

MUITO ALÉM DO QUADRO-NEGRO

As autoras mostram como ser um professor “antenado” e levar para a sala de aula os recursos que os alunos já conhecem, próprios da cibercultura, e que podem prestar bons serviços à educação

As mudanças nos modos de ensinar e aprender devem ser analisadas a partir de um contexto mais amplo, que envolve novas práticas sociais e culturais. Os alunos mudaram, novos ambientes de aprendizagem surgiram e a construção do conhecimento ocorre de forma muito diversa do passado.

Nesse cenário, a transmissão do saber não depende mais só do professor. O aluno, que hoje encontra o conhecimento disponível na rede, é o agente construtor da própria navegação. Surgem novos currículos, muitas vezes imprevistos. Cabe então ao professor um novo papel: o de planejar estratégias que permitam ao aluno empreender, de maneira autônoma e integrada, os próprios caminhos da construção do conhecimento.

O novo educador vem configurando-se como um mediador entre o sujeito que conhece e o objeto a ser conhecido. Ele é alguém capaz de dialogar com novas equipes de trabalho e, principalmente, de reinventar o espaço da aprendizagem, com novos recursos e metodologias.

Na era da interatividade, insistir na didática do transmissor-receptor é inútil. É preciso, mais do que nunca, transpor as fronteiras do quadro-negro,

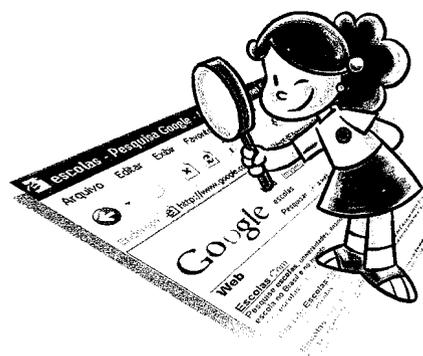
do professor que fala aos alunos de um tablado, como se os alunos assimilassem suas idéias de maneira uniforme e instantânea. É preciso ser um profissional “antenado” e levar para a sala de aula os recursos que os alunos já conhecem, próprios da cibercultura, e que, ao contrário do que alguns pensam, se bem-utilizados, podem prestar bons serviços à educação.

NOVAS MÍDIAS E TECNOLOGIAS A SERVIÇO DO ENSINO

A chamada sociedade do conhecimento dispõe de recursos que vão muito além do giz, das transparências e do livro didático. E o professor que não domina esses recursos é ultrapassado pelos próprios alunos: já entra em sala sabendo menos do que eles.

É claro que muitos aplicativos não foram criados com finalidade





educacional, mas podem ser usados como recursos para a aprendizagem. É possível associar ao ensino aplicativos como os de mensagens instantâneas, o YouTube e até mesmo o Orkut. E não se trata apenas de uma estratégia motivacional: falamos de uma nova educação, alinhada com tudo o que o novo cenário oferece. A seguir, damos exemplos de como algumas dessas ferramentas que a tecnologia oferece podem ser usadas no novo processo de aprendizagem.

CONECTANDO PESSOAS PARA A TROCA DE CONHECIMENTO



OS programas de mensagens instantâneas, como MSN, Yahoo Messenger e Google Talk, possibilitam que duas ou mais pessoas reúnam-se à distância e troquem informações simultaneamente. Utilizando aplicativos como o Skype e outros do gênero, é possível realizar conferências com áudio e vídeo. Esse recurso de interação abre

novas possibilidades para o ensino: rompem-se barreiras de tempo e espaço. Que tal, por exemplo, fazer um trabalho em grupo entre alunos de escolas de cidades diferentes? Ou entrevistar crianças e jovens de outros países para discutir as diferenças culturais?

NÃO SABE ONDE ESTÁ? PERGUNTE AO GOOGLE

Um dos protagonistas da revolução no processo de relação com o conhecimento, o recurso de busca, sendo o Google o mais utilizado atualmente,

disponibiliza um mundo de informações em questão de segundos. Contudo, ao mesmo tempo em que o professor deve incentivar o uso dessa ferramenta na pesquisa de conteúdos, é preciso estar atento e orientar o aluno quanto à escolha de fontes confiáveis entre os infinitos resultados que as buscas apresentam. Uma simples consulta ao Google é apenas um dos passos da pesquisa, que, para ser completa, precisa abranger outras fontes, como revistas e livros. Uma dica: o Google é interessante para provocar a leitura crítica a partir de visões diferentes sobre um mesmo tema.

Ilustrações: Sérgio dos Santos Júnior

ACESSO RÁPIDO E GRATUITO A MATERIAIS AUDIOVISUAIS

A exibição de vídeos – por exemplo, como material complementar ao conteúdo estudado em sala – pode ser feita com apoio do YouTube. Nesse ambiente, é possível encontrar diversos tipos de vídeos, o que abre possibilidades para abordagens interdisciplinares. Não é preciso procurar um material que fale especificamente sobre o assunto em questão. Tendo em mãos todo um universo audiovisual, o professor pode propor diversos tipos de associações de conteúdos. Por exemplo: que tal uma aula de literatura discutindo trechos de filmes da época literária estudada para analisar os costumes culturais? Existe ainda o Teacher Tube, site no qual são encontrados diversos materiais didáticos audiovisuais. Nesse caso, no entanto, não há vídeos em português.





TODOS NA REDE: OS SITES DE RELACIONAMENTO

Por incrível que pareça, o Orkut também pode estar presente no processo de aprendizagem. Porém, nesse caso, nada de “fuxico” da vida alheia ou exposição pessoal. Nesse site de relacionamentos, existem inúmeras comunidades, às quais pessoas com interesses afins podem associar-se e discutir sobre temas diversos. O professor pode criar uma comunidade sobre determinado tema da disciplina, ou incentivar a participação em algum grupo de discussão relativo ao que ensina. Mas a contribuição mais importante do educador, no caso desse recurso, é orientar os estudantes quanto ao seu uso, formando uma consciência crítica sobre esse meio tão controvertido. Levar os alunos a refletir sobre o modo como se apresentam no Orkut, como se expõem (ou expõem os demais) e até como constroem a própria imagem pode render boas discussões em aula, com foco na ética.



SECOND LIFE: AMBIENTE DE APRENDIZAGEM VIRTUAL

Esta é uma novidade que virou febre no mundo inteiro: um programa que simula o mundo real no ambiente virtual, onde o usuário leva uma espécie de segunda vida. O aplicativo, que é mais utilizado como jogo, pode ser também um grande aliado do ensino. Por exemplo, salas de aula virtuais podem ser criadas e, no horário marcado, os personagens (no caso, os participantes da vida real) encontram-se para aprender nesse novo ambiente. Tal prática já é comum em algumas grandes empresas, que têm utilizado o programa para fazer reuniões de negócios.

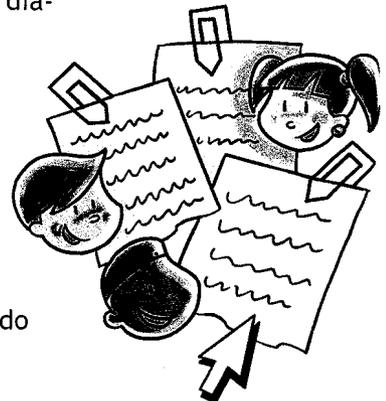


WEB SEGUNDA GERAÇÃO

O famoso www agora entra em sua segunda geração. O termo *Web 2.0* é utilizado para definir um ambiente *on-line* mais dinâmico, cuja principal característica é a colaboração dos usuários para a organização de conteúdos. Um exemplo que descreve bem essa nova tendência é a enciclopédia virtual *Wikipedia*, cujas informações são disponibilizadas e ditadas pelos próprios internautas. É um exemplo prático de como o conhecimento pode ser construído coletivamente. Uma sugestão para o trabalho em sala é estimular os alunos a enriquecer o acervo dessa enciclopédia de milhares de autores com a sua própria contribuição, ao mesmo tempo em que se discute a responsabilidade de veicular uma informação que será consultada por outros usuários. A *Web 2.0* também prevê a integração de diversos serviços *on-line*, como ferramentas de busca, e-mail, mensagens instantâneas e programas de segurança.

A CONSTRUÇÃO E O COMPARTILHAMENTO DO PRÓPRIO CONHECIMENTO

Se até pouco tempo fazer publicações dependia de inúmeros fatores, hoje, qualquer pessoa com acesso à internet pode levar ao público suas impressões sobre o mundo. É só abrir um blog, página da web que funciona como um diário pessoal, e que pode ser utilizada com diversas outras finalidades. Escrever no blog – ou *postar*, como manda a linguagem específica – é uma maneira de o jovem promover o autoconhecimento, realizando





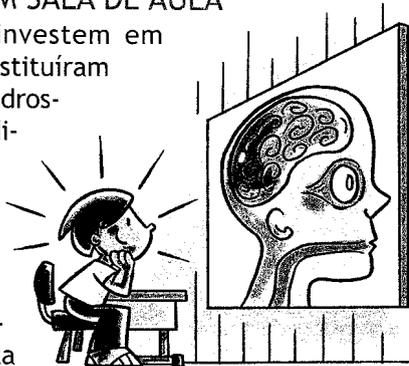
CONHECIMENTO NA PALMA DA MÃO

Uma das novas modalidades do ensino a distância, a tecnologia WAP leva conhecimento à tela dos telefones celulares. O conceito da aprendizagem móvel – o *m-learning* – ainda é pouco difundido no Brasil, mas está crescendo. Nos experimentos feitos até agora, a informação é enviada no formato de “pílulas do conhecimento”. Porém, essa modalidade de ensino ainda está em fase de estudos de viabilidade técnica e de construção de métodos educacionais específicos.

ainda um intercâmbio de visões de mundo à medida que frequenta as páginas de outras pessoas. Outro modo interessante de utilizar o aplicativo é a sua tematização, ou seja, criar blogs que tratem de assuntos específicos, em que o “dono” compartilha o próprio conhecimento com seus leitores. Muitos blogs são interativos, permitem que o texto seja criado coletivamente, com participação dos visitantes. Que tal criar um blog “da turma”, no qual todos postem idéias sobre os assuntos discutidos em aula? Muitos professores já fazem isso, e a receptividade é grande.

TECNOLOGIA EM SALA DE AULA

As escolas que investem em tecnologia já substituíram alguns de seus quadros-negros por lousas digitais ou *smart boards*. Com a imagem de um computador projetada, o professor toca, com o auxílio de uma caneta especial, a superfície sensível da lousa, acessando e controlando qualquer aplicativo. Com esse recurso, é possível escrever, destacar, sublinhar e desenhar sobre a lousa. O *smart board* oferece a possibilidade de os alunos visualizarem melhor, através de animações, o conteúdo estudado – como, por exemplo, em temas de física ou biologia, que estudam fenômenos dinâmicos. Trata-se ainda de uma forma de poupar tempo: o professor não precisa escrever o conteúdo no quadro, nem desenhar para representar aquilo que quer ensinar. No entanto, atenção: é fácil repetir o paradigma tradicional, mesmo usando novas tecnologias. O importante é não usar o instrumento para longas exposições, dando lugar às discussões e à interatividade.



Quando abordamos a inclusão dessas novas ferramentas, outra discussão vem à tona: a modernização do sistema educacional como um todo, processo que começa antes mesmo da atuação do professor. Quase todos os recursos citados neste artigo ainda não são acessíveis a todo o sistema de ensino do Brasil, ficando restritos praticamente às instituições particulares. Esse é um sinal de alerta para todos aqueles que atuam diretamente nas políticas públicas das áreas de educação e tecnologia. A evolução concreta do ensino brasileiro depende da modernização das escolas, da disponibilização de equipamentos e redes para os estudantes, bem como de uma excelente qualificação dos professores, para que possam ir muito além do nível de um usuário comum, passando a planejar, gerenciar e avaliar com precisão os processos de formação que envolvem novos ambientes de aprendizagem.

Andrea Ramal é doutora em Educação e consultora educacional.
aramal@idprojetoseducacionais.com.br

Paula Buffara é bacharel em Comunicação Social e desenhista instrucional.
paula@idprojetoseducacionais.com.br