LUMEN ET VIRTUS
ISSN: 2177-2789

DESIGN THINKING: PENSANDO SOLUÇÕES DE PROBLEMAS A PARTIR DE UMA EXPERIÊNCIA TRANSFORMADORA

https://doi.org/10.56238/levv15n42-026

Data de submissão: 07/10/2024 **Data de publicação:** 07/11/2024

Daciléia Marinho Ribeiro
Graduada em Letras Português/Literatura e espanhol
Especialização em Linguística e Literatura
Mestranda em Ensino no Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES)
UFPA

RESUMO
Este artigo é a culminância da integralização das disciplinas obrigatórias Criatividade, e Métodos e Técnicas Inovadoras de Ensino e Aprendizagem, do Programa de Pós-Graduação em Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES), com objetivo de materializar estudos realizados no decorrer das disciplinas e, ao mesmo tempo, trabalhar a Criatividade – a partir da concepção de Mel Rhodes (1961) – e as metodologias ativas, especificamente, o Design Thinking (DT). Esta última foi usada em uma proposta para desenvolver um curso em língua estrangeira (inglês para fins específicos) para pesquisadores indígenas de pós-graduação (mestrado) da Universidade Federal do Pará (UFPA) para palestrar na COP30. O curso tem duração de 20h, e conta com um glossário com termos do meio ambiente. Os resultados foram apresentados na II Feira de Práticas de Ensino e Aprendizagem Criativas e Inovadoras, avaliados por visitantes e professores que passaram pelo stand e, posteriormente, considerados positivos e relevantes.

Palavras-chave: *Design Thinking*, Metodologia Ativa, Criatividade, Língua estrangeira.

1 INICIANDO O DIÁLOGO

Este trabalho parte de concepções de metodologias ativas trabalhadas na disciplina de Métodos e Técnicas Inovadoras para o Ensino e Aprendizagem, ancorado no Design Thinking, que objetiva propor maneira criativas para resolução de problemas. O trabalho é um desdobramento de pesquisas realizadas por três pessoas (Daciléia Ribeiro, Beatriz Dias e Gabriel da Silva), para apresentação e exposição na II Feira de Práticas de Ensino e Aprendizagem Criativas e Inovadoras. A proposta foi desenvolver um curso em língua estrangeira, utilizando para tal o Design Thinking (DT). A língua escolhida foi o inglês, na modalidade inglês para fins específicos, a partir desta escolha começamos a conceber a proposta de intervenção até a materialização do curso, esse foi pensado para cinco aulas, totalizando uma carga horária de 20h, no formato síncrono e assíncrono. O objetivo do curso era preparar pesquisadores indígenas da UFPA, nossa persona, para uma palestra na COP30.

Diante dessa proposta, é que se pensou o trabalho com metodologias ativas, porque nos ajuda a refletir, preponderantemente, acerca de práticas que muitas vezes nos exigirá sair da zona de conforto e atuar de maneira ativa e, ao mesmo tempo, autônoma, é o aprender fazendo, nas palavras de Carl Rogers (1985), porque não é possível pensar em práticas ativas sem esses pilares, posto que a própria conceituação de metodologias ativas requer dos partícipes envolvimento ativo na construção de suas aprendizagens que muitas vezes necessitarão ser ressignificadas, dado que, em um mundo cada vez mais globalizado, permeado por tecnologias, a exigência são sujeitos ativos, criativos, capazes de atuar no mundo, de modo a construir saberes consigo mesmos e com seus pares, no processo de interação e cooperação, saberes para si, e para a sociedade. Nesse mesmo passo, Moran nos diz que:

> Aprendemos quando descobrimos novas dimensões de significação que antes se nos escapavam, quando vamos ampliando o círculo de compreensão do que nos rodeia, quando, como numa cebola, vamos descascando novas camadas que antes permaneciam ocultas à nossa percepção, o que nos faz perceber de uma outra forma. Aprendemos mais quando estabelecemos pontes entre reflexão e ação, entre a experiência e a conceituação; quando ambas se alimentam mutuamente. (Moran, 2013, p. 28).

Se aprendemos eficazmente fazendo pontes entre a reflexão e ação, a despeito disso, tornar-se indispensável pensar em sujeitos cognoscentes como centro do processo de ensino-aprendizagem – nos dizeres de Rogers: abordagem centrado na pessoa - e, portanto, precisam aprender a fazer as pontes necessárias para uma aprendizagem ativa e reflexiva ao mesmo tempo. Nesse percurso, a autonomia torna-se indispensável para essa construção, e quando se pensa em autonomia é importante que se pontue: a capacidade de cada indivíduo gerir sua vida, suas escolhas, decidir atuar de modo a aprender a trilhar seus próprios caminhos nesta jornada de formação/construção do conhecimento.

Nessa perspectiva de aprendizagem, é que os métodos ativos ensinam caminhos - apontam uma direção - para se chegar à solidificação de aprendizagens e, ao mesmo tempo, pensar maneiras outras de se apropriar do conhecimento, como atores protagonistas de suas histórias, pois, estão no mundo

real, no qual lhes será exigido cada vez mais, e esse é um processo recursivo, ou seja, infinito, posto que quem decidir parar, definitivamente, estará alixado do conhecimento significativo, que se constrói durante a vida e, consequentemente, das melhores oportunidades de um mundo regido pelo neoliberalismo, que é naturalmente excludente.

Nesse percurso de descoberta, avanço e aprimoramento, o trabalho com o DT apresenta-se como possibilidades de caminhos para geração de ideias e resolução de problemas - uma vez que a sociedade está cada dia mais complexa - de maneira criativa e ativa, aprendendo e reaprendendo, alargando as bases que estão postas, sobre as quais se caminha. De fato, amadurecer soluções e dar respostas às complexidades é o que se espera. Ademais, é uma oportunidade de desenvolver trabalhos colaborativos, isso porque métodos ativos exigem colaboração e interação entre os pares, porque é na interação que as ideias amadurecem e se corporificam, dessa maneira os conhecimentos vão solidificando-se.

Nesse sentido, o trabalho com o DT nos oportuniza visualizar problemas, assim como propor soluções, ao mesmo tempo nos permite observar quais etapas serão necessárias para se chegar a uma possível resposta, o que é bastante desafiador. Tendo em vista, que propor resoluções de problemas nem sempre é algo simples de se fazer, contudo, trabalhar com metodologias ativas, talvez, nos permita analisar os problemas com olhares mais aguçados que, de repente, não ficassem tão claros. Nessa direção, usar o DT para resolução de problemas nos ajuda a saber de que ponto partir para se chegar a um lugar pretendido: propor soluções criativa e inovadoras.

2 CONHECER É PRECISO: METODOLOGIA ATIVA / *DESIGN THINKING*

É notório as transformações pelas quais a sociedade vem passando, desde o advento e inserções das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDICs) nas diversas áreas que nos circundam, das mais simples às mais complexas, basicamente, quase tudo é atravessado por tecnologia, de fato, pode-se constatar essa transformação promovida pelas tecnologias, que pululam nos mais diversos ambientes por onde passamos. As relações humanas não são mais as mesmas, dificilmente, num mundo tecnológico globalizado, isso retrocederá. As coisas avançam com uma velocidade inimaginável.

Neste cenário de profundas transformações, tudo é diferente, a forma como compramos, o modo como compartilhamos; como aprendemos; e como estudamos, hoje, basicamente, podemos encontrar todos os assuntos nas plataformas digitais, que, de uma certa maneira, se especializaram em produzir, literalmente, conhecimento, e não só isso, de qualidade e relevância. Na atualidade, qualquer aluno com acesso à Internet pode atuar diretamente na sua formação, autonomamente, atuando ativamente no seu agenciamento (Vianini e Arruda, 2020), além disso num mundo de complexidades e exigências é o que se espera dos aprendizes, que atuem ativamente, pois estão construindo e

solidificando aprendizagens. Nessa direção de aprendizagem ativa, Moran (2018) nos diz que aprendemos...

> "[...] ativamente desde que nascemos e ao longo da vida, em processos de design aberto, enfrentando desafios complexos, combinando trilhas flexíveis e semiabertas, em todo os campos (pessoal, profissional, social) que ampliam nossa percepção, conhecimento e competências para escolhas mais libertadoras e realizadoras. A vida é um processo de aprendizagem ativa, de enfrentamento de desafios cada vez mais complexos" (Moran, 2018, p. 2).

Nessa mesma direção, Moran salienta que:

> Aprendemos melhor quando vivenciamos, experienciamos, sentimos. Aprendemos quando fazemos relações, estabelecemos vínculos, laços entre o que estava solto, caótico, disperso, integrando-o em um novo contexto, dando-lhes significado, encontrando um novo sentido. (Moran, 2013, p. 28).

Diante do contexto, em que os alunos aprendem ativamente desde que nascem, e que aprendemos fazendo relações, dando significado, então, como tornar os ambientes de formação relevantes para uma geração que tem tudo na palma das mãos, e que precisam ver que suas aprendizagens têm conexão com a vida; talvez, não seja uma resposta fácil e simples de se dar, porém, uma constatação é: esses ambientes precisam ser ressignificados para atender a essas novas demandas, por isso se advoga já há um tempo significativo por novas práticas em salas de aula, em que seja amalgamados teoria e práticas, onde os alunos sejam instados a atuarem ativamente na sua formação e nas construções de suas aprendizagens, não é de hoje que se apregoa um ensino-aprendizagem que insira cada aprendiz, com suas especificidades, nesse processo, como sujeitos-aprendentes responsáveis por suas jornadas.

Nesse passo, o trabalho com metodologias ativas é uma das muitas possibilidades para se repensar novas maneiras de converter os aprendentes na centralidade desse processo, porque as bases da metodologias ativas são, segundo Filatro e Cavalcante (2018): fazer dos aprendizes protagonistas, e por protagonismo compreendemos a responsabilidade, apesar do trabalho árduo, de cada um construir sua trajetória; a ação-reflexão, isto é, articular teoria e prática pela interação com o mundo, aprendendo a refletir sobre suas práticas, porque quando interagimos construímos saberes; e por último, a colaboração, num mundo conectado, as produções são colaborativas, o trabalho em equipe é indispensável.

Bases postas, chega-se ao trabalho com o DT uma abordagem ativa que vem influenciando várias áreas da sociedade, assim como a educação. O DT vem de outra área do conhecimento: do mundo dos negócios, é usado por empresas com o objetivo de resolução de problemas, e mapeamento de processos. É uma metodologia com características muito particulares que visa aprimorar ideias, a fim de resolução de um dado problema, com criatividade, inovação, colaboração e ações mais práticas.

O DT ficou conhecido mundialmente pelas empresas de design IDEO, que investiram nesta metodologia, pelo potencial que ela apresenta, para suscitar, de maneira criativa e inovadora, transformações em distintos espaços da sociedade, o que favoreceu a adoção do DT pela educação, como uma proposta factível para propor práticas, nas quais, professores e alunos possam, de modo colaborativo, chegar a soluções de problemas para questões de ensino-aprendizagem. Por que pensar usar o DT na educação não é algo distante? Porque...

> Em 2011, a IDEO publicou um material específico para a área educacional, sistematizando a abordagem de maneira didática e passível de ser experimentada por instituições de ensino interessadas no tema. No Brasil, as primeiras experiências começaram em 2012 e continuam crescendo a cada ano, configurando o design thinking como uma prática poderosa de transformação das relações e dos desafios cotidianos vividos no lócus educacional. (Rocha, Julciane, p.153; in: Metodologia para uma educação inovadora, Bacich e Moran, 2018).

Com base nessas constatações, o DT é uma realidade aplicável à educação, o que pode ser feito em todos os níveis, por ser uma metodologia, a partir da qual, pode-se chegar de maneira criativa e inovadora à resolução de problemas. Ademais, há que se destacar a centralidade em pessoas, aprendendo a fazer e a refazer; além de estimular a criatividade, favorece o pensamento de colaboração e cocriação, e uma das mais salientes características é a empatia. Essas são algumas das principais características do DT. Nessa perspectiva, Filatro e Cavalcante (2018, p.52) salientam a relevância do trabalho com o Design Thinking:

> O design Thinking (DT) é uma abordagem centrada no ser humano que promove a solução de problemas complexos, estimula a criatividade e facilita a inovação. É humanista, pois busca compreender, de forma empática, os desejos e necessidades de pessoas impactadas por um problema analisado. (Filatro, Cavalcante, 2018, p. 52).

Em consonância com as autoras, quando enfatizam que o DT é humanista e busca maneiras empáticas de compreender problemas nos quais as pessoas estejam envolvidas, é que se pode pensar nessa metodologia como uma abordagem potencializadora para o ensino-aprendizagem. Carl Roger (1980), nessa mesma direção, destaca a importância dessa empatia com os sujeitos aprendentes. Para o autor:

> Rogers (1985/2017) afirma que é pelo contato que se educa e que o professor deve ser um educador-facilitador, uma pessoa realmente presente para seus alunos. **O educador não deve adotar um modelo único de facilitar o aprendizado**, precisa colocar os interesses dos alunos em primeiro lugar, **esse método consiste em o aluno seguir, apreendendo a aprender** e o professor, sendo um facilitador dessa aprendizagem de forma singular e livre, com autenticidade, aceitação, confiança tanto em si como no aluno e **compreensão empática**. (De Lima; Barbosa; Peixoto, 1980, p. 164. In: Rogers Carl. Tornar-se Pessoa. Grifos nossos).

Em vista disso, encontra-se no DT uma abordagem significativa para as salas de aula, que certamente não resolverá todos os problemas intrínsecos a estes espaços; mas apontará um caminho, pelo simples fato de proporcionar um ambiente, em que haja a oportunidade para se pensar, de modo

mais criativo, com uma certa liberdade, outras formas de se pensar resoluções de problemas, gerando assim um ambiente cuja colaboração e a cocriação sejam pilares, de modo a permitir que os sujeitos aprendentes sejam, ao mesmo tempo, o centro do processo e continue aprender a aprender, assim como uma significativa oportunidade de aprender fazendo de maneira ativa e autônoma, abandonando um ensino-aprendizagem conteudista, sem reflexão, o que não colabora para o pensamento crítico.

3 *DESIGN THINKING*: NAVEGANDO NO MAR DA EXPERIÊNCIA

> "Eu falo enquanto pessoa, num contexto de uma experiência e de uma aprendizagem pessoais" (Rogers, Carl).

Dialogando com a epígrafe do autor, o trabalho com DT e minha própria experiência nessa jornada de aprendizagem ativa, autônoma e significativa, passo a compreender o DT como uma rica oportunidade de se experienciar uma aprendizagem atitudinal, na prática, na troca, na negociação, uma aprendizagem em que não há espaço para a passividade, porque mais do nunca o contexto social e suas complexidades buscam sujeitos-aprendentes que atuem decisivamente nessa construção, porque aprender é um ato contínuo, revolucionário e disruptivo (Hooks, 2017), em que cada oportunidade é momento para ser e querer fazer, ser sujeitos de suas próprias aprendizagens, experiências, e ter a certeza de que se aprende fazendo e refazendo, construindo, reconstruindo, significando e ressignificando o modo como se aprende.

Nessa direção, Para Filatro e Cavalcanti (2018), o aprender fazendo é pilar da aprendizagem experiencial, na qual não deve existir separação entre educação e vida, uma vez que se aprende para assumir compromissos na/com a sociedade, consequentemente, é uma separação que não faz sentido, pelo simples motivo de sermos seres integrais. Sendo assim, precisamos aprender de maneira holística. Pois, a aprendizagem não deve estar separada da vida. Segundo Moran:

> "[...] a educação não é a preparação para a vida, ela acompanha a própria vida, o desenvolvimento do ser humano, sua autonomia e aprendizagem por meio da experiência e da reflexão sobre as experiências que impulsiona estabelecer relações, tomar consciência, construir conhecimento e reconstruir experiência" (Moran, 2018, p. 11).

Aportado no entendimento de que formamos para a vida, torna-se indispensável que sejamos todos instigados – como sujeitos-aprendentes – cada vez mais a caminhar sobre a terra árida e fértil, ao mesmo tempo, do conhecimento, se trabalhada, revirada com profundidade, se converterá em terra propícia para germiná-lo, porque assim como a terra, indubitavelmente, necessita ser revirada e adubada para que, ao colocar-se, uma planta, ela germine e dê frutos, assim é o conhecimento, para que cresça é necessário trabalho árduo, adensamento e reflexões, para que ganhe solidez, e este espraie-se, alargue-se, haja vista que todo conhecimento tem um objetivo, não aprendemos sem propósito ou não deveríamos. Moran nos traz a seguinte reflexão acerca da aprendizagem:

> Aprendemos quando descobrimos novas dimensões de significação que antes se nos escapavam, quando vamos ampliando o círculo de compreensão do que nos rodeia, quando, como numa cebola, vamos descascando novas camadas que antes permaneciam ocultas à nossa percepção, o que nos faz perceber de uma outra forma. Aprendemos mais quando estabelecemos pontes entre reflexão e ação, entre a experiência e a conceituação, entre a teoria e a prática; quando ambas se alimentam mutuamente. (Moran, 2013, p. 28)

Ancorado numa aprendizagem experiencial que gerou reflexões e ações entre teoria e prática, é que este trabalho foi erigido. Esta experiência partiu de um problema gerador que os componentes do trio receberam, e precisavam resolver, e para esta resolução a metodologia com a qual trabalhamos foi o DT. A proposta foi: conceber um curso em língua estrangeira para pesquisadores indígenas da UFPA, para uma comunicação na COP30, que ocorrerá na cidade de Belém.

Para a elaboração do curso, escolheu-se, entre várias possibilidades de utilização, do DT, as que conseguissem abarcar o que se pretendia, para tanto, utilizou-se as etapas adaptadas para a educação, foi a partir destas que se iniciaram os trabalhos. Para essa finalidade, a autora deste artigo, para melhor compreensão das necessidades, fez algumas alterações nas interpretações das etapas, incluindo alguns comentários, o que será retratado na imagem abaixo, elaborada a partir do original.



Elaboração de Daciléia Ribeiro; Beatriz Dias e Gabriel da Silva, 2024.

Na figura acima, as etapas do DT são retratadas a partir de momentos distintos, com as quais trabalhamos são elas: descoberta, relacionado ao problema em si; a interpretação, são as análises feitas para se conhecer mais detidamente o problema, e o que já se sabe a cerca deste, é o levantamento inicial, a fim de na etapa seguinte, pensar em ideias para solucioná-lo; a etapa subsequente, talvez, seja a mais importante, a ideação, pelo simples fato de que aqui é momento de conjecturações, brainstorm, possibilidades reais de soluções; a outra etapa está diretamente relacionada à anterior, pois, são a partir do que foi sugerido, decidido, anteriormente, é que se parte para a implementação, é o que se conhece como experimentação, para alguns autores como Filatro e Cavalcante (2018) prototipar; e por último é a fase da evolução, momento de pensar e fazer as melhorias do produto e/ou processo.

Estas foram as etapas com as quais decidimos trabalhar, embora haja outras, o que vai depender do autor com quem se escolha sedimentar a metodologia DT. Decidimos trabalhar com as etapas mencionadas porque compreendemos que elas contemplam a proposta para resolução do problema que nos foi dado: preparar um curso para pesquisadores indígenas da UFPA, para uma comunicação na COP30. Na seção seguinte, se relatará mais especificamente como concebemos o curso, de onde se partiu para se chegar às materialidades.

3.1 PASSOS METODOLÓGICOS: UMA PROPOSTA DISRUPTIVA, CRIATIVA E INOVADORA PARA TRABALHAR O ENSINO DE LÍNGUA

O ensino de línguas urge uma mudança, então, como torná-lo mais criativo, menos conteudista e mais enfocado em aprendizagens reais, menos "enlatadas" propostas pelos livros didáticos, são questionamentos relevantes, que todo professor de língua deveria refletir, a fim de mudar suas práticas. Não sem razão, se fala em trabalho com métodos ativos para potencializar as competências linguísticas dos aprendizes envolvidos no ensino-aprendizagem de línguas.

Nesse contexto, o DT é uma excelente oportunidade para propor uma aprendizagem mais interativa e ativa, pensada no desenvolvimento de competências. Quiçá não seja fácil seu uso, porém, nada impossível se houver a correta motivação. No que tange ao ensino-aprendizagem de línguas, temos sempre que partir de uma necessidade percebida em sala de aula, para a partir dessa constatação, envolver os alunos a fim de propor solução. Neste caso, ela surgiu do problema que nos foi dado e precisávamos propor uma solução, usando as etapas do DT para desenvolver, de modo menos enlatado, um curso de língua inglesa. De modo que o desafio foi sendo vencido à medida que passávamos pelas etapas do DT com as quais trabalhamos. Na elaboração do curso, experienciamos as etapas mencionadas, a partir do momento que elaborávamos as aulas, de modo a unir o objetivo de cada aula as cinco etapas do DT. Isso fica evidenciado no material concebido para a ministração do curso.

Depois do curso idealizado e superadas as dificuldades, foi momento de se pensar nas materializações que foram expostas na II Feira de Práticas de Ensino e Aprendizagem Criativa e Inovação. As atividades tiveram início com a separação dos trios, os quais trabalharam juntos para a exposição na feira, cada grupo trabalhou com uma metodologia específica. A divisão dos trios foi feita pela professora da disciplina, quem os organizou, levando em consideração as formações dos discentes, numa tentativa de agrupá-los por área de formação, uma vez que estamos em um curso multidisciplinar, no qual os discentes estão circunscritos em diversificadas áreas do conhecimento.

As abordagens com as quais os grupos trabalharam foram sorteadas em sala, os problemas foram previamente estabelecidos pela professora. A partir dessas concatenações, os trios tinham de propor soluções, ancorados numa das metodologias propostas para tal, muitas das quais foram

abordadas em sala de aula, outras os grupos tiveram de buscar de maneira autônoma para desenvolver os trabalhos.

Num primeiro momento, nosso trio foi bastante impactado com a metodologia proposta, pois, tínhamos um problema bastante complexo para propor solução usando o DT. Para sanar as primeiras dúvidas, tivemos de buscar autores que nos subsidiassem com aporte teórico, o que ampliou nosso conhecimento acerca da metodologia, adensamento feito, decidiu-se as fases do DT com as quais nosso trio trabalhou. Depois desta escolha, as coisas ficaram mais claras e objetivas, e os trabalhos puderam seguir sem grandes intercorrências, quando damos o primeiro passo, é natural que as ideias fluam. Depois desse momento, começamos a idealizar o curso, e como seria realizado.

Então, a partir das etapas do DT é que desenvolvemos o curso de inglês, cujo objetivo principal era preparar pesquisadores indígenas da UFPA, para uma comunicação no evento – COP30–. O curso foi pensado a partir de uma proposta original de um dos participantes do grupo, Gabriel da Silva, professor de inglês, inclusive já teve oportunidade de preparar outros materiais para este fim. Para a concepção do curso, partiu-se das etapas estabelecidas do DT, o que não foi tão simples, não obstante, conseguimos idealizar o curso.

Nesse caso, o que se pôde observar é que um dos grandes potencializadores do DT é a participação das pessoas envolvendo-se em todo o processo de concepção, uma das fases vivas, no nosso caso, foi a ideação, momento oportuno para exercer a criatividade e inovação na maneira como vemos ou propomos soluções de problemas, esta fase foi uma das que mais nos permitiu pensar como desenvolver um curso para este fim; como isso aconteceria; o que seria mais relevante abordar neste curso; em que formato aconteceria; como seria esta materialização. Literalmente, fora uma grande oportunidade que nos permitiu aflorar as ideias, e pensarmos fora do lugar comum.

É importante destacar que não conseguimos entrevistar um pesquisador indígena, para participar ativamente da construção do curso; no entanto, isso de uma certa maneira, nos permitiu ponderar muitas coisas e, ao mesmo tempo, exercitar a empatia tão propalada nesta metodologia, além disso levamos em consideração a experiência do professor Gabriel. Assim, estruturamos e materializamos o curso e um glossário, porque compreendemos a necessidade dessa concepção como uma outra materialidade para acompanhar as aulas. Este glossário foi pensado com termos que abarcassem, especificamente, o meio ambiente, é um material em construção, que tem potencial para evoluir, uma vez que é uma experimentação precisará evoluir. Na seção seguinte, salientarei de que maneira pude trabalhar conceitos abstratos de criatividade e inovação, a fim de que fossem evidenciados no trabalho mencionado.

3.2 *DESIGN THINKING*: UMA NOVA PROPOSTA PARA CRIAR E INOVAR

> "A resposta é óbvia: a criatividade é um tipo de atividade mental, um insight que ocorre dentro da cabeça de algumas pessoas especiais. Mas, essa suposição é enganosa". Mihaly, Csikzentmihalyi (2023)

Ao dialogar com a epígrafe do autor, desfaz-se um mito de que só algumas pessoas são criativas. Por isso, para alguns autores somos todos criativos naturalmente, estamos sempre criando algo, e ao mesmo tempo somos convidados a manifestar essa criatividade em tudo que fazemos, nas situações mais simples à mais complexas. A criatividade pode até surgir em momento de inspiração, mas quase sempre é fruto de trabalho árduo, que muitas vezes demanda muito tempo de observação e diálogo com os pares, porque são eles que validarão se algo é ou não criativo. Além disso, a criatividade passa por processos/etapas até materializar-se em algo, que pode ou não ser validado como criativo. Para autores como (NAKANO; WECHSLER, 2018, p. 238) a criatividade é "[...] um construto multidimensional, envolvendo variáveis cognitivas, características de personalidade, aspectos familiares, educacionais e elementos sociais e culturais".

Nessa linha de pensamento, se a criatividade é um construto multidimensional, logo todos têm essa capacidade de interagir nesse processo criativo, sendo assim, ela não pode ser propriedade de poucos, ou de iluminados, todo e qualquer ser humano nasce para ser criativo, em maior ou menor proporção, aqui entra as variáveis cognitivas de cada pessoa. No entanto, uma coisa é certa, ambientes cerceadores dificultarão a manifestação da criatividade. Por outro lado, em ambientes favoráveis, ela aflorará. O ambiente no qual estávamos inseridos, nos possibilitou desenvolver este trabalho, porque era um espaço propício para explorar a criatividade e a inovação, de modo a assumir as responsabilidades nesse processo.

Embora haja várias concepções de criatividade, para este trabalho, ancorou-se no conceito a partir da concepção de Mel Rhodes (1961)[1] , conhecida como os quatro P`s: Pessoa; Processo; Ambiente; e Produto, esses são para o autor, as etapas que envolvem o processo criativo. Ao iniciarmos esta jornada, fomos impulsionados a refletir acerca dessas etapas, porque estávamos circunscritos em cada uma destas, e isso nos fez refletir no que o autor fala quando diz: "A insatisfação deve ser sempre o ingrediente do processo". Isso porque para concebermos um produto ou processo, com criatividade e inovação, a busca por respostas deve nos instigar, e a insatisfação deve fazer parte desta jornada, porque, naturalmente, nascemos com a capacidade criativa. Talvez, o que precisamos é ser despertados para tal.

Não sem razão, quando nos deparamos com o desafio de propor um curso de inglês para fins específicos, usando o DT, a primeira pergunta foi como faremos isso, de maneira criativa, levando em consideração as etapas propostas por Rhodes (1961). Isso, nos fez refletir sobre a primeira parte do

[1] Em livre tradução a partir do original (1961). An analysis of creativity. The Phi Delta Kappan, v. 42, n. 7, p. 305-310, abr. 1961.

processo proposto pelo autor, a fim de contas, estávamos no centro do ato criativo, buscando inovar, como pessoas pensantes e, ao mesmo tempo, divergentes em vários momentos, o que de um certo modo, favoreceu a criatividade, dado que na multidão de ideias é que surgem as melhores soluções.

Por sua vez, o processo em si, nos trouxe reflexões imprescindíveis, o que nos instigou a pensar, como? Para quê? E para quem? Porque, geralmente, as pessoas criam um produto e/ou alguma solução para atender a uma demanda, ou para dar uma resposta a um problema existente. O ambiente no ato criativo é fator decisivo, porque como já mencionado: ambientes cerceadores dificultam o trabalho criativo. Neste caso, nos foi favorável para conceber um produto criativo, usando as etapas do DT; e por último, após a criação, o produto será avaliado se é relevante ou não. Para ilustrar os quatro P's de Rhode (1961) segue a figura abaixo:



Adaptação do original, por Daciléia Ribeiro, 2024

Estas foram as etapas usadas até a concretização do curso de inglês. Para cada etapa do curso, relacionamos com as etapas propostas pelo autor, desde o início até o final do curso. Isso pode ser mais bem observado no material disponível, acessado via QR-code. A partir da concepção do curso, criamos alguns produtos que foram apresentados na feira e, posteriormente, avaliados pela audiência e os professores que visitaram o stand.

Neste processo, um ponto importante a destacar foi a motivação em vencer os desafios, isso nos levou a romper as barreiras ao trabalhar com o DT, propondo um curso de língua estrangeira baseado nessa metodologia ativa. Isso nos permitiu trabalhar arduamente na concepção das materialidades o mais criativo possível, para apresentar a uma audiência que, de certa forma, seria nossos avaliadores. Ao fim e acabo, ninguém cria nada sem objetivo, sempre se busca algo, e quase sempre o reconhecimento, mesmo que ele não venha.

Por fim, pensou-se no que seria exposto na feira, em todos os detalhes, do material das aulas, a uma persona (indígena), pensada para dar voz aos indígenas; quem também foi a imagem personificada

no banner, que fez ecoar o vídeo criado a partir do qual dialogamos com os participantes, retratando a Amazônia, e como todos precisam cuidar do meio ambiente.

4 *DESIGN THINKING*: GERANDO RESULTADOS

Chegamos aos resultados da exposição; segundo relatos dos participantes, que estiveram no nosso stand, foram positivos, e para que obtivéssemos um feedback mais fidedigno, preparamos um ambiente intitulado "espaço criativo", era um quadro cujas bordas foram decoradas com plantas artesanais, confeccionadas por uma das participantes da equipe, aquelas remetiam-se à cultura local. A função deste espaço foi pensado para dar voz a cada participante para sugerir melhorias, dar opinião a respeito da exposição, e nos ajudar a ampliar o glossário, para tanto foram distribuídos post-its e canetas para todos os participantes escreverem suas sugestões e/ou opiniões e as colocassem fixadas no quadro, todas as opiniões foram positivas, parabenizando o grupo pela exposição e explicação, porque explicávamos para nossos interlocutores como chegamos as materialidades expostas, com as quais eles tiveram contato.

Na mesma ocasião, os participantes puderam visualizar todos os materiais que foram confeccionados para compor a exposição, os quais ficaram sobre a mesa, e cada visitante pôde levar um flyer com parte do glossário impresso e outro com as etapas do DT, o que foi positivo, porque assim puderam ter contato com uma parte de tudo que expusemos. Ademais, o glossário completo estava exposto sobre a mesa, também disponibilizamos os QR code de acesso aos materiais: o curso e o glossário digital. No mesmo espaço, algumas pessoas sugeriram ampliarmos o glossário, como um produto, para possíveis outros trabalhos. É relevante destacar, que uma das participantes do grupo produziu um vídeo informativo, cuja função era dar voz a nossa persona – indígena – no vídeo era relatado alguns aspectos acerca da Amazônia, a biodiversidade e a importância do cuidado com o meio ambiente. Compartilho os QR code para acesso ao material do curso e o glossário. Todas as imagens foram idealizadas por: Daciléia Ribeiro, Beatriz Dias e Gabriel Silva.

BOOK CREATOR

Glossário - Meio Ambiente

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência com metodologias ativas é uma reflexão importante a se fazer, e como podemos implementá-las em sala de aula, a fim de que os aprendizes sejam, efetivamente, ativos, autônomos, na acepção do que é ter autonomia, pensada a partir de métodos ativos, porque, na educação do século XXI, não deveria haver espaço para a passividade. Em mundo cada vez mais dinâmico e complexo, precisamos formar sujeitos críticos e, ao mesmo tempo, que assumam suas próprias jornadas na construção de conhecimento.

De fato, trabalhar de maneira criativa e com inovação, talvez, não seja muito fácil, porque somos ensinados a depender quase que exclusivamente de professores, os quais trazem quase tudo pronto para ser digerido pelos aprendizes, sem grandes questionamentos, e não somente isso, geralmente, estamos em ambientes não favoráveis à criatividade e inovação; no entanto, é chegado o momento de ressignificar a maneira como aprendemos e ensinamos, pois, estamos em duas direções, aprendendo para a integralidade da vida e, no mesmo compasso, formando seres humanos para a vida, pessoas capazes de exercer liderança nas diversas áreas da vida e de sua própria jornada, seja profissional, pessoal ou acadêmica. Outrossim, precisamos de ambientes formativos livres, em cujos lugares haja liberdade para a criatividade e a inovação, espaços onde cada sujeito seja livre para pensar para além do lugar comum. Ambientes divergentes, nos quais se encontrem o ponto de equilíbrio, de negociação e conciliação, e assim haja o florescimento da criatividade, e do pensamento crítico.

Em suma, espaços onde cada aprendente não tenha medo de pensar e expor suas opiniões, ainda que sejam divergentes dos demais, em que o exercício da liberdade seja exercer a própria liberdade, parafraseando Freire. Nessa direção, Bell Hooks (2017) nos ensina a ser disruptivos, em espaços fechados a novas perspectivas, para isso precisamos ressignificar a forma como aprendemos, porque não há maneira certa ou errada na jornada da aprendizagem, o que há são escolhas diferentes que cada aprendiz terá de fazer neste percurso de construção do conhecimento.

REFERÊNCIAS

CSIKSZENTMIHALY, Mihaly. Criatividade: O flow e a psicologia das descobertas e das invenções: Tradução Roberta Clapp, Bruno Fiuza. – 1ª ed. – Rio de Janeiro: Objetiva, 2023

BACICH, Lilian; MORAN, José: Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora: uma abordagem teórico-prática [recurso eletrônico], Porto Alegre: Penso, 2018.

HOOK, Bell. Ensinando a transgredir: a educação como prática de liberdade; tradução de Marcelo Brandão Cipolla. – 2 ed. – São Paulo; editora WMF Martins Fontes, 2017.

MORAN, Manuel Jose, MASETTO, Marcos T., BEHRENS, Marilda Aparecida: Novas Tecnologias e mediação Lógica – 21ª ed. Ver. E atual. Campinas, SP; Papirus, 2013.

NAKANO, Tatiana de Cassia; WECHSLER, Solange Muglia. Creativity and innovation: skills for the 21st Century. Estudos de Psicologia, v. 35, n.3, 237-246, 2018.

ASHTON, Kevin. A história secreta da criatividade. Rio de Janeiro: Sextante, 2016.

FILATRO, Andrea: Metodologias Inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa/ Andrea Filatro, Carolina Costa Cavalcante. -. Ed. – São Paulo: Saraiva Educação. 2018.

JÚNIOR, Ronaldo Correa Gomes (org): Pesquisa Narrativa: histórias sobre aprender e ensinar línguas. Copyright do texto © 2020 os autores e as autoras. Copyright da edição © 2020 Pimenta Cultural.

RHODES, Mel. An analysis of creativity. The Phi Delta Kappan, v. 42, n. 7, p. 305-310, abr. 1961.

ROGERS, Carl. Tornar-se pessoa. São Paulo: Martins Fonte, 2017.

TEORIA HUMANISTA: CARL ROGERS E A EDUCAÇÃO; In: Letícia Dayane de Lima; Zildete Carlos Lyra Barbosa; Sandra Patrícia Lamenha Peixoto (2018).

Instituto Educa digital. Design Thinking para educação. 1ª ed. 2014. Disponível em: https://issuu.com/dtparaeducadores / https://educadigital.org.br/dtparaeducadores/