



MÉTODO MUTANTE: EDUCAÇÃO E CRIATIVIDADE

SIBELE DA SILVA LANGE REPENNING ;MARTA ROSECLER BEZ

RESUMO

O presente trabalho traz como tema central os domínios da Indústria Criativa - IC na prática docente. Os setores criativos têm muito para contribuir na educação, principalmente quando se aborda novas formas de ensinar. A Indústria Criativa é composta pelos setores criativos, como publicidade, editoração, entre outros. Para este trabalho, os setores foram nomeados de domínios, em que têm em seu cerne, a criatividade. Para aulas mais criativas, o objetivo geral foi criar um método de ensino com base nos domínios da Indústria Criativa. Parte-se dos seguintes objetivos específicos: apresentar um plano de aula e buscar aporte teórico na Indústria Criativa e educação criativa. A metodologia aplicada foi a pesquisa-ação, além de múltiplas técnicas de coleta, como observação-participante, questionário e fotos. Utilizou-se a técnica de Bardin para análise de conteúdo. Dessa forma, é possível observar comportamentos, que talvez de outra maneira, não fosse possível apurar. Essa pesquisa contemplou uma formação docente, para uma amostra composta por 9 professores de diferentes cursos e níveis, de uma instituição de ensino na cidade de Porto Alegre, Rio Grande do Sul. Conforme os resultados encontrados, o método criado, chamado de Método Mutante, permitiu que as atividades acontecessem de forma mais interativa, levando os docentes a uma nova experiência em sala de aula. As respostas do questionário aplicado após a formação, constataram suas opiniões. Concluiu-se, que o método pode ser adaptado para qualquer nível de ensino, gerando soluções criativas. O plano de aula foi fundamentalmente estratégico, para que fosse possível usar os domínios na prática docente.

Palavras-chave: Ensino; Aprendizagem; Inovação; Prática Docente; Indústria Criativa

1 INTRODUÇÃO

Ser criativo em sala de aula é grande desafio, principalmente para professores que não tem essa capacidade criativa desenvolvida. Não existe fórmula, mas sim caminhos possíveis para apoiar os docentes. Sendo assim, o plano de aula é a ferramenta mais conhecida para planejamento, portanto, a criação do método Mutante está contida nela, possibilitando reconstruir uma aula criativa, exercitando nos alunos suas competências para a vida e sociedade.

Nunca se abordou tanto o futuro profissional e educacional como agora, aonde a mesmice e o tradicional perdem força, e a criatividade e tecnologia invadem todos os espaços.

Os profissionais do futuro estão hoje na sala de aula, sendo preparados para o mercado, portanto a necessidade de desenvolver competências para novos desafios no mundo do trabalho, exige capacitações docentes enfocando o lúdico e a cultura, de forma estimulante. (MINELLO, 2006; PACHECO, 2009; ROVER; CARVALHO, 2006; UNESCO, 2013).

A pedagogia cultural está tão presente no cotidiano da sociedade, que recai em lições de aprendizado em que levamos para uma vida. A TV, filmes, cinema, jogos, viagens, museus, livros, tudo expressa cultura e são esses elementos que se aproximam da Indústria Criativa.

A Indústria Criativa, composta por seus setores criativos e com potencial econômico, têm como base a criatividade, em que se gera um produto, como um bem ou serviço (REIS, 2012). Exemplo de setores: publicidade, mídias e propaganda, editoração entre outros. Usar os domínios da IC, assim nomeados para este trabalho, significa usar artes cênicas, música, vídeos, fotografia, ou qualquer outro, como base para as aulas.

O objetivo geral foi criar um método de ensino como apoio, com base nos domínios da Indústria Criativa - IC, para um fazer pedagógico mais criativo. O trabalho teve como desdobramentos: apresentar um plano de aula, e buscar aporte teórico na Indústria Criativa e educação criativa.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

O método Mutante, inspirado nos super-heróis é composto por 4 bases com suas respectivas perguntas norteadoras advindas das habilidades ou aspectos físicos desses heróis. Chamado de Mutante, por ser capaz de ser aplicado em qualquer nível de formação, ele se projeta em um plano de aula a ser seguido.

A primeira base construída a partir do aporte teórico entre Indústria Criativa e educação criativa, chama-se base dos domínios da Indústria Criativa. Esta base corresponde às expressões culturais como: revistas, museu, vídeos, teatro, desenho fotografia entre outros. Como ela é a principal base, a Mística é a personagem que inspirou essa base, pelo fato de poder se transformar em qualquer pessoa. A Mística é um personagem que faz parte dos *X-Men*, que nasceram com mutações genéticas que lhes dão poderes. Assim, a pergunta norteadora dessa base no plano de aula será: Qual domínio será incorporado?

A segunda base corresponde à aprendizagem. Ela tem como palavras-chaves, formação contínua, aprendizagem significativa, interdisciplinaridade, capacidade criativa e interação social. O Noturno é um personagem, que embora seja feio e cause estranheza, ele é um super-herói bom. Logo, deve-se aprender a lidar e aceitar o diferente. A pergunta norteadora será: qual será o aprendizado a ser gerado?

A terceira base é a lúdica e se relaciona com o Batman, pois ele é o mestre da tecnologia, e dependendo da situação ele usará uma determinada tecnologia a seu favor. A pergunta norteadora que surge é: qual estratégia lúdica pode ser utilizada?

A última base chamada de curricular, tem em seu cerne o desenvolvimento de competências, segundo o PPP – Projeto Político Pedagógico e aporte teórico. No processo de análise dos super-heróis, o Quarteto fantástico foi o que mais se aproximou das características dessa base. Um curso é estruturado com várias unidades curriculares, assim como o Quarteto fantástico é composto por seus 4 super-heróis, e dele surge a seguinte pergunta norteadora: quais competências serão desenvolvidas?

Trabalhos correlatos foram estudados, afim de entender como outras pesquisas poderiam subsidiar este estudo, relacionando teoria e prática. Bez (2013) propôs um modelo para o uso de ferramentas tecnológicas na implementação de métodos ativos de aprendizagem para o ensino de medicina, e fez uso de simuladores, enquanto Fardo (2013), reestruturou o espaço físico da sala de aula inserindo tarefas gameficadas.

A metodologia aplicada foi uma pesquisa-ação, em um processo de pesquisa e de ação, através da convivência dos sujeitos visando o conhecimento prático (RHEINHEIMER; GUERRA, 2012). Utilizou-se também a pesquisa documental, além de múltiplas técnicas de coleta, como observação-participante, questionário e fotos. Para Tripp (2005) a pesquisa-ação educacional serve como estratégia para o desenvolvimento docente.

Nesta pesquisa foram desenvolvidos os seguintes passos: identificação do ambiente, planejamento, aplicação, análise e avaliação.

A identificação do ambiente consistiu em conhecer o público alvo, através de

questionário para 112 respondentes e análise documental do modelo pedagógico. Referente ao planejamento, organizou-se a aplicação do método em 2 momentos: um apresentando o método, e propondo que eles se dividissem em 2 grupos, e organizassem para o próximo encontro, uma aula utilizando o plano de aula do método Mutante. Por fim, na última etapa, na análise e avaliação compilaram-se os resultados. Utilizou-se a técnica de análise de conteúdo de Bardin (2011), em uma abordagem qualitativa, descrever através de observações, como foi a criação do método, bem como sua aplicação. Para Bardin (2011), a análise de conteúdo procura identificar as frequências ou ausências de itens, através de uma ordem, que pode estar disposta por categorias. As informações foram categorizadas e por fim foram cruzadas, com o referencial teórico.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Através do primeiro questionário, evidenciou-se um perfil docente ciente da importância da sua atuação na sala de aula. “A atualização metodológica” conforme citado por um dos participantes, contribuiu significativamente na concepção dos conceitos, que seriam trabalhados.

No primeiro encontro com o objetivo de mostrar na prática o método, o espaço da sala de aula passou por transformações, como decoração, receptividade. Conforme figura 1 abaixo:



Figura 01 - Espaço maker (acervo pessoal)

No encontro trabalharam-se alguns domínios como: fotografia, música e jogos. Conforme Tarouco et al. (2014), sair da zona de conforto, a partir das situações de aprendizagem são altamente relevantes para a aprendizagem docente na atualidade (DUAILIBI; SIMONSEN JR., 2009; IMBERNÓN, 2012).

Por exemplo, ao abordar a base de aprendizagem, a música serviu para ilustrar como ocorre a interação do conhecimento prévio com um novo conhecimento, segundo a teoria de Ausubel. Desta maneira, o conhecimento foi desenvolvido de forma inusitada, mostrando que a competência pedagógica pode estar associada às práticas docentes mais atrativas (BERTOMEU, 2010; FAZENDA, 2012, DUAILIBI; SIMONSEN JR., 2009; IMBERNÓN, 2012).

Para o segundo encontro, os docentes foram desafiados a utilizar o método. Como é mostrado a seguir, na figura 02, as perguntas norteadoras do método serviram como inspiração.



Figura 02 – Perguntas norteadoras (acervo pessoal)

As perguntas, portanto, foram inseridas no plano de aula conforme evidencia a tabela 01 a seguir:

Tabela 01 – Perguntas norteadoras (acervo pessoal)

DOMÍNIOS DA INDÚSTRIA CRIATIVA
FORMAÇÃO DE PROFESSORES

PLANO DE AULA	
TEMA	
DOMÍNIO (s)	
APRENDIZAGEM A SER GERADA	
COMPETÊNCIAS A SEREM DESENVOLVIDAS	
METODOLOGIA /ESTRATÉGIA	
DINÂMICA	
PREPARAÇÃO PARA AULA (material)	
AVALIAÇÃO	
REFERÊNCIAS	

Os dois grupos de professores foram observados e utilizou-se uma grade de observação, conforme tabela 02. Segundo Reis (2011), é um recurso que pode facilitar a observação das aulas, permitindo reflexões e discussões a partir do referencial teórico.

Tabela 02 - Evidências encontradas (acervo pessoal)

Questão	Grupo A	SemNoção
Houve evidências de que os professores tenham aprendido a incorporar os domínios da IC? Quais?	Sim. Seguiram o plano de aula e utilizaram o jogo, como o Role-playing e investiram no ambiente, conforme relataram pois se	Sim. Utilizaram a música para refletir sobre o assunto, considerando que é um domínio que não é tão explorado em sala de aula, além de terem feito o

	<p>fossem dar uma aula sobre o tema referido por eles, seria em uma sala sem mesas, somente com pufes.</p> <p>Mas se for considerado todo o processo, somente um professor demonstrou ter domínio do que fazer e como fazer. Mesmo que os outros professores já tivessem trabalhado com algum dos domínios anteriormente.</p>	<p>PPT (PowerPoint) e utilizar outros materiais como CANVAS e Roda da Vida.</p> <p>Significa dizer que os indivíduos aprendem com vários tipos de meios culturais, como a música. A letra de uma música pode servir de reflexão, para várias situações do cotidiano.</p> <p>Outros instrumentos podem ser adaptados, como é o caso do CANVAS, utilizado para visualizar normalmente um negócio. (COSTA; SILVEIRA; SOMMER, 2003).</p>
--	---	--

Para validar a pesquisa, os professores ainda responderam outro questionário e demonstraram estarem satisfeitos. Um limitante a ser considerado, foi o tempo em relação as apresentações, porém a maioria prefere o estilo de formação que foi aplicada, o que demonstra oposição ao que ocorre hoje na instituição.

4 CONCLUSÃO

A pesquisa-ação mostrou-se fundamental no processo de formação docente, no tocante à inserção do indivíduo que aplica a formação, como participante daquela realidade. Portanto, o pesquisador-ator também se beneficia de alguma forma da transformação pela ação. Abordar sobre novas formas de atuação, está muito entrelaçado com a mudança na forma de pensar e agir, além do uso da criatividade.

Dessa forma, o plano de aula, que já é uma ferramenta de uso do docente, não se apresenta como uma inovação, mas na forma de usá-la sim. A inspiração buscada na Indústria Criativa permitiu que os objetivos específicos como apresentação de um plano de aula com embasamento teórico em IC e educação criativa, contemplassem o objetivo geral, que foi a criação de um método de ensino para aulas mais criativas.

Portanto, a riqueza das combinações entre jogos, música entre outros, demonstrada pelos docentes, comprova que desenvolveram a competência relacionada a capacidade criativa. Com base no que foi apresentado, é fundamental que instituições de ensino façam formações contínuas com pedagogos abertos à criatividade, e que formações como essa, sejam aplicadas em grupos de no máximo 15 pessoas, facilitando o monitoramento e excelência naquilo que se propõe. Além disso, é importante destacar, que as formações docentes, devem inspirar em novos modos de atuar, através de exemplos práticos e forma didática inspiradora.

REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BERTOMEU, João Vicente Cegato. **Criação visual e multimídia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

BEZ, Marta Rosecler. **Construção de um modelo para o uso de simuladores na**

implementação de métodos ativos de aprendizagem nas escolas de medicina. 2013. 314f. Tese (Doutorado em Informática da Educação) - Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013. Disponível em: <file:///C:/Users/Claudio/Downloads/000878300.pdf>. Acesso em: 08 jun. 2016.

COSTA, Marisa Vorraber; SILVEIRA, Rosa Hessel; SOMMER, Luis Henrique. Estudos culturais, educação e pedagogia. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 23, p. 36-61, maio/ago. 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n23/n23a03>>. Acesso em: 15 jun. 2016.

DUAILIBI, Roberto; SIMONSEN JR., Harry. **Criatividade & marketing**. São Paulo: M. Books, 2009.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/41629/26409>>. Acesso em: 20 jun. 2016.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes (Org.) **Didática e interdisciplinaridade**. 17. ed. Campinas: Papirus, 2012.

IMBERNÓN, Francisco. **Inovar o ensino e a aprendizagem na universidade**. São Paulo: Cortez, 2012.

MINELLO, Daniela. **A dança e as práticas educativas**: uma experiência corporal reflexiva na formação de professores. 2006. 288f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2006. Disponível em: <http://cascavel.ufsm.br/tede/tde_arquivos/18/TDE-2006-07-19T061146Z-77/Publico/Dissertacao%20de%20Mestrado%20-%20Daniela%20Minello.pdf>. Acesso em: 18 jun. 2016.

PACHECO, Luzia et al. **Capacitação e desenvolvimento de pessoas**. 2. ed. Rio de Janeiro: FGV, 2009

REIS, Ana Carla Fonseca. **Cidades criativas**: da teoria à prática. São Paulo: SESI, 2012.

RHEINHEIMER, Cristine Gerhardt; GUERRA, Teresinha. Processo grupal, pesquisa-ação-participativa e educação ambiental: uma parceria que deu certo. **REMEA - Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental**, Rio Grande, v. 22, p. 417-438, set. 2012. Disponível em: <<https://www.seer.furg.br/remea/article/view/2842>>. Acesso em: 16 dez. 2016.

ROVER, Aires; CARVALHO, Marisa. Espaços e grupos criativos na perspectiva da complexidade. In: CONGRESSO IBERO-AMERICANO DE GESTÃO DO CONHECIMENTO E INTELIGÊNCIA COMPETITIVA. 1., 2006. Curitiba. **Anais...** Florianópolis: UFSC, 2006. Disponível em: <<http://www.infojur.ufsc.br/aires/arquivos/marisa%20airesArtigo%20GECIC%20criatividade.pdf>>. Acesso em: 10 maio 2016.

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach et al. (Org.) **Objetos de aprendizagem**: teoria e prática. Porto Alegre: Evangraf, 2014.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005. Disponível em:
<<http://www.scielo.br/pdf/ep/v31n3/a09v31n3.pdf>>. Acesso em: 02 mar. 2016.

UNESCO. **Relatório de economia criativa de 2013**. Disponível em:
<<http://www.unesco.org/culture/pdf/creative-economy-report-2013-es.pdf> >. Acesso em: 05 jul. 2016.