

Tecnologias digitais na escola

Ao entrarmos em qualquer escola, nas dos centros, das periferias urbanas ou mesmo nas dos lugares mais remotos, observamos que muitas das actividades escolares integraram os meios de gestão e controlo da sociedade global actual. Sistemas de vigilância, sistemas de gestão dos alunos, dos horários, da biblioteca, da acção social escolar, da avaliação. A sociedade e a cultura digitais entraram pela via da gestão e controlo e foram adoptadas pelas escolas.

Também os professores parecem convergir para a sociedade e cultura digitais. Muitos professores consideram e concordam que os computadores desenvolvem atitudes positivas em relação à aprendizagem, contribuem para encontrar mais e melhor informação para a prática lectiva, facilitam a aprendizagem, encorajam os alunos ao trabalho colaborativo, facilitam o trabalho dos alunos e as actividades diárias dos professores. Parece, no entanto, que a escola não mudou muito ou, utilizando as palavras de Philippe Meirieu, na escola tudo muda constantemente, mas na sala de aula tudo fica igual.

A escola revela desde há algum tempo uma extraordinária capacidade de construir o velho partir do novo. Na realidade, a escola não parece ser melhor, nem parece fazer-nos melhores. A gestão da escola adoptou as tecnologias mas talvez não tenha sabido melhorar a gestão, melhorar a relação com os alunos, os professores, as famílias, a sociedade e a cultura. As tecnologias por si nada resolvem. Os professores utilizam as tecnologias digitais (powerpoint, processamentos de textos) para comunicar com os alunos ou para fazer testes e exames. Utilizam muito pouco o email para comunicar com os alunos, com os pais dos alunos, com os colegas e muito menos o VoIP o MSN ou o skype para trabalhar com os alunos ou com os colegas. Há algumas excepções e experiências de grande qualidade.

A verdade é que as tecnologias estão aí, no quotidiano dos alunos. As filas de jovens para aquisição das novas consolas de jogos, os artefactos digitais, as muitas horas que os jovens passam no MSN, nas salas de chat; os blogs e páginas na Internet. Esta é a situação-problema onde poderemos encontrar algumas das interrogações sobre os artefactos e a cultura digital. Porque se dedicam os jovens tão intensa e dedicadamente a estas actividades? Estará a cultura e os artefactos digitais a transformar a forma de conhecer, agir, de se sociabilizarem? Qual o seu valor educativo?

Os jogos são, além de uma das mais poderosas indústrias, uma das formas mais exuberantes da actividade criativa da actualidade mas também complexos hipertextos ou hipermedias assentes em extensas bases de dados e estas, as mais relevantes formas simbólicas ou culturais contemporânea. Os emails, voips, msn, skype, web2, constituem os meios poderosos de interacção e de sociabilidade. A Internet a mais poderosa base documental.

O que poderemos fazer de novo com os meios e tecnologias digitais? Em primeiro lugar propomos atenção à apropriação dos artefactos e cultura digital pelos jovens. Prestemos também atenção às vozes que reflectem sobre o digital na educação a partir das experiências. Ben Shneiderman do Human-Computer Interaction Laboratory da Universidade de Maryland refere que a nova educação acentua o pensamento crítico, estratégias analíticas, o trabalho em rede (amigos, colegas, familiares, cidadãos, mercado) e exigem o aprimorar capacidades de comunicação e criatividade. A nova informática poderá contribuir para este objectivo a partir de quatro actividades fundamentais entendidas de forma complementar:

Actividades de recolha de informação pré-elaborada nas bases documentais (bibliotecas e web) e de factos e situações do quotidiano (observação, registo e tratamento da informação). Para tal a necessidade de ferramentas para avaliar a validade dos recursos e dados encontrados (qualidade e diversidade da informação e das suas fontes).

Actividades de relacionamento, incentivo ao trabalho de grupo, desenvolvimento de actividades de comunicação, sociabilidade, exigências de autonomia e trabalho do aluno. Trabalho de grupos e colaboração.

Actividades de criação, isto é, a fusão entre a aprendizagem e o trabalho criativo ? realização criativa.

Desenvolvimento de projectos ambiciosos.

Finalmente a doação. Esta enfatiza os projectos orientados para serviços que venham a ser significativos (e úteis) para alguém fora da própria aula.