

Competências tecnológicas, socioemocionais e solidárias



Marcelo Freitas
Consultor em
Gestão Estratégica
e Responsabilidade
Social da Linha
Direta e diretor da
Corporate Gestão
Empresarial

Em um mundo onde as novas formas de contribuição pessoal são cada vez mais valorizadas, os processos de ensino e aprendizagem precisam ser cada vez mais personalizados, ágeis, práticos e aplicáveis. Isso quer dizer que, para atender a esses requisitos, a escola precisa promover uma significativa mudança em seus produtos e serviços.

Para enfrentar os desafios que o mundo atual e futuro apresentam e preparar os jovens para transitar por uma sociedade permeada pela inteligência artificial (IA), o desenvolvimento de competências socioemocionais associado a uma mentalidade focada na inovação são fundamentais, embora não suficientes.

Ao longo dos últimos cinco anos, por exemplo, a ideia de que a programação de computadores – ou codificação – é a chave para o futuro, tanto para crianças como para adultos, veio se alastrando mundo afora e por aqui chegou com força. O objetivo de tornar a ciência da computação uma habilidade básica e nova para todos os estudantes tem impulsionado a formação de dezenas de startups, cursos e escolas de codificação.



A ideia baseia-se no pressuposto de que a programação de computadores não é apenas uma atividade divertida e excitante, mas uma competência necessária para os trabalhadores do futuro, por desenvolver habilidades associadas ao raciocínio lógico. A premissa parece alinhada com a perspectiva de expansão da inteligência artificial na sociedade e com a necessidade de transitar nesse ambiente, conforme o andar da carruagem vai mostrando.

Um exemplo claro é a utilização da IA nas salas de aula, em várias partes do mundo. Graças a ela, os educadores já podem elaborar conteúdos personalizados, rastrear e monitorar o rendimento dos estudantes, além de criar programas baseados em aprendizagem adaptativa e, portanto, personalizada.

Vista sob o ângulo do desenvolvimento de novas competências, entretanto, a situação merece um olhar mais amplo. Para as escolas, a questão, nesse caso, passa por tentar responder à pergunta: Quais serão as habilidades-chave necessárias em um futuro altamente digital?

A resposta, certamente, deverá apontar para as implicações do uso da tecnologia na forma como vivemos, aprendemos e trabalhamos. O propósito é entender o presente para antecipar o futuro. O que está se passando? Quais as implicações decorrentes das mudanças que estão acontecendo? Como antecipar ações e se preparar para o futuro?

Essas são perguntas sobre as quais os estrategistas e gestores educacionais deverão se debruçar, no sentido de subsidiar a construção de um consistente planejamento de longo prazo para as escolas. De acordo com um estudo realizado pela Universidade de Stanford, intitulado *Artificial Intelligence and Life in 2030*, os maiores impactos causados pela tecnologia e o uso da IA ocorrerão nos segmentos de transporte, saúde, educação, segurança pública e entretenimento.

A conclusão apresentada pelo estudo procura responder às perguntas anteriores ao identificar cinco habilidades prioritárias que ajudarão os jovens a prosperar na economia da inovação. Apresenta também algumas competências necessárias às escolas para que possam desenhar seus produtos e serviços. Vejamos:

HABILIDADES-CHAVE PARA OS ESTUDANTES

- Mentalidade inovadora;
- Aprendizagem socioemocional;
- Entendimento e exploração da complexidade;
- Foco no valor da entrega (resultado);
- Utilização de estratégias de aprendizagem diversificadas.

Já as instituições educacionais demandarão desenvolver as seguintes capacidades, necessárias para apoiar o desenvolvimento das habilidades mencionadas:

- Lidar com desafios prolongados (aprendizagem estendida e diversificada);
- Promover a portabilidade dos currículos para os alunos;
- Atuar com sistemas baseados em competências;
- Operar sistemas de tutoria e orientação;
- Desenvolver e aplicar sistemas e processos ágeis.

Finalizando, o estudo também informa onde a tecnologia, e mais precisamente a IA, pode trazer maiores avanços na educação. Essas áreas são:

- Sistemas de mentoria, com tecnologia assistida por IA;
- Avaliações personalizadas e mais eficientes;
- Sistemas de orientação inteligentes;
- Contratação e desenvolvimento contínuo de colaboradores;
- Ambientes de aprendizagem mais inteligentes.

Toda a tecnologia, entretanto, será insuficiente para prover os seres humanos das mais importantes competências socioemocionais, como, por exemplo, a solidariedade. Ela se faz pela prática. Contudo, plataformas tecnológicas poderão tornar o processo mais fácil e prazeroso, de maneira que possa ser assimilada e praticada pelos alunos e suas famílias. Um bom exemplo disso é a plataforma ArtKids – Arte e Solidariedade, desenvolvida por uma startup brasileira, sediada em Belo Horizonte/MG. Afinal, o propósito da tecnologia deve ser ajudar as pessoas e contribuir para o seu crescimento, não é mesmo? ■

marcelofreitas@escolaresponsavel.com