

capítulo II CONCLUSÕES DA CONFERÊNCIA APRENDIZAGEM, CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO: FACTORES-CHAVE DE MUDANÇA NA SOCIEDADE DO SÉCULO XXI

FERNANDO ALBUQUERQUE COSTA

Docente e investigador no Instituto de Educação da Universidade de Lisboa

Integrada no âmbito da dinamização do Ano Europeu da Criatividade e Inovação e partindo do pressuposto central de que a aprendizagem é um factor determinante para o desenvolvimento das pessoas e das organizações em que estão inseridas e, indirectamente, para o desenvolvimento da sociedade em geral, a conferência Creative Learning Innovation Marketplace teve como principal mérito o facto de permitir fazer um ponto de situação, nomeadamente, sobre os avanços da utilização das tecnologias de informação e comunicação (TIC) para fins educativos e formativos. Ofereceu ainda uma panorâmica alargada e consubstanciada dos desafios com que as organizações terão de se confrontar para tirarem partido do potencial criativo das TIC para a aprendizagem e, conseqüentemente, para a criação de ambientes favoráveis à inovação, mudança e desenvolvimento.

O evento contou com a reflexão de um vasto leque de especialistas nacionais e internacionais que ajudaram a reafirmar e a aprofundar os objectivos, incontornáveis, de inovação e mudança que a sociedade dos nossos dias exige e que as TIC de alguma maneira vêm reforçar, precisamente enquanto agentes facilitadores e indutores de mudança no seio das instituições.

De facto, as TIC permitem fazer coisas novas e melhorar significativamente os modos como se vive e se trabalha, mas também como se ensina e se aprende, criando condições favoráveis à transformação das práticas, frequentemente arcaicas, de gestão da informação e de criação de valor. Alinhados com a Estratégia de Lisboa (2000) estes propósitos constituem, naturalmente, a nível europeu, o estímulo para se atingirem as metas anunciadas de conduzir a Europa à liderança mundial na área da aprendizagem e da formação e, por seu intermédio, a maiores índices de crescimento, competitividade e bem-estar.

Nessa linha, o reconhecimento e a tomada de consciência da importância estratégica das TIC para o desenvolvimento económico e social, designadamente enquanto componente essencial da formação de todos os profissionais, independentemente das áreas e níveis de intervenção em que trabalhem ou das funções exercidas, acaba por ser uma ideia-forte da conferência, quer em termos de objectivos, quer em termos de resultados, isto é, das mensagens que é possível extrair do vasto e diversificado conjunto de sessões que configuraram o evento.

Da iniciativa da AIP-CE em parceria com diversas organizações e instituições portuguesas, a conferência Creative Learning Innovation Marketplace teve lugar em Lisboa, em Outubro de 2009, decorridos cerca de uma dezena de anos desde as primeiras experiências de e-Learning em Portugal, e na sequência de um outro evento organizado aquando da presidência portuguesa da União Europeia (eLearning Lisboa 2007. Delivering on the Lisbon Agenda).

Estas realizações colocam Portugal na linha da frente da discussão sobre a problemática da utilização pedagógica e didáctica das TIC, em estreita sintonia com a agenda europeia e com o conjunto de iniciativas que vão sendo desenvolvidas a nível europeu, como por exemplo a iniciativa que visa promover a reflexão sobre as competências necessárias aos contextos profissionais emergentes (News Skills for News Jobs) ou, de uma forma mais ampla, as orientações e linhas de acção da Comissão Europeia sobre as competências digitais dos cidadãos, de todos os cidadãos, para poderem usufruir efectivamente da sociedade da informação e do conhecimento (e-Skills for the 21st Century).

OBJECTIVOS E PRINCIPAIS RESULTADOS

Embora seja nesse contexto, mais amplo, que a conferência deve ser entendida, não pode ignorar-se a ligação directa do evento aos propósitos de desenvolvimento nacional, e a importância que os principais resultados poderão ter nos mais diferentes contextos, nomeadamente numa altura em que é substancial o investimento e os recursos mobilizados em Portugal, por exemplo na criação de infra-estruturas tecnológicas e em acções que visam o aumento da qualificação dos portugueses (vide, entre outros, o Plano Tecnológico Nacional, o Plano Tecnológico da Educação ou o Programa Novas Oportunidades).

É, aliás, na conjugação destes dois planos, europeu e nacional, que os objectivos da conferência Creative Learning Innovation Marketplace se situam, traduzindo-se, na prática, em três temas orientadores que aqui retomamos para estruturar e apresentar, de forma mais detalhada, as principais conclusões a que foi possível chegar com base nos relatos parciais das diferentes sessões de trabalho. Referimo-nos, em concreto, aos temas:

Tema 1 - Inovação Empresarial (Business Innovation)

Tema 2 - Criatividade e Aprendizagem (Creative Learning)

Tema 3 - Sociedade e Mudança (Changing Society)

Vejamos, para cada um deles, as principais considerações que será legítimo fazer em termos de resultados, começando por lembrar também, de uma forma sintética, algumas das questões orientadoras e os objectivos de reflexão visados.

1. INOVAÇÃO EMPRESARIAL (BUSINESS INNOVATION)

Tal como é referido na apresentação da conferência, a iniciativa New Skills for New Jobs marca hoje a agenda de prioridades da União Europeia, tornando-se central a discussão sobre as reformas necessárias, nomeadamente nos sistemas de educação e de formação, de forma a prepararem convenientemente os cidadãos para novos papéis e funções, ou seja, para novos empregos e para outra forma de abordar e estar nos contextos profissionais, agora à escala global.

Se, por um lado, a capacidade de antecipação destes novos cenários e novos contextos de trabalho, e a compreensão mais profunda das suas implicações, tornará possível uma melhor coordenação das políticas de educação, formação e emprego, parece estar subjacente a ideia, por outro lado, de que é necessário operar mudanças ao nível da própria cultura organizacional. Mudanças que parecem depender substancialmente da forma como as empresas e outras instituições, por sua vez, forem capazes de entender e lidar com a inovação. Inovação aqui entendida globalmente como factor de mudança e de desenvolvimento, mas também, de forma mais pragmática, como estratégia privilegiada para fazer face à emergência de novas áreas de negócio, novos mercados, novas profissões e, em consequência, novas exigências e competências profissionais.

Do ponto de vista dos resultados, a conferência enfatizou alguns aspectos que importa salientar e que, de alguma maneira, constituem uma visão sobre como enfrentar e lidar com esses novos desafios. Defendeu-se, em concreto, que é possível aumentar a capacidade interna das organizações através de um conjunto concertado de estratégias, de entre as quais se destacam: i) a cooperação inter-institucional e a participação em plataformas de colaboração especificamente dedicadas à inovação; ii) o investimento na investigação de processos inovadores, por exemplo em colaboração com universidades, nomeadamente através da experimentação e avaliação de novas práticas, numa lógica disruptiva relativamente ao que está instituído, mas sobretudo numa perspectiva de antecipação de problemas (open innovation); iii) a aposta na formação e desenvolvimento de competências digitais (e-Skills) em todos os profissionais, a valorização da formação específica que cada um está disposto a fazer autonomamente nesse domínio, bem como a valorização institucional das próprias carreiras na área das TIC; e, por último, iv) o incentivo do empreendedorismo como traço dominante da cultura organizacional das instituições e das empresas.

2. CRIATIVIDADE E APRENDIZAGEM (CREATIVE LEARNING)

No que diz respeito especificamente às questões relativas à aprendizagem, a conferência tinha como pano de fundo o conceito de Aprendizagem ao Longo da Vida e as orientações do parlamento europeu sobre Aprendizagem Informal e Não Formal. A proposta de trabalho para este tema tinha como linha central promover a reflexão e discussão sobre o potencial das tecnologias associadas à Web 2.0 para objectivos de desenvolvimento pessoal e empresarial, perspectivando essa discussão explicitamente em torno da ideia de criatividade.

Criatividade e Aprendizagem eram, pois, os conceitos-chave que importava discutir e relacionar, na procura de soluções alternativas (Creative Learning) ao tipo de aprendizagem que continua a ser privilegiado na escola e nos mais diferentes contextos formais de formação e desenvolvimento profissional.

Apesar de se reconhecer que as tecnologias mais recentes podem transformar (transformam já) os modos como habitualmente aprendemos, abrindo novos e excitantes horizontes, quer para os indivíduos, quer para as organizações, são ainda no entanto muitas as questões emergentes sobre como aproveitar o potencial tecnológico já disponível: Que competências críticas

são necessárias para que os indivíduos beneficiem da informação disponível na Web 2.0? Como promover e estimular a aprendizagem autónoma enquanto estratégia de desenvolvimento pessoal e profissional contínua? Como reconhecer e validar as aprendizagens que ocorrem em ambientes não-formais? Como poderão evoluir os sistemas de formação e educação tradicionais, nomeadamente, os sistemas de formação e educação a distância? Que novos ambientes de aprendizagem já foram ensaiados e com que resultados e que outros será necessário criar e desenvolver? Que configurações poderão assumir esses ambientes e que preparação específica necessitam ter os novos professores? Como implementar e sustentar redes colaborativas entre pessoas e entre instituições? Como poderão as empresas beneficiar dessas redes?

Como denominador comum a este conjunto de questões está a preocupação sobre o futuro da aprendizagem num contexto tecnologicamente desenvolvido ou, dito de outra maneira, o propósito de compreender como poderão as TIC contribuir para a aprendizagem no futuro e, bem assim, ajudar a refundar e reconfigurar a escola e as instituições de formação tal como as conhecemos.

Em termos de resultados foi visível um forte consenso em torno da necessidade de se estudar e compreender melhor a nova realidade que a Internet veio trazer nomeadamente ao nível de novos e poderosos ambientes de aprendizagem, apesar da diversidade dos intervenientes e das situações tomadas como referência.

A este propósito, é feita uma especial chamada de atenção sobre o esbatimento do papel das instituições formais de educação e de formação nesse processo, em contraponto com o cada vez maior potencial que as tecnologias colocam nas mãos de cada indivíduo para aceder à informação e gerir a sua própria aprendizagem. Um problema que acaba por ser explicado com base no efeito perturbador, sobejamente estudado e conhecido, que resulta da tensão entre o que num determinado contexto está estabelecido, e que segundo a lógica do sistema interessa preservar, e as propostas de criatividade e mudança que, em si próprias e no essencial, colocam em causa métodos de trabalho enraizados e rotinas estabelecidas.

Atribuiu-se durante a conferência, aliás, grande importância à necessidade de mudança de mentalidades sobre o que significa aprender, nomeadamente junto daqueles que mais directamente têm a ver com os processos

de organização do ensino e da formação, professores e formadores, mas também das lideranças e de outros responsáveis directa ou indirectamente envolvidos na configuração dos sistemas de educação e de formação.

A criatividade na aprendizagem surge entendida, assim, não apenas como uma alternativa aos contextos formais e escolarizados em que normalmente se aprende, remetendo para a criação de novos ambientes e espaços de aprendizagem, mas sobretudo como estratégia de inovação dos processos de organização e estimulação desses novos contextos, de forma a favorecerem aprendizagens significativas, autênticas e contextualizadas, intrinsecamente motivadas, enfim, ricas e úteis quer para os indivíduos quer para as organizações de que fazem parte:

Aprendizagem significativa, porque o conhecimento novo adquire sentido quando o indivíduo estabelece relação com aspectos relevantes da estrutura de conhecimento que já possui.

Aprendizagem autêntica, porquanto se baseia na análise de questões e problemas reais da vida em sociedade e, em particular, da vida das organizações. Aprendizagem contextualizada, pelo facto de esses problemas oferecem uma perspectiva ecológica na compreensão da multiplicidade de factores envolvidos na sua resolução.

Aprendizagem intrinsecamente motivada, pelo que significa em termos de satisfação pessoal, de activação dos processos cognitivos e afectivos e, conseqüentemente, de mobilização do esforço e perseverança necessários para que as aquisições previstas ocorram com sucesso. Aprendizagem rica, pela qualidade e diversidade de recursos de que se dispõe, quer para aprofundar a compreensão dos problemas, quer para identificar estratégias de solução alternativas. Aprendizagem útil, por oposição a um currículo em que se valoriza um conhecimento inerte e do qual não se vislumbram oportunidades de aplicação prática que vão muito além da memorização e acumulação de saberes declarativos.

O incentivo ao aparecimento de novas ideias ("boas ideias dão resultado!", como diria um dos participantes), a atribuição de tempo para as experimentar e para proceder à sua avaliação, bem como a preparação de lideranças que acreditam na criatividade como elemento crucial de mudança das instituições, foram também aspectos salientes do segundo tema da conferência e que no âmbito desta síntese nos parece importante destacar.

3. SOCIEDADE E MUDANÇA (CHANGING SOCIETY)

Considerando o modo como os factores de inovação e criatividade estão a alterar os paradigmas sociais estabelecidos, e suas respectivas implicações no que concerne a temáticas como a coesão e a responsabilidade social, a inclusão e o diálogo inter-geracional, entre outros aspectos, a conferência procurou dedicar também um momento destinado às questões, mais amplas, relativas à mudança da própria sociedade em geral.

Muito embora lhe tenha sido atribuído um espaço próprio no Tema 3 (Sociedade e Mudança), pode dizer-se que é na intersecção das reflexões realizadas nos dois primeiros temas que as questões da mudança da sociedade acabam por ser efectivamente abordadas.

Seria por um lado essa a ideia subjacente ao tri-círculo apresentado no lançamento da conferência, em que sobressai a intersecção sucessiva das dimensões consideradas relevantes para a discussão sobre a sociedade em que vivemos e onde também acabamos por encontrar fundamento para determinadas mudanças na construção da sociedade do futuro.

A interdependência atribuída à tríade composta por Inovação, Criatividade e Conhecimento, reconhecendo-se por essa via a necessidade de uma perspectiva disruptiva na transformação dos modos como se organizam os processos de ensino e de aprendizagem, a necessidade de investimento no capital humano como forma de garantir a adaptação a um mundo em constante mudança, em particular nas fases de incerteza económica como a que vivemos actualmente e, por último, a necessidade de apostar em ambientes propícios à criação de novas ideias e à sua posterior transformação em produtos de sucesso, é talvez o elemento mais saliente do ideário da conferência Creative Learning Innovation Marketplace.

É sem dúvida uma alternativa ao modo fragmentado como habitualmente estas dimensões são equacionadas e que, como defendemos noutra lugar, poderá permitir a criação e desenvolvimento de respostas mais eficazes para fazer face aos desafios da info-exclusão (o potencial das tecnologias como factor de inclusão social), mas também como alternativa às formas tradicionais, esgotadas, de organizar o currículo e estimular a aprendizagem. Como foi sublinhado no relato referente à última mesa-redonda da conferência, estamos, de facto, perante uma mudança de paradigma no que se

refere aos pressupostos de organização da sociedade, muito afastados já do modelo industrial em que se valorizava, entre outros, o capital tangível, a hierarquia, a linearidade, a eficácia e a produção em massa.

Na sociedade do futuro ganham cada vez mais importância, em primeiro lugar, o conhecimento (capital intangível), mas também valores como a criatividade e a predisposição para inovar, a abertura e a flexibilidade indispensáveis ao ajustamento de cada um às transformações que se vão operando, o trabalho cooperativo e as ligações em rede, enfim, um conjunto de dimensões que configuram não apenas o modo como vivemos, o modo como aprendemos e interagimos uns com os outros, mas também o modo como as empresas e outras instituições trabalham e se organizam entre elas, o modo como fazem face à incerteza do futuro, à rapidez do desenvolvimento tecnológico, à caducidade do conhecimento, à efemeridade das vantagens competitivas, enfim, àquilo que qualquer processo de crescimento e desenvolvimento naturalmente implica, só que agora a uma velocidade sem precedentes na história da humanidade.

SÍNTESE FINAL E PERSPECTIVAS FUTURAS

Em jeito de conclusão cremos poder afirmar-se que a conferência Creative Learning Innovation Marketplace cumpriu os objectivos propostos de estimular a reflexão e a discussão sobre os desafios que se colocam hoje à sociedade europeia em geral e, em particular, às instituições e organizações de alguma maneira ligadas aos processos de aprendizagem, sobretudo no mundo do trabalho e das empresas, mas também no sistema escolar e em contextos académicos de nível mais avançado, como no caso das universidades.

Embora se reconheça a preponderância das preocupações referentes ao contexto empresarial e organizacional, mais do que o contexto educacional e académico, parece-nos que grande parte da reflexão e das conclusões aqui apresentadas se poderão aplicar também à própria escola (aos sistemas formais de educação) considerando o principal objecto sobre o qual incidiu a reflexão (a aprendizagem) e a proximidade relativamente às questões e desafios identificados.

Os trabalhos da conferência demonstraram, aliás, uma frutuosa cooperação entre os intervenientes directa ou indirectamente envolvidos na organização (organizações empresariais, empresas, administração pública,

universidades), mas também de outras instituições de alguma forma interessadas na problemática da aprendizagem num mundo tecnologicamente cada vez mais desenvolvido.

Em termos de balanço global, tal como dissemos na Introdução, a conferência permitiu fazer um ponto de situação dos principais avanços tecnológicos e da sua utilização para fins educativos, com a apresentação e discussão de exemplos de boas práticas, nomeadamente no caso das plataformas de colaboração e das aplicações sociais que compõem o leque de ferramentas da Web 2.0, dando a indicação de que esse será uma linha de experimentação e investigação a continuar no futuro próximo.

A reflexão em torno das competências digitais dos cidadãos em geral e, em especial, de todos quantos venham a estar inseridos em ambientes de aprendizagem enriquecidos tecnologicamente, bem como as competências de auto-regulação da aprendizagem que esses ambientes implicam, sugerem, por outro lado, a necessidade de articulação entre dois mundos até aqui afastados: o da tecnologia, aquele em que as ferramentas são imaginadas, criadas e desenvolvidas, e o da aprendizagem, aquele em que essas ferramentas acabam por ser utilizadas, na maior parte das vezes sem enquadramento pedagógico consistente ou com reduzida articulação com princípios sólidos de organização sobre o modo como aprendemos.