

O legado antipoffiano em um contexto digital

(Profa. Cynthia Enoque)

1- Um legado contemporâneo

Inserida em um contexto de efervescência e inquietação social, Helena Antipoff endossou um movimento de renovação educacional até hoje contemporâneo, cujos princípios se assentavam no protagonismo do aprendiz, já nos idos dos anos 40.

Pioneira, Antipoff materializava os pressupostos da Educação 3.0¹, direcionada ao sujeito que aprende, em lugar de uma coletividade que repete. Para ela, a Educação devia ter como foco os programas e métodos escolares, a criança e suas aptidões individuais. Tal pressuposto encontra referência nos conceitos mais atuais reivindicados pela Educação contemporânea: mediação pedagógica, protagonismo discente, personalização e sistematização de propostas e resultados, pedagogia de projetos, cultura maker, metodologias ativas e tudo de mais de atual e necessário que hoje se apresenta.

Era, pois, uma educadora disruptiva, que já pensava em um deslocamento da ênfase na carga de conhecimentos memorizáveis para o desenvolvimento das funções intelectuais e morais de cada indivíduo. Claramente, o deslocamento que hoje se propõe na BNCC e que se demanda na vida em sociedade.

2- Tecnologia, Educação, Trabalho e Sociedade

A tecnologia digital é um dos grandes marcos dessa atualidade e origem dessas mudanças. Depois de seu advento, tempos e espaços se relativizaram. O tempo público, tipicamente atrelado às mídias analógicas, cedeu espaço ao tempo privado e customizado das tecnologias digitais.

Por meio delas, o indivíduo perpassa fronteiras e virtualiza sua presença. Por meio delas, escolhe o momento em que acessará pessoas e informações. Por meio delas, protagoniza, edita, remixa e coopera para a construção novas realidades.

Para além dos espaços sociais, a tecnologia se impõe no mundo do trabalho. A robotização proposta pela indústria 4.0 impõe novas formações, visto que tarefas pautadas na repetição e na memorização de procedimentos já são realizadas por inteligências artificiais.

E nos domínios educacionais as tecnologias digitais já se fazem presentes de forma nunca antes experimentada. Com a crise sanitária deflagrada pela pandemia de Covid-19, a lógica digital se impôs, inexoravelmente, aos domínios pedagógicos em um caminho sem volta. Tornaram-se a computação, a web e a telemática ferramentas básicas nos espaços formais e informais de aprendizagem.

¹ Educação 3.0 é a educação customizada, possível graças aos algoritmos digitais que personalizam experiências de aprendizagem e de relacionamento por meio da terceira geração da WEB, a web 3.0.

O propalado “novo normal” trouxe à baila discussões sobre EAD, Ensino Remoto, Ensino Híbrido, Tecnologias 2.0² e 3.0³ aplicadas à Educação e toda sorte de inovações, sustentadas ou disruptivas, que essas novidades carregam. Essa realidade, além de imprimir peso e uma grande responsabilidade à área de formação remota, abre vários campos de discussão sobre a expansão das fronteiras escolares.

Por fim, os instrumentos normativos (na educação básica, a BNCC) sinalizam que não há espaço para recuo. A robotização experimentada no cotidiano social e no campo laboral sinalizam uma demanda crescente pelo alfabetismo digital e pelo desenvolvimento de competências cognitivas, emocionais e gerenciais: aquilo que o robô não faz.

3- Os ecos do discurso antipoffiano e a lógica digital

Helena Antipoff não é contemporânea da cibercultura, tampouco da robotização social e laboral. Para que se compreenda a contemporaneidade de suas ideias e práticas, é necessário mudar o foco da discussão: da tecnologia digital para a lógica digital. Poder-se-ia dizer que tal lógica já residia nos ideais escolanovistas e no pensamento antipoffiano há décadas. Tal lógica está pautada no protagonismo do aprendiz.

Como se sabe, a lógica digital, suportada pelas novas tecnologias, retirou os indivíduos da condição de expectadores passivos, imposta pelas mídias analógicas, e os tornou videomakers, redatores, fotógrafos, enfim, produtores de conteúdos.

Nessa perspectiva, a sala de aula, enquanto extensão do mundo, não pode ser mais a mesma. Estudantes, acostumados a protagonizar frente às telas, querem protagonizar frente ao mundo. É por esse motivo que salas de metodologias ativas e espaços makers estão se espalhando dentro dos domínios escolares. Mas serão meramente espaços se as cabeças que os povoarem não estiverem preparadas para protagonizar, em lugar de repetir.

Outros fenômenos reforçam a viravolta paradigmática experimentada pela Educação. O mercado laboral passa, nas últimas décadas, por uma revolução em razão da robotização. Para além disso, a crise sanitária pandêmica, alterou sobremaneira os contratos de trabalho e a geração de renda. O número alarmante de desempregados, informais e desalentados reforça a necessidade de repensar a configuração do mercado de trabalho no presente e no futuro. Nesse contexto, o empreendedorismo ganha força e se desponta como uma alternativa para geração de renda e sustento das famílias. Mais que ensinar um ofício, há que se preparar o estudante para gerenciar seu próprio negócio, independentemente do tamanho ou grau de complexidade.

São vários os desafios que a Educação tem pela frente. Enormes desafios, se consideramos que a Escola deu passos mais largos e firmes em direção às mudanças somente nos últimos anos. E, se pensarmos que grande parte dos ideais, metodologias e sonhos de uma Educação transformadora já povoavam as cabeças de educadores revolucionários há algumas décadas, compreenderemos que História é fluxo. Fluxo é transformação constante. E quanto mais retardamos as transformações necessárias, maior a chance de nos depararmos com outro colossal desafio como o que se abateu sobre a Educação nos últimos dois anos. O legado antipoffiano nos diz que não precisava ser assim.

² Tecnologias 2.0 são as tecnologias digitais que permitem participação. O termo 2.0 geralmente referencia as redes sociais e a possibilidade de autoria e protagonismo que essas ferramentas proporcionam.

³ Tecnologias 3.0 fazem menção à Web semântica, que possibilita a personalização da experiência do usuário no ambiente online.