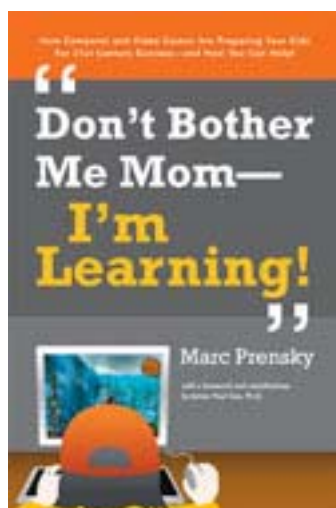


## Recensão bibliográfica

EFT, vol1(1), Maio 2008



*Don't bother me, Mom, I'm Learning!: how computer and vídeo game are preparing your kids for 21st century success and how you can help!*

**Marc Prensky**

A presença da tecnologia na nossa sociedade actual é condição *sine qua non* para o seu desenvolvimento nas mais diversas áreas. O seu poder motivacional junto das crianças e dos jovens torna-se catalisador de momentos de intenso envolvimento e de acentuada concentração. Com efeito, implicam-se vivamente no uso das tecnologias como se estas fossem um prolongamento de si mesmos, das suas capacidades e necessidades, demarcando acções, hábitos e rotinas quer lúdicas quer de estudo.

Nesta obra, Marc Prensky demonstra que o computador, o telemóvel, a Internet, os jogos de vídeo e demais tecnologias podem contribuir

significativamente para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças e dos jovens que fazem destes recursos objectos essenciais e constantes no seu quotidiano. Colocar este facto à margem das suas vivências é ignorar uma realidade cada vez mais vincada: as tecnologias impõem a sua presença no nosso quotidiano.

Prensky adopta o conceito de *nativos digitais* para se referir à geração de indivíduos que está a crescer com toda esta evolução da *Web* e da tecnologia em geral. Os *nativos digitais* convivem diariamente com computadores, videojogos, música digital, telemóveis de terceira geração e demais *gadgets*. Não se preocupam com a leitura do manual de instruções nem recorrem a técnicos especializados, ou seja, atrevem-se a descobrir por si o funcionamento da tecnologia que têm entre mãos. Ao conceito de *nativos digitais*, Prensky contrapõe o de *imigrantes digitais*, isto é, os indivíduos que não tendo nascido no mundo digital, em determinada altura se sentiram atraídos e mostraram interesse pelas tecnologias. Os *imigrantes digitais* terão sempre de se adaptar ao ambiente e acrescentar novas aprendizagens às anteriormente conseguidas, situação contrária à dos *nativos digitais* para quem a evolução tecnológica fará sempre parte do processo natural de desenvolvimento. Para exemplificar, Prensky menciona o *sotaque dos imigrantes digitais*. Um *imigrante digital* sente por vezes a necessidade de imprimir um documento de texto que pretende editar ou telefona a alguém para avisar do envio de um *email*. O *nativo digital* não o faz, edita os seus documentos no próprio processador de texto. São pequenos aspectos que determinam a perspectiva que cada um tem da tecnologia: um *nativo* abraça-a, um *imigrante* adopta-a e, por mais que a utilize, haverá sempre um ligeiro *sotaque* na sua *língua*.

Esta metáfora que envolve *nativos* e *imigrantes digitais* representa as preocupações do autor relativamente ao processo de aprendizagem das crianças e jovens que convivem numa realidade cada vez mais tecnológica, que se desdobram numa manifesta *e-life* pela qual a escola ou não se tem interessado ou não tem explorado seriamente as potencialidades pedagógicas dessas vivências. Segundo o autor, nesta dança entre aluno e escola, a música não é ouvida de igual modo. O modelo que predomina nas escolas não acompanha o ritmo e a forma como os alunos estão a aprender e daí advêm muitos dos aspectos que os professores apontam como causa do insucesso: falta de concentração, motivação, dedicação e interesse. Será que os *nativos* que convivem diariamente com situações complexas de descoberta em jogos de vídeo estão mesmo a perder interesse por adquirir novos conhecimentos? Ou estarão a desinteressar-se pelas actividades que a escola lhes propõe? O pensamento dos jovens já não é linear, o que em muito se deve aos complexos jogos de vídeo que adoram ou às diversificadas listas de hiperligações que apresentam nas suas páginas pessoais na *Internet* ou nas redes sociais que constroem *online*.

Marc Prensky refere-se principalmente aos jogos de vídeo por considerar que são um dos principais centros de interesse das crianças e dos jovens. São uma forma de narrativa que os *nativos digitais* conhecem bem: dispensam muito do seu tempo livre a tentar delinear estratégias, apurar técnicas de jogo e superar níveis cada vez mais exigentes e surpreendentes. A questão que Prensky desenvolve nesta obra é a potencialidade destes jogos e o quanto estão a desenvolver informalmente competências bastante complexas.

### ***Os jogos de vídeo não são “o inimigo”***

Este é o mote para o percurso pelo qual Marc Prensky conduz o seu leitor. Discute os medos e os mitos, que considera infundados, relativos aos jogos de vídeo, entre eles “*os jogos de vídeo são violentos*” ou “*os jogos de vídeo estão a destruir o pensamento das crianças*”, apresentando a sua versão sobre os factos: as crianças estão a aprender, de forma inconsciente, quando jogam e a única razão pela qual o fazem é porque estão a experimentar novas situações de aprendizagem. Através desses jogos, as crianças são confrontadas com aprendizagens não obrigatórias que vão sendo adquiridas quando vão ultrapassando os sucessivos níveis de

dificuldade. Assim, e ao contrário do que muitas vezes se julga ao ver nos jogos apenas incentivos à violência, marginalização ou sedentarismo, as crianças desenvolvem importantes competências cognitivas transversais enquanto jogam. Os alunos que hoje mergulham em esquemas e mapas de jogo aprendem a compreender, a reflectir e manipular sistemas complexos. De igual modo, tornam-se capazes de realizar múltiplas tarefas e processar vários tipos de informação em simultâneo e em diferentes suportes (áudio, vídeo, entre outros).

O autor considera, e esta convicção perpassa toda a obra, que os alunos passarão a dedicar mais atenção aos seus professores quando estes começarem a valorizar as competências que os alunos já possuem, os seus interesses e as suas necessidades. A maioria dos professores desconhece o mundo digital em que vivem os seus alunos: a forma como pesquisam, partilham, coordenam, avaliam, criam, se relacionam... enfim comunicam!

### ***A emergência dos Nativos Digitais***

Os *nativos digitais* estão a crescer a par da própria tecnologia e o facto de serem acompanhados na sua aprendizagem formal por *imigrantes* causa situações de incompatibilidade. Os *nativos* recebem e processam a informação mais rapidamente que os *imigrantes*. Estes dão primazia ao texto ao invés dos *nativos* que dão prioridade à imagem. Este é apenas um dos muitos exemplos que Marc Prensky aponta na sua obra. Quantas mais discrepâncias haverá entre estruturas de pensamento e discurso entre professores e alunos, pais e filhos, *nativos* e *imigrantes*? Não se pode pensar só na Escola como elemento fundamental. É urgente envolver cada vez mais os pais e implicá-los como elementos activos indispensáveis no processo de aprendizagem dos seus filhos. Para Prensky, os pais têm de perceber que “as crianças já não são como antigamente” e que necessitam de um processo educativo bem distante de situações lineares, rotineiras, básicas. A maioria dos pais, porque estão distantes das potencialidades deste novo mundo digital, não acredita que os seus filhos conseguem aprender enquanto vêm televisão, ouvem música no leitor de *mp3* ou jogam na consola portátil. Não conseguem compreender como as crianças são capazes de falar com alguém *online* e jogar em simultâneo ou até mesmo conversar enquanto escrevem uma *sms* no telemóvel. A realidade, segundo Prensky, é que os *nativos digitais* são multifacetados, aceitam e inserem-se facilmente na novidade

tecnológica. As áreas em mudança são a todos os níveis. Os nativos comunicam de modo diferente através de *Instant Messaging* ou *Chat*, partilham ideias, experiências e acontecimentos através de *blogs* e telemóveis de terceira geração, compram e vendem produtos *online*, criam *sites*, *avatars* e modificam jogos de vídeo, estão a jogar de modo diferente em complexos sistemas *online* com múltiplos jogadores em simultâneo, pesquisam de modo diferente quando comparados com professores e pais pois recorrem quase à informação que está disponível na *Internet* e socializam a partir de casa onde, mesmo fisicamente sozinhos, são capazes de comunicar com pessoas do mundo inteiro. Tudo isto revela que os comportamentos mudaram e que é preciso que professores, pais e educadores em geral acordem para esta realidade tão recheada de possibilidades muito positivas quanto de riscos a que é necessário estar atento.

Neste contexto, Prensky aconselha os *imigrantes* a compreender a realidade do mundo digital, reflectir e procurar estratégias mais eficazes para estreitar as suas relações com os *nativos digitais*.

Prensky termina a sua obra com algumas sugestões para pais, professores e demais comunidade educativa no sentido de pensarem situações mais significativas de acompanhamento das crianças e dos jovens no seu processo de desenvolvimento, tentando estreitar relações e assegurar aprendizagens essenciais à vida no século XXI.

“How can you, instead of constantly trying to pull the kids back into your world, get into their digital world?” (p. 140)

Entrar na realidade dos alunos e enquadrá-la nas práticas pedagógicas diárias é o desafio que Prensky dirige aos professores, considerando ser este um primeiro passo para uma atitude aberta e flexível no sentido de aproximar os interesses de ambos. Surge então a estratégia primordial, em jeito de chave de ouro, para todo o processo: o diálogo. Quanto mais se envolver os alunos num diálogo constante sobre o seu mundo e os seus interesses, mais estes se sentirão próximos da Escola, dos professores e dos pais. Consequentemente, sentir-se-ão motivados para conversar, partilhar e aceitar as propostas, tarefas e até mesmo o acompanhamento por parte dos adultos. Importante é também ajudar os alunos a compreenderem que os

conhecimentos que adquirem nos seus contextos sociais de aprendizagem informal são diferentes mas complementares aos que constroem na Escola.

Nesta obra, Marc Prensky assume um ponto de vista bem vincado relativamente aos jogos de vídeo e demais tecnologias em geral, apresentando razões pelas quais a Escola e os seus profissionais, assim como as próprias famílias, não devem descurar a realidade digital, mas sim encará-la em benefício das crianças e dos jovens que a abraçam e a assimilam tão naturalmente quanto respiram.

### **Referências Bibliográficas**

PRENSKY, M. (2006). *Don't Bother me, Mom, I'm Learning! – How computer and video games are preparing your kids for 21<sup>st</sup> century success and how you can help!* St. Paul – Minnesota: Paragon House.

PRENSKY, M. (2007). *Changing Paradigms – from "being taught" to "learning on your own with guidance"*. Consultado em 18 de Fevereiro de 2008, em <http://marcprensky.com/writing/Prensky-ChangingParadigms-01-EDTech.pdf>.

TAPSCOTT, D. (2007). *Growing up digital: The Rise of the Net Generation*. New York: McGraw-Hill.

### **Autora da recensão:**

**Luciana Ferreira**

Universidade do Minho - Mestrado em Estudos da Criança - Tecnologias de Informação e Comunicação

luciferreira@gmail.com