

Recensão à obra "As Novas Tecnologias e a Educação" de João Pedro Ponte

Esta obra pretende focar a importância associada às novas tecnologias de informação quando articuladas ao contexto escolar e, mais acentuadamente, ao processo ensino-aprendizagem.

Apesar da obra datar de 1997, e portanto afastar-se um pouco do que é a realidade tecnológica actual, é notório observar que a ideologia de inovação, e as potencialidades dessa mudança são, na sua plenitude, actuais. Apesar de o mundo tecnológico ter sofrido, ao longo destes 9 anos, uma evolução estrondosa a nível do material e um salto gigantesco no mundo da acessibilidade de informação, a escola ressent-se ainda e tende a viver à margem desta realidade. Ainda se sente, no contexto escolar, uma reticência à adaptação desta nova realidade, hoje tão viva num outro qualquer contexto exterior à escola. São poucas as famílias que não possuem um computador em casa e são poucas as crianças que não se sentem totalmente à vontade para trabalhar nesta ferramenta. Se este facto não se verificava na altura em que João Pedro Ponte escreveu este livro, verifica-se actualmente, o que torna penoso apurar que as condições estão criadas, mas não existem iniciativas para as desenvolver.

O livro começa por abordar uma noção histórica do que tem sido a evolução da tecnologia no mundo actual e como se enquadra o computador e as suas potencialidades, como ferramenta de trabalho, nesse mundo. É notório que esta ferramenta tem vindo a se concretizar como um utensílio indispensável ao bom e prático funcionamento das mais diversas actividades e áreas, como a ciência, a técnica e a gestão, as engenharias, o jornalismo etc. Hoje, é quase impensável que uma qualquer empresa, ligada a um qualquer ramo de actividade, não utilize o computador, ou para processar texto, ou como base de dados, ou como ferramenta de cálculo ou design, entre muitos outros componentes de software. *"o computador é um novo meio de expressão e de comunicação que é capaz de simular de forma dinâmica o trabalho de outros meios"*. O computador tornou-se um marco na nossa sociedade e as mudanças a ele associado têm alterado de modo vertiginoso o desenvolvimento não só social, mas também pessoal e cognitivo dos indivíduos.

A certeza, e como previa o autor, é que o mundo está profundamente informatizado e firmado à tecnologia, e esta realidade acelera em tendência crescente, por isso, quem não for capaz de compreender e utilizar estes mecanismos informáticos, correrá o risco de não se adaptar ao furor actual da sociedade. É por isso, que se torna impetuoso que a escola participe activamente na construção de um paralelismo que vincule a aprendizagem aos novos métodos que a potenciam sob risco da ideologia escolar colidir com o próprio processo de socialização e assim perder toda a sua razão de ser.

Para se introduzir esta dinâmica à escola, é necessário compreender qual a mais valia desta mudança. Duma análise global das muitas opiniões levantadas no livro, é pouco prudente acreditar que existe apenas uma resposta imediata para a sua concretização, ou que existem mesmo respostas concretas. Muito menos poderemos ser levados a crer que a noção chave da mera introdução de computadores é reveladora. Esta noção não é só extremamente perigosa, como pode desencadear uma estratégia contrária ao que suposto seria de esperar.

No contexto da sala de aula, o computador não passará de um marco se apenas for utilizado com esse objectivo. Deveremos ser prudentes e principalmente coerentes. Muitos críticos apontam o dedo a esta ferramenta com receio que a retaliação caia sobre o professor. Contudo, devemos ter o cuidado de assegurar que o computador não irá substituir o papel activo e preponderante do

professor, muito menos o irá diminuir. A antagonia que muitos tentam estabelecer, deve ser encarada como cooperação e uma cooperação harmoniosa e com vista ao progresso. O computador trará de novo um conjunto de ferramentas de auxílio à aprendizagem, será um *“instrumento de consulta e de trabalho para assistir os alunos nas suas investigações e nos seus projectos”* e o professor, assumirá o papel de organizador e coordenador das diversas actividades.

Mas com toda a tónica centrada no aluno, tem-se descartado ao professor um papel activo como agente educativo e cooperante com o uso da tecnologia. Muitas vezes o problema não se centra na necessidade ou não de o computador contribuir para a aprendizagem, mas sim no facto do professor não se interessar por desenvolver actividades com este recurso. O professor deverá então assumir um papel reactivo nesta contenda, necessitará de estar constantemente a aprender sobre estas tecnologias e a informar-se sobre as suas potencialidades. É neste esforço pela mudança e pelo progresso que toda a comunidade educativa terá de batalhar.

Uma das falhas que ainda hoje se consubstancia no espaço escolar é a falta de liberdade de construção e a inevidência de criatividade por parte dos alunos. Será necessário adoptar estratégias que criem uma filosofia mais centrada em actividades construtivas. O computador, quando utilizado adequadamente neste contexto, poderá ser uma arma fortíssima para desencadear um novo processo de aprendizagem, bem mais motivador e bem mais eficaz.

Poderíamos realçar, com aponta também o autor, o problema da segurança associado ao uso desta tecnologia, que para além de cara é bastante circunstanciada. Muitas escolas encaram este pressuposto com relutância, e com verbas escassas, preferem ou não dar importância a estas ferramentas, ou se dão, o uso não reflecte o proveito directo dos alunos com receio que o material se estrague. Este erro é feroz, a escola tem de se libertar de preconceitos e assumir uma estratégia de confiança. Se o computador é colocado na escola para uso dos alunos, terão de ser estes os principais destinatários, e este uso deve ser feito livremente, se necessário, com alguma orientação pedagógica, mas sem *“vínculos protocolares”*.

Devemos reter contudo que o uso livre do computador não cria automaticamente uma aglutinação de interesse por parte dos alunos. O computador não é por si só o centro de motivação, para além do mais, esta tecnologia pode mesmo tornar-se desinteressante quando não partilhada de modo coerente e contextualizada. O uso do computador como recurso de aprendizagem só deverá ser enfatizado, se esta conjugação for o meio de melhor concretizar um determinado fim. O computador não é a melhor prática pedagógica, poderá mesmo reduzir o ensino à prática tradicional se não impuser na sua utilização uma variante para além da passividade, contudo poderá ser um alicerce forte para combater algumas dificuldades que o ambiente normal de sala de aula não permite, como visualizar imagens e vídeos, apresentar animações esquemáticas, participar em actividades de pesquisa, aplicar teorias a situações da vida real, jogar, entre outros.

É abordado no livro a relevância associada à área de projecto desenvolvida na escola, como resposta à passividade assumida pelo aluno, dando a este a oportunidade de participar activa e responsabilmente no processo escolar. O potencial educativo que se lhe associa, resulta da motivação que assumem os alunos quando confrontados com o papel de agentes modeladores. As tecnologias, poderão assumir grande pertinência quando inseridas nesta vinculação, uma vez que não só possibilitam um contacto mais estreito e facilitado das actividades propostas, mas também permitem unir em unívoco o aluno ao mundo exterior e a um conjunto vasto de informações desejáveis a esta concretização.

O computador, para além de um instrumento educativo vincado na escola, assume-se também como um instrumento de construção pessoal, como meio de expressão e de cognição. O computador poderá mesmo estabelecer laços mais coesos entre o aluno e o professor, uma vez que perante esta ferramenta existe uma dualidade qualitativa próxima, ambos os intervenientes, aluno e professor, interferem de igual forma sobre este factor externo, com as suas dificuldades, estratégias e opções. O autor evidencia, para além do software educativo, dos jogos educacionais, das simulações e modelações, também a versatilidade associada à prática da programação como método de construção de conhecimentos. O autor refere várias vezes Seymour Papert e a linguagem LOGO por ele criada para enfatizar o modo construtivo necessário ao processo de aprendizagem.

O papel insurrecto do computador no âmbito escolar revê-se em duas situações: acabar com a retórica antiga e ultrapassada de que a escola é o meio único para aprender e aprender o que o professor diz, uma vez que é impetuoso assumir que esta espartilha é impeditiva de uma verdadeira concretização do saber; e a necessidade em alargar este mundo de aprendizagem. O aluno para além de assumir a tónica como mediador activo deste processo, constrói ele também o seu saber. A amplitude não se restringirá a um espaço fechado, mas o computador permitirá alargar a perspectiva de conhecimento a um universo exterior e muito mais ávido.

Contudo, a solução ideal parte, necessariamente, por repensar totalmente a escola, o problema que revive o sistema educativo, está para além desta mera conjectura, mas se temos de partir de um princípio, que avance uma solução, e a solução poderá ser esta, deixar de rever a escola como um monumento intocável, e permitir que haja um paralelismo com o mundo real.

Por: **Joana Alves**