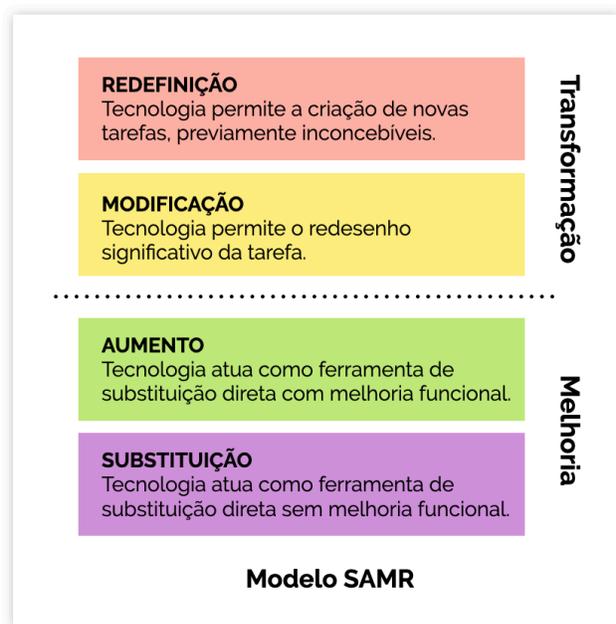


O MODELO SAMR PARA INTEGRAÇÃO DE TECNOLOGIA



Em todo momento professores estão desenvolvendo atividades para elevar habilidades de raciocínio e engajar os alunos em experiências de aprendizado mais ricas. Mas integrar tecnologias adiciona uma nova camada ao ensino e aprendizado. Como a tecnologia pode transformar a construção da aprendizagem?

Dr. Ruben Puentedura desenvolveu o modelo SAMR como forma de professores avaliarem como eles estão incorporando

tecnologias em sua prática instrucional. Você pode usar o SAMR para refletir como você está integrando tecnologias à sua sala de aula. É um ato de substituição, aumento, modificação ou redefinição? Dr. Puentedura compara seu modelo a subir uma escada. O modelo inclui uma linha pontilhada que representa o limiar onde você muda entre apenas usar tecnologias para aprimorar o aprendizado e então transformar a aprendizagem.

Transformando a aprendizagem você promove habilidades de raciocínio superiores como analisar, avaliar e criar, que são essenciais às normas comuns de educação e o aprendizado no século 21. Então como você pode ensinar acima desta linha? Vamos dar uma olhada em um exemplo de tarefa em sala de aula e como ela evolui através das lentes do SAMR.

Em Substituição, a tecnologia atua como um substituto direto da ferramenta sem uma mudança real de funcionalidade para a tarefa. Por exemplo, a escrita criativa. E se você tivesse

alunos escrevendo uma história usando um programa de processamento de textos. Nesse caso, os alunos estão substituindo uma história manuscrita por uma história digitada. A tarefa é a mesma sem uma real mudança no envolvimento dos alunos.

Em Aumento, a tecnologia ainda substitui, mas com alguma melhoria funcional. E se você pegasse a mesma tarefa de redação criativa e os alunos usassem um programa de processamento de textos. Eles poderiam usar recursos como verificação ortográfica e ferramentas para formatação. Novamente, a tarefa de escrever histórias é a mesma, mas a tecnologia aumenta a atividade com maior produtividade.

Em Modificação, a tecnologia deve permitir um redesenho significativo da tarefa. Pegue a mesma tarefa de redação e peça aos alunos que usem os Documentos do Google para escrever suas histórias. Os alunos podem então compartilhar essas histórias com colegas e receber feedback em tempo real. Aqui, a tecnologia modificou significativamente a tarefa original introduzindo benefícios de colaboração aos alunos.

No estágio superior, Redefinição. A tecnologia permite a criação de tarefas inteiramente novas que seriam inconcebíveis anteriormente. E se os alunos transformassem suas histórias escritas em produções multimídia? Depois de criar roteiros, os alunos filmam cenas, editam clipes e adicionam música. Eles podem publicar os vídeos e receber feedback de pessoas do mundo todo. Nesse caso, a tecnologia redefine a tarefa de escrever histórias para incluir criação de mídia, raciocínio crítico, colaboração e comunicação.

Então, como você pode usar o SAMR para refletir sobre a transformação de seu desenho de aprendizagem? Puentedura oferece perguntas reflexivas para ajudá-lo a subir a escada do SAMR e mudar a forma como você constrói suas experiências de aprendizagem. Por exemplo, pergunte-se o que você ganha, substituindo uma tecnologia mais antiga por uma mais nova? Eu adicionei uma melhoria ao processo de entrega da tarefa que não podia ser realizada pela tecnologia mais antiga em um nível fundamental? Esta modificação depende fundamentalmente da nova tecnologia? Como a nova tarefa é feita de forma exclusiva pela nova tecnologia? Estas são apenas

algumas das perguntas que pode fazer a si próprio enquanto avalia a construção de uma tarefa em sala de aula e considera que nem toda integração tecnológica é criada igual.

Por fim, o SAMR pode te ajudar avaliar o uso de tecnologias e criar tarefas que desenvolvem habilidades de raciocínio superiores, engajam alunos em experiências de aprendizagem mais ricas e impactam as conquistas do aluno.