

INTRODUÇÃO

A sociedade passa por um momento de transição. Vive-se em uma sociedade onde a quantidade de informação gerada praticamente é duplicada a cada ano, conceitos tidos como imutáveis são quebrados a todo instante, novas habilidades e competências são introduzidas e outras antigas são extintas. Segundo Negroponte (1999, p. 47), o mundo digital é intrinsecamente maleável, de forma que pode crescer e modificar-se mais contínua e organicamente do que os antigos sistemas analógicos. São marcas indiscutíveis desta sociedade contemporânea a versatilidade e a velocidade, características estas que, dentre outras, permitem rotulá-la de Sociedade Digital.

Ao contrário do que se imagina o Conceito de Sociedade Digital ou Sociedade da Informação não é recente. Peter Drucker, em seu livro “The Age of Discontinuity” publicado em 1966 já fazia referência acerca de uma sociedade pós-industrial em que o poder da economia que, segundo o autor, teria evoluído da agricultura para a indústria e desta para os serviços, estava agora se estabilizando em um novo bem precioso: a informação (COUTINHO, 2011). Esta nova sociedade, fundamentada na informação – em sua maioria digitalizada – consolidou-se no final do século XX, especialmente após o surgimento da rede mundial de computadores, a Internet.

Todo período transitório é tenso. Toda mudança implica em renúncias e adaptações, em perdas e oportunidades. A quebra de paradigmas é normalmente precedida por dúvidas e desconfianças. Naturalmente tal instabilidade aplica-se também ao processo de ensino-aprendizagem utilizado nesta sociedade, assim como, no papel do professor como mediador do aprendizado.

O corrente trabalho apresenta uma reflexão sobre o processo de ensino-aprendizagem em meio a esta sociedade digital. Descreve as principais dificuldades enfrentadas pelos agentes participantes deste processo, ao mesmo tempo em que compara os métodos utilizados atualmente com os utilizados em outras sociedades, reais ou fictícias. Busca-se, com isto, aferir a necessidade de novas posturas, métodos e metodologias direcionadas à prática do ensino para que os objetivos de tal prática sejam alcançados satisfatoriamente, considerando as nuances deste novo cenário, bem como, de seus atores.

A SOCIEDADE: REALIDADE X FICÇÃO

Para a compreensão deste contexto, o artigo aborda duas ficções tidas como fantasiosas no período em que foram lançadas, mas que, ao mesmo tempo, possuem próximas semelhanças ao atual momento:

A primeira, “Admirável Mundo Novo”, livro escrito por Aldous Huxley e publicado em 1932, descreve a visão do autor sobre um distante futuro, onde as pessoas são pré-condicionadas biologicamente e induzidas psicologicamente, por meio de cursos ministrados durante o sono, a viverem em harmonia com as leis e regras sociais vigentes. A sociedade é organizada sob um sistema científico de castas. Não há vontade livre. A felicidade é alcançada através de doses regulares de uma droga, chamada “soma”, legalizada e indicada para o uso irrestrito. Na saga de Huxley, a sociedade não possui

valores éticos ou religiosos, as crianças são iniciadas à sexualidade precocemente, e o conceito de família é ignorado (HUXLEY, 1932).

Na segunda, a famosa produção cinematográfica intitulada “THE MATRIX” (MATRIX, 1999), dirigida pelos irmãos Wachowski, é possível encontrar pontos convergentes aos citados no livro “Admirável Mundo Novo”. Trata-se de uma trilogia que discorre sobre a luta do ser humano por volta do ano 2200 para livrar-se do domínio das máquinas que os utilizam como fontes de energia (cada ser humano produz, em média, 120 volts de energia elétrica), aprisionando-os em habitáculos nos campos de cultivo. Os seres humanos são conectados a um programa de realidade virtual chamado MATRIX, que simula a sociedade do final do século XX, e passam a viver neste cenário virtual enquanto seus corpos reais permanecem mergulhados nos habitáculos, gerando energia para as máquinas.

Em THE MATRIX, tal qual a sociedade idealizada por Aldous Huxley, a humanidade vive uma realidade totalmente diferente da real. Os homens gerados nas incubadoras são usados pelo sistema, assim como as castas baixas do Admirável Mundo Novo. Conhecimentos são adquiridos através do download de softwares, processo similar ao condicionamento realizado durante o sono descrito por Huxley. A MATRIX representa uma vida virtual onde todos são felizes, sensação muito parecida à produzida pela droga “Soma”. E assim, as semelhanças entre as duas sociedades fictícias continuam.

Ao se comparar estas duas sociedades fictícias à realidade da sociedade contemporânea, podem ser percebidas algumas semelhanças. Um dos principais problemas enfrentados na Sociedade Digital é o excesso de informações e a grande complexidade em encontrar o que se precisa. Friedman (2007, p. 15) aponta que atualmente vive-se um processo de “aplainamento” do mundo com reflexos na vida pessoal e profissional de cada um. Vive-se um momento de transição. Um momento de construção de uma nova sociedade, fundamentada em conceitos, paradigmas, pilares diferentes. A realidade imaginada por Aldous Huxley e pelos irmãos Wachowski possui, ao menos, um ponto de comunicação com esta nova sociedade: a desumanização do homem, a morte do indivíduo. Ao mesmo tempo em que o mundo é “aplainado” pela Internet, contraditoriamente, o diálogo e a proximidade entre os indivíduos participantes desta sociedade são minimizados. O homem está cada vez mais sozinho. A Internet elimina distâncias mas não supera preconceitos, diferenças sociais, conflitos étnicos ou lutas pelo poder. Assim como em MATRIX, vidas são digitalizadas por meio de redes de relacionamento ao ponto de confundirem-se a existência real com a virtual.

A liberdade e a individualidade são temas cruciais nas duas ficções. Em MATRIX, a busca da liberdade passa a ser o grande objetivo dos seres humanos. Em “Admirável Mundo Novo” a recusa de uma sociedade massificada onde nem mesmo o desejo de isolar-se é respeitado é a causa do suicídio de John, o selvagem, protagonista da trama. Liberdade e individualidade também passam a ser temas amplamente discutidos na sociedade digital vigente. O monitoramento constante, a classificação em perfis, a transformação de indivíduos em bits, são pré-requisitos desta nova sociedade.

Se considerado o processo de ensino-aprendizagem utilizado atualmente no ensino superior e compará-lo às técnicas e métodos utilizados nas duas sociedades fictícias supracitadas, semelhanças podem ser encontradas, conforme descrito a seguir.

O ENSINO NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

O que Aldous Huxley ou Matrix tem a ver com os atuais métodos de ensino? O fato é que a evolução da Sociedade avança numa velocidade nunca antes vista ou imaginada. Por outro lado, os métodos de educação continuam sendo os mesmos utilizados no início do século passado. Mesmo quando se busca utilizar tecnologias tais como na educação à distância ou outras ferramentas educacionais, o conservadorismo metodológico dos catedráticos das primeiras universidades é mantido.

A necessidade de mudanças no modelo educacional é gritante. Os resultados mostram isto. Cada vez mais se formam profissionais cheios de dúvidas, despreparados e com medo de se deparar com o mercado de trabalho. Foca-se na transmissão de conceitos e esquecem-se as habilidades e competências que devem ser cultivadas nos acadêmicos. Segundo Freire, (1996, p. 25), Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua própria produção ou a sua construção. Entretanto, as aulas seguem técnicas similares às utilizadas em Admirável Mundo Novo e Matrix: o condicionamento biológico e psicológico, assim como, o upload de conhecimento. O grande problema é que ainda não existe tecnologia para implantar com sucesso tais métodos.

Em virtude disto a educação deve ser vista de forma diferenciada. Faz-se necessário entender o perfil das gerações X, Y, W, Z e de outras que ainda estão por vir. Torna-se necessário atentar às suas inquietudes e dificuldades, propondo estruturas curriculares adequadas e métodos de ensino adaptados a esta nova realidade.

O planejamento didático e a discussão das políticas de ensino devem acontecer de forma colegiada, com a participação de toda a comunidade acadêmica. Em sala de aula, deve-se buscar o equilíbrio entre os vários tipos de aula: (1) Conferência: apresentação com predominância expositiva de unidades temáticas que compõe a ementa da disciplina; (2) Seminário: trabalhos em equipe apresentados pelos estudantes no qual um tema é estudado, preparado e apresentado; (3) Oficina: aula que busca colocar na prática os aspectos teóricos debatidos na conferência e/ou no seminário simulando práticas e posturas desejadas; e (4) Laboratório: atividade que pressupõe o domínio de conhecimentos e saberes básicos para articular com as habilidades e potencializar o início de hábitos e atitudes consequentes com as convicções e valores que se quer formar nos discentes por meio, especialmente, de atividades práticas em situações reais.

As estruturas curriculares dos cursos oferecidos devem possuir a flexibilidade para adequarem-se a mudanças de conceitos e paradigma que, fatalmente, ocorrerão. Estruturas curriculares longas e invariáveis

terão dificuldades de adaptação quando as mudanças acontecerem.

As novas tecnologias para a educação deverão ser empregadas, desde que utilizando a metodologia adequada às novas gerações. A educação à distância, por exemplo, não terá bons resultados se for considerada a mesma metodologia de ensino utilizada em salas de aula presenciais. A interação, motivação e a constante inovação devem estar presentes no uso de tecnologias educacionais. Um exemplo pode ser a integração de Jogos com Ferramentas de Educação a Distância, tais como o Second Life (SECOND LIFE, 2013) e Moodle (MOODLE, 2013).

Segundo Banov (2011, p. 113), ferramentas como Second Life ou similares podem ser utilizadas para o treinamento da Geração Y, visto que os participantes desta geração são, em sua maioria, jovens curiosos, flexíveis, multitarefas, comunicativos e que vivem em busca de desafios. No entanto, a mesma ferramenta não terá a mesma aceitabilidade e taxa de sucesso com gerações anteriores.

A alienação ilustrada por Huxley ou Matrix e, de certa forma, vivida pela sociedade contemporânea no tocante ao processo de ensino aprendizagem pode ser quebrada com integração adequada da tecnologia com a metodologia, desde que consideradas duas palavras-chave para o atual momento do processo de ensino-aprendizagem: motivação e personalização.

O aluno deve ter a motivação para, conforme preceitua Freire (1996, p. 25), autorizar a construção do conhecimento. Segundo Banov (2011, p. 77), os melhores resultados são alcançados quando a motivação é desencadeada por forças internas e não externas. Um dos principais papéis do professor neste novo cenário é provocar esta motivação interna de forma que o aluno autorize a própria construção do conhecimento. Para isto, o professor deve, previamente, traçar o perfil de seus alunos considerando que cada um deverá ser motivado conforme suas experiências e características específicas.

No entanto, existe uma grande complexidade em se estabelecer formas de motivação personalizada para um mesmo grupo heterogêneo. Em uma sala de aula encontram-se diferentes pessoas e, especialmente, diferentes gerações que se motivam de maneiras diferentes. Percebe-se, portanto, a necessidade do professor utilizar métodos e ferramentas que possibilitem tratar a personalização de forma menos complexa e mais adequada ao perfil de cada aluno.

A interatividade proporcionada pelas tecnologias de informação, os jogos educacionais e metodologias tais como a Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL – Problem Based Learning) podem alcançar bons resultados justamente por aproximar o aluno de sua realidade. Estas alternativas, dentre outras, devem ser consideradas como formas para se alcançar a motivação e personalização necessária para o processo de ensino-aprendizagem da sociedade contemporânea, desvinculando-se, desta maneira, do uso exclusivo das formas tradicionais de ensino.

AS INSTITUIÇÕES DE ENSINO SUPERIOR (IES)

As mudanças acima relatadas sugerem uma nova postura das Instituições de Ensino. A partir de 1997 observa-se no ensino superior brasileiro um notório crescimento da oferta educacional (INEP, 2013). Novas instituições, cursos e vagas foram criadas em todo o Brasil. A educação não presencial e os cursos superiores de tecnologia são os novos expoentes deste crescimento nos últimos três anos, com taxas superiores aos demais indicadores de crescimento da oferta.

Com o crescimento da oferta e o aumento da concorrência entre as Instituições de Ensino Superior, traz à baila a discussão em torno da qualidade do ensino, pois esta é fundamental para a sustentabilidade de todos os projetos educacionais, independente de sua natureza, modalidades ou níveis de ensino. Além disto, a qualidade do ensino superior brasileiro nunca foi tão questionada como agora, nos veículos de comunicação de massa, mas, sobretudo, pelo próprio Ministério da Educação - MEC, pois a ele cabe a função de regular, avaliar e supervisionar a oferta educacional, tendo a qualidade como um parâmetro que fundamenta atos de credenciamento e reconhecimentos de Instituições, autorização e reconhecimento de cursos superiores.

O Ministério da Educação vem, no contexto do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (Lei 10.861, de 14 de abril de 2004), promovendo a avaliação de instituições, cursos e estudantes e implantando uma política que, por um lado, concede maior autonomia para as Instituições que apresentam maior qualidade e, por outro, restringe a oferta de Instituições que não atendem a um padrão mínimo de qualidade determinados pelos instrumentos oficiais de avaliação.

A partir destes referenciais de qualidade alguns bons projetos educacionais privados firmam-se como exemplos de sucesso. São IES que começam a se despontar como boas referências no ensino superior. Estas Instituições apostam em metodologias de ensino e aprendizagem, profissionalismo na gestão acadêmica e serviços ampliados de alta qualidade para alunos e professores. Estas apostas são compreendidas como investimentos em processos de gestão acadêmica diferenciados por metodologias inovadoras, sustentabilidade financeira, acadêmica e ambiental, e clima organizacional capaz de captar e manter os melhores professores e alunos, como por exemplo, a Fundação Dom Cabral, localizada no Estado de Minas Gerais e listada no ranking do Financial Times como a quinta melhor escola de negócios do mundo.

A implantação destas novas propostas educacionais surge na medida em que se aumenta a capacidade de compreensão sobre os contextos e cenários educacionais para um novo século que se inicia, sendo imperativo para a sustentabilidade do projeto, adaptar-se às demandas dos acadêmicos por um ensino de alta qualidade, metodologias inovadoras, abordagens envolventes e infraestrutura adequada ao uso de tecnologias de ponta. Tudo isso deve estar contextualizado com um plano institucional que contemple uma proposta clara para a educação superior brasileira, objetivos e metas bem estabelecidos e conhecidos por todos os gestores da IES, uma proposta pedagógica institucional adequada aos padrões de

qualidade estabelecidos pelo MEC e à capacidade de absorção da comunidade alvo deste projeto educacional. Esta proposta deve ser compreendida e executada, em primeira instância, pelos professores e alunos da IES, pois são os principais públicos-alvo que justificam e realizam o projeto educacional a cada dia letivo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo trouxe uma reflexão sobre o processo de ensino-aprendizagem da sociedade contemporânea, comparando-o com métodos utilizados em outros cenários, reais ou fictícios, e destacando as principais dificuldades encontradas atualmente. Foram apontadas novas posturas, métodos e ferramentas direcionadas à prática do ensino no intuito de alcançar melhores resultados considerando o atual cenário, bem como, seus atores.

Destaca-se, por fim, que qualquer proposta educacional deverá considerar as características desta nova sociedade e ponderar que estas características, invariavelmente, sofrerão modificações em breve. Segundo Morgan (2009, p 15), administradores precisam desenvolver suas habilidades na arte de “ler” as situações que estão tentando organizar ou administrar. Isto também passa a ser uma verdade para as Instituições de Ensino Superior, especialmente em um ambiente instável como o atual. É fato que já se é conhecido o perfil dos cidadãos da sociedade digital, mas ainda não está claro como educá-los. Eis um dos grandes desafios deste Admirável Mundo Novo!

REFERÊNCIAS

- BANOV, Márcia Regina. Psicologia no Gerenciamento de Pessoas – 2ª ed. São Paulo: Atlas, 2011.
- BERBEL, N. N.: “Problematization” and Problem-Based Learning: different words or different ways? Interface — Comunicação, Saúde, Educação, v.2, n.2, 1998.
- COUTINHO, Clara; LISBÔA, Eliana. Sociedade da Informação, do Conhecimento e da Aprendizagem: Desafios para Educação no Século XXI. Revista de Educação. Vol XVIII, nº 1, 2011.
- FREIRE, Paulo. A Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa. 36. Ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FRIEDMAN, Thomas L. O Mundo é Plano. Rio de Janeiro: Objetiva, 2007.
- HUXLEY, Aldous. Brave New World. Londres: Chatto & Windus, 1932
- INEP. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). Censo da Educação Superior de 2013. Disponível em <http://portal.inep.gov.br/>. Acesso em 13 out. 2013.
- MODDLE: Disponível em: <http://www.moodle.org.br/>. Acesso em 12 out. 2013.
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO: Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php>. Acesso em 10 out. de 2013.

MORGAN, Gareth. *Imagens da Organização*. São Paulo: Atlas, 2009

NEGROPONTE, N. *A vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1999

SECOND LIFE. Disponível em: <http://secondlife.com>. Acesso em 13 out. 2013.

THE MATRIX ((*Matrix, Matrix Reloaded, Matrix Revolutions*)). Direção de Andrew Paul Wachowski e Laurence Wachowski, 1999.
