

METODOLOGIAS CRIATIVAS: AMPLIANDO OS MOMENTOS DE AUTORIA DO ALUNO

Paula Carolei¹

1. INTRODUÇÃO

Um dos resultados de uma pesquisa de pós-doutoramento sobre Design de Estratégias Pedagógicas foi a construção de um Framework de metodologias criativa para apoio ações e reflexões sobre a autoria dos alunos e professores.

Esse framework foi criado a partir de uma pesquisa de dois anos em cursos de formação docente, nos quais os professores discutiam e refletiam sobre suas práticas docentes, a partir de artefatos e metodologias de Design que ajudavam na explicitação dessas práticas e na problematização sobre a adoção, incorporação e até da eficiência metodologias ativas.

Esse framework foi validado [1], teve várias aplicações [2] e agora estamos discutindo um novo ciclo interativo, com novas trilhas e ampliações, que foram incorporadas tanto pelos feedbacks da sua aplicação prática, como com o apoio de novas bases teóricas.

Vamos num primeiro momento, retomar os pontos-chave da construção do framework, detalhar as suas trilhas iniciais e depois apresentar os feedbacks que recebemos as melhorias propostas

Nessa pesquisa percebemos que, muitas vezes eles falam ou tentam seguir essas metodologias ativas com roteiros fechados ou possibilidades prescritivas sem destacar a parte mais importantes que eram as “ativações” desses alunos, ou mesmo seus comentários de autoria individual ou coletiva.

A partir de uma cartografia de controvérsias [3], levantadas na análise qualitativa dos discursos desses professores comparando suas necessidades formativas, suas práticas contextualizadas e as chamadas metodologias ativas desenvolvemos um framework que foi validado e aplicado em cursos extensão sobre formação docente no Brasil e Portugal.[4]

Uma das principais preocupações na construção desse framework inicial foi fazer a intencionalidade do professor e a autoria do aluno ser melhor explicitada para que se pudesse planejar com maior consciência o propósito e as autorias.

Também podemos apresentar outras intenções:

¹ Unifesp. E-mail: pcarolei@unifesp.br

- Conhecer as diversidades e complexidades da atuação/criação do aluno e seu papel estratégico nesses processos autorais.
- Conhecer a importância e as possibilidades da dimensão coletiva e social tanto como contextualização cultural, quanto como trabalho com a diversidade, inclusão e transformação social.
- Apoio à construção de espaços e cenários, físicos, digitais ou simbólicos como espaços de experimentação, atuação e vivências.

O framework foi dividido em trilhas, que, na verdade, são possibilidade de momentos de autoria e ativação do aluno. Mas essas trilhas não são caminhos únicos que devem ser seguidos linearmente como uma sequência, mas são exemplos complexos, de dimensões possíveis que podem ser adaptadas e aprofundadas à medida que o desenho dos dispositivos e ambientes é concretizado pelos professores e, também, podem ser combinadas e recombinadas.

Na primeira versão tivemos as seguintes trilhas:

1) Trilhas de projetos e investigação

Este percurso centra-se na investigação-ação. Propõe no aluno, uma postura investigativa para compreender fenômenos ou propõe investigação como estudos de caso ou a construção de produtos. O que importa é o desenvolvimento de que parte da observação, coleta de dados, construção e reconstrução de modelos e abstração ou prototipação de soluções tecnológicas, e transformando o processo de ensino-aprendizagem num ato de construção de ciência.

Momentos de autoria que podem estar presentes neste percurso:

- Observação/Conhecimento/Exploração.
- Problematização.
- Busca de modelos/referências anteriores.
- Organização das referências.
- Questionamento desses modelos.
- Construção de Hipóteses, propostas, solução.
- Prototipagem.
- Testes, recolha de dados.
- Iterações.
- Análises
- Apresentação/divulgação

2) Trilha imersiva e lúdica

O objetivo deste percurso é promover atitudes exploratórias, criar hipóteses, experimentar vários caminhos, cometer erros sem medo. É o aprender brincando. Essa trilha pode ter momentos de:

- Criação e exploração de micromundos
- Convite à aventura
- Manipulação de cenários imersivos
- Experimentação de várias agências com jogador
- Mapeamento da experiência
- Aprender com o "erro"

3- Percurso prático e experimental

Esta trilha tem um foco em ações práticas que podem estar relacionadas com a aplicação de conceitos ou atendimentos em contextos profissionais ou no desenvolvimento formas diversificadas de experiências e simulações, quer sejam físicas e dependam da manipulação de materiais, quer sejam práticas conceptuais e epistémicas, em que o foco é criar situações e modelos imaginários em que os conceitos e modelos possam ser testados como práticas que explicitam as formas de conhecer. É interessante também nessa trilha discutir se a prática é uma aplicação de conceitos anteriormente apresentado por uma exposição, ou ela acontece antes, ajudando o aluno a delimitar e reconhecer os conceitos no momento da prática. Assim podemos apresentar vários movimentos possíveis, tais como:

- Contextualização da atividade profissional
- Aplicação de conceitos
- Experimentação de conceitos
- Descrição de conceitos a partir da experimentação
- Momentos de preparação
- Materiais utilizados
- Momentos de manipulação
- Momentos epistémicos e reflexivos

4) Trilha de intervenção colaborativa e social

Esta trilha serve para ajudar a propor atividades de ensino que sejam de extensão, além da sala de aula e tenham referência e impacto social, ou mesmo alguma relação com a comunidades locais e/ou preocupação com as emergências sociais, envolvendo dimensões de escuta, participação e autoria colaborativa. Esta trilha pode ter:

- Momentos de escuta social. (Empatia e Alteridade)

- Criação de vínculos
- Mapeamento contextual inicial
- Problematização coletiva
- Momentos de tomada de decisão coletiva
- Criação de visualização coletiva
- Criação de produções coletivas
- Visibilização dos atores sociais
- Apoio à sustentabilidade
- Disseminação

5) Trilha analíticas e argumentativas.

É a trilha na qual o aluno trabalha com dados para tomadas de decisão e construção de argumento. O foco é na autoria como seleção, organização e visualização de dados, para fundamentar propostas, análises, escolhas, tomadas de decisão e argumentos. Essa trilha pode ter esses momentos:

- Mapeamentos diversos e exploração de dados para problematização
- Criação de uma proposta de análise, com hipóteses explícitas
- Coleta e/produção de dados
- Justificativa das escolhas em cada momento de recorte e refinamento dos dados
- Exercício de várias formas de visualização e apresentação de dados
- Convite ao debate/diálogo a partir das controvérsias evidenciadas

6) Percurso dramático e expressivo

Este percurso centra-se na criação expressiva, quer com materiais diversos, quer com o corpo, a voz, ou mesmo representações virtuais como os avatares. Destaca a importância dos processos de expressão, representação e projeção. Assim, apresentamos algumas dimensões possíveis:

- Experimentação de materiais construtivos
- Momentos "mão na massa"
- Criações artísticas diversificadas
- Auto-representação: Auto-retratos
- Representação de pessoas, situações e contextos
- Expressão de emoções

- Explicação de conflitos e emergências sociais
- Criação/estórias vivas
- Emergência do imaginário e do simbólico com espaço projetivo e criativo
- Trabalho com o corpo
- Avaliação e próximos passos

2. Metodologia

A abordagem da investigação foi qualitativa, uma vez que procurou explicitar, qualificar e melhorar acções complexas da formação em investigação a partir de uma proposta de intervenção como dispositivo formativo e ato curricular. [6] [7]

O artefato foi utilizado em duas formações online sobre Planeamento Pedagógico e Design de Aprendizagem. A primeira foi alargada a 35 professores do ensino superior que fizeram o seu planeamento visual tentando usar o artefato para criar propostas mais ativas e criativas e a segunda a professores em Portugal que detalharam a utilização do artefato e o impacto na reflexão sobre as suas práticas.

Os dados recolhidos foram:

- Propostas de planeamentos pedagógicos construídos com apoio do framework.
- Avaliação Reflexiva: foi proposta uma avaliação reflexiva tanto sobre a participação no curso quanto sobre os projetos criados, destacando se o artefato apoio e como a ideia das trilhas criativas ajudaram na reflexão e/ou ampliação da sua prática a da preocupação com a autoria do aluno.

3) Resultados e Análise iniciais

O que observamos nos planos a na reflexão foi que, descrição das prática, apoiado pelo framework, que ajudou o professor a descrever suas intencionalidade e o que ele esperava desenvolver de competência/autoral nos alunos. Os planos ficaram bem descritos e essa percepção foi confirmada na avaliação reflexiva e, mais de metade dos participantes dos cursos destacaram que ficaram mais conscientes sobre a intencionalidade e a importância de explicitá-la.

Assim, inferimos que o framework ajudou a diminuir a idealização do planeamento pedagógico, conseguindo propostas mais tangíveis e concretizáveis.

Também apareceu na maioria das reflexões essa ideia que as metodologias não são prescritivas e que há uma possibilidade de criação e adaptação, embora também houve diversos relatos de que essa percepção causou também uma certa angústia, pois o roteiro prescrito e validade que aparecem nos manuais de metodologias ativas dão uma certeza

segurança de seguir um proposta e, ao mesmo tempo isso gera limitações. Sentiram que o framework liberta, mas ao mesmo tempo gera insegurança de algo que nunca fizeram e admitiram ter dificuldade com propostas muito abertas. Poucos destacaram as dimensões mais sociais e coletivas do framework.

Podemos analisar esses resultados reforçando que um percurso formativo que o professor percebe que a metodologia ultrapassa a lógica prescritiva, normativa ou instrumental, mas assumir uma atitude em constante movimento, plural, aberta, inacabada, dialógica como propões Santos [8] é algo muito desafiador e uma postura aberta e em rede precisa de uma rede de apoio que um único artefato não dá conta. Pudemos experimentar com os professores processo iterativos, ou seja, de algumas reformulações e aprimoramento das suas propostas práticas, o que não costuma ser comum. Essa ideia de fazer várias versões ou de uma prática que se atualiza é um avanço.

O uso do framework contribui para um processo de Design de Currículos e de ações pedagógicas como um processo de ajudar a tornar visível a aprendizagem e o ensino, facilitar tanto a reflexão desses processos como seu constante aprimoramento. O framework pode contribuir para a problematização, a explicitação, a reflexão e o apoio à tangibilização.

Sobre a autoria do aluno o framework ajudou bastante na consciência de possibilidades de um fazer discente. Mas os professores ainda se mostraram muito inseguros especialmente nas trilhas mais lúdicas, práticas e colaborativas. Mesmo as ações investigativas e analíticas, dizem que há muitos alunos e a quantidade de conteúdo cobrada é muito grande e que, por isso, é muito difícil de atuar de forma investigativa e criativa e que, muitas vezes, acabam retornando ou escolhendo modelos mais expositivos, depois de experiências frustrante ou dos limites encontrados no contexto, seja pelo número de alunos, pela limitação espacial/material ou pela limitação temporal diante da cobrança do conteúdo a ser ensinado.

Outra dificuldade apresentada pelos professores, especialmente depois da pandemia, foi um total desinteresse e vários graus de sofrimento por parte dos alunos que não são facilmente despertados pelo prazer de conhecer, por mais ativa e participativa que seja a metodologia, muito estão apáticos e sem um propósito com capacidade de projetar

Diante dessa análise e da limitação que vários professores relataram, resolvemos criar duas novas trilhas, que teria ativações mais pessoais e estruturadas a ajudariam nos primeiros passos desse professor em direção a autoria do aluno, ou mesmo, em

alternativas para contextos mais limitantes. Muitos professores ainda relatam ser muito desafiador não trabalhar a exposição.

Então criamos uma trilha expositiva, não como apoio à comunicação e organização do professor, mas com destaque para o que é transmitido como um passo de valorização do conteúdo pelos alunos.

Laurillard [9] destaca que aprendemos a partir de aquisição de conhecimento, investigação, prática, discussão e colaboração.

Na primeira versão do nosso framework[10], que foi aplicada com 124 professores, contemplamos esses movimentos de investigação, prática e colaboração descritos por Laurillard [11] e até fomos mais além, na medida em que a trilha investigativa não apenas considera o processo de investigação como apoio à explicação de conceitos e fenômenos, mas toda apresentar também a dimensão de construção projectual e de solução tecnológicas que envolve dimensões como, desenvolvimento de projetos, prototipação e iteração. A trilha prática também não se limitou apenas concretização ou manipulação, mas apresentou com possibilidades práticas a simulação e as chamadas epistêmicas [12]. A dimensão colaborativa, também vai além de trabalhar juntos, mas desenvolve um aspecto tanto de identificação das emergências sociais como da proposição de projetos que reverberem numa ação na comunidade. Já a dimensão da discussão proposta por Laurillard [13] até aparece como na trilha analítica com uma preocupação argumentativa e de valorização e explicitação de dados, mas falta elementos dialógicos e empáticos que são necessários na construção dialógica.

A dimensão de aquisição, como um processo de retenção da transmissão cultural e que, geralmente aparece como no instrucional expositivo que ainda domina o ensino mundial, pode ser revisitada e ampliada a partir da autoria do aluno, que diante desse transmissão não permaneça apenas como um receptor acrítico que apenas consome a informação, mas compreende a natureza do conhecimento transmitido e o valoriza e contextualiza a partir das suas vivência, sendo assim, atualizamos o framework com essa trilha expositiva, destacando a natureza da transmissão que pode se desdobrar em autoria para o aluno.

4) Nova Iteração e proposta do Framework

A trilha expositiva apresenta várias possibilidades de transmissão:

- Transmissões tradicionais que são aspectos culturais e até ritualísticos característicos de determinados grupos sociais e representante de territórios que criam vínculos de memória

e pertencimento a uma comunidade. Para promover a autoria do aluno é importante que os alunos tenham espaço para perguntar, questionar e até contar sua versão sobre essas tradições, mas sempre com respeito e ética com valores sociais.

- Narrativas situacionais: são as exposições em que se contam casos, vivências como possibilidades, fatos, pontos de vista e até contextualização de fatos e conceitos. A narrativa é uma poderosa estrutura de organização de conceitos e exemplificações que ajuda tanto a criar vínculos e apresentar versões como também pode ser diretiva e persuasiva, pode dar espaço a polissemia dos imaginários ou podem vender ideias redutoras. Os alunos podem ser convidados a discutir essas narrativas com perguntas retóricas que os coloquem naquelas situações e os convidem a questionar, se posicionar.

- Explicação de conceitos: os conceitos podem ser apresentados a partir dos seus modelos e premissas numa organização lógica expositiva, mas é importante que não apenas seja não uma exposição dogmática, ou seja, uma apresentação do conceito como uma verdade pronta e acabada e não como uma construção. Por isso, muitas vezes, é importante que se apresente dados, premissas e os contextos na qual aquele conceito foi proposto ou delimitado. Para promover a autoria do aluno, é importante que ele possa apresentar suas explicações e dúvidas, exercitando essa explicitação e atualização de modelos.

-Explicação de fenômenos: assim como os conceitos, a explicação de fenômenos também pode uma construção abstrata, pois nem todo fenômeno é diretamente observável, e a explicação é um modelo construído a partir de dados. É interessante convidar o aluno a explicar os fenômenos, não reproduzindo a mesma explicação, mas a partir de dados.

- Exemplos e ampliação de repertório: muitas vezes, expomos obras e exemplos de criações e artefatos culturais, ou de processos relevantes e interessantes. Nesse caso, é importante, para desenvolver a autoria do aluno, pedir que ele compare ou contextualize esses exemplos e processo ou destaque padrões e valores.

- Exposições com curadorias explícitas: uma forma de expor também é selecionar obras materiais como uma coleção que devem acessar numa sequência e conhecer ou atribuir alguma forma de valor.

- Sequências, percursos e trilhas: as aulas ou recursos podem ser um conjunto de apresentações na qual o aluno segue uma sequência proposta pelo professor, ou há vários percursos e trilhas alternativas nas quais o aluno pode escolher seu grau de participação. Geralmente essa escolha do aluno pode ser acompanhada pelo professor, especialmente se ocorrer em plataformas digitais, mas é preciso ficar atento ao que o aluno faz e se ele

é apenas direcionado pelo algoritmo das plataformas, ou realmente escolhe o que quer acessar a partir de recomendações.

Um professor também pode expor questões e provocações, pode ajudar a destaques de relações e apresentar sínteses para ajudar na compreensão de fenômenos complexos. O desafio é questionar e provocar, sem direcionar ou reduzir, as sínteses podem ser mais provocadoras, destacando os pontos de divergências e convergência e não tentando determinar verdades absolutas.

Além da trilha expositiva, um outro aspecto do aprendizado que aparece como negligenciado, especialmente quando o foco é o conteúdo, mas se destaca e aparece quando se discute a importância de competências socioemocionais e os desafios atuais com a saúde mental dos alunos, que é uma trilha mais contemplativa da vida, que nos ajuda no processo de consciência e projeto de si.

Pouco se fala do trabalho de si, mas eles tem sido cada vez mais demandando diante dos desafios atuais que temos vivido.

Por isso, destacamos a importância de uma trilha de contemplação que traz como dimensões:

- Observação ativa: no qual observamos nosso contexto e vivências, de uma forma contempl(ativa), ou seja, temos que “sair do automático” o sentir mais, ampliar nossos canais sensoriais e até buscar estados meditativas, para perceber outras coisas e ampliar nosso olhar.
- Imaginação ativa: estratégia de deixas o fluxo imaginativo e escrever livremente, como se fosse uma conversa com nosso inconsciente. É uma técnica descrita pela psicologia analítica [14] que nos ajuda a conversar com nosso imaginário.
- Fotografia e registros visuais contemplativa ao fotografar formas críticas ou belezas diversas, ou mesmo desenhar ou qualquer ação criativa estamos despertando sensações e percepções.
- Registros de ideias e sentimento: especial de forma escrita como diários, que podem ter diversos formatos e suporte, ajudam a organizar ideia e sentimentos, ajudam no processo reflexivo e criativo e deveria ser uma prática constante de escrita de si.
- Percursos e trilhas experienciais: caminhadas contemplativas, exploração e descobertas em espaços cotidianos e urbanos é fundamental para a saúde mental. Você vivenciar territórios ajuda a se reconectar com a cidade e vivenciá-la como forma de aprendizado

cultural e social, mas, acima de tudo, te reconecta com o seu “locus” e gera ou fortalece vínculos [15].

- Escritas vivenciais (Escrevivências): além dos registros de ideia e sentimentos, podemos descrever processos, práticas e projeções profissionais, descrever experiências e vivências, isso pode ampliar a consciência inclusive que proposta de atuação no mundo [16].

- Coreografias e ativações corporais: dançar e ativar o corpo também é uma prática contemplativa que nos ajuda no autoconhecimento.

- Autogestão: saber se autocontrolar e avaliar é fundamental, não como uma lógica repressiva, mas como um processo de reflexão e conscientização sobre seus atos e impactos, seus sentimentos e propósitos. O projeto da Escola da ponte [17], destaca diversos dispositivos de autogestão como forma de acompanhar seus processo e projetos.

- Projetos de vida: é algo muito falado no Brasil e está presente nas propostas curriculares como algo que o aluno, precisa trabalhar. Mas projetar o seu futuro é muito mais do que intenções vazias e exige uma construção de autonomia que exige muita provocação, reflexão, ações projetiva e reflexiva, para que esses projetos reflitam seus desejos e se construam planos tangíveis e realizáveis, não limitantes, mas referenciados em possibilidade concretas e ações transformadoras.

Essas duas últimas trilhas, ainda formas construídas a partir de referenciais teóricas [18] [19] e foram validadas com um grupo de 12 professores como, para os quais perguntamos se essas trilhas são pertinentes aplicáveis com uma escala likert.

Todos os itens foram considerados pertinentes, com 100% de concordo parcialmente ou concordo totalmente, mas nos comentários houve vários destaques especiais para a trilha expositiva como primeiros passos para concretizar essa autoria, já a trilha contemplativa, apesar de reconhecerem a importância destacam a dificuldade de relacionar com conteúdo e que, portanto acham que essas trilha faz mais sentido para promover disciplinas que são mais orientadoras de carreira em mentorias.

5 Próximos passos

Vamos aplicar esse framework [20] em um curso de formação docente e, com os feedbacks, fazer um novo ciclo iterativo com exemplos em vídeos e propostas de atividades, em diferentes áreas de conhecimento.

Muitos feedbacks demonstram que muitos professores apresentam como barreira a autoria do aluno a natureza do seu conteúdo e área do conhecimento, sendo assim, é

importante buscar exemplos práticos de vivência de autoria do aluno nas mais diversas metodologias.

Percebemos que ainda não é fácil o professor lidar com um framework, que é um modelo abstrato de apoio e que, por isso, seja interessante mais exemplos práticos que, inclusive, possam ser compartilhamentos de experiências desses professores com a apresentação de atividades e resultados mais autorais dos alunos. Mais do que repostas de eficiência das metodologias ativas a partir de resultados de retenção ou repetição dos conceitos aprendidos, precisamos de explicitação e exemplos de atividades autorais nas quais os alunos demonstrem produção a partir desses contextos, mais do que aplicando, mas contextualizando e propondo, num processo de melhoria pessoal e social, e se criem redes de apoio docente para a melhoria dos processos educacionais.

6. REFERÊNCIAS

1. Carolei, P. (2021). *Creative Methodologies: Designing a Framework for Teacher Reflection and Authorship*. EDEN Conference Proceedings, 1, 503-51.
2. Carolei, P. (2021). *Creative Framework Methodologies: Application and Improvement of Teacher Authorship*. In A. Afonso, L. Morgado, & L. Roque (Eds.), *Impact of Digital Transformation in Teacher Training Models* (pp. 196-210). IGIGlobal.
3. Latour, B. (2012). *Reagregando o social: uma introdução à teoria do ator-rede*. Edufba; Edusc.
4. Carolei, P. (2022). *Educational Design Approaches and Their Contribution to the Reflection of Teachers' Pedagogical Practices*. In 14th International Conference on Education and New Learning Technologies, 2022, Palma (pp. 9921-9935).
5. Carolei, P. (2021). *Creative Methodologies: Designing a Framework for Teacher Reflection and Authorship*. EDEN Conference Proceedings, 1, 503-512.
6. Dresch, A., Lacerda, D. P., & Júnior, J. A. V. (2015). *Design Science Research: Método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia*. Bookman.
7. Santos, E. (Ed.). (2015). *Autoria em rede*. Revista Diálogo Educ, 15(45), 515-536.
8. Santos, E. (2014). *Pesquisa-formação na Cibercultura*. White Books.
9. Laurillard, D. (2012). *Teaching as a Design Science*. Routledge.
10. Carolei, P. (2021). *Framework Metodologias Criativas*. Recuperado de <https://view.genial.ly/6437028a34400300186ac161/guide-framework-projetos-criativos>
11. Laurillard, D. (2012). *Teaching as a Design Science*. Routledge.
12. Araújo, A. O. (2008). *O uso do tempo e das práticas epistêmicas em aulas práticas de química* (Dissertação de mestrado). Faculdade de Educação, UFMG.
13. Laurillard, D. (2012). *Teaching as a Design Science*. Routledge.
14. Jung, C. G. (1984). *A dinâmica do inconsciente*. Vozes.
15. Maffesoli, M. (1998). *O Tempo das Tribos: O declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Forense Universitária.
16. Santos, E. O. (2023). *Escrevivências ciberfeministas e ciberdocentes: narrativas de uma mulher durante a pandemia Covid-19*. Pedro.
17. Pacheco, J. (Ed.). (2010). *Escola da Ponte – Formação e Transformação em Educação*. Vozes Editora.
18. Laurillard, D. (2012). *Teaching as a Design Science*. Routledge.
19. Cavalcanti, C. C. (2022). *Aprendizagem Socioemocional com Metodologias Ativas: Um guia para educadores*. Saraiva.

20. Carolei, P. (2023). *Framework Metodologias Criativas Versão 2*. Recuperado de <https://view.genial.ly/643719ac7736180019066e5e/guide-copia-framework-projetos-criativos>