



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



MATERIAIS COMPLEMENTARES

LeCoLe podcasts



ÍNDICE

- 2 Sobre o Projeto
- 3 SEJAM BEM-VINDOS AO PROJETO “ALUNOS COMO CO-CRIADORES DA SUA PRÓPRIA APRENDIZAGEM
- 4 Parceiros do projeto
- 5 Cocriação no Ensino Pós-primário Irlandês
- 8 Aprendizagem lúdica e COCRIACÃO
- 10 Como as Tecnologias Educativas podem apoiar a cocriação
- 13 A cocriação é o adolescente da família das pedagogias criativas
- 15 Recomendações metodológicas para promover o envolvimento cívico do aluno no processo de ensino/aprendizagem
- 18 Recomendações metodológicas para a utilização de Experiências Culturais como Recurso no Processo de Estudo

SOBRE O PROJETO

O projeto "LeCoLe" visa destacar as experiências e melhores práticas pedagógicas, no âmbito do envolvimento ativo dos aprendentes no seu processo de aprendizagem desenvolvidas em Portugal, na Islândia, na Irlanda, na Grécia e na Letónia. Para além disso, o projeto procura explorar o tema da cocriação e do seu ecossistema em cada país. Os podcasts LeCole dão uma perspetiva das melhores práticas identificadas em cada país através das perceções de professores e alunos que referem as vantagens que tem uma conceção participativa do processo de aprendizagem, bem como as dificuldades que estes modelos implicam, encorajando os ouvintes a experimentar novos métodos e abordagens no processo de ensino e de aprendizagem. Erasmus+ KA2 "LeCoLe - Learners as Co-creators of Their Own Learning" No. 2020-1-LV01-KA201-077454.



SEJAM BEM-VINDOS AO PROJETO "ALUNOS COMO COCRIADORES DA SUA PRÓPRIA APRENDIZAGEM"!

Apenas recentemente a cocriação passou a integrar a discussão sobre a educação e se revelou um dos conceitos pedagógicos mais interessantes. Reporta-se ao crescimento, imaginação, colaboração, tanto de alunos como de professores, sendo que o conceito vai evoluindo com os bons exemplos da prática. Com o apoio do Programa Erasmus+, um grupo de profissionais da educação procurou bons exemplos de cocriação e cocriadores de excelência em escolas na Grécia, na Islândia, na Irlanda, na Letónia e em Portugal. Os resultados dessa recolha são apresentados na série de podcasts sob o título "Learners as Co-creators of Their Own Learning", disponível em várias plataformas, que oferecem aos ouvintes algumas oportunidades para explorarem os processos de cocriação e, assim, melhorarem o seu desenvolvimento profissional. O material complementar aos podcasts inclui: recomendações sobre como planear a participação dos alunos em processos de aprendizagem criativos e como trabalhar com eventos culturais; a descrição de ferramentas digitais úteis para este efeito, indicando os respetivos websites; recomendações para cocriação em salas de aula apoiadas por investigação; artigos sobre estudos de casos interessantes sobre cocriação em diferentes níveis escolares; e um pequeno artigo em que a cocriação aparece descrita como a 'adolescente' na família das pedagogias criativas.

Lista de podcasts e parceiros de LeCoLe

Cocriação e Feedback dos Alunos - MIE, Irlanda

Cocriação no 1º Ciclo do Ensino Básico - EELI, Grécia

Como as Tecnologias Educativas podem apoiar a Cocriação - DGAE, Portugal

Interdisciplinaridade para a Cocriação nas Escolas - UI, Islândia

Promoção do Envolvimento Cívico dos Alunos nos Processos de Ensino-Aprendizagem - VISC/IAC, Letónia

Aprendizagem e Cocriação autodirigida - EELI, Grécia

Utilização de Experiências Culturais como Recurso para o Estudo - VISC/IAC, Letónia.

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, o qual reflete apenas a opinião dos seus autores, pelo que a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.

PARCEIROS DO PROJETO



O Instituto Marino de Educação é uma Instituição de Ensino Superior envolvida no ensino, aprendizagem e investigação. Localizado em Dublin, Irlanda, o MIE é um Colégio Associado do Colégio da Trindade, a Universidade de Dublin (TCD). A sua missão centra-se na promoção da "Inclusão e Excelência na Educação".



O Instituto Europeu de Educação e Aprendizagem (EELI) é um Centro de Aprendizagem ao Longo da Vida. O Centro opera em toda a ilha de Creta, Grécia. Oferece serviços numa vasta gama de programas comunitários com o objetivo de contribuir ativamente para a aprendizagem ao longo da vida de pessoas de todas as idades e reforçar a cooperação na educação em toda a Europa.

A Direção Geral de Administração Escolar (DGAE) é um órgão central do Ministério da Educação português. Prossegue missões na área da implementação de políticas de desenvolvimento de recursos humanos para pessoal docente e não docente de escolas públicas, escolas de educação privadas e cooperativas, e escolas portuguesas no estrangeiro, assegurando a conclusão e o desenvolvimento de políticas de seleção, recrutamento, gestão de carreiras, salários e formação de pessoal docente e diretores de escolas.

A Universidade da Islândia (Háskóli Íslands) é a principal instituição de investigação e ensino superior na Islândia; é uma instituição educacional e científica progressista, reconhecida pela investigação na comunidade científica global. A universidade oferece oportunidades de estudo e investigação em 400 programas, abrangendo a maioria dos campos da ciência e das bolsas de estudo.

O Centro Nacional de Educação da Letónia (VISC) é uma instituição da administração pública diretamente subordinada ao Ministro da Educação e Ciência da Letónia. As principais funções do VISC são: desenvolvimento de currículos de ensino geral e profissional; desenvolvimento e implementação de exames nacionais no ensino geral e profissional; coordenação de testes estatais de proficiência linguística; sistemas de apoio a crianças com necessidades especiais e estudantes dotados e talentosos, desenvolvimento profissional contínuo dos professores; sistema de ensino não formal orientado para a carreira.

O Centro de Desenvolvimento da Educação (IAC) é uma organização não governamental em Riga, Letónia. A missão do Centro é promover o desenvolvimento de uma sociedade educada e democrática na Letónia, promovendo o desenvolvimento da capacidade profissional, competitividade, cooperação e capacidades de participação cívica de cada indivíduo, comunidades e sociedade em geral.

Direção - Geral da
Administração Escolar



COCRIÇÃO NO ENSINO PÓS-PRIMÁRIO IRLANDÊS

A estrutura do 'Ciclo Júnior' (2012; 2015) estabelece a forma como o ensino, a aprendizagem e a avaliação podem ser concebidos para apoiar a oferta de um ensino de qualidade, inclusivo e relevante para estudantes entre os 12 e os 16 anos (Ciclo Júnior). A este nível, os alunos aprendem como tomar a iniciativa; como ser inovadores e desenvolver competências de empreendedorismo; como observar e avaliar eventos e processos empíricos; como fazer deduções e tirar conclusões válidas; como levar uma ideia desde a conceção até à realização (Declarações de Aprendizagem do Ciclo Júnior). Para alcançar estes objetivos, os professores envolvem os alunos em técnicas de aprendizagem cooperativas, criativas e inovadoras que lhes permitem escolher como cocriar a sua própria experiência de aprendizagem. "Os professores partilham e cocriam critérios de sucesso com os alunos para que estes possam avaliar a sua própria aprendizagem através de autoavaliação e avaliação pelos pares e identificar áreas de melhoria e estratégias para alcançar melhorias" (Looking at our Schools. 2022, p.31).

Estudo de Caso sobre Cocriação no 2º e 3º ciclos do ensino básico

Exemplo 1

: Um professor de arte em Dublin trabalhou com os alunos dos 2º e 3º ciclos do ensino básico para procederem à criação - 'cocriar' uma campanha de comunicação explicando como a sua escola pratica a sustentabilidade. Os alunos e o professor fizeram um trabalho conjunto para criar artefactos, cartazes e conteúdos digitais para as redes sociais. Posteriormente, fizeram um vídeo explicando o desenvolvimento das suas ideias e a forma como completaram o projeto. Os alunos desenvolveram as suas capacidades criativas, as suas competências tecnológicas e o professor aprendeu mais sobre a utilização dos meios de comunicação social entre os adolescentes aprendentes. A escola ganhou um prémio de bolsa de estudo pelo seu projeto criativo.

Exemplo 2: Um professor trabalhou com alunos e especialistas na área do bem-estar para cocriar um programa de bem-estar para estudantes dos 2ºe 3º ciclos do ensino básico. O projeto visa promover a literacia em saúde dos adolescentes, dando visibilidade ao estudo ao trabalhar com eles para identificar temas e atividades que beneficiariam a sua saúde mental e o seu bem-estar. Os alunos trabalharam com os professores para conceber campanhas sobre dietas saudáveis, exercício e atividades que contribuam para uma saúde mental positiva.

PODCAST CONCEÇÃO DE PROJETOS DE COCRIAÇÃO NOS 2º E 3º CICLOS DO ENSINO BÁSICO

Leituras adicionais relacionadas com a cocriação nos 2º e 3º ciclos do ensino básico:

-Principais Competências do Ciclo Júnior:

· Key Skills of the Junior Cycle: [https://www.curriculumonline.ie/getmedia/def48e3f-68f9-42e4-95de-f30086321fd0/JSEC_Key_Skills_of-JC_English\).pdf](https://www.curriculumonline.ie/getmedia/def48e3f-68f9-42e4-95de-f30086321fd0/JSEC_Key_Skills_of-JC_English).pdf)

·Digital Learning Framework for Schools: <https://www.dlplanning.ie/wp-content/uploads/2018/10/digital-learning-framework-post-primary.pdf>

·Looking at Our Schools 2022: A Quality Framework for Post-Primary Schools; <https://www.gov.ie/pdf/?file=https://assets.gov.ie/232730/4afcbce10-7c78-4b49-a36d-e0349a9f8fb7.pdf#page=null>

·Information about co-operative learning: https://ncca.ie/media/1147/workingwithothers_april2015.pdf

·Information about being creative:

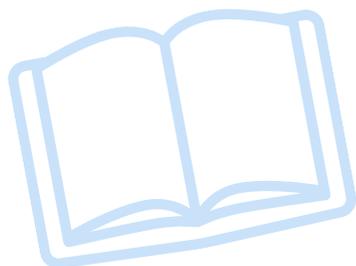
·https://ncca.ie/media/1148/beingcreative_april_2015.pdf

Cocriação no Ensino Superior Irlandês

Na Irlanda, a cocriação no Ensino Superior está bem avançada. O Programa Nacional de Engajamento Estudantil (NStEP) desenvolveu uma política, diretrizes e recursos que podem ser utilizados pelos professores para envolver os estudantes em parceria e cocriação de aprendizagem. A política do NStEP "Passos para a Parceria" apoia o envolvimento dos estudantes na aprendizagem e na tomada de decisões. Embora não exista consenso sobre o conceito de envolvimento dos estudantes o mesmo implica um compromisso dos estudantes com os professores a fim de trabalhar em parceria.

- Para mais informações sobre o NStEP, visite: <https://studentengagement.ie/>

- Steps to Partnership Policy: <https://studentengagement.ie/wp-content/uploads/2022/11/NStEP-Steps-to-Partnership-Doc-3.pdf>



PODCAST CONCEÇÃO DE PROJETOS DE COCRIAÇÃO NOS 2º E 3º CICLOS DO ENSINO BÁSICO

Estudos de Casos de Cocriação no Ensino Superior

Exemplo 1: Student Teacher Educational Research (STER) é um projeto de parceria do Ensino Superior Irlandês que apoia estudantes de educação a partilhar a sua pesquisa de dissertação com a comunidade educativa em geral. Apoiado por um 'ethos' de parceria estudante-funcionário, o projeto é gerido por uma equipa de estudantes e funcionários voluntários e posicionou os participantes como cocriadores, responsáveis pela sua própria aprendizagem com valiosos conhecimentos para contribuir (HEA, 2016). Esta abordagem não só aumentou a aprendizagem dos estudantes, como também aumentou a sua confiança e empenho (Brennan, 2019). O pessoal também ganhou um maior apreço por trabalhar com estudantes fora das aulas, identificando melhores relações e reduzindo a "distância" entre o pessoal e os estudantes. Os princípios-chave que apoiam a cocriação no projeto STER são delineados neste estudo de caso: <https://studentengagement.ie/wp-content/uploads/2022/11/Brennan-1.pdf>

Leitura adicional relacionada com a cocriação no Ensino Superior:

·Bovill, C. 2020. Co-creation in learning and teaching: the case for a whole-class approach in higher education, *Higher Education*, 79(1), 1023-1037. Available from: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10734-019-00453-w>

·Brennan, A. (2021). Reflections on establishing a student-staff partnership in Irish university-based teacher education, In Shagrir, L. and Bar-Tal, S. *Exploring Professional Development Opportunities for Teacher Educators: Promoting Faculty-Student Partnerships*. Book available from: <https://www.routledge.com/Exploring-Professional-Development-Opportunities-for-Teacher-Educators/Shagrir-Bar-Tal/p/book/9780367748913>

·Felten, P., Abbot, S., Kirkwood, J., Long, A., Lubicz-Nawrocka, T., Mercer-Mapstone, L. and Verwoord, R. (2019) Reimagining the place of students in academic development, *International Journal for Academic Development*, 24(2), 192-203. Available from: 10.1080/1360144X.2019.1594235

·Mercer-Mapstone, L., Dvorakova, S. L., Matthews, K. E., Abbot, S., Cheng, B., Felten, P., Knorr, K., Marquis, E., Shammass, R., & Swaim, K. (2017). A Systematic Literature Review of Students as Partners in Higher Education. *International Journal for Students As Partners*, 1(1). Available from: <https://doi.org/10.15173/ijsap.v1i1.3119>

APRENDIZAGEM LÚDICA E COCRIAÇÃO

<https://www.timeshighereducation.com/campus/cocreating-students-practical-considerations-and-approaches>

- A cocriação confere aos alunos poder sobre a sua aprendizagem e ajuda a desenvolver competências de autonomia, confiança, criatividade e pensamento crítico. Permite aos professores criar experiências de aprendizagem significativas para os alunos, envolvendo-os numa prática de ensino mais desafiadora e gratificante.

- A utilização de aplicações interativas como o Kahoot é útil para envolver os alunos, para os testar com este tipo de recursos e para obter feedback anónimo dos alunos que possam inibir-se de falar em frente do grupo. Esta prática é mais adequada para estudantes universitários ou locais de aprendizagem onde os alunos tenham acesso e permissão para utilizar computadores portáteis, telefones ou outros dispositivos portáteis e utilizar frequentemente meios mistos como: podcasts, vídeos do YouTube, documentários, jogos online.

Dar aos diferentes alunos um tópico a conhecer em vez de ser o professor a ensinar todo o conteúdo. Esta prática melhora a competência e comunicação em público e competências de investigação. Permite também ensinar os alunos a utilizar ferramentas de apresentação, como o PowerPoint, etc.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1871187109000704>
Kangas, M. (2010). Creative and playful learning: Learning through game co-creation and games in a playful learning environment. *Thinking Skills and Creativity*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2009.11.001>

- O ambiente de aprendizagem lúdico (APL) é um contexto de aprendizagem inovador, pedagogicamente validado e que combina tecnologias de informação e comunicação (TIC) na sala de aula e no recreio.
- O presente estudo centra-se no processo de conceção de jogos, cocriação e participação na perspetiva da aprendizagem criativa e lúdica (CPL).

PODCAST COCRIAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA

- A aprendizagem criativa e lúdica no contexto do APL refere-se a (1) uma aprendizagem que permite, estimula e promove a criatividade e a cocriação do conhecimento do aluno; (2) à aprendizagem através da conceção de conteúdos para o APL utilizando novas tecnologias; e (3) aprendizagem através de uma variedade de atividades lúdicas e físicas - práticas e corporais.

<https://www.hw.ac.uk/uk/services/docs/is/JudyHardyandAlisonKay.pdf>

Formas de incorporar a cocriação:

- Orientação de pares
- Sala de aula Invertida
- PeerWise

Reconhece que existem barreiras à incorporação da cocriação - isto inclui a falta de alinhamento entre os princípios e a prática e o facto de que não existem soluções rápidas sendo necessário planificá-las.

<https://unitu.co.uk/students-as-co-creators-is-it-worth-it/#:~:text=When%20you%20have%20students%20as,but%20they'll%20feel%20respected.>

Os alunos podem desenvolver objetivos, conceber projetos, avaliar resultados e partilhar o que aprenderam através do processo de cocriação.

Os alunos irão desfrutar mais da aprendizagem e sentir-se-ão mais respeitados.

Os alunos irão desfrutar mais da aprendizagem e sentir-se-ão mais respeitados.

<https://www.futurelearn.com/info/courses/teach-online/0/steps/73953>

Quando o aluno é envolvido na sua própria aprendizagem, torna-se mais empenhado e motivado para aprender e experimentar novas ideias.

O tempo e o espaço são necessários para os processos de cocriação devido a aspetos desvantajosos como grandes salas de aula, a ausência de recursos e aulas muito curtas.

Seale, J. (2009). Doing student voice work in higher education: an exploration of the value of participatory methods. *British Educational Research Journal*, 36(6), 995–1015.

O feedback dos alunos terá um impacto transformador no ensino e no desenvolvimento curricular.

Sanoff, H. (2007). Special issue on participatory design. *Design Studies*, 28(3), 213–215.

O design participativo é uma atitude de mudança e pode promover o envolvimento dos alunos.

COMO AS TECNOLOGIAS EDUCATIVAS PODEM APOIAR A COCRIAÇÃO

Zoom - <https://zoom.us/join/#?from=profile>

"É uma Plataforma unificada de comunicação e colaboração". Podem-se fazer ligações significativas como a utilização para reuniões, chat de equipa, etc, com utilização gratuita."

Teams - <https://www.microsoft.com/pt-pt/microsoft-teams/log-in>

"Para qualquer pessoa que queira conceber algo, sozinha ou com outros. Utiliza-se como plataforma colaborativa tal como o Zoom. Não é necessária qualquer experiência na sua e a sua utilização é gratuita."

Google Classroom - <https://classroom.google.com/h>

"Google Classroom é um espaço para ensinar e aprender. Pode-se usar a sala de aula virtual na escola de molde a racionalizar tarefas, impulsionar a colaboração e fomentar a comunicação. A sala de aula está disponível na web ou através de uma aplicação móvel. Pode-se usar a Sala de Aula com muitas ferramentas tais como Gmail, Google Docs, e Google Calendar".

Moodle - <https://moodle.com>

"Com centenas de milhões de utilizadores em todo o mundo e traduzido em mais de 100 línguas, o Moodle dá-lhe a liberdade de criar soluções de ensino e formação online que melhor respondam às necessidades dos seus alunos. Continua a ser utilizado em muitas escolas e em centros de formação".

Box - <https://www.box.com/home>

"Simplifique o seu modo de trabalho. Efetue um trabalho colaborativo de forma segura com qualquer pessoa, em qualquer lugar e em qualquer dispositivo".

Genially- <https://genial.ly>

Cria apresentações, infografias e outros conteúdos espantosos para si ou para a sua equipa".

Notion - <https://www.notion.so/product>



PODCAST COMO AS TECNOLOGIAS EDUCATIVAS PODEM APOIAR A COCRIAÇÃO

" Uma nova ferramenta que permite criar um espaço de trabalho com cada equipa. Personalize o Notion para trabalhar da forma que deseja."

Canva - <https://www.canva.com>

"É uma ferramenta para quem quiser desenhar qualquer coisa, sozinho ou com outros. Não é necessária experiência em design e é grátis".

● Padlet - <https://padlet.com>

● "Permite aperfeiçoar a arte da colaboração e convidar outros a contribuir - a inscrição não é necessária. Pode trabalhar com colaboradores ilimitados".

● Office 365 - <https://www.office.com>:

● Powerpoint- "Um PowerPoint (PPT) é uma apresentação criada com software da Microsoft que permite aos utilizadores adicionar características áudio, visuais e áudio/visuais a uma apresentação. É considerada uma tecnologia multimédia e atua também como uma ferramenta de colaboração e partilha de conteúdos".

● Google Drive

"Google Drive é um serviço gratuito de armazenamento numa nuvem que permite aos utilizadores armazenar e aceder a ficheiros online. O serviço sincroniza documentos armazenados, fotografias em todos os dispositivos do utilizador, incluindo dispositivos móveis, tablets e PCs. Google Drive integra-se com outros serviços e sistemas da empresa - incluindo Google Docs, Gmail, Android, Chrome, YouTube, Google Analytics e Google+. A Google Drive compete com Microsoft OneDrive, Apple iCloud, Box, Dropbox e SugarSync".

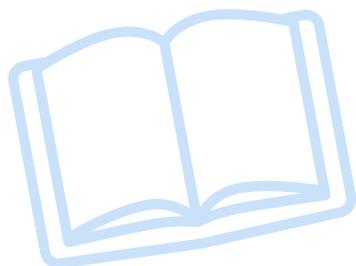
Formulários Google

Com o Google Forms, pode criar e analisar inquéritos diretamente no seu telemóvel ou navegador - não é necessário nenhum software especial. Obtém resultados imediatos. Pode resumir os resultados das sondagens num ápice com gráficos diversos.

Google Docs

"Utilize o Google Docs para criar e colaborar em documentos online. Editar de forma colaborativa numa partilha segura e em tempo real e a partir de qualquer dispositivo".

Kahoot - <https://kahoot.it>



PODCAST COMO AS TECNOLOGIAS EDUCATIVAS PODEM APOIAR A COCRIAÇÃO

"Faça dos seus estudantes os anfitriões das suas próprias experiências de aprendizagem". Deixe os estudantes escolher como e o que aprendem com Kahoot! Uma plataforma de aprendizagem centrada no estudante e um centro de conteúdo concebido para ajudar os estudantes a desempenharem um papel ativo na sua educação através de um jogo poderoso".

Prezi - <https://prezi.com/login>

"Prezi é uma ferramenta de apresentação multimédia que pode ser utilizada como alternativa aos tradicionais programas de elaboração de diapositivos. Em vez de diapositivos, Prezi faz uso de uma grande tela que permite perspectivas panorâmicas e de zoom em várias partes da tela para enfatizar as ideias aí apresentadas".

VideoAnt - <https://ant.umn.edu>

"Easily Annotate Videos VideoAnt" é uma ferramenta de anotação de vídeo baseada na web para dispositivos móveis e de secretária. Utilize o VideoAnt para adicionar anotações, ou comentários, a vídeos alojados na web. Os vídeos

VideoAnt- anotados são chamados "Ants".

Perusall - <https://www.perusall.com>

"O nosso objetivo é mudar a natureza da aprendizagem - da experiência solitária tradicional para uma experiência envolvente e coletiva". É, portanto, uma anotação social.

Hypothesis - <https://web.hypothes.is>

"Anotar a teia, com qualquer pessoa, em qualquer lugar". Engaje os seus alunos com anotações sociais". Constitui-se como outra hipótese de anotação social.

Mural - <https://www.mural.co>

Nivele o seu trabalho de equipa com um quadro branco digital intuitivo construído para que as equipas façam o seu melhor trabalho em conjunto.

Spiral - <https://www.discoveryeducation.com/details/discovery-education-acquires-award-winning-interactive-learning-platform-spiral>

"Conteúdo Relevante, Temporal + Ferramentas de Ensino Úteis Tudo num Só Lugar".

StoriumEdu- <https://storiumedu.com>

"StoriumEDU é um jogo de escrita colaborativa para jovens construindo habilidade e confiança duradoura".

FlipGrid - <https://info.flip.com>

"Flip é uma aplicação de discussão em vídeo, onde mentes curiosas se ligam de forma segura em pequenos grupos para partilhar vídeos, construir uma comunidade e aprender em conjunto".

QUIZIZZ - <https://quizizz.com>

"Prepara conteúdo interativo e de alta qualidade em apenas dois minutos".



A COCRIAÇÃO É O ADOLESCENTE DA FAMÍLIA DAS PEDAGOGIAS CRIATIVAS

"Na sua essência, a pedagogia criativa ensina os alunos a aprender de forma criativa e a tornarem-se criadores de si próprios e criadores do seu futuro".ⁱ Esta citação é de um artigo do Dr. Andrei Aleinikov que começou a escrever sobre pedagogia criativa nos anos oitenta. Desde então, muitos estudiosos discutiram definições do conceito de pedagogia criativa, como diferenciá-lo de outros relacionados e interessantes, e como ele se refere à prática. Aleinikov prossegue dizendo que "O objetivo da Pedagogia Criativa é transformar QUALQUER classe temática (curso, programa, escola) num processo de ensino criativo que produza alunos criativos (alunos da vida) - alunos muito mais eficientes do que os que saem da escola tradicional. Esta transformação da classe tradicional (curso, programa, escola) é chamada "orientação criativa".ⁱⁱ

Estudiosos britânicos, Teresa Cremin e Kerry Chappell, fizeram uma revisão crítica sistemática da literatura sobre o trabalho empírico em pedagogias criativas de 1990 a 2018. Começaram com 801 trabalhos que corresponderam aos seus primeiros critérios sobre a matéria, mas acabaram por utilizar 35 trabalhos de qualidade que examinaram em profundidade, tendo depreendido que "As conclusões revelam que sete características inter-relacionadas determinam a prática pedagógica criativa, nomeadamente a geração e exploração de ideias; o incentivo à autonomia; a ludicidade; a resolução de problemas; a assunção de riscos; a coconstrução e colaboração; e a criatividade dos professores".ⁱⁱⁱ

A ênfase é colocada em vários artigos, sendo a criatividade uma forma de trabalhar, ensinar, aprender e pensar. Isto explica a razão porque as pedagogias criativas se tornaram tão atrativas a todos os níveis escolaridade, uma vez que as sociedades modernas precisam de apostar na inovação e no empreendedorismo seja em que disciplina for. E é aqui que a cocriação entra em cena.

Quando o conceito de cocriação surgiu nos media, estava mais relacionado com negócios e marketing do que com a educação. Atualmente a podemos rastrear a cocriação na educação em muitos lugares, muitas vezes com ênfase no envolvimento e motivação dos alunos. Stacy Katz, no Lehman College CUNY, explica-a desta forma:

INTERDISCIPLINARIDADE PARA A COCRIAÇÃO NAS ESCOLAS

A cocriação nos alunos é um processo através do qual colaboram com os professores na conceção da sua própria experiência de aprendizagem. O foco nas perspetivas dos alunos, baseia-se na teoria construtivista da aprendizagem, que afirma que os alunos constroem o conhecimento e o significado a partir de experiências vividas em vez de adotarem uma postura passiva perante a informação. Implícito no conceito de cocriação está o reconhecimento de que o ensino não é um processo unidirecional que flui de professor para aluno. Oportunidades de aprendizagem significativas são tornadas possíveis honrando a voz dos alunos. iv

Aqui a cocriação está ligada a vários conceitos-chave debatidos hoje em dia na educação e a citação traz à luz a noção de uma relação renovada e equilibrada entre estudantes e professores.

A minha conclusão é que o conceito de cocriação pertence à família das pedagogias criativas, mas provavelmente ainda é um adolescente. A cocriação saltou para a discussão sobre educação há apenas alguns anos e colocou-se entre os conceitos pedagógicos mais interessantes. Refere-se ao crescimento, imaginação, colaboração tanto para os alunos como para os professores. Com as suas ligações vivas à prática, a cocriação pode ser e tornar-se uma ferramenta valiosa para os professores no seu trabalho quotidiano e aumentar a sua competência profissional. Além disso, a cocriação como disciplina em diversos projetos e investigações, contribui para os debates e desenvolvimento educacional.

Dr Kristín Jónsdóttir

i Aleinikov, A. (2013) Creative Pedagogy. Encyclopaedia of Creativity, Invention, Innovation, and Entrepreneurship. Springer: New York, NY, p.327. ii Aleinikov, A.G. Creative Pedagogy and Creative Meta-Pedagogy. Progress of Education. Vol. LXV, No 12, July 1991, p. 274; See also, an example of creative orientation - Aleinikov, A.G.

(1990) Grammar of Creation and Creation Grammar (Creatively Oriented Theoretical Grammar and History of English). Ministry of Defence Military Institute: Moscow

iii Teresa Cremin & Kerry Chappell (2021) Creative pedagogies: a systematic review, Research Papers in Education, 36:3, 299-331, DOI: 10.1080/02671522.2019.1677757

iv Stacy Kats (2021, 22 Oct) Co-creating with students: practical considerations and approaches. Retrieved 19.2. 2023 at

<https://www.timeshighereducation.com/campus/cocreating-students-practical-considerations-and-approaches>



RECOMENDAÇÕES METODOLÓGICAS PARA PROMOVER O ENVOLVIMENTO CÍVICO DO ALUNO NO PROCESSO DE ENSINO/APRENDIZAGEM.

Para que os alunos possam participar de forma ativa e igualitária no processo de ensino/aprendizagem, incluindo a tomada de controlo do processo e a tomada de decisões necessárias para alcançar o objetivo estabelecido, o professor cria com eles relações horizontais que se baseiam no respeito mútuo. Os professores devem confiar aos alunos parte da responsabilidade pelo processo de aprendizagem, bem como métodos e técnicas de ensino que aqueles podem utilizar em diferentes áreas curriculares ou em outras situações extra-escolares. Os alunos planeiam a sua aprendizagem e avaliam os resultados durante e no final do processo, aumentando assim a auto-confiança e a crença nas suas capacidades. Um bom exemplo de desenvolvimento da responsabilidade dos alunos no processo de aprendizagem é o projeto de ação "Cidadão", que muitas escolas letãs já implementaram em cooperação com o Centro de Desenvolvimento da Educação.

Alguns exemplos são ilustrados nas histórias de experiência <https://iac.edu.lv/assets/Publications/Izdari.pdf>. (O material está disponível em língua letã)

Utilizando esta abordagem, os alunos são encorajados não só a identificar e a resolver problemas, mas também a aprender a cooperar com os decisores que são os responsáveis por assegurar melhorias no bem-estar e na qualidade de vida das pessoas.

Por onde começar?

No início deste projeto e durante o seu curso, o professor deve certificar-se de que os alunos podem identificar e implementar etapas de ação sequenciais. Convém que durante o processo sejam colocadas regularmente perguntas de auto-reflexão guiadas para verificar e compreender se os alunos estão a avançar para o resultado pretendido. As perguntas podem ser as seguintes:

- Os alunos conseguiram formular o tema a ser explorado ou o problema a ser resolvido? A raiz do problema é clara e o contexto em que ocorre é evidente?

PODCAST PROMOÇÃO DO ENVOLVIMENTO CÍVICO DOS ALUNOS NO PROCESSO DE ENSINO/APRENDIZAGEM

- O problema selecionado é demasiado extenso no seu âmbito, resolvendo o que exigiria grandes recursos e ações a longo prazo? O professor precisa de se certificar de que os alunos podem criar algum impacto e promover a mudança.

- Quem (por exemplo, o diretor de escola, os especialistas municipais, as autoridades locais, os serviços comunitários, etc.) é responsável pela situação que surgiu e pela resolução do problema que os alunos identificaram? Os alunos cooperam com estas autoridades?

- Os alunos aproveitaram a oportunidade para dividir as responsabilidades, por exemplo, formaram grupos mais pequenos? Cada grupo está consciente das suas tarefas? Os grupos articulam entre si?

O projecto de ação CIDADÃO oferece uma metodologia de 6 etapas para o avanço estruturado do processo baseado na iniciativa

PRIMEIRO PASSO. O PROBLEMA

Tarefa

- Identificar situações problemáticas na escola, na comunidade/cidade local que requeiram melhorias.

- Escolher um problema na escola, na comunidade/cidade local que necessite de ser melhorado.

O resultado

Definição de situação/problema que precisa de ser resolvido ou melhorado.

PASSO DOIS. Intervenientes

Tarefa

- Identificar os intervenientes envolvidos no problema.

- Fazer uma avaliação dos intervenientes envolvidos no problema, indicando o papel de cada um (é afetado pelo problema ou é responsável pela sua resolução, etc.).

O resultado

Identificou e caracterizou as partes interessadas envolvidas no problema.

PASSO TRÊS. PROTOCOLO

Tarefa

- Encontrar provas fiáveis que apoiem a existência do problema/situação escolhida.

- Citar as fontes onde as provas foram obtidas.

- Recolher provas.

O resultado

Resumo das provas disponíveis.

PODCAST PROMOÇÃO DO ENVOLVIMENTO CÍVICO DOS ALUNOS NO PROCESSO DE ENSINO/APRENDIZAGEM

PASSO QUATRO. PROPOSTA

Tarefa

- Preparar uma proposta construtiva para os funcionários responsáveis sobre como o problema poderia ser resolvido.
- Avaliar que recursos são necessários para implementar a solução proposta.

O resultado

Uma proposta desenvolvida para uma solução para o problema.

PASSO CINCO. COMUNICAÇÃO

Tarefa

- Planejar como os funcionários responsáveis vão ser informados sobre a proposta preparada.
- Planejar a forma de informar o público em geral sobre a proposta preparada.

O resultado

- Foi preparado um plano de comunicação para a proposta desenvolvida.

PASSO SEIS. AVALIAÇÃO

Tarefa

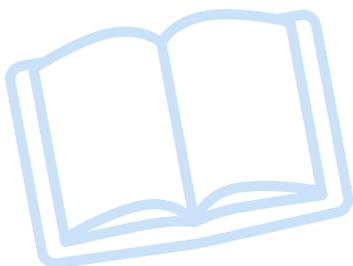
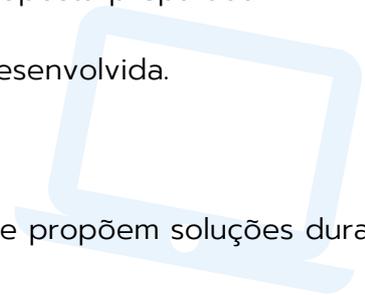
- Avaliar quais são os potenciais ganhos para as pessoas que propõem soluções durante o desenvolvimento de tais propostas e iniciativas políticas.
- Avaliar quais são os potenciais ganhos resultantes de tais propostas para outras pessoas.

O resultado

Avaliação resumida da experiência.

No decurso do projeto, os alunos precisam de ser apoiados na aquisição de competências importantes, por exemplo, fornecendo-lhes alguma informações sobre como conduzir inquéritos de forma apropriada. É importante que os alunos estejam conscientes e decidam eles próprios se precisam de apoio e de mais informação do professor.

Assim, a abordagem do professor altera-se. Passa a ser um apoiante, um guia do processo, um consultor que ajuda os alunos a implementar as etapas determinadas e que delega nos alunos a responsabilidade pelo processo e pelo resultado.



RECOMENDAÇÕES METODOLÓGICAS PARA A UTILIZAÇÃO DE EXPERIÊNCIAS CULTURAIS COMO RECURSO NO PROCESSO DE ESTUDO

Numa altura em que na Letónia estão a ter lugar reformas curriculares significativas, e em que as oportunidades oferecidas pelas tecnologias são cada vez mais, é levantada a questão da utilização de novos materiais didáticos que tenham em conta as necessidades dos alunos e a presença cada vez maior de conteúdos audiovisuais. Dentro dos recursos de aprendizagem incluem-se, assim, eventos culturais reflexivos, criativos, modernos e criados profissionalmente como sejam filmes, livros, espetáculos de teatro e dança, artes visuais, etc., fornecidos pelo programa de educação cultural à escala nacional "Latvijas skolas soma" que proporciona a cada aluno a oportunidade de encontrar diversos valores culturais e artísticos através das suas formas contemporâneas, adquirir diferentes meios de expressão utilizados para transmitir a mensagem e participar ativamente no processo de aprendizagem através da sua própria experiência.

Os alunos admitem ser importante que o professor comunique um objetivo de modo claro e lhes dê a liberdade de escolher a sua própria maneira de o alcançar. O papel do professor como líder do processo começa com a escolha do evento cultural, que pode ser apoiado pelas seguintes questões:

- o evento cultural inclui uma mensagem clara revelada pelos meios de expressão artística? A mensagem não é didática ou categórica?
- qual é a mensagem que pretende transmitir aos alunos; o que os encorajará a pensar, discutir ou descobrir mais?
- é o conteúdo do evento selecionado relacionado com algo que é importante para os jovens de uma determinada idade. Estará ligado a outros eventos socialmente significativos? Representa valores que persistem ao longo do tempo e encoraja a reflexão sobre o que é comum e o que tem sido diferente no passado?
- será que os alunos precisam de consultar peritos, museus ou outras instituições para se certificarem da fiabilidade da informação incluída?

PODCAST UTILIZAÇÃO DE EXPERIÊNCIAS CULTURAIS COMO RECURSO NO PROCESSO DE ESTUDO

- o conteúdo e a forma escolhida causam co-experiência emocional e promovem o processo cognitivo, revelam situações diferentes, encorajam a ver questões contraditórias, desenvolvem o pensamento crítico, a resolução criativa de problemas, a literacia mediática e a empatia?
- qual será a forma do evento cultural e que meios de expressão serão utilizados?
- os meios de expressão artística encontrados neste evento em particular representam vários ramos da cultura?
- qual dos meios de expressão artística poderá já ser familiar aos alunos e quais serão os novos. Como irá apresentá-los?
- os elementos interativos utilizados no processo, se existirem, são significativos e estimulam a atividade cognitiva?
- Os textos, se os houver, são relevantes, lógicos, chamam a atenção, mas não são excessivamente infantis (por exemplo, destinados a alunos com notas mais baixas) ou estão de alguma forma a tentar imitar a gíria utilizada pelos jovens?
- a duração do evento corresponde à idade e à capacidade de atenção dos alunos? Existe um teste de conhecimentos, uma competição desnecessária, uma luta por prémios, etc., que suprime a experiência artística e pode criar sentimentos negativos?

Um exemplo de como trabalhar com um evento cultural

Ao mesmo tempo que promovem a competência e a compreensão da consciência e expressão culturais, os alunos familiarizam-se com o conceito de censura e a sua aplicação em diferentes períodos e sistemas políticos, incluindo os atuais, e ligam-no à possibilidade e importância da liberdade de expressão. A discussão sobre censura pode ser iniciada utilizando o cinema porque a arte cinematográfica está sempre associada a manifestações de censura, uma vez que o seu conteúdo pode muitas vezes ser desagradável para alguém. A seguinte estrutura da lição ou do ciclo de lições é aqui delineada:

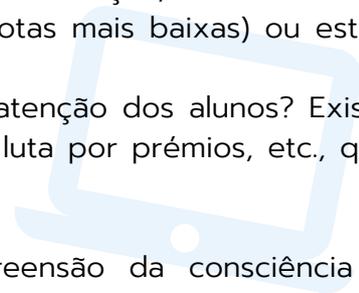
- Familiarizar-se com o conceito de "censura", primeiro criando associações, depois analisando a definição;
- Refletir e procurar informação para responder à pergunta: Porque é que as ditaduras limitam os artistas?

Um filme "Dia da Libertação" (100 min.) é utilizado para facilitar o processo cognitivo posterior.

Sobre o filme: https://www.imdb.com/title/tt5847760/?ref_=nv_sr_2

Opções de aluguer e compra: <https://itunes.apple.com/gb/movie/liberation-day/id1254985165?ign-mpt>

<https://wtc.laibach.org/collections/media/products/liberation-day-blu-ray-supreme-leader-edition>



PODCAST UTILIZAÇÃO DE EXPERIÊNCIAS CULTURAIS COMO RECURSO NO PROCESSO DE ESTUDO

- Depois de assistir ao filme, é facilitada uma discussão sobre a reação dos alunos - o que os apelou/surpresa/choque/inspiração?

- Como é que a censura se manifestou no filme? Porque foi utilizada?

- Em grupos ou individualmente, os alunos fazem uma conclusão completando a frase "Os artistas são perigosos porque ...".

Outro recurso para apoiar a compreensão sobre a censura é um filme letão "Četri balti krekli" (80 min.) Sobre o filme: https://www.imdb.com/title/tt1296154/?ref_=fn_al_tt_1 Ver online: <https://www.filmas.lv/movie/1328/>

É um filme do excelente realizador Rolands Kalniņš criado em 1967 e que na época fazia parte das tendências modernistas do mundo. Mas devido à expressão de pensamento livre, energia juvenil e ironia aguçada, foi lançado e exibido na Letónia apenas 20 anos após a sua criação. No Festival Internacional de Cannes em 2018, o filme foi estreado no programa "Cannes Classics", onde foi recebido com ovação.

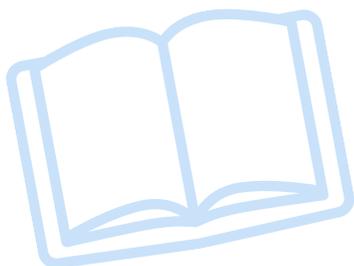
- Depois de assistir ao filme, é facilitada uma discussão sobre a reação dos estudantes - o que os apelou/surpreendeu/chocou/inspirou?

- Como é que a censura se manifestou no filme e na sua vida subsequente? Porque foi utilizada?

- Em grupos ou individualmente, os alunos fazem uma conclusão completando a frase "A censura pode proteger a sociedade de...".

Nas aulas seguintes, os alunos podem estudar a censura noutras formas de arte, por exemplo, conhecendo as listas de bandas de música proibidas da URSS e as suas canções https://ic.pics.livejournal.com/maxim_nm/51556845/4769225/4769225_original.jpg

e tentar adivinhar o que os censores da URSS não gostaram em cada uma das canções. Em grupos ou individualmente, os alunos apresentam e justificam as suas conclusões e ouvem as opiniões dos colegas de turma



PODCAST UTILIZAÇÃO DE EXPERIÊNCIAS CULTURAIS COMO RECURSO NO PROCESSO DE ESTUDO

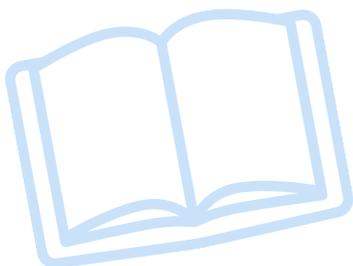
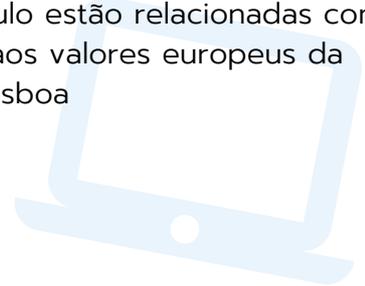
Ideias adicionais

Ideias para utilizar os eventos culturais no processo de aprendizagem "EXPERIÊNCIA CULTURAL: o que fazer com ela?"

"Recomendações metodológicas para professores para a inclusão de eventos culturais no currículo e para promover as discussões sobre a Europa" (disponível em língua letã)

Link: <https://esmaja.lv/sites/default/files/inline-files/krajums-print.pdf>

O material inclui sugestões sobre como explorar melhor o mundialmente famoso ballet "Peer Gynt", um espetáculo vibrante sobre auto-descoberta e regresso a casa criado por uma colaboração entre artistas europeus. A procura de si próprio é um fenómeno natural da adolescência e da juventude, e as tarefas oferecidas antes de assistir ao espetáculo estão relacionadas com a identidade como responder a perguntas sobre a própria identidade, enquanto que as tarefas após o espetáculo estão relacionadas com a liberdade de movimento. Os planos de aula estão ligados aos valores europeus da dignidade humana e da liberdade definidos no Tratado de Lisboa





ESPERAMOS QUE TENHA GOSTADO DOS PODCASTS DO LECOLE

lecoleproject@gmail.com