

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

SILVIO LUIZ BAHIA

**A TELA INTERATIVA NA PRÁTICA DO ENSINO DE HISTÓRIA
COM ALUNOS DO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Curitiba

2013

SILVIO LUIZ BAHIA

**A TELA INTERATIVA NA PRÁTICA DO ENSINO DE HISTÓRIA
COM ALUNOS DO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Artigo apresentado para obtenção do título de Especialista em Mídias Integradas na Educação no Curso de Pós-Graduação em Mídias Integradas na Educação, Setor de Educação Profissional e Tecnológica, Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Jaime Wojciechowski.

Curitiba

2013

A TELA INTERATIVA NA PRÁTICA DO ENSINO DE HISTÓRIA COM ALUNOS DO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

BAHIA, Silvio Luis¹.

Curso de Especialização em Mídias Integradas na Educação, SEPT/UFPR.

Polo UAB de Apoio Presencial em Foz do Iguaçu/PR

RESUMO – O uso das mídias em sala de aula são partes da nova realidade da educação brasileira. Presentes no dia a dia dos alunos, os professores encontram-se diante de novos desafios a serem superados. O presente estudo mostra a contribuição que o uso da tela interativa pode promover para uma aula de história mais dinâmica e significativa. O projeto desenvolveu-se com os alunos do 9º ano do Colégio Vicentino São José, na cidade de Foz do Iguaçu, Estado do Paraná, no ano de 2012. Os resultados apresentados comprovam a eficiência do uso desta nova tecnologia presente na escola e como o desenvolvimento do conteúdo de forma cooperativa facilitou o aprendizado e a colaboração entre alunos e professores.

Palavras-chave: Tela interativa. Pedagogia participativa. Técnicas informativas da comunicação. Trabalho cooperativo.

¹ Rua Agua Marinha, nº 1331, Bairro Ouro Verde, CEP: 85854-240 – Foz do Iguaçu/Pr.

1 INTRODUÇÃO

A revolução técnico-científica-informacional exerce uma marcha abrangente, agregando todos os níveis de trabalho e de produção humana, absorvendo e transformando a cultura mundial, impulsionando e exigindo cada vez mais a criatividade e a inovação profissional num processo dialético que se inicia nos bancos escolares e universitários de todo o mundo.

Conscientes das inúmeras transformações que a contemporaneidade tecnológica está proporcionando, torna-se vital ao profissional da educação sua constante atualização para acompanhar os avanços tecnológicos e suas aplicações em sala de aula, bem como integrar-se a essa nova onda de educandos conhecida como Geração Net.

O presente artigo pretende demonstrar algumas possibilidades de atuação do professor de história como mediador interdisciplinar, acoplando diversas mídias e sua prática pedagógica ao uso da tela interativa, presente em estabelecimentos de ensino particular e público. Em se tratando do ensino, as novas tecnologias presentes na escola, tais como a TV multimídia, os laboratórios de informática e a tela interativa nas salas de aula são ferramentas dinâmicas de inovação e integração dos conteúdos que, aliados ao bom planejamento, proporcionará a adequação das mídias ao ensino.

Constatada esta realidade, o uso da tela interativa na prática do ensino de história com os alunos do 9º ano do ensino fundamental do Colégio Vicentino São José, da cidade de Foz do Iguaçu, foi implantado a partir do ano de 2012, levando um período de dois meses, de Abril a Maio do respectivo ano, levando o educando a apreender e a absorver o uso desta nova tecnologia em sala de aula. Surgiu daí a necessidade do questionamento da eficiência que o uso da tela pode proporcionar ao ensino, sem banalizá-la, considerando-a apenas como “mais uma tecnologia presente” sem significado para a mudança e desenvolvimento do aprendizado. A grande questão objetiva é provar a eficácia prática desta nova tecnologia como instrumento mediador do processo ensino-aprendizagem.

No âmbito pedagógico, a proposta de integração da tecnologia conhecida como *tela interativa* nas escolas, visa trazer o aperfeiçoamento e a integração de todo o corpo docente às tecnologias educacionais de ponta existentes no mercado.

A importância deste trabalho é mostrar que a escola pode conviver com alunos que estão inseridos neste mundo virtual, tecnológico, informatizado mudando sua prática centralizadora para uma prática coletiva de trabalho, sem omissão ou passividade dos educandos em relação aos conteúdos da disciplina.

A escola do século XXI não deve ser a mesma do século XX. A revolução informática já é fato, entretanto, cabe ao docente qualificar-se para suprir as novas necessidades trazidas pela sociedade tecnológica.

O aluno, estando ele inserido ou não às novas tecnologias, anseia pelo seu uso. Na prática, unindo tecnologia com produção do conhecimento, o aluno deixará definitivamente de ser passivo, para tornar-se ativo e produtor do conhecimento. A tela interativa intensifica a criatividade e possibilita a integração das mais diversas mídias a si mesma: imagens digitais, vídeos, sons, imagens tradicionais, textos, gráficos, filmes, documentários, arquivos jornalísticos, exploração da web na sala de aula, entre tantas outras opções possíveis de exploração da produção do conhecimento.

O docente sentirá o prazer de estar integrado ao novo processo midiático. Profissionalmente atualizado e com mais possibilidades de criação e transmissão de informações, transformará a aula mais atrativa, dinâmica sem monotonia. O compromisso da docência com as novas gerações net ficará mais sólida e dinâmica, conseqüentemente muito mais atrativa e eficiente no que tange à sua principal função que é educar com qualidade, formando o ser consciente, cidadão, preparado para o século XXI.

Para contribuir ao esclarecimento e apresentação do trabalho foi elaborada uma sequência descritiva que exploram as argumentações em torno dos impactos que a tecnologia traz ao processo cognitivo, os métodos de trabalho empregados com os alunos e os resultados obtidos com as considerações a respeito do desenvolvimento de todo o processo trabalhado.

2 REVISÃO DE LITERATURA

As inovações tecnológicas fazem parte da história da humanidade, resultante do próprio desenvolvimento das ciências e da razão humana. Segue seu curso

ininterruptamente, transformando a cultura, a arte, a ciência e a educação. A racionalização científica segue a práxis transformadora do meio, segundo Lévy:

As tecnologias da informação e da comunicação conduzem a novas formas de atividades mentais, que afetam o modo de agir e de pensar do indivíduo. Assim, as inovações tecnológicas podem ser consideradas agentes de mudanças, propiciando novas formas de acesso à informação, novos estilos de raciocínio e de conhecimento, amplificando uma profunda mutação do saber, prolongando determinadas capacidades cognitivas humanas – memória, imaginação, percepção – e redefinindo seu alcance, seu significado, e algumas vezes até mesmo sua natureza (LÉVY, 1999, p.02).

Esta realidade não é ignorada pela escola, ela apenas acontece mediante uma velocidade espantosa que demanda o aperfeiçoamento constante da forma pela qual se pensa e se pratica a relação ensino-aprendizagem.

A própria caracterização e conhecimento das identidades e necessidades do educando é fator crucial para a preparação do planejamento escolar. A característica atual do aluno do século XXI é tipicamente tecnológica. Mesmo na camada mais precária de educandos, é fácil encontrarmos portadores de telefone celular, ou de *tablets*, notebooks que promovem uma grande variedade de serviços tais como o acesso à internet, às redes sociais, às músicas, filmes, fotografias, downloads, etc.

Especialistas identificaram os novos alunos como membros de uma nova geração, uma geração de nets, com características próprias, são também chamados de *Homo sapiens*, como cita Vrakking e Veen:

Essa geração, que chamamos geração *Homo zappiens*, cresceu usando múltiplos recursos tecnológicos desde a infância: o controle remoto da televisão, o mouse do computador, o minidisc e, mais recentemente, o telefone celular, o iPod e o aparelho Mp3. Esses recursos permitiram às crianças de hoje ter controle sobre o fluxo de informações, lidar com informações descontinuadas e com a sobrecarga de informações, mesclar comunidades virtuais e reais, comunicarem-se e colaborarem em rede, de acordo com suas necessidades. (VRAKKING; VEEN, 2009, p.12).

Todavia, as tecnologias por si só não comandam a aprendizagem, são ferramentas de uso, dependentes das necessidades do portador que é o responsável direto pela manipulação dessas tecnologias em benefício de seu aprendizado. No contexto escolar, a tecnologia alia-se ao ensino e juntos todos os agentes responsáveis pela educação transformam-se, pois a integração das mídias ao contexto da sala de aula mostra-se evidente.

As mudanças pelas quais o ensino está passando não tem data para

terminar, elas sempre existiram e permanecerão mutantes. Neste ponto, o caráter utilitarista da educação sempre será o ponto central para indivíduo. As tecnologias presentes no cotidiano escolar, tal como a tela interativa vem de encontro com as novas necessidades culturais dos educandos. Novos desafios são estabelecidos, principalmente no campo da transmissão das informações e nas formas de se trabalhar e elaborar os objetos de aprendizagem, conforme Garcia (2005), “Objetos de aprendizagem são definidos como: Qualquer recurso, digital ou não digital, que pode ser usado, reusado ou referenciado durante o processo mediado pela tecnologia”.

A tela interativa enquadrou-se como ferramenta prática de transmissão de conteúdos, estando presente nas salas de aula, tornando a relação ensino-aprendizagem mais dinâmica, proporcionando novas redes de interação entre conteúdo e educando, inaugurando uma fase nova de aprimoramento intelectual, tirando o aluno da passividade, tornando-o autônomo e portador da liberdade de ação e manipulação do conhecimento histórico.

A tela interativa foi introduzida no Colégio Vicentino São José em 2012, os professores receberam treinamento qualificado para aprender a manipular todos os recursos disponíveis do aparelho e contou com o apoio irrestrito de toda a coordenação pedagógica da escola. Trata-se de um quadro branco eletrônico/digital, que permite acesso à internet, interatividade e efeitos de animação. Dispensa giz, apagador e funciona com a ponta dos dedos e com canetas eletrônicas (tela touchscreen). Qualquer atividade realizada com programas de computador (Word, Powerpoint, Moviemaker, Excell, etc), podem ser apresentadas na tela, salvas e arquivadas.

Os quadros devem estar conectados à internet para que possa ser acessada na sala de aula, mesmo sem a conexão pode-se usá-la para apresentações de slides, mostrar vídeos e tomar notas. Qualquer trabalho salvo em Pendrive pode ser transmitido pela tela. A interatividade promovida pela tela permite o uso de imagens, textos, som, podendo o usuário congelar a tela, fazer manipulações das imagens, sublinhar textos, apagar partes indesejadas dentre outros recursos.

A tela interativa permitiu que se desenvolvesse uma pedagogia voltada para a interação do aluno com vários mecanismos de acesso ao conhecimento, tais como as pesquisas on-line, onde se podem explorar filmes, documentários, vídeos de pequena e longa duração, coletar imagens, textos etc., inaugurando uma nova

dinâmica no que diz respeito ao processo de pesquisa e transmissão de conhecimentos realizados pelo próprio aluno, incentivando-o a ser agente produtor e não apenas receptor de informações. Daí a ideia de uma interatividade nova, participativa e colaborativa, pois professor e aluno desenvolvem o conteúdo em parceria, manipulando as mídias e apresentando-as na tela interativa, formando uma nova didática: a da pedagogia da transmissão onde:

[...] pode-se dizer que um novo cenário comunicacional ganha centralidade. Ocorre a transição *da lógica da distribuição* (transmissão) para a *lógica da comunicação* (interatividade). Isso significa modificação radical no esquema clássico da informação baseado na ligação unilateral emissor-mensagem-receptor. (SILVA, 2011, p.18)

A interatividade ganha dimensão, pois a forma de interação com o conhecimento muda drasticamente, a forma pronta e acabada perde valor e sentido para a pesquisa e manipulação do tema realizada pelos alunos. “Ressalta-se que os recursos tecnológicos não são o fim da aprendizagem, mas são meios que podem instigar novas metodologias que levem o aluno a aprender com interesse, criatividade e autonomia.

A tecnologia presente no cotidiano escolar favorece novas formas de integração cognitiva dos conteúdos, menosprezando a história decorativa, sem significados, daí a necessidade permanente da racionalização do uso das mídias em favor de uma aprendizagem significativa e utilitária, transformadora e regeneradora do aluno e do próprio conteúdo, que passa a desenvolver uma nova dimensão intelectual, sendo que Garcia (2005) ressalta-se que “os recursos tecnológicos não são o fim da aprendizagem, mas são meios que podem instigar novas metodologias que levem o aluno a aprender com interesse, com criatividade, com autonomia”.

A prática pedagógica ganhou entornos de oficina, o desenvolvimento era totalmente realizado pelos alunos, com a orientação do professor-mediador com o uso de todo o aparato tecnológico disponível, voltado exclusivamente para o desenvolvimento do aluno. A figura do professor passa a ter novo significado, muito diferente do tradicional que o coloca como centro, aquele que sabe, no caso do professor de história, a enciclopédia ambulante que deve ter resposta pra tudo. A própria prática pedagógica deixa claras as novas imagens que se modelam do professor: aquele que contribui para o aprendizado e não aquele que dá o aprendizado, como se isso fosse uma coisa que se coloca dentro da memória, sem

questionamentos, formulações e buscas. Para o professor é uma tarefa que implica, muitas vezes, mudanças no seu comportamento pedagógico, já que ele terá que estar sempre em processo de atualização e adotando uma visão crítica, sem medo de se expor e de errar, e acreditar que o conhecimento não é algo que se fornece (ou se vende) para os alunos, mas que se constrói ao longo da própria história, sendo ele mesmo o autor da sua história.

3 METODOLOGIA

O projeto desenvolvido com os alunos do 9º ano visou o estudo e a construção de apresentações do conteúdo para a sala, no caso, foi selecionado o conteúdo da segunda grande guerra mundial. A metodologia estabelecida seguiu o seguinte passo a passo: Pergunta: estimulou-se os alunos a elaborarem perguntas, curiosidades; busca: desenvolveu-se o espírito do detetive investigador que vai à caça das informações que os levariam à compreensão do assunto, desde textos até imagens, capturar o maior número possível de documentos históricos; interpretação e escrita de relatório informativo, mostrando o avanço e a compreensão do que pesquisou, realizado de forma individual; socialização: momento de partilha dos resultados com a classe através das apresentações na tela interativa.

Para a prática da pesquisa exigiu-se o uso da internet para a coleta das informações gerais, tais como imagens, sons (exploração de uma trilha sonora ou de algum sucesso da época), textos e tudo o que a imaginação permitisse, ou seja, a criatividade era estimulada. A apresentação deveria ser realizada no programa *PowerPoint* ou no *MovieMaker*, conforme o desejo do aluno e contaria com no máximo quinze minutos de explanação.

A flexibilidade do projeto visava incentivar o aluno a explorar o maior número possível de mídias, de manipular os programas de computador e de aprimorar a pesquisa, incentivando a leitura e a manipulação de novos meios de transmissão, no caso, a tela interativa, enriquecendo o processo de aprendizagem.

O aluno deixa de ser mero receptor de informações, muitas vezes sem sentido para a sua formação, e passa a fazer parte da construção do saber, ministrando e organizando o saber histórico, redigindo o texto de acordo com o

propósito da transmissão clara e objetiva, sem “decoreba” ou simples cópia de páginas da web.

Ao docente, realiza-se na prática a ideia do professor-facilitador, aquele que orienta e ajuda nos passos a serem seguidos pelos alunos, ajudando-o a aprender, a transformar a informação em conhecimento, dando-lhe as diretrizes para atingirem a autonomia de estudante-pesquisador conforme Ferreira:

A utilização das metodologias ativas mais o uso do computador, como um recurso didático para o fazer cotidiano da sala de aula, contribui para aumentar a participação dos alunos no processo de ensino-aprendizagem, estimulando-os a desenvolver atividades de pesquisa vinculadas ao ensino de história, bem como para fazer do professor um orientador/facilitador, e não o proprietário do processo de transmissão do conhecimento. O conteúdo passa, então, a ser construído coletivamente com ênfase no crescimento individual e na socialização. (FERREIRA, S/D.)

Trata-se de envolvimento e compromisso entre a realidade da tecnologia e a inovação do espírito didático da escola como um todo, visando sempre os benefícios para o aluno. Trazer o aluno para o ambiente escolar dentro dessa nova realidade, que é digital.

Os trabalhos desenvolvidos pelos alunos exigiram práticas de coleta de informações nas mais variadas fontes, a análise e comparação de ideias diferentes sobre o mesmo assunto, a prática da objetividade científica, aprendida na teoria e aperfeiçoada no trabalho direto ao se exigir a redação final do texto de apresentação.

A manipulação de dados iconográficos também foi destaque. A seleção e escolha de imagens da guerra foi criteriosa, o educando foi orientado a interpretar este tipo de comunicação e contextualizá-lo no tempo e espaço necessários à compreensão histórica. As imagens e cenas de guerra proporcionaram a experiência da auto comoção, importante ao estudante de história, pois a partir dela trabalhava-se também o poder da manipulação da imagem na guerra para a conquista ideológica dos soldados e da população como um todo.

Após a pesquisa e a coleta dos diversos documentos, passou-se à etapa seguinte que era a leitura e crítica do material coletado, observando as fontes de pesquisa, os autores das imagens, a autenticidade dos documentos e fotografias e por fim um pente fino ao que seria mais importante para a apresentação.

Os alunos sistematizaram seus temas e se reorganizaram cronologicamente,

desenvolvendo a habilidade de perceber a situação temporal, importante em história, para na sequência organizarem as projeções usando o programa *PowerPoint* ou *MovieMaker*, visto que alguns alunos preferiram montar sua apresentação em forma de slides com animações específicas. Todo o processo foi acompanhado pelo professor, pois alguns cuidados devem ser atentos pelo docente durante o processo, como afirma Freire e Rangel (2012):

(...) reconhecemos que as tecnologias de informação e comunicação, por serem partes indissociáveis da vida social, devem ser consideradas pela comunidade escolar e aproveitadas em seu potencial como recursos ao processo de ensino-aprendizagem. Todavia, a presença e usos dessas tecnologias no ambiente da escola devem também ser acompanhados por processos e práticas socioeducacionais que aproveitem suas funções e evitem suas disfunções sociais. (FREIRE; RANGEL, 2012, p.52).

Na prática, tomou-se o cuidado para não cair na velha prática de simplesmente passar o trabalho e deixar o aluno fazer-lo à revelia, tornando a apresentação da pesquisa banal e insignificante para o aluno e seus colegas de sala, evitando a rotina, que não condiz com a riqueza de possibilidades do uso das mídias na escola.

4 RESULTADOS

O ensino de história sistematizado na parceria permitiu, junto com as tecnologias dispostas na escola, remodelar o antigo modelo de aula baseado no quadro negro, livros, alunos enfileirados um atrás do outro com um professor centralizando todo o andamento do conteúdo. A presença da tela interativa estimulou o desafio entre os alunos e professores, dinamizou a aula porque criou novas diretrizes e possibilidades didáticas, dando início a um novo ciclo dentro da escola, uma educação voltada na participação conjunta, acoplada com as novas ferramentas midiáticas.

Como resultados do uso da tela interativa entre os alunos do 9º ano observou-se que:

- a) Houve maior integração entre os alunos, possibilitado o espírito de

cooperação e de trabalho solidário;

b) Estimulou-se o uso e o domínio de outras linguagens, visto que o conhecimento histórico tem uma linguagem específica e que ela teve que ser adaptada ao ambiente do próprio aluno;

c) Quebrou-se a antiga visão de que estudar história é apenas olhar o passado e decorar datas e fatos para depois reproduzi-las numa prova;

d) A manipulação de documentos, imagens, sons, depoimentos e textos deu vida ao aprendizado, o aluno percebeu-se como participante da história;

e) Os alunos entenderam como é o ofício de historiador, como a história é escrita e transmitida; quais são os tipos de documentos que se trabalha em história e como outras ciências são importantes para a disciplina;

f) Os alunos desenvolveram as habilidades de compreender, interpretar, relacionar, conhecer, analisar, comparar e sintetizar os dados históricos, habilidades e competências fundamentais a serem alcançadas pelo aluno;

g) Desenvolveram a criatividade e a estética da apresentação do conteúdo, explorando ao máximo os recursos dos programas do computador;

h) Estimulou-se a organização e a disciplina no cumprimento das atividades em todo o processo. O respeito às metas estabelecidas e ao tempo disponível;

i) Desenvolveu-se o verdadeiro espírito de pesquisa, pois os alunos tiveram que responder a questões propostas pelo professor para enriquecer o trabalho, tomou-se o cuidado para evitar simplesmente a cópia de textos e conteúdos requisitados (aprenderam o que é plágio);

j) A apresentação na tela interativa mobilizou os alunos mais tímidos, quebrando o gelo e a vergonha de se expor diante dos colegas;

k) O conhecimento abstrato ficou mais evidente para grande parte dos educandos. A compreensão de fatores secundários que envolviam os conteúdos e que juntos eram determinantes nos acontecimentos foram apresentados, mostrando-se a importância dos detalhes dentro de todo um contexto mais complexo;

l) O aluno sentia mais prazer em manipular a tela do que o próprio livro, embora possa parecer uma situação sem importância, pode-se perceber que desta vontade de manipulação o professor pode tirar proveito e inserir as oficinas, unindo as situações em benefício do aprendizado;

m) O aluno sentiu-se mais valorizado e confiante, motivado, menos apreensivo no dia da apresentação do que em dia de prova escrita;

Finalmente, ao se refletir sobre os resultados alcançados pelo projeto do uso da tela interativa com os alunos do 9º ano, constata-se que o professor, mentor, organizador e facilitador de todo o processo de aprendizagem é o gerenciador por excelência da aula, cabendo a ele a maestria da sua didática, que sempre estará voltada para o crescimento intelectual de seu aluno.

Baseando-se nos quatro eixos centrais da didática da história: ensinar a conhecer, ensinar a fazer, ensinar a compartilhar e o ensinar ser, norteou-se todo o trabalho visando-se não apenas o aprendizado de história, mas a formação plena do educando, estimulado as dinâmicas necessárias para a aquisição das habilidades e competências exigidas pelas disciplina.

A aula de história tornou-se interativa, uma oficina de construção da memória, de manipulação e organização dos fatos e das experiências novas, integradoras de novas linguagens e significados, de questionamentos ao documento analisado, de registros e reflexões a respeito dos assuntos abordados.

A didática informatizada tornou-se parte do cotidiano escolar, a aula ficou integrada às tecnologias na medida em que passou a fazer parte de todo o processo de aprendizado. Dessa forma, avaliaram-se vários aspectos de crescimento e desenvolvimento das competências e habilidades do educando, desde a busca mais simples das informações até a organização e manipulação das mídias, culminando com a digitalização dos textos informativos até a apresentação final.

Constatou-se ainda que o uso dos aparelhos midiáticos, tais como os computadores e a tela interativa não se transformaram em meras “novidades”, mas ferramentas legítimas do processo de pesquisa e desenvolvimento do conhecimento.

A tela interativa agregou dinamismo à aula, possibilitando a manipulação dos textos, vídeos e imagens mediante o público, passando segurança e tranquilidade ao educando em sua apresentação.

5 DISCUSSÃO

Baseado nos resultados apresentados pelos alunos no desenvolvimento dos trabalhos evidenciou-se que o dinamismo do método e do processo de aprendizagem modificou a relação do aluno com a matéria. A prática de manipulação de dados e de linguagens diversas deu maior significado ao estudo e à interpretação histórica do fato analisado.

O aprimoramento da pesquisa visou o aperfeiçoamento da leitura e da decodificação de novos signos, levou os alunos a um aprofundamento do tema, possibilitou transformar o contato mecânico, sem sentido, sem vida, por contatos cheios de dinamismo, aproximação e sentido humanitário, participativo e atuante mediante os fatos. A passividade foi anulada e abriram-se as portas para uma pedagogia participativa, construtiva e significativa, mediada pelo professor e pelo aparato tecnológico presente nas salas de aula.

As apresentações mostraram os alunos mais soltos e confiantes, bem diferente daqueles que se mostravam ansiosos e preocupados, omissos e desacreditados antes da prova descritiva. O aluno fazendo, explorando e pesquisando, atua em diversas frentes ao mesmo tempo, pois além da preocupação com o conteúdo, também havia a preocupação com o preparo e montagem do assunto nos slides do Powerpoint, para depois apresentarem as projeções na tela interativa.

O planejamento partiu de um princípio inovador e prático que visa explorar os mecanismos técnicos (as tecnologias de informação e comunicação) em benefício do aluno sem transformá-los em objetos banalizadores de pesquisa e de apresentações sem sentido. A busca pela interatividade caminhou no sentido de promover a transformação da relação ensino-aprendizagem, modificando toda a ação didática do professor com os alunos e destes com a matéria de estudo. O professor propõe o conhecimento, não o transmite. Em sala de aula, é mais que instrutor, facilitador e colaborador. É criador de tarefas, provocador, incentivador e guia; a esse respeito, Freire (2011), diz que “sintonizado com a *cibercultura*, com a interatividade e com a formação da cidadania, o professor percebe que o conhecimento não está mais centrado no seu falar-ditar.”

A presença da tela interativa passou a modificar não somente o trabalho do aluno, mas principalmente o trabalho do professor que, diante da inovação tecnológica, se vê diante de uma nova possibilidade didática.

Como toda tecnologia, o que se espera do professor e do aluno é o aprimoramento do domínio das tecnologias, pois diante da inovação, percebe-se que ainda encontram-se pessoas tecnofóbicas no meio escolar. O processo de transformação é lento, pode exigir mais tempo e não ocorre perfeitamente igual com todas as turmas que se trabalha. Se o professor não direcionar bem seu trabalho pode comprometer a aprendizagem significativa e não alcançar seus objetivos.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As tecnologias de ponta estão presentes em todas as instituições sociais, da família à escola, dos órgãos públicos aos privados, nas igrejas, parques de diversão e cinemas. Elas invadiram todos os espaços possíveis e passaram a fazer parte do cotidiano das pessoas, sem exceções. Da antiga prensa de Gutemberg à mídia digital, da primeira película cinematográfica até o cinema 3D, dos primeiros sons gravados em vinil ao som gravado de forma digital em diversos formatos; a tecnologia não para de avançar e de compenetrar nossas vidas.

As salas de aula, presentes na vida de todas as pessoas, inserem-se neste contexto informacional. Continua sendo considerada o local sagrado para o aprendizado, para o desenvolvimento intelectual de milhares de crianças, jovens e adultos. A tecnologia educacional é usada como propaganda, por muitas escolas, de inserção do aluno na modernidade, dando-lhe sentido de vanguarda e de vantagem perante o restante da comunidade. A presença da tecnologia na escola é sinônimo de qualidade na educação, não de alienação.

Assim, com a chegada da tela interativa, pode-se perceber que tanto o desempenho do professor quanto dos alunos foi satisfatório, sendo que pode-se constatar a mudança provocada no aprendizado e principalmente, na postura dos alunos, mediante o uso das tecnologias disponibilizadas na escola.

Os antigos trabalhos, feitos de forma omissa, com cópias e plágios de textos ficaram definitivamente para trás. A tensão da prova descritiva foi eliminada, não

deixou de existir, mas foi complementada pela segurança trazida pela manipulação da sala de informática e da tela interativa. A pesquisa ganhou sentido, o trabalho de equipe ganhou força, a colaboração tornou-se espontânea, possibilitou-se a oportunidade de dar voz e vez para os alunos se sentirem autônomos diante do processo de construção da aprendizagem.

O professor transformou-se no verdadeiro facilitador, mediador, formador, arquiteto e construtor das novas dinâmicas pedagógicas que trabalham em parceria e em conjunto com os alunos e as tecnologias.

A tela interativa mostrou-se eficiente e ágil, motivadora e beneficiadora do processo de aprendizagem. Não é o fim em si, mas o meio de colaborar com o enriquecimento do aluno, que é o ponto de chegada de toda a caminhada didática da aula de história. Abriam-se, com seu uso, as portas da criatividade e da interatividade de todos os agentes responsáveis pela educação de qualidade, humana e cidadã.

REFERÊNCIAS

FERREIRA, Carlos Augusto Lima. **Ensino de história** e a incorporação das novas tecnologias da informação e comunicação: uma reflexão. Disponível em: <<http://www.revistas2.uepg.br/index.php/rhr/article/view/2087/1569>>. Acesso em Agosto de 2012.

FREIRE, Wendel. **Tecnologia e educação: As mídias na prática docente**. 2.ed. Wak editora: Rio de Janeiro, 2011.

GARCIA, Simone Carboni. **Objetos de aprendizagem**: Investindo na mediação digital do conhecimento. Disponível em: <<http://www.celsul.org.br/Encontros/07/dir2/17.pdf>>. Acesso em: 15 Ago. 2012.

RANGEL, Mary; FREIRE, Wendel. **Educação com tecnologia**: texto, hipertexto e leitura. Rio de Janeiro: Wak editora, 2012.

SILVA, Marcos. **Ensino de história e novas tecnologias**. Disponível em: <<http://www.revistas2.uepg.br/index.php/rhr/article/view/2087/1569>>. Acesso em: 12 Ago. 2012.

VRAKKING, Bem; VEEN, Wim. ***Homo zappiens: educando na era digital.*** Porto Alegre: Artmed, 2009, 139 pags.