



## MÓDULO 3

### TEXTO 3 / DESAFIO 3

#### VAMOS COMEÇAR O MÓDULO 3

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

#### CONFIGURANDO AMBIENTES DE LIVRE-APRENDIZAGEM

Cocriação interativa e co-investigação são – entre tantas outras que já existem, mas não são reconhecidas como tais – duas tecnologias sociais que podem ser aplicadas para configurar ambientes de livre-aprendizagem. Na verdade, ambientes de livre-aprendizagem se configuram espontaneamente toda vez que não há significativo bloqueio

ou condicionamento dos fluxos interativos da convivência social. No entanto, como vivemos em campos sociais fortemente deformados pela presença da hierarquia (que é um poder sacerdotal, quer dizer, professoral), algum esforço voluntário para configurar ambientes onde seja possível experimentar – mesmo que localizada e temporariamente – o deixar-fluir (que é um deixa-aprender) é considerado necessário.

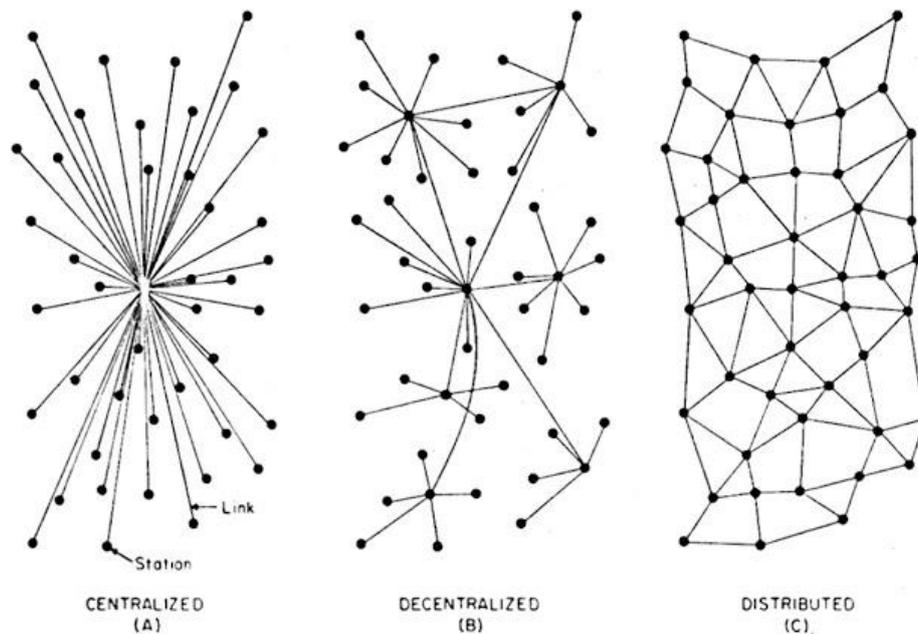
Imersas em uma cultura hierárquica e autocrática durante milênios, as pessoas tendem a não acreditar e a não apostar em recomendações, meio no estilo zen, de deixar-fluir. Querem, sinceramente, fazer alguma coisa que seja capaz de mudar essa cultura, mas como vivem e trabalham em instituições que a reproduzem, sabem que não têm muitas chances de introduzir mudanças efetivas se não tiverem uma "fórmula", uma proposta prática viável capaz de ser entendida pelas outras pessoas. Só por isso gasta-se tempo com tecnologias interativas de livre-aprendizagem. A palavra tecnologia pode fazer os outros levarem a sério o que pensam e o que pretendem fazer (mesmo que este fazer seja sempre mais um não-fazer).

O argumento básico – que quase todo mundo já é capaz de entender – é que há uma crise de criatividade e de inovação nas organizações de todo tipo, sobretudo nas instituições educativas que ficaram mais ancoradas no passado do que grande parte das demais organizações. No entanto, entre entender essa realidade e encontrar um novo caminho para superá-la há um percurso enorme, que em geral não é percorrido até o fim. A própria cultura conservadora das organizações acaba levando seus agentes a adotarem soluções reprodutivas (mais do mesmo) e não criativas. A questão é que a crise da criatividade exige soluções criativas. Mais do mesmo não é solução.

Nestas circunstâncias, uma possível solução é formatar as ações básicas de desbloqueio de fluxos como uma tecnologia. As duas tecnologias interativas que serão apresentadas aqui constituem hoje – juntamente com a *Open Space Technology*, mais pelos seus princípios do que pela fórmula contingente que foi formatada por Harrison Owen há mais de vinte anos – possibilidades promissoras de implantar projetos concretos cujo sentido geral é o desbloqueio de fluxos.

Talvez o melhor seja combiná-las. Cocriação interativa (aplicada à aprendizagem criativa) e co-investigação (ou livre investigação-aprendizagem) são ramos do mesmo tronco. Esse tronco é a rede (mais distribuída do que centralizada). Ambas geram comunidades (que são redes) de livre-aprendizagem. Ambas se realizam não por meio de metodologias conducionistas, que obrigam as pessoas a percorrer passos determinados antes da interação, mas por meio da configuração ou reconfiguração de ambientes físicos, virtuais e, sobretudo, sociais. Mas ambientes sociais são redes e mesmo os ambientes virtuais são ferramentas (tecnologias) de rede, assim como os ambientes físicos construídos são organizações do espaço que podem seguir um padrão mais distribuído (ou um padrão de rede).

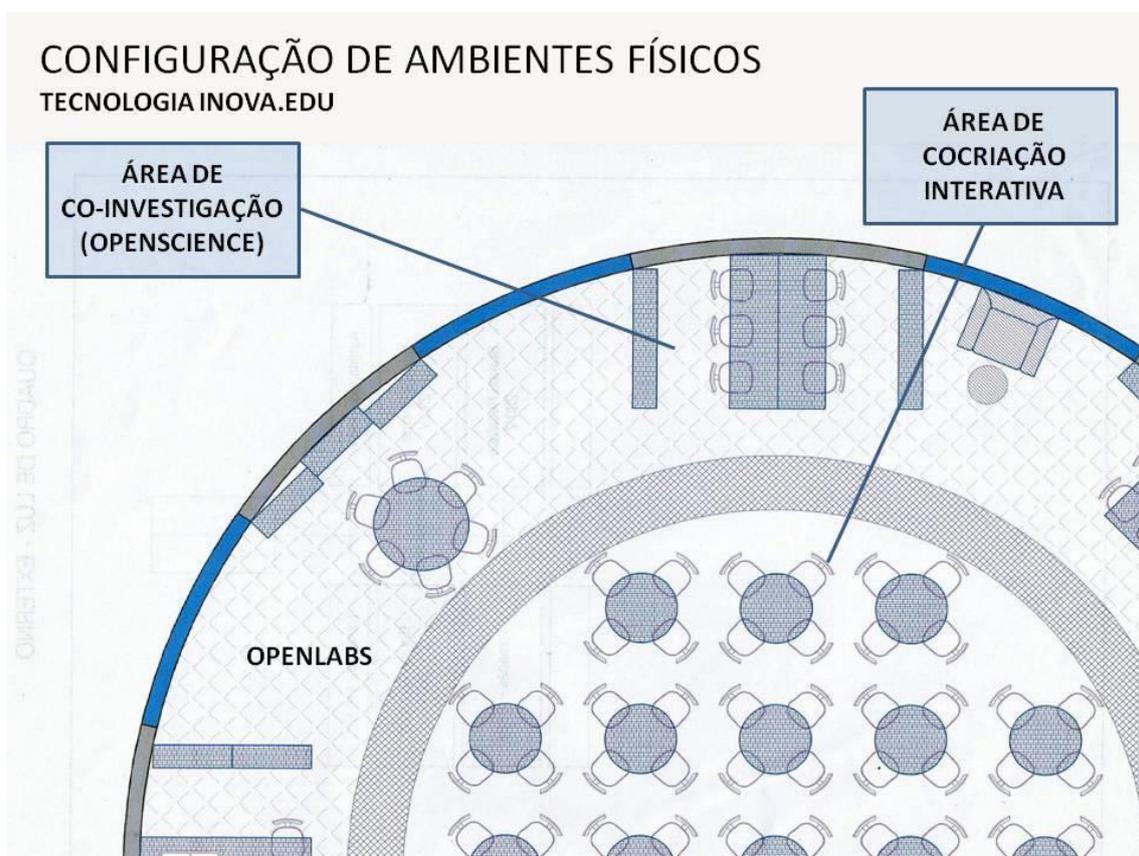
Para entender a diferença entre um padrão distribuído e um padrão centralizado é bom olhar os famosos diagramas de Paulo Baran (1964):



Assim, quem quer uma solução para a educação formal ou corporativa, quem quer ensinar a criatividade em educação e impulsionar a inovação a partir da educação, configurando ambientes de aprendizagem mais compatíveis com a sociedade-em-rede que está emergindo, pode adotar tecnologias que combinem a cocriação interativa com a investigação compartilhada.

Não há uma fórmula aplicável a várias circunstâncias ou um *design* padrão, mas pode-se imaginar uma situação genérica em que, no círculo interno, haja um espaço aberto (cuja racionalidade é presidida pelos princípios do *Open Space*) que pode ser configurado para a cocriação interativa e, no círculo

externo, vários locais interligados dedicados à co-investigação, que podem ser configurados para as atividades livres de comunidades de aprendizagem que vão se dedicar a descobrir ou inventar e a observar, pesquisar e explicar o que desejam. Mas a configuração é tão maleável que os círculos podem trocar de lugar. Porque na verdade, de um ponto de vista social, é quase a mesma coisa que estará acontecendo em ambos os círculos.



Talvez um modelo arquitetônico pudesse lembrar o de um velho mercado (não propriamente de um supermercado), que

sempre teve uma configuração favorável à interatividade, por motivos óbvios. As lojas ou barraquinhas (*open labs*) poderiam circunscrever (ou se localizar no perímetro) de um grande pátio interno (um open space dedicado às atividades de cocriação interativa). A imagem acima é apenas uma sugestão de configuração física do ambiente (entre tantas possíveis). No próximo módulo vamos tratar deste assunto mais detidamente e apresentar novos exemplos.

O fundamental agora é compreender que trata-se mais de não-fazer do que de fazer. Assim, as orientações fundamentais são:

- ✓ Não organize salas de aula.
- ✓ Não aloque nesses ambientes um professor para atuar como professor e, nem mesmo, um professor-orientador para atuar como professor-orientador.
- ✓ Não separe um corpo docente de um corpo discente (o que significa que professores e pesquisadores serão sempre bem-vindos: como cocriadores e co-investigadores).

- ✓ Não estabeleça temas obrigatórios para a criação ou para a investigação.
  
- ✓ Não erija barreiras (físicas ou virtuais) de entrada e saída.
  
- ✓ Não estabeleça permissões diferenciadas de acesso aos espaços e às atividades baseadas em idade ou seriação (a não ser quando isso ameace a vida de crianças, jovens ou idosos ou de qualquer pessoa, mesmo adulta, que desconheça as regras mínimas de segurança em cada caso).
  
- ✓ Não permita que se instalem privilégios meritocráticos (do tipo quem sabe mais, pode mais; ou do tipo: quem tem um currículo mais "gordo" tem atributos regulatórios aumentativos sobre o ambiente em relação aos que têm um currículo mais "magro").

- ✓ Não imponha aos cocriadores e co–investigadores metas ou resultados esperados (na criação e na inovação tudo é feito para que surjam resultados inesperados).
  
- ✓ Não faça avaliações e seleções vinculadas à qualquer promoção, baseadas em testes, provas, trabalhos obrigatórios, concursos competitivos, nada disso.
  
- ✓ Não comande, não controle, não lidere e, por fim, não ensine.

## DESAFIO 3

Faça uma lista de dificuldades que você provavelmente encontrará para configurar ambientes favoráveis à aprendizagem criativa na sua organização, movimento ou iniciativa educacional. Se não for o caso, faça uma lista genérica imaginando que dificuldades encontraria em qualquer organização, movimento ou iniciativa.

Antes de encarar o desafio acima é bom ler o TEXTO COMPLEMENTAR 3A e o TEXTO COMPLEMENTAR 3B.