

Apoio ao powerpoint

Dr. Seymour Pappert, matemático por formação e um dos pioneiros da Inteligência Artificial. Papert é internacionalmente reconhecido como um pensador excêntrico e um visionário do uso da tecnologia na educação estando constantemente associado às suas linhas de pensamento o apelo ao uso dos computadores e ao modo como estes podem mudar o processo pedagógico de aprendizagem.

Nascido a 1 de Março de 1928 na África do Sul, desde cedo se mostrou um activista, participando no movimento anti-apartheid, esta sua promoção levou-o a frequentar a Universidade de Cambridge de 1954-1958 onde prosseguiu os seus estudos em matemática.

Seymour Papert envolveu-se com educação quando trabalhou 5 anos ao lado de Jean Piaget na Universidade de Genebra, entre 1958 e 1963. Foi esta colaboração que o incentivou a usar a matemática como veículo para compreender como as crianças podem pensar e aprender construtivamente.

Na década de 60, Seymour Papert já falava na utilização de computadores por crianças como ferramenta de auxílio no processo de aprendizagem e para o desenvolvimento da criatividade. Foi no início da década que Papert entrou no MIT (Massachusetts Institute of Technology) onde fundou, em parceria com Marvin Minsky, o Artificial Intelligence Laboratory, com objectivo fundamental trabalhar a teoria da inteligência e conceber máquinas pensantes (inteligência artificial).

Em parceria com Aungus King, Papert trabalho no projecto Maine Learning Technology Initiative, uma iniciativa que propunha dar um computador portátil a todas as crianças do ensino básico em Main (terra de Papert).

Entre 1967 e 1968, desenvolveu uma linguagem e programação totalmente voltada para a educação, o *LOGO*. O programa denota uma natureza simbólica e quantitativa, possibilitando as crianças a usarem computação como meio de aprendizagem numa envolvente criativa. A fundação LOGO foi criada como suporte para de utilização deste programa.

Hoje, Papert é considerado o maior revolucionário em matéria de tecnologia educacional e da forma como esta pode enfatizar o processo de aprendizagem. É o impulsionador de uma aprendizagem criativa que proporcione a oportunidade de crianças participarem activamente no mundo digital. Papert esteve na linha da frente do projecto MaMaMedia Inc (cujo fundador, Idit Harel, foi seu aluno de doutoramento na MIT) e do projecto LEGO Mindstorms.

Papert disponibilizou grande parte da sua carreira trabalhando com jovens de um reformatório (Maine Youth Center em Portland). A sua contribuição está muito além da educação.

Papert é autor dos seguintes livros:

- Mindstorms:Children Computers and Powerful Ideas (1980)
- Perceptrons, (with Marvin Minsky), MIT Press, 1969 (Enlarged edition, 1988)
- The Children's Machine: Rethinking School in the Age of the Computer (1992)
- The Connected Family : bridging the digital generation gap (1996)

É também autor de diversos artigos sobre matemática, inteligência artificial, educação, aprendizagem e pensamento.

Seymour Papert, adaptou os princípios do Construtivismo Cognitivo de Piaget e construiu um conjunto de premissas a serem usadas quando aplicando a tecnologia de computadores como auxílio ao processo de construção de conhecimento.

É na universalidade de aplicações do computador e na sua capacidade de simular modelos mecânicos que podem ser programados por crianças, que reside a potencialidade do computador em melhorar o processo de evolução cognitiva da criança.

Papert realça a diferença inerente ao processo de ensino/aprendizagem, o objectivo pedagógico associado à tecnologia prende-se com o modo como os alunos podem **aprender**, fornecendo o material cognitivo para que estes construam o seu processo de aprendizagem.

Dois tipos de vertentes que abordam o processo de aprendizagem:

Instructivismo: teoria que dita “ Para conseguirmos uma melhor educação, temos de melhorar o tipo de instrução. Se o método englobar o uso de computadores, são eles que aplicam esta instrução”

“Ensinar é importante, contudo aprender é muito mais!!!”

Construtivismo: teoria que dita “Dar às crianças bom material para que estas “fazendo” construam a sua aprendizagem”

A construção colaborativa de programas LOGO, expressos visualmente através de desenhos, concretizam um formalismo matemático, criando modelos que induzem a criança a "pensar sobre o acto de pensar".