

O que é Software Educacional?

Eduardo Chaves

O principal problema em relação à questão do software educacional é que ninguém parece ser capaz de defini-lo com precisão e clareza. Uma linguagem de programação pode ser um software educacional? Dificilmente o Cobol seria assim considerado, mas o Logo, o Pilot, talvez o Prolog, quem sabe o Pascal? Uma jogo pode ser considerado um software educacional? E se for um jogo pedagógico? Mas quando é que um jogo deixa de ser só jogo e passa a ser pedagógico? O que se convencionou chamar de linguagem de autor é um software educacional? Qual seria a diferença entre software educacional e o que se chama de *courseware*, entre o que os franceses chamam de *logiciel* e *ditacticiel*? O que dizer quando os expert systems prometidos para a área de educação começarem a aparecer: serão eles software educacionais também, comparáveis aos programinhas de instrução programada que ensinam as crianças a contar e a decorar os nomes das capitais do mundo? E programas que permitem a construção e a manipulação de estatísticas educacionais para uso por supervisores e orientadores pedagógicos? E aqueles voltados para a administração do ensino e da escola?

A dificuldade em responder com precisão a essas perguntas decorre da falta de clareza sobre o que realmente é software educacional. Quais são os critérios para que um determinado software seja considerado educacional? Que ele tenha sido feito sob a ótica da educação para desenvolver algum objetivo educacional? (Neste caso o Logo seria considerado um software educacional, mas processadores de texto e a maioria dos jogos provavelmente não). Que ele seja usado para algum objetivo educacional ou pedagogicamente defensável, qualquer que seja a finalidade com que tenha sido criado? (Quase qualquer software pode, em princípio, ser, educacional, até o Cobol, para dar um exemplo bastante fora do padrão).

A questão é: o que é um objetivo educacional ou pedagogicamente defensável? Transmitir informações? Desenvolver a auto-aprendizagem? A questão novamente ameaça se diluir nos meandros da filosofia da educação e da teoria pedagógica. Promover a recreação pela recreação, como fim em si e não como meio de atingir alguma finalidade supostamente mais nobre, seria um objetivo educacional perfeitamente defensável. Será que poderíamos defender uma tese em que os jogos, mesmo os não considerados pedagógicos, são software educacional?

Note-se que o problema é semelhante ao que encontramos em outras áreas. Quando um livro é educacional? Quando é educacional um programa de televisão? Tenho para mim que os piores livros são os livros escritos especificamente para uso na educação, os malditos livros-textos. Como professor de filosofia, sempre preferi recomendar a leitura dos próprios filósofos aos livros-textos, geralmente muito mais pobres, tanto no conteúdo como na forma. Na televisão também os chamados programas educacionais são, a meu ver, piores que aqueles não desenvolvidos com intuito educacional. Daí o pequeno índice de audiência das televisões educativas. Os livros não considerados educacionais têm impacto educacional muito maior do que aqueles escritos deliberadamente para uso em educação e em sala de aula. A televisão comercial tem um impacto sobre a educação do nosso povo muito maior do que a televisão voltada para a educação.

Receio que a ênfase que vem sendo dada ao software educacional e o envolvimento cada vez maior dos gigantes da área do livro didático na produção e comercialização do software educacional venha a fazer com que estes apareçam em grande quantidade, mas em qualidade comparável à dos livros-texto de hoje, senão pior.

Sugiro que, pelo menos temporariamente, se considere software educacional aquele que puder ser usado para algum objetivo educacional ou pedagogicamente defensável, qualquer que seja a natureza ou finalidade para a qual tenha sido criado. Além disso, que nos preocupemos em ver como é que os programas comerciais que já existem em grande quantidade (processadores de textos, gerenciadores de banco de dados, planilhas eletrônicas, geradores gráficos etc.) podem ser usados para ajudar a atingir mais fácil e eficientemente os objetivos educacionais a que nos propomos. Vamos usar pedagogicamente o que já temos em quantidade e qualidade suficiente antes de embarcar em projetos que poderão apenas produzir grande volume de software com qualidade semelhante à dos livros didáticos de hoje.

Proponho, portanto, que nos voltemos para a utilização dos software de que já dispomos como ferramenta indispensável para atingir os objetivos educacionais, concebendo-os de maneira muito ampla, que extrapole os limites da sala de aula e da escola. Não me parece possível no momento conceituar software educacional exclusivamente em termos do que tradicionalmente se tem convencionado denominar tecnologia educacional, ou pior ainda, tecnologia instrucional. O software educacional deve ser conceituado em referência à sua função, e não à sua natureza.

Se vamos realmente responder afirmativamente à questão sobre a introdução do computador na educação brasileira, sugiro que se coloquem computadores e software aplicativos à disposição dos professores e dos alunos de nossas escolas e que lhes sejam dadas condições (em termos de tempo, treinamento, material de apoio) para que descubram como eles podem lhes ser úteis.