

# Do laboratório de informática ao ambiente pessoal de aprendizagem

**H**á 15 anos, se perguntassem aos alunos se eles gostariam de fazer trabalhos no computador ou de ter aula no laboratório de informática, seria como perguntar se queriam matar aula. As idas ao laboratório naquela época não eram vistas pelos alunos como aulas, mas como entretenimento, como uma oportunidade para fugir do método tradicional e cansativo da aula expositiva dialogada.

Hoje em dia, os jovens não esperam com entusiasmo o dia da aula de informática ou das aulas mediadas por tecnologia, porque a maioria dos professores continua levando seus alunos para o laboratório para ensinar-lhes mais do mesmo: edição de texto, PowerPoint, navegar na internet e brincar com jogos eletrônicos. Perto dessa singela proposta de aprendizagem, os jovens têm muito mais a contribuir com o domínio que têm sobre a tecnologia, participando do processo ao trazer suas experiências, entusiasmo e curiosidade para a aprendizagem do que sendo passivos. Essa condição é incompatível com a dinâmica imposta pela tecnologia digital e pela era do conhecimento.

A verdade é que o laboratório de informática sempre foi uma representação da sala de aula: frio, sem estímulo à criatividade, compartimentalizado, linear, dessincronizado com a vida, cheio de regras e limites. Portanto, não podemos incorrer novamente no erro de impor ferramentas e conteúdos que limitem a criatividade e a inteligência dos alunos. A tecnologia oferece a possibilidade de compreendermos o mundo de forma sistêmica, suas inter-relações, causas e efeitos. Sua rápida evolução causou mudanças significativas nas estruturas ideológicas e nos modelos mentais da nova geração, mas não encontrou referências na geração de seus pais e professores. Essa grande lacuna só será preenchida quando houver uma mudança significativa na cultura educacional, nas metodologias, na grade curricular e no papel institucional da escola.

Os alunos possuem em suas mãos ferramentas poderosas para produção, processamento e análise de dados e informações. Além de serem um ecossistema personalizado de aprendizagem, de inteligência social e tecnológica, os celulares e tablets desempenham um papel central na aprendizagem do século XXI. Tecnologia em nuvem, ensino híbrido, plataformas adaptativas, aprendizagem por projeto, *mobile learning* e *big data* são algumas das tecnologias e metodologias emergentes que farão parte de uma nova realidade de ensino e aprendizagem, em que professores e alunos manterão uma relação de reciprocidade baseada na aprendizagem mútua e contínua. ■



**Thiago Chaer**

Presidente do Instituto Inovar para Educar, especialista em Inovação Disruptiva  
[www.thiagochaer.com](http://www.thiagochaer.com)