

O guia do utilizador

Professor

Craftopolis, o ambiente criativo de aprendizagem, orienta os estudantes para a criatividade e incentiva a utilização da informação multidisciplinar e de processos baseados em problemas de uma forma flexível e versátil no sentido de procurar, desenvolver e conceber produtos mais orientados para o consumidor. Os novos conceitos de produto podem assentar, por exemplo, em histórias, na História, no património cultural, em tendências e em informação de clientes. O ambiente de aprendizagem incide em áreas de artesanato que assentam em aptidões manuais e tem por objectivo produzir artigos destinados a clientes de mercado, por exemplo artesanato em têxtil, couro, vidro, metal e madeira.

As tarefas, as funções do ambiente de aprendizagem e o professor

A abordagem pedagógica do ambiente de aprendizagem é construtiva. Os estudantes constroem activamente a informação com base no que aprenderam anteriormente. As 54 tarefas estruturam-se em três níveis de dificuldade.

O primeiro nível diz respeito à prática de aptidões básicas em várias disciplinas. No segundo nível os estudantes começam a associar as informações que adquiriram. O terceiro nível é o mais exigente: inclui a detecção e a resolução de problemas holísticos, e exige a aplicação de competências adquiridas nos dois níveis anteriores.

As tarefas estruturam-se em três níveis de dificuldade:

Nível 1: tarefas separadas por tema, cada tarefa incide num único tema. Aprendizagem de conhecimentos elementares e aquisição de conhecimentos sobre os temas, para que mais tarde seja possível utilizar e aplicar a informação aprendida. Começar a compreender problemas.

- Orientação pedagógica: o nível mais elevado, muitas instruções
- Quantidade de tarefas: a mais elevada
- Dificuldade das tarefas: a mais baixa possível

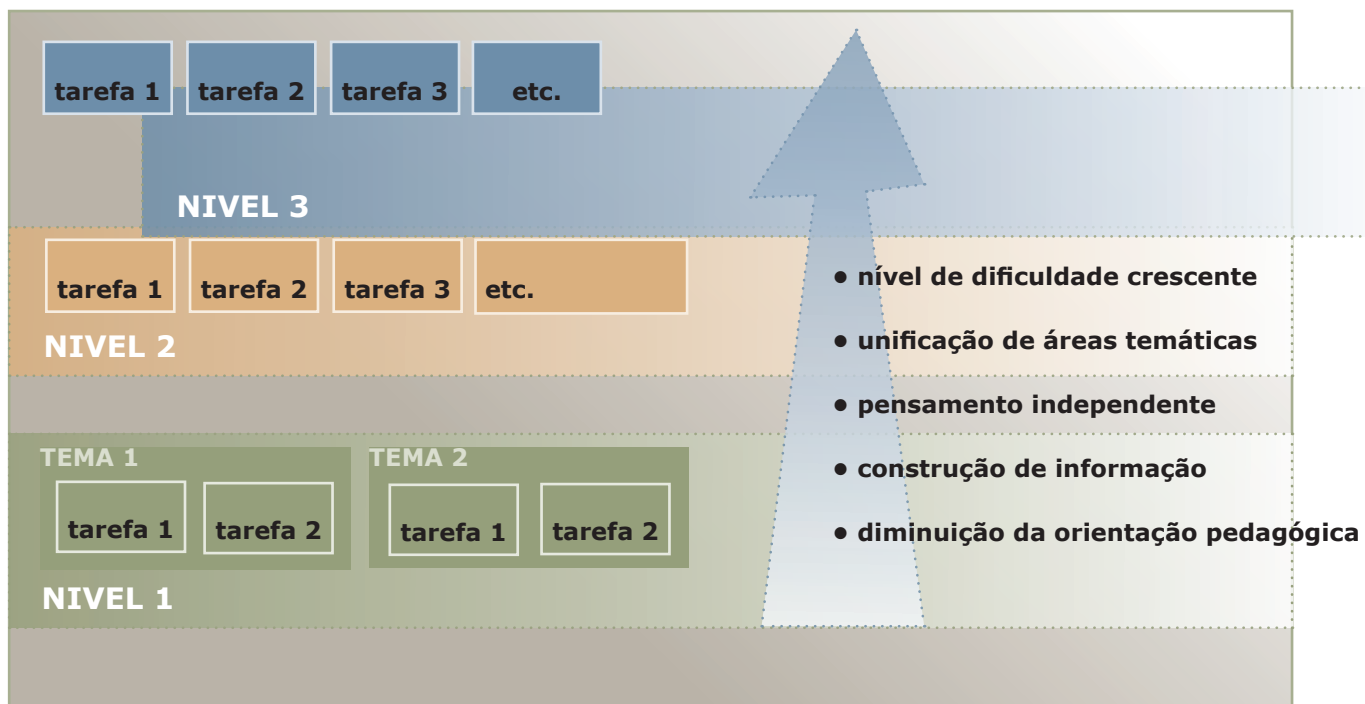
Nível 2: iniciar a aplicação dos conhecimentos aprendidos e a unificação dos temas por tarefas.

- Orientação pedagógica e instruções: nível médio
- Quantidade de tarefas: média

- Dificuldade das tarefas: nível médio

Nível 3: resolução holística de problemas recorrendo a toda a informação aprendida e a todos os temas. Os estudantes devem ser capazes de detectar e resolver os problemas sozinhos.

- Orientação pedagógica: orientação e instruções reduzidas
- Quantidade de tarefas: a menor, mas as tarefas mais completas
- Dificuldade das tarefas: o nível mais elevado



No ambiente de aprendizagem, as tarefas estão dispostas à volta de nove temas, procurando todos eles dar resposta aos desafios que o artesanato enfrenta. Os temas são: criatividade, cultura, espírito empreendedor e vida real, artesanato, marketing, resolução de problemas, desenvolvimento de produtos, histórias e História, e tendências.

A estrutura dos níveis de tarefas é comparável com a descrição do processo de criatividade feito por Wallace (Guilford, 1966): o nível um é para preparação; o nível dois, incubação e prática, e o nível três pode ser descrito como de iluminação, verificação e teste de soluções. A forma e a lógica das tarefas assentam sobretudo em métodos criativos. O estudante aprende a pensar com criatividade fazendo.

O sistema de três níveis de dificuldade no ambiente de aprendizagem orienta a actividade dos estudantes. Cada nível de tarefas deve ser concluído antes de se passar ao nível seguinte. É da responsabilidade do professor passar para o nível seguinte toda a turma em conjunto.

Ambiente de aprendizagem flexível e versátil

O ambiente de aprendizagem constitui uma ferramenta de ensino/aprendizagem. É flexível e versátil, pelo que não exige um determinado modelo didáctico, nem tão pouco altera um sistema didáctico existente. Por exemplo, o ambiente de aprendizagem pode ser aplicado a programas de estudos de três anos ou de apenas um ano.

O ambiente de aprendizagem é também flexível ao nível da turma. Contém um conjunto de 54 tarefas das quais o professor pode seleccionar as mais adequadas para os fins que se propõe alcançar. Desta forma, o professor pode controlar o que foi aprendido anteriormente, ou até deixar de fora tarefas de um tema que os estudantes já dominem.

O ambiente de aprendizagem é virtual, o que facilita o ensino à distância. Este pode ser integralmente virtual ou estar também parcialmente organizado em aula (por exemplo, feedback, preparação de amostras). O professor decide qual o método que melhor se adapta à turma.

A criatividade e o estudante

A criatividade tem a ver com procurar novas soluções e observar as coisas numa perspectiva diferente. Num processo de criatividade, não há respostas absolutamente erradas ou certas. O processo de aprendizagem criativo é dinâmico na medida em que nenhum conhecimento é absolutamente constante e aplicável ad infinitum.

Há dois tipos de sistemas de aprendizagem: um sistema aberto e um sistema fechado. No sistema fechado, o processo de resolução dos problemas é linear, lógico e controlado. Não há espaço para elementos novos, que fujam ao controlo. No sistema aberto, o processo de resolução de problemas é aberto, no qual se evitam situações sob controlo directo: surgem novos e inesperados elementos e os limites podem ser redefinidos durante o processo de resolução de problemas (Rickards 1975). Devido à sua natureza instável e orgânica, é difícil se não mesmo impossível ensinar criatividade recorrendo a uma teoria pedagógica na qual a informação é transmitida aos estudantes como algo estável e absoluto. O modelo aberto permite o recurso à criatividade e à experiência durante o processo de aprendizagem. A criatividade constitui um elemento fundamental nos processos de resolução de problemas.

A dificuldade reside em como ensinar aos estudantes um pensamento criativo e como apoiar os professores nos seus esforços de orientar os estudantes no sentido desse pensamento criativo.

Para descrever a criatividade, Jan-Erik Ruth (1985) retirou de vários estudos três características: ideia nova e de algum modo original; flexibilidade e pensamento sem limites; e fluência – é típico do pensamento criativo a produção de um fluxo de ideias e a prontidão para mudar a forma de pensar.

Ruth salienta que o pensamento divergente é característico de uma pessoa criativa, remetendo para a ideia de Guilford segundo a qual uma pessoa criativa produz inúmeras ideias a partir de uma dada informação. O ponto central reside na qualidade e na flexibilidade do material.

É importante ajudar os estudantes a observarem o que acontece à sua volta, a verem as coisas de forma diferente, a aceitarem o que lhes parece ser contraditório, incompleto e inseguro, a enfrentarem desafios, a abrirem-se a todas as ideias – não há más ideias nem limites convencionais. Incentivar os estudantes a confiarem nos seus sentimentos e a abrirem-se a novas ideias, a olharem para si próprios e para o meio ambiente, a utilizarem as suas próprias experiências, a não criticarem os outros durante as sessões de debate de ideias, a não tomarem decisões de rotina só porque têm de ser tomadas, a desenvolverem uma capacidade de avaliação independente e uma capacidade de percepção. A capacidade e a vontade para lidar com factores essenciais no mundo interior e exterior são importantes, tal como a capacidade para viver intensamente valores teóricos e estéticos, e para tentar aceitar erros. As melhores soluções podem resultar de erros. Refira-se igualmente a vontade e a capacidade para aprender e treinar a teoria e a prática das artes tradicionais!

Krippner elaborou uma relação de aspectos que entravam o desenvolvimento da criatividade (1967):

- tudo deve ser útil e utilizável
- tudo tem de ter sucesso
- tudo tem de ser perfeito
- todos têm de ser como nós
- não aceitar o isolamento à custa do estar em grupo
- incidir na apresentação de observações
- não tomar como ponto de partida os papéis culturais e convencionais de género
- não exprimir emoções fortes
- não manifestar ambiguidade
- não quebrar a rotina da cultura

Jorma Heikkilä (1985) elencou um conjunto de métodos a partir de várias fontes científicas que ajudam a criança a desenvolver-se através da criatividade artística. Estes métodos podem ser aplicados ao processo de orientação pedagógica.

- o Respeitar a criança e permitir-lhe que investigue livremente o ambiente.
- o Criar para a criança um ambiente de crescimento estimulante recorrendo à música, a material literal, imagens e outros produtos culturais.
- o Tratar com respeito ideias, soluções, questões e opiniões apresentadas pela criança.
- o Respeitar a individualidade da criança.
- o Respeitar as reacções invulgares da criança e o seu pensamento divergente
- o Ajudar a criança a aprender com os próprios erros.
- o Evitar a atribuição de papéis normalizados e estereotipados em função do género no processo educativo da criança.
- o Incentivar a auto-expressão experimental e procurar e desenvolver canais

- o Incentivar a auto-expressão experimental e procurar e desenvolver canais naturais de expressão.
- o Ensinar a criança a procurar em si própria e no ambiente factores concretos que a ajudem a resolver o problema.
- o Ajudar a criança para que esta aprenda que, no trabalho artístico, deve confiar na sua percepção sensorial.
- o Permitir que a criatividade natural da criança se expanda e desenvolva.

References:

- Guilford, J. (1966). *Basic problems in teaching for creativity*. Taylor, C. & Williams, F. (Eds.). Instructional media and creativity. New York: John Wiley & Sons
- Krippner, S. (1967). The commandments that Block Creativity. *The Gifted Child Quarterly* 1967, 11, 144-151.
- Ruth, J-E. (1985). Luova persoona, prosessi ja tuote. In Haavikko, R. & Ruth, J-E. (Editor). (1985). *Luovuuden ulottuvuudet*. (2nd ed.). Espoo: Weilin+Göös.
- Heikkilä, J. (1985), Luovuuden osa-alueet ja niiden kehittäminen. In Haavikko, R. & Ruth, J-E. (Editor). (1985). *Luovuuden ulottuvuudet*. (2nd ed.). Espoo: Weilin+Göös.



Education and Culture