aula interativa 2% dizem que não, no entanto não apresentam justificativa e 1% não respondeu à questão e também não houve sugestões de outras características.

Os dados obtidos nesta questão apontam que o modelo de sala de aula interativa propicia um ambiente adequado para promoção de ensino e aprendizagem, segundo os participantes deixam (sub)entender. Evidenciando o que aponta os estudos de Marcos Silva (2002, p. 20) que uma sala de aula interativa tem essas características, quando enfatiza que:

A interatividade é a disponibilização consciente de um mais comunicacional de modo expressivamente complexo, ao mesmo tempo atentando para as interações existentes e promovendo mais e melhores interações- seja entre usuários e tecnologias, digitais ou analógicas, seja nas relações presenciais ou “virtuais” entre seres humanos.

A segunda questão indagou os participantes com relação à linha pedagógica predominante que uma sala de aula interativa se estabelece. Para essa pergunta, obtivemos os resultados expressos no Gráfico 3.

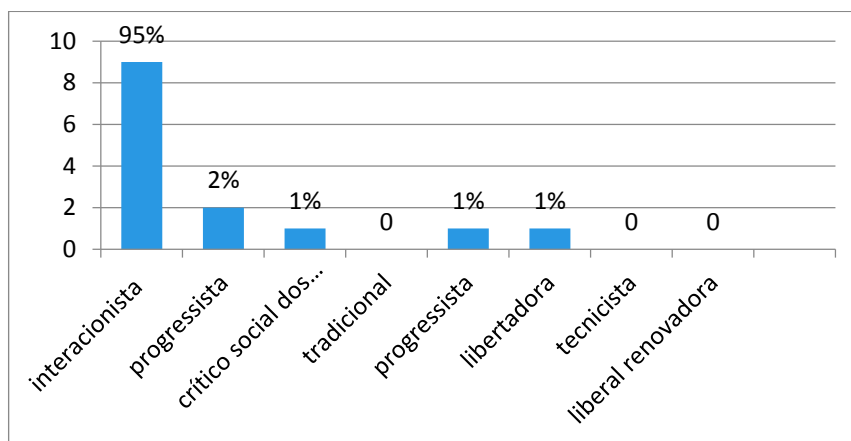


Gráfico 3: Linha pedagógica predominante de uma sala de aula interativa.

Fonte: Autoria própria, de acordo com os dados coletados no turno da manhã do período 2018.2.

Na verdade, quanto a essa questão, nove dos participantes afirmam que uma sala de aula interativa se estabelece na teoria interacionista, pois a mesma propicia interação entre sujeito objeto e meio, como se pontua quando se inscreve que a concepção interacionista de desenvolvimento apoia-se na ideia de interação entre organismos e meio.

Para Lévy (1999), o termo interatividade em sua amplitude enfatiza a participação ativa entre os sujeitos o que indica que quando o professor atua com uma metodologia interativa o mesmo inova sua prática e promove participação ativa de seus alunos, o que estimula a capacidade intelectual uma vez que cada indivíduo se compromete com sua ação participativa do processo educativo. Pois a interatividade está intimamente entrelaçada com o ensinar e o aprender.

Já 3% optaram pela teoria progressista, visto que é uma tendência que parte de uma análise crítica das realidades sociais para um novo fazer pedagógico. 1% escolheram teoria crítico social dos conteúdos por se tratar de uma teoria que busca construir uma pedagogia a partir da compreensão de nossa realidade histórica e social; e 1% teoria libertadora, que tem como princípio a certeza de que a educação é um ato político de construção de conhecimento.

No turno da noite obteve-se os seguintes dados apontados no Gráfico 4.

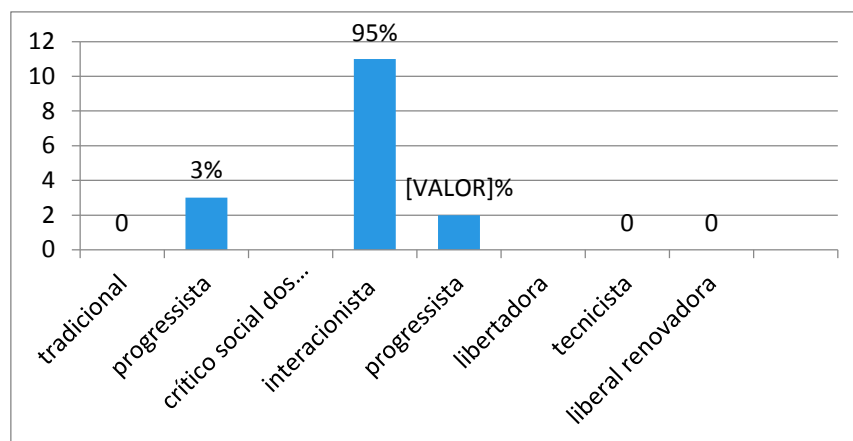


Gráfico 4: Linha pedagógica predominante de uma sala de aula interativa.

Fonte: Autoria própria, de acordo com os dados obtidos dos respondentes do horário noturno.

Como mostra o gráfico 04 acima a teoria interacionista também foi quem predominou no horário noturno com 95% das escolhas dos respondentes do questionário, 2% dos respondentes optaram pela teoria libertadora e 3% pela progressista. O resultado obtido a essa questão demonstra que os respondentes correlacionam o modelo de sala de aula interativa com a teoria interacionista.

A terceira pergunta do questionário foi com relação à influência que uma sala de aula interativa exerce no ensino e aprendizagem em que os participantes tinham a oportunidade de responder dizendo ter influência positiva, negativa ou NI= nenhuma influência. E de acordo com o Gráfico abaixo, 97% dos participantes do turno da manhã responderam que uma sala de aula interativa influencia positivamente no processo de ensino e aprendizagem, 2% que influencia negativamente e 1% diz não exercer nenhuma influência. Essa perspectiva de influência positiva que é comprovada pelos participantes estão em comum acordo com os estudos de Marcos Silva (2001), que revela que esse modelo de sala de aula possibilita o dinamismo positivo na construção do conhecimento de forma participativa e contextualizada com a atual sociedade que vivencia a era da interação via as tecnologias digitais.

Nesse sentido o estudo de Prensky (2001) mostra que em algum momento todos terão nascidos da era digital, ou seja, da era do homo sapiens digital, um indivíduo com sabedoria digital, portanto será preciso usar ferramentas digitais para interagir nas relações sociais, profissionais e educacionais.

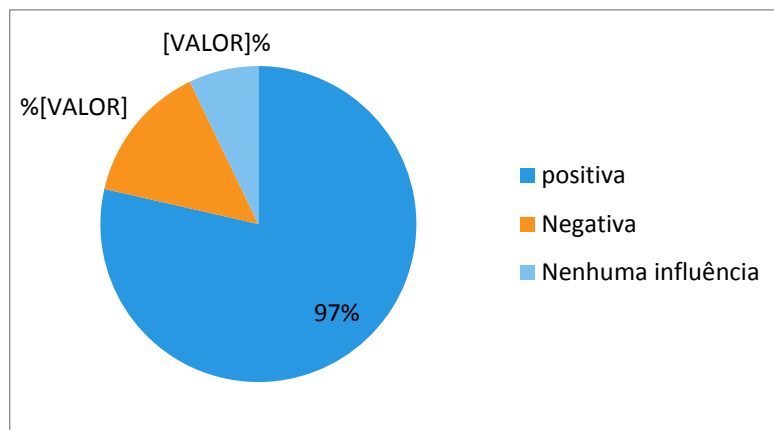


Gráfico 5: A influência de uma sala de aula interativa.

Fonte: Autoria própria, de acordo com os dados coletados no turno da manhã do período 2018.2.

Os respondentes do horário noturno também em sua maioria de 98% responderam que a sala de aula interativa exerce influência positiva em relação ensino e aprendizagem 1% diz que esse modelo de sala de aula exerce influência negativa e os outros 1% responderam que o modelo de sala de aula interativa não exerce influência alguma como mostra o gráfico abaixo:

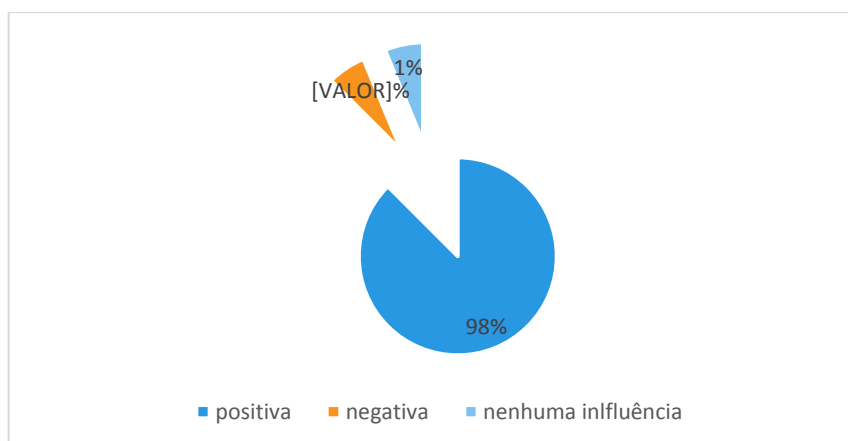


Gráfico 6: A influência de uma sala de aula interativa.

Fonte: Autoria própria, de acordo com resultados obtidos no turno da noite do período 2018.2.

Na quarta questão, perguntou-se sobre o modelo de sala de aula interativa e se auxiliava para diminuição das dificuldades de aprendizagem, em que os mesmos poderiam responder sim, não ou talvez. As respostas a essa questão apresentam-se no Gráfico 07 seguinte, informando sim, não, ou talvez.

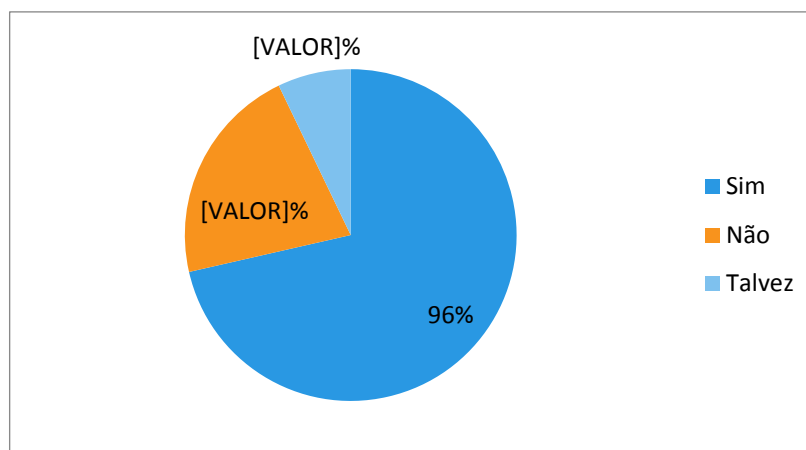


Gráfico 7: Sala de aula interativa e a diminuição das dificuldades de aprendizagem.
Fonte: Autoria própria, a partir dos dados coletados no tuno da manhã do período 2018.2.

Entende-se, portanto, que 95% dos participantes responderam que uma sala de aula interativa contextualizada, a inserção das TDICs auxilia nas dificuldades de aprendizagem em sala de aula. No entanto, não se pode deixar despercebido que 3% classificam esse modelo de sala de aula interativa como prejudicial ao processos de ensino e aprendizagem. 2%, por sua vez, não tem certeza que sim ou que não quanto à sua influência nesse. Vale ressaltar que os 95% que concordam com o modelo de sala de aula interativa constituem-se maioria e testifica a positividade desse modelo de sala de aula. Dessa maneira, reafirma-se o que se apresenta no estudo de Marcos Silva (2001), que menciona que a sala de aula interativa propicia melhoras e diminui custos, além de preparar essa geração para as exigências atuais e futuras do mercado de trabalho.

No horário noturno os respondentes também afirmam predominantemente que o modelo de sala de aula interativa contribui na diminuição das dificuldades de aprendizagem como está visível no gráfico abaixo que mostra que 97% dos participantes responderam que sim. 1% respondeu que não e 2% respondeu que talvez.

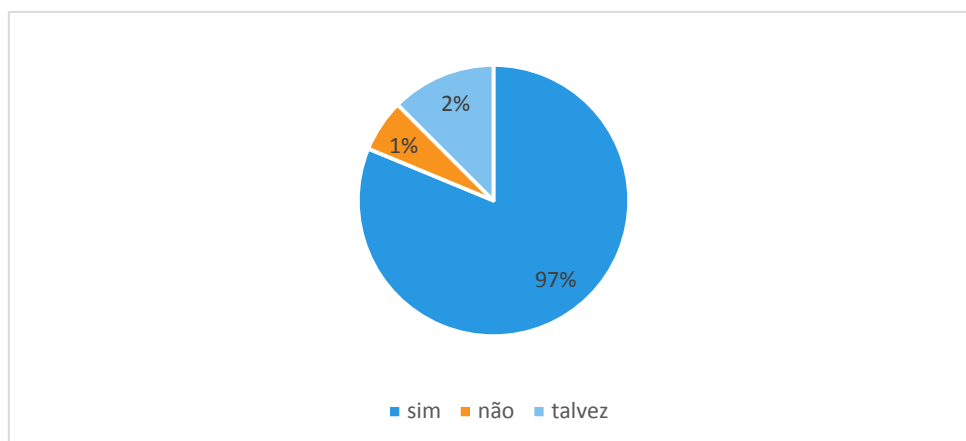


Gráfico 8: Diminuição das dificuldades de aprendizagem.

Fonte: Autoria própria, de acordo com os dados obtidos no turno da manhã do período 2018.2

A quinta questão buscou fazer uma coleta de dados quanto à contribuição que uma sala de aula interativa e como infere nos seguintes aspectos: falta de interação professor/aluno, deficiência de relacionamentos pessoais, falta de clareza nas exposições de conteúdo. Nesse caso, 97% dos participantes do turno da manhã marcaram todas de maneira positiva, 3% responderam que não exercem as contribuições mencionadas (cf. Gráfico 9).

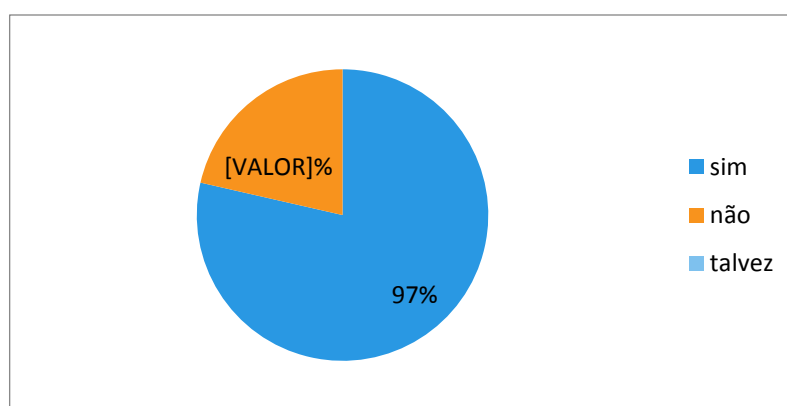


Gráfico 9: Contribuições da sala de aula interativa.

Fonte: Autoria própria, partindo dos resultados do questionário do turno da manhã.

No horário noturno os participantes em sua maioria no total de 98% assinalaram que as afirmativas do questionário promovem o melhoramento em relação a falta de interação professor/aluno, deficiência de relacionamentos pessoais, falta de clareza nas exposições de conteúdo. Demonstra-se que de fato são aperfeiçoadas no modelo de sala de aula interativa e 2% respondeu que talvez como mostra o Gráfico 10.

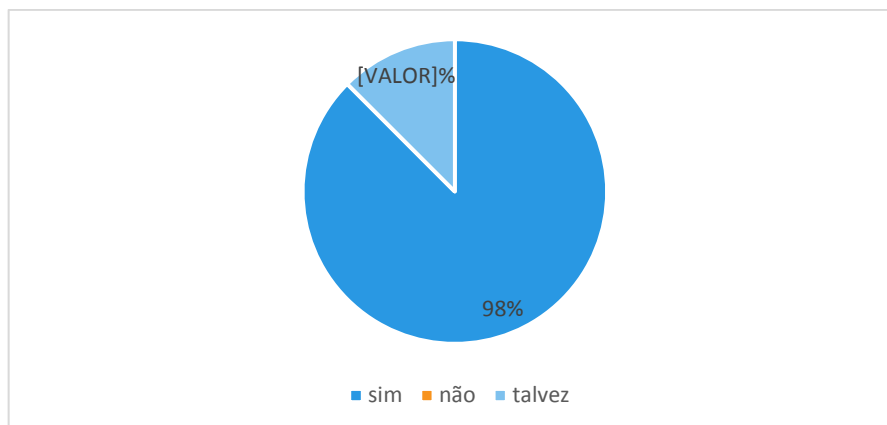


Gráfico 10: Contribuições da sala de aula interativa.

Fonte: Autoria própria, partindo dos dados coletados no horário noturno.

A grande maioria dos participantes apontam que esse modelo de sala de aula efetivamente contribui para diminuir as dificuldades anteriormente apresentadas, o que corrobora com Silva (2001), o qual aponta que o sujeito veste o parangolé e o professor agora propõe a construção do conhecimento a partir da perspectiva da co-autoria o que caracteriza o parangolé.

Na sexta questão, foi perguntado aos participantes se eles classificariam todas as aulas do curso de pedagogia como interativas e os dados obtidos no turno manhã em sua maioria responderam que ainda não como se observa no Gráfico seguinte. Isso implica dizer que se faz preciso uma reflexão das práticas nas salas de aula de forma haja um aperfeiçoamento dos professores do curso de pedagogia no que se refere a interatividade digital.

O processo de sala de aula interativa estimula as capacidades dos alunos, a reflexão faz parte do fazer pedagógico em sala de aula de modo contínuo para que constantemente haja aprimoramento. Segundo Lévy (1999, p.171), o professor precisa saber que:

Sua competência deve deslocar-se no sentido de incentivar a aprendizagem e o pensamento. O professor torna-se um animador da inteligência coletiva dos grupos que estão em seu encargo. Sua atividade será centrada no acompanhamento e na gestão das aprendizagens: o incentivo à troca dos saberes, a mediação relacional e simbólica, a pilotagem personalizada dos percursos de aprendizagem etc.

O que de acordo com essa compreensão aponta a relevância da atuação docente para desenvolver salas de aulas interativas digitais com diretrizes que promovam trabalho participativo que instigue e acompanhe os saberes.

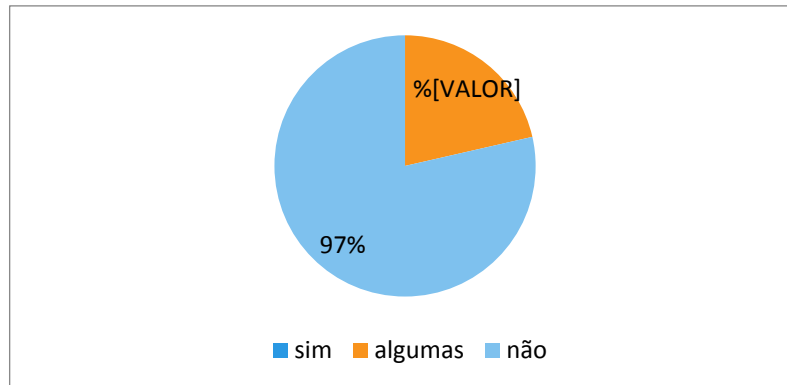


Gráfico 11: Sula de aula interativas no curso de Pedagogia.

Fonte: Autoria própria, de acordo com os dados obtidos no turno da manhã

Os resultados obtidos com os participantes do turno da noite, também apontam que as salas de aula do curso de pedagogia não são ainda consideradas interativa. Como evidencia-se no gráfico seguinte onde cerca de 96% dos respondentes indicam que as salas não são ainda interativas digitais e 4% responderam que algumas salas podem ser consideradas como interativas digitais.

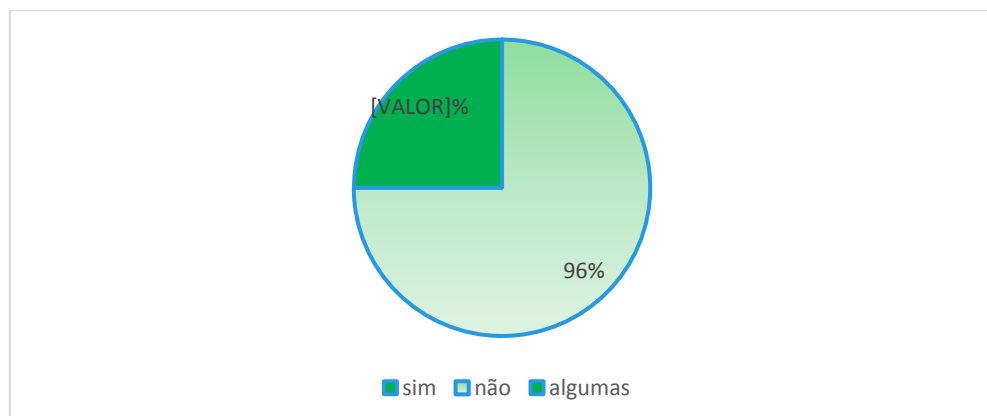


Gráfico 12: Sala de aula interativa no curso de Pedagogia.

Fonte: Autoria própria, de acordo com os dados obtidos no turno da noite.

A sétima pergunta do questionário feita aos participantes foi se os mesmos sentiam a necessidade de que as aulas do curso de pedagogia fossem mais interativas no contexto das TDIC. Obteve-se como resultado que 97% responderam que sim e apenas 3% disse que não, como se pode observar no Gráfico abaixo. Diante dos resultados obtidos, entende-se que de fato existe a necessidade de reflexão para mudança em relação às metodologias utilizadas em sala de aula, pois se percebe que as mesmas não estão coerentes com o contexto da vigente sociedade. Como pontua Silva (2005, p. 63) advertindo que “se as instituições não incluem a tecnologias digitais no processo educacional das novas gerações, ela está na contramão da

história, alheia ao espírito do tempo e, criminosamente, produzindo exclusão social ou exclusão da cibercultura”.

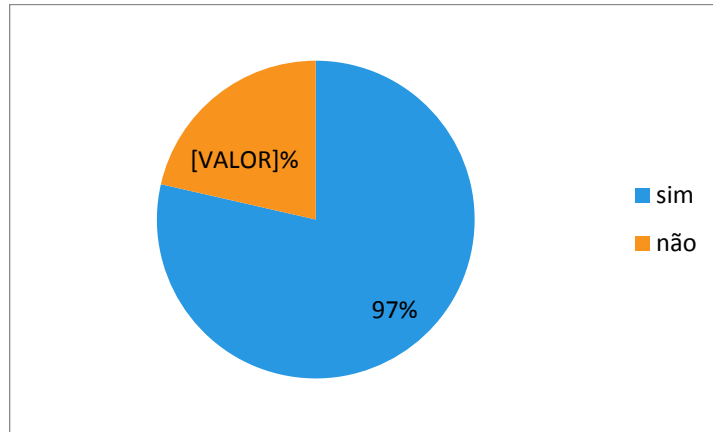


Gráfico 13: Mais interatividade nas aulas do curso de pedagogia.
Fonte: Autoria própria de acordo com dados coletados no turno da manhã.

Os dados obtidos no turno da noite também apontam que há a necessidade de aulas mais interativas digitais visto que 96% dos respondentes responderam que sim, e apenas 4% respondeu que não ressaltando que em nossa sociedade nativa digital é de suma importância que se efetive esse modelo de sala de aula como mostra o gráfico abaixo.



Gráfico 14: Mais interatividade nas aulas do curso de pedagogia.
Fonte: Autoria própria de acordo com os dados obtidos no turno da noite.

Na oitava questão, perguntou-se se as metodologias utilizadas nas salas de aula do curso de pedagogia eram adequadas e propiciavam interatividade digital. Para tal questão, obtiveram-se as seguintes respostas: 90% indicam que não e 10% que sim (*vide* Gráfico 15 e 16). Como se sabe, a interatividade em sala de aula contextualizada com as TDICs tem um longo percurso a percorrer, pois hoje interatividade é sinônimo de aprendizagem, efetivamente. Nesse sentido Kenski (2008, p. 89) diz que:

Em um mundo que muda rapidamente o professor deve auxiliar seus alunos a analisar criticamente as situações complexas e inesperadas informadas pela mídias; a desenvolver suas criatividade; e utilizar outros tipos de “racionalidades”: a imaginação criadora, a sensibilidade tátil, visual e auditiva, entre outras.



Gráfico 15 Metodologias, no curso de pedagogia e interatividade digital.
Fonte: Própria de acordo com os resultados do questionário da turma da manhã.



Gráfico 16- Metodologias, no curso de pedagogia e interatividade digital.
Fonte: Própria de acordo com os resultados do questionário da turma da noite.

No que se refere à questão número 9, foi perguntado quanto às metodologias, que, segundo eles, seriam as mais eficazes para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem dentre as seguintes opções: trabalho em grupo, provas discursivas, provas objetivas, aula expositivas, debate em sala de aula, seminários e outras.

De acordo com os dados coletados, notabiliza-se que os debates em sala de aula e trabalhos em grupo obtiveram a mesma porcentagem de 48% seguido de seminário com 2%, enquanto que provas discursivas e objetivas obtiveram juntas um mesmo percentual de 2% como se percebe no Gráfico 17

Nesse sentido, verifica-se que as metodologias que mais são eficazes para os participantes são as que promovem interação e atuação dos mesmos, daí a importância de que se efetive um ensino adequado com nossa sociedade, uma vez que a interatividade está presente em todos os ambientes sociais, Silva, (2001, p. 15) diz que é preciso enfatizar:

O essencial não é a tecnologia, mas um novo estilo de pedagogia sustentado por uma modalidade comunicacional que supõe interatividade, isto é, participação, cooperação, bidirecionalidade e multiplicidade de conexões entre informações e atores envolvidos. Mais do que nunca o professor está desafiado a modificar sua comunicação em sala de aula e na educação. Isso significa modificar sua autoria enquanto docente e inventar um novo modelo de educação.

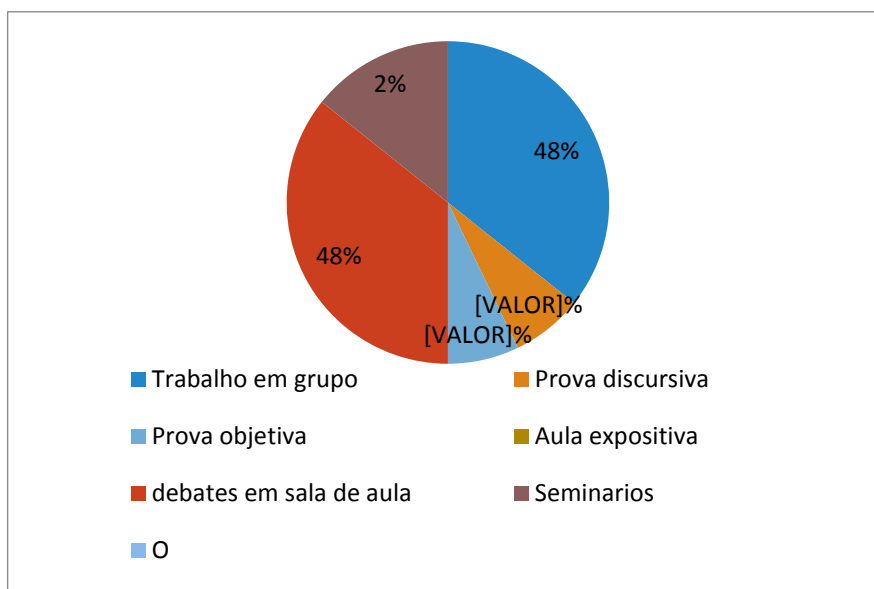


Gráfico 17: Metodologias eficazes segundo os participantes do turno da manhã.
Fonte: Autoria própria, em conformidade com os dados coletados do questionário.

No turno da noite também trabalho em grupo e debates em sala de aula foram as opções da maioria dos respondentes seguido por seminário como se percebe no gráfico abaixo:

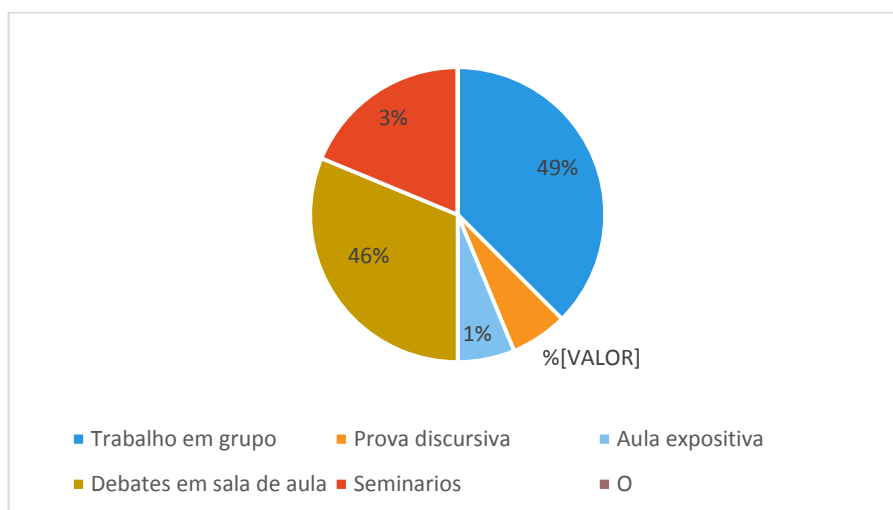


Gráfico 18: Metodologias eficazes segundo os participantes do turno da noite.

Fonte: Autoria própria em conformidade com os dados coletados do questionário

De acordo com resultados obtidos, é notável que as metodologias que promovem interatividade interpessoais são as mais eficazes segundo os participantes que responderam o questionário.

Na décima pergunta, solicitaram-se sugestões dos participantes para que as aulas efetivamente se caracterizassem como interativas e tecnológicas. No entanto, poucos deram sugestões, pois de um número de trinta participantes apenas cinco sugeriram, sendo 2 do turno da manhã e 3 do turno da noite.

Os participantes do turno da manhã sugeriram que:

Aluno 1: usem mais o recurso da internet em sala de aula por se tratar de um recurso que é atual e eficaz visto que existem fontes confiáveis, e esse recurso ajuda na promoção da interação em sala de aula nas rodas de debates.

Aluno 2: Realizem mais rodas de debates em sala de aula e usem mais as tecnologias

Os participantes do turno da noite deram as seguintes sugestões.

Aluno 1: Desenvolvam mais trabalhos em grupo

Aluno 2: Promova mais rodas de debates utilizando o recurso da internet para estimular a participação de todos.

Aluno 3: Rodas de debates.

Segundo indica os dados obtidos, deve-se realizar mais rodas de debates, bem como fazer mais uso da internet durante as aulas, pois é uma fonte instantânea de informações que

auxilia no processo de ensino aprendizagem de forma imediata. E é fato, haja vista que a internet diminui distâncias, que transcende o conhecimento e torna o processo de ensino e aprendizagem instigador e prazeroso. Como bem fala Marcos Silva (2001, p. 11):

Estas são habilidades necessárias para o professor aproveitar ao máximo o potencial das novas tecnologias em sala de aula. Contudo não se destinam somente à sala de aula “inferrica”. Pois, uma vez que interatividade é conceito de comunicação e não de informática, tais habilidades são necessárias também para o professor que quer modificar sua postura comunicacional na sala “infopobre”

E no contexto social atual, todo profissional da educação deve estar habilitado para promover um ensino com a inserção das TDICs, pois as mesmas são essenciais no cotidiano da sociedade.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo pretendeu contribuir para a análise e reflexão de uma sala de aula interativa com a inserção das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs), em que se analisou suas características, para que a promoção da mesma em nossa sociedade contemporânea se efetive no cotidiano educacional.

É notório que o uso das tecnologias digitais está cada vez mais acentuado na sociedade atual e o âmbito educacional não pode deixar a desejar em relação à inserção das mesmas em seu cotidiano, uma vez que de acordo com a pesquisa de campo e os teóricos utilizados na fundamentação teórica deste trabalho pontuam, a sala de aula interativa com a inserção das TDICs é necessária na atual realidade social.

Na verdade, a educação que aceita o desafio de estar ligada às transformações tecnológicas provenientes do mundo pós-moderno é uma educação pronta para o atendimento das demandas da vida, da cidadania e do trabalho, numa sociedade globalizada e de alta circulação de comunicação e informação, sem perda de ética plural e democrática. Assim, as transformações sociais e tecnológicas ocorridas na sociedade emergem da necessidade de novas maneiras de se efetivar a interatividade no âmbito educacional, auxiliando e favorecendo uma aprendizagem ativa e significativa aos alunos cibernéticos da nossa sociedade.

A proposta discutida nesse estudo propõe que o uso das TDIC contribui para efetivação de salas de aula interativas, viabilizando um processo de ensino e aprendizagem

colaborativo, instigador, em que a comunidade educacional seja parceira que compartilhe informações e conseqüentemente conhecimentos, de forma real partilhada e autônoma, favorecendo ainda o respeito pelas opiniões e o trabalho numa perspectiva de cooperação, de construção mútua. É importante pontuar que este estudo mostrou que de acordo com os concluintes há uma sala de aula interativa e aulas com presença das TDIC segundo os respondentes da pesquisa realizada no curso de pedagogia do campus I da UEPB os quais ressaltaram que foi de suma importância para sua formação socioprofissional.

Conclui-se que uma sala de aula interativa não se efetiva dissociada da realidade, pois a inserção das TDICs viabiliza novas possibilidades em sala de aula, inclusive mudando a perspectiva de professores e alunos, para que os espaços educacionais atuem de maneira inovadora e permitam e se permitam à tentativa de novos caminhos que redimensione a abordagem de conteúdos que, por vezes é bastante criticada, quando enfocada de maneira ainda muito tradicional. Enfim, a escola é uma instituição social que dissemina valores, cultura e conhecimento produzidos ao longo do tempo, contribuindo para formação de cidadãos mais críticos e com habilidades de produção para atuar na sociedade. Assim, as atividades que são exercidas necessitam da participação de todos os indivíduos que se relaciona na dinâmica educacional.

Os sujeitos que habitam o espaço educacional são portadores de valores culturais e precisam ser reconhecidos nas suas potencialidades e como agentes essenciais para construção de um ambiente mais interativo, propiciando o enriquecimento das práticas pedagógicas bem como da melhoria das relações aluno/aluno, aluno/professor, professor/professor. E a tecnologia presente no mundo contemporâneo é ferramenta que auxilia a aproximação dos sujeitos digitais ao conhecimento, não podendo, dessa forma, ficar distanciada dos ambientes educacionais, mas, pelo contrário devem estar entrelaçadas nos processos de ensino e aprendizagem, pois trata-se de recursos interativos que contribuem na participação ativa dos indivíduos na construção de seu aprendizado.

Mediante as contribuições dos autores consultados e as reflexões construídas nesta interação, é identificado que as salas de aula interativas com a inserção das TDIC são de grande relevância na formação dos graduandos para o exercício profissional e cidadão.

Dessa forma, os espaços educacionais, com seus atores e mediadores precisam atuar com uma abordagem dinâmica e interativa para atrair os discentes ao processo de construção de conhecimentos e, dessa forma promover o desenvolvimento intelectual dos sujeitos discentes. Logo, espera-se que este estudo sirva de motivação para reflexão sobre as práticas pedagógicas na sala de aula do ensino superior em curso de formação professores.

6 REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 41 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologia**: O Novo Ritmo da Informação. 2ª Ed. Campinas, SP, Papiros, 2007.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e ensino presencial e à distância**. 6.ed. Campinas, SP: Papirus, 2008. (Série prática pedagógicas)

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MERCADO, Luis Paulo Leopoldo. **Formação Continuada de Professores e Novas Tecnologias**. Maceió: Edufal, 1999.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos**: novos desafios e como chegar lá. 5. ed. Campinas: Papirus, 2014.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais**. Tradução: Eric Yamagute. São Paulo: Senac-SP, 2012.

PRENSKY, Marc. Disponível em <http://www.marcprensky.com/writing> Acesso em 11 de julho. 2019 (texto publicado na sua primeira versão em 2001).

SILVA, Marcos. **Sala de Aula Interativa** – a educação presencial e à distância em sintonia com a era digital e com a cidadania. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação – Campo Grande /MS – setembro 2001. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/80725539872289892038323523789435604834.pdf>. Acesso em: 05 de jun. 2019.

SILVA, MARCOS. **Sala de aula interativa**. 3.ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2002.

SILVEIRA, A; FREDERICO, SILVA. E. MOURA, FREIRE. M. L DE FARIAS, CASTRO. P. DE ALMEIDA. **Tecnologias e Educação**: Coletânea Fundamentos da Educação, Práticas Pedagógicas Interdisciplinares, V.2, Eduepb, Campina Grande/PB, 2016.

STAHL, M. M. Formação de professores para uso das novas Tecnologias da Comunicação e Informação. In: CANDAU, Vera Maria (org.). **Magistério**: Construção Cotidiana. Petrópolis: Vozes, 1997. p. 292-317.

SANTOS, E. O.; OKADA, A. A construção de ambientes virtuais de aprendizagem: por autorias plurais e gratuitas no ciberespaço. In: Reunião Anual da Anped, 26, 2003. **Anais da XXVI Reunião Anual da Anped**, caxambu, 2003. Disponível em:

<http://www.anped.org.br/26/trabalhos/edmeaoliveiradossantos.pdf>. Acesso em: 20 de junho 2019.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na educação: Novas Ferramentas Pedagógicas para o Professor na Atualidade**. 8ª Ed. Revisada e Ampliada. Ed. Érica, 2010.

APÊNDICE



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE
CURSO: LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

**PESQUISA DE OPINIÃO SOBRE SALA DE AULA INTERATIVA E AS TDIC NO
CURSO DE PEDAGOGIA DO CAMPUS I.**

ALUNO (A): _____

IDADE _____ sexo: M () F ()

INICIOU O CURSO NO SEMESTRE: _____

ESTÁ CONCLUINDO NO SEMESTRE: _____

1. Quais as características que compõem uma sala de aula interativa? Marque as afirmações que você considera como sendo características desse modelo de sala de aula.

- Propicia um bom ambiente para aprendizagem
- Mantém a ordem e disciplina em sala de aula
- Respeita as opiniões dos educandos
- É criativa e inovadora em relação ao ensino e aprendizagem
- Estabelece vínculo de amizade e respeito professor/aluno

Outros/as: _____

2. Qual a linha pedagógica predominante que esse modelo de sala de aula interativa se estabelece. Marque a que considera como predominante:

- Tradicional Progressista Crítico social dos conteúdos
- Libertadora Tecnicista Liberal renovadora /escola nova
- Interacionista

3. Qual a influência de uma sala de aula interativa em relação aos aspectos de ensino e aprendizagem. Na sua opinião esta sala tem influência de forma:

- positiva
- negativa
- nenhuma influência
- outros _____

4. O modelo de sala de aula interativa contribui para diminuição das dificuldades de aprendizagem?

- sim não talvez

5. O modelo de sala de aula interativa contribui no melhoramento de quais aspectos afirmados abaixo?

- falta de interação com professor/aluno
- deficiência de relacionamento interpessoais
- falta de clareza na exposição de conteúdos
- outros _____

6. Todas as salas de aula do curso de pedagogia podem ser consideradas como interativas?

- sim não algumas

7. Há a necessidade que as salas de aula sejam mais interativas digitais?

- sim não outros _____

8. Os métodos utilizados nas aulas do curso de pedagogia promovem interatividade?
() sim () não () não sei

9. Quais das metodologias apresentadas abaixo são mais eficazes para sua aprendizagem?

() trabalho em grupo

() provas discursivas

() aula expositiva

() debate em sala de aula

() seminários

() outros _____

10. O que você sugere aos professores do curso de pedagogia para que a sala de aula seja efetivamente interativa.

