

# Anexo 01

## Novas práticas educativas

Penso que um dos marcos fundamentais das “NOVAS PRÁTICAS EDUCATIVAS” foi o Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI, também conhecido como Relatório Delors, publicado em 1996-

O documento propõe quatro pilares/aprendizagens fundamentais para a educação do século XXI-

“• A educação ao longo de toda a vida baseia-se em quatro pilares: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver juntos, aprender a ser.

• **Aprender a conhecer**, combinando uma cultura geral, suficientemente vasta, com a possibilidade de trabalhar em profundidade um pequeno número de matérias. O que também significa: aprender a aprender, para beneficiar-se das oportunidades oferecidas pela educação ao longo de toda a vida.

• **Aprender a fazer**, a fim de adquirir, não somente uma qualificação profissional mas, de uma maneira mais ampla, competências que tornem a pessoa apta a enfrentar numerosas situações e a trabalhar em equipe. Mas também aprender a fazer, no âmbito 5. Op. cit., p. XVI. 101 das diversas experiências sociais ou de trabalho que se oferecem aos jovens e adolescentes, quer espontaneamente, fruto do contexto local ou nacional, quer formalmente, graças ao desenvolvimento do ensino alternado com o trabalho.

• **Aprender a viver juntos** desenvolvendo a compreensão do outro e a percepção das interdependências — realizar projetos comuns e preparar-se para gerir conflitos — no respeito pelos valores do pluralismo, da compreensão mútua e da paz.

• **Aprender a ser**, para melhor desenvolver a sua personalidade e estar à altura de agir com cada vez maior capacidade de autonomia, de discernimento e de responsabilidade pessoal. Para isso, não negligenciar na educação nenhuma das potencialidades de cada indivíduo: memória, raciocínio, sentido estético, capacidades físicas, aptidão para comunicar-se.

• Numa altura em que os sistemas educativos formais tendem a privilegiar o acesso ao conhecimento, em detrimento de outras formas de aprendizagem, importa conceber a educação como um todo. Esta perspectiva deve, no futuro, inspirar e orientar as reformas educativas, tanto em nível da elaboração de programas como da definição de novas políticas pedagógicas”

Integrada às proposições da Unesco, à cultura digital e às tecnologias da informação e comunicação, novas práticas educativas se impõem como necessárias, muitas destas vão sendo incorporadas e naturalizadas, tais como:

- **Ensino híbrido**

O ensino híbrido consiste na experiência mediada por plataformas on-line como forma de complementar as aulas presenciais.

- **Integração da tecnologia**

A tecnologia é cada vez mais integrada ao ensino, como objeto e ferramenta, e as escolas precisam acompanhar essa evolução.

- **Gamificação**

A gamificação é uma prática que consiste em utilizar elementos de jogos digitais em contextos educacionais, como avatares, desafios, rankings e prêmios.

Outras demandas, também aliadas exigências do século XXI, conforme indicadas pela Unesco, destacamos:

- **Desenvolvimento de habilidades do século XXI**

Além do conhecimento acadêmico, isto é, “aprender a conhecer”, as instituições educacionais estão priorizando habilidades como pensamento crítico, resolução de problemas, comunicação eficaz e colaboração, isto é, habilidades ligadas ao “aprender a ser, relacionar e conviver”

- **Educação humanizadora**

A educação deve ser humanizadora, prevendo personalização do ensino, desenvolvimento de habilidades socioemocionais, inclusão, colaboração e valorização da saúde mental.

- **Metodologias ativas de ensino**

Não tem lugar, no século XXI, para um estudante que apenas escuta aula, copia matéria e faz prova, cada vez mais, as metodologias ativas de ensino, que exigem um aluno protagonista, são uma prática pedagógica atual.

- **Pedagogias Dialógicas.**

O diálogo como princípio educativo deve estimular as discussões e trabalhos em grupos, promovendo uma prática pedagógica que contribui para o combate ao bullying, o trabalho em grupo e o saber conviver com o outro.