



MÓDULO 1

TEXTO 1 / DESAFIO 1

BEM-VINDOS AO PROGRAMA INOVA.EDU

Vamos falar um pouco sobre o programa que estamos começando agora. Vamos iniciar pela programação destes sete dias intensivos em que cada um de vocês vai assistir um vídeo, ler um pequeno texto (este é o primeiro) e responder um desafio. Você terá duas horas por dia para fazer tudo isso.

PROGRAMA DA PARTE A DISTÂNCIA

MÓDULO 1 | A situação atual dos ambientes educativos e as suas defasagens com a nova dinâmica social emergente.

MÓDULO 2 | Os fundamentos interativistas dos novos ambientes inovadores de aprendizagem.

MÓDULO 3 | Tecnologias sociais de livre-aprendizagem: cocriação interativa e processos compartilhados de investigação-aprendizagem.

MÓDULO 4 | A configuração física, virtual e social de ambientes de livre aprendizagem.

MÓDULO 5 | Constituição e capacitação da rede inicial de netweavers e catalisadores de processos de investigação-aprendizagem.

MÓDULO 6 | Avaliação: indicadores de processos de livre-aprendizagem.

MÓDULO 7 | O que fazer e que não-fazer. Principais dúvidas. Dicas práticas. Resumo geral.

QUAIS SÃO OS OBJETIVOS DO PROGRAMA

Numa época em que se fala tanto de inovação, a chamada educação permanece, em grande parte, intocada pelo espírito criativo. As visões da aprendizagem correntes ainda são baseadas em teorias do conhecimento que enfatizam quase

que somente a aquisição de conteúdo pretérito e não a capacidade de descobrir coisas novas. Considerando que inovação em educação deve ser uma preparação para a descoberta, foi criado o programa inova.edu. Inova.edu é um programa de inovação em educação formal, informal ou corporativa que visa configurar ambientes de aprendizagem interativa em escolas, universidades, empresas e organizações em geral. Trata-se de uma nova tecnologia social de articulação e animação de redes distribuídas de livre aprendizagem e investigação que pode ser aplicada em qualquer instituição governamental, empresarial ou social, com ou sem fins lucrativos, para estimular a criatividade e a inovação.

ALGUMAS PALAVRAS SOBRE O PROGRAMA

A tecnologia interativa do inova.edu deve ser aplicada pelos próprios integrantes das organizações ou iniciativas interessadas em configurar ambientes inovadores e aprendizagem. Mas qualquer pessoa pode fazer o programa (mesmo que sua organização ou iniciativa não tenham ainda

decidido aplicar tal programa ou mesmo que não pertença a uma organização e não esteja envolvida em uma iniciativa com um propósito congruente com o do programa).

A tecnologia inova.edu não exige mudanças em toda a organização. Ela pode ser aplicada facilmente como um projeto-piloto especial, permitindo que a própria organização aprenda a criar, configurar ou reconfigurar seus ambientes inovadores de aprendizagem. Uma vez instalada, esta tecnologia não fica dependente de consultorias externas. O próprio staff interno poderá utilizá-la e aplicá-la. Com domínio e autonomia sobre os processos utilizados, o participante do programa poderá escolher como adaptar e modular essa tecnologia social ao seu contexto específico.

O QUE O PROGRAMA OFERECE

Há uma crise de inovação na educação formal, informal e corporativa. Isso pode ser constatado facilmente pelos baixos índices de inovatividade das organizações e iniciativas em todos os campos. Acredita-se que esse baixo desempenho possa ter como algumas de suas causas principais a falta de

familiaridade com as descobertas da nova ciência das redes e a falta de conhecimento da fenomenologia da interação social implicada no que se chamou de criatividade. As velhas tecnologias educacionais disponíveis – em grande parte conducionistas e voltadas para a reprodução e não para a criação – são mais adesivas e participativas do que interativas. Isso acarreta invariavelmente um problema de inadequação na medida em que a sociedade em que vivemos já é de alta interatividade.

Novas tecnologias (interativas) voltadas à aprendizagem (tipicamente humana) não podem ser conducionistas, pois não se trata de carregar indivíduos por um caminho (conhecido) para algum objetivo (já fixado) e sim de configurar ambientes favoráveis à invenção de caminhos (desconhecidos) para objetivos que as pessoas estabelecerão na sua interação (e que não podem ser projetados de antemão). Tal não pode ser feito se o foco precípua não for a criação (a liberdade para criar, que é sempre liberdade para criar novas realidades sociais). E isso dificilmente será feito se continuarmos separando investigação de aprendizagem. Todas as evidências disponíveis indicam que as pessoas

aprendem investigando e que aprendizagem humana não pode ser separada de investigação compartilhada (ou co-investigação).

Novos modismos educacionais, justificados por discursos com verossimilhança científica, porém baseados em velhas concepções cognitivistas, não resolverão o problema. Não raro esses modismos são ornados com penduricalhos tecnológicos (hardwares da hora: devices, tablets, lousas eletrônicas e softwares espertos de quiz, de games, de testes, de concursos, olimpíadas e outros programas que configuram ambientes para a competição). Novos recursos tecnológicos podem ser projetados e usados para configurar ambientes de reprodução e competição ou podem ser usados para configurar ambientes sociais de criação e colaboração. O fundamental não é o recurso tecnológico, mas o ambiente social que se configura com a sua utilização.

Inova.edu – elaborado a partir de quase duas décadas de estudos sobre a formação do chamado capital social e sobre a morfologia e a dinâmica da sociedade-em-rede e de investigações e experimentações sobre configurações sociais favoráveis à criatividade – é uma tecnologia singular e inédita

de configuração física, virtual e social de ambientes favoráveis à aprendizagem para a inovação.

Inova.edu não quer transformar as pessoas em pacientes do ensino para que possam fazer coisas que os computadores e as máquinas cibernéticas já podem ou em breve poderão fazer (como resolver problemas, planejar, desenvolver habilidades cognitivas de memória, classificação, seriação). Inova.edu quer ensinar que as pessoas aprendam a fazer aquilo que só seres humanos (pessoas) podem fazer (como criar ou cocriar, observar com profundidade ou contemplar, descobrir e inventar, estabelecer conexões e reconhecer padrões sem raciocinar – por glance ou golpe de vista, por blink ou decisão num piscar de olhos – para empatizar, simpatizar, sinergizar, colaborar e simbiotizar com outros humanos, desenvolvendo sua inteligência tipicamente humana).

COMEÇANDO O MÓDULO 1

MÓDULO 1 | A situação atual dos ambientes educativos e as suas defasagens com a nova dinâmica social emergente.

Esses ambientes são, via-de-regra, variações de um mesmo ambiente: a escola (*lato sensu*). O que compreende a universidade (como escola e como escola da escola, ou seja, como corporação formadora do corpo docente que constitui a escola) e a ciência (como propriedade da escola: ou seja, em termos literais, a escolástica – uma *closed science* que justifica e legitima a escola como estrutura fechada aos fluxos que ensejam a livre-aprendizagem).

Antes de começar porém, é necessário fazer uma observação. Os novos ambientes de livre aprendizagem já existem, mas obviamente não se chamam novos ambientes de livre aprendizagem. Por isso não se pode identificá-los pelo nome. Em geral esses ambientes não são os das instituições educativas. Não têm marca nem logo. São sempre, fundamentalmente, redes de pessoas que se conectam e interagem – na maior parte dos casos espontaneamente – em qualquer lugar (até mesmo nas escolas e universidades, mas na maior parte dos casos não, pois são ambientes de aprendizagem sem ensino). Por exemplo, o ambiente não-escolar retratado no documentário de Renata Meirelles e David Reeks (2012), Capitão Menino, é um ambiente de livre

aprendizagem (para aqueles meninos). O que aqui vamos examinar ao longo deste curso são as condições para que tais ambientes sejam voluntariamente configurados segundo uma visão interativista da aprendizagem humana.

Vamos examinar, para começar, o ambiente da universidade e os seus principais produtos. Sim, não vamos começar, como seria esperável, por uma crítica da escola. A razão para essa escolha é simples: os produtos da universidade são os que conformam e legitimam todos os ambientes educativos. O primeiro produto é o professor. O segundo produto é a ciência.

É o professor que constitui a escola (seja qual for a escola). E o professor é formado na universidade. Ademais, é a ciência (ou o que os filósofos da ciência do início do século passado disseram que era "a" ciência) que legitima a escola. É ela que dá autoridade intelectual (e moral, posto que em regimes meritocráticos a acumulação de conhecimento – ou de atestados de conhecimento–ensinado – é associada à virtude) ao professor, cumprindo o papel antes desempenhado pela religião (podendo dizer o que é certo e o que é errado, o que pode ser feito e o que não pode, o que é legítimo e o que é

ilegítimo e, até, no limite, legal ou ilegal). Mas a ciência é feita na universidade, como veremos em profundidade no texto que vocês vão ler em seguida.

Professor (o agente) e ciência (o seu credo) são fabricados na corporação medieval meritocrática chamada universidade.

O surgimento da universidade (medieval) foi uma expressão do mundo (medieval), da cidade (medieval), da topologia da rede social da época, dos seus baixos graus de distribuição, conectividade e interatividade. Nos mundos altamente conectados que estão emergindo no terceiro milênio, não haverá mais lugar para algo como uma uni-versidade. Em termos sociais já estamos em um multiverso (distribuído) não em um (único) universo (centralizado).

Por quê? Vejamos algumas constatações de insurgências e percepções de descobertas e tendências recentes:

- ✓ O conhecimento não pode mais ser aprisionado e, portanto, esvai-se o monopólio das corporações do ensino. Os caminhos de acesso ao conhecimento deixam de ser únicos (hierarquias) e tornam-se múltiplos (redes).

- ✓ Nos novos mundos altamente conectados do terceiro milênio quem organiza o conhecimento é a busca. Toda organização do conhecimento para os outros corresponde a necessidades de alguma instituição hierárquica e está sintonizada com seus mecanismos de comando-e-controle. Toda organização do conhecimento de cima para baixo procura controlar e direcionar o acesso à informação por algum meio. Os organizadores do conhecimento para os outros ainda entendem conhecimento como “informação interpretada”. Interpretada, é claro, do ponto de vista de seus possíveis impactos sobre a estrutura e a dinâmica das organizações hierárquicas de que fazem parte. Pretendem, assim, induzir a reprodução de comportamentos adequados à reprodução da estrutura e da dinâmica dessas organizações hierárquicas. Por meio da urdidura de sistemas de gestão do conhecimento – desde os velhos currículos escolares aos modernos *knowledge management systems*, por exemplo – querem codificar, disseminar e direcionar a apropriação de conhecimentos para formar agentes de manutenção e reprodução de determinado padrão organizacional – o que é uma forma de

privatização.

- ✓ Na medida em que a privatização do conhecimento vai se tornando, cada vez mais, impraticável, vão perdendo sentido os esquemas que visam o seu aprisionamento. E assim como está ficando cada vez mais difícil aprisionar o conhecimento, ainda há outra evidência que corrobora essa hipótese: o conhecimento aprisionado estraga. É um bem que cresce quando compartilhado e decresce e perde valor quando não se modifica continuamente pela polinização.
- ✓ Os processos de aprendizagem não dependem mais do ensino e, além disso, a livre-aprendizagem afirma-se cada vez mais como desensino (*unschooling*).
- ✓ O heterodidatismo vai cedendo lugar ao autodidatismo da *busca* (já generalizado) e ao alterdidatismo da *polinização* (em emersão). Experiências de *homeschooling* reflorescem por toda parte e ensaios de *communityschooling* começam a surgir em vários lugares.

- ✓ A pesquisa científica individual vai sendo substituída, cada vez mais, pela pesquisa de grupo. O trabalho autoral e fechado vai dando lugar ao trabalho interativo e aberto da colaboração em rede. Em ciência, a *peer production* já é uma realidade.

- ✓ A memorização e a replicação vão sendo menos recompensadas do que a inovação. Comunidades de aprendizagem em rede vão abandonando a reprodução de conteúdos (antigos) e se dedicando à invenção de conhecimento (novo) a partir da interação. Novos critérios epistemológicos subsumidos nas avaliações de aprendizagem vão legitimando a criação (*você só aprende verdadeiramente o que inventa*). E processos de *co-creation* vão abrindo novos caminhos para a aprendizagem alterdidata.

- ✓ Em suma, você não tem mais que aprender o que querem lhe ensinar (para que você se torne apto a reproduzir velhos sistemas ou para desempenhar funções predefinidas ou representar papéis sociais que esperam de você) e sim o que você precisa para desenvolver uma ideia – sua ou que

surgiu no seu emaranhado de relacionamentos – ou para realizar um projeto desejado por você e compartilhado com outros.

DESAFIO 1

Converse com pelo menos dois amigos ou amigas sobre o conteúdo deste Módulo 1. Anote as três principais dúvidas que surgiram. Você pode responder essas dúvidas? Se não, o que você avalia que seria necessário para respondê-las?

Para conhecer as referências bibliográficas deste curso é bom dar uma espiada no TEXTO COMPLEMENTAR 1.