

# PROFESSOR: aprendendo a ensinar com a tecnologia



**Marcos Abellón**  
Diretor-geral da W5 Solutions, que criou o Q2L – ferramenta multiplataforma de aprendizado que utiliza conceitos de *gamification*



A missão de ensinar é muito anterior à criação das primeiras instituições educadoras da história. Antes mesmo do desenvolvimento da escrita, processos comunicacionais de fala e gestos tiveram a importante função de repassar aquilo que era considerado importante, e a necessidade de nomear pessoas específicas para ensinar já acontecia no antigo Egito.

O papel do professor já não é, há muito tempo, o mesmo do passado. Especialistas em comunicação já consideram o uso das tecnologias em sala de aula um caminho sem volta. Porém, ele depende essencialmente dos professores para dar certo. Isso porque os docentes precisam dominar os aplicativos para obter ganhos reais para a prática pedagógica e conseguir realmente impactar os alunos de forma benéfica.

O professor deve saber aliar seus conhecimentos acadêmicos com as novas plataformas digitais. A tecnologia pode e deve facilitar seu trabalho, instigando a troca de informações e conhecimentos, além de fornecer uma análise mais completa e precisa de cada estudante.

Pesquisa divulgada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil mostra que a falta de conhecimento do professor ainda é o maior argumento para explicar o pouco uso de tecnologias na sala de aula. Muitas vezes, ele evita usá-las por medo de não as dominar. Os educadores não foram preparados para usar tecnologias digitais em sala, e os que ainda estão cursando uma graduação também não estão sendo preparados.

É uma deficiência na formação inicial, pois as faculdades de educação das universidades não ensinam sobre inovação pedagógica. Além da falta do incentivo correto, essa falta de conhecimento é também uma questão de quebra de paradigmas e de mentalidade. Os professores estão acostumados com um método de ensino e não se preocupam em atualizá-lo e aperfeiçoá-lo de acordo com o atual contexto em que vivemos.

Quem sai perdendo são os próprios alunos e a educação como um todo. Acredito que todos os mestres em educação deveriam trazer para dentro das salas de aula sistemas de ensino baseados no uso de dispositivos móveis, como smartphones e tablets, além do acesso a redes sociais e jogos digitais. Assim, o professor consegue direcionar o conteúdo pedagógico de forma mais personalizada e acompanhar cada aluno individualmente.

Esse conceito já é aplicado em diversas instituições pelo mundo, principalmente nos Estados Unidos. Um número cada vez maior de professores norte-americanos investe, cada vez mais, em ferramentas e dispositivos para educar os alunos, usando recursos tecnológicos. Resultados excelentes são alcançados, e o rendimento do aluno aumenta de forma expressiva, de acordo com pesquisas norte-americanas sobre o assunto desenvolvidas pela Pew Research Center e pelo Hole-in-the-Wall.

Outro conceito educacional que vem ganhando muitos adeptos é o da Sala de Aula Invertida (*Flipped Classroom*), que consiste em fazer os alunos aprenderem por si próprios o conteúdo fora da sala de aula (em casa), por meio de textos, vídeos e qualquer material tecnológico disponível, deixando a sala de aula para discussões, atividades em grupo, resolução de dúvidas e tarefas mais criativas que requeiram realmente a presença e o conhecimento do professor e fomentam a criatividade e o pensamento crítico dos alunos.

A aprendizagem com auxílio da tecnologia pode, de fato, fazer uma diferença positiva na forma como os estudantes se instruem. Quando usada da maneira correta, o aluno pode aprender e se engajar mais. Precisamos entender que a educação é o maior agente de transformação da sociedade e, por isso, os educadores também precisam estar em constante aprendizado. ■

[www.q2l.com.br](http://www.q2l.com.br)

