

"Magalhães" vai dar a volta ao mundo da aprendizagem?

Computadores nas escolas não parece ser novidade; a boa novidade é que estes são portáteis e são propriedade dos alunos/as e isto pode ser uma excelente notícia para as crianças que frequentam o 1º Ciclo do Ensino Básico no Ensino Público e um passo importante no seu acesso às TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação).

Como consequência do desenvolvimento tecnológico, somos confrontados diariamente com novas modalidades de aprender e ensinar, que nos obrigam a reequacionar a forma como se trabalha na escola. Ao contrário dos adultos, neste contexto da apropriação de competências tecnológicas, as crianças e os jovens não estão preocupados com as TIC, nem com a Sociedade de Informação, nem em cumprir nenhum programa de aprendizagem específico, mas tão-somente em se exteriorizarem e em brincar. Neste sentido, o grande desafio que se coloca agora aos educadores/as é o de ajudar as crianças mais pequenas a usar efectivamente os computadores e o acesso à internet de forma criativa, para que possam adquirir competências tecnológicas que possibilitem ou ampliem o seu acesso ao conhecimento. Deixar as crianças explorar, e explorar com elas, não só com o intuito de ajudar, prever e controlar, mas também com a vontade de com elas aprender e descobrir o mundo virtual.

Com o avanço tecnológico, deu-se neste início do século XXI uma grande mudança nas nossas vidas e o apelo deste avanço é a promessa de maior rapidez, poder, controlo, conhecimento, partilha, prazer e desenvolvimento. Um avanço que – no que se refere à escola – exige de todos nós, educadores/as, uma grande criatividade. Todas as pessoas são mais ou menos criativas e essa capacidade não está confinada a uma geração, idade ou grupo. Usar as TIC de forma criativa pressupõe combinar o nosso conhecimento com competências tecnológicas e inventar novas formas de os usar em

favor dos objectivos de aprendizagem ou de ensino a que nos propomos. Isto implica estarmos abertos ao novo mundo que a tecnologia pode proporcionar e também compreendermos que a aventura do conhecimento não se confina ao espaço da sala de aula. De facto, o computador que está agora a chegar às crianças é um "brinquedo" interactivo que tomará a forma das suas actividades quotidianas. Para o usar a maior parte das crianças só precisava de o ter. Algum de nós imagina uma criança a ler um manual de instruções para fazer um documento Word ou jogar um jogo no computador? Os manuais destinam-se aos adultos e isso não acontece por acaso. As crianças, aliás muitas vezes criticadas por isso, não querem saber como funciona, querem fazer, querem usar e, para isso, não precisam de instruções. A exploração e a aprendizagem inter-pares pode, com a ajuda do "Magalhães", beneficiar a colaboração e partilha de informação no espaço educativo. Aliás, muitas vezes esta exploração não se limita ao trabalho ou jogo que estão a fazer; acabam por descobrir funções e usos inimagináveis para nós, adultos. Muitos adultos "precisam" de saber como é que as coisas funcionam. Mas, com a evolução da técnica, isso é cada vez mais difícil. Podemos tentar saber como funciona um candeeiro ou uma máquina de lavar (embora esta já seja mais complexa) mas, noutra tipo de tecnologia, este saber não é acessível à cultura científica comum. A diferença é que as crianças não querem saber, têm um uso meramente prático. Um adulto mais racional vê uma tecla diferente para cada função, um botão para cada coisa e quer saber qual deve utilizar. Contrariamente, face a um novo aparelho, as crianças ligam e começam, falham e tentam novamente, e vão acumulando conhecimentos com essa experiência descomplexada, vão penetrando de forma intuitiva na lógica desse novo mundo, "entendendo-se" assim com mais facilidade com os criadores dos equipamentos e do software, que os criam precisamente para poderem ser utilizados facilmente e poderem ser descobertos desta forma. Será precisamente por aqui que o "Magalhães" pode ajudar a dar a volta ao mundo da aprendizagem. Não sejamos nós, os mais velhos, a tentar formatar a relação que se vai estabelecer entre as crianças e o seu novo computador, à imagem da forma como nós nos relacionamos com os nossos. Há um mundo desconhecido para elas navegarem. Com a nossa ajuda, claro. Com os nossos conhecimentos e a nossa técnica, sem dúvida. Mas não com os mesmos horizontes que limitam as nossas paisagens. Os velhos do Restelo sabiam talvez navegar, mas nunca saíam da barra do Tejo.