

Níveis de interatividade e uso de tecnologias digitais

Interatividade não é algo novo, mas, com o advento das mídias digitais, esse termo tornou-se muito popular. O mercado e a publicidade contribuem para a disseminação do conceito de forma errônea: TV interativa, brinquedos interativos, geladeira interativa. A interatividade está em alta! Mas o que é e como funciona na prática?

Em relação às tecnologias digitais, a interatividade refere-se à ação do usuário sobre a máquina e à troca que pode existir entre eles. Os recursos tecnológicos são grandes aliados para fornecer atividades mais interativas e colaborativas, contribuindo, assim, para uma produção do conhecimento coletiva. Beauchamp & Kennewell definem cinco categorias relacionadas aos níveis de interatividade, nas quais as ferramentas tecnológicas podem ser inseridas:



- **Ausência de Interatividade:** é descrita como a apresentação de conteúdos, em formato digital, que não necessitam de estímulos e ações e não apresentam resposta ao usuário. Exemplos: apresentação de slides, vídeo ou fotos.

- **Interatividade Autoritária:** refere-se à interação que ocorre quando os estudantes são controlados por respostas pré-definidas e procedimentos fixos. Exemplos: jogos de quebra-cabeça e *quizzes*.

- **Interatividade Dialética:** construção de um ambiente em que vários recursos são usados em conjunto para apoiar os alunos na exploração de hipóteses. Nesse modelo existe mais liberdade para formular as interações desejadas. Exemplos: tutoriais, guias digitais.

- **Interatividade Dialógica:** é caracterizada por permitir a participação dos alunos em uma atividade. O estudante

tem uma influência elevada dentro do conteúdo proposto. Exemplos: comentários em blogs, enquetes.

- **Interatividade Sinérgica:** o aluno faz uma reflexão conjunta com a classe ao utilizar ferramentas para armazenar, revisar e apresentar o que foi apreendido. Tanto o professor quanto os alunos são capazes de construir significados e ditar uma direção dinâmica à atividade, embora o professor mantenha o controle do tema central. Exemplos: *wikis*, fóruns, debates, *chats*.

Nem tudo o que é digital é interativo. Nem tudo o que é interativo é digital. A quantidade de cliques em um sistema não o torna mais interativo. Para trabalhar com tecnologias digitais na sala de aula, é preciso ter em mente essas premissas.

Saber conjugar a interatividade dentro de um plano pedagógico maior é também um desafio. O educador deve saber mediar, conjugar os níveis de interativi-

dade no dia a dia da escola e conseguir resultados concisos no envolvimento dos alunos na construção do saber.

É possível imaginar modelos de atividades que explorem um nível maior de interatividade. É possível ter sistemas que entrecruzem conceitos da interatividade dialética com a dialógica, da autoritária com a dialógica, entre outras combinações. Com esses recursos, abrimos a possibilidade de explorar didáticas diferentes. Os recursos digitais interativos abrem espaço para se pensar em como as relações pessoais devem ser trabalhadas em sala de aula, em atividades nas quais o aluno possa não apenas aprender, mas compartilhar. ■

*Mestre em Educação Tecnológica e graduado em Ciência da Informação. Especialista em Interação Humano-Computador. Coordenador de curso e professor. Sócio-fundador da Detalhes Educação

www.educarbrasil.org.br