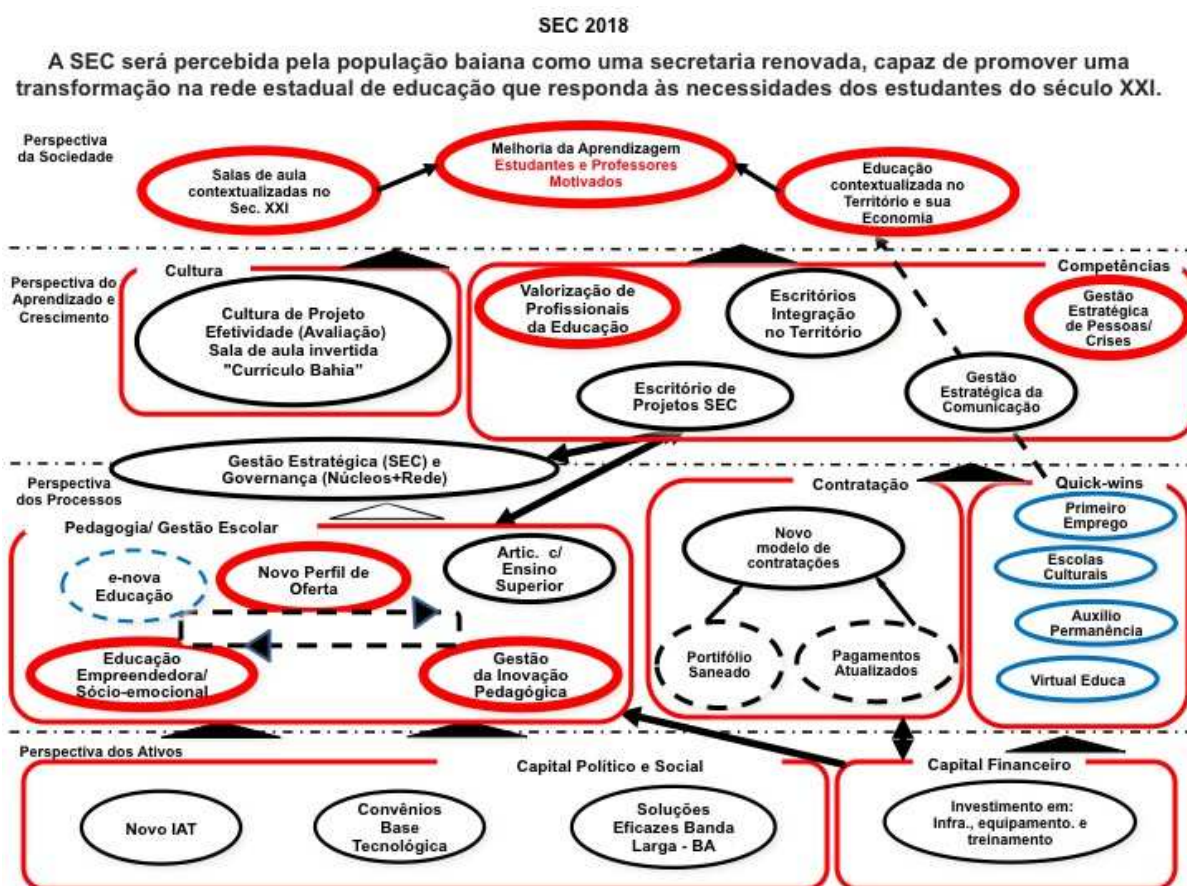


e-Nova Educação

Salvador, janeiro de 2019

I - CONTEXTUALIZAÇÃO

A atual gestão da Secretaria da Educação do Estado da Bahia iniciou sua atuação por um processo de planejamento estratégico para o biênio 2017 – 2018. Este processo resultou em um conjunto de objetivos estratificados como referentes, respectivamente, às seguintes dimensões: (1) Ativos, (2) Processos Internos, (3) Melhoria Contínua e (4) Perspectiva da Sociedade, conforme mostra a figura abaixo.



A perspectiva finalística do mapa acima (a da Sociedade) resultou em apenas três objetivos estratégicos e uma premissa de relações de causa e efeito segundo a qual para conseguir (1) **Melhoria da Aprendizagem** (por parte de nossos estudantes) teríamos que de ter **Professores e Estudantes Motivados** e que, para alcançar este fim, precisaríamos de (2) **Ensino Contextualizado nos Territórios e suas Economias** e (3) **Salas de Aula Contextualizadas no Século XXI**. O presente documento trata, justamente, deste último

objetivo estratégico, qual seja: a contextualização das salas de aula da rede estadual de educação básica no paradigma tecnológico do século XXI.

2 – FUNDAMENTAÇÃO

O Projeto e-Nova Educação alinha-se ao Programa Educar para Transformar, aprofundando-o e instrumentalizando-o na medida em que se insere no planejamento da rede pública de escolas estaduais para uso de uma suíte de aplicativos de última geração (fruto de convênio assinado entre o Governo do Estado e a Google Inc. em 2017) com instrumentos de educação presencial e à distância que oportunizam interfaces tecnológicas para aproximar estudantes de professores e estes do contexto tecnológico do Século XXI, inserindo as escolas em um sistema configurado em forma de rede distribuída que viabiliza desdobramentos sócio-pedagógicos tais como a reconfiguração atitudinal dos atores sociais em nosso sistema educativo.

O e-Nova Educação propicia acesso a linguagens e ambientes que estimulam processos e expedientes apropriados para a reelaboração do conhecimento com o objetivo de preparar o indivíduo para a vida, dentro do pragmatismo típico do pensamento Anisiano. Buscam-se, assim, espaços sociais capazes de potencializar a autonomia intelectual do estudante, ao tempo em que se facilitam consideravelmente muitas das rotinas típicas e mais cansativas (por serem repetitivas) da vida do docente, tais como a construção, a aplicação e a correção de exercícios e avaliações, a distribuição de objetos pedagógicos, a verificação de frequência e assiduidade e os hábitos de estudo dos estudantes.

Assim, para os docentes, se tem a expectativa da valorização do seu papel e da sua responsabilidade; para os estudantes, a consciência de suas possibilidades como usuários e, até mesmo, como construtores de conhecimento, capazes de operar com muitíssimos tipos de fontes de informação e de plataformas de comunicação.

Em suma, no limite do planejamento para as macro-ações da Secretaria da Educação do Estado da Bahia, no estreito bloco de tempo 2017-2018, estão as reconfigurações de, ao menos um espaço escolar de 508 escolas, envolvendo, de modo pleno, as tecnologias digitais à rotina da sala de aula. Deseja-se que as unidades escolares vivenciem, também, a perspectiva de rede, que traz para o foco a concepção e produção colaborativa de novas sequências didáticas, de objetos de aprendizagem e de materiais didáticos diversos. Reitera-se a importância do campo fértil do pensar coletivo, integrativo e sensivelmente próprio para a partilha, a confiança, o otimismo e a cordialidade. Sobremaneira, visam-se novas configurações dos espaços escolares, fomentando movimentos articulados e sincrônicos, a

partir da escola e dos órgãos de gestão do sistema estadual de educação que envolvam de modo diuturno as tecnologias digitais.

Admite-se como uma definição aceita para a expressão “tecnologias digitais” aquelas que estabelecem condições para o desenvolvimento de novos modos de pensar e de aprender em consequência da variedade de funções e dispositivos computacionais tais como notebooks, smartphones e tablets, bem como dos conteúdos adstritos aos mesmos, sobretudo quando conectados à internet. Valorizam-se seus efeitos propícios à interatividade, à ação contígua ao pensamento exploratório, à capacidade multitarefa, à inserção paradigmática da rede hipertextual e seu padrão de multidirecionalidade. Em última instância vislumbra-se o atendimento das aptidões particulares ao pensamento não linear, à ação cooperativa e à viabilização de novas formas de entender, interpretar e representar o conhecimento.

Presentes, hoje, nos espaços de lazer, trabalho e nas atividades cotidianas de muitas pessoas, as tecnologias digitais estão favorecendo a capacidade de "aprender a aprender", contribuindo para ressignificar processos de socialização – devido à intensificação das interações entre pares –, além de estimular a disposição para o protagonismo estudantil nos processos de ensino - aprendizagem.

Nessa base de compreensão, a Secretaria da Educação do Estado da Bahia concebeu o projeto **e-Nova Educação** para proporcionar o uso de um conjunto de softwares e aplicativos gratuitos que constituem Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) de última geração, dinamizando os processos de ensino e aprendizagem e configurando uma rede social de conhecimentos que integra estudantes e docentes, potencializando usos pedagógicos em linha com o pensamento Freiriano à medida que facilita que professores e estudantes aprendam uns com os outros de forma dinâmica e natural.

A compreensão e o domínio desse ferramental viabiliza a formação de espaços virtuais construídos para permitir a veiculação e interação de conhecimentos entre usuários, o que permite entendê-los também como Sistemas de Gerenciamento de Aprendizagem (do inglês: Learning Management Systems – LMS) que, no seu conjunto, apresentam as seguintes possibilidades:

- a) Montagem e estruturação de espaços caracterizados como salas de aula virtuais;
- b) Instrumentos e ferramentas para gerenciamento de recursos de suporte à educação intermediada por tecnologia;

- c) Simplificação dos processos de criação do *modus operandi* e da arquitetura funcional das salas de aula, incluindo sua criação, gerenciamento contínuo e manutenção;
- d) Organização de ambientes virtuais similares aos das chamadas redes sociais para a interatividade e colaboração entre estudantes e demais membros da comunidade escolar;
- e) Facilidade para expedição de comunicados, configuração de *feedbacks* e comentários didáticos;
- f) Envio automático de avaliações ou trabalhos próprios das ações de ensino – aprendizagem considerando seus prazos, horários e datas, dentre outros parâmetros;
- g) Compartilhamento de arquivos ou *links* externos, vídeos, textos/hipertextos, *clips*, etc.;
- h) Interfaces de comunicação com ferramentas de interatividade síncronas e assíncronas, caracterizadas pelo modo dialógico com que os usuários podem interagir;
- i) Interface destinada a professores, conveniente para o armazenamento ilimitado bem como para a organização dos seus materiais de ensino;
- j) Território digital próprio para os estudantes, com funcionalidades equivalentes às dos docentes, para ordenamento dos seus materiais e arquivos que podem, também, ser armazenados de forma ilimitada.

A expectativa institucional da Secretaria da Educação do Estado da Bahia denota o entendimento sobre a possibilidade de maior interatividade entre professor e estudante, entre os próprios estudantes e entre os professores e gestores como forma de atualizarem-se e de produzirem as intervenções mais propícias e oportunas ao seu entendimento, na salvaguarda da sua autonomia e do reconhecimento de diferenças, dessemelhanças e alteridades típicas do universo cognitivo próprio do estudante do século XXI.

2.1 Resultados Pedagógicos Esperados

Os resultados esperados constituem perspectivas de alteração da realidade de organização e funcionamento da escola pública estadual, nos seguintes aspectos:

- a) Facilitação e potencialização do emprego das chamadas pedagogias ativas, qualificando e valorizando as atividades e papéis de docentes e discentes;
- b) Disseminação do entendimento de que os aparatos tecnológicos contemporâneos constituem-se como elementos que contribuem para a construção de práticas sociais a partir da prática escolar;
- c) Difusão da percepção de que a internet (e todas as tecnologias digitais articuladas à mesma no processo particular de convergência tecnológica) não é uma mera ferramenta auxiliar na educação e, sim, parte central do mesmo;
- d) Reforço da percepção de que as linguagens fortemente vinculadas aos aparatos das tecnologias digitais auxiliam na construção de novas formas de expressão e que, portanto, precisam ser incorporadas às práticas diuturnas de planejamento das aulas;
- e) Naturalização e intensificação do uso de símbolos, ícones e imagens conexos às tecnologias digitais, não mais como meras ilustrações de textos escritos e sim como um novo procedimento de comunicação didático-pedagógica;
- f) Admissão crescente no fluxo e na dinâmica das aulas da linguagem visual que vem sendo produzida com o auxílio de *softwares* e demais tecnologias digitais, assim como a criação de explicações visuais para fenômenos complexos, como aqueles adstritos às teorias científicas, facilitando sua apropriação e reconstrução cognitiva;
- g) Adaptação ao convívio escolar da produção de sítios colaborativos, vistos como espaços de aprendizagem, tais como ‘blogues’ e ‘microblogues’, com textos, sons e imagens como instrumentos didáticos;
- h) Encorajamento, na ação cotidiana da escola, da transformação dos currículos baseados na lógica vertical, linear em currículos focados em rede de interações coletivas.

Espera-se, assim, que a rede estadual de educação tenha renovação técnica no seu principal foco – o dos processos pedagógicos, de modo que se articulem naturalmente às aulas e à

dinâmica do funcionamento da escola os principais resultados das tecnologias da informação e comunicação, a saber:

- navegabilidade: ambientes simples, de fácil acesso, com interfaces intuitivas e transparência nas informações;
- multimídia: integração de vários suportes midiáticos;
- hipertexto: base paradigmática para a preparação dos materiais didáticos para uso pelos estudantes;
- mixagem: integração de várias linguagens, sobretudo aquelas que envolvem sons, texto, imagens (dinâmicas e estáticas), gráficos, mapas;
- multivocalidade: agregação de multiplicidade de pontos de vista;
- multidirecionalidade: possibilidade de feitura de nexos e elos não lineares a partir de qualquer foco especificado pelo material didático disponibilizado no ambiente digital;
- intertextualidade: possibilidade de conexões constantes com sites ou documentos;
- intratextualidade: diálogo de ideias, percepções e conceitos dentro do mesmo documento.

Entende-se, assim, que o **Projeto e-Nova Educação** trás em si, no médio e longo prazos, a possibilidade de uma mudança significativa na eficácia da rede estadual de ensino básico, possibilitando uma mudança de patamar nos seus resultados.