



# Perspectivas Educação

*a pós-modernidade*

# Educação até Séc. XIX

- ✦ Crença ilimitada na razão;
- ✦ Progresso inevitável;
- ✦ Universalização direitos;
- ✦ Educação promotora de igualdades;
- ✦ Riqueza é fruto do esforço individual.

# Cenário Séc. XX

- ★ Duas grandes guerras
  - ★ Holocausto
  - ★ Hiroshima e Nagasaki
- ★ Progresso colocado em xeque;
- ★ Miséria e empobrecimento;
- ★ Ditaduras proliferaram;
- ★ Exclusão social sem limites.

# Cenário Séc. XX-XXI

- ✦ Globalização;
- ✦ Economia base tecnológica/informação;
- ✦ Novas formas de aprendizagem;
- ✦ Reconfiguração da polaridade ocidente/oriente;
- ✦ Pós modernidade “suspende” o mundo em termos políticos, sociais, éticos e culturais;

# Palavras Chaves

✦ Aprendizado, Cultura, Informação, Conhecimento, Tecnologia, Processual, Paradigmas, Representações, Modelos Educacionais, Colaboração, Fragmentação, Ruptura, Globalização, Redes Sociais, Sustentabilidade, Transparência, Mobilidade, Ubiquidade.

# Aprender a aprender

- ✦ Pressuposto: aprendizagem não é conhecimento inato, conhecimento não “vem de fábrica”, não é “default”;
- ✦ Modelo de aprendizagem é processual
- ✦ Aprendizagem implica em temporalidade e espacialidade

Aprender é inerente ao homem

# Aprendizagem e Cultura

- ★ Cultura → Processo de perpetuação de um *modus* de ser (possível) dos homens
- ★ (Linguagem + História + Conhecimento)  
→ Representação de Mundo

Mundo humano é cultural por excelência

# Cultura

- ✦ Conhecimento → análogo, simbólico, aquele que está no lugar de outrem;
- ✦ Relação Homem / Mundo é mediada por representações linguísticas;
- ✦ Mundo não é por si só, mas é a representação que temos dele;

Cultura é uma abstração materializada



# Primeiras Questões

- ★ O que é o Homem?
- ★ O que é o Mundo?



Como o homem entende o mundo e possui consciência de sua situação neste mesmo mundo?

# O Mundo Contemporâneo

- ★ Dinâmico, Globalizado
- ★ Informação, Controle, Velocidade
- ★ Simultaneidade, Padronização
- ★ Onipresença de Recursos tecnológicos

Mundo está impregnado das  
Tecnologias

# O Homem Contemporâneo

- ★ Flexível, Universal
- ★ Cioso da Informação, Controlador
- ★ Acelerado, Padronizado
- ★ Relaciona-se com o mundo mediante as tecnologias

Homem encontra sua identidade nas  
Tecnologias

# 1ª Conclusão

- ★ Dinamismo tecnológico exige um modelo de homem aprendente
- ★ Mutabilidade do humano implica em um produto tecnológico flexível

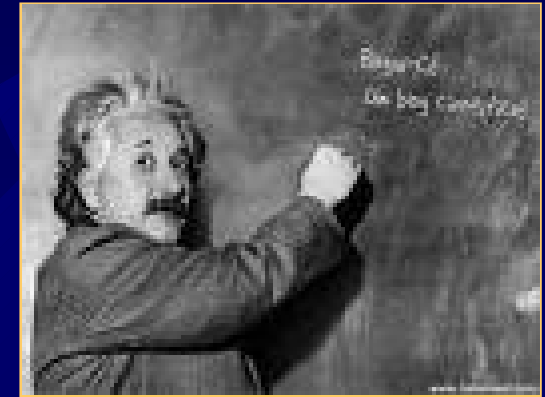
Homem e mundo alternam-se nos papéis  
de sujeito e objeto numa tensão  
constante

# 1º Problema

- ★ Como perceber os sinais das mudanças, as novas configurações de mundo?
- ★ Como abordar um novo objeto com um ferramental antigo? A mudança do objeto implica, necessariamente, na mudança do instrumental metodológico de abordagem?

# 1ª Consequência

- ★ Retomada da importância do papel da educação;
- ★ Capacitações, treinamentos, atualizações, “reciclagens”, desenvolvimento de habilidades e competências são palavras de ordem nas organizações modernas.



# Perspectiva Histórica

## ★ Processos produtivos dos últimos 6000 anos

- ★ Produção Artesanal (4000 aC -1900)
- ★ Produção em Linha (1900 -1970)
- ★ Modelos Asiáticos (1970 - ?????)



Ciclos são menores e os paradigmas se renovam numa frequência cada vez maior

## 2ª Conclusão

Paradigmas caracterizam-se pelo paradoxo da mobilidade. Sociedades exigem modelos mentais capazes de suportar as novas demandas



# Mudanças na Educação



- ★ Paradigma do aprender supera o modelo baseado no ensinar;
- ★ Desterritorialização dos espaços educacionais tradicionais;
- ★ Organizações criam seus modelos educacionais em função de suas necessidades.

# Mudanças na Educação

- ★ Novas Tecnologias implicam em novas possibilidades de transferência e produção do conhecimento
- ★ Métodos Síncronos → processos de aprendizagem convencionais
- ★ Métodos Assíncronos → processos de aprendizagem de base tecnológica

# Métodos Assíncronos



- ★ Livros, Materiais instrucionais, *e-learning*s, cursos a distância com material impresso ou pela internet (e-mail, mensagens celular, vídeo, apresentações), fóruns, lista de discussão, mídias digitais (Fitas, CD, DVD) simulação do real através de *softwares*

# Método Síncronos



- ★ Modelo convencional de aula, palestra, comunicação articulada, congressos [...]
- ★ Tecnologia Analógica como TV e Rádio
- ★ Tecnologia Digital como vídeo conferência, bate papo, ambientes virtuais de aprendizagem (EaD baseada na rede), vídeo aula ao vivo, vídeos em tempo real, [...]

# Novas Disciplinas

## ★ Psicopedagogia

- ★ Como motivar para aprender?
- ★ Como avaliar o sucesso e o fracasso das situações de aprendizagem?
- ★ Como favorecer e identificar situações de aprendizagem mais significativas?

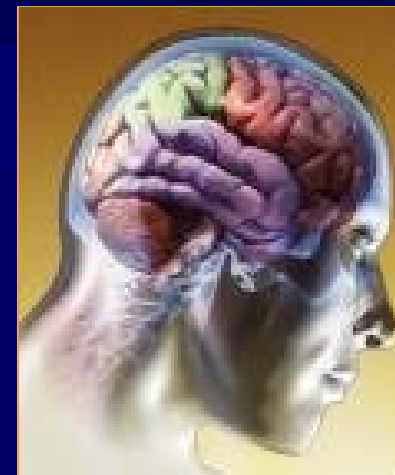


# Novas Disciplinas

- ★ Programação Neuro Lingüística (PNL)

- ★ Como explorar as potencialidades do cérebro?

- ★ Como potencializar as tarefas de assimilação e processamento neural?



# 3ª Conclusão

✦ Mundo tecnológico ganha autonomia frente ao Homem

Homem não é mais sujeito do processo,  
mas é reativo às necessidades do  
exterior

# Perspectivas

- ★ Surgimento de novos paradigmas de produção do saber e assimilação compulsória pelos espaços tradicionais de disseminação do saber, incorporando uma nova pedagogia com base tecnológica
- ★ Mudança do eixo tradicional de produção do saber centrado na *Escola*



# Perspectivas

- ✦ Uniformização cultural com perda de identidades próprias e assimilação de padrões externos ditados pelos polos de produção tecnológica
- ✦ Valorização da criatividade e superação dos modelos herméticos

# Desafio

★ Intervir de maneira intencional e contundente no processo de construção e aprendizagem de novos paradigmas, levando-se em conta que paradigma de homem está subjacente e que sociedades são capazes de construir, quem deles se beneficia e quem é excluído

# Um outro olhar

✦ “Não há informática em geral, nem essência congelada do computador, mas sim um campo de novas tecnologias intelectuais, aberto, conflituoso e parcialmente indeterminado. Nada está decidido *a priori*.” (Pierre Levy)

# ... e surge a Internet

- ✦ Páginas texto (sites, portais, conteúdo);
- ✦ Páginas multimídia (músicas, vídeos);
- ✦ *Blogs* (produções pessoais, diários);
- ✦ Listas, grupos ou fóruns;
- ✦ Correio eletrônico;
- ✦ Redes sociais, portais colaborativos;
- ✦ Ferramentas de pesquisa.

# Desafios

- ✦ Em meio à profusão de informações na internet selecionar as mais robustas, com maior poder de explicação do real, plausíveis e, a partir delas, construir conhecimento significativo.
- ✦ Não existe receita pronta. Seja capaz de construir seu caminho usando de criatividade e explorando ao máximo os recursos disponíveis.

# Desafios para a educação

- ✦ Necessidade de adaptação aos novos paradigmas;
- ✦ Instalações físicas e conectividade adequadas;
- ✦ Domínio de novas habilidades e competências;
- ✦ Mudança do ensinar para o aprender.

# Desafios para a educação

- ✦ Investimento pesado em formação e qualificação de professores;
- ✦ Relativização da “ditadura cognitiva” em favor da formação integral;
- ✦ Investimento por parte do Estado e grandes corporações;
- ✦ Ampliação e garantia do acesso a todos;

# Desafios para a educação

- ✦ Professor mais comprometido e consciente do seu papel;
- ✦ Escola enquanto prestadora de serviço;
- ✦ Comunidade mais atuante assumindo o seu papel de cliente e parte do processo;
- ✦ Mais diálogo e menos prepotência na produção do saber.



# Obrigado!

★ Páginas na Internet:

[www.asmayr.pro.br](http://www.asmayr.pro.br)

★ Contato: [asmayr@asmayr.pro.br](mailto:asmayr@asmayr.pro.br)

★ Twitter: [@asmayr](https://twitter.com/asmayr)

*Compartilhar é construir comunidades!*

*Arnaldo Mayr*