

CAPÍTULO 1

Gerações

Um caso amoroso

Espalhado pelo mundo, existe um apaixonado caso de amor entre crianças e computadores. Trabalhei com crianças e computadores na África, Ásia e América, em cidades e subúrbios, em quintas e no mato. Trabalhei com crianças ricas e pobres, com filhos de pais letrados e filhos de pais analfabetos. No entanto, estas diferenças parecem não ter importância. Em todo o lado, com poucas exceções, vi o mesmo brilho nos seus olhos, o mesmo desejo de se apropriarem dessa coisa. Não se limitando a desejá-lo, parecia que lá no fundo já sabiam que lhes pertencia. Sabiam que o podiam dominar mais facilmente e mais naturalmente do que os seus pais. Sabem que pertencem à geração dos computadores.

Tal como acontece com outras paixões da juventude, esta confunde os pais ponderados e embaraça os mais cuidadosos — frequentemente isso acontece mesmo com pais que são eles próprios entusiastas dos computadores. É natural que assim seja. A presença do computador irá indubitavelmente modificar a vida das crianças e, se temos o direito de estar *esperançados* numa mudança positiva, não estamos autorizados a *assumir* isso no interesse da geração seguinte.

Não é frequente que as grandes transformações se façam sem riscos.

Parece que os benefícios e os perigos se encontram ligados. Os pais ficam deliciados quando os filhos passam horas no computador em profunda concentração, mas sentem-se incomodados pelo carácter de dependência que essa experiência origina. Interrogam-se se os jogos de vídeo são prejudiciais, para além do desperdício de tempo.

Os pais ficam espantados e excitados ao verem as crianças quebrarem as barreiras do espaço e da nacionalidade, arranjando correspondentes em todo o globo ou tornando-se especialistas em ecologia planetária. Mas é então que se preocupam com a possibilidade de as crianças encontrarem más companhias ou terem acesso a ideias corruptoras, enquanto percorrem e voltam a percorrer as auto-estradas do ciberespaço.

A maioria dos pais ficam satisfeitos quando os filhos adquirem conhecimentos que eles próprios nunca tiveram, mas há muitos que se sentem alienados e rejeitados quando os filhos falam utilizando uma linguagem que eles não entendem, acerca de lugares exóticos e de actividades absorventes que desconhecem. Alguns colocam interrogações sobre se a vida num mundo artificial não irá minar a inocente espontaneidade da infância.

Alguns pais estão preocupados, e muitos mais deviam ficar, pelo facto de os barões das indústrias da informática, guiados pelo lucro, poderem ser tão influentes como eles no espírito e na **cultura das crianças**.

Para começar a pensar de um modo mais profundo sobre a razão por que tantas crianças se sentem apaixonadas pelos computadores, e por que tantos pais ficam nervosos, irei examinar os princípios da aprendizagem e como eles podem estar a alterar-se.

Liberdade perdida

Observem um bebé a explorar o mundo. Tudo o que se encontra no campo de visão é visto, tudo o que é acessível ao tacto é tocado pela mão, pelo pé ou pela boca e o bebé utiliza o espectro completo dos sons que é capaz de emitir. Ele está a explorar um pequeno mundo, mas explora-o de modo completo. É óbvio que está a aprender muitíssimo. Os educadores, ao falarem acerca da forma como a aprendizagem ocorre, utilizam expressões como autodirigido, experiencial ou não-verbal. Eu prefiro dizer **aprendizagem de estilo familiar**.

Gradualmente, a criança apercebe-se de um mundo mais vasto que não pode ser alcançado e explorado desta forma. As pessoas conhecidas encontram-se por vezes noutros lugares. A paisagem é observada fugazmente de uma janela do carro. Os livros têm gravuras de animais de outros continentes. Cada vez mais, surgem perguntas que não podem ser respondidas a partir da exploração directa e não existem muitas maneiras disponíveis para encontrar as respostas. Basicamente há três: imaginar uma resposta, perguntar ou simplesmente ficar à espera, na esperança de que alguém em pessoa ou na televisão proporcione a resposta.

Assim, pouco a pouco, as formas que a criança tem de adquirir conhecimentos e de os utilizar são sujeitas a alteração, tornando-se mais dependentes de outras pessoas e menos espontâneas, mais verbais e menos experienciais. A mudança não é emocionalmente neutra. De facto, choca frontalmente com o desenvolvimento do prazer de «fazer por mim mesmo». Mais nuns casos do que noutros, mas sempre num certo grau, a mudança acarreta elementos de frustração e raiva.

Era assim que as coisas se passavam. Um exemplo dá pistas sobre como será no futuro.

UM EPISÓDIO DE APRENDIZAGEM

O Ian vê um vídeo

O meu neto Ian, então com três anos de idade, dirigiu-se à prateleira onde estão arrumadas as cassetes vídeo. Escolheu uma (apesar de «não saber ler», era capaz de escolher a casete que queria), introduziu-a no leitor, sentou-se num confortável cadeirão, agarrou no telecomando e soltou uma exclamação enfática, que consegui perceber um momento depois como significando que se tinha esquecido de rebobinar a fita da última vez que a tinha utilizado. Rebobinou-a, carregou em PLAY e acomodou-se para ver o filme que era sobre máquinas de construção de estradas — um tópico de grande interesse para muitas crianças, e não apenas do sexo masculino.

A minha primeira reacção foi de espanto, pela **fluência** com que o Ian fez tudo isto. Depois de pensar um pouco, concluí que realmente não havia nada de espantoso, excepto a minha admiração, merecedora de um momento de atenção porque mostra que mesmo alguém que passou metade da vida a estudar crianças pode subestimar as suas capacidades e que a observação de crianças utilizando tecnologia demonstra que elas são capazes de fazer mais do que nós julgamos. De facto, observei que uma das contribuições importantes dos computadores foi provocar a evolução das ideias dos pais sobre o que as crianças são capazes de fazer e sobre o modo como aprendem. Quanto mais forem respeitadas, melhor desempenho terão.

O que o Ian realmente fez com a tecnologia não foi mais complicado do que algumas operações desempenhadas por todas as crianças de três anos, sem provocarem qualquer admiração. Saber onde está um brinquedo favorito, ir buscá-lo e depois guardá-lo é um desempenho tão complexo como

usar um gravador vídeo ou introduzir um CD-ROM no computador e clicar em ícones até que se produza a acção desejada. Dar voltas à casa é muito mais complexo do que gerir os ícones que aparecem no ecrã do computador, e dar a volta aos pais é ainda mais difícil.

Mesmo assim, *existia* uma boa razão para se ficar espantado.

O que mais me impressiona no episódio não está relacionado com o manuseamento do leitor vídeo, mas sim com o conteúdo da experiência. Fiquei atrapalhado pela enorme diferença entre o acto simples do Ian, a escolha e visionamento de uma cassette, e aquilo que as pessoas da minha idade podiam fazer quando tinham três anos. O mais perto que eu poderia estar de me deixar absorver durante meia hora com um tema como o das máquinas para a construção de estradas, seria encontrar um adulto com os conhecimentos, a disponibilidade, o talento para contar histórias e a vontade de me falar sobre o assunto. Ou seja, eu estava dependente dos adultos. As coisas passaram-se de tal modo que eu tive a sorte de ter um pai cientificamente educado e com vontade de passar imenso tempo a falar comigo. Mas a minha liberdade de escolha foi muito inferior ao que uma colecção de vídeos, CD-ROM e a Internet facultam hoje a uma criança, o que por sua vez é muitíssimo inferior ao que as crianças terão à sua disposição dentro de poucos anos.

A maior liberdade de escolha alterará dramaticamente o modo como as crianças aprendem e se desenvolvem.

...a Liberdade reconquistada

O Ian nasceu um pouco cedo para que as mudanças sejam realmente dramáticas. Apesar de as utilizar, a colecção de cassetes era demasiado pequena para abranger a maior parte