

SUGESTÕES de práticas pedagógicas



Na última edição da *Linha Direta*, falávamos sobre a importância da escola como agência de letramento. Lembrando que ser letrado digitalmente é desenvolver certo estado ou condição de apropriação da nova tecnologia digital, exercendo práticas de leitura e escrita na tela do computador. Portanto, para superar os desafios do letramento digital, as escolas podem contar com outras instituições ou sistemas de ensino que já possuem serviços e conteúdos disponíveis na internet.

A seguir, apresentamos algumas sugestões de práticas pedagógicas com uso de recursos digitais, que permitem maior eficácia no processo de letramento digital. São propostas baseadas em atividades contextualizadas, ou seja, que simulam situações comunicativas sociais.



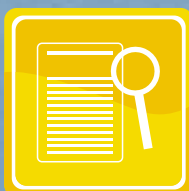
Mídias em PowerPoint: esta ferramenta digital é uma das mais familiares aos professores. O recurso substituiu as transparências usadas em retroprojetores, mas tem grande potencial de uso, especialmente para o desenvolvimento de raciocínios lineares. As aulas expositivas, usando as mídias em formato ppt, poderão ganhar dinâmica se os alunos fizerem intervenções no arquivo original. Disponibilizar tais arquivos em portais educacionais ou e-mail facilitará essa intervenção do estudante. Essas mídias podem ser usadas pelos alunos como material de consulta para se prepararem para as aulas ou, ainda, como roteiros de leitura do material didático. Além disso, as mídias em PowerPoint poderão servir de registros posteriores das aulas (sínteses, análises e reflexões). Se a escola trabalhar com laboratórios de informática ou com netbooks individuais, as anotações poderão ser feitas ao longo da aula. A aprendizagem será enriquecida pelo protagonismo do aluno.



Portfólios e *scrapbooks*: comuns nas produções escolares, já há sites para a criação de *scrapbooks* virtuais, como o ww.scrapblog.com. Por meio de senha pessoal, o aluno poderá construir seu *scrapblog* com o conteúdo pertinente, salvar em arquivo digital e compartilhar com os colegas. O mesmo site poderá ser usado para a produção de webfólios.



Webquest: são roteiros de aprendizagem abertos, nos quais os alunos podem lançar mão de vários recursos (pré-selecionados ou não pelo professor) para realizar tarefas ou resolver situações-problema. Aspecto interessante do WQ é o uso de estratégias de metacognição, nas quais o aluno avalia sua produção e indica suas virtudes, reforçando a autoestima.



Pesquisa guiada ou roteiros de estudos: o professor faz uma ou mais perguntas relacionadas às expectativas de aprendizagem da disciplina e indica textos ou sites para procura da resposta. Os alunos navegam por conteúdo confiável e produzem registros em gêneros textuais pré-definidos pelo docente. Tais roteiros ou pesquisas são trabalhados colaborativamente, com trocas de informações, leituras compartilhadas e debates.



Rosane de Mello*



Maria C. Lindstrom**

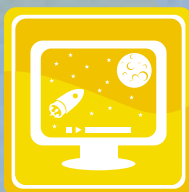


Incentivo à criação de sites: diversos sites possibilitam criar e hospedar um site de forma gratuita, por exemplo: www.weebly.com. Cada sala poderá ter seu próprio site. Vários professores poderão orientar a produção de conteúdo para o site de tal modo que a turma produza um material de divulgação de sua aprendizagem. Inúmeras estratégias podem ser usadas, mas dentre as mais eficazes estão as que colocam os alunos diante de diversas tarefas e desafios. Se todos fizerem a mesma atividade, os sites serão muito semelhantes, e a possibilidade de desenvolvimento ficará reduzida. Organizar a turma em grupos, designar tópicos diversos, problematizar tais tópicos, roteirizar pesquisas, analisar dados, elaborar conclusões parciais constituem estratégias diferentes de se apresentar e divulgar trabalhos dos estudantes. Na construção de sites, a maior barreira está na seleção de imagens, por isso uma orientação importante é a do banco de dados de imagens em domínio público <http://commons.wikimedia.org>. Assim, os alunos não irão incorrer na violação de direitos autorais.



Criação de videocasts/podcasts: *videocast* é um programa em que o autor apresenta o conteúdo que quiser, utilizando imagem ou vídeo; geralmente, usa-se o programa *Windows Movie Maker*; *podcast* é um arquivo em áudio, produzido em formato MP3, que se apresenta como um programa de rádio; é uma ferramenta usada para divulgar gratuitamente informações na internet.

Esse suporte permite simular a publicação de trabalhos escolares de maneira diferente. Para entender melhor como usar um podcast, acesse: http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Papo_BJPnet_15.ogg. Em geral, a hospedagem da produção em vídeo é feita no YouTube, a partir da criação de uma conta. Recomenda-se que seja feita apenas após a revisão do conteúdo e da estrutura pelo professor. O aluno hospeda o vídeo em modo privado, informa o link para o professor, que avalia e indica as correções necessárias e, somente após isso, disponibiliza para o público em geral.



Criação de desenhos animados: os alunos elaboram os roteiros de desenhos animados com base nos conteúdos estudados na disciplina. O site www.goanimate.com é uma excelente opção de apoio. A facilidade de uso da ferramenta digital auxilia crianças e adolescentes na apresentação de narrativas. Cabe ao professor a elaboração das etapas de produção (criação do argumento, personagens e roteiro), que poderão ser desenvolvidas de forma colaborativa pelos alunos. Além disso, por meio desse recurso, os educadores poderão se engajar num projeto interdisciplinar. ■

*Coordenadora científica do Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Educação (CPDE) do Sistema de Ensino Dom Bosco

**Assessora pedagógica do Sistema de Ensino Dom Bosco

www.dombosco.com.br