

Introdução

Referencial Pedagógico da Sociosistemas

A aprendizagem é muito mais do que um mero processo de recepção passiva e de memorização de ideias que, quando bem reproduzidas para o exterior, se consideram como “*conhecimentos adquiridos*”. Daqui o estilo de exames de avaliação adoptados, com base na memória reprodutiva de ideias.

Nesta perspectiva, o que realmente interessa neste tipo de aprendizagem é o modo com o aprendente manipula as ideias (ver Laurillard, 1993).

Porém, o conhecimento tem uma forte característica de contextualização, o que significa que não pode ser separado da situação em que é usado. Assim, tem-se aqui dois factores “*conhecimento e seu contexto*”, em íntima relação entre si.

No ensino tradicional parte-se das ideias adquiridas para a situação (contexto operativo), e numa perspectiva experiencial parte-se da situação para as ideias, baseando-se na metodologia base de “*situation playing*”.

Seguindo o esquema de Piaget, e na perspectiva da “informação para a acção (situação)”, teremos:



o aprendente tem um ciclo de aprendizagem de:

1. Recebe informação, sobre o tema
2. Assimila essa informação
3. Age tomando decisões
4. Deste modo, acomoda-se ao real, e recolhe nova informação

ou usando o mesmo esquema, mas na perspectiva da “acção (situação) para a informação”, teremos:



neste caso, o ciclo decorre numa sequência diferente de etapas:

1. Age tomando decisões
2. Deste modo, acomoda-se ao real, e recolhe informação
3. Recebe informação complementar
4. Assimila essa informação, por sua integração com a informação experienciada

(ver a seguir: um modelo global e um exemplo,)

Neste último caso, a assimilação da informação é sempre feita em relação com o contexto operacional (situação), pelo que a transferência é automática, pois é uma **“aprendizagem contextualizada”**.

Quando a aprendizagem é feita em isolamento, ela fica asséptica e, portanto, inerte e com dificuldades de transferência. O aprendente tem informação válida na memória, mas não reconhece o que é significativo na situação (ou seja, o seu contexto operativo) para poder tomar decisões e agir.

(ver Cognition and Technology Group at Vanderbilt University, 1991).

Quando a aprendizagem de conceitos e factos não é acompanhada pela aquisição de um alto nível de pensamento crítico e de criatividade na resolução de problemas, o chamado *espírito arguto (sharp mind)*, essa aprendizagem não tem eficácia de uso.

A formação clássica ensina o que fazer em modelo, ou ensina o que fazer em situações controladas (situações “laboratoriais”: simulações, role playing, casos, etc.), mas não prepara para a vida real, onde o **“imprevisto espera por si, em cada esquina”**.

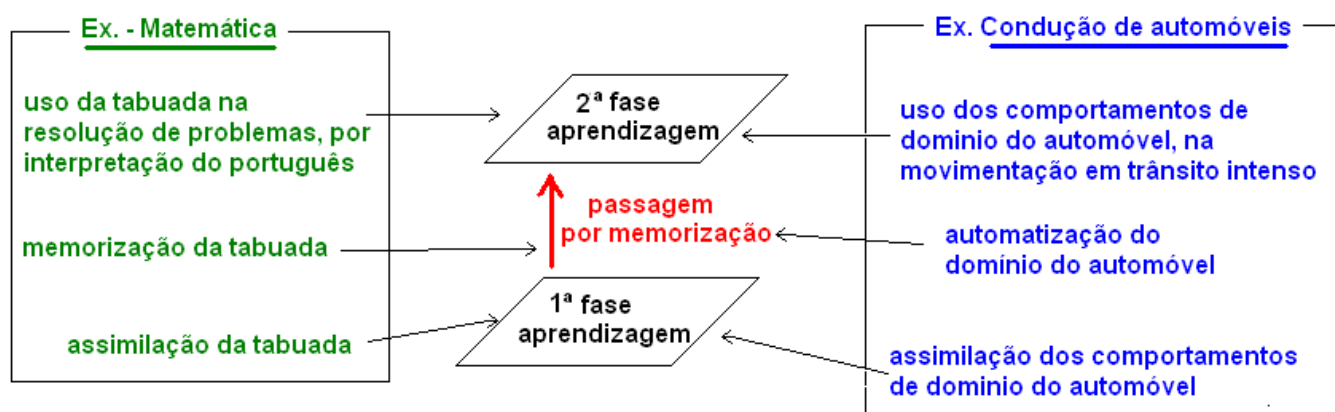
Como exemplo do “sei tudo mas, na prática, não sei fazer”:

- *Eu consigo nadar na piscina, mas na praia não sou capaz.*
- *Eu consigo liderar desde que os colaboradores não ponham problemas, queiram cumprir, e façam o que eu digo, mas quando isso não acontece não consigo.*
- *Eu consigo vender desde que o cliente venha para comprar, precise do produto e me deixe fazer o que devo. Quando isso não acontece não consigo vender.*

(Vide Nelson Trindade - Crianças, Adultos e Pedagogia Experiencial, in www.pluridoc.com e em <http://www.sociosistemas.com/Crianças.%20Adultos.%20Pedagogia%20Experiencial.pdf>)

Um modelo global – aprendizagem por camadas (layers), e dois exemplos: *matemática* e *aprender a conduzir*

Um esquema global simplificado de 2 fases complementares, poder-se-á expressar como:



É óbvio que não se pode efectuar a 2ª fase, sem a 1ª fase estar realizada, e não se pode fazer a 1ª fase na contextualização da 2ª.

Por exemplo, não se pode ensinar e memorizar a tabuada através da resolução de problemas (essa fase tem que ser realizada antes), nem se pode aprender a dominar o automóvel numa situação de trânsito intenso, pois nesta fase a condução já tem que estar automatizada.

A questão que se coloca é qual é a metodologia pedagógica a seguir durante a execução das fases.

Utilizando uma técnica de “zeroing” (ou seja, extremando posições, i.é. levando ao exagero), podemos imaginar dois casos:

- Uma pedagogia de robotização/memorização pura
- Uma pedagogia de construção de significâncias/contextualização

As teorias behavioristas da aprendizagem não dão muita atenção aos processos mentais que aí ocorrem, a ênfase é colocada “no que o aprendente faz em resposta ao conhecimento para ele transferido e aceite passivamente”.

Deste modo, a concepção da aprendizagem tem uma perspectiva individualista no sentido em que o comportamento é modificado devido ao estímulo que vem do contexto de aprendizagem.

Porém, na mesma época, John Dewey propunha uma filosofia diferente, hoje chamada construtivismo. Ele descreve a aprendizagem como um processo individual, não como algo feito por outrem ao aprendente, mas como algo que este faz.

É o conceito chamado “*aprender por fazer*”, onde a aprendizagem tem lugar num contexto de experiência total, na qual o aprendente é totalmente envolvido, numa mistura equilibrada de “*acção e reflexão*” nas consequências dessa experiência (Kuhlthau, 1993) (experiência reflexiva e pensamento reflexivo).

Se se utilizar a robotização pura como método de ensino/aprendizagem as fases seguintes só funcionarão em situações “laboratoriais” e nunca na “*vida real onde o imprevisto é a regra*”: *podem saber a tabuada mas não a sabem aplicar*

em problemas com variáveis imprevistas, podem saber guiar o carro mas não o sabem conduzir em trânsito desconhecido.

A eficácia da aprendizagem na vida real é muito pequena, o espírito crítico e o problem solving não foram desenvolvidos. Deste modo, mente não é uma mente “arguta”: hoje, a complexidade contextual e informativa do século XXI exige “sharp mind” (espírito arguto), pois a informação está nos computadores e nas redes e não, como era no século XIX na memória dos letrados.

O construtivismo considera que o conhecimento é construído com base em representações internas de experiências havidas, na sua interacção com o mundo exterior (Jonassen, 1990), construindo significâncias.

Por experiência entende-se não só a relação com o contexto físico, como também os aspectos cognitivos e quinestésicos (actos) em que o aprendente se envolve. É evidente que as características do contexto com que o aprendente se envolve (situation playing) são determinantes, mas não dominantes, na construção das significâncias e na sua memória.

Para o conhecimento ser adquirido a partir da experiência, e poder ser usado em situações similares no futuro, esta tem que ser:

- com actividades autenticas, inseridas em contextos realistas e relevantes (situated learning);
- os aprendentes têm que ter oportunidade para explorar múltiplas perspectivas sobre os conceitos.

Aprendizagem experiencial acontece quando:

Uma pessoa se envolve numa actividade, olha criticamente para trás, tira conclusões dessa análise e age a partir delas.

Com base nesta premissa Kolb (1971) propõe um ciclo de aprendizagem de 4 etapas: ***“Fazer, Reflectir, Compreender e Aplicar”***.

Com base nestas premissas a Sociosistemas baseia a sua metodologia numa sucessão de 3 fases:

1. Briefing – onde são dadas as orientações base, as premissas, as condicionantes e as potencialidades da actividade a desenvolver.
2. Actividade – fase do Agir, onde se procura compreensão, que possibilite a decisão que origine a acção eficaz solicitada.
3. Debriefing – onde são realizadas análises criticas, fornecida informação complementar e estruturadas as assimilações.