

OS DOCUMENTOS AQUI ANEXADOS, o memorando *“Dez Princípios para a Educação no Mundo Digital”* e a declaração relativa à infância saudável *“Telas e dispositivos digitais - Navegando nas ondas da tecnologia para uma infância saudável”*, foram preparados pelo FÓRUM INTERNACIONAL DO MOVIMENTO DA PEDAGOGIA WALDORF (antigo Círculo de Haia), órgão criado pela Seção Pedagógica do Goetheanum para apoiar a cooperação internacional entre as instituições que trabalham com a Pedagogia Waldorf ao redor do mundo.

Esse órgão, que tem por finalidade promover a confluência e também a troca de experiências, necessidades e descobertas do movimento Waldorf de todas as regiões do mundo, promove encontros anuais nos quais são trabalhados os elementos centrais comuns da Pedagogia Waldorf, considerando padrões mínimos que possibilitem proteger a qualidade específica dessa linha pedagógica com o intuito de desenvolvê-la em acordo com seus métodos e princípios. Para tanto, o Fórum Internacional do Movimento da Pedagogia Waldorf trabalha em consonância com os AMIGOS DA ARTE DE EDUCAR, a IASWECE – ASSOCIAÇÃO INTERNACIONAL PARA OS JARDINS DE INFÂNCIA e a SEÇÃO PEDAGÓGICA DO GOETHEANUM.

Os princípios e indicações aqui descritos são fruto de um trabalho de 4 anos, elaborado entre 2016 e 2019, contando com a participação dos 44 membros que compõem o Fórum Internacional do Movimento da Pedagogia Waldorf: *Michal Ben Shalom*, ISRAEL; *Sigurd Borghs*, BELGICA; *Katarzyna Cieplińska*, POLÔNIA; *Christopher Clouder*, INGLATERRA; *Jeppe Flummer*, DINAMARCA; *Douglas Gerwin*, EUA; *Nana Göbel*, ALEMANHA; *Rieko Hata*, JAPÃO; *Tamara Henke*, ARGENTINA; *Lot Hooghiemstra*, HOLANDA; *Ellen Køttker*, NORUEGA; *Gábor Kulcsár*, HUNGRIA; *Henning Kullak-Ublick*, ALEMANHA; *Cristina Laffi*, ITÁLIA; *Luiza Lameirão*, BRASIL; *Frans Lutters*, HOLANDA; *Trevor Mepham*, INGLATERRA; *Michaël Merle*, ÁFRICA DO SUL; *Olena Mezentseva*, UCRÂNIA; *Viktor Mwai*, KENIA; *Irina O’Rodova*, RUSSIA; *Florian Osswald*, SUÍÇA; *Philippe Perennes*, FRANÇA; *James Pewtherer*, EUA; *Dušan Pleštil*, REPÚBLICA CHECA; *Dorothee Prange*, assessora; *Philipp Reubke*, FRANÇA; *Claus-Peter Röh*, ALEMANHA; *Bernd Ruf*, ALEMANHA; *Helena Sandell*, FINLÂNDIA; *Erika Taylor*, INGLATERRA; *Robert Thomas*, SUÍÇA; *Lourdes Tormes*, ESPANHA; *Mario Edison Veira*, COLÔMBIA; *Chih Hung Wang*, TAWAIN; *Ola Wauge*, SUÉCIA; *Rita Welte*, ÁUSTRIA; *Tomáš Zdražil*, ALEMANHA; *Michael Zech*, ALEMANHA; *Zewu Li*, CHINA; *Li Zhang*, CHINA; *Antonio Malagon*, ESPANHA; *Mary Joan Tait Jamieson*, NOVA ZELÂNDIA; *Branka Strmole-Ukmar*, ESLOVÊNIA. A adaptação para o português é de *Karla Neves*.

Desejamos que estes documentos possam contribuir para o fortalecimento do movimento da Pedagogia Waldorf brasileiro. *Seção Pedagógica do Brasil*.

Memorando para a Educação no Mundo Digital

2019 / Fórum Internacional do Movimento da Pedagogia Waldorf (Círculo de Haia)

10 Princípios para a Educação no Mundo Digital

<http://p162018.webspaceconfig.de/medienpaedagogik/charta/>

A mídia sempre contribuiu para moldar os pensamentos humanos e a cultura. A educação digital, na forma da linguagem falada e escrita e na forma das linhas matemáticas de pensamento (algoritmos), tem sido tradicionalmente um elemento fundamental da educação escolar. Hoje, nossa vida cotidiana é impregnada e moldada pelas tecnologias digitais, trazendo novos desafios para a sociedade, em particular para a pedagogia e a educação. Os interesses econômicos ameaçam dominar unilateralmente a discussão sobre qual tipo de educação as crianças e os adolescentes necessitam para viver no mundo digital. Somente uma forma de educação baseada no conhecimento da antropologia da criança, ou seja, do desenvolvimento infantil, capacitará os jovens a usar a mídia moderna de maneira criativa e efetiva. Por isso, solicitamos condições estruturais que nos permitam implementar os seguintes princípios:

1. A maturidade digital é uma meta educacional de importância central. Isso só pode ser alcançado através de uma prática educacional que vise o desenvolvimento de uma personalidade autônoma em cada criança.
2. Uma educação digital responsável tem por foco as oportunidades e riscos do uso da mídia e os desafios éticos que ela apresenta; visa ancorar firmemente as crianças em si próprias e no mundo, de maneira que elas aprendam a usar a mídia moderna de maneira autônoma e reflexiva.
3. Uma educação escolar saudável e sustentável começará, portanto, promovendo uma experiência diversa, imediata, direta e individual do mundo e da sociedade que cultive todo o organismo sensorial, composto pelos 12 sentidos.
4. A educação digital baseada na antropologia da criança, ou seja, no desenvolvimento infantil, começa fortalecendo as habilidades sociais, comunicativas e intelectuais relevantes da criança (educação digital indireta), adicionando habilidades e competências no uso de mídias (educação digital direta) numa etapa posterior.
5. Um currículo de educação digital baseado nas metas da antropologia da criança, ou seja, do desenvolvimento infantil, enfatizará, no jardim de infância e no ensino fundamental, a experiência primária real para as crianças, assim como o domínio

de mídias analógicas, como escrever à mão. Os anos escolares subsequentes trabalharão a partir dessa base, com metodologias ativas, usando mídias em dispositivos digitais, e estimulando o uso consciente da mídia com base na autorreflexão.

6. Jardins de infância e escolas devem estar capacitados para decidir sobre a estrutura e a implementação de seus programas de educação digital com liberdade de escolha e com a maior segurança possível. Portanto, devemos garantir que as crianças tenham o direito e a possibilidade de trabalhar apenas com a mídia analógica nos primeiros anos escolares. A partir do 10º ano escolar, portanto no Ensino Médio, as escolas devem ter o suporte necessário para fornecer equipamentos técnicos com mídias modernas, permitindo a introdução do uso de mídias que possam apoiar os processos de educação escolar.
7. Educação e pedagogia servem à individuação. Os interesses econômicos e comerciais não deveriam determinar o sistema educacional.
8. A civilização digital traz novos desafios para a proteção da liberdade e da dignidade pessoal. A partir do 10º ano escolar, portanto no Ensino Médio, os alunos devem começar a aprender como funcionam os algoritmos sobre: proteção de dados; direitos sobre o uso da propriedade intelectual; riscos de manipulação comercial, em particular ao revelar dados pessoais, informações e imagens; bem como respeito à dignidade e privacidade de terceiros.
9. A mídia moderna abre novas formas de comunicação, novas oportunidades criativas e artísticas e atividades empreendedoras. Com a ajuda de projetos com os quais os alunos possam experimentar e avaliar suas próprias ideias criativas, individualmente ou em equipes, as escolas deveriam educar sobre o uso produtivo da mídia, que vai além do fornecimento e da troca de informações.
10. A mídia moderna levanta questões éticas e epistêmicas relativas: à importância dos encontros humanos; ao relacionamento concreto com o nosso meio ambiente; à relação entre declarações e julgamentos e fatos reais; à questão da responsabilidade pessoal; ao transhumanismo; à proteção da privacidade; à tomada de decisões; e à questão sobre até que ponto e o quanto alguém gostaria de participar da civilização digital. A esse respeito, o uso da mídia, bem como as oportunidades e os riscos de digitalização de todas as áreas da vida de nossa civilização, deve ser incentivado em um meta-nível na educação do Ensino Médio.

Seguem anotações sobre cada um dos princípios descritos acima.

ANOTAÇÕES

Sobre o item 1 - *A maturidade digital é uma meta educacional de importância central. Isso só pode ser alcançado através de uma prática educacional que vise o desenvolvimento de uma personalidade autônoma em cada criança.*

É consenso geral e objetivo declarado de qualquer sistema pedagógico contemporâneo que, ao final de sua educação escolar, as crianças sejam capazes de atender às demandas da vida em um mundo digital. O que deve ser debatido, no entanto, são os métodos empregados para alcançar a meta educacional de "maturidade para a mídia". Consideramos um desenvolvimento físico e mental saudável de cada criança como sendo um pré-requisito para o uso autônomo da mídia. Isso construirá a base para uma vida ativa, constituída individualmente e, conseqüentemente, para o uso independente da mídia.

Sobre o item 2 - *Uma educação digital responsável tem por foco as oportunidades e riscos do uso da mídia e os desafios éticos que ela apresenta; visa ancorar firmemente as crianças em si próprias e no mundo, de maneira que elas aprendam a usar a mídia moderna de maneira autônoma e reflexiva.*

Não há dúvida de que as tecnologias digitais trazem grandes progressos para a humanidade. Suas oportunidades ainda não foram totalmente alcançadas. Elas moldarão a civilização no século XXI. Por essa mesma razão, no entanto, os conceitos de educação digital devem ter em conta os efeitos colaterais questionáveis e prejudiciais, como perda de realidade, adicção tecnológica (dependência online), manipulação, degradação e autismo social. Os riscos decorrentes do uso de mídia digital aumentam em proporção inversa à idade e à falta de experiência da criança. As mídias de *telescreen* geralmente "comem o tempo", pois roubam um tempo importante das crianças que deve ser usado na realização de atividades individuais, privando-as da chance de adquirir as habilidades necessárias para enfrentar e lidar com o mundo real. As experiências de limites que ocorrem nas vivências no espaço e no tempo são constitutivas para qualquer experiência de si próprio. Como você não pode "comer" o suficiente para se sentir satisfeito no espaço virtual, nenhuma maturação física e mental saudável da criança ocorre enquanto exposta ao mundo da tela digital. Um fortalecimento abrangente da personalidade é um pré-requisito para o uso autodeterminado, ético e responsável da mídia digital.

Sobre o item 3 - *Uma educação escolar saudável e sustentável começará, portanto, promovendo uma experiência diversa, imediata, direta e individual do mundo e da sociedade que cultive todo o organismo sensorial, composto pelos 12 sentidos.*

Uma educação indireta para a mídia forma habilidades que são importantes na era das tecnologias digitais: atenção focada, percepção diferenciada, autodisciplina, iniciativa própria e, acima de tudo, uma educação geral que permite a cada pessoa transformar as informações em conhecimento. Essas habilidades são formadas na relação direta entre si própria e o mundo. Diante do aumento do cyberbullying, é, portanto, de importância pedagógica oferecer campos reais de experiência às crianças, nas quais elas possam praticar a interação com outras pessoas com respeito e atenção plena. Diante dos desafios ecológicos, também é importante permitir que as crianças desenvolvam uma relação direta e sensorial com o mundo circundante. Só então eles serão capazes de entender que vale a pena protegê-los.

Sobre o item 4 - *A educação digital baseada na antropologia da criança, ou seja, no desenvolvimento infantil, começa fortalecendo as habilidades sociais, comunicativas e intelectuais relevantes da criança (educação digital indireta), adicionando habilidades e competências no uso de mídias (educação digital direta) numa etapa posterior.*

A educação digital indireta cultiva as habilidades sociais, comunicativas e ecológicas que são particularmente necessárias nesta era das redes de comunicação digital. Ela estabelece as bases para o uso construtivo da mídia digital que ajudará a solucionar problemas técnicos, sociais e ecológicos. Por um lado, a educação direta para a mídia visa integrar a mídia digital principalmente nos processos educacionais na escola, estabelecendo um uso produtivo e comprometido da mídia para obter informações, projetar e interagir com outras pessoas, complementando as atividades de mídia fora da escola voltadas principalmente para entretenimento e comunicação. Por outro lado, a educação direta para a mídia deve suscitar nos alunos a importância de não apenas confiar ingenuamente nas imagens e declarações encontradas na rede digital, de que elas não podem controlar o uso das informações reveladas na internet e de que não devem usar essas mídias de maneira manipuladora e prejudicial.

Sobre o item 5 - *Um currículo de educação digital baseado nas metas da antropologia da criança, ou seja, do desenvolvimento infantil, enfatizará, no jardim de infância e no ensino fundamental, a experiência primária real para as crianças, assim como o domínio de mídias analógicas, como escrever à mão. Os anos escolares subsequentes trabalharão a partir dessa base, com metodologias ativas, usando mídias em dispositivos digitais, e estimulando o uso consciente da mídia com base na autorreflexão.*

A educação digital baseada no desenvolvimento infantil estimula experiências primárias diversas nos anos pré-escolares e ensina técnicas analógicas nas séries iniciais. Até o oitavo ano de vida, o foco do desenvolvimento infantil é o desenvolvimento físico, o desenvolvimento de habilidades motoras grossas e finas, da linguagem, da formação dos sentidos e / ou das habilidades motoras sensoriais. O controle corporal crescente se correlaciona com o desenvolvimento estrutural do cérebro. Um desenvolvimento saudável do cérebro, portanto, requer uma experiência variada do mundo com todos os sentidos e com muita atividade física. A partir do décimo segundo ano de vida, as crianças desenvolvem um pensamento mais racional, formal, operacional. Somente então faz sentido pedagógico estimular um entendimento mais profundo de processos e dispositivos digitais, e das principais funções das tecnologias da informação. Os primeiros fundamentos podem ser ensinados sem o uso de dispositivos digitais (por exemplo, CS Unplugged - <https://csunplugged.org/en/>), e as crianças não precisam de tablet ou outro dispositivo eletrônico para entender algoritmos. O pensamento computacional pode ser introduzido por meios analógicos. Hardware e software entram em jogo quando os requisitos intelectuais e éticos foram construídos e estão disponíveis para serem usados de forma criativa e intencional no cotidiano escolar. As ferramentas digitais devem então ser integradas a um conceito pedagógico significativo. Preferencialmente, os adolescentes devem ter a oportunidade de usar ativamente a mídia digital criando seus próprios vídeos, por exemplo, ou projetando seus próprios websites e publicando textos on-line ou produzindo um recurso de rádio sobre um tópico escolar. Isto é, quando eles devem tentar integrar informações em processos de cognição contextualizados. A partir de aproximadamente dezesseis anos, os adolescentes são capazes de pensar e agir com responsabilidade. A maturidade para a mídia está sendo desenvolvida sobre tais fundamentos, pois agora questões da relação entre o homem e a inteligência artificial, questões do transhumanismo, níveis diferenciados de comunicação, responsabilidade diluída e formatação de nossa sociedade estão sendo abordadas e exploradas.

Sobre o item 6 - *Jardins de infância e escolas devem estar capacitados para decidir sobre a estrutura e a implementação de seus programas de educação digital com liberdade de escolha e com a maior segurança possível. Portanto, devemos garantir que as crianças tenham o direito e a possibilidade de trabalhar apenas com a mídia analógica nos primeiros anos escolares. A partir do 10º ano escolar, portanto no Ensino Médio, as escolas devem ter o suporte necessário para fornecer equipamentos técnicos com mídias modernas, permitindo a introdução do uso de mídias que possam apoiar os processos de educação escolar.*

Para atingir o objetivo de estabelecer um uso responsável, fundamentado e autodeterminado da mídia, conforme descrito acima, as políticas educacionais devem garantir que o uso da mídia digital não seja obrigatório para crianças pequenas e crianças dos anos escolares iniciais. O foco da discussão atual sobre tecnologias digitais ignora o fato de que o controle da mídia "antiga", em particular da escrita, é um pré-requisito indispensável para o uso maduro das tecnologias da informação digital. A educação digital ainda começa com o aprendizado da escrita e da leitura; porque dominar a escrita à mão é a habilidade básica sobre a qual toda a maturidade posterior para a mídia deve se desenvolver. Cada vez mais, os processos digitais estão substituindo os analógicos. Nesse desenvolvimento, os conceitos básicos das antigas tecnologias analógicas são frequentemente transferidos para as tecnologias digitais. Portanto, entender as tecnologias analógicas continua sendo essencial para lidar com sua expansão por meio das tecnologias digitais. Pedimos que os fundos públicos sejam investidos em uma boa formação de professores primeiro e em um projeto adequado de jardins de infância e escolas, antes de comprar dispositivos digitais. Também pedimos boas oportunidades de aprendizado contínuo para desenvolver a competência para a mídia de pais e professores, para que eles se tornem usuários modelo. É absurdo que não haja dinheiro para a renovação de edifícios escolares em ruínas, enquanto há fundos mais do que suficientes para equipar as escolas com dispositivos digitais. Isso deve parar. A partir do 10º ano escolar, portanto no Ensino Médio, é necessário fornecer o equipamento técnico necessário para o uso da mídia digital, e isso deve ser suportado por fundos públicos. Isso faz parte de uma infraestrutura sólida de aprendizado, que inclui prédios e salas, mas também recursos e pessoal adequado.

Sobre o item 7 - *Educação e pedagogia servem à individuação. Os interesses econômicos e comerciais não deveriam determinar o sistema educacional.*

Os objetivos de equipar pré-escolas e escolas com infraestruturas digitais não são de forma alguma motivados apenas por aspectos educacionais e preocupações com a

viabilidade futura da sociedade, mas sem dúvida também são motivados por interesses comerciais. Um uso crítico da mídia, consciente do consumismo e autodeterminado não é do interesse econômico de ninguém, mas do interesse da autonomia da pessoa. Só pode ser constituído quando o ambiente pedagógico estiver protegido da influência daqueles que ganham dinheiro com tecnologias e redes digitais. Com o seu compromisso de promover a individuação, a educação Waldorf vê o fortalecimento da liberdade de ensino como um pré-requisito para a renovação da sociedade por meio de pessoas proativas, criativas e socialmente responsáveis.

Sobre o item 8 - A civilização digital traz novos desafios para a proteção da liberdade e da dignidade pessoal. A partir do 10º ano escolar, portanto no Ensino Médio, os alunos devem começar a aprender como funcionam os algoritmos sobre: proteção de dados; direitos sobre o uso da propriedade intelectual; riscos de manipulação comercial, em particular ao revelar dados pessoais, informações e imagens; bem como respeito à dignidade e privacidade de terceiros.

Qualquer educação digital que tenha por meta personalidades autodeterminadas, deve ter por preocupação central o desenvolvimento dos aspectos técnicos e sociais da mídia digital para formar uma reflexão crítica, focada em questões, e para seu uso viável em benefício de todos. Isso requer não apenas educação teórica e orientada cognitivamente, mas também experiência prática. É necessário gerar atenção e sensibilidade para as ameaças à privacidade e à personalidade por meio de reflexão e experiência, mas também para ganhar uma perspectiva para o desenvolvimento posterior da civilização digital que sirva a um bem-estar comum.

Sobre o item 9 - A mídia moderna abre novas formas de comunicação, novas oportunidades criativas e artísticas e atividades empreendedoras. Com a ajuda de projetos com os quais os alunos possam experimentar e avaliar suas próprias ideias criativas, individualmente ou em equipes, as escolas deveriam educar sobre o uso produtivo da mídia, que vai além do fornecimento e da troca de informações.

As escolas devem aumentar seus esforços para introduzir os alunos em um uso mais produtivo e ativo da mídia digital. Em particular, as novas formas de trabalho em equipe e produção colaborativa, de intercâmbio e documentação devem ser considerados. A competência para a mídia pode ser ampliada por meio de projetos como produções de filmes e de áudio, programação ou desenvolvimento de aplicativos. O foco aqui não é o uso de software educacional, mas sim a criação independente como um caminho para a compreensão. As escolas precisam de apoio para cumprir esse mandato educacional e para estabelecer os recursos técnicos e pessoais necessários.

Sobre o item 10 - *A mídia moderna levanta questões éticas e epistêmicas relativas: à importância dos encontros humanos; ao relacionamento concreto com o nosso meio ambiente; à relação entre declarações e julgamentos e fatos reais; à questão da responsabilidade pessoal; ao transhumanismo; à proteção da privacidade; à tomada de decisões; e à questão sobre até que ponto e o quanto alguém gostaria de participar da civilização digital. A esse respeito, o uso da mídia, bem como as oportunidades e os riscos de digitalização de todas as áreas da vida de nossa civilização, deve ser incentivado em um meta-nível na educação do Ensino Médio.*

A promoção da individuação está no centro da educação Waldorf. A autonomia do indivíduo é baseada na autorreflexão e também na contemplação, na consideração cuidadosa, do contexto e das condições circundantes. A autonomia conectada do indivíduo é baseada em autorreflexão e na reflexão sobre as condições ambientais circundantes. A civilização digital pode potencialmente ameaçar a dignidade humana, a privacidade, decisões e opiniões livres. Requer novas regras sociais e / ou a transferência daquelas normas que permitem que a existência humana individual se expanda para novas dimensões. Em outras palavras: a civilização digital deve ser moldada e estruturada. O discurso necessário para alcançar esse desenvolvimento inclui educação e deve ser iniciado na escola pelos adolescentes que crescem para o mundo.

Artigo: Telas e dispositivos digitais em casa e nas escolas - 10 indicações para as escolas Waldorf

2019 / Fórum Internacional do Movimento da Pedagogia Waldorf (Círculo de Haia)

10 indicações para a Pedagogia Waldorf

<http://p162018.webspaceconfig.de/medienpaedagogik/>

As tecnologias digitais fazem parte da vida moderna e precisam de um lugar apropriado na educação - tanto no ensino quanto no aprendizado. As crianças desenvolvem suas capacidades de experimentar o mundo em estágios sucessivos de desenvolvimento - tátil, emocional, social e cognitivo. Consequentemente, as respostas às perguntas “Quando?” e “Como?” aprender e utilizar formas digitais de mídia são cruciais para o desenvolvimento de uma infância saudável. Nem o uso ingênuo de tecnologias digitais, nem a rejeição defensiva delas podem levar a aplicações hábeis e apropriadas. O que se faz necessário é uma abordagem holística que mostre o caminho das experiências primordiais concretas do mundo (atividade sensorial, motora e rítmica), através de uma familiaridade com uma variedade de mídias analógicas diversas (livros de figuras, texto impresso, escrita à mão livre, filme, teatro) até à compreensão das tecnologias digitais e suas aplicações como ferramentas de aprendizado.

A pedagogia Waldorf reconhece que essas ferramentas visam aprimorar habilidades humanas específicas, mas entende que, a princípio, essas habilidades humanas levam tempo para se desenvolverem, incluindo as habilidades sociais. Quanto mais avançada é uma habilidade, mais alguém pode tirar vantagem por meio de um dispositivo projetado para aprimorá-la. Na medida em que alguém é fluente em operações matemáticas, por exemplo, um dispositivo de cálculo pode ser de imensa ajuda. No entanto, onde a calculadora é introduzida antes que a habilidade matemática necessária tenha se desenvolvido, a calculadora pode, como resultado, atuar como substituta de uma habilidade em vez de apoiá-la.

No caso de dispositivos digitais - computadores, tablets, smartphones e similares - as habilidades que eles pretendem apoiar são as funções cognitivas da experiência humana consciente. Com efeito, eles simulam essas funções. Isso significa que as capacidades humanas são (ou podem ser) aprimoradas e se beneficiarem do uso desses

dispositivos. Mas o princípio ainda se aplica: primeiro desenvolver a habilidade e só então usar a ferramenta para aprimorá-la.

Sob esse prisma, a questão fundamental sobre o uso da tecnologia digital na educação deve ser: Como desenvolvemos toda a paleta das experiências humanas para que a tecnologia digital possa melhorá-la, em vez de suplantá-la? Na tentativa de contribuir com o discurso em torno dessa questão, o Fórum Internacional para a Pedagogia Waldorf (Círculo de Haia) elaborou os 10 princípios a seguir:

Rumo a uma “infância saudável na era da tecnologia digital”:

1. As crianças aprendem melhor em contato direto com pessoas.
2. As crianças aprendem diferentemente em diferentes estágios de seu desenvolvimento.
3. As crianças precisam se movimentar para aprender. Quanto mais jovem a criança, maior a necessidade de estar ativo e engajado em atividades práticas.
4. O desenvolvimento das habilidades motoras amplas precede e aprimora o desenvolvimento das habilidades motoras finas. Também os aprimora.
5. As crianças deveriam concluir, de maneira ampla, o desenvolvimento físico de seus órgãos perceptivos ou sensoriais antes de utilizá-los em dispositivos digitais.
6. A brincadeira espontânea e iniciada pela própria criança é a atividade mais produtiva da infância, permitindo que as crianças desenvolvam sua imaginação ao explorar e experimentar o mundo ao seu redor.
7. À medida que os jovens aprendizes começam a obter acesso às telas e tecnologias digitais, é vital que os adultos garantam a segurança das crianças e jovens no mundo on-line, e que as crianças aprendam a usar essas tecnologias com cuidado e responsabilidade. As capacidades humanas de percepção objetiva, discernimento e pensamento - que constituem a base da liberdade e da responsabilidade - precisam de tempo e espaço para amadurecer.
8. As crianças precisam primeiro desenvolver habilidades para a vida como base fundante para a aquisição de habilidades digitais.
9. A educação deve ser guiada por valores pedagógicos, e não por interesses econômicos ou políticos.
10. Aprender tem mais relação com o desenvolver das capacidades humanas do que com o acumular e reter informações.