



4

TEXTO BASE

SOFT SKILLS



Texto base

4

Learning 3.0

Andrea Volante Costa e Giselda Fernanda Pereira

Resumo

Quando nos perguntamos o que faz as pessoas serem criativas, na verdade, devemos nos preocupar como as pessoas se tornam criativas. De fato, a criatividade é uma habilidade que pode ser desenvolvida. O LEARNING 3.0 sistema de aprendizagem que ajuda as pessoas a construírem novas habilidades e identificarem seus talentos.

1.1. Você é a/o Protagonista do seu aprendizado

A revista Nova Escola convidou, certa vez, o professor Mário Cortella para uma entrevista sobre educação. Em uma de suas respostas ele explicou por que, apesar do desestímulo, professores conseguiam continuar motivados a permanecerem na carreira. Ele apresentou naquela ocasião dois importantes e diferentes conceitos: motivação x estímulo.

Para pensar a respeito dessa diferença, vamos começar refletindo sobre o que faz algumas pessoas darem o máximo de si enquanto outras procuram fazer apenas o

mínimo. Nem sempre as pessoas fazem o mínimo por não terem competência para fazerem mais. Num ambiente de trabalho, os colaboradores podem ser remunerados ou recompensados de forma adequada e ainda assim, não darão o máximo.

Sistema de recompensas, trabalhos desafiadores, colegas e condições de trabalho apoiadores podem ser vistos como estímulos. No entanto, todos os estímulos podem se traduzir insuficientes se o trabalhador não tiver motivação.

A **motivação** é aquilo que nos leva a iniciar uma tarefa, persistir, progredir e ultrapassar quaisquer obstáculos para conclusão. É o que nos disse Cortella, apesar de tão poucos estímulos e de muitos obstáculos, os professores seguiram suas carreiras com energia e persistência. Eles tinham motivação, ou seja, uma força que os faziam agir.

Assim, a motivação é algo que está em você, vem de dentro de você. Vamos discutir futuramente o que você pode fazer para se tornar mais motivado/a. Por agora, o que precisamos é que você entenda que para se tornar o profissional ou o estudante de sucesso, você precisa mais do que estímulos. Você precisa encontrar em si essa força que fará com que você tenha, de fato, sucesso.

Como afirmamos anteriormente, iremos falar sobre automotivação, mas o que você precisa fazer agora é entender a ferramenta que ajudará você na busca da criatividade. Você precisa sentir-se motivado(a) e aberto(a) para buscar a criatividade.

O primeiro passo parece simples: quebrar a resistência. Exatamente isso. Toda pessoa criativa é aberta a novas ideias e, também, à sua capacidade de oferecer soluções.

Em nossa conversa sobre o autoconhecimento, nós lhe dissemos o quanto era importante a não atribuição de rótulos. Não comece um trabalho ou uma pesquisa dizendo: “Eu não sou criativo/a.”. A imagem abaixo pode ajudar você a ser mais consciente sobre essas “verdades absolutas” que construímos ou que constroem a nosso respeito.



Figura 1.1. Rótulos (PINTEREST, 2020)

Lembre-se de que, antes de tudo, você é o/a protagonista do seu aprendizado. Você é o/a agente motivador, é quem direciona suas transformações e conquistas.

1.2. Aprendizagem prescritiva e Aprendizagem emergente

Jürgen Appelo, um desenvolvedor holandês, criou uma metodologia, **Management 3.0**, para otimizar os processos de gestão em projetos, por meio de práticas que permitissem o desenvolvimento de competências entre os colaboradores e o crescimento da empresa.

O **Management 3.0** permitiu derrubar os obstáculos no desenvolvimento de software, tornando líderes e gerentes mais ágeis. São justamente as visões desse método que podemos usar no aprendizado. Assim como o **Management 3.0** tem o objetivo de mudar a forma de atuação do líder ou gestor, pelo aprendizado de novos métodos para enfrentar desafios profissionais e gerar mais resultados, o **Learning 3.0** objetiva um aprendizado criativo, colaborativo e transformador.

Precisamos entender nosso papel como estudantes e/ou colaboradores para tirarmos proveito dentro das organizações, para tirarmos um excelente proveito dos ensinamentos e projetos.

Alexandre Magno, pioneiro do Scrum, no Brasil, apresenta uma interessante diferença entre a aprendizagem prescritiva e emergente. Vejamos os que ele escreveu:

Por aprendizagem prescritiva, quero dizer a aprendizagem que é baseada em conhecimentos e habilidades que são pré-determinados para os aprendizes, não deles. Nesta abordagem, o assunto em questão pode ser transferido da mesma forma para todos os aprendizes, como se os aprendizes fossem recipientes vazios nos quais os especialistas precisassem despejar seu conhecimento. A aprendizagem emergente é a que acontece quando ela é auto-organizada. Ela acontece em ambientes de incerteza do relacionamento entre um número de pessoas e recursos dentro de um contexto no qual os aprendizes organizam e determinam até certo ponto o processo e os destinos da aprendizagem. Ambas as formas podem ser aplicadas no produto da aprendizagem (o “o que” e o “por que”) e o processo da aprendizagem (o “quando”, o “onde”, e o “como”). (MAGNO, 2015, p. 25)

Ele exemplifica citando um professor de matemática que decide ensinar álgebra linear por pensar que é esse assunto importante. Neste caso, o produto da aprendizagem é prescritivo. Esse mesmo professor, para ajudar você na aprendizagem do tópico, ele desafia você a criar qualquer coisa que você queira para mostrar, na prática, como a álgebra linear funciona. Agora temos um processo aberto em que você poderá preparar uma apresentação expositiva ou até criar unidades para evitar curto circuitos na sua sala de aula. O processo da aprendizagem aqui é emergente.

Assim, aprender através da prática pode ajudar você a conectar a teoria. Você, como estudante criativo/a, pode integrar o conhecimento à sua vida, ir além do mero conhecimento de um assunto e encontrar novas aplicações para ele ou diferentes alternativas para entender um tema. E se você voltou àquela máxima, mas “eu não sou criativo/a!”, vou terminar com uma frase do próprio Alexandre Magno (2015, p.38): “Você é criativo apenas quando exerce algum tipo de atividade que lhe desperte alguns motivadores que precisam ser “alimentados” com criatividade.” 🤔

Percebe quando e como você usa sua criatividade na sua vida diária; o que faz você sentir uma inquietação e agir de forma criativa e use a seu favor. Por um lado, não somos criativos em todas as áreas, mas podemos buscar competência. Por outro, podemos ser competentes, sem sermos criativos. Desejamos que você, com todas as ferramentas que vamos lhe apresentar, seja capaz de executar com competência as novas e boas ideias que tiver.

1.3 Praticando o Learning 3.0

Aprendizagem vem sofrendo muitas mudanças ao longo da história. Por muito tempo, tivemos o ensino pautado por uma lógica unilateral; os professores eram os especialistas absolutos e quase nunca contestados. Por muito tempo também se pautava no “ensinar” e não no “aprender”.

Uma grande referência na Educação, Paulo Freire, em 1974, já fazia a denúncia da educação bancária, e, num outro momento, o anúncio de uma pedagogia libertadora freireana: problematizadora e conscientizadora. A concepção bancária de educação se negava ao diálogo, pois “o educador é o que diz a palavra; os educandos, os que a escutam docilmente; o educador é o que disciplina; os educandos, os disciplinados” (Freire, 2005, p. 68). O ensino atual tem caminhado para propostas que acompanham a visão freiriana, colocando os estudantes em posições de maior autonomia e valorizando a troca entre aprender e ensinar, entre professores e alunos.

Hoje é importante que os estudantes vejam a importância de assumir a responsabilidade por seu aprendizado, reaprendendo a aprender. O **Learning 3.0** significa reaprender a aprender, possibilita as oportunidades de “construir” conhecimento no lugar de adquirir. Como é dito por Magno (2015, p.88): “Afinal, em um mundo dinâmico e complexo que integra vida e trabalho, o que não faltam são oportunidades para você aprender, continuamente, em todos os lugares aonde vai, e com todas as pessoas com quem cruza.”.



Figura 1.2. Learning 3.0 (MAGNO, LINHARES, 2017, p.138)

A construção de conhecimento, no Learning 3.0, é iniciada tomando por base um problema ou desafio do mundo real, a “problematização”. A partir daí, o processo segue com a “criação de sentido”, na qual confronta-se o material e o mundo real. Esse processo tem como pontos usuais: a pesquisa, a conexão e a prática. O ciclo de aprendizado é completado depois do compartilhamento do conhecimento construído.

Alguns conceitos importantes do **Learning 3.0** estão ilustrados abaixo:



Figura 1.3. Conceitos (MAGNO, LINHARES, 2017, p.146-153)

1. **Aprenda no mundo real:** Não seja aquele que é treinado para repetir ações conhecidas; busque aprender, por exemplo, o que é necessário para fazer seu trabalho enquanto trabalha;
2. **Se aprofunde apenas no que está à sua frente:** aprofunde-se no que julga útil para executar o que é imediatamente necessário;
3. **Seja o protagonista da sua aprendizagem:** construa seu processo de aprendizagem adequados ao seu momento e ao seu contexto;
4. **Compartilhe! Essa é a melhor forma de aprender:** quando você se abre para experiências sociais e, conseqüentemente, mais oportunidades de aprendizagem surgirão à sua frente;
5. **Otimize suas redes de aprendizagem:** invista um pouco de energia em suas redes e certamente terá como retorno algo produtivo a sua aprendizagem;
6. **Ideias são tão importantes quanto experiências:** organize e conecte as informações; fonte que podem inspirar e trazer conhecimento a você podem estar em ideias de outras pessoas;
7. **Visualizar o aprendizado é melhor do que medi-lo:** busque não se cobrar pelas ferramentas de medição; prefira ferramentas que possam ajudar você a visualizar a aprendizagem;
8. **Aprenda em harmonia com seu cérebro:** entenda como o seu aprendizado ocorre fisicamente e quais são as condições favoráveis para que seu cérebro colabore com o seu aprendizado.

Depois dessas dicas incríveis, temos certeza de que você verá a aprendizagem de outro modo. O processo de aprendizagem é inclusivo e deve ser

pautado no mundo real. Você é o/a protagonista e com toda certeza, agente e beneficiário/a do próprio aprendizado.

Que tal colocar em prática todos esses conceitos?!

Referências

ANDREZA, R.; BIEGING, P.; BUSARELLO, R. (orgs.). *Metodologia ativa na educação*. São Paulo: Pimenta Comunicação e Projetos Culturais, 2017.

APELLO, J. *Management 3.0*. New York: Pearson Education, 2010.

FREIRE, P. *Pedagogia do oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

MAGNO, A., LINHARES, Y. *Learning 3.0*. São Paulo: Casa do Código, 2017.

PINTEREST. Disponível em <<https://br.pinterest.com/pin/604467581207753818/>>.
Acesso: 19 jul. 2020