Como a Knewton personalizou o ensino
Mariana Fonseca e Vinícius Boppré

Conhecer de verdade um aluno é ambição de todo bom professor. Acontece que, em salas de aula cheias, em tempos curtos, com as obrigações curriculares, é muito difícil acompanhar cada um de perto. É não, era. O recente surgimento de plataformas adaptativas tem ajudado educadores a entrar no universo do aluno de maneira mais rápida e precisa e tem sido uma mão na roda na hora dos professores tomarem decisões pedagógicas. No mundo, a pioneira deste mercado é a Knewton, que apresentou suas novidades ontem no SXSWedu, evento que o Porvir acompanha de perto. Nunca ouviu falar dessa plataforma? Calma que a gente apresenta.

Fundada em maio de 2008, a Knewton é um ambiente virtual que entrega o conteúdo aos alunos de diferentes formas e lhes propõe atividades ou exercícios. Cada passo do aluno é registrado e se transforma em dado, que é repassado ao professor. "Nosso propósito é aproveitar toda a informação disponível sobre a interação dos alunos com conteúdos, sobre como aprendem, o que os motiva, o que sabem, como aprendem, quando esquecem. Tudo isso para otimizar o trabalho diário dos alunos e professores", disse ao Porvir o diretor Bradley McIlquham.

crédito Andriy Dykun / Fotolia

E a proposta do ensino adaptativo é seguida à risca. A plataforma não oferece conteúdos prontos, cada professor tem total liberdade para escolher a maneira de ensinar, de acordo com as necessidades de seus alunos e com os conteúdos que julga interessante. "Não ditamos a pedagogia ou como um professor deve ensinar o seus alunos. O que fazemos é agregar informação a esse processo para que ele tome sua decisão. Vamos levar o analytics para o professor, com informações diárias sobre desempenho do aluno e vamos ajudar a entregar esses conteúdos aos estudantes", explica McIlquham.

"Conseguimos comparar os perfis e os processos de todos os milhões de alunos que temos na plataforma. Isso ajuda os professores a entenderem de maneira geral como os alunos aprendem determinado conteúdo, o que mais tem funcionado em outros lugares etc."

Hoje, o principal volume de dados diz respeito a aulas de matemática e ciências, disciplinas que têm um maior número de ofertas de videoaulas, games e exercícios, mais disseminados. Mas McIlquham garante que já existem trabalhos sendo feitos em biologia e química e que serão inseridos na plataforma no próximo verão (nosso inverno). "Os professores precisam ter uma coisa na cabeça na hora de usar as plataformas adaptativas e o ensino personalizado. Ninguém vai acertar de primeira e o modelo não vai estar pronto. Precisamos nos adaptar e essa é uma questão fundamental para todos nós enquanto sociedade. É assim que vamos melhorando e para isso que servem os dados, para irmos acertando mais", afirma.

Além de esses dados ajudarem dentro da sala de aula, eles auxiliam também fora dela. Com o volume de informações que a Knewton gera, ele estão analisando estatísticas de todos os alunos daquela idade, daquela disciplina, de qualquer lugar do mundo, o que pode subsidiar pesquisas mais profundas sobre como os alunos estão aprendendo. "Conseguimos comparar os perfis e os processos de todos os milhões de alunos que temos na plataforma. Isso ajuda os professores a entenderem de maneira geral como os alunos aprendem determinado conteúdo, o que mais tem funcionado em outros lugares etc. E por isso podemos dar feedbacks mais ricos para os professores também", afirma McIlquham.

Integração

Se Bradley tivesse que escolher uma só palavra para resumir como a Knewton pode contribuir para o futuro da educação, ele diria: integração. Mas qual integração? Várias: integração de dados, de diferentes tecnologias, de práticas realizadas por professores e alunos e das redes sociais, tudo "funcionando junto". "Tem muita gente fazendo coisa interessante nessa área. E achamos que cada vez isso vai ficar mais barato e aberto ter acesso a games, videoaulas, redes sociais para educação e, claro, gerar dados a partir disso tudo. Os professores e designers de currículo vão precisar validar o que tem qualidade", diz Bradley.

Um exemplo do que pode ser essa integração está no quarto de muitos meninos e meninas do mundo: o Kinect, videogame equipado com sensores capazes de captar o movimento do usuário. "Se eles já estão gerando informação a partir de movimento, no futuro, nós poderemos gerar dados também para aulas de… dança", brinca o diretor da Knewton, dando sinais de que tecnologia e educação ainda têm muito a desenvolver juntas.

Se você quiser saber mais sobre a Knewton, fique atento. Esses e outros debates sobre plataformas adaptativas poderão ser conferidos no dia 4 de abril no Transformar 2013, evento promovido em parceria entre o Instituto Inspirare e a Fundação Lemann. Aguarde!

A editora do Porvir, Mariana Fonseca, acompanha o SXSWedu de Austin.

Fonte: Porvir [Portal]. Disponível em: <http://porvir.org/porcriar/como-knewton-personalizou-ensino/20130306>. Acesso em: 7 mar. 2013.

A utilização deste artigo é exclusiva para fins educacionais.