

EDUCAÇÃO | 1º HACKADEMIA

A TELA COMO QUADRO NEGRO

CICLO ONLINE DE PALESTRAS, que começa nesta segunda-feira, quer familiarizar pais com as novas tecnologias e ferramentas educacionais, como aulas em vídeo, games, tutores online e aplicativos para tablets e smartphones



ITAMAR MELO
itamar.melo@zerohora.com.br

O pai pergunta à menina se ela já fez a lição de casa e recebe de volta uma resposta enigmática:

– Já terminei o QMágico.

O episódio foi protagonizado por uma sobrinha de Marcio Boruchowski, criador de uma empresa de aulas particulares pela internet, e serviu de inspiração para o Hackademia, um simpósio online gratuito que tem como objetivo familiarizar pais formados em uma era analógica com as novas tecnologias e ferramentas educacionais que estão revolucionando a rotina escolar. O evento, com cerca de 40 palestrantes nacionais e estrangeiros, ocorre entre os dias 16 e 22 (veja detalhes no quadro abaixo).

O QMágico, uma plataforma de ensino individualizado usada hoje por muitas instituições públicas e privadas brasileiras, é um dos serviços que serão apresentados. Também serão explicadas metodologias como cursos por vídeo, livros didáticos interativos para tablets e uso de brinquedos em atividades extracurriculares – iniciativas que estão “hackeando” a educação, no sentido de fazê-la avançar por meio de recursos tecnológicos.

– Existem diversas empresas e acadêmicos desenvolvendo novas ferramentas e tecnologias para aperfeiçoar o modelo educacional. As crianças já estão usando essas ferramentas na escola, enquanto pro-

fessores e gestores as conhecem de perto por meio de estudos e congressos. É um mundo novo, que as famílias ainda não descobriram. Falta explicar aos pais o que está acontecendo, para que eles possam aprimorar as decisões de acordo com o que esperam da educação dos filhos – justifica Boruchowski, criador da empresa Educare, que dá aulas online.

APRENDIZADO ESTENDIDO PARA FORA DA ESCOLA

Escolas como o Colégio Farroupilha, de Porto Alegre, estão entre as que adotam as novas ferramentas digitais. Débora Valletta, coordenadora de tecnologia educacional, veio de São Paulo para mudar a lógica de aproveitamento dos novos recursos. Agora, em lugar de passar algumas horas por semana no laboratório de informática, os alunos trabalham na própria sala de aula, com tablets e notebooks. Há uma preocupação de oferecer formação aos professores e de planejar o uso das ferramentas com a equipe pedagógica. Um dos produtos adotados pelo Farroupilha, a plataforma Mangahigh, recorre ao universo dos mangás e animes japoneses para oferecer jogos e desafios que trabalham conceitos matemáticos. O programa está em uso no 3º e no 4º ano.

– Os alunos usam a plataforma na sala de aula, com orientação do professor, para trabalhar competências que queremos reforçar. É uma forma lúdica de aprend-

der. O diferencial é que, como eles têm um login e uma senha, também levam isso para casa, jogando em rede com colegas ou com alunos de outras escolas e países. O aprendizado é estendido para fora da sala de aula, uma de nossas preocupações – diz Débora.

Para apresentar essas novidades a uma quantidade maior de pessoas, Marcio Boruchowski concluiu que era necessário, com o Hackademia, fugir do formato tradicional de simpósio, que reúne assistência e palestrantes em um determinado lugar, muitas vezes a um custo elevado. Preferiu realizar o evento na internet. Durante uma semana, quem se inscrever e entrar na plataforma do evento poderá assistir a uma agenda de palestras gravadas com acadêmicos que estudam as novas tecnologias e com empresas que estão oferecendo serviços na área. Também será possível interagir com os palestrantes com auxílio do Facebook. Em uma fase posterior, será criada uma modalidade paga para quem quiser assistir aos vídeos.

O HACKADEMIA

O QUE: 1º Simpósio Online Sobre Novas Tecnologias Educacionais

QUANDO: de 16 a 22 de março

COMO PARTICIPAR: as inscrições devem ser feitas no site hackademia.com.br, por meio do qual as palestras poderão ser acompanhadas

QUANTO: a participação é gratuita, mas depois do simpósio o acesso aos vídeos será cobrado



FILIZOZIO

Alunos do Colégio Farroupilha, em Porto Alegre, aprendem matemática com a plataforma Mangahigh

Um assunto complexo e polêmico

ENTREVISTA

PAULA CAROLEI

Professora de tecnologia educacional da Universidade Aberta do Brasil

Paula Carolei trabalha na área há mais de duas décadas. Doutora em Educação, professora da Universidade Aberta do Brasil, ligada à Universidade Federal de São Paulo, ela alerta que a mera adoção das ferramentas não garante ganhos de aprendizado.

só um recurso. Para transferir aquilo que se aprendeu no jogo a outros contextos, para a vida, o aluno precisa de alguém para questionar, para discutir com ele. Então, o papel do professor muda. Ele tem de pensar. O papel não é mais transmitir conhecimento. É, a partir do vídeo, do game, estimular a autoria, a criatividade, a investigação.

As novas tecnologias trazem uma contribuição positiva para o ensino?

Esse é um assunto complexo e polêmico. Com certeza, essas ferramentas mudam a relação com o conhecimento, a forma de aprender. Mas algumas delas seguem apenas interesses comerciais, são uma estratégia para o consumo de equipamentos e de softwares. Tem produtos que são reativos, são só estímulo e resposta, e tem outros de melhor qualidade, que ajudam o aluno a construir coisas, a questionar.

As escolas sabem fazer a triagem?

Elas têm dificuldade. O grande problema da escola é que ela quer um produto pronto. E muitas compram esses equipamentos. Muitas vezes, a adoção das tecnologias ocorre de cima para baixo: agora nós vamos usar iPad, agora nós vamos usar lousa digital. O professor não tem tempo de uma apropriação crítica. É preciso investir nessa apropriação. Não basta só colocar o material em sala de aula.

As ferramentas poupam trabalho do professor ou exigem mais dele?

Exigem mais. Trabalho muito com jogos. É possível aprender com eles, mas são

Como vê as plataformas de ensino adaptativo, que avaliam o nível do aluno e informam o que ele precisa estudar mais?

Sou muito crítica em relação a essas plataformas, pela maneira como são constituídas e pelo uso que se faz delas. É interessante usar dados de interação do aluno, poder mapear as dificuldades que ele tem. Mas quando é um algoritmo que define o que o estudante vai fazer, tiro a consciência dele do processo. Tem que dar escolha para a pessoa ser desafiada, senão limita e emburrece. O problema das plataformas adaptativas é que elas geram estereótipos, classificam, escolhem por você.

O uso de aulas gravadas em vídeo, como as da Khan Academy, é uma boa opção para as escolas?

Há uma diferença entre aprendizado indutivo, que já dou pronto, e aprendizado que faz a pessoa pensar. Há vídeos muito ruins, expositivos demais. Não desenvolvem habilidades mais complexas no aluno. A Khan Academy tem seu valor. O problema é ficar só no consumo de informação, achar que ela basta para o aprendizado. O vídeo não pode substituir o professor. Pode usar, mas tem de complementar com atividades.

NOVAS PLATAFORMAS DE ENSINO



ENSINO INDIVIDUALIZADO

Empresas como a americana Knewton e a brasileira QMágico, que participam do simpósio, oferecem a escolas serviços em que o aluno trabalha no computador, e um algoritmo identifica o nível dele a partir do desempenho em avaliações, sugerindo conteúdos e exercícios. A Knewton detecta em tempo real o que o aluno já sabe bem e o que precisa aprender melhor. O QMágico fornece estatísticas e recomendações automáticas a partir das respostas dadas. Os dados são repassados ao professor, que pode dar atenção mais personalizada, e aos gestores, para que aprimorem políticas educacionais.



MOOCS

Os Cursos Online Abertos e Massivos (MOOCs, na sigla em inglês) são uma das modalidades pioneiras de ensino a distância, com aulas gravadas em vídeo no papel central. Dois dos exemplos mais populares no mundo são o da ONG americana Khan Academy e o da plataforma Coursera. O aluno estuda no seu ritmo e, ao final, pode receber um certificado, se atingir os objetivos propostos. O Hackademia terá entre os palestrantes Stavros Xanthopoulos, diretor executivo da FGV Online, que investe na modalidade, e Stephen Downes, considerado um dos pais dos MOOCs.



TUTORIA À DISTÂNCIA

Destaca-se no cenário internacional a *Tutor.com*, também participante do Hackademia. O usuário abre uma conta no serviço e pode acessá-lo 24 horas por dia, procurando auxílio de professores de 40 áreas. O aluno acessa o site e pode buscar ajuda com a lição de casa, com a preparação para uma prova ou com algum assunto mais difícil de aprender. No Brasil, essa modalidade é oferecida por empresas como a Educare, start up lançada por Marcio Boruchowski, idealizador da Hackademia. A empresa conta com um banco de professores com os quais é possível ter aulas individuais na internet.



GAMIFICAÇÃO

Consiste em aplicar elementos do design de jogos em outros contextos. Na escola, a expectativa é de que esse tipo de ferramenta possa motivar mais os alunos. Participa do Hackademia a Joystreet, empresa brasileira que oferece jogos digitais que tematizam os conteúdos das disciplinas. Os alunos podem participar de forma individual ou em equipes. O desempenho é premiado com pontos. Outra forma de aposta no aprendizado a partir da ludicidade é feita pela Zoom, que oferece às escolas programas que incluem kits Lego projetados para uso na educação.



APLICATIVOS

Com a difusão de tablets e smartphones, o desenvolvimento de aplicativos educacionais está em plena efervescência. Uma das empresas do setor é a EvoBooks, participante do simpósio, que oferece às escolas uma coleção de livros didáticos das diferentes disciplinas. Feitos especificamente para tablets, esses livros são interativos, contam com jogos e apresentam conteúdos em 3D, tirando proveito das potencialidades do meio digital. Escolas que adotam o serviço recebem da empresa suporte técnico e pedagógico.