

Comunidades de prática, comunidades de paixão e aprendizagem na web

Jarbas Novelino Barato
jarbas@sdsualumni.org
<http://jarbas.wordpress.com/>

Numa de suas palestras, Mário Sérgio Cortella fez a seguinte observação:

Em exposições orais, introduza um intervalo a cada cinco minutos, as pessoas de hoje não conseguem manter a atenção por mais tempo, funcionam no ritmo da televisão.

Tal observação irônica chama nossa atenção para um dos grandes problemas enfrentados pelos professores em nossos dias. Os alunos parecem ter dificuldade para acompanhar argumentações que exigem muito tempo de exposição ou estudo. Há duas tentações que precisam ser evitadas aqui:

- **Colocar a culpa na televisão**
- **Converter exposições orais em espetáculos televisivos.**

Cortella não pretende colocar a culpa na telinha. E a saída não é transferir a sala de aula para os estúdios de TV. A observação do filósofo da PUC de São Paulo exige uma análise mais aprofundada do que vem acontecendo com os modos de comunicação em nosso mundo, sobretudo nos espaços escolares.

Uma das melhores análises da situação foi realizada pelo historiador Daniel Boorstin em seu indispensável [The Image: A Guide to Pseudo-Events in América](#). Nesse livro, Boorstin mostra que os novos meios de comunicação, desde a segunda metade do século XIX, mudaram valores e modos de tratar as informações. Tudo passa a ser:

- **Cada vez mais rápido.**
- **Cada vez mais breve.**
- **Cada vez mais ilustrado.**
- **Cada vez mais imediato**

Textos longos, estudos analíticos, reflexões exigentes perdem espaço. Todos os meios de comunicação caminham nesse sentido. Mas a questão não é apenas a de exigências de mais brevidade, mais rapidez. Mudam visões do mundo. E a televisão, mais uma vez, é um bom

ambiente para ver o que anda acontecendo. Chico Buarque fez isso em uma de suas músicas:

*Os namorados
Já dispensam seu namoro
Quem quer riso
Quem quer choro
Não faz mais esforço não
E a própria vida
Ainda vai sentar sentida
Vendo a vida mais vivida
Que vem lá da televisão...*

*O homem da rua
Por ser nego conformado
Deixa a lua ali de lado
E vai ligar os seus botões
No céu a lua
Encabulada e já minguando
Numa nuvem se ocultando
Vai de volta pros sertões...*

A vida mais vivida que vem lá da televisão. Esta frase do Chico é uma síntese do tema central do livro de Boorstin. Vale mais a vida do espetáculo que o cotidiano sem sal do cidadão comum. Não vou examinar os novos valores, nem os impactos que eles trazem para o "homem da rua". Deixo isso a cargo de vocês. Registro apenas alguns pontos para não seguirmos caminhos que são muito comuns em reflexões como a que estou propondo:

- **Demonizar as mídias.**
- **Culpar os professores e/ou a escola pelos fracassos de comunicação à moda antiga.**

Uma das faces da crise comunicativa dos novos tempos é a questão da leitura. Vamos dar uma olhada no que vem acontecendo com essa habilidade básica. Plínio Fraga, em crônica publicada na Folha de São Paulo dia 02/07/08, cita alguns dados alarmantes de pesquisa divulgada pelo Instituto Pró-livro. No Brasil, cerca de **77 milhões de pessoas dizem não gostar de ler**. Razões:

- **17% dizem que lêem muito devagar,**
- **11% não têm paciência para ler,**
- **7% não compreendem o que lêem,**
- **7% não têm concentração para ler,**
- **Os demais têm explicações outras.**

Os poucos que lêem não chegam a concluir 5 livros por ano. E estes leitores, em média, não chegam a comprar duas obras no mesmo período. Minha conclusão: **a leitura está morrendo.**

Os sinais de enfermidade da leitura não são recentes. Já faz algum tempo que os diagnósticos apontam sérias crises na área. Em [Endangered Minds](#), por exemplo, [Jane M. Healy](#) mostra que as dificuldades de leitura entre os estudantes de países como EUA e França vêm crescendo desde os anos setenta. Em levantamentos feitos pela autora, professores revelam que os níveis de leitura de seus alunos estão sofrendo atrasos de dois ou três anos. Nas faculdades, professores pedem desculpas aos alunos quando têm de solicitar leitura de textos de umas duas dezenas de páginas para a aula da semana seguinte.

A leitura que está morrendo é a leitura da [Galáxia Gutenberg](#), que foi se estruturando a partir do surgimento da imprensa. Para consumir os milhares de livros que a produção tipográfica podia colocar no mercado eram precisos leitores. E esses leitores já não eram mais nem os eruditos dos mosteiros nem os lentes que, em leituras públicas, facilitavam o acesso ao conteúdo dos livros. A partir de Gutenberg, era conveniente converter a leitura num ato silencioso e individual. Tal forma de leitura exigia:

- **dedicação,**
- **atenção,**
- **concentração,**
- **tempo,**
- **interpretação.**

Um leitor de livros separa-se do mundo e cria um universo próprio e pessoal na medida em que se concentra e procura dar sentido ao texto. Essa exigência promovida pelo livro impresso trouxe muitas vantagens.

- **Generalizou acesso antes concedido apenas a uns poucos intelectuais.**
- **Possibilitou treino importante para concentração necessária no campo da produção científica.**
- **Promoveu possibilidades de desenvolvimento de capacidades analíticas.**
- **Abriu novos campos para vôos imaginativos.**
- **Popularizou a boa literatura.**
- **E muito mais.**

Leitura e discurso sistemático estão na base das construções intelectuais às quais damos o nome de cultura e ciência. Construções essas que são o principal objeto da educação. Mas com a crise que acabo de delinear parece que há um grande problema que precisa ser entendido e resolvido. Sem se tornarem senhores da ciência e cultura historicamente produzidas pela humanidade nossos alunos, como se diz popularmente, ficarão no prejuízo. O que nos sobra:

- **Insistir em práticas próprias da Galáxia de Gutenberg?**

- **Encontrar novos caminhos que continuem a garantir acesso à cultura e à ciência?**

A resposta é fácil: precisamos encontrar novos caminhos. Mas a concretização disso é um grande desafio. Uso puro e simples das novas mídias não garante sucesso. Há alguns ganhos dos livros que não podemos perder quando utilizamos as novas tecnologias da informação e comunicação (TIC's). Surge assim mais uma pergunta:

Como usar as TIC's ganhando novos horizontes de comunicação sem perder algumas conquistas das velhas mídias?

Vou sugerir algumas pistas para a construção de uma resposta para a questão, mas, antes disso, quero abordar algumas sugestões equivocadas:

- **instrumentismo,**
- **circo,**
- **diversão.**

Notas sobre os equívocos

O instrumentismo tem muitas caras. Uma delas é o culto à ferramenta e acontece principalmente nos usos da informática em comunicação e educação.

Num curso a distância que coordenei anos atrás, a instituição contratante exigiu que eu usasse determinado ambiente. Era uma ferramenta cara com módulos integrados para fórum, edição de textos, lista de discussão, chat, vídeo-conferência, além de recursos de controle e administração do curso. Insistiram para que planejasse sessões de trabalho no ambiente de vídeo-conferência.

Recusei-me. O que se podia fazer com vídeo no caso era a transmissão de falas gravadas por uma câmara fixa. Ou dito de uma outra forma: o resultado era uma aula televisada de modo amador. Aulas televisadas, mesmo que as gravações sejam feitas com três câmaras em movimento, são de uma chatice insuportável [qualquer aluno nosso é alfabetizado em TV e, por isso, não suporta televisão mal produzida]. Elas não são *televisão*. Ficou-me a impressão de que os meus contratantes achavam que simples possibilidade de transmitir imagem por meio da Web é tecnologia educacional. Basta colocar um professor na frente da câmara e levar ao ar imagem e fala.

Um exemplo gráfico do que estou procurando mostrar é uma propaganda de computador que apareceu na Folha de São Paulo em 2002. O texto principal dizia:

Para a melhor educação, exija um computador com o selo Um computador que pode enriquecer o aprendizado?

Sobre tais dizeres aparecia uma tela de computador dentro da qual uma professora sorridente apontava para um mapa mundi. Nenhuma mudança. O novo era apenas uma cena de como a velha educação pode ser capturada pelos modernos meios de comunicação.

É interessante notar que o instrumentismo é mais freqüente em representações dos novos meios em suas relações com a educação. Em outras áreas, na financeira, por exemplo, as ferramentas são apresentadas com novos formatos de organização do trabalho. O foco não é o instrumento, mas modos de organizar e facilitar as operações financeiras.

Não tenho tempo e espaço para mais analisar o instrumentismo. Em linhas gerais, ele é caracterizado pela crença de que

Basta comprar belas máquinas e sistemas (programas) para que a tecnologia entre na educação.

E o circo? E a diversão? Os novos meios são utilizados com muito sucesso no campo da diversão. Cinema, televisão e computador converteram-se em ambientes de espetáculo, adotados que foram pela indústria da diversão. Esse sucesso contaminou a imaginação dos educadores. Em trabalhos sobre TIC's que solicito de meus alunos da Licenciatura é quase certo que em algum trecho parecerá a declaração:

A EDUCAÇÃO PRECISA SER DIVERTIDA

Isso não é apenas uma crença dos meus alunos. É uma convicção cada vez maior de educadores e dos cidadãos comuns. De um lado, essa convicção reflete as velhas críticas da Escola Nova fez àquilo que ela chamou de educação tradicional. De outro lado, a mesma convicção retrata a esperança de que a educação pode melhorar se adotar os procedimentos de diversão da sociedade do espetáculo.

Mais uma vez, não disponho de espaço e tempo para ir mais longe. Mas, os equívocos do circo e diversão abrem algumas janelas para repensarmos modos de organizar informações no campo educacional.

Comunidades de prática

Voltarei ao circo daqui a pouco. Antes precisamos atravessar uma ponte: a idéia de **comunidades de prática na Web**. Há uma banalização a ser evitada, a de chamar de

comunidade qualquer iniciativa resultante da criação de uma lista de discussão ou de um site de relacionamento. Para tanto precisamos recorrer à literatura sobre o assunto.

A idéia de comunidades de prática nasceu de estudos antropológicos voltados para análises de ambientes de trabalho. Num livrinho clássico, [Situated Learning Legitimate Peripheral Participation](#), Jean Lave e Etienne Wenger caracterizam um aprender que acontece dentro de ambientes profissionais onde o saber se constrói a partir das relações sociais que se estruturam dentro de uma teia de encontros entre os trabalhadores. Comunidades de prática:

- **São movidas por interesses compartilhados.**
- **Têm como objetivo comum uma obra cuja realização depende da participação de todos.**

Não aprofundo aqui análise da obra de Lave e Wenger. E me contento em destacar apenas dois aspectos definidores das comunidades de prática: **interesse comum** e **obra coletiva**.

Pode parecer fora de lugar esta conversa sobre comunidades de prática. Preciso justificar minha escolha. Tenho visto muita gente chamar de comunidade qualquer grupo que utiliza alguma ferramenta Web para conversar. Ambientes de bate-papo (botecos concretos ou virtuais) não são comunidades de prática. Nem são comunidades de prática ambientes da Web cujo criador resolveu utilizar tal expressão para designar seu espaço. Falta em ambos os casos a construção de uma obra coletiva.

Numa conversa sobre comunidades de prática, o que mais interessa para os educadores é a questão da aprendizagem. Como se aprende em comunidades de prática?

Participando e construindo uma obra comum.

Quando estudamos autores como Jean Lave e Etienne Wenger as mensagens que mais nos chamam a atenção são as de que aprender é:

- **Um empreendimento social.**
- **Um modo de participação.**
- **Resultado de relações que se estabelecem entre parceiros na criação de um produto coletivo.**

Acho que tudo isso pode ficar melhor compreendido no próximo tópico.

Comunidades de paixão

Cruzei com a idéia de comunidades de paixão faz alguns dias. O conceito é uma invenção de [James Gee](#), lingüista que estuda vídeo-games. E a leitura de Gee me fez lembrar de uma situação doméstica. Vou narrá-la a seguir.

Dois anos atrás, era comum ver e ouvir meu filho em longos telefonemas com um menino de onze anos,aluno de quinta série. Isso não seria surpreendente se meu garoto não fosse um rapaz de vinte e quatro anos e doutorando em física teórica na USP. O que levava duas pessoas de idades e níveis educacionais tão diferentes a manter papos tão animados? Jogos eletrônicos. O menino de onze anos fazia parte de um grupo que trocava informações sobre games, numa comunidade de prática. No geral ele queria dicas sobre estratégias de jogo, sobre segredos de níveis que ainda não havia atingido, sobre detalhes que ainda não havia percebido. Depois da conversa por telefone, o diálogo prosseguia em papos acompanhados por análises dos jogos no computador.

Além de conversar com seu parceiro de onze anos, meu filho mantinha contatos, por telefone ou computador, com um extenso grupo de jovens. De vez em quando, nos finais de semana, o grupo de se reunia em encontros presenciais e passava horas falando dos games aos quais se dedicavam com entusiasmo. Ao ler Gee, descobri que meu filho pertencia a uma **comunidade de paixão**.

Voltemos a James Gee. O autor repara que os games mais populares são jogos:

- **Demorados.**
- **Complexos.**
- **Trabalhosos.**

Exigem, por causa dessas características, atividades de pesquisas e estudo para aprender regras, estratégias, perfis de personagens etc. Essas exigências acontecem porque os games têm alto nível de dificuldade e exigem aprendizagem de regras, princípios e processos bem sofisticados. Essas exigências não fazem com que os jogadores se afastem dos games. Pelo contrário! Jogos difíceis são muito atraentes. Jogos fáceis não geram comunidades de paixão.

É interessante notar que as atividades de “ensino” nas comunidades de paixão são organizadas espontaneamente. Quem quer aprender procura jogadores mais experientes. Estes, por sua vez, não se recusam a ensinar. Além disso, todos os jogadores se dispõem a passar horas pesquisando e estudando aspectos relacionados com os games. Ao observar tudo isso, James Gee fez uma pergunta que não queria calar:

**Por que as situações convencionais de ensino não têm
dinâmica parecida com as comunidades de paixão que se
organizam em torno dos games?**

Ofereço aqui um a primeira resposta:

A educação escolar que oferecemos, incluída a assistida por computadores, não se funda em interesses compartilhados, nem tem como horizonte uma obra coletiva.

As duas condições que anunciei em minha resposta são razões necessárias, mas não suficientes, para que nasçam comunidades de paixão. Algumas características de bons jogos também entram na dança. Tais características têm muito daquilo que [Mihály Csíkszentmihályi](#) chama de “experiência total”, situação na qual as pessoas enfrentam desafios que combinam, com certo equilíbrio, nível de dificuldade com capacidade de enfrentar o problema. Mas essa explicação ainda não conta toda a história. Desafios que nos atraem exigem muita imaginação de seus criadores. O velho Albert Eistein já observava:

A imaginação é mais importante que o conhecimento.

Essa frase do grande físico tem como fundo uma pergunta sobre o que é mais importante na produção de conhecimento científico. Adapto-a aqui para refletirmos sobre o que é mais importante na criação de ambientes de aprendizagem. Precisamos criar situações nas quais os participantes embarquem com o entusiasmo observado nas comunidades de prática e paixão dos jogadores de vídeo-games.

Antes de seguir em frente, volto ao circo e à diversão. Os jogos analisados por Gee não são “divertidos”. São atividades exigentes, envolventes, apaixonantes que nada têm a ver com as diversões superficiais. Não são apenas circos para distrair as massas.

Estou devendo uma segunda resposta. É justo perguntar:

O que podemos fazer em educação para que nasçam nas escolas comunidades de paixão?

Acho que ninguém tem uma resposta pronta e acabada para isso. Mas há muitas pistas que podem nos ajudar a desenhar um bom mapa para viagens pelos territórios da paixão.

A primeira pista está praticamente abandonada: simulações e modelos que permitam testar de hipóteses e construir ambientes virtuais nos quais o conhecimento ganha vida e significado. Para explicar essa pista vou recorrer à história de um projeto do qual participei, o Microguerra.

Microbiologia é uma matéria problemática. Em cursos convencionais é um conteúdo teórico, com muitos princípios cujo funcionamento é misterioso para o estudante. Uma das conseqüências do estudo da microbiologia sem experimentações que possam mostrar com funciona o mundo das pequenas criaturas é a falta de cuidado com medidas profiláticas no

campo da saúde. Para superar esses problemas, um grupo de profissionais de saúde e de criação de software iniciou a elaboração do Microguerra, um software de simulação que reproduzia possíveis relações de uma colônia de microorganismos com um hospedeiro humano. A simulação começava com escolha do microorganismo e do hospedeiro que iriam ser os atores de um drama chamado infecção. O aluno podia “desenhar” um microorganismo com características para garantir sucesso numa viagem pelo corpo humano até o melhor destino para a colônia das pequenas criaturas. Podia também “desenhar” um paciente com características marcantes do ponto de vista de maior ou menor resistência a doenças causadas por microorganismos.

No processo de invasão, a colônia se comportava de acordo com os conhecimentos científicos que tínhamos sobre vírus e bactérias. Em cada órgão ou tecido visitado, as pequenas criaturas eram manipuladas em jogos (muito parecidos com games) que simulavam as relações vitais. Não chegamos até o final do projeto; mas, nas oportunidades em que pude mostrar um demo do software em elaboração, as pessoas entravam no jogo com muito entusiasmo e interesse. Embora na época desconhecêssemos explicações como as de James Gee, estávamos trabalhando na construção de um ambiente muito favorável ao surgimento de comunidades de paixão.

O Microguerra era uma simulação na qual o aluno podia controlar mais de cento e cinquenta variáveis. Era um jogo

- **Demorado.**
- **Complexo.**
- **Trabalhoso.**

Supunha domínio de teorias, princípios, conceitos e vocabulário muito exigentes. Para jogar o jogo, o aluno teria de estudar muito mais que nos cursos convencionais.

Terminei minha história sobre o Microguerra com uma nota triste: não conseguimos produzir o jogo definitivo. Motivo: as fontes financiadoras não se dispuseram a pagar as contas. E tinham alguma razão:

Jogos que valem a pena exigem bastante investimento em sua concepção e desenvolvimento.

Games que valem a pena jogar aproveitam o potencial dos computadores na criação de mundos que funcionam de acordo com certos sonhos da ficção ou com os modelos científicos que criamos. Essa é a característica que talvez possa causar revoluções radicais em educação. Grandes cientistas como [George Miller](#) e [Alan Kay](#) já insistiram nesse ponto.

Mas a criação de tais games para a educação merece hoje pouca atenção de educadores e dos formadores de opinião.

Uma pena! Acho que os educadores deveriam insistir no assunto e colocar a exigência de investimentos em simulações complexas que pudessem gerar grandes jogos educacionais.

Mas, enquanto esperamos por jogos que valham a pena no sentido que indiquei acima, não podemos ficar parados. Há outras pistas a seguir.

A segunda pista que quero destacar às vezes escandaliza certos educadores. Ela tem uma face negativa: o **exercício da anti-pedagogia**. As TIC's têm natureza própria em termos de ambientes de comunicação. Um blog, por exemplo, é um espaço de conversa num amplo espaço chamado blogosfera. Mas alguns educadores pedagogizam os blogs e os convertem em instrumento de comunicações escritas entre professor e alunos no âmbito da classe. Esta é uma forma de domesticação de mídia. Funciona, mas o potencial comunicativo fica extremante reduzido por falta de compreensão da natureza original daquela ferramenta de comunicação. No caso, os alunos ficam privados de uma das mais importantes características dos blogs: a possibilidade de tornarem-se interlocutores na blogosfera. Ou talvez mais que isso: exercerem atividades de cibercidadania.

O básico aqui é:

Os educadores precisam, antes de usar, entender bem as virtudes comunicativas das TIC's.

Sugiro uma terceira pista. Nos novos meios ainda não surgiram obras primas capazes de aproveitar plenamente o potencial dos ambientes mediáticos criados e/ou mediados por computadores. Como observa Donald Norman:

Já é hora de artistas e comunicadores assumirem a direção do espetáculo no campo das novas mídias.

É preciso produzir obras que emocionem, envolvam as pessoas. Comunidades de paixão precisam de propostas que conquistem as pessoas. Nunca é demais relembrar o pedido de Alice em O País das Maravilhas:

Não! Não! Primeiro as aventuras. As explicações são muito desagradáveis.

Para começar a conversa

Iniciei esta comunicação com o desejo de examinar com certa profundidade a proposta de James Gee, dando muito peso à idéia de **Comunidades de Paixão**. Mas, no caminho, fui

me lembrando de muitas outras coisas que precisamos considerar em nossa busca de um uso mais rico dos computadores e da Web em educação. Com isso as provocações de Gee perderam muito de seu impacto. Mas nem tudo está perdido, pois a conversa para valer começa agora com a palavra de vocês. Julgo, assim, que não precisamos de uma conclusão. Precisamos de um princípio. Comecemos então a conversa.