

## → Acesso

# 90% das crianças entre 5 a 9 anos já usam 'net'

Atualmente nada mais é desafiador para os educadores envolvidos na formação de professores para a educação infantil, das séries iniciais e dos cursos de Pedagogia, do que a discussão sobre o compromisso social da escola pública com as novas tecnologias. E a preocupação não é à toa. Jogos on-line fazem parte da rotina de 90% das crianças de 5 a 9 anos que afirmam usar a internet.

A lista de atividades na web também se estende a pesquisas escolares e ao acesso a sites de brincadeiras que trazem personagens da TV, conforme um estudo divulgado pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) que entrevistou 2,5 mil crianças e constatou que 27% delas usam a internet.

Estar conectado enquanto se aprende e se diverte é comum para as crianças. Contudo, pais e professores ainda se mostram reticentes quanto à combinação de diversão e tecnologia para o aprendizado. Entre os professores, especialmente, antes dessa preocupação, ainda se evidencia o temor que a tecnologia causa: crianças e adolescentes a dominam com muito maior propriedade. Disso decorre, em muitos casos, a rejeição, sem a devida análise, ao computador.

"Muitos estudos mostram que a aprendizagem e o desenvolvimento podem ter a partir da ludicidade que promove ao processo de socialização das crianças, assim como apontam para a significância dos conteúdos se ligados à vida "real" que ocorre fora da escola. Temos, então, que a diversão, quando em forma de jogos desafiadores da inteligência, e o computador, um entre importantes meios de comunicação, podem ser aliados no processo de aprendizagem", explica Maria Helena, coordenadora pedagó-

gica da ONG Instituto de Qualidade no Ensino (IQE).

No entanto, ela lembra que não se trata de qualquer diversão ou do uso indiscriminado da tecnologia. "O prejuízo, caso ele ocorra, não é causado pelo instrumento, exclusivamente, mas pelo uso que se faz dele. Aí se aloja a reflexão necessária e urgente", acrescenta. Incluir jogos no processo educacional, dessa forma, deve ocorrer à medida que os jogos educativos evoluam e ganhem força no mercado, promovendo o desenvolvimento pessoal, acadêmico e até profissional na frente de telas de computador e novas plataformas.

A postura do professor é determinante para a efetivação do processo. Se o que conta é a aprendizagem, até um jogo comercial pode ser bem aproveitado se houver o direcionamento da atividade. Para que isso aconteça, no entanto, é preciso que o uso de jogos digitais como ferramenta pedagógica faça parte da formação do professor e que o mercado tecnológico aprimore o conteúdo e o design dos games. Porém, é uma área em crescimento e há deficiência de pessoas que trabalhem com o desenvolvimento de jogos digitais, especialmente educativos.

Para a especialista Maria Helena, é preciso que o professor conheça, investigue, pesquise, em estudos teóricos e na sua própria prática, em que o computador e a internet podem facilitar a aprendizagem de seus alunos. Ela aponta ainda outras vantagens que devem ser consideradas através o uso de novas tecnologias no processo educacional: informações que são obtidas com muita rapidez; imagens que facilitam a compreensão de fenômenos distantes da realidade dos alunos; acesso a produções não veiculadas pela mídia, como literatura, arte, política, por exemplo.