

3 CULTURA DO ENSINO E CULTURA DA APRENDIZAGEM

Este capítulo apresenta uma análise comparativa entre a Sociedade Industrial que privilegia a cultura do ensino e a Sociedade em Rede que privilegia a cultura da aprendizagem.

3.1 CULTURA DO ENSINO E CULTURA DA APRENDIZAGEM

Para melhor compreender as diferenças existentes entre a cultura do ensino e a cultura da aprendizagem e possibilitar a reflexão sobre quais são as questões que precisamos fazer para que ocorra a mudança, estabeleceu-se o paralelo a seguir:

Numa **cultura do ensino**, o foco do processo educacional está na instrução, no treinamento, no conteúdo e no controle. Há uma massificação do processo por se acreditar que basta haver o ensino para que a aprendizagem ocorra, sendo o ensino, ministrado da mesma forma, no mesmo tempo para todos. Em função da forma de conduzir o processo há um "incentivo" a competição.

O espaço educacional é hierárquico, o que propicia condutas de coação e conformismo, gerando respeito unilateral e solidariedade externa.

O processo educacional é centrado na atividade do professor, realizado por meio de instrução, exercícios e provas.

O conteúdo é ministrado numa seqüência linear, fato que incentiva uma posição de consumidor passivo.

A interação é reativa¹, ou seja, acontece baseada na ação - reação, estímulo-resposta.

A avaliação é utilizada como controle, para testar, comparar e classificar. Objetiva-se o produto final.

O uso da tecnologia é visto como uma possibilidade a mais de passar conteúdos ou reforçá-los. Desta forma surgem os cursos clássicos mediados pela tecnologia, *Computer Aided Instruction (CAI)*, *Computer Based Training (CBT)*, *Web Based Training (WBT)*, *Web Based Instruction (WBI)* e Ensino a Distância.

Numa **cultura da aprendizagem**, o foco do processo educacional está na construção do conhecimento, na aprendizagem, no desenvolvimento de competências e habilidades. Há um respeito ao ritmo de desenvolvimento do sujeito, pois se acredita que a aprendizagem é um processo coletivo, significado individualmente estando relacionada às construções/significações anteriores do sujeito.

O espaço educacional é heterárquico, propiciando condutas de cooperação, gerando respeito mútuo e solidariedade interna.

O processo educacional é centrado na atividade do aprendente, identificação e resolução de problemas, professor como mediador e co-participante.

O conteúdo é construído na criação de redes de informação, o que incentiva a atividade do sujeito, a autoria e o desenvolvimento da autonomia.

A interação é mútua², ou seja, o processo é constantemente construído através de negociações realizadas pelos interagentes.

A avaliação é vista como processo, objetivando a correção de rumos.

O uso da tecnologia é visto como uma possibilidade a mais para a construção do conhecimento, baseado num processo de interação. Desta forma surgem as comunidades de aprendizagem, as redes de convivência, a educação aberta e a distância, a gestão do conhecimento.

O acima exposto contrasta, sob diferentes aspectos, o paradigma que norteia o processo educacional numa Cultura de Ensino e numa Cultura da Aprendizagem. Sendo o paradigma constituinte da Cultura do Ensino fundamentado numa Sociedade Industrial e o paradigma da Cultura da Aprendizagem impulsionado pela Sociedade em Rede, conforme explicitado a seguir.

3.2 SOCIEDADE INDUSTRIAL E SOCIEDADE EM REDE

Buscamos ressaltar alguns pontos que nos auxiliem na reflexão sobre como as mudanças sociais influenciam na organização do ensino. Não é nossa intenção, nesse estudo, realizar

¹ Ver PRIMO (1999).

² Ver PRIMO (1999).

uma análise aprofundada sobre os impactos dessas transformações em outros setores da atividade humana. Para melhor compreender as diferenças existentes entre a Sociedade Industrial e Sociedade em Rede, estabeleceu-se o paralelo a seguir:

Na **Sociedade Industrial** o sistema educacional é um sistema fechado.

A organização do ensino é linear, seqüencial e em patamares (séries, semestres, ano).

O currículo é pré-estabelecido no tempo e no espaço. Conteúdos fragmentados que seguem uma ordem linear com pré-requisitos rígidos - das partes para o todo - do mais fácil ao mais difícil. Disciplinas trabalhadas separadamente.

A capacitação dos professores é realizada através de cursos de aperfeiçoamento, centrados em técnicas para dar aula, organizar conteúdo, controlar a turma, testar os conhecimentos.

O ambiente educacional tem suas bases na heteronomia. Apresenta-se rígido, hierárquico, diretivo, autoritário, coercivo, gerando dependência, competição e conformismo. Incentiva o trabalho isolado e disciplinar. É centrado no professor, o qual define as regras, a direção e as atividades, e o aluno executa. É o ponto de encontro para o ensino formal, transmissão de informações.

A interação é reativa³, ou seja, o sistema por ser fechado não percebe o contexto, as noções de realidade, os processos significativos ou interpretativos. A interação é baseada no estímulo-resposta - relação causal - ação e reação. Por não efetuar trocas com o ambiente o sistema não evolui. Apresentam relações lineares e unilaterais. O reagente tem pouca ou nenhuma condição de alterar o agente. Há seqüência definida de acontecimentos sucessivos - demasiados determinístico, de pouca liberdade criativa. O *throughput*⁴ é mero reflexo ou automatismo - mecânico.

O ensino é baseado em *courseware*. Inspirado na tradição oral - exposição, na competição, na recompensa, no erro como punição. A informação é trabalhada de forma isolada.

A metodologia é reprodutiva, centrada em aula expositiva, exercício e prática, retenção de fatos, trabalho isolado.

A avaliação tem como foco o resultado, é classificatória e excludente. Exige-se respostas corretas como forma de validar a aprendizagem, através da retenção de dados

³ Ver PRIMO (1999).

⁴ É o que acontece entre o *input* (entrada) e *output* (saída). Ver PRIMO (1999).

explicitados em testes e provas. O objetivo é controlar, punir e reforçar.

O suporte tecnológico é visto como simples instrumento auxiliar - um recurso a mais. O ambiente, por ser fechado, possibilita somente uma interação reativa. É linear e mecanicista - computador como máquina de ensinar. Nesses ambientes as questões e as respostas já estão "pré-questionadas" e "pré-respondidas" - programadas. A interface construída supõe que basta apresentar a informação ao aluno, que ele introjetará o conhecimento. Sendo que bastam reforços positivos e negativos para a regulação da "fixação" dos conteúdos. O conhecimento está pronto para ser "transmitido" e, quando isso acontece, se potencializa o aprendizado.

O aluno é visto como tabula rasa, consumidor passivo de conteúdos, repositório de informações - acredita-se que a informação é impressa na mente. Torna-se reprodutor, dependente, individualista e pouco comprometido. Memorização mecânica de informações.

O professor é visto como ensinante, agente, centro do processo de aprendizagem, transmissor do conhecimento, produtor de informações. Exibe comportamento autoritário - dissemina informações, controla a turma, pergunta e responde corretamente. Apresenta postura reativa frente as NTICS.

A aquisição de conhecimento só ocorre no sistema formal de ensino.

O Paradigma é da transmissão do conhecimento.

Sociedade em Rede

Como a tecnologia, ou a falta dela, conforme foi citado no Capítulo II, item 2.4 p. 121, propiciam a capacidade de transformação da sociedade, é indispensável estudar os usos que comunidades podem fazer dos potenciais tecnológicos.

Na Sociedade em Rede em que as pessoas passam a se conectar pelas TICs, os espaços se transformam, se interconectam, se sobrepõe; os tempos não são mais lineares e as hierarquias se dissipam. Os suportes magnéticos armazenam dinamicamente as informações e as distribuem atendendo às complexidades das novas condições ecológicas. Tudo isso possibilita pensarmos o sistema educacional como um sistema aberto.

A organização do ensino precisa considerar este novo contexto. Pode acontecer também em forma de rede, por áreas/células/disciplinas afins, por temas, por projetos.

O currículo pode ser construído no processo. Não há necessidade de uma seqüência única, geral e limitadora. Podem ser buscados novos modelos como: pré-requisito sendo definidos pelo aluno, juntamente com o professor em função do que deseja conhecer e o que já sabe. O currículo sendo integrador e organizado interdisciplinarmente, funcionando em rede

- do todo para as partes - partindo de questões dos alunos, necessidades, vontades, desejos.

A capacitação dos professores, atendendo esta nova realidade precisa ser continuada e formativa em serviço, centrada no processo de aprendizagem, na interação interdisciplinar, no desenvolvimento.

O ambiente educacional pode ter suas bases na heterarquia; apresentar-se relacional, flexível, participativo, gerando colaboração, cooperação, autonomia, independência; incentivar o trabalho coletivo, interdisciplinar. Constituir-se de modo descentrado, interativo e colaborativo, em que as regras, a direção e as atividades sejam elaboradas pelo grupo, através de consenso entre alunos e professores.

A transformação que emerge leva-nos a buscar mudanças no sentido de interação mútua⁵, ou seja, em que o sistema por ser aberto tem um fluxo dinâmico receptivo ao contexto, a evolução e ao desenvolvimento. O processo é constantemente construído através de negociações realizadas pelos interagentes. As ações são interdependentes, influenciam o comportamento do outro, e tem seu comportamento influenciado. A cada evento comunicativo a relação se transforma. O *throughput* se dá pelo confronto da mensagem recebida com a complexidade cognitiva do interagente. O *throughput* afeta o *input* em uma forma que o *output* jamais pode ser totalmente previsto - leva em conta uma complexidade global de comportamentos.

O ensino parte do que o aluno sabe, fundamentado num processo dialogado - baseado na interação, na cooperação, na problematização, na construção, no erro como correção de rumo.

Na mudança visada a aprendizagem acontece de forma integrada. A metodologia é interativa e problematizadora, baseada na pesquisa, na manipulação, na exploração, na experimentação e na descoberta. O objetivo é aprender a pensar, aprender a fazer perguntas, aprender a aprender, aprender a ser, aprender a conviver, possibilitando o trabalho cooperativo.

Da mesma forma, nesta nova perspectiva a avaliação tem seu foco no processo, na observação, em pontos de vistas para entender os conceitos e posteriormente poder ampliá-los. É baseada no uso do conhecimento, no desempenho, no desenvolvimento de projetos, na elaboração de *portfolio*. É formativa, continuada e metacognitiva.

O suporte tecnológico é visto como ferramenta de desenvolvimento cognitivo que possibilita novas formas de pensamento e convivência - *Empowerment*. O ambiente, por ser

aberto, possibilita uma interação mútua. Parte de problemáticas emergentes para atualizações criativas e temporárias - as soluções não podem ser definidas por antecedência. Nesses ambientes se permite a construção, a livre exploração, a descoberta, a invenção. Qualquer questão pode ser colocada e as respostas podem ser construídas. A interface construída se ocupa do “dever-outro”, da novidade, do imprevisível, serve como ponto de encontro para o diálogo entre diversos interagentes que se reúnem em trabalho cooperativo.

O aluno é visto como produtor ativo agente do processo de aprendizagem, sujeito com conhecimentos prévios, pensadores que elaboram teorias sobre o mundo. Torna-se pesquisador, autônomo, participativo, cooperativo e comprometido. Desenvolve a reflexão crítica - localiza e reflete sobre a informação. Intervêm na realidade, interagindo, estabelecendo relações e articulando conhecimentos. Assume o controle do seu processo de aprendizagem, decidindo junto o rumo do processo.

O professor é visto como alguém que também aprende, integrante do processo de aprendizagem, investigador, facilitador, instigador, problematizador, orientador, articulador do processo de aprendizagem. Exibe comportamento interativo - educador, animador da inteligência, da aprendizagem. Apresenta postura pró-ativa frente as TICs.

A aquisição de conhecimento ocorre em qualquer lugar, a qualquer hora na sociedade interligada, em rede, não-linear, nem previsível, incompatível com a idéia de caminhar do mais fácil para o mais difícil.

O paradigma é da construção do conhecimento.

⁵ Ver PRIMO (1999).