

UTILIZAR UM QUADRO INTERACTIVO NA SALA DE AULA: ALGUMAS DICAS ÚTEIS



Propomo-nos neste artigo deixar algumas dicas que poderão ser úteis a quem utiliza ou vai a utilizar quadros interactivos em contextos educativos. O nosso objectivo é alertar para alguns aspectos importantes a considerar que, estamos certos, poderão contribuir para um melhor aproveitamento das potencialidades desta tecnologia.

Utilizar um quadro interactivo numa sala de aula requer alguma **experiên-**

cia prévia, quer a nível técnico (ligação ao computador, manuseamento do computador, calibração, Internet, utilização do projector de vídeo), quer a nível pedagógico (como encadear as imagens e documentos a projectar, selecção de conteúdos adequada ao nível escolar em causa, estratégias mais participativas ou mais expositivas, controlo só do professor ou controlo partilhado). Quantas mais funcionalidades os professores aprenderem e experimentarem (escrever, desenhar, fazer esboços, utilizar som, imagens, vídeo), mais enriquecedora poderá ser a experiência de aprendizagem induzida pelas tecnologias interactivas.

No entanto, mais importante que essa preparação são a **vontade e o empreendedorismo para tornar o sistema de ensino e aprendizagem na sala de aula verdadeiramente interactivo**. De outra forma, o quadro interactivo não passará de uma nova forma de ilustração da aula, mais um audiovisual a perpetuar as práticas tradicionais de ensino.



Existe todo um conjunto de elementos, desde as actividades propostas, à

forma de estar na sala de aula, da organização do espaço, à selecção dos temas, que devem envolver toda a turma, tornando o ambiente de aprendizagem por si só interactivo.

Ao começar a utilizar este tipo de equipamentos, cada professor/educador deverá, pois, fazer um exercício de reflexão sobre a forma como organiza o espaço / tempo, para poder incorporar nas suas estratégias pedagógicas as características e potencialidades desta nova ferramenta de trabalho. Esta interactividade deve igualmente sair da sala de aula e estender-se à comunidade educativa, promovendo o intercâmbio de documentos, de ideias, de boas práticas conseguidas. Os alunos deverão ser os principais criadores dos conteúdos a apresentar nos quadros interactivos, não os professores. Aos professores cabe o papel de ajudar a reflectir e validar os conteúdos produzidos pelos alunos. Os alunos normalmente são mais criativos e têm mais tempo que os professores.

De qualquer forma, diz a experiência daqueles que já usam estas tecnologias, que quanto mais se trabalha com um quadro interactivo, mais e melhor proveito se tira dele.

Esta aprendizagem por parte do professor tem que envolver, também, os alunos, revelando-se uma **aprendizagem simultânea**, mutuamente enriquecedora, pois, por vezes, existem detalhes técnicos que os alunos já conhecem de outros dispositivos. Utilizar um quadro interactivo eficazmente pressupõe também conhecer com alguma profundidade o software de qualidade que existe de acordo com as várias áreas curriculares e que pode ser utilizado em contexto educativo, recorrendo a este tipo de

equipamentos. A mais valia de um quadro interactivo não está no quadro em si, mas no software que está instalado no computador e nas estratégias de utilização colocadas em acção.



Existem basicamente três formas de trabalhar com os quadros interactivos:

- com **software incluído no próprio equipamento**, concebido especialmente para o efeito (de notar que muito do software incluído nos quadros interactivos pode ser facilmente substituído por ferramentas de apresentação ou linguagens de autoria);
- com **software que permite editar documentos e organizar conteúdos** (ferramentas para criar apresentações, linguagens de autoria e software de mapas conceptuais);
- com **software pronto a utilizar**: [Invento](#), [Já Está](#), [Dragões e Companhia](#), [Tobias, o Palhaco](#), entre outros.

Dentre as **vantagens** da utilização dos quadros interactivos na sala de aula, apontadas pelos mais experientes, salientamos as seguintes:

- Maior envolvimento e motivação por parte dos alunos;
- Apresentações feitas por alunos e professores mais atractivas e dinâmicas;
- Estimulação visual, cinestésica e auditiva;
- Promoção de plenários, chuvas de ideias, discussões dirigidas, com conclusões digitalizadas na hora;
- Interactividade, colaboração, espírito crítico.

São também mencionadas algumas **desvantagens**:

- de **índole prática**, como custo, instalação e falta de mobilidade (Estas desvantagens podem ser minimizadas optando por [equipamentos portáteis](#) e quadros de porcelana tradicionais que além de serem baratos já existem em muitas escolas);
- e de **índole pedagógica**, quando por parte de professores/educadores existe alguma relutância em aceitar os desafios da mudança ou quando optam por utilizar os quadros interactivos apenas como uma ferramenta ao serviço do professor.