

Curitiba, 23 de setembro de 2016.

Adriana Karam Koleski

Reprogramando o futuro da educação

Há algum tempo, assisti a uma apresentação do TED (organização voltada a divulgar ideias por meio de palestras curtas e impactantes) sobre o ensino de programação de computadores para meninas como uma ferramenta de empoderamento. Na palestra, Reshma Saujani, que dirige a organização americana “Girls who Code” (“Meninas que Programam”), apresenta os resultados de seu projeto social em que meninas aprendem a assumir riscos e a lidar melhor com a busca de perfeição, enquanto passam pelas etapas de transformação de ideias em programas.

Depois de muitas leituras a mais sobre o tema, participação em congressos de educação no Brasil e no exterior e a experiência de viver em uma escola que é aberta à implantação de inovações educacionais, posso dizer que ensinar crianças e adolescentes a programarem, independente de gênero ou de sua predisposição a seguir carreiras ligadas à tecnologia de informação, é uma ferramenta de empoderamento e também de construção de muitas outras competências necessárias ao cidadão do século 21.

Tratada de modo lúdico, orientada por desafios e projetos significativos para crianças e adolescentes, a programação pode ensiná-los a desenvolver caminhos para solucionar problemas e empreender suas ideias ou projetos, usando a tecnologia como plataforma de desenvolvimento.

Num mundo em que consumimos muita tecnologia, oferecer a oportunidade de criar com tecnologia seus próprios jogos, animações ou brinquedos de algum modo espelha a tendência de dar à criança material para construir seus próprios objetos de diversão, só que digitais. Isso desenvolve sua autoria e protagonismo.

Não digo que isso deva substituir a brincadeira no mundo real, com objetos manipulativos, em contato com outras pessoas, tão fundamental para a construção da

identidade e do conhecimento de crianças e adolescentes. Acontece que a presença de jogos e tecnologia é inegável nas rotinas deles. Então, por que não oferecer a possibilidade de desenvolver competências ligadas à criação e assumir protagonismo nesse mundo virtual também?

Mitch Resnick, pesquisador do Media Laboratory do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), chama a atenção para o termo “nativos digitais”, que usamos para nos referir à geração de crianças e adolescentes que nasceram num mundo já digital. Nativos são aqueles que conseguem não só interagir com o ambiente em que vivem, mas também têm capacidade de criar neste ambiente. Resnick sugere, então, que pensemos de modo mais amplo sobre que oportunidades e desafios podemos oferecer a essas crianças e adolescentes, de modo que possam não só usar a tecnologia, mas criá-la também.

Isso não vale apenas para aqueles que um dia seguirão carreira na área tecnológica. É certo que precisamos de mais pessoas competentes na área de tecnologia em nossa sociedade, pois ela é propulsora de desenvolvimento e de atividades econômicas de alto valor agregado. Mas, segundo Resnick, aprender a programar desenvolve competências necessárias para a vida pessoal e profissional de inúmeras áreas, tais como partir de uma ideia e chegar a um produto; experimentar novas ideias; quebrar problemas complexos em partes mais simples; colaborar com outras pessoas para enriquecer projetos; consertar erros quando as coisas não funcionam; e manter persistência e perseverança, encarando a frustração quando as coisas não saem como imaginado.

Essas são ou não são competências importantíssimas e que queremos ver nas novas gerações? Apresentar a oportunidade de seu desenvolvimento a partir do ensino da programação pode ser um canal para darmos significado diferente ao processo de aprendizagem delas.

***Adriana Karam Koleski**, mestre em Educação pela De Paul University (Chicago), é superintendente educacional do Grupo Educacional Opet.*