

RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA O APOIO PRESENCIAL E A DISTÂNCIA

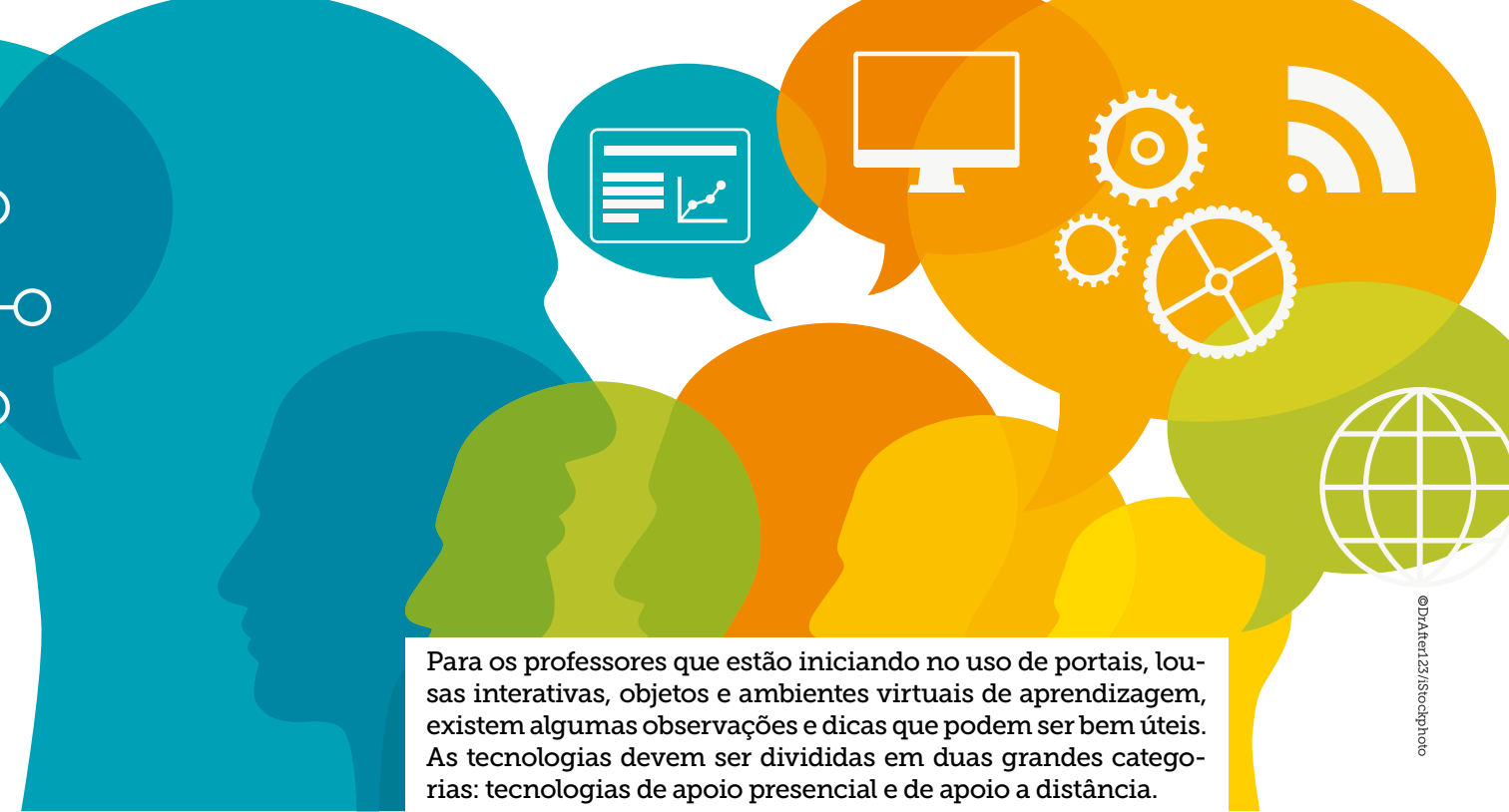


Marcos Arrais
Doutorando
em Informática,
mestre em
Educação
Tecnológica,
graduado em
Ciência da
Informação e
professor

Em todo o mundo, temos uma infinidade de recursos tecnológicos disponíveis, como *music players*, smartphones, tablets, consoles de videogame, notebooks, smart TVs e outros. Com esses recursos, provocamos uma expansão da capacidade de receber, processar e devolver estímulos a dispositivos de tecnologia aplicada.

Com essa configuração atual, ganhamos novos desafios no cenário da educação. Esse paradigma deve ser um processo de colaboração mútua entre gestores, professores e alunos para adaptar a forma e a cultura de ensino e aprendizagem. Já não basta apenas a figura do professor no modelo panóptico da sala de aula tradicional.

Assim sendo, como a tecnologia impacta no dia a dia do professor? Há cinco anos, quando as primeiras lousas interativas começaram a aparecer no Brasil, pudemos observar sua utilização em sala de aula e descobrir que, naquele início, muitos as usavam como suporte de métodos tradicionais, mas tecnologia por si não se justifica. Ela deve ter um bom método alinhado à sua utilização. Criar ou até mesmo aplicar uma metodologia nova não é um processo fácil e precisa de colaboração, até mesmo dos alunos. Para criar métodos mais inovadores, é preciso abdicar da premissa de que o professor é o centro do conhecimento.



©D'Aren123/Stockphoto

Para os professores que estão iniciando no uso de portais, lousas interativas, objetos e ambientes virtuais de aprendizagem, existem algumas observações e dicas que podem ser bem úteis. As tecnologias devem ser divididas em duas grandes categorias: tecnologias de apoio presencial e de apoio a distância.

Para tecnologias de apoio presencial – que são aquelas tecnologias utilizadas no contexto da sala de aula, laboratórios, visitas guiadas a museus, fábricas etc. –, indico o uso de tecnologias para virtualização do conteúdo formal (do livro didático) de forma lúdica, abstrata e subjetiva, uma vez que, nessa categoria, temos o professor para fazer a mediação do discurso e ajudar os alunos no processo reflexivo. Alguns recursos que podem ser utilizados são:

- Gravação de pequenas narrativas audiovisuais com uso de celulares, câmeras de vídeo e webcams;
- Jogos de enigmas e charadas que possam ser utilizados de forma colaborativa;
- Uso de realidades aumentadas (tecnologia de projeção de modelos 3D em cenários reais com interação ao vivo) para explicação de conteúdos complexos;
- Tablets para registro de conteúdo no formato de mapas conceituais, diagramas, ilustrações e/ou fotos;
- Vídeos interativos, em que as escolhas mudam o resultado;
- Videoconferências com outras escolas, turmas e/ou professores para estimular discussões descentralizadas;
- Workshops onde cada aluno escolhe uma tecnologia (pode ser qualquer uma) para apresentar um conteúdo em sala;
- Pesquisa com temática livre na internet.



Para o apoio a distância, temos as tecnologias que vão auxiliar o aluno fora do contexto escolar, onde muitas vezes não existe a mediação presencial de um professor. Uma dica para o uso dessas tecnologias é tentar virtualizar relações do presencial e do cotidiano. Alguns recursos nesse modelo são:

- Jogos de imersão em cenários 3D, para vários jogadores juntos conectados via internet, em que um possa ajudar o outro;
- Redes e mídias sociais para construção de conteúdo colaborativo;
- Construção de dicionários de taxonomias e ontologias;
- Uso de enquetes e votação para coletar opiniões dos alunos sobre formato e processo;
- Vídeo chats;
- Pesquisa com temática controlada na internet.

E como saber se metodologia e tecnologia escolhidas estão sendo empregadas de forma a facilitar o processo de ensino e aprendizagem? É aí que o papel do gestor educacional é importante, pois todo piloto do uso de tecnologias na educação deve ser cercado de um bom relatório analítico, que contemple uma série de quesitos, como diário de uso feito pelo professor, tempo para repasse de conteúdo, notas, talvez (veja bem, eu disse talvez), e grau de satisfação e motivação dos alunos... Difícil medir isso? Sei que é subjetivo... mas temos autores com propostas de modelos excelentes, vale pesquisar.

Pesquisas recentes apontam que há bons resultados no uso das tecnologias na sala de aula. No entanto, a metodologia mais assertiva nesse quesito é a da experimentação! Considerando todas as observações e dicas apresentadas neste texto, é importante que você se pergunte: no meu método, todos podem criar, publicar, compartilhar, colaborar, influenciar e acessar? Se a resposta for positiva, colete resultados e divulgue. Dissemine o conhecimento da prática para além da sala de aula, pois essa é mais uma possibilidade trazida pela tecnologia. ■

www.educarbrasil.org.br