

O COMPUTADOR COMO “MASCOTE” DA ERA DA INFORMAÇÃO

Em um primeiro momento, as máquinas se tornaram uma extensão dos músculos, depois uma extensão do sistema nervoso e hoje se tornaram uma extensão do cérebro.

A possibilidade de se fazer uma analogia do computador com o cérebro, sendo a mente capaz de processar informações trouxe, inclusive, o surgimento do estudo das atividades cognitivas com um novo enfoque, visto pelas Ciências Cognitivas.

Quando falamos em máquinas e cérebro, falamos dos computadores. O Homem e o computador podem ser comparados e encontraremos muitas coisas em comum. Esse fato faz, do computador, uma das invenções mais importantes do nosso século e seu impacto está trazendo alterações em todos os níveis.

Vemos a informação impulsionando os diversos campos de atuação humana, ou seja, a educação, a mídia, a prestação de serviços, os profissionais liberais, o governo, enfim todos os que trabalham com coleta de informações, armazenamento na memória, avaliação, previsão, decisão ou concepção de idéias, conceitos ou projetos.

Surge, agora, uma pedagogia bastante especial que acontece na interação do aluno com o computador, mediada pela tela do micro..

A tela é, então, um espaço privilegiado, no qual podem conviver representações muito diferentes. Ela pode representar o espaço físico em duas dimensões, um plano, dados tridimensionais. Pode também representar um plano onde uma das dimensões seja espacial e a outra temporal.

Lembremos que a tela é apenas uma representação de signos. Porém, que imagem é a melhor para que o aluno entenda por onde ele pode “navegar”? Como desvendar a ilusão criada na tela? Na tela representa-se o conhecimento. Como?

Pensemos em um texto. A interação entre o texto lido na tela do computador e um texto em uma folha de papel é muito maior e mais ativa. Antes mesmo de lermos, deveremos interpretar e, por meio de um comando (que pode ser simbolizado por um ícone), projetarmos o texto ou parte dele sobre a tela do computador.

Assim, conforme Pierre Levy ¹, o computador é um operador de potencialização de informação. É na tela que a informação está, onde a selecionamos, fazemos a nossa edição e buscamos o que queremos.

No momento em que selecionamos, esquematizamos e pesquisamos, nossa atividade é interessada, rápida, intuitiva e necessita da interpretação das imagens, ícones, músicas, dados, ou seja, pensamos.

O computador, a tela, nos faz indagar sobre a realidade que está a nossa volta, pesquisa-la, analisá-la e sintetizá-la. Só depois podemos comunicar o conhecimento adquirido e ao confrontá-lo com outras realidades, usar este conhecimento para transformar a realidade que vivemos.

...Nós, seres humanos, jamais pensamos sozinhos ou sem ferramenta. As instituições, as línguas, os sistemas de signos, as técnicas de comunicação, de representação e de registro informam profundamente nossas atividades cognitivas...²

O processamento da informação no computador pode ser comparado a uma atividade cognitiva. De maneira bastante genérica e, por que não dizer antropomórfica, é o pensamento, já que o conhecimento de uma realidade é uma fase cognoscitiva, e comunicar essa realidade é outra.

A cognição, porém, é uma concepção construtivista, que pressupõe a existência da mente. Existe alguma teoria da mente, proposta pela metáfora apresentada na tela do computador? Se existe, nós educadores a conhecemos? Como a usamos?

É o que exploraremos em um próximo artigo.

Teresa Cristina Mate Calvo - Pós graduação em Coordenação Pedagógica, Gestão Educacional, Educação Inclusiva e Psicopedagogia Institucional e doutoranda em Psicologia Evolutiva: Assessoramento e Práticas Pedagógicas pela Universidade de

¹ Pierre Levy - *O que é Virtual ?* - pg 41

² Ibid.-pg 95

Salamanca, Espanha. Experiência há mais de 20 anos na área educacional como docente, coordenadora de cursos e pesquisa.

*Os conteúdos aqui apresentados são de responsabilidade do autor.