

**Resolução 1: O papel da tecnologia educacional na educação**

1. Tem havido um crescimento considerável no uso da tecnologia em programas de educação e aprendizagem em toda a comunidade educacional internacional e na maioria dos sistemas educacionais domésticos coordenado por governos nacionais. A introdução da tecnologia educacional (EdTech) foi especialmente intensificada durante a pandemia do COVID-19 para dar oportunidades de aprendizado digital enquanto as escolas, instituições educacionais e outros locais de aprendizagem estavam fechados.
2. Os resultados de aprendizagem e o bem-estar do aluno em relação ao uso da EdTech forneceram, até agora, evidências mistas que destacam oportunidades e desafios, especialmente relacionados à educação digital durante a pandemia do COVID-19. Uma questão fundamental é que o acesso não é igual e o risco é que o acesso desigual continue e aumente a desvantagem educacional para grupos interseccionais. A rápida disseminação e aumento dos programas EdTech também levaram a discussões mais abrangedoras sobre o futuro da educação e, em última análise, dos alunos, quanto dos direitos das crianças, jovens e adultos. A Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança (UNCRC), desde 1989, reconhece que todo ser humano tem direito a uma educação de qualidade e a oportunidades de aprendizagem contínua.
3. O ambiente digital também oferece risco de violação ou abuso dos direitos de crianças, jovens, adultos e outros grupos vulneráveis. Um relatório de 2022 da Human Rights Watch<sup>1</sup> descobriu que o endosso do governo às plataformas de aprendizagem on-line colocou em risco ou violou directamente a privacidade das crianças em 49 países durante a pandemia. Sabemos que crianças on-line relatam ter encontrado uma série de riscos on-line, desde riscos de conteúdo até risco de contacto, incluindo atenção sexual indesejada. As crianças, frequentemente, relatam ter sido expostas a conteúdo on-line inadequado para a idade delas e a conteúdo potencialmente prejudicial, relacionado à automutilação, violência ou conteúdo relacionado a drogas. Outro desafio é que as crianças relatam que os adultos, pais e professores, fornecem pouca orientação ou mediação para as crianças no uso da Internet, que deixa as crianças a descobrir os recursos on-line sozinhas e com a ajuda de amigos.<sup>2</sup>
4. Um número crescente de governos abordou como incluir a EdTech nos seus sistemas de educação pública, um desenvolvimento intensificado pela pandemia do COVID-19. **Com o aumento do uso da tecnologia, também enfrentamos o risco das respostas ao COVID-19 na educação serem um facilitador da privatização a longo prazo dos principais componentes da prestação de serviços educacionais.** Muitos provedores de EdTech são actores não estatais que trabalham no sector educacional num determinado contexto.<sup>3</sup> Muitas destas empresas utilizam modelos de negócios que vendem soluções EdTech sem uma licença de código

---

<sup>1</sup> <https://www.hrw.org/report/2022/05/25/how-dare-they-peep-my-private-life/childrens-rights-violations-governments>

<sup>2</sup> <https://resourcecentre.savethechildren.net/document/zambia-kids-online-a-global-kids-online-study/>

<sup>3</sup> [https://en.unesco.org/gem-report/non-state\\_actors](https://en.unesco.org/gem-report/non-state_actors)

aberto<sup>4</sup> directamente para escolas, outras instituições de ensino, estudantes, alunos e pais. Isto vai além do licenciamento, mas apresenta desafios relacionados à protecção da educação como um direito humano e um bem público para os sistemas educacionais em todo o mundo. Como apontou o Relator Especial da ONU, a transformação digital da educação mostrou uma correlação preocupante com a privatização da educação e a governança privada dos dados do usuário e das práticas on-line. Através da digitalização da educação, iminentemente corremos o risco futuro de fragmentar o direito à educação e o compromisso de uma educação de qualidade gratuita e inclusiva.

5. Também é importante envolver professores e outros educadores na criação e no uso da EdTech, pois suas opiniões e perspectivas são importantes quando trata-se do seu uso efectivo. As evidências demonstram claramente que os professores e a pedagogia eficaz são os factores mais importantes que influenciam o desempenho<sup>6</sup> do aluno. **A digitalização da educação não deve substituir a aprendizagem presencial com professores e educadores, pois a educação presencial permite que professores e educadores não apenas forneçam conteúdo, mas também garante-se que seja compreendido e bem recebido pelos alunos<sup>7</sup>.** Além disto, a educação não é apenas sobre o passar das lições académicas. A educação presencial ajuda no desenvolvimento da criança, constrói suas habilidades socioemocionais, suas relações com os colegas e na interacção com a sociedade em geral. Professores e educadores são partes interessadas prioritárias e as intervenções devem ser planejadas para que sejam reconhecidos como principais parceiros de implementação, que visam suas necessidades de treinamento e de professorado.<sup>8</sup>

#### **A Assembléia Mundial da GCE insta os formuladores de políticas globais e nacionais a:**

1. Investir em programas de aprendizagem multimodais gratuitos, eficazes, flexíveis, equitativos e inclusivos quando as instituições de ensino estiverem fechadas ou como um plano nacional integrado de preparação para garantir a aprendizagem e o bem-estar das crianças em futuras crises.
2. Promover a agência dos alunos e inclua activamente suas vozes na criação e uso da EdTech.
3. Ouvir, reflectir e interagir com alunos, professores e educadores ao criar e implementar programas EdTech.
4. Implementar activamente o Comentário Geral No. 25 e todos os direitos nele contidos.
5. Promover uma transformação digital a partir da ideia da internet como um direito humano e que irá garantir:
  - a) O acesso universal gratuito e permanente à internet em banda larga, fechando assim o vácuo digital que segrega e exclui um segmento grande dos sectores estudantis;
  - b) O fornecimento gratuito de computadores e aparelhos móveis de conexão aos alunos e professores;

2

---

<sup>4</sup> Open source licenses are licenses that comply with the Open Source Definition, which entails free use, modification and sharing of software. <https://opensource.org/osd-annotated>

- c) A arquitectura de nuvem soberana (forte) que irá depender de cada país, com chaves de acesso gratuitas para alunos e professores em todos os níveis dos sistemas de ensino;
- d) A taxonomia própria para a criação de plataformas educativas baseadas no pensamento crítico e na criatividade;
- e) Não transferir recursos públicos, destinados à educação pública, para corporações digitais transnacionais;
- f) A promoção de um processo de alfabetização crítica, em todos os níveis e em todos os sectores educacionais, sobre o ambiente virtual, seus riscos e também suas possibilidades, como a promoção de recursos e conteúdos colaborativos, com códigos abertos.

---

<sup>5</sup><https://documents-dds-ny.un.org/doc/UNDOC/GEN/G22/322/37/PDF/G2232237.pdf?OpenElement>

<sup>6</sup>[https://www.epi.org/publication/books\\_teacher\\_quality\\_execsum\\_intro/](https://www.epi.org/publication/books_teacher_quality_execsum_intro/)

<sup>7</sup>[https://www.ohchr.org/HRBodies/HRC/RegularSessions/Session44/Documents/A\\_HRC\\_44\\_39.docx](https://www.ohchr.org/HRBodies/HRC/RegularSessions/Session44/Documents/A_HRC_44_39.docx)

<sup>8</sup>[https://resourcecentre.savethechildren.net/pdf/teachers\\_stronger\\_education\\_systems\\_2022.pdf/](https://resourcecentre.savethechildren.net/pdf/teachers_stronger_education_systems_2022.pdf/)