

Além do Word e do PowerPoint



Fernando Silva*

O fato de que é cada vez maior o uso do computador na escola e na sala de aula causa arrepios a muitos professores. Mesmo que permita potencializar o ensino e o aprendizado, o uso do computador como ferramenta educacional ainda é um desafio para educadores que o veem como um equipamento complexo.

Essas tecnologias e seus recursos, seu dinamismo e o aumento da interatividade proporcionada pela internet possuem hoje papel significativo como estratégia de estímulo ao interesse e desenvolvimento do processo cognitivo do aluno. Uma relação bem simples: crianças e jovens estão conectados, e as atenções estão voltadas para os ambientes virtuais. Consequentemente, se esse ambiente atrai a atenção do estudante, também é possível estimular o seu aprendizado. Porém, se usarmos os mesmos recursos de forma rotineira, os alunos perdem o encanto por essa fascinante ferramenta.

Muitos professores se limitam aos recursos do Word, PowerPoint e textos em PDF para conduzir suas aulas. São recursos importantes e que têm suas vantagens, desde que utilizados de maneira adequada. O risco está na maneira como são conduzidos, tornando-se um desafio administrar a aula com eles sem perder o foco da aprendizagem. Exemplo disso são as atividades que solicitam que o aluno digite no computador um longo texto escrito no quadro ou até mesmo do livro didático. Essa tarefa seria adequada apenas para um curso básico de Informática ou para um treinamento da velocidade de digitação.

É possível extrapolar as possibilidades de criação de novas metodologias de trabalho, já que o computador permite diversas ferramentas e recursos voltados ao uso educativo. O grande desafio é que a tecnologia é um produto de mercado constantemente renovado cujo manuseio exige investimento fi-

nanceiro e conhecimentos técnicos. Muitos professores mostram ainda não ter intimidade e conhecimento técnico necessário para agregar o computador às suas aulas, além de não serem capazes de proporcionar oportunidades de uma prática pedagógica que ofereça uma ação realmente mediadora em ambientes digitais. Dessa forma, pode-se concluir que sofisticar o ambiente educacional com modernos acessos a meios digitais não garantirá a integração entre as tecnologias e a educação para promover o aprendizado.

Dos dois pontos apresentados - investimento financeiro e preparação docente -, o segundo é uma questão constantemente em pauta e determinante para o sucesso de qualquer mudança cultural na educação. Para minimizar possíveis dificuldades quanto ao aspecto financeiro, podemos encontrar soluções nos sistemas livres. Assim sendo, para não cair na mesmice do Word ou do PowerPoint, existem outros programas que podem deixar as aulas mais atrativas. É o caso do Hot Potatoes, desenvolvido pela Universidade de Victoria, no Canadá, com propósitos educacionais.

O Hot Potatoes é um programa gratuito que possibilita a criação de exercícios interativos. Pode ser considerado mais adequado para usuários iniciantes, pois não exige conhecimentos técnicos ou de programação. A criação de atividades contempla desde a educação infantil, com cruzadinhas e jogos de ligar os pontos e completar a letra ou frase, até o ensino médio, facilitando a elaboração de questões de múltipla escolha com respostas imediatas. O programa é bem fácil de manusear e configurar. Os sites de busca oferecem inúmeros tutoriais e exemplos de atividades para diversas disciplinas. A sugestão é

que o professor instale o programa (disponível no site oficial ou em qualquer site de downloads na versão em português) e crie a sua própria atividade, de acordo com o conteúdo que está desenvolvendo em sala de aula.

Outro programa igualmente interessante, em versão gratuita, é conhecido como CourseLab - uma alternativa para o PowerPoint. Ele permite a apresentação de conteúdos e atividades interativas. É um excelente recurso aplicável em vários níveis de ensino. Quem já domina o PowerPoint perceberá muitas semelhanças entre os dois programas, porém o CourseLab foi desenvolvido especialmente para a educação a distância, podendo ser utilizado no ambiente escolar e oferecendo recursos que imprimem maior movimento ao material.

Uma ferramenta pouco conhecida e muito usada nos ambientes virtuais de aprendizagem é o eXelearning, que permite criar, de forma rápida e sem conhecimentos técnicos, um pequeno curso compatível com qualquer navegador de internet. O diferencial dessa ferramenta, além da facilidade de acesso, é permitir o uso de arquivos em PDF, vídeos, áudios e outros. Apesar do seu propósito inicial, de ser utilizada em ambientes para cursos a distância, é útil também no ambiente escolar, para auxiliar o professor na exibição dos conteúdos de forma dinâmica. A apresentação do produto final composto por ela pode ser comparado a um livro didático interativo.

Temos também o Prezi, que oferece efeitos visuais que o PowerPoint não possui. Apesar de ser mais frequente em palestras e apresentações corporativas, por que não usar essa ferramenta no ambiente escolar? Dizem que depois que se conhece o Prezi, o PowerPoint se aposenta.

O Prezi é uma ferramenta online, diferente dos demais programas, e possui poucos recursos, o que facilita seu manuseio e proporciona grande impacto nas apresentações devido a seus efeitos visuais. Não é necessário instalar, basta acessar o site oficial e criar o login para ter acesso aos recursos. Apesar de sua interface bastante intuitiva, ele não possui versão em português. O novo usuário talvez demore um tempo para se acostumar com a ferramenta, mas não é um recurso de outro mundo. Na própria internet existem muitos tutoriais e vídeos explicativos sobre ele.

As habilidades são adquiridas conforme a prática. O professor, tendo contato com essas e outras ferramentas, perceberá que o computador não é um equipamento tão complexo e possui muitas vantagens para auxiliar no seu trabalho docente. O Hot Potatoes, o CourseLab, o eXelearning e o Prezi são apenas algumas delas, mas podem causar certo desconforto se não forem bem exploradas. É importante ressaltar que o professor deve também se preocupar em proporcionar um sentido pedagógico à utilização desses recursos no ambiente educacional, sempre intercalando com os conteúdos ministrados.

A falta de significado pedagógico, por mais fascinantes que as ferramentas ou o produto final sejam, conduzirá novamente o desenvolvimento dos trabalhos a uma rotina monótona. A alegria de aprender está diretamente vinculada ao prazer vivenciado durante a construção do conhecimento. ■

*Pedagogo, graduando em Sistema da Informação, especialista em Informática na Educação e consultor pedagógico da EducarBrasil

www.educarbrasil.org.br