



No teatro-laboratório Objetivo, computadores substituem lápis e cadernos

Uma escola do século XXI

Crianças soltam imaginação em método pioneiro

SÃO PAULO — Pela primeira vez no Brasil, crianças em idade escolar (da primeira à oitava série) estão aprendendo a lidar com computadores num ambiente que mistura alta tecnologia, sala de aula e teatro. A inusitada mistura está sendo feita no teatro-laboratório Objetivo, a mais nova invenção educacional do médico João Carlos Di Genio, presidente do Grupo Objetivo — um dos maiores do país na área educacional — conhecido pela implantação de métodos pioneiros de ensino, grande parte deles ligados à informatização das escolas.

O teatro-laboratório começou a funcionar há apenas 15 dias na unidade da Rua Doutor Bacelar, na Zona Sul. Visto de longe e pela primeira vez, o teatro em nada se diferencia dos demais: tem um formato circular e um grande palco. Um minuto a mais dentro dele, porém, já será o suficiente para que o visitante perceba que não se trata de um teatro comum. Em vez de poltronas, mesas com computadores. No lugar de circunspectos espectadores, crianças barulhentas. Atrás do palco, três imensos telões de alta definição. No nível superior, uma sala de som, controle e edição de imagens.

— Nesse ambiente, juntamos a tecnologia com os sentimentos humanos. Queremos mudar a idéia de que o computador limita a criatividade e a sensibilidade infantil — diz Di Genio, entusiasmado com seu novo projeto.

Esse teatro-laboratório, na verdade, foi idealizado para

servir de sala de aula onde os alunos pudessem conhecer e trabalhar com computadores sem abandonar sua imaginação e fantasia. Além do aprendizado sobre o que são e como funcionam os computadores, os alunos aprendem, com o auxílio das máquinas, diversos assuntos — imagens e informações sobre animais, por exemplo, aparecem ao mesmo tempo nas telas dos computadores e nos telões do palco.

Depois, com a tecnologia, entra em jogo a imaginação. As crianças são convidadas a criar uma história, de preferência ligada ao assunto estudado. Sem ensaios prévios, apenas contando com o auxílio de professores de educação artística, elas sobem ao palco e inventam uma cena.

O cenário é enriquecido com imagens projetadas nos telões, como a da Lua com a Terra ao fundo. No palco, as crianças se sentem na Lua e, do outro lado, a plateia mirim vibra e aplaude, enquanto começa a mexer, diretamente, nos terminais de computadores instalados no teatro.

— Esse é o projeto mais bonito que já fiz em minha vida. Entre outras coisas, ele permite que a criança use sua criatividade e mexa no futuro, simulando uma conversa na Lua, por exemplo — orgulha-se Di Genio.

Seu entusiasmo, aliás, só se equipara ao das crianças. Cléber Augusto Barbosa, de 10 anos, e Vinícius Vidal Pires, de 12, já foram ao teatro-laboratório duas vezes e pretendem repetir a visita.

— E muito melhor que a sala de aula comum — garante Vinícius, enquanto aprende noções de espaço e localização através da manipulação de uma história gravada em disquete e passada na tela de um computador.