

1 | INTRODUÇÃO

Diante da pesquisa realizada com Mesas Educacionais Interativas em espaços de aprendizagem verificamos ações apontadas em dissertações e artigos acadêmicos com esses artefatos. O objetivo deste trabalho é apresentar resultados parciais dos primeiros dados encontrados na revisão de literatura sobre ação docente com mesas educacionais interativas em cenário nacional. Este estudo faz parte da dissertação de mestrado da Pós-graduação em Educação Matemática e Tecnológica-EDUMATEC da Universidade Federal de Pernambuco-UFPE, intitulada "Conflito cognitivo docente nas relações didáticas com a Mesa Educacional Alfabeto". A pergunta norteadora neste estudo foi: quais ações foram desenvolvidas com mesas educacionais interativas encontradas até o momento? Foram filtrados registros a partir de 2010 em alguns estados: Minas Gerais-MG, Paraná-PR, Rio Grande do Sul-RS, Rio Grande do Norte-RN, Pernambuco-PE e Amazonas-AM. Caracterizamos alguns contextos onde são utilizadas as ferramentas, mostraremos as estratégias e os desafios com o uso das mesas educacionais interativas encontradas até o momento.

Todas as referências que irão ser abordadas são oriundas dos dados encontrados nas publicações de trabalhos científicos. Alguns tipos de mesas interativas surgem no cenário nacional e vêm sendo adotadas por programas educacionais municipais. O quadro 1 apresenta os diversos tipos de mesas encontradas.

		
Play Table	Mesa Mundo das Descobertas-MDD	Mesa TOQ

		
Mesa E-Blocks Matemática	Mesa Educacional Alfabeto	

Quadro 1. Tipos de mesas educacionais interativas encontradas

Imagens retiradas nos sites dos fabricantes Playmove www.playmove.com.br/ e Positivo Informática <https://www.positivoteceduc.com.br/>

Fonte: Juliana Alves (2018)

Todas as mesas interativas apresentam softwares voltados para a educação infantil e séries iniciais, com propostas de atividades revestidas de caráter lúdico com jogos. Além disso, trazem atividades interativas com o uso de multimídia, algumas atividades “jogos” apresentam a realidade aumentada, ferramentas de autoria e materiais manipuláveis.

Soares e Amorim (2016) trazem a experiência com a mesa Playtable em escolas públicas nos primeiros anos do fundamental e Magalhaes et al. (2016) cita a Mesa Mundo das Descobertas-MDD como ferramenta com potencialidade para o uso na educação infantil no Recife-PE.

Paiva (2012) aborda a Mesa TOQ em uma experiência de intervenção em sala de aula onde identifica perfis colaborativos de alunos para a formação de grupos que possam ser facilitadores nas relações de aprendizagem.

Martins (2015) explora a Mesa E-Blocks Matemática como uma proposta que pode contribuir na aprendizagem em sala de aula.

A Mesa Educacional Alfabeto é mencionada na maioria dos trabalhos encontrados, para esse recorte vamos ilustrar com Nascimento (2015) relatando a experiência em proposta de letramento e alfabetização na educação infantil. Em Santos et al. (2016) que cita uma proposta de produção de texto com alternância de atividades do software.

Diante de tal fenômeno, torna-se importante saber o que as pesquisas indicam sobre o uso desta tecnologia em sala de aula, não somente em seu caráter tecnológico, mas, principalmente em seu aspecto lúdico, colaborativo, nas relações de letramento contemplando relações no universo do ensino e da aprendizagem em espaços educativos. Este trabalho traz algumas respostas nesta direção.

Revisão #1

Criado 23 setembro 2021 13:30:23 por Valerio Augusto Lopes Passos

Atualizado 23 setembro 2021 13:31:12 por Valerio Augusto Lopes Passos