

Uso da mesa interativa PlayTable no ensino: prática na educação superior¹

William Campos da SILVA²

Eduardo SCHILLER³

Rafael José BONA⁴

Universidade Regional de Blumenau, Blumenau, SC

RESUMO

Este estudo tem como objetivo apresentar uma pesquisa, em andamento, que pretende investigar a percepção de professores em formação inicial e professores já atuantes e graduados em relação à instrumentalização e as possíveis intencionalidades pedagógicas no uso da mesa interativa PlayTable, investigando e analisando as opiniões expressas, interesses em adotar abordagens mais direcionadas à tecnologia em sala de aula e suas aplicações didáticas educacionais. Ao analisar as interações e opiniões dos participantes durante o teste, podemos obter informações importantes que orientarão a utilização futura da PlayTable como uma ferramenta educacional eficaz e importante na investigação do potencial da PlayTable na educação.

PALAVRAS-CHAVE: tecnologias; educação; comunicação; ensino; sala de aula.

A interseção entre educação e comunicação tem sido um tema central na reflexão sobre os processos de ensino e aprendizagem na contemporaneidade. Nesse contexto, destaca-se o papel da aprendizagem, da formação e do uso das tecnologias no ambiente escolar. Inspirado pelo pensamento de Paulo Freire e Jesús Martín-Barbero, defende-se uma abordagem educacional que valorize a cultura e promova a alfabetização em comunicação. No entanto, muitas instituições de ensino ainda se ancoram em modelos ultrapassados, alheios às transformações estruturais da sociedade midiática. Num mundo no qual a tecnologia oferece muitas possibilidades para a educação, é essencial que as práticas educativas incorporem métodos inovadores, aproveitando os recursos oferecidos pela televisão, rádio, internet e mídias digitais.

A comunicação, por sua vez, não é apenas uma área temática, mas também uma força articuladora e estratégica, especialmente diante das inovações na infraestrutura tecnológica global. Contudo, é importante reconhecer a existência de fenômenos que

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Estudos da Comunicação, evento integrante da programação do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste, realizado de 5 a 7 de junho de 2024.

² Mestrando em Educação da Universidade Regional de Blumenau (PPGE/Furb).

³ Mestrando em Educação da Universidade Regional de Blumenau (PPGE/Furb).

⁴ Orientador. Doutor em Comunicação e Linguagens (UTP) e mestre em Educação (Furb). Docente do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Regional de Blumenau (PPGE/Furb). Atua como professor dos cursos de graduação da Furb e da Univali.

fazem um caminho contrário ao da comunicação, no qual uma cultura do silêncio e uma dependência cultural se instalam, moldando pensamentos e comportamentos, muitas vezes reforçados pelos meios de comunicação.

Uma abordagem verdadeiramente inclusiva e eficaz deve promover a multialfabetização e a literacia digital, capacitando os indivíduos para uma crítica codificação dos símbolos na era digital. É necessário um diálogo autêntico com a linguagem, enxergando-a como um espaço de encontro entre diferentes mundos e uma ferramenta de mediação social. No paradigma contemporâneo da educação, destaca-se a importância da aprendizagem ao longo da vida, que redefine as formas de aprender, ensinar e educar. Nesse sentido, é crucial repensar o papel da escola, que muitas vezes se limita a ser uma etapa dos processos de sistematização da reprodução do conhecimento, deixando de cumprir seu papel de oportunizar espaços educacionais e práticas significativas.

Diante desse panorama, surge uma revisão profunda das práticas educativas, integrando de forma significativa as tecnologias e considerando a complexidade das demandas sociais e educacionais. A educação precisa acompanhar os avanços tecnológicos e ajudar os estudantes a desenvolverem um olhar crítico sobre os aparatos tecnológicos que permeiam suas vidas, capacitando-os para uma participação ativa e consciente na sociedade digital do século XXI.

A presente pesquisa, em andamento, pretende estudar e promover reflexões a respeito da tecnologia na educação. O uso da tecnologia em sala de aula tem sido um tópico de discussão cada vez mais relevante nos últimos anos. É incontestável que essas tecnologias estão cada vez mais ativas dentro do ambiente escolar, e os professores e profissionais da educação precisam estar atualizados e preparados para novos desafios. Martín-Barbero (2021), discute como os meios de comunicação, como a televisão, o rádio e, mais recentemente, a internet e as mídias sociais, estão moldando as novas práticas educacionais. Essas tecnologias estão sendo incorporadas no ambiente escolar e afetam a relação entre alunos e professores, que muitas vezes estão em processos de aprendizagem diferentes por conta do uso dessas tecnologias.

A PlayTable é uma mesa interativa, criada pela empresa PlayMove, situada em Blumenau/SC, com o intuito de fazer com que a tecnologia em sala de aula seja um recurso motivacional, adicionando facilitação de acesso ao conhecimento e eficiência

para o professor e o aluno surgindo assim como uma ferramenta promissora para promover o engajamento e a aprendizagem dos alunos. A mesa funciona com jogos projetados para abordar diferentes áreas de conhecimento, como matemática, linguagens, ciências naturais e habilidades motoras. Prensky (2001), argumenta que os jogos podem ser uma maneira poderosa de envolver os alunos, oferecendo experiências de aprendizagem imersivas e significativas. Explora como os elementos dos jogos, como desafios, interatividade e *feedback* instantâneo, podem e devem ser aproveitados para promover a aprendizagem em diversas áreas do currículo.

Este estudo tem como objetivo investigar a percepção de professores em formação inicial e professores já atuantes e graduados em relação à instrumentalização e às possíveis intencionalidades pedagógicas no uso da PlayTable, investigando e analisando as opiniões expressas, interesses em adotar abordagens mais direcionadas à tecnologia em sala de aula e suas aplicações didáticas educacionais. Será realizada uma pesquisa com questionários para coletar dados qualitativos sobre a opinião dos participantes em relação à utilização da PlayTable. Flick (2009), ressalta que uma abordagem sistemática permite a análise estatística dos dados, como questionários, possibilitando a identificação de tendências e padrões em uma amostra representativa da população-alvo. Para o autor, investigar grupos pode ser uma boa ferramenta para explorar profundamente as experiências e perspectivas dos participantes. Esses grupos podem ajudar em discussões interativas, permitindo que surjam ideias e percepções que podem não ser capturadas por métodos mais tradicionais. Os dados deverão ser aplicados em 2024/2 com professores de Blumenau.

O teste em grupo oferece um ambiente propício para observar não apenas as respostas individuais dos professores, mas também como eles interagem e colaboram entre si. Essa dinâmica pode fornecer importantes informações sobre a integração colaborativa da tecnologia na prática pedagógica, estimulando o compartilhamento de conhecimento e experiência entre os educadores.

Estudos anteriores sobre a mesa realizados pelos presentes autores têm destacado, de maneira sistematizada, as possibilidades pedagógicas em relação à utilização da PlayTable como uma ferramenta educacional ao apresentar uma análise dos conteúdos disponíveis no componente curricular de língua inglesa, que compreende “o desenvolvimento de habilidades relacionadas a atribuição de sentidos, de repertório

quanto à língua adicional e suas relações com o mundo e os ambientes virtuais” (Silva; Schiller, 2023, p. 149). Revelando, desta maneira, a relevância de estratégias pedagógicas envolvendo tecnologias educacionais, e mais especificamente, envolvendo o uso dessas tecnologias por meio de uma mesa digital interativa.

No entanto, para ampliar a compreensão sobre o potencial e os desafios do uso dessa tecnologia na educação, se entende que é essencial investigar a perspectiva dos professores da educação regular em todos os níveis educacionais, o que fica inclusive expresso de maneira explícita na pesquisa anterior quando Silva e Schiller (2023, p. 150), dizem que “considera-se relevante a incorporação de métodos complementares, como entrevistas com professores e/ou usuários da mesa [...] para enriquecer ainda mais a compreensão do objeto em análise”.

A presente pesquisa representa uma oportunidade para investigar o potencial da PlayTable como uma ferramenta inovadora para aprimorar o ensino e a aprendizagem, na qual se une a tecnologia, mídias e educação. A participação e uso dos professores e estudantes com a PlayTable oferece uma oportunidade significativa para examinar como essa tecnologia pode aprimorar a experiência educacional e incentivar a colaboração entre os professores. Ao analisar cuidadosamente as interações e opiniões dos participantes durante o teste, podemos obter informações valiosas que orientarão a utilização futura da PlayTable como uma ferramenta educacional eficaz e importante na investigação do potencial na educação.

REFERÊNCIAS

FLICK, U. **Qualidade na pesquisa qualitativa: coleção pesquisa qualitativa**. Bookman editora, 2009.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. 8ª ed. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2021.

PRENSKY, M. **Digital Game-Based Learning**. McGraw-Hill, New York, 2001.

SILVA, W. C.; SCHILLER, E. **Tecnologias Educacionais: Possibilidades Pedagógicas no Uso da Mesa Interativa Playmove**. In: Fórum Latinoamericano de Formação Inicial e Continuada de Educadores, 2023, São José do Rio Preto, SP. Anais do Fórum Latinoamericano de Formação Inicial e Continuada de Educadores, 2023. v. 1. p. 143-151.