

SER PROTAGONISTA DO SEU TEMPO, DESAFIO DA BNCC PARA O ENSINO MÉDIO

Na BNCC – Base Nacional Comum Curricular do Ensino Médio, competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho¹.

Entre as características marcantes do século XXI estão a interconectividade e as transformações causadas pela tecnologia digital, assim como o fenômeno da plataforma de dados, que facilitam e ampliam as oportunidades e formas de ensinar e aprender, de relacionar-se e de inserir-se social e economicamente nos mais diferentes contextos. Tais transformações requerem o desenvolvimento de competências e habilidades que, se não ensinadas e aprendidas, dilatam as lacunas de adversidades daqueles que não tem acesso, conhecimento ou domínio das tecnologias geradas pela área da computação, atuais e futuras, cujo uso e produção fazem partes das demandas complexas da vida cotidiana.

Ao constatar a transversalidade destas tecnologias digitais no nosso cotidiano, percebemos que elas são fator imprescindível ao desempenho das atividades, das mais simples e variadas até as mais complexas. Descortina-se, a partir desta constatação, duas perspectivas: a do usuário, beneficiário, aderente ao uso e que utiliza a tecnologia digital como o meio para realização das suas atividades, que até os dias atuais, no nosso País, é a que ensinamos e aprendemos; e outra, de oportunidade de criação, protagonismo, ocupação, emprego e profissão, que produz tecnologicamente aquilo que ele e a sociedade utilizam agora e no futuro.

Conclui-se, a partir destas visões, que a educação moderna precisa contemplar esses fundamentos para que as pessoas não fiquem alijadas dos benefícios advindos da tecnologia digital, e também para que a sua democratização induza a uma geração de protagonistas do seu tempo. De outra frente, espera-se que desperte a vocação, o interesse, a consciência da própria aptidão e o acesso às oportunidades de trabalhos qualificados de criar, desenvolver e produzir tecnologias que melhorem suas vidas, a de outros e a sociedade.

Neste sentido, as instituições que subscrevem este documento consideram que o **ensino de computação – a exemplo de linguagem de programação, algoritmos básicos e ferramentas de manuseio de dados – colabora de maneira única para formar as competências necessárias no Ensino Médio**, portanto, é fator de extrema importância para a preparação da população do nosso País. Recomendamos que a inserção curricular contemple três aspectos. O primeiro é a **cultura digital**, onde há a busca pela compreensão dos impactos das tecnologias digitais na sociedade de forma contextualizada e crítica. O outro aspecto é o **mundo digital**, que explica como a informação pode ser codificada e organizada para que possa ser processada, armazenada e transmitida de um ponto a outro. E, por fim, o **pensamento computacional**, que é a capacidade de sistematizar, representar, analisar e resolver problemas através da construção e implementação de algoritmos.

Desta forma, entendemos que o Brasil colherá os resultados em um curto espaço de tempo, pois pensamento criativo, cooperação, espírito crítico, adaptabilidade, tendência à inovação, são características desenvolvidas pela computação e extremamente desejáveis a bons profissionais do século XXI. Acreditamos que esse ajuste na BNCC - inclusão de ensino de computação - também contribuirá para promover o acesso às oportunidades almejadas, a equidade educacional e o incentivo ao protagonismo dos nossos estudantes.

¹ BNCC, Documento Base, Página 8