

A APRENDIZAGEM CRIATIVA COMO CAMINHO PARA UM NOVO MODELO DE ENSINO

Jady Caroline de Sousa Costa¹, Mileny de Abreu Gomes²

¹Universidade Federal de Minas Gerais/LETRAS/jadycsc@ufmg.br

²Universidade Federal de Minas Gerais/LETRAS/milenyabreu@ufmg.br

Resumo: A aprendizagem criativa ainda é pouco presente no contexto educacional, por ser vista, muitas vezes, como aquela que foge do convencional. O presente artigo tem como objetivo apresentar os benefícios de tal proposta através da apresentação de experiências realizadas no Ambiente Livre e Colaborativo do Estudante, projeto da Faculdade de Letras (UFMG), que coloca em prática muito do necessário para trabalhar em tal perspectiva, buscando inovação e emancipação.

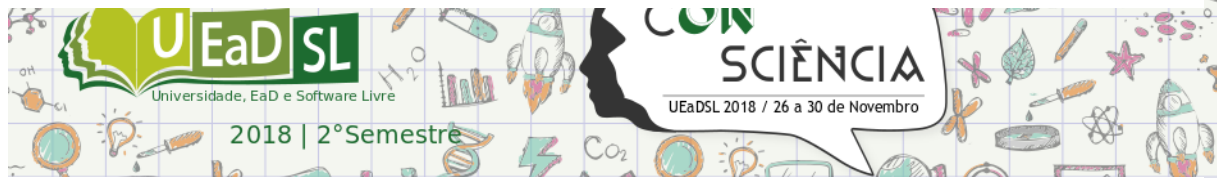
Palavras-chave: Aprendizagem criativa, educação libertadora, *cultura maker*, ALCE.

1. INTRODUÇÃO

Atualmente podemos observar uma parcela grande de estudantes que não tem o menor interesse pelos estudos, da educação básica ao ensino superior. Isso acontece devido ao modelo (não tão) atual de ensino, que distancia a realidade do aluno. Com o intuito de facilitar a inclusão (digital) dos discentes da Faculdade de Letras da UFMG, o projeto ALCE (Ambiente Livre Colaborativo do Estudante) buscar implementar práticas que envolvem os conceitos de aprendizagem criativa e educação libertadora para oficinas de uso de ferramentas digitais básicas e para a construção de novos saberes. Além disso, o conceito de Recursos Educacionais Abertos (REA) está diretamente ligado à aprendizagem criativa, já que através deles podemos expandir as práticas abertas, que dão flexibilidade para a liberdade de criação em diferentes contextos educacionais.

2. UM NOVO MODELO, NOVOS CAMINHOS

Existe, no Brasil, uma rede de aprendizagem criativa ligada especialmente à *cultura maker*, que reforça o “faça você mesmo” e, segundo Tatiana Klix, ajuda a aprender



de forma mais engajadora e envolvente. Nela, os alunos são orientados a desenvolverem seus próprios projetos. Tomando-a como base, podemos fazer uma ampla comparação com o que o ALCE propõe fazer dentro da Faculdade de Letras da UFMG.

O ALCE é um projeto desenvolvido não só para dar assistência aos alunos de graduação, mas também é um espaço para qualquer tipo de expressão criativa, inovador em suas abordagens educacionais inclusive quando utiliza os recursos que têm à disposição dentro do Moodle (sistema *online* utilizado pela UFMG). Além de contar com uma parte *online*, ele ainda conta com atividades presenciais que são desenvolvidas de forma pouco convencional, a começar pelo fato de que os próprios alunos são quem dá os primeiros passos para ensinar (e aprender) com outros colegas.

Nota-se que muitos alunos acabam por se perder na faculdade. Segundo Kupfer (1995, p. 79), “o processo de aprendizagem depende da razão que motiva a busca de conhecimento”. Se pensarmos no sistema atual de ensino, observamos o descontentamento com o modelo tradicional utilizado, o que contribui para a desmotivação de parte dos discentes.

Para contornar esse problema, o ambiente utiliza principalmente recursos tecnológicos devidamente trabalhados. Nesse mundo tão conectado, a tecnologia já deveria ser uma ferramenta de “sala de aula”, promovendo a igualdade, interatividade e troca de experiências na vida acadêmica.

Dentre os princípios que orientam o projeto, estão presentes a liberdade e a colaboratividade. Eles incentivam o estudante a se tornar protagonista de sua aprendizagem, produzindo inclusive recursos que podem ser compartilhados, o que vai ao encontro do pensamento de Papert.

Papert (1980), um dos precursores do uso de tecnologias na educação, ressalta em seus estudos :

- O protagonismo do estudante;
- A aprendizagem que é muito mais efetiva quando acontece a partir de debates, fazendo o discente se engajar e construir um objeto que possa ser compartilhado, seja ele um projeto concreto ou não.

3. A APRENDIZAGEM CRIATIVA DENTRO DO ALCE

Disposto dentro do Moodle, o ALCE foi pensado de acordo com os recursos disponíveis, mas ainda assim traz um ambiente dinâmico que usa um pouco de *gamificação* para instigar, de forma indireta, o estudante no meio acadêmico.

As principais atividades propostas no ambiente são:

- A *praça*, onde é possível se apresentar, visualizar as notícias acadêmicas e fazer perguntas específicas a respeito da universidade, e fazer postagens sobre conteúdos diversos;
- *Aba somos*, que dá a liberdade de cada um se descrever da forma que se percebe;
- *Escrita e repositório*, são lugares usados para o compartilhamento de tutoriais e materiais didáticos. Nesse espaço usamos alguns princípios dos REA; e
- A aba *debates*, que neste artigo será tratada como objeto de estudo, pois dá aos alunos oportunidade de voz ativa, fazendo com que eles se tornem, de alguma maneira, protagonistas de suas ideias através dos fóruns livres.

A ideia dos fóruns, principalmente, traz para si o conceito de aprendizagem criativa, porque ajuda os que interagem a pensar diferente do que é proposto nas salas de aula, visto que, nestas, apenas uma pessoa tem voz ativa e o que ela faz, normalmente, é reproduzir conteúdos.

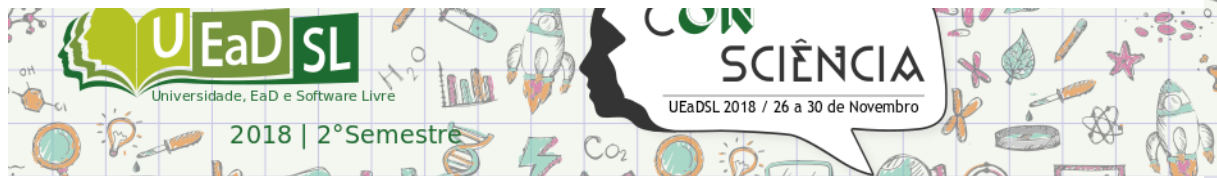
Estamos vivendo no século da criatividade e a sociedade precisa passar a se enxergar no mesmo, começando a desenvolver e demonstrar sua habilidade criativa. Sabemos que “criatividade” não é apenas sinônimo de algo novo, que acabou de ser construído; é também a capacidade de pensar de forma diferente ideias já consolidadas.

A partir dos fóruns, colocamos em prática a *Espiral da Aprendizagem Criativa*, proposta por Mitchel Resnick (2014), que consiste em:

imaginar > criar > brincar¹ > compartilhar > refletir²

¹Aplicar a ideia.

²Estes conceitos surgem na teoria “Jardim de infância para a vida toda”.



Como exercitamos a criatividade durante o processo, estamos em uma expansão contínua; por isso, o modelo é espiral e não cíclico. Assim, voltamos ao primeiro passo: “imaginar”, mas com novas ideias vindas das reflexões.

Considerando os conceitos abordados pela espiral, buscamos nas postagens feitas nos fóruns do ambiente encontrar pelo menos três, dos cinco pontos, a fim de demonstrar a abertura que esse ambiente *online* dá ao estudante. Essa validação (da aprendizagem criativa) acontece mesmo sem que haja um mediador, porque demonstra a capacidade do aluno de levantar e debater diferentes questões e se colocar como protagonista delas.

4. APLICAÇÃO DA ESPIRAL DA APRENDIZAGEM CRIATIVA

Quando um discente compartilha suas experiências ele se coloca como detentor de uma opinião ou ideia e ganha força através dessa expressão. Essa força o faz ter a paixão necessária para continuar semeando seus pensamentos e buscar um resultado, e essa busca acontece também através de *feedbacks*, sugestões e até opiniões contrárias. Assim, ele aprende a lidar com argumentos opostos ao seu pensamento e adquire a oportunidade de aflorar sua criticidade. A própria possibilidade de submeter seus próprios temas para os fóruns contribui para a liberdade de criação e organização dos estudantes, elucidando a criatividade.

A seguir temos um trecho de um fórum que demonstra como esse processo acontece no ALCE:



Trecho do fórum “Quem é você?” com quatro entradas interativas em sequência.

Enviado por Aluno 1³

<p>a) Aluno 1</p> <p>Oi. Sou Aluno 1, calouro do Bacharelado/Português e estou em busca de um GPS porque ainda estou meio perdido nesse Mundo que é a UFMG. Ah e sou um alce. :)</p> <p>Abçs.</p> <p>b) Aluno 2</p> <p>Oi, Aluno 1. Desde que a gente não precise usar aquela vozinha de GPS.. hahah.. Isso aqui é um mundo mesmo! E em qualquer bifurcação no caminho você sabe que estaremos por perto pra ajudar. Cuidado com o radar!! :)</p> <p>Abçs</p>	<p>c) Aluno 1</p> <p>Sem a voz então! Kkkk. Obrigado!! ;)</p> <p>Abçs.</p> <p>d) Aluno 3</p> <p>Oi, Aluno 1!</p> <p>Relaxa, porque no início todo mundo fica meio perdido mesmo. Aos poucos as coisas vão se ajeitando e a gente vai se encontrando. Se precisar de ajuda ou quiser compartilhar algo, pode contar com a gente. Seja bem vindo ao ALCE e à FALE também :)</p>
---	---

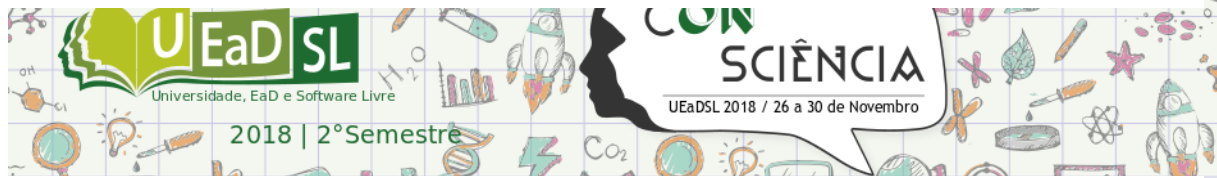
5. CONCLUSÃO

A partir dos conceitos e princípios mencionados neste trabalho e do trecho coletado no fórum do ALCE, nota-se que o processo de aprendizagem criativa tem sido colocado em prática no projeto. Essa aplicação é notável pois ocorreram trocas de informações e debates com caráter crítico e criativo a respeito de tópicos que vão desde a vida acadêmica até, por exemplo, filosofia.

Logo, o estudante foi estimulado a transpor conteúdos e a questionar o discurso do outro, contribuindo para seu senso crítico.

Frente ao que foi exposto, defendemos o uso da aprendizagem criativa de forma ampla, para que mais alunos se sintam parte do processo de aprendizagem e consigam se perceber como força criadora e não apenas consumidora do conhecimento. Para isso, é preciso utilizar todas as ferramentas e recursos

³Utilizaremos números para omitir os nomes dos alunos neste trabalho, visando proteger sua identidade.



disponíveis em prol de um ensino mais inovador e libertador.

Referências

KUPFER, Maria Cristina. **Freud e a Educação – O mestre do impossível**. São Paulo: Scipione, 1995.

MENEZES, Karina; HARTMANN, Marcel. **Aos poucos, cultura maker chega às escolas**. Disponível em: <<http://infograficos.estadao.com.br/e/focas/movimento-maker/cultura-maker-e-coadjuvante-nas-escolas.php>> Acesso em: 20 nov. 2018.

ROSA, Cristiane Acácio. **O que é aprendizagem criativa?** Disponível em: <<https://educacaoeinformatica.wordpress.com/2017/12/29/o-que-e-aprendizagem-criativa/>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

SANTOS, Verônica Gomes dos; GALEMBECK, Eduardo. **Aprendizagem Criativa E Significativa Como Estratégias Para Trabalhar Ciências Com As Crianças: Investigar, Criar, Programar**. Disponível em:

<<http://www.abrapecnet.org.br/enpec/xi-enpec/anais/resumos/R1750-1.pdf>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

