

# Educação e informática

Américo Menezes



A informática entra - hoje e cada vez mais - na Educação de forma muito mais abrangente do que no ensino formal das escolas. Por isso, surge até uma palavra nova - **Edutainment** -, que é a junção das palavras educação e entretenimento (em inglês), ou aprender se divertindo - o melhor dos mundos. Assim, as crianças (e os adultos também) passam a assimilar conhecimentos de diversas matérias, enquanto se divertem nos mais variados jogos de computador.

Em oposição a isso, imaginemos de volta à velha escola, uma lição de Geografia dada pela dedicada professora, dizendo: "Então, um vulcão é uma abertura na crosta terrestre por onde saem, eventualmente, em violenta explosão, lavas, gases, vapores, pedras e cinzas. As lavas são matéria em fusão, existente no centro da terra" ...

Avaliemos em quanto tempo levaria o aluno para realmente aprender e poder de fato visualizar o que é um vulcão. Num ambiente informatizado, o estudante, depois de ouvir explicações preliminares, pode assistir em seus terminais de computador, com efeitos de sons estereofônicos e tudo o mais, a uma erupção vulcânica. Mais ainda: pode interagir, com o computador, para ver o "filme" de vários ângulos, de perto, de longe. E ver depois a destruição provocada. Pode, mediante um simples comando, exibir o Mapa Mundi com a posição de todos os vulcões ativos e semi-ativos. O aluno poderá "entrar" pela cratera do vulcão e descer até o centro da Terra, conhecendo as várias camadas da crosta. As possibilidades de aprendizagem, portanto, são muito superiores.

Agora, suponhamos que se tenha de fazer uma pesquisa sobre, por exemplo, Cristóvão Colombo, pelos métodos atuais, sem computador. Ter-se-á que ir a uma enciclopédia de uma biblioteca - caso não haja recursos em casa - retirar o volume apropriado, voltar à mesa e folhear o livro, até encontrar o assunto. Em seguida, copiar o texto selecionado para, depois, provavelmente, ter que passar a limpo. Restaria ainda um dos problemas mais aborrecidos: procurar uma figura do grande navegador em alguma revista velha que, provavelmente, o pesquisador não teria para, então, recortar e colar, ilustrando o trabalho. Não poderia deixar também de procurar um mapa ilustrativo das viagens e descobertas de Colombo. A tarefa, portanto, seria trabalhosa e difícil.



A mesma pesquisa, com a utilização de um computador multimídia, teria aspecto muito mais fácil e divertido. Simplesmente se inseriria o disquete-laser da enciclopédia no micro, digitaria "Colombo" e a pesquisa estaria automaticamente concluída no seu vídeo. Seleccionaria, então, o texto, figuras e mapas de sua preferência e, a seu comando, tudo seria transferido para seu trabalho. Melhor resultado, menos tempo gasto, mais eficiência e mais satisfação.

Se na parte de Instrução o computador pode desempenhar importante papel, favorecendo a captação e a assimilação de conhecimentos, no setor Educação, propriamente dita, seu papel não é menos importante. Tem condições de dar aos adolescentes e adultos de qualquer idade lições educativas muito eficazes. Por exemplo: com relação a drogas e tóxicos, hoje flagelos contra toda a sociedade e, de forma acentuada, contra os jovens, exposições muito claras e convincentes podem ser apresentadas por intermédio do computador. Quanto ao terrível vício da cocaína,

infelizmente tão difundido, um programa multimídia, desenvolvido com objetividade através de filmes, entrevistas e depoimentos, revelaria como a cocaína escraviza e destrói a vida daquele que com ela se vicia. Ao mesmo tempo, o computador pode demonstrar as formas sutis como uma pessoa de boa índole vem a se tornar viciada, bem como o inferno do vício e as tremendas dificuldades para sair dele.

**'As autoridades mais lúcidas vão, cada vez mais, introduzindo os computadores nas escolas'**

Ainda na parte educacional, contra os problemas do álcool, do trânsito ou mesmo da violência, o computador pode ser utilizado eficientemente. As escolas que procuram evoluir partem para a informatização sem perda de tempo, como empresas e firmas vêm fazendo e não podem deixar de assim proceder. Alunos aprendem a usar o micro para escrever textos, pesquisam obras eletrônicas e trocam mensagens com colegas, segundo notícias veiculadas por jornais e revistas. Equipadas com laboratórios computadorizados, as escolas usam a Informática para ministrar o aprendizado de Geografia, Ciências,

Matemática, Física e outras disciplinas.

As BBS (redes de computadores para trocas de mensagens) são outra atração das escolas que usam a Informática para estimular a aprendizagem. Via BBS, os alunos de uma escola podem enviar mensagens para os de outra e receber respostas instantaneamente.

No colégio Brasil, por exemplo, segundo uma notícia, os alunos fazem pesquisas em parceria com estudantes do Japão. "O BBS quebra a barreira da Língua", afirma Gleice Cataldo, diretora do Colégio Paulista.

A Escola do Futuro, da USP (Universidade de São Paulo), promove a integração de dezenas de escolas, usando sua própria rede internacional Internet. Através desse recurso de comunicação incomparável - a Internet -, uma pessoa conversa com outra em qualquer parte do seu país ou do mundo, na hora, no momento, o que constitui um benefício sem par, até agora. Fotos podem ser transmitidas através da Internet.

A evolução acelerada das comunicações com a utilização de computadores passa a permitir, a um custo cada dia menor, que façamos as mais variadas pesquisas de maneira instantânea e muito abrangente, seja ao nível de primeiro grau ou de doutorado e pós-graduação, sem sairmos do conforto de nossa própria casa. Assim, a revolução implantada pela Informática no setor do ensino e da Educação vai se tornando cada vez mais benéfica.

A mudança é irrecusável, e as autoridades mais lúcidas vão, cada vez mais, introduzindo computadores nas escolas. Todavia, é possível que não precisaremos investir em enciclopédias-eletrônicas particulares, pois poderemos trazer várias enciclopédias públicas para dentro de casa, a qualquer momento. As horas que dedicamos ao trabalho de pesquisa quando estudantes, serão, a cada dia, melhor aproveitadas, e quando gastamos menos tempo para aprender um assunto, sobra-nos maiores oportunidades para aprendermos outras matérias. A medida em que os conhecimentos se tornam rapidamente acessíveis, será mais importante saber como e onde buscá-los do que propriamente possuí-los. O grande diferenciador entre as pessoas será sempre a capacidade de utilização desses conhecimentos. O que cada um de nós fizer com o conhecimento ou informação disponível implicará num maior sucesso para a pessoa, para o grupo, para o país.

Para a Instrução e a Educação, o caminho aberto pela Informática é, incontestavelmente, imprevisível.

**Américo Menezes é professor, escritor e autor de "Brasil Subeducação & Subdesenvolvimento"**