



ESCOLA 4.0 - VOCÊ ESTÁ PREPARADO?

Renato Rodrigues Borges¹

Venho escrever aqui um diálogo leve com o objetivo de tratar sobre esse "novo modelo de Educação"; que não é tão novo assim, pois, já vem sendo discutido desde a década de 90. Em 1997 Pierre Lévy publicou a obra **Cybercultura**, na qual dissertava sobre a forma de conceber a Educação a partir de interações em espaços virtuais. Para o filósofo e sociólogo, "As árvores de conhecimentos são um método informatizado para o gerenciamento global das competências nos estabelecimentos de ensino" (LÉVY, p.177, grifo meu).

O QUE É EDUCAÇÃO 4.0? QUAL A RELAÇÃO COM A PANDEMIA?

Bem, até o momento pode se perceber que com o advento da pandemia de COVID-19 as interações por meios das tecnologias digitais passaram por uma "aceleração" quanto a assimilação destas ferramentas digitais pela população. Estima-se que na esfera educacional a proporção esteja na casa de um mês para aquilo que só teríamos em um ano. Outra pesquisa recentemente publicada no site do MEC indica que maior parte dos alunos que terminam o Ensino Médio já planejam ingressar em um curso na modalidade EAD.

Para se ter uma ideia sobre essa realidade, recentemente ministrei um curso para mais de 50 professores em uma sala virtual, cujo o tema era '**Google Education – Construindo Salas de Aula Virtuais**'. A Maior parte desses docentes mal sabiam da existência das ferramentas digitais ministradas, tampouco de suas potencialidades para uso em sala de aula. Após o curso, ficaram muito entusiasmadas(dos) por

¹ Renato Borges. Mestre pela Universidade Mackenzie-SP, com ênfase em Filosofia da Religião e Ética. Possui pós-graduação em Docência do Ensino Superior, Psicanálise Clínica (IBPC) e Metodologia do Ensino de Filosofia e Sociologia. Atua como consultor de projetos pedagógicos e professor universitário nas áreas de Educação e Filosofia. Com graduação em Pedagogia pela Universidade Estadual de Goiás (2005), Licenciatura em Filosofia (FAMO-SP). Ocupou a cadeira de Filosofia (Educação) no Instituto Presbiteriano MACKENZIE em SÃO PAULO. Publicou as obras: *Tramas do Direito: Ética, Direito Civil, Psicologia Jurídica* (2017) e *O ateísmo de Michel Onfray: Pressupostos filosóficos da ateologia* (2014). Atua nas áreas de Filosofia e Educação. Produtor de Conteúdo para cursos universitários e Tutor do Instituto Federal de Goiás. Desenvolve projetos e curso na área de Novas Tecnologias da Educação.

perceberem que poderiam dar um tom mais personalizado e interativo para as aulas. Isso acontece, pois, a Escola 4.0 está estruturada no paradigma **“learning by doing”**.

Para os gestores e professores, o “learning by doing” (aprender fazendo), significa dizer que a visão pedagógica e gestora precisa propiciar ferramentas e estrutura para que os discentes possam colocar em prática a aprendizagem fazendo uso das Novas Tecnologias. Os professores(as) precisam se adequar ao novo universo, onde fazem parte o mundo dos aplicativos, das pesquisas constantes em sites de streaming e manuseio desses aplicativos para fins educativos.

Para que fique mais claro de como isso funciona na prática, farei um breve panorama de destas ferramentas integrando-as ao ambiente escolar. O aplicativo **Tik Tok** que recentemente vem ganhando mais usuários do que o **Youtube**, possui um programa para Escolas e Educadores, nele os alunos aprendem a usar os vídeos de 15 segundos para demonstrar uma teoria ou conhecimento apresentado pelo professor. Já no App **Canva**, voltado para criação e edição de Imagens, alunos elaboram cartazes e infográficos que contemplam conteúdos de Geografia, fatos históricos, Política, Filosofia, conhecimentos científicos e citações de poemas ou criação de publicidade em língua estrangeira. O aplicativo **Voke** possibilita ao docente de Língua Inglesa ou Espanhola propor atividade onde o aluno criar dublagem para personagens que ele mesmo constrói no estilo desenho animado (anime).

Ferramentas como a Lousa **Digital Miro**, dá docente inúmeras possibilidades de colocar vídeos, PDF, imagens, gráficos, mapas mentais, além de possibilitar ao alunado participar na composição da lousa. Já o **Google sites**, proporciona à turma criar um Jornal colaborativo. Tudo isso para dizer que no modelo de Educação 4.0 o aluno e os docentes “aprendem fazendo” (Learning by doing) cartazes, vídeos, animações, jornais online e tantos outros fazeres em Novas Tecnologias.

Desta forma, a descoberta, a aprendizagem, e a investigação passam a ser colaborativa e mediada pelos Gadgets pensados dentro de uma pedagogia que faz uso das **metodologias ativas**. É necessário aprender a aprender para que o alunado continuamente siga pesquisando com um olhar acurado e crítico.

O uso das ferramentas digitais de maneira ética está grafado nas Novas Base Nacional Comum Curricular; a quinta competência da BNCC orienta acerca do uso da Cultura Digital (Cybercultura) nos seguintes termos:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BNCC, 2018, grifo meu)

Desta forma, a orientação do Ministério da Educação e Cultura é que o aluno seja um produtor, protagonista e crítico do conhecimento, observe como fica essa competência para cada área do conhecimento:

- **Matemática**

“Utilizar processos e ferramentas matemáticas, inclusive tecnologias digitais disponíveis, para modelar e resolver problemas cotidianos, sociais, de outras áreas do conhecimento, validando estratégias e resultados.”

- **Língua Portuguesa**

“Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos.”

- **Ciências**

“Utilizar diferentes linguagens e tecnologias digitais de informação e comunicação para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos e resolver problemas das Ciências da Natureza de forma crítica, significativa, reflexiva e ética”.

- **Língua Inglesa (língua espanhola opcional)**

“Utilizar novas tecnologias, com novas linguagens e modos de interação, para pesquisar, selecionar, compartilhar, posicionar-se e produzir sentidos em práticas de letramento na língua inglesa, de forma ética, crítica e responsável.”

- **Arte**

“Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.”

Vale lembrar que a implantação da Educação 4.0 na escola precisa passar pela estruturação primeiramente da equipe Gestora e Pedagógica, e posteriormente aos docentes. Essa estruturação vem primeiro pelo **letramento digital**, que como o próprio nome já diz, trata-se de uma formação básica quando a equipe pedagógica/gestora passa a ter os conhecimentos rudimentares para a partir daí crescer junto com a equipe. O sendo passo é a **cidadania digital**, quando termos como Cyberbullyng e Ética da informação passam a fazer parte da concepção pedagógica da escola, uma vez que vem integrar essa proposta ao fazer pedagógico. Por fim, **o uso da tecnologia e a sociedade**; é quando as ferramentas digitais ganham status de meios pelos quais se produz (fotos, vídeos, textos, áudios) ao mesmo tempo que aprende um conteúdo e se reflete sobre ele.

Então, que tal experimentar uma aula sobre Romantismo com trechos de Animes aliado à nona sinfonia de Beethoven? Depois, peça aos alunos que façam um **Tik Tok** com cenas e áudio dessas duas produções artísticas.

A escola 4.0 é assim, desafiadora, inovadora, onde a formação ética/científica e afetiva se encontram nos fazeres pedagógicos mediados pela tecnologia e criatividade. Você está preparado para educar no contexto Cybercultural?

REFERÊNCIAS:

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. (Trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 2009.

MEC, Base Nacional Comum Curricular. **Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação no contexto escolar: possibilidades**. Publicado em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades>. Acesso em 22 de junho de 2020.