

UMA EXPERIÊNCIA UTILIZANDO TECNOLOGIAS DIGITAIS EM SALA DE AULA

Vamos agora conhecer uma experiência de aprendizagem com o uso da tecnologia. Aconteceu na cidade de Manresa, na Espanha, com alunos do Fundamental 2. O trabalho consiste em realizar um itinerário pela cidade com apoio de tecnologias digitais, dispositivos móveis e outros recursos, mas sem acompanhamento físico do professor. Espera-se que os alunos aprendam a orientar-se autonomamente utilizando seu celular e outros recursos, a respeitar as normas da cidade e aprendam a trabalhar em equipe.

O projeto está organizado em 3 fases, nos quais se fazem uso de diferentes tecnologias digitais:

1- Fase preparatória

O projeto se inicia com a exploração dos conhecimentos prévios dos alunos em relação a cidade. A primeira atividade consiste em utilizar o App My Maps Google e indicar os lugares da cidade com os quais tem algum tipo de vínculo: o lugar que mora, a casa dos parentes, o local da escola, onde passeia com os amigos. Tudo é marcado com cores distintas. Depois de fazerem o mapa pessoal, leem um texto explicativo sobre a cidade para complementarem o próprio mapa ou dos colegas por meio do editor colaborativo PiratePad.

2- Fase da gincana

O que mais distingue este projeto dos demais é o protagonismo dos dispositivos e aplicativos móveis em seu desenvolvimento. As tecnologias, facilitam a comunicação e favorecem a aprendizagem de conteúdos e o desenvolvimento de diversas competências, como etiquetar e geolocalizar uma fotografia nas redes sociais, por exemplo.

No início da gincana, pequenos grupos de alunos partem de um mesmo ponto se dirigindo até a primeira parada de seu itinerário. Podem ir a pé ou de transporte público. A maioria dos grupos utiliza o apoio de alguns aplicativos de mapa para ir de um lugar a outro. Ao chegar no primeiro ponto, utilizam um dispositivo móvel para ler o código QR da tarjeta correspondente ao lugar do encontro. O leitor do QR abre diretamente uma aplicação de realidade aumentada, mostra uma descrição de lugar, lhe confere uma pontuação e lhe propõe uma prova que deverá superar fazendo uma fotografia ou gravando um vídeo. Isso se repete até chegar o ponto final, onde de novo todos os alunos se encontram e se encerra a gincana. Essa oportunidade de trabalho oferece ao aluno a possibilidade de decidir sobre suas próprias ações, lhe concede confiança e liberdade e reconhece sua responsabilidade, o que promove e favorece a personalização da aprendizagem.

3- Fase de elaboração coletiva de um desenho do panorama horizontal da cidade.

Esta fase tem o trabalho coletivo como foco do processo de ensino. O que na primeira fase era individual e pessoal, depois mudou para pequenos grupos, agora o produto final de todo o estudo é feito por todos os alunos. O produto é a elaboração de um desenho de um panorama horizontal que represente os pontos mais emblemáticos da cidade e comunique as aprendizagens em torno do projeto. A seleção dos lugares que representarão fica a cargo dos alunos, que podem escolher de acordo com seus interesses e inquietudes. O desenho do panorama horizontal se complementa com vários documentos digitais, tanto escritos como audiovisuais e oferece informações relevantes sobre os lugares.

Curioso notarmos o modo como as tecnologias digitais e os dispositivos móveis foram instrumentos utilizados, aqui nesta experiência, para promover a realização de aprendizagens com sentido, ou seja, como ferramentas de personalização da aprendizagem escolar.

Fonte:

Ramon Barlam, Mireia Ribas Soler, Núria Foixenc Pérez e María José Rochera. Dispositivos móviles y personalización del aprendizaje. Dossier Graó, Aspanha 2018.