UNIVERSIDADE FEEVALE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM INDÚSTRIA CRIATIVA
MESTRADO EM INDÚSTRIA CRIATIVA

SIBELE DA SILVA LANGE REPENNING

DESENVOLVIMENTO DE UM MÉTODO PARA A INCORPORAÇÃO DE DOMÍNIOS DA INDÚSTRIA CRIATIVA NA PRÁTICA DOCENTE

Novo Hamburgo
2017

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)

Repenning, Sibele da Silva Lange.
Desenvolvimento de um método para a incorporação de domínios da indústria criativa na prática docente / Sibele da Silva Lange Repenning. – 2017.
153 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (Mestrado em Indústria Criativa) – Feevale, Novo Hamburgo-RS, 2017.
Inclui bibliografia e apêndice.
"Orientadora: Drª. Marta Rosecler Bez
Co-orientadora: Drª. Vania Gisele Bessi".

1. Indústria criativa. 2. Prática docente. 3. Método. I. Título.

CDU 67:159.928

Bibliotecária responsável: Bruna Heller – CRB 10/2348

UNIVERSIDADE FEEVALE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM INDÚSTRIA CRIATIVA
MESTRADO EM INDÚSTRIA CRIATIVA

SIBELE DA SILVA LANGE REPENNING

DESENVOLVIMENTO DE UM MÉTODO PARA A INCORPORAÇÃO DE DOMÍNIOS DA INDÚSTRIA CRIATIVA NA PRÁTICA DOCENTE

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Indústria Criativa como requisito para a obtenção do título de Mestre em Indústria Criativa.

Linha de Pesquisa: Conteúdos Criativos

Orientadora: Drª. Marta Rosecler Bez

Co-orientadora: Drª. Vania Gisele Bessi

Novo Hamburgo
2017

UNIVERSIDADE FEEVALE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM INDÚSTRIA CRIATIVA
MESTRADO EM INDÚSTRIA CRIATIVA

SIBELE DA SILVA LANGE REPENNING

DESENVOLVIMENTO DE UM MÉTODO PARA A INCORPORAÇÃO DE DOMÍNIOS DA INDÚSTRIA CRIATIVA NA PRÁTICA DOCENTE

Dissertação de Mestrado aprovada pela banca examinadora em 12 de janeiro de 2017, conferindo a autora o título de Mestra em Indústria Criativa.

Componentes da Banca Examinadora:

Prof. Drª. Marta Rosecler Bez (Orientadora)
Universidade Feevale

Prof. Dr. Roberto Sarquis Berte
Senac-RS

Prof. Drª. Debora Nice Ferrari Barbosa
Universidade Feevale

Dedico este trabalho à minha mãe e avó, Nouir dos Santos Lange, que com certeza está no céu cheia de alegria e orgulho. Ela foi a minha maior incentivadora para estudar. Chegar até aqui é muito mais do que nós duas esperávamos.

AGRADECIMENTOS

Quando comecei a planejar como iria agradecer, percebi que eu teria muitas pessoas para agradecer, entre amigos, colegas de trabalho, colegas do mestrado e pessoas mais próximas. Deste modo, simplesmente quero agradecer a Deus por me atender em minhas orações e a todos que de uma forma ou outra, participaram deste processo.

Professora Marta, te agradeço por tudo, pelo carinho, a amizade, as risadas, os bons e maus momentos. Quando te disse que eras um anjo, não estava enganada. Tenho certeza que Deus te colocou no meu caminho para aprender a caminhar contigo.

“Ainda que você seja bem sucedido na vida, pense um pouco: Que espécie de vida é essa? Que tipo de sucesso é esse que o obrigou a nunca fazer nada do que quis, em toda a sua vida? Eu sempre recomendo aos meus alunos: Vão aonde o seu corpo e a sua alma desejam ir. Quando você sentir que é por aí, mantenha se firme no caminho, e não deixe ninguém desviá-lo dele.”

Joseph Campbell

RESUMO

Renovar a forma de ensinar torna-se urgente, quando percebe-se que tudo está em velocidade frenética e os docentes necessitam acompanhar as mudanças, usar a imaginação. Assim, o tema do trabalho versa sobre a criação de um método para tornar a aula mais criativa, incorporando os domínios da Indústria Criativa, como denominado neste estudo, conduzindo o ensino para uma linguagem mais divertida e lúdica. Os domínios da Indústria Criativa perpassam desde a tecnologia e o cinema, até trabalhos manuais. São tão diversificados, que podem ser utilizados em qualquer área do saber. Ao elucidar que estes domínios possibilitam outro sentido à educação, significa afirmar que é possível ensinar utilizando a TV, a música, o teatro, a dança, entre outros. Neste contexto, a educação criativa, relacionada a um novo fazer pedagógico, pode contribuir com o desenvolvimento de competências e habilidades para o professor. O objetivo geral deste trabalho é propor um método para a incorporação dos domínios da Indústria Criativa na prática docente. Para isto, tomaram-se como base os domínios da Indústria Criativa, a educação criativa, a aprendizagem, o lúdico, além de trabalhos correlatos, que inspirassem novas formas de atuar e apresentassem alguma similaridade com o que seria proposto com este método. O método foi composto por quatro bases: base da Indústria Criativa, de aprendizagem, lúdica e curricular. Formou-se então, o método Mutante, inspirado nos super-heróis, Mística, Noturno, Quarteto Fantástico e Batman. A partir da personificação de cada super-herói em uma base, originaram-se as perguntas norteadoras, pois assim seria possível colocar o método em prática, e incorporar os domínios, respondendo a estas perguntas a partir de um tema gerador. Neste caso, os professores de uma instituição de ensino participaram de uma formação criativa, que fundamentou o tipo de pesquisa deste trabalho, tomando a pesquisa-ação de cunho qualitativo, como referência. Os resultados da experiência com os professores foram analisadas, segunda a técnica de análise de Bardin e confrontadas com a observação participante. Portanto, este estudo apresenta, como prova de conceito, resultados de uma experiência pedagógica desenvolvida com professores de diferentes áreas. A fim de complementar os resultados, sob outro olhar, o método foi apresentado para dois grupos de alunos. Além de trazer a criatividade e a cultura para a sala de aula, o método Mutante, sob o olhar dos docentes e alunos, demonstram que ambos estão abertos a aprender e ensinar incorporando os domínios. O método é chamado Mutante, pela facilidade de ser utilizado qualquer dos domínios da IC. De maneira mais interessante, o método Mutante concederá poderes aos docentes, para fazerem da sala de aula, um espaço para experiências mais criativas, onde os domínios além de servirem de apoio ainda poderão ser adaptados.

Palavras-chave: Desenvolvimento de um método. Domínios da Indústria Criativa. Prática docente.

ABSTRACT

Renewing the teaching form becomes urgent, when one realizes that all is in frantic speed and teachers need to keep up with the changes, use the imagination. Therefore, the theme of this work is about the creation of a method that makes the class more creative, incorporating the domains of Creative Industry, as named in this study, leading the teaching process to a more fun and playful language. The domains of Creative Industry range from technology and cinema, to arts and crafts. They are so diverse, that can be used in any area of knowledge. To elucidate that these domains can provide another direction to education, means to affirm that it is possible to teach using TV, music, theater, dance, among others. In this context, creative education, related to a new pedagogical practice, can contribute to the development of skills and abilities for the teacher. The general objective of this study is to propose a method for the incorporation of the domains of Creative Industry into teaching practice. For this purpose, were taken as basis the domains of Creative Industry - creative education, learning, recreational, as well as related works that inspire new ways of acting and showed some similarity with what would be proposed with this method. The method was composed of four bases: a basis of the Creative Industry, learning, recreational and curriculum. It was then formed, the Mutant method, inspired by the superheroes, Mystique, Nightcrawler, Fantastic Four and Batman. From the personification of every superhero as a base, originated the guiding questions, because then that would make it possible to put the method into practice, and incorporate the domains, answering these questions from a theme generator. In this case, the teachers of an educational institution attended a creative training, which provided grounds for the kind of research used in this work, taking qualitative research-action, as a reference. The results of the experience with the teachers were analyzed, according to analysis technique of Barbin and compared with the participants observation. Thus, this study presents, as proof of concept, the results of a pedagogical experience developed with teachers from different areas. In order to complement the results, under another view, the method was presented to two groups of students. In addition to bring creativity and culture into the classroom, the Mutant method, under the look of teachers and students, demonstrate that both are open to learning and teaching incorporating those areas. The method is called Mutant, by the facility to be used for any of the domains of the CI. Interestingly, the Mutant method will empower teachers to make the classroom a space for more creative experiences where domains as well as support can still be adapted.

Key words: Development of a method. Fields of the Creative Industry. Teaching practice.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Indústrias culturais e criativas: modelagem de círculos concêntricos 22
Figura 2 - Modelo dos círculos concêntricos de acordo com a terminologia da *Work Foundation* 22
Figura 3 - A economia cultural - Com base no quadro da UNESCO.....27
Figura 4 - Base dos Domínios da Indústria Criativa 34
Figura 5 - Base de aprendizagem 51
Figura 6 - Métodos Ativos de Aprendizagem mediados por Simuladores de Casos Clínicos 53
Figura 7 - Base lúdica 57
Figura 8 - Base curricular 68
Figura 9 - Base de Aprendizagem com PPP 69
Figura 10 - Método Mutante 74
Figura 11 - Segunda parte do método – questões norteadoras 75
Figura 12 - Decoração da sala 80
Figura 13 - Espaço maker 81
Figura 14 - Doces para a recepção do primeiro encontro 85
Figura 15 - Sala decorada.....85
Figura 16 - Domínio: fotos.....86
Figura 17 - Inspiração – Super-Heróis 88
Figura 18 - Idade.....93
Figura 19 - Gênero.....94
Figura 20 - Escolaridade 94
Figura 21 - Conhecimento sobre os domínios da IC 96
Figura 22 - Incorporando os domínios.....97
Figura 23 - Método Mutante projetado em slide.....98
Figura 24 - Satisfação em relação ao uso do método 99
Figura 25 - Docentes utilizando plano de aula relacionado ao método 99
Figura 26 - Satisfação em relação aos conteúdos apresentados.....102
Figura 27 - Participação ativa.....102
Figura 28 - Dramatização de uma situação real.....104
Figura 29 - Visão dos professores.....105
Figura 30 - Domínios aptos a usarem 106

Figura 31 - GRUPO A1 108
Figura 32 - GRUPO A2 109
Figura 33 - Comparativo de idade entre os grupos 111
Figura 34 - Comparativo de gênero 112
Figura 35 - Escolaridade grupo A2 112
Figura 36 - Conhecimento sobre os domínios – grupo A2 113
Figura 37 - Apresentação para os alunos 114
Figura 38 - Satisfação grupo A1 115
Figura 39 - Disciplinas do grupo A1 (a) 116
Figura 40 - Disciplinas de do grupo A1 (b) 116
Figura 41 - Disciplinas do grupo A1 (c) 117
Figura 42 - Domínio preferido dos alunos do grupo A2 117
Figura 43 - Comparativo entre Grupo A1 e professores 121
Figura 44 - Método na prática 130

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Definições de Indústria Criativa.....23
Quadro 2 - Síntese comparativa dos trabalhos estudados.....56
Quadro 3 - As bases personificadas 77
Quadro 4 - Respectivos encontros.....82
Quadro 5 - Como foi incorporado o Domínio da IC? 89
Quadro 6 - O domínio da IC foi incorporado?.....89
Quadro 7 - Motivações explícitas – Grupo SemNoção.....89
Quadro 8 - Motivações explícitas – Grupo A.....90
Quadro 9 - O ambiente preparado foi capaz de promover a aprendizagem? 90
Quadro 10 - Evidências encontradas 90
Quadro 11 - Necessidades de formação.....91
Quadro 12 - Observações 91
Quadro 13 - Categorias classificadas.....93
Quadro 14 - Curso em que atua como professor 95
Quadro 15 - Justificativas sobre o uso dos domínios.....107
Quadro 16 - Questionário para os alunos 109
Quadro 17 - Categorias usadas para análise de respostas para alunos e o comparativo entre alunos e professores 111

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

FIRJAN	Federação das Indústrias do Rio de Janeiro
IC	Indústria Criativa
IPHAN-MS	Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional no Mato Grosso do Sul
KES	*Knowledge Exchange Sessions*
PC	Planos de curso
PNUD	Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento
PPP	Projeto Político Pedagógico
RPG	*Role-Playing Game*
SEC	Secretaria da Economia Criativa
UNESCO	Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 15
1.1 PROBLEMA DE PESQUISA 18
1.2 OBJETIVOS 18
1.2.1 Objetivo geral 18
1.2.2 Objetivos específicos 18
2 A INDÚSTRIA CRIATIVA 21
2.1 A RIQUEZA DAS COMBINAÇÕES 28
2.1.1 Domínio A – Patrimônio cultural e natural 29
2.1.2 Domínio B - apresentações artísticas e celebrações 29
2.1.3 Domínio C - artes visuais e artesanais 30
2.1.4 Domínio D – Livros e editoração 30
2.1.5 Domínio E – mídias audiovisuais e interativas 31
2.1.6 Domínio F - *Design* e serviços criativos 32
2.2 RESUMO DO CAPÍTULO 33
3 PASSOS DE UM PERCURSO PARA A EDUCAÇÃO CRIATIVA 35
3.1 “NOVOS SENTIDOS” PARA O NOVO TEMPO 35
3.2 MODIFICAR A FORMA DE ENSINAR 38
3.3 RUMO À PROMOÇÃO DA APRENDIZAGEM 44
3.4 OS DESAFIOS DA SALA DE AULA 46
3.5 RESUMO DO CAPÍTULO 49
4 TRABALHOS CORRELATOS 52
4.1 MODELO PARA O USO DE SIMULADORES NA IMPLEMENTAÇÃO DE MÉTODOS ATIVOS DE APRENDIZAGEM 52
4.2 GAMEFICAÇÃO EM UM AMBIENTE DE APRENDIZAGEM 53
4.3 GAMEFICAÇÃO COM *STORYTELLING* NO ENSINO SUPERIOR 55
4.4 RESUMO DO CAPÍTULO 55
5 METODOLOGIA DA PESQUISA 58
5.1 ETAPA 1 – IDENTIFICAÇÃO DO AMBIENTE 61
5.2 ETAPA 2 - PLANEJAMENTO DAS AÇÕES 61
5.3 ETAPA 3 – APLICAÇÃO DO MÉTODO 61
5.4 ETAPA 4 – ANÁLISE E AVALIAÇÃO 62
5.5 RESUMO DO CAPÍTULO 63

6 REALIZAÇÃO DA PESQUISA-AÇÃO 65
6.1 ETAPA 1 – IDENTIFICAÇÃO DO AMBIENTE 65
6.1.1 A essência do Projeto Político Pedagógico da Faculdade Delta e Plano de cursos 66
6.1.2 Instrumento de pesquisa nesta fase inicial 69
6.1.2.1 Questão - Tempo de docência, idade e sexo 69
6.1.2.2 Questão – Ferramenta (s) tecnológica (s) utilizadas em aula 70
6.1.2.3 Questão – O significado dos objetos de aprendizagem 70
6.1.2.4 Questão - Método ativo de aprendizagem 71
6.1.2.5 Questão – Percepção sobre o uso da criatividade em sala de aula + como exerce a criatividade 72
6.1.2.6 Questão – Exigências na formação docente que se fazem necessárias para a atuação na educação superior 73
6.2 ETAPA 2 – PLANEJAMENTO DAS AÇÕES 73
6.2.1 Desenvolvimento do método 73
6.2.2 Como utilizar o método Mutante 77
6.3 ETAPA 3 – APLICAÇÃO DO MÉTODO 78
6.4 ETAPA 4 - ANÁLISE E AVALIAÇÃO - PROFESSORES 84
6.4.1 Análise e discussão dos resultados do primeiro encontro 85
6.4.2 Análise e discussão dos resultados do segundo encontro 88
6.4.2.1 Categoria – Incorporação dos domínios 95
6.4.2.2 Categoria – Mediação 100
6.4.2.3 Categoria – Aprendizagem 101
6.4.2.4 Categoria – Formato da formação 103
6.4.2.5 Categoria – Domínio Preferido 106
6.5 ETAPA 4 - ANÁLISE E AVALIAÇÃO - ALUNOS 107
6.5.1 Análise e discussão dos resultados sobre a apresentação do método .. 108
6.5.1.1 Categoria – Conhecimento sobre os domínios 112
6.5.1.2 Categoria – Mediação 113
6.5.1.3 Categoria – Aprendizagem 115
6.5.1.4 Categoria – Domínio Preferido 116
6.5.2 Comparativo entre as respostas dos professores e alunos 119
6.5.2.1 Categoria – Conhecimento sobre os domínios 119
6.5.2.2 Categoria – Mediação 120

6.5.2.3 Categoria – Aprendizagem 121
6.5.2.4 Categoria – Domínio Preferido 122
6.6 RESUMO DO CAPÍTULO 123
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS 125
REFERÊNCIAS 134
APÊNDICE A – Questionário 144
APÊNDICE B – Plano de aula 146
APÊNDICE C – Plano de aula para a formação 147
APÊNDICE D – Grade de observação 148
APÊNDICE E – Questionário enviado via *Google Forms* 149
APÊNDICE F – Plano de aula do grupo A 151
APÊNDICE G – Plano de aula grupo SemNoção 152
APÊNDICE H – Texto sobre o lúdico no ensino superior 153

1 INTRODUÇÃO

Formar profissionais sintonizados para as demandas do mercado é um desafio, onde, muitas vezes, o percurso formativo exige apenas o suficiente para obter diplomas. É importante destacar também que o mercado cresce paulatinamente com os profissionais das mais diversas áreas, como da Indústria Criativa. Os profissionais da Indústria Criativa apresentam um perfil distinto em relação aos profissionais de indústrias convencionais, como *freelanceers*, que trabalham numa temporada. Por ser multidisciplinar, existe uma carência de instituições de ensino que possam capacitar futuros profissionais para atuarem frente a uma economia que evolui.

De acordo com Bridgstock (2011), apoiar os alunos para o seu desenvolvimento, incluindo habilidades para o seu encaminhamento ao mercado, pode ser algo valioso para as universidades. Por exemplo, o uso de imagens, vídeos, filmes, proporciona uma melhor aprendizagem, além de auxiliar na comunicação que está pautada na expressão de ideias, informando e até mesmo inspirando. Inclusive em razão do surgimento das tecnologias, a forma de percepção do mundo desenvolve-se de diferentes maneiras quanto ao modo de ver, de pensar e de se comunicar.

Diante disso, os responsáveis por trazer as inovações na aprendizagem são os professores, que guiam e estimulam o aprendizado dos alunos, portanto, atualizar a prática docente, utilizando domínios da Indústria Criativa, significa trazer um novo olhar para a sala de aula. Esta tarefa exige muito mais desses mediadores do que repassar conteúdo de sua área de especialização.

Desta forma, ao abordar o desenvolvimento humano, de acordo com o Relatório da UNESCO de 2013 sobre Indústria Criativa, a criatividade e a cultura são destacadas como instrumentos importantes, e na área da educação, como são abordados neste trabalho, podem ser potencializadoras para a prática dos professores em sala de aula. O conceito de Indústria Criativa trazido nesta pesquisa está ligado ao surgimento de ideias e processos de mudança transformadores, nos quais as atividades da Indústria Criativa, poderão se beneficiar estimulando tanto a criatividade quanto a inovação. Desta forma, a Indústria Criativa configura um novo olhar, principalmente, no que diz respeito ao desenvolvimento do potencial humano. O foco volta-se para os docentes, como representado nesta pesquisa, pois como

preparar os mestres para as tendências de mercado, nos quais a criatividade e cultura abarcam maior valor agregado? Desenvolver atitudes diferenciadas nos professores para novas demandas não somente é um desafio, mas uma urgência frente à velocidade das mudanças.

Para tanto, este trabalho, motivado por buscas pessoais e profissionais, decorrentes de experiências a partir de projetos de capacitação docente, salienta o lugar central ocupado pela problemática de pesquisa: é possível incorporar os domínios da Indústria Criativa na prática docente? Acredita-se que é possível adaptar os domínios culturais, que para este trabalho são nomeados de domínios da Indústria Criativa (IC), ao processo de ensino e aprendizagem dos professores, utilizando um método, de modo a desenvolver novas posturas nos docentes. A formação profissional ocorre em diversos níveis, desde a qualificação até cursos de pós-graduação, nos quais se desenvolvem conhecimentos teóricos e instrumentais de uma atividade, mas pouco ou nada, na área da educação, sobre a incorporação de domínios da Indústria Criativa na prática docente, sendo este o tema principal desta dissertação. Portanto, o objetivo geral foi propor um método para incorporar os domínios da Indústria Criativa na prática dos professores.

O método de ensino criado, chamado Mutante, pode ser adaptado e utilizado para qualquer modalidade de ensino, seja de qualificação, profissionalizante, técnica, ensino superior, entre outros. Os objetivos do método são variados, desde incorporar os domínios da IC até desenvolver uma aula lúdica, mas todas apontam para uma atuação docente fortemente criativa e atualizada. Uma das principais características do método é a inspiração advinda dos super-heróis, pois eles estão sempre envolvidos com questões enfrentadas por todo o ser humano. Situações que são reprisadas em telas de cinema ou história em quadrinhos, imersas em ação, aventura ou suspense. A utilização do método na prática, parte exatamente de uma situação, ou tema gerador, como denominado neste trabalho, e as habilidades dos super-heróis, bem como sua imagem, representam a conexão com perguntas que irão nortear o processo de incorporação dos domínios.

Para incorporar os domínios da IC na prática docente, o tipo de pesquisa mais adequada foi à pesquisa-ação, de acordo com o paradigma construtivista, no qual o pesquisador interage com os sujeitos da pesquisa, neste caso os docentes, para a análise do contexto e para a construção do conhecimento. Nessa proposta, os professores de uma instituição de ensino participaram de uma formação criativa em

que se utilizou o método como apoio, para incorporar os domínios da IC no seu fazer pedagógico. Alguns já são conhecidos, outros nem tanto, mas a apresentação dos domínios na formação criativa, bem como a abordagem realizada, suscitou em interesse por parte dos participantes em conhecer mais sobre os mesmos. Neste cenário, a criatividade, a cultura e o lúdico, ajudaram a ampliar e modificar algumas das formas atuais de ensinar em sala de aula.

Para a construção do método de ensino inspirado nos super-heróis, o trabalho vislumbrou caminhos na Indústria Criativa, apresentando a riqueza das combinações com os mais diversos domínios, como teatro, música, jogos, entre outros, indicando tendências para uma educação criativa, para que os professores desenvolvam novas formas de ensinar, como mostrado nos exemplos dos trabalhos correlatos. Todo o percurso do referencial teórico resultou nas quatro bases do método: base da Indústria Criativa, base de aprendizagem, base lúdica e base curricular. Na primeira base, o da Indústria Criativa foi apresentado os domínios, na de aprendizagem, abordaram-se a aprendizagem significativa, interação social entre outros, na lúdica tomaram-se como exemplos as experiências da gameficação, *storytelling* e história em quadrinhos. E por fim, a base curricular, estruturou-se a partir de informações dos Planos de curso e Projeto Político Pedagógico da instituição denominada Delta. As bases serviram de apoio para a formação criativa, em que se propôs aos professores que montassem uma aula, utilizando o método para incorporar os domínios. Mas o método vai além do proposto, também é possível que o professor ainda desenvolva materiais pedagógicos.

Mas a aplicação do método com os professores era só o começo, pois a fim de trazer opiniões sob outros pontos de vista, o método Mutante foi apresentado a dois grupos de alunos, o que permitiu verificar como o método é percebido pela visão dos alunos. A análise das respostas dos questionários, somadas à observações participantes foi fundamentada em Bardin (2011), de cunho qualitativo, com a interpretação dos resultados.

Tanto professores quanto alunos estão aptos a aprender sobre o uso de domínios da IC, além de mostrarem motivação quanto ao método inovador, pois inovação, neste sentido, diz respeito ao processo de mudança observado, significa transformação. Utilizar os domínios da IC significa utilizar jornal, teatro, desenho, música, artesanato, entre outros, como suporte lúdico em sala de aula, desenvolvendo assim, a criatividade tanto de quem aprende, quanto de quem

ensina. A sala de aula nunca mais será a mesma depois que o professor aprender a utilizar o método Mutante, tanto alunos quanto professores serão os maiores beneficiários. Os professores poderão ser os super-heróis na educação, determinados a renovar suas aulas, e talvez nos indique que os domínios da IC possam contribuir na renovação do fazer pedagógico. Assim como ocorre com as células do corpo, que morrem e são substituídas por novas de tempos em tempos, o professor deve refletir sobre sua ação e renovar no seu modo de ensinar.

1.1 PROBLEMA DE PESQUISA

Esta pesquisa parte da seguinte pergunta de investigação: é possível incorporar os domínios da Indústria Criativa na prática docente?

1.2 OBJETIVOS

Com base no problema de pesquisa proposto, foi possível elaborar os objetivos deste trabalho, os quais são apresentados a seguir.

1.2.1 Objetivo geral

O objetivo geral é propor um método para a incorporação de domínios da Indústria Criativa na prática docente. Este projeto tem como desdobramentos os objetivos específicos apresentados a seguir.

1.2.2 Objetivos específicos

a) Buscar o aporte teórico referente à Indústria Criativa e educação criativa;
b) estudar o uso de domínios da Indústria Criativa, bem como sua incorporação, para compor o método a ser desenvolvido nesta dissertação;
c) desenvolver uma formação de professores;
d) validar o método proposto para a incorporação de domínios da Indústria Criativa na formação de professores desenvolvida.

O trabalho está dividido entre o aporte teórico, a metodologia e a realização da pesquisa-ação. Antes de finalizar cada capítulo, um breve resumo é apresentado, contendo a ideia principal, visando a um melhor esclarecimento sobre o embasamento apresentado.

O trabalho está organizado em sete capítulos, sendo este o capítulo um dedicado à introdução, bem como sua justificativa, problema de pesquisa e objetivos. Os capítulos seguintes constituem o aporte teórico, onde o segundo aborda a temática Indústria Criativa e seus domínios, sendo esta descrita quanto ao seu significado e suas características.

O terceiro capítulo corresponde ao percurso rumo à educação criativa, que aponta a necessidade do desenvolvimento de métodos diferenciados na formação docente. Entre os passos deste percurso, a mudança de valor e crença é o começo de um novo sentido, abrindo espaço para práticas que usem elementos da cultura, compondo uma riqueza de combinações. Destacam-se, neste capítulo, a importância de reconhecer enfoques teóricos de ensino e aprendizagem, além dos desafios da sala de aula.

O quarto capítulo contempla os trabalhos correlatos, abordando três diferentes estudos, que possibilitaram realizar comparações que puderam contribuir para o desenvolvimento do método. Para compor o aporte teórico, autores como Almeida (2012), Azevedo; Josgrilberg e Lima (2012), Costa (2016), Ferreira, Meireles e Gonçalves (2016), Imbernón (2012), Moran (2007), Morin (2006), Parry (2012), Unesco (2013), Zabalza (2004), dentre outros, contribuiram para a compreensão do uso de domínios da Indústria Criativa no contexto educacional.

Quanto à metodologia, descrita no quinto capítulo, esta retrata o percurso metodológico a partir de etapas que consolidam a pesquisa-ação, de cunho qualitativo, além da apresentação dos instrumentos de coleta utilizados. Utilizou-se a pesquisa-ação, somada a observação participante, imagens, gráficos, pesquisa documental e questionário, pois confere valor à pesquisa e busca o entendimento de um fator social complexo, inserido num contexto real (MARCONI; LAKATOS, 2002).

O sexto capítulo aborda a realização da pesquisa-ação, bem como as etapas desta, minuciosamente, além da análise e discussão dos resultados. As análises foram divididas em três fases, a primeira com os sujeitos da pesquisa, os professores, a segunda com alunos e a terceira sendo uma combinação das duas primeiras. Destaca-se que o estudo tem como público alvo os professores e que a

segunda fase, com os alunos, foi realizada para elucidar os resultados encontrados, sendo apresentado um comparativo entre as respostas de alunos e professores. Para os alunos apenas foi apresentado o método, a fim de que avaliassem.

Por final, as considerações finais, assim como as limitações e sugestões de futuros trabalhos.

2 A INDÚSTRIA CRIATIVA

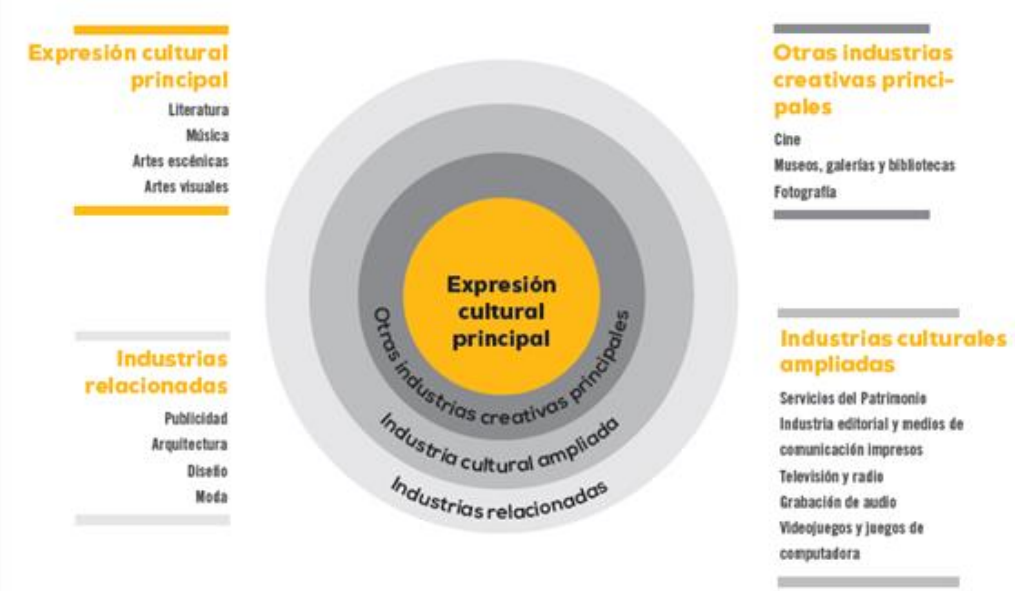
Em síntese, o termo Indústria Criativa nasceu na Austrália, em um discurso do primeiro ministro em 1994 que exaltaria a cultura nacional, fortalecendo-se diante do cenário mundial. Logo depois, o Reino Unido, ao cruzar informações de suas contas nacionais e tendências econômicas globais, identificou 13 setores de potencial econômico, nascendo o termo “Indústria Criativa”, no qual a criatividade é o cerne (SEMENSATO, 2013).

Cultura e criatividade são consideradas como forças propulsoras para o desenvolvimento da economia criativa, na qual, pessoas esperam, em produtos criativos, sinais de cultura, entretenimento, experiências, entre outros, arraigados nesta economia. A cultura e a criatividade, por seu valor econômico, são passíveis para geração de empregos, surgimento de novas tecnologias ou ideias criativas (UNESCO, 2010; 2013).

No final da década de 90, aconteceu uma transição dos termos de Indústria Cultural para Indústria Criativa, devido à forte associação entre criatividade e desenvolvimento econômico, em um conceito que transcende as artes, nos quais os campos culturais possuem profundo significado social (UNESCO, 2013).

Existem modelos propostos que buscam um entendimento das Indústrias Criativas quanto a sua estrutura. Em um dos modelos de círculo concêntrico, proposto por Throsby como forma de representar o lastro em relação à “expressão cultural”, com base na criatividade (a criatividade é um fator social), percebe-se que esta é tida como um processo social, que compõe um lastro amplo, que se origina no centro até as indústrias relacionadas. O modelo preconiza que as ideias criativas são originadas nas artes criativas centrais, em forma de som, texto ou imagem, em que elas externalizam-se através de camadas, círculos (Figura 1). À medida que se afasta do centro, o conteúdo cultural tende a se transformar em um conteúdo comercial (UNESCO, 2010; 2013).

Figura 1 - Indústrias culturais e criativas: modelagem de círculos concêntricos



Fonte: Unesco (2013).

Conforme o círculo mais recente da *Work Foundation* no Reino Unido, a noção de "expressão cultural" no núcleo é composta por elementos com valores sociais, históricos, entre outros (com forte carga cultural). O círculo situa Indústria Cultural e a Indústria Criativa, em uma mesma economia como um todo (Figura 2).

Figura 2 - Modelo dos círculos concêntricos de acordo com a terminologia da *Work Foundation*

Fonte: Unesco (2013).

Mesmo assim, a Indústria Criativa desperta dúvidas quanto ao seu significado e variações do termo, mas está intimamente ligada aos setores criativos que a compõem. O que se destaca é sua importância no século XXI, quando cresce a demanda de opções de trabalho, sendo que os setores criativos podem oferecer um estilo de vida atraente e muitas vezes bem remunerado. Outra característica da evolução das necessidades humanas é notadamente a necessidade de satisfação pessoal e bem-estar (HOWKINS, 2013; NEWBIGIN, 2010). Dessa forma, Newbigin (2010, p. 18) complementa: “o mundo está mudando em direção a uma economia que depende mais da criatividade e do conhecimento do que de qualquer outra matéria prima, incluindo o petróleo”.

Assim, a economia criativa consiste nas transações por detrás nos produtos, serviços ou produção de conteúdo. As atividades que estão envolvidas nesta área, além da capacidade de gerar empregos, têm a criatividade como elemento essencial, que agrega valor, seja de cunho intelectual, artístico ou cultural (HOWKINS, 2013; NEWBIGIN, 2010).

O Quadro 1, apresentado a seguir, resulta da pesquisa efetuada sobre o significado da Indústria Criativa, segundo relatórios e autores que abordam o tema.

Quadro 1 - Definições de Indústria Criativa

(continua)

DEFINIÇÃO	REFERÊNCIA
A Indústria Criativa, portanto, se refere aos setores com potencial econômico que têm como base a criatividade, em que se gera um produto, como um bem ou serviço.	(REIS, 2012)
A Indústria Criativa é formada pelas atividades profissionais e/ou econômicas, nos quais as ideias são o elemento principal para a geração de valor.	(FIRJAN, 2014)
As “Indústrias Criativas” têm ampliado o escopo das indústrias culturais para além das artes, com uma nova abordagem às atividades comerciais.	(UNESCO, 2010)
A expressão “*Creative Industries*” é traduzida no Brasil literalmente como “indústrias criativas”. Na língua inglesa o termo indústria criativa significa setor. Portanto, para o Plano da Secretaria (2011–2014 p. 22), os setores criativos são aqueles “cujas atividades produtivas têm como processo principal um ato criativo gerador de um produto, bem ou serviço, cuja dimensão simbólica é determinante do seu valor, resultando em produção de riqueza cultural, econômica e social.”	(BRASIL, 2012)

Quadro 1 - Definições de Indústria Criativa

(conclusão)

DEFINIÇÃO	REFERÊNCIA
A Indústria Criativa “estimula o surgimento de novas ideias ou tecnologias e os processos de mudança transformadores”. São fontes para novos caminhos de desenvolvimento, que estimulem a criatividade e a inovação.	(UNESCO, 2013, p. 21)
Embora não exista consenso sobre a definição de economia criativa, mas a mesma esteja de acordo com práticas internacionais, a maioria dos países concorda em afirmar que a criatividade é a base dos setores criativos, que resulta num produto criativo, sendo bem ou serviço e com valor econômico.	(HOWKINS, 2013)

Fonte: Elaborada pela autora

Para este trabalho será usado como base o Relatório de Economia Criativa 2013, porque além de ser o mais atual sobre Indústria Criativa, traz a criatividade e a cultura como processos, que estão conectados à geração de ideias, produtos ou maneiras de interpretar o mundo. Estas são “reconhecidas como instrumental para o desenvolvimento humano” (UNESCO, 2013, p.16) num contexto cultural que permite mais intervenções eficazes de desenvolvimento, no que tange a recursos, competências e conhecimentos, em áreas que vão desde a saúde até a educação. Além disso, o Relatório aborda, em um de seus capítulos, a construção de capacidades para desenvolver novas habilidades e Educação em todos os níveis, sendo um dos fatores críticos para o desenvolvimento da economia criativa (UNESCO, 2013).

De acordo com Bertoni, Moura e Silveira (2014), nacionalmente, a Indústria Criativa começa a aparecer em 2011, sendo consolidada a constituição da Secretaria da Economia Criativa (SEC), para desenvolver os setores criativos na economia nacional, na pasta do Ministério da Cultura. O Plano da Secretaria da Economia Criativa 2011/2014, aponta a criatividade como principal atributo e de suma importância para o desenvolvimento econômico do país (BRASIL, 2012). Estudo da Federação das Indústrias do Rio de Janeiro (FIRJAN), em 2012, também posiciona o Brasil entre os maiores produtores de criatividade do mundo, superando Espanha, Itália e Holanda (FIRJAN, 2012).

Para o desenvolvimento de uma nova mentalidade econômica, existem vários desafios, e um deles é a carência de formação para competências criativas (BRASIL, 2012).

> A construção de competências vai muito além da construção e difusão de conteúdos de natureza técnica, mas envolve um olhar múltiplo que integra sensibilidade e técnica, atitudes e posturas empreendedoras, habilidades sociais e de comunicação, compreensão de dinâmicas socioculturais e de mercado, análise política e capacidade de articulação. Este profissional, com este tipo de formação, ainda é pouco encontrado em nosso país. Há um grande déficit de ofertas e de possibilidades de qualificação nesse sentido. (BRASIL, 2012, p. 36).

Em uma visão mais macro, o Relatório de Economia Criativa 2013, elaborado pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) e pelo Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD), traz aspectos referentes à educação e à Indústria Criativa, destacando a importância de ensinar habilidades técnicas e desenvolver competências, a partir da criação de cursos e programas, para que não seja necessário trazer pessoas de outros lugares, para atender as demandas locais (UNESCO, 2013).

O objetivo de propor um método, chamado Mutante, para a incorporação dos domínios da Indústria Criativa na prática docente, significa usar artes cênicas, música, vídeos, fotografia, ou qualquer outro, como base em sala de aula, para que o professor esteja preparado para atender esta demanda de jovens inseridos no contexto da Indústria Criativa, ou fora dele. Desta forma, não bastará preparar o professor, mas a instituição deve acolher novas ideias e estar disposta a encontrar outros caminhos, diferentes daqueles, que os professores estão acostumados.

A adoção de um método para a formação de professores, usando os domínios da Indústria Criativa poderá ser capaz de promover a adequação de futuros profissionais para a Indústria Criativa, desenvolvendo, em uma primeira estância, o professor, como formador e orientador no processo.

Nesse sentido, ressalta-se a afirmação de Carvalho (2012):

> A educação tem como desafio ser o agente de mudança dessa transformação, preparando os jovens para essa nova realidade econômica e social. A educação para a Economia Criativa deve transcender a educação formal, ter uma abordagem multi além de promover e disseminar o pensamento sistêmico, o senso crítico, a atitude empreendedora e a atuação colaborativa. O projeto pedagógico institucional e os projetos de cursos devem ser consistentes e inovadores; as equipes administrativa e docente devem ser qualificadas e motivadas; e os recursos tecnológicos e os ambientes devem ser estimulantes e acolhedores.

A fim de conectar à falta de habilidades e competências para a Economia Criativa, aos docentes como atores neste processo, a construção de um método de ensino utilizando os domínios da Indústria Criativa será o aporte na construção do

objeto de estudo para este trabalho. Bertoni, Moura e Silveira (2014, p. 4) afirmam que “as instituições precisam de organização e inteligência criativa a fim de promover inovação e educação através dos seus atores”.

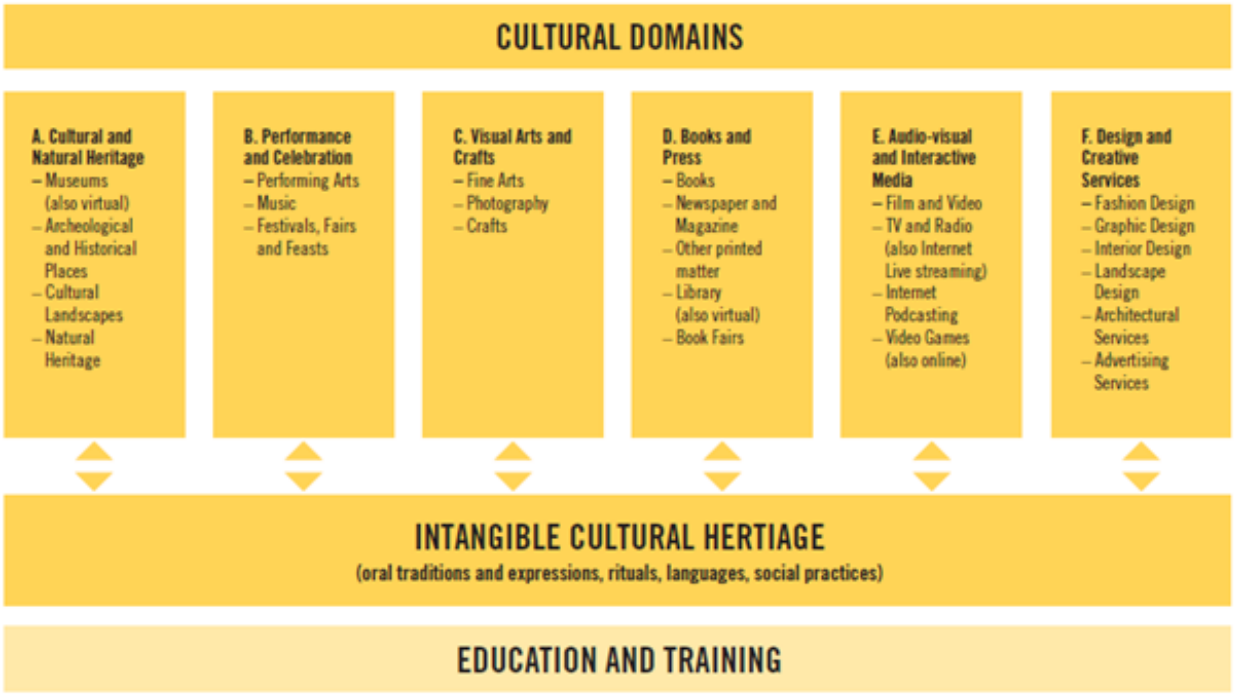
Os domínios da Indústria Criativa, assim denominados neste trabalho, captam a amplitude e a diversidade apresentada no relatório, representados através de uma visão geral, conforme ilustra a Figura 3.

Dessa forma, a maneira de entender a cultura na economia transcende a produção de bens e serviços, referindo-se às relações sociais, culturais e seu valor simbólico. Os domínios da Indústria Criativa representam as atividades, práticas culturais e produção de bens “*core*”. Formados por:

> um conjunto de atividades econômicas (produção de bens e serviços) e sociais (participação em eventos culturais) tradicionalmente consideradas de natureza cultural. Um domínio cultural inclui todas as atividades econômicas e sociais conexas. Os domínios culturais são formados por um conjunto comum de indústrias, atividades e práticas culturalmente produtivas (PROCOPIUCK; FREDER, 2014, p. 234).

Outro domínio identificado é o transversal (educação e capacitação) e o relacionado (turismo e esporte), que representam a importância do ciclo de produção e transmissão da cultura nos países. O relacionado inclui atividades econômicas e sociais consideradas parcialmente culturais, ou conectadas com atividades sociais e de lazer. O domínio transversal é composto “por atividades de educação/capacitação, que se aplicam tanto aos domínios culturais quanto aos relacionados” (PROCOPIUCK; FREDER, 2014, p. 234). Para este estudo, optou-se por usar somente os domínios culturais centrais. (Figura 3).

Figura 3 - A economia cultural - Com base no quadro da UNESCO



Fonte: Unesco (2013).

Os domínios culturais, como são chamados no relatório, estão distribuídos em 6 estruturas que correspondem a:

a) **Domínio A** – Patrimônio cultural e natural (museus, locais arqueológicos e históricos, paisagens culturais e patrimônio natural);

b) **Domínio B** – Apresentações artísticas e celebrações (artes performáticas, música, festivais, feiras e festas);

c) **Domínio C** – Artes visuais e artesanais (belas artes, fotografia e trabalhos manuais);

d) **Domínio D** – Livros e editoração (livros, jornal e revista, outros materiais impressos, biblioteca - também virtual- e feiras de livros);

e) **Domínio E** – Mídias audiovisuais e interativas (filmes e vídeo, TV e rádio, internet, vídeo *games,* também transmissões em tempo real, via internet);

f) **Domínio F** - Design e serviços criativos (*design* de moda, *design* gráfico, *design* de interiores, *design* paisagístico, serviços arquitetônicos e serviços de publicidade).

No modelo, todos os domínios da Indústria Criativa poderão ser contemplados, dependendo da área do saber. Alguns, como os B, C e E podem ser desenvolvidos para a comunicação, expressando pensamentos e emoções, em uma

linguagem (PARRY, 2012). Já o domínio A pode ser incorporado aos cursos nas áreas de comunicação e turismo e, assim, para todos os domínios.

2.1 A RIQUEZA DAS COMBINAÇÕES

Pesquisadores afirmam que a capacidade de desenvolver uma linguagem focada em sentidos, se origina de associações com sons, cores e cheiros. Algumas pessoas que possam olhar uma letra de alfabeto e enxergar uma cor específica, ou sentir na música determinado cheiro, sofrem de sinestesia. A sinestesia pode ser descrita como uma escala anormal de conexões cerebrais e que pode estar presente em todos nós (PARRY, 2012).

Embora as pessoas não façam referências à sinestesia, mediante associações de sentidos, a possibilidade de encontrar respostas a partir da variedade de instrumentos, como música, teatro, entre outros, é enorme. A utilização de variados domínios da Indústria Criativa, como descrito neste estudo, poderá abrir oportunidades para uma nova forma de aprendizagem, na qual a maneira como o adulto assimila sua aprendizagem é orientada por princípios relacionados a seus valores culturais, sociais, físicos e emocionais. A combinação entre teatro, com apresentações, filmes, músicas e imagens, combinadas ao tato, paladar e olfato, pode causar um impacto emocional, permitindo compartilhar ideias, experiências e colaborar para a aprendizagem (GOLDBERG, 2015; PARRY, 2012).

Desta forma, torna-se relevante saber que estatísticas comprovam que métodos como PNL (programação neurolinguística), dinâmicas de grupo, vídeos e psicodrama (sinestésico) resultam em uma aprendizagem rápida e eficaz. O psicodrama se materializa em forma de teatro, com cenas e *scripts* com aspecto auditivo, nos quais as estórias envolvem a realidade presente. Assim, o psicodrama auxilia de forma efetiva para a mudança de postura e expectativa das pessoas que participam da dinâmica (GOLDBERG, 2015).

Ainda assim, os recursos usados pelos professores são limitados, restringindo-se à utilização de e-mail, mecanismos de busca e recursos tradicionais. Para se conhecer mais a respeito dos domínios, analisaram-se suas especificidades, explorando a história, pois nas últimas décadas a revolução cultural transformou o modo de pensar e viver das sociedades (SANTOS; MARTINS; SANTOS, 2014).

2.1.1 Domínio A – Patrimônio cultural e natural

O desenvolvimento do turismo em locais históricos exerce grande magnetismo pela beleza e história, que associados fomentam a visitação, além de constituir motivo de orgulho para a população local. Características físicas seguidas de uma paisagem natural faz a historicidade muito atraente aos olhos dos visitantes.

A atmosfera de um local, seja cultural ou histórico, atrai os turistas, sejam com edifícios, muros, castelos, casas antigas, rios, monumentos, para uma experiência inesquecível. Nesse contexto, os próprios locais tentam atrair novas atividades que gerem renda, como o turismo associado a atividades culturais. As atrações podem estar ligadas a instalações para exibições de feiras, museus, atividades de lazer, herança cultural, a fim de suprir as expectativas dos visitantes. Portanto, o turismo é o principal ingrediente para atrair investimentos e trazer benefício à comunidade local (OLIVEIRA, 2003).

Uma maneira de misturar o lúdico no ensino, integrado a questão do patrimônio cultural, pode resultar em um “jogo”, como aconteceu através da ideia do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional no Mato Grosso do Sul (IPHAN-MS), ao lançar o jogo Memória e Patrimônio. Muitas fotos de monumentos, centros históricos tombados além da cultura tradicional local ilustram o jogo em uma proposta inusitada, como forma de difundir o conhecimento sobre o local (REDE ARTESOL, 2012).

2.1.2 Domínio B - apresentações artísticas e celebrações

Antigamente, o teatro era algo grandioso, com animais vivos e efeitos explosivos, era o que unia uma multidão. Na Grécia antiga, acontecia nos vales naturais, hoje, temos espetáculos fechados, inclusive com palcos giratórios, permitindo produções mais espetaculares. Depois de o teatro desaparecer durante anos, ele ressurge com a igreja católica, como forma de comunicação, unindo fiéis através de um protagonista, o padre (PARRY, 2012).

O teatro apela para o gosto de uma minoria, mas segue exercendo imensa influência cultural, além de persistir, nas pessoas, a busca por uma experiência de estar presente em algo tão original. O teatro é capaz de provocar reações emocionais, comunicar ideias. Ao utilizar o teatro no processo de ensino e

aprendizagem, não se necessita de grandes aparatos, nem figurinos sofisticados, mas sim da boa vontade dos professores, já que é uma atividade que estimula o aprendizado. Filmar ou fotografar as cenas, reunindo material, pode contribuir para um exercício de auto avaliação e alinhamento em futuras apresentações (COSTA, 2016; PARRY, 2012).

2.1.3 Domínio C - artes visuais e artesanais

A atividade artesanal no Brasil encontra-se de norte a sul e carrega não só valor econômico, mas valores sociais. O artesanato se manifesta através da cultura que o produziu, num contexto de tradições, nos quais artistas vivem de sua comercialização (SILVA, 2009). Uma das características do artesanato compreende que é um trabalho individual, embora possa exigir o envolvimento de outras pessoas, durante sua evolução, obtendo como resultado algo novo, fruto da criatividade. Revela-se, desse modo, uma habilidade ímpar de quem produz, sendo possível resultar em soluções para problemas, de modo não convencional (BARROSO NETO, 2016).

As artes visuais conFiguram-se através de diversas formas de expressão, e na educação contextualizam-se, com trabalhos da arte e da mídia. Ao pensar na imagem e sua relação com o indivíduo, passa-se a entender a relação como algo que pode produzir efeitos no indivíduo e no conjunto de relações do qual ele está inserido. Assim, se debruça a cultura visual, entre o indivíduo e a imagem (OLIVEIRA; ALENCAR, 2012).

2.1.4 Domínio D – Livros e editoração

Antigamente os livros eram objeto de veneração cristã, e prioridade apenas de pessoas muito ricas, mas, com o tempo, transformaram-se no primeiro meio de comunicação de massas. Nos dias de hoje, o livro já assume variados formatos e propósitos, desde luxuoso objeto de decoração até forma de arquivos digitais, para uso em *tablets*, por exemplo (PARRY, 2012).

Os jornais, historicamente, eram mais pertencentes às pessoas que pretendiam impor sua forma de ver o mundo, mais politicamente. Na Roma antiga, continham informações de batalhas, escândalos, execuções e eventos políticos.

No caso das revistas, estas são um verdadeiro passatempo: “que proporciona relaxamento, entretenimento e informações especiais. É um presente para si mesmo – o equivalente midiático a uma caixa de bombons” (PARRY, 2012, p. 158). Eram jornais baratos de capa dura até se tornarem um veículo de publicidade de marcas de bens de consumo. Hoje são impressas em papel brilhoso e com cor, usando fotografias e gráficos (PARRY, 2012).

Seja com o livro, a revista, o digital, independente do tipo, impresso ou não, a mídia que substitui a anterior transforma-se, absorvendo aspectos da mídia que a antecedeu. Com isso, o comportamento das massas também mudou em relação às mídias. A proteção da propriedade intelectual, a expectativa de que se pague por conteúdo na internet encontra-se em xeque, pois as ferramentas e habilidades na criação de conteúdo agora se encontram à disposição de quem quiser usá-las. Qualquer adolescente, por exemplo, pode ter, em sua residência, a tecnologia necessária para realizar o que almejar (PARRY, 2012).

2.1.5 Domínio E – mídias audiovisuais e interativas

Os filmes, durante a história do cinema, passaram desde o *peep show*, caixas com orifício, onde se tinha uma lente dentro de uma caixa escura, até os dias de hoje, no cenário do cinema. Nos anos 90, os estúdios de cinema incorporaram outras mídias associadas ao cinema, como televisão, editoras, música, pois os filmes precisavam ser explorados de outra forma. As histórias entre pessoas estimulam a imaginação, desenvolvendo valores e a criatividade, encontrando soluções e favorecendo a aprendizagem. Contar histórias que criem conexões com os espectadores, hoje, é chamada de *storytelling*, contribuindo para o engajamento do público com a história que está sendo contada, a partir da identificação vivida por aquele personagem (APP PROVA, [201-]a; PARRY, 2012).

A televisão e o rádio atravessaram décadas em termos de tecnologia, organização e conteúdo. Além de permitir que se assistam inaugurações, discursos, guerras, sem precisar comparecer pessoalmente, a televisão também possibilita participar de uma plateia hoje, sem estar lá, como programas *Big Brother*, *American Idol* (PARRY, 2012).

A internet, com acesso à quase em todos os lugares, também serviu de ponte para as transmissões através de *links*, possibilitando assistir a um vídeo e até

transferi-lo de uma máquina para outra. A disponibilidade de conteúdo em qualquer lugar ou hora teria reflexos na economia tradicional, através inclusive de um dos artefatos da tecnologia, como o celular. Se ele já faz parte do contexto de sala de aula, por que não usá-lo para a aprendizagem? (PARRY, 2012).

Os *vídeo games* combinam imagem, vídeo e áudio, conectando pessoas numa experiência intensa e interativa. Quanto a sua influência, “eles representam uma nova e radical forma de comunicação, e podem desempenhar um grande e positivo papel na Educação, além de proporcionar entretenimento e promover a coesão social” (PARRY, 2012, p. 310).

Nos jogos digitais, o desafio é mais intelectual do que físico, onde tudo é fruto da imaginação humana, o que se torna uma experiência preciosa, criando níveis de interação e envolvimento. Hoje eles gozam de total reconhecimento, inclusive na educação, como complemento e até substituto de livros didáticos tradicionais, como materiais pedagógicos. A variedade multimídia utilizada em sala de aula, como som, imagem e vídeo, permite apresentar conteúdos de maneira distinta do tradicional (PARRY, 2012).

2.1.6 Domínio F - *Design* e serviços criativos

Um *designer* pode contribuir para a área da Economia criativa, já que usa a criatividade em sua forma de trabalhar, estendendo um novo olhar para a solução de problemas. Dessa forma, o *designer* pode ser considerado um agente de transformação no âmbito dos criativos. As habilidades para a criação deveriam ser parte do portfólio de cursos do ensino superior, incluindo técnicas artísticas para fazer o trabalho criativo, além de habilidades de liderança (BERTONI; MOURA; SILVEIRA, 2014). Isso corrobora a ideia de Cox (2005), quando afirma que o ensino de criatividade poderia constar em cursos tecnológicos, em um modelo de ensino transdisciplinar, em que o aluno perpasse por todos os grupos de trabalho e compreenda outros especialistas.

As principais habilidades dos profissionais criativos para o século XXI, de modo geral, são: capacidade de síntese de ideias interdisciplinares, habilidades técnicas e artesanais para aprender fazendo, saber trabalhar em equipe, gerenciar projetos, gerenciar financeiramente empreendimentos, saber planejar, entender de marketing; e resiliência (BAKHSHI; HARGREAVES; MATEOS-GARCIA, 2013).

Assim, a disciplina de *design* é a que mais se adequa ao desenvolvimento de habilidades para a Indústria Criativa. Existe, na Austrália, uma faculdade que oferece curso superior em Indústria Criativa, com disciplinas de *Design* para o futuro, *Design* sustentável, entre outros (BERTONI; MOURA; SILVEIRA, 2014).

Geralmente se associa o criativo com áreas da comunicação também, como publicidade e propaganda, pois o mercado demanda produtos que tenham uma comunicação com o público, em campanhas altamente criativas (BERTOMEU, 2010).

2.2 RESUMO DO CAPÍTULO

É possível notar que a criatividade e a expressão cultural são questões que se encontram fortemente no cerne da Indústria Criativa, conforme o modelo ajustado da *Work Foundation*. Apesar dos inúmeros conceitos apresentados sobre a Indústria Criativa, o conceito que mais se adequa a este trabalho foi o apresentado pela UNESCO (2013), no qual, criatividade e cultura estão conectadas tanto a produtos, quanto a formas de interpretar o mundo.

Neste contexto, foi explicada a riqueza das combinações, bem como os conceitos referentes aos domínios culturais. A compreensão deles se faz importante, uma vez que servirá como base para a proposta do método de incorporação da IC na prática docente. A riqueza destas combinações poderá colaborar para um novo caminho no processo de ensino e aprendizagem, referente à formação docente.

Neste capítulo, os objetivos específicos de “buscar aporte teórico referente à Indústria Criativa” e “estudar o uso de domínios da Indústria Criativa”, foram atendidos. Quanto ao método, aqui será estruturada a primeira base do método Mutante e que será denominada de Base dos Domínios da Indústria Criativa. Esta é apresentada na Figura 4, em que são mostrados apenas alguns exemplos de cada domínio, a fim de ilustrar. Assim, desta base surge a pergunta norteadora, inspirada em uma super-herói, a Mística, onde na prática será respondida a partir de um tema gerador.

Figura 4 - Base dos Domínios da Indústria Criativa

Fonte: Elaborada pela autora.

3 PASSOS DE UM PERCURSO PARA A EDUCAÇÃO CRIATIVA

John Newbigin, conselheiro da agência britânica *Creative England* e palestrante principal da mais recente edição da KES – *Knowledge Exchange Sessions*, que ocorreu em São Paulo, em 2015, afirma que o engajamento criativo e a valorização das Indústrias Criativas podem estimular futuros profissionais de mercado, a desenvolver novas competências e a gerar novas ideias, resultando num pensar diferente. Frente a um mercado futuro, a robótica poderá ser um referencial importante, resultando num impacto de diminuição de mão de obra de até 90%, que poderá causar até o desemprego (PARA SAIR..., 2015).

Para ele, torna-se urgente valorizar a Indústria Criativa pelo motivo apresentado e começar a desenvolver nos profissionais habilidades e talentos puramente criativos, que trabalhem a imaginação e a concentração de jovens, preparando-os para funções que sequer existem. Newbigin (2010) ainda complementa que quando empresas e governo entenderem a importância da Indústria Criativa, o sistema de Educação mudará (PARA SAIR..., 2015).

3.1 “NOVOS SENTIDOS” PARA O NOVO TEMPO

Diante do exposto, percebe-se que futuros profissionais deste mercado precisam desenvolver competências importantes que poderão facilitar a ascensão na Indústria Criativa, para que os docentes se prepararem para atingirem resultados acadêmicos mais positivos. Ou seja, a atualização profissional dos docentes se faz necessária. É fundamental basear-se em “novos sentidos” que abriguem, na prática, experimentações que possam transmitir aos sujeitos modos de atuar que sirvam para um novo tempo que surge. Como cita Sanches (2011, p. 58), “se há riscos de tudo se tornar um grande espetáculo de entretenimento, há a possibilidade de “artistarmos” novos sentidos para estes tempos”.

Considerando que as empresas necessitam desenvolver modelos de capacitação sobre novos alicerces, tanto quanto as universidades, a questão cultural deve ser tratada, para que se renovem valores, crenças. A partir do referido enfoque, nos quais as pessoas trazem suas experiências particulares, a mudança de valor e crença, passa a ser trabalhada em capacitações. As capacitações devem ser contínuas, sensibilizando-os quanto à relevância do autodesenvolvimento,

independente da forma de aprendizagem, mas lembrando de que o mesmo não ocorre somente na sala de aula, mas em diferentes contextos e mídias, ao alcance de todos (PACHECO, 2009).

A Indústria Criativa permite o intercâmbio de habilidades e conhecimento, numa lógica em que a cooperação pode ampliar a atuação (CAPELA; BRAVIN, 2012; UNESCO, 2013). Nessa lógica, as habilidades técnicas ou habilidades digitais devem ser fomentadas, para que os profissionais que atuam nas empresas criativas cresçam e operem num contexto mais amplo. Estas habilidades incluem artes cênicas, moda, publicidade, novas mídias, marketing, gestão, DJ, entre outras, e até algumas delas compõem a grade curricular nas escolas. O que representa um novo enfoque para o ensino aprendizagem, como acontece na África, em Ghana, onde a escola combina o ensino da música com o teatro, em um espaço natural e confortável. O desenvolvimento de habilidades permitirá que os talentos profissionais atuem em um mercado em constante evolução, assim como a liderança deva estar nesta corrente de tendências. No Brasil, estudantes de cursos de física, matemática e pedagogia de um programa de pós-graduação em Educação, foram participantes de uma pesquisa quanto à inclusão da disciplina de dança na formação de professores (ROVER; CARVALHO, 2006; UNESCO, 2013). Outro exemplo, desenvolvido em um artigo sobre grupos criativos e espaços, trouxe a música como referência (MINELLO, 2006). Em síntese, em ambos os casos, o talento e as técnicas para a dança ou tocar o Jazz podem ser utilizadas de forma semelhante no contexto dos negócios, segundo resultados. Raciocínio lógico pode ser trabalhado com a dança, através da coreografia, já que a mesma dispõe de ritmos e contagem numérica (MINELLO, 2006; ROVER; CARVALHO, 2006; UNESCO, 2013).

“Aprender, através das artes pode aumentar a aprendizagem ativa, melhorar o currículo para torná-lo localmente relevante, promover o respeito e a participação nas culturas e nas comunidades locais, e ter professores qualificados e motivados” (UNESCO, 2013, p. 119).

Dessa forma, a atuação profissional requer formação atualizada, principalmente para atender às demandas da Indústria Criativa. As habilidades a desenvolver podem servir de apoio nas capacitações docentes, implicando boas práticas que permitam que os estudantes aprendam mais, superando velhos esquemas acadêmicos (IMBERNÓN, 2012).

Conforme a ideia de Furlani (1990) e Morin (2006), no que diz respeito às características afetivas, culturais e de personalidade, elas somam-se ao desempenho docente, ao passo que se compreende a história pessoal de cada professor, seu jeito e seus limites. Uma das questões que determinam o sucesso profissional é a capacidade de relacionar-se, de comunicar-se, motivando o indivíduo com seu magnetismo pessoal, fortalecendo assim, o trabalho pedagógico. Mas isso dependerá da personalidade, competência e facilidade de aproximação (MORIN, 2006).

A competência profissional para a docência exige também o domínio de conteúdo para que o docente desenvolva plenamente suas ações em sala de aula. Sendo assim, o processo de formação do docente não deve se restringir somente ao meio acadêmico, mas em ações posteriores, como as capacitações.

A formação de professores do ensino superior pode ir além de competências de aplicação técnica, sendo capaz de desenvolver nos professores conhecimentos, habilidades e atitudes, considerando o cenário educacional profundo, com o desafio de formar diferentes perfis de educadores (IMBERNÓN, 2012; SANTAROSA; CONFORTO; SCHENEIDER, 2014). Vale lembrar que a experiência anterior dos professores como alunos, tem fortes impactos no modo de conceber o processo de ensino e aprendizagem, pois serão suas referências enquanto docentes (NUÑEZ; SANTOS, 2012).

Entretanto as estratégias servirão de apoio ao desempenho de novas ações, marcadas, inclusive, pelo meio digital e a informação. Elas não podem ser vistas como simplesmente para passagem de informação ou treinamento de como utilizar uma ferramenta, mas é necessário entender os conceitos envolvidos e saber utilizar estratégias e recursos digitais que facilitarão a aprendizagem, contribuindo para a qualidade dos procedimentos empregados em sala de aula (OLIVEIRA, 1997; VALENTE; MAZZONE; BARANAUSKAS, 2007). Da mesma forma, para Pimenta e Almeida (2011), o entusiasmo, a colaboração, o gosto pela interdisciplinaridade, o compromisso, a inovação, são qualidades encontradas no trabalho docente, expandindo a compreensão das demandas da atividade.

No aspecto, sobre formação continuada na área da educação, é sabido que nos últimos anos a formação continuada está se acentuando, na busca por profissionalização docente, o que resulta numa preocupação com o fazer em sala de aula. As demandas das instituições de educação superior exigem saberes,

comportamentos e atitudes, que muitas vezes não são observados, ou que já foram objetos de estudo em percursos anteriores pelos docentes (PIMENTA; ALMEIDA, 2011).

Assim, novas práticas integram a educação continuada, em que o professor passa a ter consciência da importância da sua atuação e da necessidade de aprender a utilizar recursos dos mais variados, como o uso da tecnologia, incluindo-a no fazer pedagógico (PIMENTA; ALMEIDA, 2011; TEIXEIRA; BRANDÃO, 2006). Nesse sentido, emerge a criatividade, bem como a cultura, como ponto de partida para modificar a forma de ensinar, com vista ao mercado.

3.2 MODIFICAR A FORMA DE ENSINAR

Os estudantes são parte importante de todo o contexto de ensino, constituem sensações, percepções e sentimentos. Assim cada aluno é único, com seu rosto entediado ou alegre, com olhares ou gestos, para que a comunicação aconteça, e conhecê-los contribuirá no processo de ensino, em que se vise compartilhar conteúdo. É importante levar em consideração a pessoa ou o conjunto de pessoas, conhecendo-se perfis, a fim de definir formas, que são os estilos de aprendizagem, para que o estudante responda a determinado estímulo provocado pelo professor. Assim como as pessoas são diferentes, as soluções de aprendizagem necessitam ser tão diferentes quanto os perfis do público (ALVES, 2014; IMBERNÓN, 2012).

A inserção de poesia, do teatro ou da dança, em contextos de sala de aula, pode parecer estranha, quando aplicados a disciplinas das ciências exatas, mas a questão é que a cultura é o palco de confronto entre diferentes relações. Contudo, é importante perceber a cultura como um modo de comunicação, mesmo que em outras épocas ela tenha tido uma compreensão equivocada, no sentido de não se misturar a cultura dominante e a cultura periférica. Na Idade Média, existia a cultura dominante, de elite, que não mantinha, por exemplo, recreações populares, muito menos práticas, mágicas ou danças ciganas. Essa constatação remonta que a baixa cultura, ou cultura periférica, obedecia a determinado contexto social, diferente de como a cultura é vista ou aceita hoje (SANCHES, 2011).

Como um esboço, o professor poderá utilizá-lo como ponto de partida para criar suas aulas. Por isso, a criatividade embasa o caminho a ser construído, incluindo o aspecto cultural, na tentativa de aproximar o exterior, criando relações,

embora se saiba que a falta de participação dos alunos possa estar motivada pela cultura acadêmica, falta de motivação, entre outros (IMBERNÓN, 2012; SANCHES, 2011).

Ao entender a cultura como instrumento de apoio para o processo criativo do docente, é preciso levar em conta que alguns traços de personalidade contribuem para a atitude criativa, como disposição a correr riscos, confiança em si mesmo, coragem para expressar novas ideias. Criar estratégias de aprendizagem torna-se altamente relevante para a universidade do século XXI, em que professores necessitam desaprender aspectos que eram da época de sala de aula deles e inovar no ensino, no que diz respeito a mudanças nas práticas docentes (DUAILIBI; SIMONSEN JR., 2009; IMBERNÓN, 2012).

Esta mudança é decorrente de uma rearticulação, nos tempos atuais, entre mercado e mão de obra. Essa nova ordem requer modificar a forma de ensinar com vista ao mercado, que cresce paulatinamente, com profissionais das mais diferentes áreas, como da Indústria Criativa, nas quais produtos ou serviços são desenvolvidos a partir do capital intelectual, criatividade ou o mero conhecimento. Uma formação docente atualizada pode se amparar na criatividade, além do uso de domínios da Indústria Criativa, a fim de possibilitar, no âmbito acadêmico, a interdisciplinaridade.

Para Vienni et al. (2015), a interdisciplinaridade permite que grupos integrem diversas informações provenientes de duas ou mais disciplinas para resolver problemas, cuja solução poderá ser encontrada fora de uma disciplina ou área de investigação. A didática, por sua vez, caracteriza a dinâmica de uma situação de ensino, cuja sua função é conceber situações com sentido, que permitam agir e refletir sobre as ações e seus resultados, onde se perceba a interferência de uma disciplina na outra, como base em uma perspectiva interdisciplinar (FAZENDA, 2012; PIMENTA, ALMEIDA, 2011; SANTOS, 2010). Com base em Franco (2004), a totalidade integrada, possibilita que a formação docente realize projetos diversificados e interdisciplinares, com oportunidade de criar situações, caracterizadas como um convite à reflexão sobre sua prática, para que se conserve o que é válido e se incorpore a inovação, na busca por transformar a sua prática de forma significativa.

Por sua vez, o ambiente de aprendizagem deve ser um lugar de explorações e experimentações constituído com base na ideia de transformação, para que a criatividade flua livre de resistências, para que seja possível construir e reinventar.

O ambiente, dessa forma, retoma ao fenômeno da criatividade, em uma abordagem puramente sistêmica, no qual a aprendizagem pode ser caótica, por assim dizer, segundo a teoria do Caos, pois o processo de ensino mescla condição inicial e desordem. Da mesma maneira, a experiência de um aprendizado pode ser impactante, enquanto para outro, pode significar um bloqueio. Se o sistema caótico, do qual indivíduos fazem parte, predispõe de mudanças que ocorrem desde as condições iniciais, tais transformações podem resultar em aprendizagens significativas, conhecidas como “efeito borboleta”, segundo a teoria do caos. O desencadeamento de eventos muda comportamentos, o qual teve início de uma forma e pode terminar de outra, onde habilidades que operam entre ordem e caos cedem espaço para a criatividade. Dentre alguns autores que propuseram essa visão, encontram-se Lorenz, Capra, Prigogine, Lewin, dentre outros (PAIVA, 2016).

O desenvolvimento da criatividade na formação de professores ressoa os níveis da criatividade, mesmo que estudos brasileiros comprovem as dificuldades do docente em desenvolver estratégias de ensino adequadas. São essas estratégias que contribuirão para o desenvolvimento da criatividade, cujo aprendiz tem papel ativo ao longo do seu processo de ensino e aprendizagem, apoiado em fatores como tipo de conteúdo, a natureza da atividade, o nível de complexidade, a possibilidade de optar por uma atividade ou fazer escolhas durante a sua realização, recursos, regras e aspectos de atuação em sala de aula (NUÑEZ; SANTOS, 2012; OLIVEIRA; ALENCAR, 2012).

Mesmo diante da necessidade emergente de uma formação técnica, tecnológica e profissional propiciadora do desenvolvimento da criatividade, a maioria dos currículos universitários e de cursos de formação continuada de professores, especificamente, não aborda de forma peculiar tal temática, o que ocasiona lacunas na formação docente em relação ao desenvolvimento da criatividade. Certamente, os desafios tornam-se maiores, uma vez que existe a preocupação em desenvolver nos indivíduos suas capacidades criativas (NUÑEZ; SANTOS, 2012, p. 157).

Portanto, torna-se valioso o docente se autoformar numa perspectiva criativa, experienciar cursos, lugares, momentos que os fundamentem e que orientem os docentes a refletir sobre suas crenças e sua atuação, em relação a metodologias criativas, no processo de ensino e aprendizagem (NUÑEZ; SANTOS, 2012).

Em relação à atuação criativa no contexto de sala de aula, a prática docente reflete, muitas vezes, a própria reprodução do que o docente realiza em sua atuação

profissional específica, além de experiências anteriores (ZABALZA, 2004). Nesse sentido, Fernandes e Grillo (2001) explicam que os docentes se inspiram em professores que tiveram ao longo da vida, o que comprova a influência da história como aluno, mostrando que o quê marca são as práticas de seus professores, ao longo da vida.

Na perspectiva da ação docente assentada num repensar, imbuído de novas atitudes, procura-se uma aprendizagem significativa, de forma que os indivíduos fiquem mais próximos da realidade, mas que no processo educacional, não se perca o lúdico (NICOLAU, 1994). Segundo Alves (2005, p. 166), o conteúdo dos currículos de ensino pode ser lúdico.

> Gostaria que eles se organizassem nas linhas do prazer; que falassem das coisas belas, que ensinassem física com as estrelas, pipas, piões e as bolas de gude, a química com a culinária, a biologia com as hortas e os aquários, política com jogo de xadrez, que houvesse a história cômica dos heróis, as crônicas dos erros dos cientistas, e que o prazer e as técnicas fossem objeto de muita meditação e experimentação.

A atuação criativa tem a ver com o uso da imaginação, a fantasia, saindo de padrões convencionais, na busca por soluções que resolvam. Nesta complexidade, pode-se comparar o que acontece na busca por novas experiências no ensino, com o processo de comunicação de determinada área. Um dos papéis do professor é encontrar materiais significativos, inclusive na *web*, ensinando a distinguir informações relevantes de outras sem nenhum fundamento, além da sua capacidade de criar situações de aprendizagem inspiradoras (IMBERNÓN, 2012).

Da mesma forma, um processo de comunicação da área do *design*, por exemplo, define o que deve ser dito ao público, no qual a ousadia deve prevalecer no contexto, no canal, no código e no significado. Para desenvolver uma ação de comunicação criativa, deve-se atentar: como facilitar a informação de forma diferenciada, como utilizar a linguagem de forma ousada, como transformar a mensagem de forma coerente e inusitada e entender qual é o meio mais adequado. A competência pedagógica comunicativa está embasada na criatividade e na originalidade (BERTOMEU, 2010; FAZENDA, 2012).

Enfatizando o conhecimento como indispensável nos dias de hoje, além da formação para o desenvolvimento profissional, percebe-se como é essencial o professor dominar sua área de atuação e conhecer a linguagem usada em sala de aula. A necessidade de atualizar-se utilizando a ludicidade como ferramenta pode

significar potencializar sua própria prática, no qual o brincar e o romper com o pensamento tradicional sirvam para mudar a estratégia de desenvolver uma atividade (IMBERNÓN, 2012; MORAN, 2007; SOUZA et al., 2015).

A interdisciplinaridade induz a superações, ou mesmo reformulações, que são evidenciadas na forma como é exercida. Por exemplo, ao propor um método para a formação de professores, o acesso integrado a gama de domínios da Indústria Criativa servirá de apoio à criatividade, de forma que as possibilidades de atuação ampliem e redesenhem a aprendizagem e a comunicação interdisciplinarmente. Uma investigação interdisciplinar abarca diferentes disciplinas, que combinarão seus atributos. Ao investigar o câncer, por exemplo, as áreas biomédicas como genética e citobiologia interagem para que descobrimentos revolucionários sejam produzidos (FAZENDA, 2012; VIENNI et al., 2015).

No ensino, a questão interdisciplinar é sempre a articulação do todo, em função da prática, do agir, sob a força interna de uma intencionalidade, na qual, aprender, constrói-se pesquisando, como no âmbito de um projeto, onde existe a interação (FAZENDA, 2012; PIMENTA; ALMEIDA, 2011; SANTOS, 2010).

Pode-se concluir que a educação requer a busca de conexões, sentidos sobre aquilo que se estuda, a partir da interação, provenientes da relação professor aluno, frente a um cenário, onde o professor deve selecionar as informações para a construção do conhecimento do aluno. Nunca antes os indivíduos tiveram que aprender tão diferentes competências, devido às necessidades sociais e de trabalho, em um contexto de educação 3.0, no qual o professor é um guia, que ensinará habilidades auto didáticas, desenvolverá o pensamento crítico, além de introduzir novas ferramentas de aprendizagem (APP PROVA, [201-]b; FERREIRA; MEIRELES; GONÇALVES, 2016).

Ao considerar estes apontamentos, percebe-se que existe um discurso sobre estratégias de ensino e materiais pedagógicos, mas que não enfoca a aprendizagem significativa. Não é foco o estudo exaustivo das teorias da educação. Mas cabe evidenciar que, no curso da aprendizagem, o conhecimento prévio (estrutura cognitiva) se modifica pela aquisição de novos significados, sendo relevante para a aprendizagem significativa (MOREIRA; CABALLERO; RODRÍGUEZ, 1997). Autores como Vygotsky (1997) já evidenciavam que o lúdico permite que se avance além do que os indivíduos estão acostumados a fazer, destacando-se a brincadeira, a forma

mais completa de o indivíduo comunicar-se consigo e com o mundo. Brinquedos e jogos sempre tiveram um papel socializador e não era somente para crianças.

No antigo Egito, foi encontrado na tumba de Tutancamon um jogo de tabuleiro, inscrito, que era praticado por adultos e crianças, representado como um estimulador prazeroso, que era jogado em bares e nas casas. Na Grécia antiga, o ato de brincar, segundo Platão, seria a única forma de se alcançar uma educação formadora de uma cultura integral, representado na espontaneidade, no improviso e na tentativa e erro. Uma lenda de um imperador chinês conta que, para ensinar disciplina, concentração, equilíbrio, tática e estratégia ao seu filho, ele inventou um jogo chamado GO, com a ajuda de um conselheiro, como instrumento pedagógico. A cultura de cada povo também está expressa em seus jogos, apresentando formas de pensar e agir (ABBONDATI JUNIOR; ABBONDATI, 2007).

No processo do lúdico, existem as trocas, assim como desequilíbrios, que acabam por permitir um avanço pessoal, tanto individual como coletivo. Pelo fato de o lúdico visar à aprendizagem significativa, no estímulo de novos conhecimentos, ele proporciona uma melhor interação do que atividades expositivas tradicionais (TAROUCO et al., 2014).

Assim, a aprendizagem significativa sob a ótica Vygotskyana concebe que, quanto mais se utilizam variados signos (palavras, gestos, textos, números, língua falada, etc), mais influenciarão no desenvolvimento social e cultural, ou seja, no desenvolvimento cognitivo. O mesmo ocorre com a utilização de variados instrumentos, cujo indivíduo aprende a usar de modo ilimitado. Instrumentos e signos se dão na interação social, onde se trocam significados, na qual o indivíduo capta os significados e entende que aquilo que foi captado é compartilhado socialmente. Para Ausubel, a estrutura cognitiva prévia (com os subsunçores adequados) permitirá o aprendizado significativo (MOREIRA; CABALLERO; RODRÍGUEZ, 1997).

O brincar, neste caso, leva o participante a possibilidades como: flexibilização das regras, incremento da capacidade adaptativa, estímulo à empatia em relação ao personagem, ambientação de onde ocorre a brincadeira, exercício da manifestação pessoal através da interação, possibilidade de estudo de uma opção, ao simular uma estratégia, proposição de novas regras, exercício do imaginário, visualização do cenário, com riqueza de detalhes, incorporação de experiências dos personagens, como jogos de personificação, alternância de personagem para narrador como

ocorre ao contar histórias e experimentação do prazer (ABBONDATI JUNIOR; ABBONDATI, 2007).

3.3 RUMO À PROMOÇÃO DA APRENDIZAGEM

Os estudos culturais em educação têm se valido da pedagogia, de forma a utilizar ou aproveitar metodologias, inspiradas em disciplinas tais como psicologia, administração, entre outras. Essas metodologias reconfiguram uma nova forma de abordagem no plano pedagógico, resultando no que se pode chamar de pedagogia cultural. Essa expressão inclui TV, cinema, filmes, desenhos animados, jogos, com os quais é possível aprender, recaindo em uma verdadeira lição de aprendizado. Trata-se de afirmar que somos educados através da TV, do desenho, da internet, produzindo saberes e formas de ver e sentir o que está sendo ensinado por estes artefatos. Isso implica afirmar que todos esses elementos estão relacionados com o ensino em sala de aula. Assim, as práticas em sala de aula se aproximam de domínios da Indústria Criativa, como citados neste estudo, cujo professor passa a ser um produtor cultural, com práticas que privilegiam todas as experiências do nosso cotidiano (COSTA; SILVEIRA; SOMMER, 2003).

Dessa forma, ficam evidenciadas que novas ideias precisam ser testadas, entretanto, necessita haver planejamento para a promoção da aprendizagem, quanto ao objetivo e aos recursos a serem utilizados. Assim, em detrimento à diversidade de recursos pedagógicos ou objetos de aprendizagem que podem ser utilizados, é importante conhecer que enfoques teóricos melhor se ajustarão (TAROUCO et al., 2014).

Se as práticas em sala de aula podem ser baseadas na realidade, é possível reconhecer que além da possibilidade de usar elementos da cultura, uma abordagem interdisciplinar pode favorecer a aprendizagem. O ensino interdisciplinar, segundo Cavalcante (2005), mobiliza conteúdos que se relacionam, para uma ampla compreensão de um determinado tema, por exemplo, na medicina, ensinar sobre o corpo humano poderá ser mais atrativo se os alunos forem motivados a fazer uma história em quadrinhos sobre o assunto. A forma de trabalhar os conhecimentos, com novos enfoques, pode contribuir para uma atuação interdisciplinar e criativa, em condições que favoreçam o ensino, permitindo-se atingir os objetivos educacionais (SOUZA; GOMES; CARPI, 2016).

Para oportunizar meios ou formas que possibilitem o desenvolvimento docente, cabe ampliar os conhecimentos específicos que configuram os enfoques teóricos de ensino e aprendizagem, que norteiam a construção e o uso de objetos de aprendizagem, conforme são trazidos por Tarouco et al. (2014). O primeiro deles refere-se ao comportamentalismo, no qual a aprendizagem é expressa, em termos de comportamentos observáveis, centrada no professor, e o aluno evolui no processo de aprendizagem de acordo com o seu ritmo. O método de ensino requer objetos de aprendizagem claros, direcionados para modificar o comportamento. Exemplos de objetos de aprendizagem desta classe são: palavras-cruzadas, questionário com respostas simples e múltiplas, uso da tecnologia para exposição ou retenção de conteúdo, jogos que estimulem a tríade estímulo-resposta-reforço, dentre outros.

No enfoque cognitivista, não basta apresentar o conteúdo, mas se devem propor situações de aprendizagem que estimulem a reflexão e a busca de soluções, no sentido de “incomodar”, para que se busque o equilíbrio em uma reestruturação cognitiva, que acabe por desencadear a aprendizagem. Os objetos de aprendizagem, nesta perspectiva, podem ser: mapas conceituais, estudos de caso, fóruns de discussão, dentre outros.

O construtivismo envolve a construção de significados, no qual o aluno passa a ser agente de sua aprendizagem, na busca de conhecimento e experiências, a partir do interesse do indivíduo. Trata-se de motivar o aluno, o professor direciona o seu aprendizado sob uma visão de pensamento autônomo de pesquisa. Os objetos de aprendizagem mais comuns neste caso são: estudos de caso, jogos de realidade virtual ou jogos que simulam cidades, simulação, experimentos, dentre outros.

A teoria humanista perpassa a aprendizagem cognitiva, afetiva e psicomotora, em que o indivíduo é o centro, que sente, pensa e age. O aluno aprende intencionalmente, através de diálogo em interações, com vista ao desenvolvimento intelectual, que deve ocorrer ao longo da vida continuamente. Os objetos de aprendizagem dizem respeito a *blogs,* ambientes virtuais, dentre outros, que permitam interação por meio do diálogo, preocupando-se com o ser humano, quanto a sua forma de atuação frente aos problemas, de forma ética (TAROUCO et al., 2014). O professor criativo tende a adotar esta abordagem, cujo ensino é centrado no aprendiz, o professor é somente um facilitador nesta interação, que deve valorizar

as descobertas, a invenção, a problematização, permitindo a aprendizagem sociointerativa (SOUZA; GOMES; CARPI, 2016).

Para ampliar o entendimento da relação entre criatividade e o ambiente destacam-se três modelos, a saber: a Teoria de Investimento em Criatividade de Sternberg (LUBART, 2007; STERNBERG, 2000; 2003), o Modelo Componencial de Criatividade de Amabile (AMABILE, 1996) e a Perspectiva de Sistemas de Csikszentmihalyi (CSIKSZENTMIHALYI, 1997). A teoria de investimento em criatividade apresenta que diferentes fatores ligados ao ambiente e o indivíduo fortalecem a criatividade. No Modelo Componencial da Criatividade de Amabile, três elementos precisam estar em interação: habilidades de domínio, processos criativos e motivação intrínseca. A habilidade necessita de talento especial sobre determinada área, o processo criativo inclui o estilo de trabalho, baseado na introdução de novos recursos cognitivos. E por fim, a motivação intrínseca refere-se ao envolvimento, na evolução de uma tarefa. A Perspectiva de Sistemas de Csikszentmihalyi é resultado da somatória entre os fatores principais: o domínio, o indivíduo e o campo. O domínio transmite as informações ao indivíduo, e o mesmo reproduz variações, que por intermédio do campo, poderão ou não ser incorporados ao domínio. Dessa forma, sem cessar outras questões a serem discutidas, mas que não cabem aqui, a instituição de ensino passou a ser uma das instituições que pode interferir no desenvolvimento criativo dos indivíduos, assim o ambiente educacional pode contribuir para a construção de indivíduos mais atuantes, libertos de uma educação engessada (OLIVEIRA; ALENCAR, 2012).

Desta forma, cabe ao professor promover a aprendizagem, e ao mesmo tempo, avaliar a abordagem educacional, que norteará a atuação em sala de aula.

3.4 OS DESAFIOS DA SALA DE AULA

Referente às abordagens de ensino em sala de aula, Bertomeu (2010) traz que uma abordagem tradicional de ensino objetiva a informação, onde o conteúdo que será armazenado e que reproduzirá conhecimento é mais importante do que as possibilidades cognitivas. O conteúdo é transmitido igualmente, concebido fundamentalmente que o indivíduo será capaz de armazená-lo. Na abordagem renovada os indivíduos constroem o seu conhecimento. Os indivíduos são capazes de refletir a partir de experiências particulares e elaborar de forma única e inovadora

o seu conhecimento. Exemplificando, se a abordagem renovada for direcionada para a construção de um método de ensino subjacente ao objetivo geral deste trabalho, o seu contexto e as estratégias podem ser baseados, inclusive, em atividades criativas e instigantes.

Ao se discutir estratégias criadas a partir de uma formação docente que gere uma mudança nas práticas em sala de aula, a formação deve oferecer capacidade de desenvolver conhecimentos, habilidades e atitudes, para que seja possível aprender, interpretar e refletir sobre o ensino, a realidade profissional e social (IMBERNÓN, 2012). Mas como fazer com que docentes se comprometam em realizar algo que de fato fará a diferença para os alunos? McConigal (2012, p. 224), ao falar sobre as recompensas emocionais de um bom jogo, afirma que para as pessoas se comprometerem em fazer algo, “o mais importante é que elas percebam que o que estão fazendo está surtindo algum efeito”. A motivação aumenta quando se utiliza uma estratégia adequada. Entre as estratégias que podem ser utilizadas, duas são essenciais: chamar a atenção para o resultado futuro sobre aquilo que se está aprendendo, além de mostrar o porquê de sua utilidade. Sobre o resultado futuro, a pergunta em questão é: o que este assunto pode fazer pelo professor amanhã? Mostrar o porquê de sua utilidade significa entender como um assunto pode facilitar a vida de quem aprende (ALVES, 2014; BOTECO ESCOLA, 2012).

A sala de aula é um espaço aberto a acontecimentos, estudos, pesquisas, teorias, relacionamentos, histórias, preferências, que permitem aplicações práticas do conhecimento e experiência, facilitando o desenvolvimento da visão crítica acerca de problemas tanto econômicos quanto sociais. Com isso, ela se torna desafiadora para professores e alunos. A convivência humana é uma questão para a reflexão, pois através dela, se estabelecem laços com pessoas com características e visões de mundo completamente diferentes, o qual predomina, portanto, a heterogeneidade. É importante saber lidar com toda esta adversidade, aprendendo a construir, em conjunto, conhecimentos, além de uma visão ampla da sua performance e o impacto desta performance no todo. Nessa concepção, estratégias integradoras contribuem para a aprendizagem, fortalecendo um trabalho mais participativo, em que se vise ao desenvolvimento de habilidades humanas e profissionais (FAZENDA, 2012; REPENNING, 2014).

Desta forma, o espaço também contribui significativamente no processo de ensino e aprendizagem, em que pesquisas foram influenciadas pela psicologia

cognitiva, em que se estenderam estudos sobre a influência do contexto na prática criativa. Um ambiente propício à criatividade pode contribuir para uma atmosfera segura e divertida, pois é um convite para fugir do cotidiano. Estas rupturas de padrões acabam por estimular novas formas de pensar e agir (CAPODAGLI; JACKSON, 2010; OLIVEIRA; ALENCAR 2012).

Estratégias, como debates, leituras, pesquisas, atividade prática, participação em projetos, são meios que incentivam, além da forma de pensar, uma melhor interatividade, enfatizam a aprendizagem ativa e a busca de informações. Dentre as atividades mais relevantes, que favorecem a ação docente, estão os projetos, as discussões, além de *games* e simulações (FAZENDA, 2012). Essas estratégias visam ao desenvolvimento da criatividade, à participação e à iniciativa (DEAQUINO, 2007; FAZENDA, 2012).

Uma abordagem tradicional no ensino não é mais uma tendência que perdura, o lúdico, como ferramenta, aponta para o resgate do interesse para aulas mais atrativas, com propostas pedagógicas diversificadas. A palavra lúdica vem do latim *ludus*, que significa brincar, que tem por objetivo o divertimento. A proposta do lúdico pode ser um caminho que explore outras maneiras de ensinar, de forma leve e menos complexa. O lúdico se debruça na valorização da criatividade, como chave para muitos desafios, servindo de estímulo para gerar mais possibilidades de soluções (REPENNING, 2014; SOUZA et al., 2015)

Além da formação docente lúdica, que requer sensivelmente reconhecer suas proporções para melhor atuação em sala de aula, o paradigma tecnológico acaba por influenciar todo o meio de ensino, no qual a aquisição de informações “não está relacionada à obrigatoriedade de presença física e nem de tempo determinado” (AZEVEDO; JOSGRILBERG; LIMA, 2012, p. 48; SOUZA et al., 2015). Apesar da apreensão de novas competências, quanto à influência da tecnologia no ensino, se os docentes se sentirem confortáveis com a utilização dos recursos tecnológicos, significa que estão abertos a conhecer os procedimentos sobre sua utilização (KENSKI, 2006). Mesmo para propostas lúdicas no ensino, é necessário ter em mente qual o propósito da atividade, o objetivo claro, além da magia e do prazer que deve emanar, auxiliando no desenvolvimento cognitivo do aprendiz (TAROUCO et al., 2014).

Segundo Valente e Mattar (2007), o professor deve ser visto como facilitador, que não mais direciona o caminho, mas que caminha junto com o estudante, “pode,

agora, também desempenhar novas funções, como autor de conteúdo, tutor, *Designer* de cursos, entre outros. Para isso, ele precisa dominar as ferramentas tecnológicas que utiliza em seu trabalho" (VALENTE; MATTAR, 2007, p. 48). Similar a esta ideia, Souza et al. (2015) indicam que os professores não devem esquecer-se de como aprenderam no ensino fundamental e médio e que a atitude de colocar em prática suas ideias, supere suas trajetórias sem perder a sensibilidade.

Todo professor deve entender que cada estudante aprenderá a sua forma e nem sempre na mesma velocidade. As diferenças de aprendizagem poderão, muitas vezes, ser atribuídas a vários fatores, como a motivação, a idade ou o contexto cultural, mas a maneira como evoluem muda constantemente (RIOFRÍO PEREDO; CHÁVEZ VILEMA, 2007).

3.5 RESUMO DO CAPÍTULO

O início do capítulo discorre sobre "novos sentidos" para o novo tempo, em que se salientou a importância de capacitações contínuas e a formação atualizada, para resultados mais positivos no processo de ensino e aprendizagem. A seguir, é trazida a necessidade de modificar a forma de ensinar, já que as pessoas têm perfis diferentes, pois cada qual aprende a seu modo. A "cultura", no que diz respeito a teatro, música, dança, e até ao uso de tecnologia, pode ser um instrumento de apoio no processo criativo do professor. Conforme destacado anteriormente, nota-se que as estratégias são essenciais para o desenvolvimento da criatividade, apoiadas no tipo de conteúdo, nível de complexidade, recursos, regras, inclusive o próprio ambiente da sala de aula. Acredita-se que, entre a ordem e o caos, a criatividade é ativada, cujo indivíduo, considerado parte de um sistema, se transforma a cada impulso, como em um efeito borboleta.

Nesta perspectiva de mutações, o ensino pode utilizar-se de combinações, no qual o professor pode tornar-se um verdadeiro produtor cultural, uma vez que é possível privilegiar experiências do cotidiano, como TV, filmes e desenho animado. Combiná-los significa contribuir no processo de ensino e aprendizagem, rumo a uma proposta metodológica interdisciplinar. Como visto, cada objeto de aprendizagem pode ser inserido de acordo com a metodologia a ser desenvolvida, promovendo a aprendizagem adequada. Os modelos de criatividade destacados discorrem sobre a criatividade em conectividade com o indivíduo, o campo e o estilo de atuação.

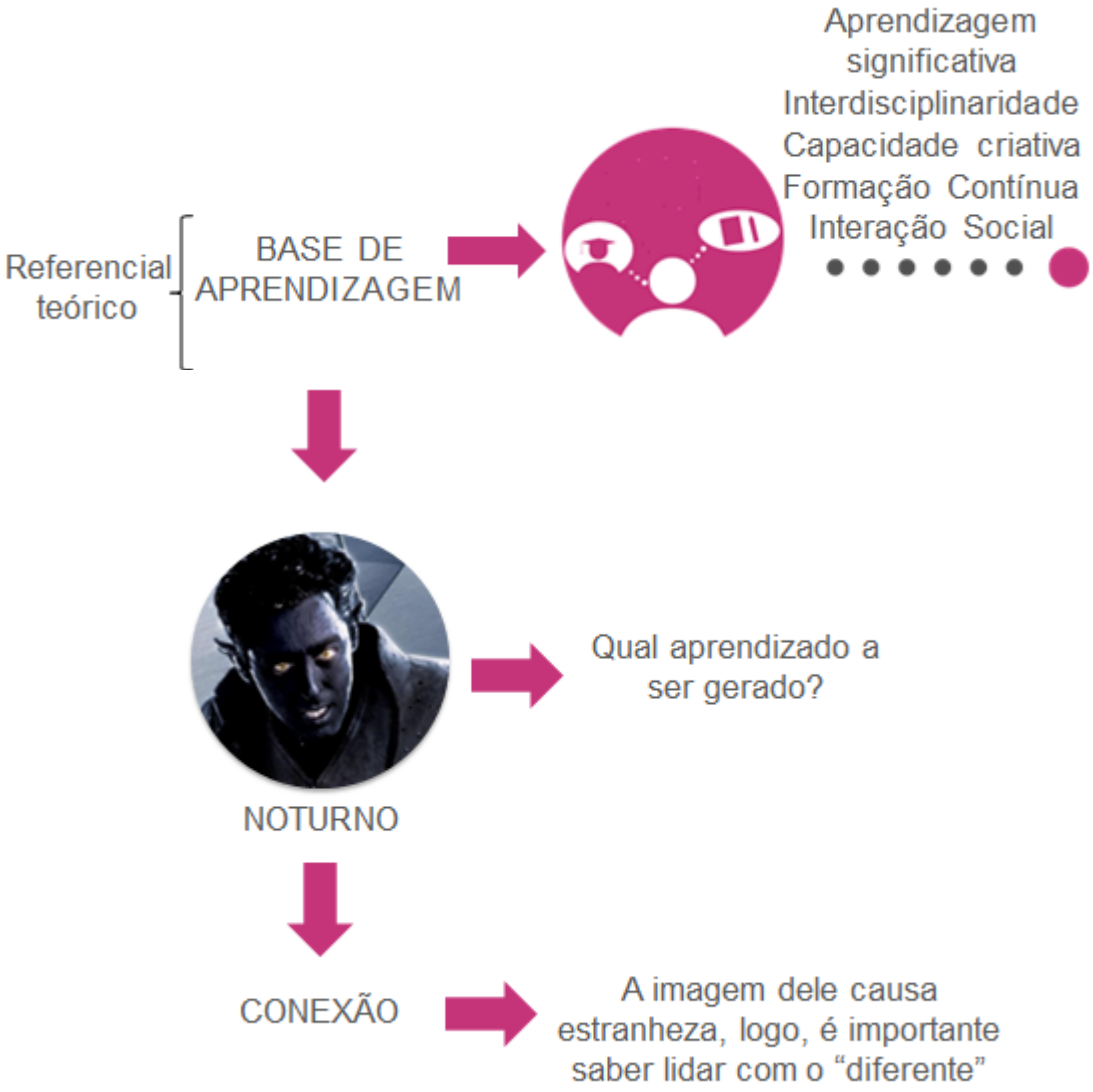
Na atuação docente o importante é integrar ferramentas pedagógicas que sejam exploradas da melhor forma, como foi trazido no exemplo do lúdico. Como citado, a competência pedagógica está embasada na originalidade e no lúdico.

A respeito das teorias de aprendizagem, a ideia de Ausubel sobre aprendizagem significativa, em adição à ideia de Vygotsky sobre interação social, presume que a interação social a partir do uso de signos, como gestos, imagens, palavras, dentre outros, acaba por influenciar diretamente o desenvolvimento cognitivo, facilitando a aprendizagem, já que os indivíduos trazem consigo seus subsunçores. Assim, os conhecimentos prévios se modificam pela aquisição de novos significados, instituídos nestas interações.

A junção destas teorias remonta à questão da interdisciplinaridade, na sua plena extensão, pois as teorias demonstram que mudanças ou reformulações com a utilização de signos são estratégicas para uma aprendizagem significativa, onde o espaço de sala de aula pode ser um espaço criativo e divertido.

Observou-se que, aos poucos, o referencial teórico foi compondo a outra base do método Mutante, que enfoca a aprendizagem e que será intitulada de Base de aprendizagem. A Figura 5 representa a base de aprendizagem, que irá compor o método, focado para a aprendizagem significativa, com lastro interdisciplinar, rumo a uma educação criativa, inspirado no super-herói Noturno.

Figura 5 - Base de aprendizagem



Fonte: Elaborada pela autora.

4 TRABALHOS CORRELATOS

A pesquisa realizada objetiva apresentar três trabalhos atuais que tivessem similaridade com o proposto no método, além de mostrar como os conteúdos podem ser trabalhados com estratégias lúdicas. Para os trabalhos correlatos descritos a seguir, buscou-se realizar uma análise sob o ponto de vista do que foi o trabalho, quem apresentou e quais foram os resultados. Os trabalhos foram descritos e conectados ao aporte teórico prescrito anteriormente, para que se pudesse relacionar a teoria e a prática.

4.1 MODELO PARA O USO DE SIMULADORES NA IMPLEMENTAÇÃO DE MÉTODOS ATIVOS DE APRENDIZAGEM

Bez (2013) propôs um modelo para o uso de ferramentas tecnológicas na implementação de métodos ativos de aprendizagem para o ensino de medicina. O mesmo foi validado em dois momentos, em oficinas de formação de professores. Foi utilizada a metodologia de revisão sistemática para busca do uso de simuladores no processo de ensino e aprendizagem de medicina e a pesquisa-ação.

A pesquisa-ação foi desenvolvida em várias etapas, iniciando com pesquisa bibliográfica, inclusive sobre métodos ativos de aprendizagem, revisão sistemática sobre simuladores, bem como a apropriação dos passos da pesquisa, ao grupo participante ao longo do processo.

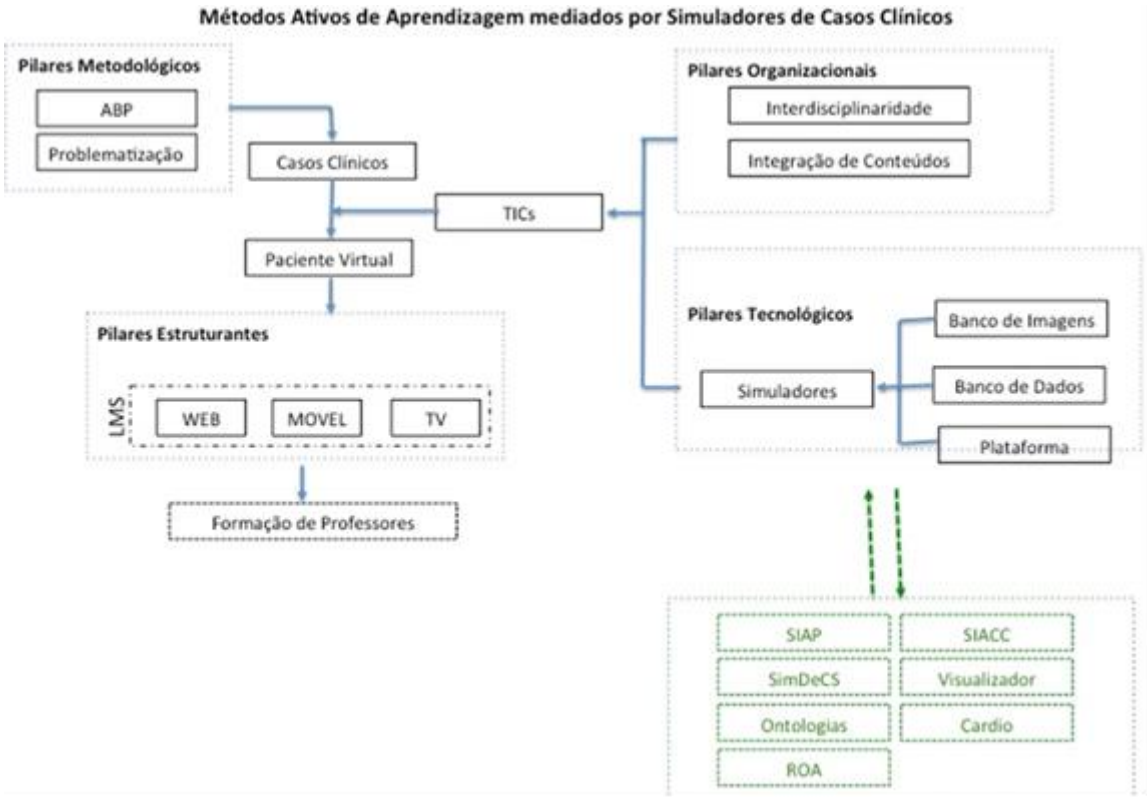
A coleta de dados foi operacionalizada em dois momentos, em lugares diferentes, com meia hora de oficina e uma hora de experimentação. Quanto aos resultados, de modo geral, os simuladores foram bem avaliados, no entanto, em termos tecnológicos, os mesmos, segundo a autora, terão que ser revistos, para uso posterior.

Após as oficinas e a prática, um modelo para o uso de ferramentas tecnológicas no ensino de medicina foi apresentado, constituído de três pilares: metodológicos, organizacionais e tecnológicos, nos quais, dois deles resultaram no quarto pilar, o pilar estruturante. O pilar metodológico é constituído de características encontradas nos métodos de Aprendizagem Baseada em Problemas e Problematização que podem dar suporte ao uso de tecnologias. No pilar organizacional, a integração de conteúdos está inserida em uma perspectiva

interdisciplinar, que contemple os casos clínicos como, por exemplo, uma paciente idosa, que consulta profissionais de diversas áreas, como geriatra, cardiologista ou ginecologista. Neste exemplo, já se tem conteúdo de diversas disciplinas que podem e devem ser incorporadas nos simuladores do tipo Paciente Virtual. Quanto ao pilar tecnológico, o mesmo diz respeito ao uso de simuladores, armazenamento e disponibilização de imagens médicas, banco de casos clínicos, que de uma forma utilizam tecnologia para subsidiar casos clínicos, no formato de Paciente Virtual, cruciais neste modelo.

O pilar estruturante tem como base ferramentas tecnológicas que podem estar disponíveis em diversas plataformas, como web, celular e TV-Digital, permitindo o uso e formas de acesso distintas. A Figura 6 apresenta o modelo proposto por Bez (2013).

Figura 6 - Métodos Ativos de Aprendizagem mediados por Simuladores de Casos Clínicos



Fonte: Bez (2013).

4.2 GAMEFICAÇÃO EM UM AMBIENTE DE APRENDIZAGEM

O uso da Gameficação é o foco do trabalho de Fardo (2013), que traz a análise das características dos jogos, a fim de potencializar o ensino em sala de

aula. Para tanto, o trabalho apresenta o conceito de Gameficação, bem como um simples relato de sua utilização e algumas linhas gerais para a sua aplicação.

A Gameficação é constituída de elementos, como estratégia, pensamento de jogo, narrativa, *feedback*, recompensas e tem como finalidade motivar pessoas, tentando obter o mesmo grau de engajamento de uma pessoa, que literalmente joga. A proposta é usar as mesmas estratégias, recompensas, entre outros, advindos de jogos, para resolver problemas em situações do mundo real.

A Gameficação já é utilizada no ensino e ganha espaço em eventos oriundos da educação, nos quais professores dividem suas experiências, em fóruns e palestras da área.

Fardo (2013), aluno do Programa de Pós-Graduação em Educação, apresentou este trabalho e descreveu brevemente uma experiência de Gameficação contida em um livro, de um professor americano que ensina *Game Design*, para o ensino superior através da Gameficação.

De forma similar, o professor usou o *feedback*, na forma de notas. O aluno inicia na disciplina com nota zero e de acordo com as atividades, estabelece-se um patamar para alcançar a nota máxima. Do mesmo modo, as tarefas precisam ser pensadas, como nos *games*. Geralmente são duas ou três atividades, que se desenvolvem para avaliação, mas, como nos *games*, várias tarefas devem ser disponibilizadas para que se alcance o sucesso. Na medida em que os alunos cumprem missões, a pontuação aumenta, além de alunos obterem maior pontuação com a evolução de seus personagens.

A linguagem utilizada foi adaptada dos jogos de RPG (*Role-Playing Game*) *on-line*, para a sala de aula, de forma que os alunos cumprissem as tarefas derrotando inimigos, utilizando uma narrativa que transmitisse uma experiência parecida, como a de estarem em um game virtual.

O espaço físico da sala de aula foi modificado, nos quais cada pequeno espaço possuía um nome oriundo de algum elemento do jogo, em uma proposta de revezamento, onde todos passariam por todos os pequenos espaços, desenvolvendo tarefas relacionadas.

Por fim, quem não conseguisse alavancar sua pontuação ainda teria uma nova chance, como ocorre nos jogos. O que significa que “o erro” recebeu um novo tratamento, e com isso fica a incumbência do professor de desenvolver mais atividades, tirando “as notas” do foco de aprendizagem.

As maiores contribuições foram: o maior engajamento entre eles e a motivação muito aquém do que se percebe em aulas expositivas, o qual o professor apenas fala e propõem atividades. A construção do conhecimento aconteceu de forma diferente do que costuma ocorrer em sala de aula. Os resultados foram positivos, tanto na percepção do professor quanto dos alunos.

4.3 GAMEFICAÇÃO COM *STORYTELLING* NO ENSINO SUPERIOR

A pesquisa de Marcon et al. (2015) é parecida com o trabalho relatado anteriormente, mas a narrativa e o ambiente em que o mesmo ocorre é que ganham destaque. A proposta de Gameficação ocorre em um ambiente *web*, com ênfase na utilização do *storytelling*. A pesquisa desenvolvida por Marcon et al. (2015) apresenta, além da Gameficação, o envolvimento dos jogos, através do enredo, conhecido como narrativa ou *storytelling*. A ideia de tornar uma história atrativa, num ambiente *web*, remonta à ideia de digital *storytelling*. Em um ensino Gameficado, a ideia é integrar o aluno ao processo de ensino e um destes caminhos pode ser inseri-lo como personagem na história, como acontece em jogos de RPG, citado anteriormente, já que uma das características marcantes neste método é o trabalho em grupo.

O conteúdo de classe é adaptado a uma ferramenta *web* em um ambiente interativo, no qual este novo formato utiliza regras de jogos e *storytelling*.

Os aspectos que se destacam neste formato são: a própria análise do aluno em uma perspectiva que remete ao modelo proposto dos jogos, além do apelo visual, facilitando a interface Homem-Computador.

Segundo os resultados apresentados, novos ambientes de aprendizado impactam positivamente no ensino. Ainda vale destacar que esta pesquisa é fruto de experiências no ensino superior.

4.4 RESUMO DO CAPÍTULO

A fim de elucidar pontos correlatos com este trabalho criou-se um quadro resumo contendo os principais apontamentos deste capítulo.

Quadro 2 - Síntese comparativa dos trabalhos estudados

O que	Ideia central	Principais apontamentos
Modelo para o uso de simuladores na implementação de métodos ativos de aprendizagem	Proposta de um modelo para o uso de ferramentas tecnológicas na implementação de métodos ativos de aprendizagem para o ensino de medicina	- O uso de tecnologia se mostrou fundamental na forma de empregá-las no processo de ensino-aprendizagem. - oficinas com práticas; - a junção de pilares resultou em um quarto pilar, que teve como base ferramentas tecnológicas; - metodologia: uso de pesquisa-ação
Gameficação em um ambiente de aprendizagem	Ensinar *Game Design*, para o ensino superior através da Gameficação.	- A Gameficação é constituída de elementos, como estratégia, pensamento de jogo, narrativa, *feedback*, recompensas. Tem como finalidade motivar pessoas, tentando obter o mesmo grau de engajamento de uma pessoa, que literalmente joga; - O espaço físico da sala de aula foi modificado, para uma proposta de revezamento entre os alunos, a fim de que todos cumprissem as tarefas de acordo com o espaço que estivesse integrado; - A narrativa foi adaptada dos jogos de RPG *on-line*, para que fosse possível transmitir uma experiência parecida, com a de estar em um game virtual; - “O erro”, recebeu um novo tratamento. O professor desenvolve mais atividades, tirando “as notas” do foco de aprendizagem e direcionando para o conteúdo.
Gameficação com *storytelling* no Ensino Superior	O conteúdo de classe é adaptado a uma ferramenta web em um ambiente interativo, no qual a narrativa se destaca. A narrativa é o enredo, ou *storytelling*. A ideia é integrar o aluno ao processo de ensino, inserindo-o como personagem em uma história, como acontece em jogos de RP.	- O aluno pode acompanhar a sua evolução diante de uma perspectiva, que remete ao modelo proposto dos jogos; - O apelo visual, facilita a interface Homem-Computador; - O RPG, tem como principal característica o trabalho em grupo; - Novos ambientes de aprendizado impactam positivamente no ensino.

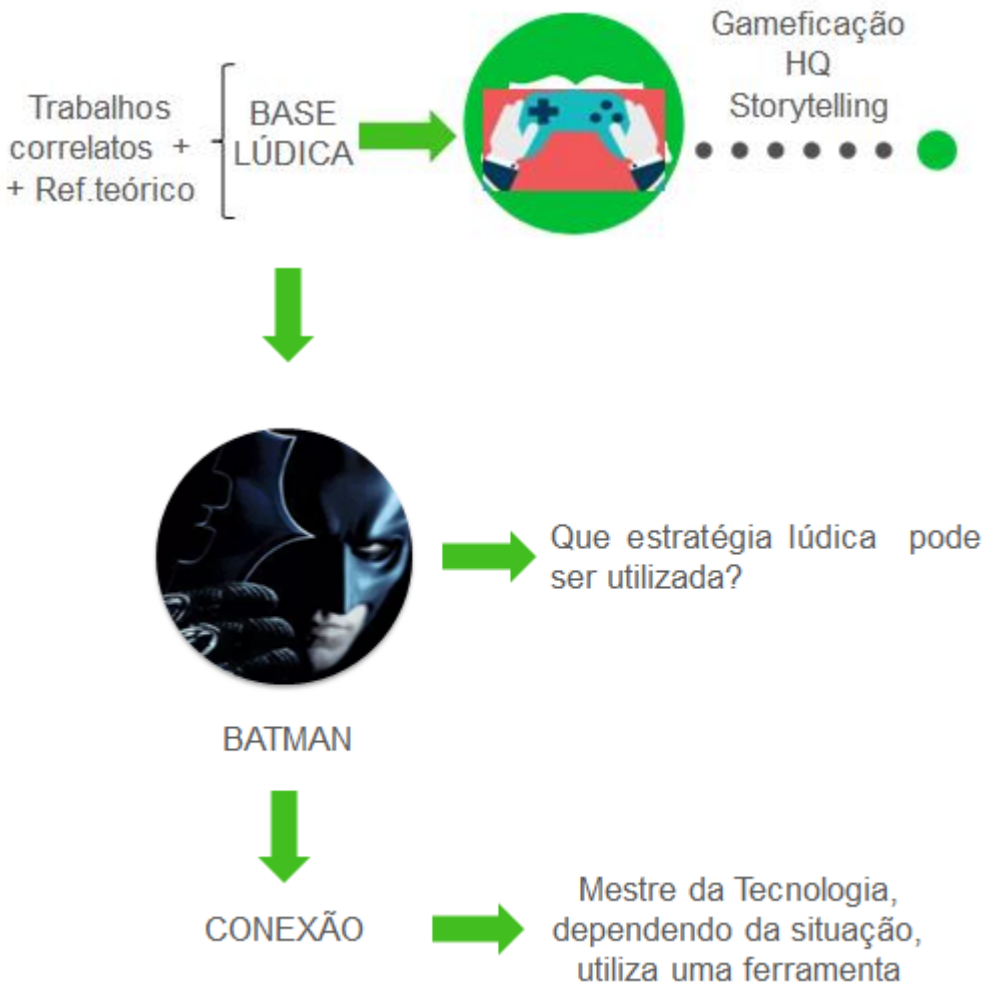
Fonte: elaborado pela autora.

O trabalho de Bez (2013) apresenta a pesquisa-ação, as oficinas de formação dos professores e a estrutura do modelo em pilares, semelhantes às bases que formam o método proposto. Fardo (2013) utiliza a Gameficação e aposta na modificação do espaço físico, desta forma, também se pretende trabalhar a formação, utilizando o jogo e renovando o ambiente físico. E por fim Marcon et al. (2015) inspira este trabalho para a utilização de jogos, além do apelo ao visual que

pode ser abordado, somados a proposta de um novo ambiente, além da ideia do trabalho em grupo. Neste sentido, o enredo, conforme apresentou Marcon et al. (2015), servirá de apoio para que as abordagens sejam de acordo com a experiência de vida dos participantes, para que ocorram conexões, utilizando o *storytelling* como ferramenta.

As estratégias ou metodologias utilizadas em sala de aula formam a Base lúdica, considerando as inúmeras estratégias e objetos de aprendizagem que podem ser aplicados no contexto de aula. Assim, forma-se a Base lúdica, demonstrada na figura 7, inspirada no super-herói Batman, pela habilidade de usar a tecnologia, dependendo da situação.

Figura 7 - Base lúdica



Fonte: Elaborada pela autora.

5 METODOLOGIA DA PESQUISA

Neste capítulo será apresentado o delineamento deste estudo, descrevendo o percurso metodológico que foi seguido, no qual a pesquisa-ação implicou em um processo de pesquisa e de ação através da convivência dos sujeitos na construção de conhecimentos práticos (RHEINHEIMER; GUERRA, 2012).

A metodologia da pesquisa consiste em compreender métodos disponíveis para a realização da pesquisa acadêmica com o propósito de validá-la nos diversos âmbitos da sociedade. Desta forma, os critérios de cientificidade norteiam toda a pesquisa, de forma que o discurso seja reconhecido e bem argumentado, e que se distancie do senso comum ou ideologias. A originalidade e a sistematicidade são critérios, que segundo a autora desta monografia, são tão importantes quantos outros encontrados na literatura. A originalidade deve repercutir no discurso, correspondendo a alguma inovação, no que se refere, por exemplo, ao que se pode desconstruir e reconstruir, através do discurso. Ou seja, o discurso científico deve corresponder à inovação, no sentido de não ser uma mera reprodução do que já existe. A sistematicidade supõe que se tenha empenhado esforços quanto à busca de autores relevantes e que se tenha o lastro teórico, para reafirmar os conceitos principais (PRODANOV; FREITAS, 2013).

O tipo de pesquisa para este trabalho classificou-se como pesquisa-ação, pelo fato da intervenção da pesquisadora em uma realidade social. Da mesma maneira, utilizou-se de pesquisa documental, ao buscar informações também em documentos da instituição, além de múltiplas técnicas de coleta, como observação-participante, questionário, fotos e gráficos. Na pesquisa-ação, a intervenção como prática e o campo científico se direcionam para a resolução de um problema, ao mesmo tempo em que a ação desempenha um papel tanto social quanto pedagógico (BEZ, 2013; PRADA; FREITAS; FREITAS, 2010). No que se refere à pesquisa-ação no âmbito educacional, a pesquisa “é principalmente uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores” (TRIPP, 2005, p. 445).

Neste tipo de pesquisa, a ação tem que estar envolvida com o problema sob observação e de modo geral, pode ser aplicada em ciências sociais, mas pode ser enriquecida com linhas metodológicas centradas na análise de linguagem, por exemplo. A observação participante foi um dos instrumentos de coleta que melhor se ajustou, já que consiste na observação real e na ação. Adotou-se a observação

participante, para que fosse possível perceber nuances na tentativa de apreender o seu significado, atribuído à ação. Com isso, adotar esta estratégia de coleta de dados, significou também relacionar descobertas com o que já existe na literatura para melhor compreender a realidade (MINAYO, 2007; RHEINHEIMER; GUERRA, 2012).

Mas perdura uma grande dificuldade em manter a objetividade, já que a aproximação do pesquisador influencia ou acaba por ser influenciado, pelos laços que se concretizam. A técnica de observar respeita um planejamento, uma forma de registro sistemática e passível de verificação, ao passo que as observações podem ser confrontadas com outros observadores. Através da observação pode se constatar, mais do que respostas em um questionário, mas também as atitudes. Com isto, além do que seria observado, houve registros de fotos e utilizou-se uma grade, organizando somente algumas categorias que seriam observadas (PRODANOV; FREITAS, 2013).

Outros instrumentos de coleta utilizados foram o questionário e gráficos acrescentando mais credibilidade a todo o contexto pesquisado. De forma geral, o questionário foi enviado por e-mail no *Google Forms*, composto de perguntas abertas, fechadas e de múltipla escolha. Foi composto de instruções quanto às respostas e objetivo da pesquisa. Ao mesmo tempo, as perguntas advindas do embasamento teórico obedeceram a uma lógica, para que posteriormente fossem facilmente categorizadas para a análise.

A técnica de análise de dados foi baseada em Bardin (2011), no qual preconiza três fases que acompanham o processo de análise de dados: pré-análise, exploração do material e tratamento dos resultados. Na pré-análise desta pesquisa, se fez uma leitura do referencial teórico para que se pudessem criar as questões para o questionário de avaliação. Assim, organizaram-se todas as respostas que foram transcritas, juntamente com as observações. Este é momento de primeiro contato com o material em que se busca organizá-lo para melhor operacionalizá-lo. A fase de exploração do material implica na definição das categorias e, por fim, a análise intuitiva se faz na fase de tratamento dos resultados, em que se interpretarão os dados coletados, sendo esta a principal característica nesta fase (BARDIN, 2011).

Em relação à abordagem da pesquisa, ela é qualitativa, pois se interpretam os fenômenos sem necessidade de técnicas estatísticas. Neste estilo de abordagem, não há preocupação em comprovar hipóteses levantadas, mas a atribuição de

significados aos resultados é básica, no processo de pesquisa qualitativa (PRODANOV; FREITAS, 2013).

A amostra foi composta por nove professores de cursos diferentes, de modo que é considerada não probabilística, por conveniência, pois foi composta de forma intencional. O objetivo era compor um grupo pequeno, levando em conta a qualidade dos resultados futuros, e que fosse possível de analisa-los dentro de um determinado limite de tempo, caracterizando a pesquisa qualitativa (PRODANOV; FREITAS, 2013).

Ao pensar na formação de professores protagonizada por docentes, que visam melhorar seu ensino, a partir do momento que aceitam participar da formação, e mostram-se abertos em aprender como incorporar algo novo na sua de aula, a partir de um método novo, afirma-se que já estão desenvolvendo uma pesquisa-ação conceitualmente técnica (JORDÃO, 2004). A operacionalização de todos os elementos pelos envolvidos, a partir de uma realidade concreta, constitui um processo coletivo da aprendizagem (GORI, 2006; RHEINHEIMER; GUERRA, 2012).

A formação de professores neste processo coletivo deve ser valorizada, como forma de desenvolver habilidades, frente a uma atualização que deve ser frequente, onde a reflexão sobre a sua aprendizagem e as discussões, acontecem em três níveis: relação professor-professor, professor-aluno e a sua própria prática docente (SILVA; VITÓRIA, 2014).

Com base nestes apontamentos, a fim de compreender uma situação analisada através da ação, pode-se afirmar que o estilo de pesquisa é de cunho prático. Nessa empreitada, várias dúvidas surgem de como realiza-la na formação de professores, mas deve-se ressaltar que é um processo contínuo, em que se constitui de várias etapas como será descrito a seguir, e diante dos resultados, haverá um replanejamento, uma nova ação e, assim, sucessivamente. O objetivo é que não se acabe em si mesmo, mas que seja entendida como uma prática educativa para reorientação, para que se melhore e compreenda os contextos e suas variáveis (JORDÃO, 2004).

Para um melhor entendimento sobre a estrutura desta pesquisa, as etapas serão abordadas sucintamente na sequência, mostrando o percurso metodológico da pesquisa-ação, no qual além da participação, a ação precisa ser planejada.

a) Etapa 1 – Identificação do ambiente;

b) Etapa 2 – Planejamento das ações;

c) Etapa 3 – Aplicação do método;

d) Etapa 4 – Análise e avaliação.

A análise e avaliação foram divididas em duas fases iniciais, com professores e alunos e ainda uma terceira fase, que diz respeito a um comparativo realizado com ambos. A autora ressalta que o objetivo está centrado nos professores e que a fase com os alunos, complementará o estudo com os docentes.

5.1 ETAPA 1 – IDENTIFICAÇÃO DO AMBIENTE

Nesta etapa serão apresentadas as características da instituição em relação aos seus cursos, de forma que se tenha suporte dos principais documentos da instituição onde ocorre a pesquisa-ação. Neste sentido, buscando identificar os participantes foi aplicado um questionário inicialmente aos professores, conforme apresentado no Apêndice A.

As respostas foram analisadas e buscar-se-á, no aporte teórico deste volume, aspectos que propiciem a exploração de conexões, que favoreçam a interpretação e a análise das informações, dos quais as perguntas serão apresentadas em blocos.

5.2 ETAPA 2 - PLANEJAMENTO DAS AÇÕES

Após identificar o perfil docente e o ambiente, estruturou-se uma formação mais criativa, diferente do que ocorre normalmente na instituição. Com a apresentação dos domínios, além do desenvolvimento do método. Desta forma, um plano de aula pautado no método, auxiliou na organização da formação, como instrumento. Por fim, a validação do método ocorreu por meio da formação, com um grupo de professores de diferentes áreas.

5.3 ETAPA 3 – APLICAÇÃO DO MÉTODO

Neste momento, configura-se a ação, que visará à mudança. Conforme Prodanov e Freitas (2013), a pesquisa-ação pode ser aplicada em qualquer área, inclusive na educação, em que o pesquisador participa ativamente da realidade dos fatos.

O ambiente foi a própria instituição de ensino, para que se desenvolvesse um ambiente motivador para o engajamento de todos, e que ao mesmo tempo fossem estimulados a desenvolver competências. Sendo assim, os professores foram desafiados a preparar uma aula, utilizando o método apresentado para incorporar os domínios da IC.

5.4 ETAPA 4 – ANÁLISE E AVALIAÇÃO

Pretendeu-se, após a aplicação do método, compilar os resultados advindos de alguns instrumentos de coleta de dados (questionário, observação-participante, documentos institucionais, gráficos e fotos). Compreender como o grupo se desenvolveu, significa entender se houve um processo de transformação através da ação.

Planejou-se, posteriormente apresentar o método para dois grupos de alunos, de diferentes áreas, pois desse modo acredita-se que a articulação de opiniões que contemplam a heterogeneidade contribuirá para uma aula mais significativa. De modo que se atente ao campo das emoções, Jordão (2004) destaca que se devem valorizar as formas heterogêneas do saber, na construção de sentidos.

Embora para os alunos tivesse sido apresentado apenas o método, com os mesmos moldes teóricos do primeiro encontro ocorrido com os professores, busca-se por alternativas de ensino. Pois negligenciar a opinião dos alunos, seria o mesmo que desconsiderar a interação que se constrói entre ambos, no ambiente de sala de aula, professor e aluno. A relação de convivência permite que ambos se relacionem cada vez mais com transparência, e que cientes desse enlace, possam auxiliar um no desenvolvimento do outro (ALMEIDA; PERON; DESIDÉRIO, 2009).

O cruzamento dos resultados das análises entre professores e alunos, sob a técnica de análise de conteúdo, permitiu que se apontassem consensos e contrassensos, em uma análise sob pontos de vista diferente. Verificou-se cada pergunta do questionário enviado pelo *Google Forms,* tanto para professores quanto para os alunos, então as respostas foram trazidas para análise juntamente com os gráficos. Aliadas as respostas, as observações também contribuíram para melhor interpretação dos dados.

Oliveira et al. (2003) explicam sobre a categorização na análise de conteúdo que: “A categorização gera classes que reúnem um grupo de elementos da unidade

de registro. As classes são compiladas a partir da correspondência entre a significação, à lógica do senso comum e a orientação teórica do pesquisador.”

Bardin (2011) indica que as categorias podem ser estruturadas a priori, retiradas a partir do referencial teórico, ou a posteriori, construídas após a análise do material. Assim, para esta pesquisa, as categorias foram a priori, definidas a partir do aporte teórico e das questões da pesquisa, que compuseram o questionário de avaliação. Ainda para compor a análise de conteúdo, buscando-se respostas aos objetivos da pesquisa, foram tiradas fotos, possibilitando uma análise mais adequada (FLICK, 2009).

5.5 RESUMO DO CAPÍTULO

O percurso metodológico adotado foi estruturado de forma que se atingissem os objetivos da pesquisa, portanto, optou-se pela a pesquisa-ação no âmbito educacional. Foi realizada com uma amostragem com 9 professores de uma instituição de ensino, neste trabalho, denominada Delta, através de uma formação criativa direcionada aos professores, sendo o público alvo e de diferentes áreas.

A pesquisa-ação, como método de análise social, apresentou como técnica de coleta de dados, a observação-participante, somada a pesquisa documental, questionário, fotos e gráficos. A observação participante consiste na observação da ação, respeitando também um planejamento, como ocorreu, utilizando-se grades de observação. O questionário foi composto de perguntas abertas, fechadas e de múltipla escolha, enviadas por e-mail, no final da formação, além de fotos tiradas, para melhor compor a análise.

Muitos critérios podem ser considerados na forma de discurso da pesquisa, porém alguns foram destacados. A originalidade e a sistematização foram duas categorias nos quais se tentou concentrar esforços, reproduzindo assim, uma capacidade analítica da realidade, no que diz respeito às análises. Para tanto, foi desenvolvida uma análise de conteúdo segundo Bardin (2011), desde o referencial teórico, organização das respostas até o tratamento dos resultados, sem desconsiderar as emoções e atitudes.

Assim como a análise foi desenvolvida de forma estruturada, a pesquisa-ação foi organizada a partir de etapas, tais como: a identificação do ambiente, que consistiu em conhecer o público alvo. Com o planejamento, desenvolveu-se o

método para incorporar os domínios e criou-se a formação criativa, pautada nas análises de perfil dos professores, e na realidade da instituição. Em relação à aplicação, foi proposta a utilização do método para incorporação de domínios da IC na prática docente. E por fim, na última etapa, na análise e avaliação compilaram-se os resultados e cruzaram-se as informações, dos dados obtidos entre professores e alunos.

6 REALIZAÇÃO DA PESQUISA-AÇÃO

As fases definidas na metodologia da pesquisa-ação serão apresentadas na sequência. Seguindo as etapas propostas, buscou-se dividir o trabalho para melhor sistematizá-lo. Para finalizar a última etapa da pesquisa-ação, nas análises e avaliações, as respostas de professores e alunos foram comparadas, buscando entender o que poderia estar nas entrelinhas.

6.1 ETAPA 1 – IDENTIFICAÇÃO DO AMBIENTE

A instituição Delta dispõe de 3.134 mil alunos e 112 professores, conforme pesquisa realizada em agosto de 2015, com 15 cursos de graduação: Bacharelado em Administração, Bacharelado em Ciências Contábeis, cursos superiores de Tecnologia em Comércio Exterior, Gestão Comercial, Recursos Humanos, Produção Multimídia, Gestão Financeira, Logística, Marketing, Processos Gerenciais, Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Redes de Computadores, Sistemas para Internet, Design de Moda e Hotelaria. Além destes cursos, são ofertados 7 cursos de pós-graduação, cursos de extensão, cursos na área da gastronomia e trânsito.

Esta etapa é composta por algumas operações básicas, como, por exemplo, os contatos iniciais com os sujeitos da pesquisa. Na prática, os primeiros contatos com os professores foram realizadas em 2015, enviando o questionário para todos os professores do ensino superior, que totalizavam 112 docentes na época.

Para a formação de professores, foram contatados 15 professores e um convite foi enviado de modo que participassem de forma voluntária. Destes, 9 confirmaram e participaram na formação. Pela restrição dos professores não serem pagos para participarem desta capacitação, optou-se por realizar a formação com um número de até 15 docentes, sendo mais fácil para mediar e observar. Deste modo, a formação foi proposta no início da tarde, e em dias da semana em que a maioria se encontrasse na instituição e que mais tarde fossem dar aula no turno da noite.

A capacitação abrangeu professores de diferentes níveis, entre cursos superiores e cursos livres, ou seja, de curta duração. Entende-se que o aprendizado não está somente em um conteúdo, ou somente com profissionais do mesmo círculo de conhecimento, mas está em toda parte. A troca de experiência entre professores

de diferentes áreas reforça a teoria apresentada por Carvalho (2012), de que se devem preparar os indivíduos para uma nova realidade social e econômica, através de uma abordagem multidisciplinar.

6.1.1 A essência do Projeto Político Pedagógico da Faculdade Delta e Plano de cursos

Serão mostradas as ideias centrais do Projeto Político Pedagógico (PPP) (2014)[1], sem maior aprofundamento da parte técnica, pois a ideia é apresentar pontos relevantes para o modelo. O objetivo central do projeto é desenvolver as competências do aluno, à luz de reflexões que não espelhem conformismo nas práticas atuais do docente, que formarão futuros profissionais.

O modelo educacional da instituição busca apresentar a aprendizagem com sentido, como algo contínuo, e o ensino, baseado em estratégias, para participação ativa dos alunos. Assim, a Andragogia, como ciência, traz a compreensão de como o adulto aprende, sendo um conceito valioso para os projetos educacionais, que poderão ser desenvolvidos.

Para tanto, além do preparo do professor para auxiliar seus alunos, de acordo com cada perfil, cabe aos docentes construir situações de aprendizagem enriquecedoras, e neste aspecto, o planejamento é essencial. O docente deve perguntar-se: o que, como e por que, considerando que o objetivo da educação por competência é a aprendizagem do aluno.

Em relação à metodologia, a mesma está direcionada para a importância da aproximação com o mundo real, como, por exemplo, a possibilidade de visitas técnicas, com a meta de promover a aprendizagem, em uma forma diferente de ensinar, ancorada na teoria de Ausubel. A metodologia está pautada a partir da integração de competências, que anteriormente eram chamadas de componentes curriculares. Na prática, todos os professores trabalham em um projeto, no qual a problematização permitirá a busca pela solução do problema, gerando, posteriormente, uma postura diferenciada frente à realidade.

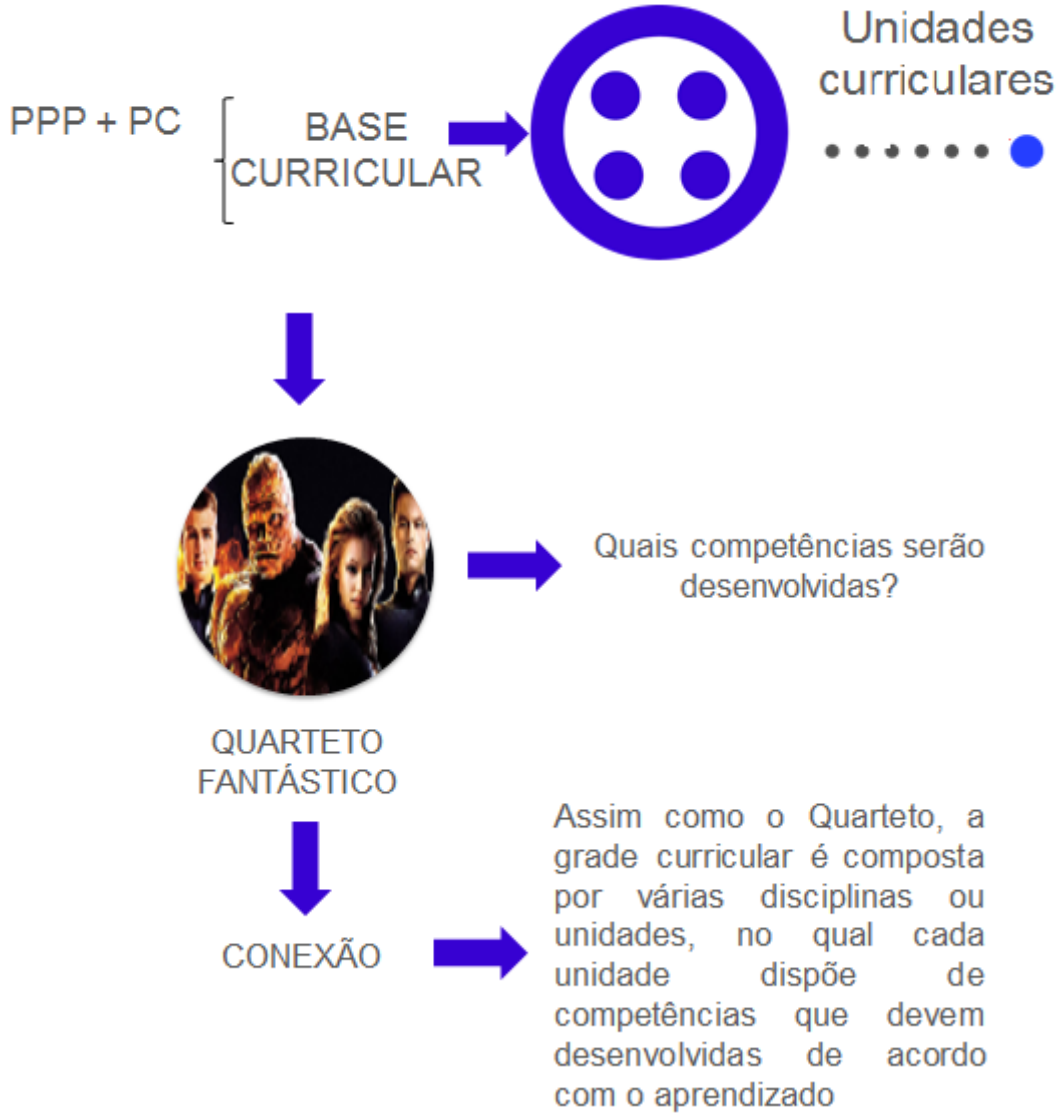
---

[1] Documento da Instituição Delta.

Quanto à questão de espaços interativos, o modelo reforça a diferença entre o espaço favorável e o espaço interativo. O primeiro apresenta estrutura, clima, equipes capacitadas, dentre outros, enquanto o segundo refere-se ao uso de materiais diferentes, bem como o uso de tecnologia, até o uso do lúdico, assim como experiências fora da sala de aula.

Quanto ao Plano de Curso (PC), a proposta curricular dos cursos baseia-se no desenvolvimento de competências expostas no perfil do egresso, o que possibilita a atuação em diferentes âmbitos, tanto gerenciais quanto operacionais nas respectivas áreas. Desta forma, o objetivo central de desenvolver as competências dos alunos, com a essência no PPP e PC, acaba por estruturar a Base curricular, conforme a figura 8, que foi inspirada no Quarteto Fantástico. Eles trabalham juntos cada qual com as suas habilidades, assim como acontece com a grade de um curso, em que cada unidade dispõe de competências a serem desenvolvidas no aprendiz.

Figura 8 - Base curricular



Fonte: Elaborada pela autora.

Ao mesmo tempo, a Base de aprendizagem também passa a ser complementada com informações do PPP[2], e que agora se apresenta completa, conforme figura 9.

[2] Documento da Instituição Delta.

Figura 9 - Base de Aprendizagem com PPP

Fonte: Elaborada pela autora.

6.1.2 Instrumento de pesquisa nesta fase inicial

Nesta fase inicial, um questionário foi aplicado aos professores de ensino superior, a fim de entender aspectos pedagógicos utilizados, importantes para o delineamento de ações posteriores, relacionadas à formação docente, além de conhecer o perfil docente. Foram trazidas para discussão, neste contexto, somente as principais perguntas, que pudessem dar conta de auxiliar quanto ao formato da formação que seria estruturado.

O envio para 112 professores resultou em 32 respondentes, correspondendo a 28,57% do total, no quais das 22 questões, 9 perguntas foram selecionadas e dispostas em blocos. Foram consideradas as mais adequadas por fornecerem informações relevantes para a formação de professores, quanto a sua estrutura, conforme o Apêndice A deste trabalho. Destaca-se, portanto, que não foi feita a análise de todas as perguntas, mas somente daquelas que se julgavam condizentes com o objetivo principal.

6.1.2.1 Questão - Tempo de docência, idade e sexo

A pesquisa inicialmente abordou o tempo de docência, a idade e o gênero, como elementos de identificação, buscando conhecer o perfil dos professores. Através desta análise inicial, é possível observar que os respondentes com mais de 5 anos de docência, representam 77%, e possuem idade entre 40 e 50 anos. Isto

demonstra que nasceram numa época em que o fazer em sala de aula era mais tradicional, conforme afirma Pimenta e Almeida (2011).

6.1.2.2 Questão – Ferramenta (s) tecnológica (s) utilizadas em aula

Quando questionados quanto ao uso de tecnologia em sala de aula, dentre os 32, as tecnologias mais assinaladas foram, "*e-mails*" e "*Google* Pesquisas", posteriormente, "outros", nos quais foram marcados "*Facebook"* e "*Youtube"* e, na sequência, "*Moodle*" e "*Google Drive*".

Para identificar que outras ferramentas eram utilizadas, foi disponibilizado um espaço no questionário, para que fosse possível cruzar as respostas com a literatura em questão. Assim, as respostas, em sua totalidade, apresentam: o "*Youtube"*, o "*Facebook"* e o "*PPT"*, como os mais acessados. Porém, existe uma representatividade, embora menor, no que diz respeito às seguintes ferramentas: *Prezi, Emaze, Canva, Blackboard, Moodle, Vimeo*, *sites* e *blogs* da área, *Dropbox, Classcraft*, sites oficiais do governo e portal da faculdade.

Dessa forma, a literatura apresenta que o trabalho docente pode tornar-se interessante diante da variedade de recursos (TEIXEIRA; BRANDÃO, 2006). O *Youtube*, através de vídeos, traz a tona discussões e debates, o *Facebook*, cria perfil, além de permitir conexões e o *PPT – Power Point* – já está sendo oferecido nos cursos de capacitação docente. Segundo Valente e Mattar (2007) o *Blackboard* e o *Moodle* servem de apoio para professores.

As respostas mostram que o *Whats app* e o celular não são muito utilizados, em comparação com as outras ferramentas, o que colabora para confirmar um índice de preferência maior pelas ferramentas citadas anteriormente, embora muito do que seja feito no computador também possa ser feito no celular.

6.1.2.3 Questão – O significado dos objetos de aprendizagem

Foi perguntado se os docentes sabiam o que eram objetos de aprendizagem, e a maioria respondeu "sim", representando 72% de respondentes. Em um total de 28%, 19% afirmou "não saber" o que são, 6% não respondeu e 3% respondeu "talvez", o que implica que uma minoria desconhece o significado. Conhecer primeiramente o enfoque teórico a ser utilizado, facilitará o reconhecimento de quais

recursos pedagógicos poderão ser mais bem empregados. Se o enfoque refere-se ao comportamentalismo, centrada no professor, podem-se utilizar palavras-cruzadas, por exemplo. Mas se o enfoque é cognitivista, é possível propor estudos de caso, fóruns de discussão, entre outros. O construtivismo envolve a construção de significados, no qual o aluno passa a ser agente de sua aprendizagem, trata-se de motivar o aluno. Os objetos de aprendizagem, neste caso, são: estudos de caso, jogos de realidade virtual ou jogos que simulam cidades, simulação, experimentos, entre outros. No enfoque humanista, o aluno aprende intencionalmente, através de diálogo em interações. Os objetos de aprendizagem podem ser blogs, ambientes virtuais, que permitam interação por meio do diálogo, no qual o professor é um facilitador das descobertas (SOUZA; GOMES; CARPI, 2016; TAROUCO et al., 2014).

6.1.2.4 Questão - Método ativo de aprendizagem

Em relação ao método ativo de aprendizagem, foi perguntado se sabiam o seu significado, resultando em diversas respostas tais como: *“Estimular que o aluno construa e desenvolva materiais e experiências significativas na sua área. Apenas exposição de conteúdo não é estimulante”, “é o método que possibilita a participação ativa do sujeito, ou seja, do educando, do discente. Entendo que hoje é o método mais adequado para realmente possibilitar um processo de aprendizagem. As teorias baseadas no paradigma transmissivo não se enquadram ao modelo de estudante que temos e aos desafios que este estudante enfrentará no mercado de trabalho”, “considero método ativo como aquele em que o estudante participa na construção de conhecimento, sendo parceiro no desenvolvimento das atividades”, “aquele que proporciona interação ativa entre todos os participantes do processo, resultando em uma aprendizagem cooperativa”, “atividades práticas, onde as reflexões propiciem aprendizagem significativa baseada em troca de experiências” “considero método ativo como aquele em que o estudante participa na* construção de conhecimento, sendo parceiro no desenvolvimento das atividades”.

Deaquino (2007) e Fazenda (2012) concluem que estratégias como simulações, participações em projetos, entre outros, podem favorecer a ação docente, além da participação e iniciativa dos alunos, em que se enfatiza a aprendizagem ativa e a busca de informações.

6.1.2.5 Questão – Percepção sobre o uso da criatividade em sala de aula + como exerce a criatividade

Em se tratando de formação docente, foi questionado sobre o uso da criatividade, se exerce e de que forma. De acordo com as respostas, todos os docentes responderam que é possível o uso da criatividade em sala de aula e afirmaram: *"Sim, através de técnicas ainda não utilizadas pelos docentes. Qualquer atividade nova que ele ainda não utilizou quando adotá-la, estará sendo criativo, porque dentro da realidade dele acaba de adotar uma inovação", "criando desafios individuais e grupais", "sem dúvidas. Através de trabalhos práticos onde a criatividade na solução de problemas é fundamental", "sim. A criatividade pode ser pelo lado do professor, trazendo maneiras diferentes de ver determinados conteúdos e também pode estender o uso da criatividade para os alunos, estimulando o trabalho criativo, seja na execução de atividades, como sugerindo coisas novas para a aula", "sim, na verdade a todo o momento, tentando aproximar a realidade do mercado de trabalho, por exemplo, com a teoria da sala de aula. Ou ainda para tornar a aula cativante e para que o estudante sinta-se à vontade para interagir e participar ativamente", "simmmmmmmm. Criatividade é resolução de problemas de forma inusitada!!!! E, o que é a sala de aula se não um espaço para isso?!?!?!", "sim, com dinâmicas criativas que provoquem* o aluno a pensar", "*sim, através de metodologias inovadoras".*

Neste sentido, a sala de aula é o espaço aberto para acontecimentos, estudos, pesquisas, teorias, relacionamentos, histórias, preferências, onde se permitem aplicações práticas acerca de problemas. Essa se torna desafiadora, tanto para professores quanto para alunos. Nesse sentido, as estratégias contribuirão para a aprendizagem, em que se visa o desenvolvimento de habilidades humanas e profissionais (FAZENDA, 2012; REPENNING, 2014).

A base lúdica do método corresponde, por exemplo, a todas as estratégias ou metodologias criativas, ilustradas através dos trabalhos correlatos, que podem ser utilizadas em sala de aula. Como, por exemplo, o uso da Gameficação para potencializar o ensino, o *storytelling,* para tornar a história mais atrativa, e inclusive o uso de ferramentas tecnológicas, na implementação de métodos ativos de aprendizagem para o ensino de medicina (MARCON et al.,2015; FARDO, 2013; BEZ, 2013)

6.1.2.6 Questão – Exigências na formação docente que se fazem necessárias para a atuação na educação superior

Respostas como as recebidas integram um contexto em que a atualização se faz necessária, para que se desenvolvam habilidades, *“Penso que a atualização metodológica é fundamental, pois não podemos dar aula como nossos professores. Acredito também que conhecimento prático das disciplinas é fundamental, quer dizer, a aplicação concreta da teoria na vida. E, por fim, um repensar completo sobre o sujeito discente. De nada adiantarão novas práticas se o professor não estiver aberto a conhecer qual é o perfil do aluno hoje”, “atualização e desenvolvimento constantes, para podermos acompanhar as transformações e anseios do mercado”* conforme indica Imbernón (2012).

6.2 ETAPA 2 – PLANEJAMENTO DAS AÇÕES

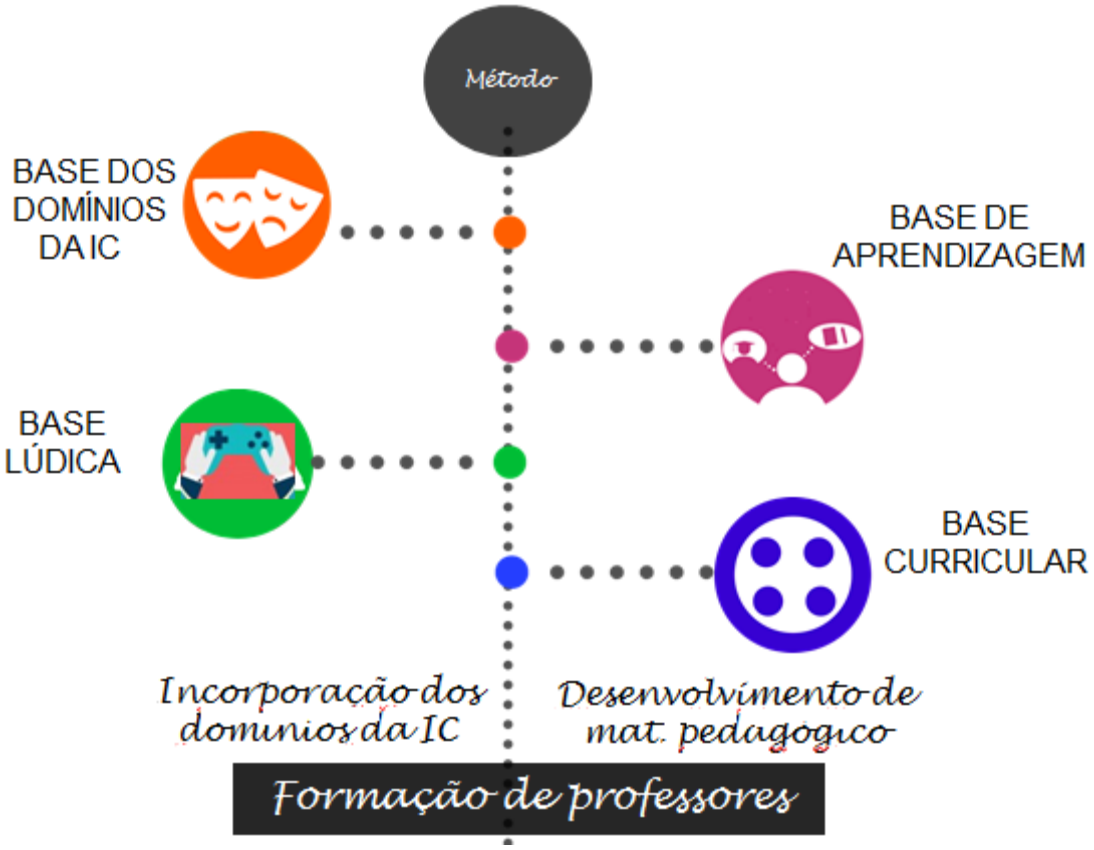
Neste sub-capítulo é apresentado o método desenvolvido, bem como a formação de professores utilizando o método criado.

6.2.1 Desenvolvimento do método

O método Mutante, desenvolvido neste trabalho, objetiva incorporar para o ensino, qualquer domínio da Indústria Criativa a partir de um tema gerador, na prática docente. Nessa perspectiva, a pesquisadora foi atuante como mediadora e os professores, protagonistas do seu próprio aprendizado.

A primeira parte do método está composta pelas quatro bases que se formaram: Base dos domínios da Indústria Criativa, de aprendizagem, lúdica e curricular, conforme apresentada na figura 10.

Figura 10 - Método Mutante



Fonte: Elaborado pela autora.

A partir do referencial teórico que aborda os domínios da Indústria Criativa e o conceito de Indústria Criativa, elaborou-se a Base dos Domínios da Indústria Criativa. O referencial teórico e o PPP, trouxeram questões como educação criativa, interação, aprendizagem significativa, entre outros, constituindo a Base de aprendizagem. A Base lúdica foi construída a luz dos trabalhos correlatos e referencial teórico, tendo como exemplo o lúdico, a Gameficação, história em quadrinhos e o *storytelling*. E por fim, a Base curricular se formou a partir do PPP de curso e do PC, observando-se que a grade curricular é composta por mais de uma unidade e que articuladas poderão contribuir para o desenvolvimento de competências.

Assim, os conceitos trazidos à luz da teoria e o modelo pedagógico da instituição, fez com que se estruturasse uma formação mais criativa, com o objetivo de cumprir com o objetivo geral deste estudo, além da possibilidade de surgir materiais pedagógicos.

A necessidade de adequar o método na parte prática, resultou em perguntas norteadoras para cada base. O desenvolvimento desta segunda parte do método foi inspirado em alguns super-heróis, por meio do estímulo ao imaginário, de modo a encontrar a sua aplicação prática. Fazendo alusão às características físicas ou habilidades deles, cada base foi personificada em um super-herói, conforme representação na figura 11. Através da conexão entre a base e o super-herói, tentou-se responder as perguntas norteadoras.

Figura 11 - Segunda parte do método – questões norteadoras

Fonte: Elaborado pela autora.

Os super-heróis ressurgem como ícones culturais e de entretenimento da cultura *pop*, tornando-se parte da linguagem cultural. Muitos personagens ganharam o reconhecimento internacional, como Batman, Super-Homem, Quarteto Fantástico e os estranhos *X-men*. Muitos destes personagens inspiram pessoas, a indústria cinematográfica, a música, no qual carregam alusões ao mundo dos super-heróis. Eles estão tanto no subúrbio quanto no shopping, tanto em camisetas quanto em marcas franqueadas, mas o fato é que divertem e abordam em suas histórias questões referentes a ética, responsabilidade, justiça, esperança, amor, entre outros. De modo geral, eles estão inseridos fortemente na cultura, com histórias de ação ou suspense mostrando as prementes questões humanas (IRWIN, 2009).

Após o episódio do 11 de setembro, a popularidade em relação aos super-heróis se intensificou. As bilheterias quebraram novos recordes, percebeu-se que eles trazem mensagens que podem iluminar vidas (IRWIN, 2009).

Já se conhece sobre Super-homem, Batman, mas a plateia está ávida por heróis de ambos os sexos, diante das várias facetas do público do século XXI. Neste caso, os *X-Men*, trazem a saga de novos super-heróis, ganhando *status* com o público. Os *X-Men* são mutantes, que nasceram com mutações genéticas que lhes dão poderes. Embora a população humana tenha medo deles, eles estão ao lado do bem e essa dualidade, entre o bem e o mal é que move as histórias (IRWIN, 2009).

Neste sentido as histórias de super-heróis estão cheias de questões do cotidiano, e ao mesmo tempo eles tentam se reencontrar ou entender, por que são imperfeitos.

Joseph Campbell, que estuda sobre mitologia e imagens históricas de heróis, e que durante seu legado lidou com interpretações psicológicas de mitos, afirmou que uma das maneiras de interpretar o ser humano, está nas suas próprias imperfeições, o ser humano perfeito é desinteressante, não é apreciável. A forma como estas imperfeiçoes são abordadas é o que torna tudo mais interessante. Para Campbell (1990) uma boa história está na sua maneira de ser contada. Talvez seja a chave para que muitos filmes de super-heróis façam tanto sucesso. Segundo ele, se as pessoas sabem contar histórias, elas conseguem levar o público ao maravilhamento, o público consegue encontrar relevância com aquilo que está sendo mostrado (IRWIN, 2009; CAMBELL, 1990).

Desta forma, ao pensar em colocar em prática o método Mutante, a inspiração nos super-heróis foi pautada em algumas habilidades e no aprendizado através da imagem física, segundo análise filosófica. Ao mesmo tempo em que se pode apreciar os super-heróis, eles podem fazer com que se pense nas experiências de vida, que reverberam depois de ver um filme ou fechar as páginas coloridas dos gibis (IRWIN, 2009). Conforme Quadro 3, as conexões que se apresentam são exatamente alguns questionamentos feitos, a partir de alguma característica daquele super-herói, criando assim, uma pergunta de acordo com a base do método.

Quadro 3 - As bases personificadas

BASE	SUPER-HERÓI	CONEXÃO	PERGUNTA NORTEADORA
Base dos domínios da IC	Mística	Pela capacidade da Mística se transformar em qualquer coisa	Então,qual domínio será incorporado?
Base de aprendizagem	Noturno	A imagem dele causa estranheza, logo, é importante saber lidar com o “diferente”	Então, qual o aprendizado a ser gerado?
Base lúdica	Batman	O Mestre da tecnologia usa a seu favor, dependendo da situação	Então, que estratégia lúdica pode ser utilizada?
Base curricular	Quarteto Fantástico	Formado por quatro super-heróis, assim como a grade curricular é formada por várias unidades, cada qual com as suas respectivas competências	Então, quais competências serão desenvolvidas?

Fonte: Elaborado pela autora.

O tema gerador, segundo Raabe et al. (2016) auxilia no desenvolvimento do pensamento crítico em conexão com a realidade, sendo objetos de conhecimento, que poderão ser interpretados. Eles descodificam a realidade social, os problemas, a vida cotidiana, a fim de que ocorra uma tomada de consciência.

Definiu-se o método como Mutante, pela capacidade de utilizar qualquer domínio em sala de aula. Consiste em um método simples e que deve incentivar os professores a usarem qualquer domínio, aprimorando seu processo de ensino e aprendizagem na forma de dar aula.

6.2.2 Como utilizar o método Mutante

Para uma formação criativa, a organização pode ser realizada da seguinte forma:

- Reunir os participantes de diferentes áreas;

- Para a formação utilizar o Apêndice C, para planejar o que será realizado. Deste modo, a formação também estará utilizando o método Mutante, além de incorporar os domínios, concedendo assim, um ar lúdico a capacitação. Basta seguir o plano de aula, que já contém as perguntas norteadoras em tópicos. Suponha-se

que o mediador queira trabalhar como tema gerador, as relações interpessoais, e o domínio a ser utilizado seja a música. O aprendizado a ser gerado, deve servir para a vida cotidiana de quem está aprendendo sobre o tema, e a estratégia a ser utilizada diz respeito aos recursos ou meios lúdicos que serão articulados. Por exemplo, a apresentação de uma música que interprete a questão das relações sob vários pontos de vista, como a relação com os pais, amigos e assim por diante, poderá ser cantada. A música deve ser conhecida, e pode ser solicitado que seja cantada uma estrofe, por equipe ou dupla. Em forma de competição, quem cantar melhor ainda ganha uma surpresa. No final então, os pontos de vista sobre as diferentes relações são apresentadas. A última base corresponde a base curricular e a pergunta norteadora é: quais são as competências a serem desenvolvidas? Para melhorar a relação interpessoal, poderá ser trabalhada a comunicação, reforçar a paciência com as pessoas, entre outros. Este foi um exemplo da parte teórica utilizando o domínio da música, através do método Mutante. No Apêndice C, ainda constam a dinâmica, a preparação da aula, avaliação e referências. A dinâmica diz respeito aos passos, que deverão ser dados para preparar uma formação criativa. Enquanto a preparação em si, corresponde aos materiais que serão utilizados para a formação, além da avaliação que será feita na parte prática, pelo mediador. O campo das referências existe no plano de aula, para que se organize da onde as ideias surgem.

- qualquer tema poderá ser trabalhado, dependerá do objetivo pretendido;

- realizar dois encontros (teórico e prático), com espaço de tempo entre os dois momentos;

- imprimir o Apêndice C, para os grupos prepararem uma aula;

- sugerir que os participantes preparem uma aula utilizando o método Mutante.

6.3 ETAPA 3 – APLICAÇÃO DO MÉTODO

Após conhecer o perfil docente, optou-se por desenvolver uma formação que focasse na educação criativa, como um dos aportes, por entender que este conceito possibilitaria abarcar formas de ensino mais criativas com o auxílio do lúdico.

Além de proporcionar uma formação mais criativa, propôs-se que os professores fossem os protagonistas, em que buscassem, através da interação com

os colegas, aprender a construir resoluções, partindo da abordagem construtivista. Desse modo, estruturaram-se quais objetos de aprendizagem ou recursos seriam utilizados, servindo de estratégia para o proposto. Foram eles: apresentação em *Power Point*, somados à música, figuras, jogo da memória e *Quiz*, no qual a apresentação de *Power Point* apareceu nas respostas do questionário, como uma das ferramentas tecnológicas mais utilizadas em sala de aula.

A formação aconteceu na própria instituição de ensino Delta, constituída de dois encontros, o primeiro com a apresentação dos domínios e do método, e o segundo encontro constituiu a parte prática. Parecido com os moldes ocorridos no trabalho de Bez (2013), em que se propôs um modelo para uso de ferramentas tecnológicas, que foram validados em dois momentos, com as oficinas de formação docente, utilizando como metodologia a pesquisa-ação.

A decoração da sala foi baseada em figuras de super-heróis, além dos recursos tais como: jogo da memória, *Quiz,* apresentação de *Power Point* e música. Ofereceu-se café e doces, como parte do processo de encantamento inicial. O primeiro encontro foi de uma hora e quinze minutos, em que se apresentou o conceito de Indústria Criativa, os domínios da Indústria Criativa, tendências do mercado de trabalho, educação criativa, aprendizagem significativa, processo de ensino e aprendizagem, metodologia de ensino e abordagem construtivista. Foram mostrados alguns gráficos da pesquisa realizada com os professores em 2015, a fim de elucidar o perfil docente e, em seguida, apresentou-se o método completo, mostrando exemplos de uso, semelhante com o ocorrido na pesquisa-ação de Bez (2013), com a apropriação dos passos da pesquisa aos participantes.

Por fim, contextualizou-se sobre o motivo da decoração realizada no local, inspirada nos super-heróis. (Figura 12).

Figura 12 - Decoração da sala

Fonte: Acervo pessoal

Ainda no primeiro encontro foi solicitado que assistissem em casa ao filme “Um senhor estagiário”, de onde seria extraído o tema a ser trabalhado no segundo encontro, a fim de que na prática, incorporassem os domínios da Indústria Criativa. Para tanto, foram orientados a trazerem todo o material a ser utilizado para a preparação da aula. Como protagonistas do seu processo de ensino, estas foram às primeiras orientações quanto à prática. Os grupos escolheram seus respectivos nomes, sendo eles: Grupo A e SemNoção (escrito junto).

Até a parte prática, preocupou-se em enviar um texto por e-mail sobre o uso do lúdico no ensino superior, a fim de motivá-los e incentivá-los para o segundo encontro. Desde então, alguns e-mails de orientação foram disparados, para que se organizassem até o próximo encontro.

Por fim o segundo encontro, de duas horas, correspondeu a proposta de incorporar os domínios da Indústria Criativa, utilizando o método apresentado. Após abordar brevemente sobre o filme, distribuiu-se um plano de aula, de acordo com a proposta do método, de acordo com Apêndice B.

Um canto da sala foi intitulado “Espaço *Maker*” (Figura 13), com materiais diversos, com o intuito que interagissem entre eles, pois o Espaço *Maker*, assim como o *Design Thinking* e outros modelos, auxilia a dar vida às aulas, onde é possível experimentar um trabalho coletivo para criar (MARTINEZ, 2015).

Advindo da ideia da cultura *Maker*, do “faça você mesmo”, a essência é trabalhar o empoderamento da criação, onde se aprende a ensinar e a compartilhar novas habilidades com os outros (MARTINEZ, 2015). O objetivo com o espaço, era

simplesmente troca de experiências, e que não se fundisse uma competição entre grupos.

Figura 13 - Espaço maker

Fonte: Acervo pessoal

Para finalizar, os docentes responderam a uma avaliação no *Google Forms*, que permitiu captar opiniões compartilhadas durante a ação, a respeito da incorporação dos domínios, além de suscitar novas ideias para formações futuras. Estas respostas foram dispostas posteriormente, para análise e avaliação, de forma que auxiliassem na percepção quanto a algumas questões.

A aplicação do método seguiu um plano de aula conforme Apêndice C, a fim de organizar a estrutura em que se daria a formação de professores, sendo tão importante quanto incorporar o método. O plano de aula foi o mesmo utilizado pelos professores, para montarem a sua aula. A seguir, apresenta-se o Quadro 4 com a descrição dos acontecimentos durante a formação de professores.

Quadro 4 - Respectivos encontros

(continua)

Encontro 1 (20 de out) – abordagem teórica
Antes da entrada, todo o local foi decorado com Figuras de super-heróis, e mesa com café e doces. Ficaram perplexos ao entrar, acharam tudo muito "diferente". Inicialmente foi realizada uma breve apresentação sobre o que seria abordado, e o objetivo da formação, que era propor um método para a incorporação de domínios da Indústria Criativa na prática docente, além de apresentá-lo. A cada atividade proposta, um domínio era incorporado pela pesquisadora para contextualizar os conceitos que eram abordados. Primeiramente foi solicitado que escolhessem imagens dispostas em uma mesa, que demonstrassem o conceito de Indústria Criativa, e que fossem colocadas em um painel a frente. Desta forma, ao conhecer o conceito de Indústria Criativa (através de Figuras colocadas em um painel), os professores fizeram várias analogias e explicaram o porquê da escolha de cada Figura. A seguir se conversou sobre tendências de mercado, sobre negócios, modelos de negócios e produtos, que tinham a criatividade como cerne. Assim, ao abordar sobre criatividade, explorou-se sobre educação criativa. Trabalhou-se com um "*Quiz*" com jogo de perguntas e respostas, além do jogo da memória paralelamente. Para esta atividade, a turma foi dividida em dois grupos nomeados: Grupo A e SemNoção. Cada representante escolhido pelo grupo, iniciou, tirando o par ou ímpar. Então na vez da jogada, eles tinham que debater a resposta do "*Quiz"* com seu grupo, no qual a pergunta era projetada no quadro branco, antes de sinalizarem a resposta correta. Os acertos das respostas dava o direito de virar uma carta do "jogo da memória", e se virasse duas cartas iguais, o grupo pontuava. Durante todas as perguntas, notou-se claramente entusiasmo e interesse, na forma que interagiam, e a cada acerto eram batidas palmas. No final, a pesquisadora retomou sobre as tendências de mercado, em que afirmou que os futuros profissionais também precisam "aprender" de forma criativa, por isso a forma de abordar o assunto do *Quiz,* tinha uma conotação lúdica. O assunto elucidado no *Quiz* foi a aprendizagem significativa. A partir deste ponto foi solicitado que ouvissem uma música, e acompanhassem de forma síncrona, fazendo uma "batucada" na própria mesa que estavam. No final foram questionados se já tinham ouvido a música, e alguns responderam que sim, depois foi perguntado se já tinham feito "batucada", em outro momento, a maioria então afirmou que sim. Explicou-se diante das respostas, que todo conhecimento prévio serve para ancorar novos conhecimentos, pois em algum momento da vida, alguém pode ter escutado aquela música ou ter feito "batucadas". Portanto, foram estes conhecimentos prévios, que serviram de âncora para o novo conhecimento, que era o desafio de **acompanhar a música de forma síncrona**. Houve um debate buscando descobrir de onde veio o conhecimento que estrutura cada conhecimento prévio. Assim, este exemplo contextualizou a aprendizagem significativa, explicando que em sala de aula, o aluno busca sentido naquilo que está aprendendo, portanto, ele utiliza de conhecimentos prévios para ancorar o que está aprendendo. Tudo faz sentido agora. Para tanto, se fez necessário apresentar as abordagens que podem ser trabalhadas em sala de aula, como a construtivista e o papel do aluno, como protagonista. Foram trazidos exemplos de metodologias de ensino usadas em sala de aula atualmente, como Gameficação e *storytelling,* oriundos dos trabalhos correlatos que fazem parte deste estudo. Os domínios da Indústria Criativa foram então apresentados e alguns exemplificados, de como poderiam ser utilizados em sala de aula. Então, explicou-se que a partir dos assuntos que foram apresentados, buscou-se desenvolver um método para a incorporação dos domínios da Indústria Criativa. Na explanação a respeito da construção do método, abordou-se sobre a inspiração nos super-heróis que compôs cada base, para que fosse possível utilizar o método na prática. Ao finalizar a capacitação, foram orientados a ver o filme "Um senhor estagiário" e trazer materiais e computador, para que servissem de apoio no momento de incorporar um ou vários domínios. Foi explicado que deveriam escolher um tema do filme, e preparar uma aula, como se fossem para os alunos, mas utilizando os domínios através do método proposto.

Quadro 4 - Respectivos encontros

(continuação)

Encontro 1 (20 de out) – abordagem teórica
Após a mediadora agradecer, os professores foram cumprimentar e todos elogiaram o trabalho e mostraram-se sorridentes, e abertos ao novo. Disseram que tinham gostado muito, e entre um e outro elogio, um professor frisou "estou encantado". Ainda alguns elogios foram enviados por e-mail sobre a primeira aula. Um dos professores participantes se prontificou a gravar e disponibilizou o filme para os colegas, na sala da TI da instituição. Ainda, segundo depoimentos de outras pessoas, que não fizeram parte da formação, comentou-se que os professores estavam "empolgadíssimos" para o próximo encontro. Três docentes comentaram que a aula serviu de inspiração para fazerem aulas de revisão com os alunos, neste formato.
Encontro 2 (03 de nov) – abordagem prática
Este encontro consistiu na elaboração prática de uma aula, utilizando o método para incorporar os domínios da IC, para explorar o tema escolhido do filme. Inicialmente se dividiram, e foi distribuído o plano de aula em branco como ferramenta de orientação quanto ao uso do método. Para este encontro, criou-se o "Espaço *Maker*", com diferentes materiais, servindo de apoio para a aula que eles estavam prestes a elaborar, com canetas coloridas, tesouras, cola, folhas etc. A mediadora esclareceu que o espaço, não somente era para apoiá-los nas ações, mas para servir de meio para interação entre eles, sendo possível trocarem ideias entre os grupos. Foi lembrado do texto enviado na semana anterior sobre "o uso do lúdico no ensino superior", de forma que pudessem inspirá-los no processo de incorporação dos domínios. Os dois grupos, grupo A e SemNoção, tiveram cinquenta minutos para a parte prática e 15 minutos para a apresentação. O grupo SemNoção apresentou o tema: "propósito de vida". Trabalharam, inicialmente, perguntando aos colegas ali, qual era o propósito de vida deles e onde cada um busca forças para encontrar sentido nas coisas. Utilizaram o CANVACANVA e a Roda da vida, como instrumentos metodológicos. Com o CANVACANVA, explicaram que muitas vezes as pessoas não tem tempo para parar e pensar na vida. A Roda da vida é uma roda que possui vários aspectos da vida, como saúde, amor, trabalho entre outros, e que foi solicitado também para os professores, para que colorissem até o nível que se encontravam, em cada um destes aspectos, conforme o nível, 1, 2, 3, 4 e 5, e assim, sucessivamente. Os professores pintaram e observou-se que gostaram muito de fazer. Teve um participante que questionou: *"tem que fazer?"* Para finalizar, fizeram a reflexão do tema em cima de uma letra de música. Este grupo debateu bastante sobre o tema, além de comparar o tema com livros escritos. Utilizaram-se do *storytelling* também para envolver o outro grupo que estava prestando atenção. Este grupo trouxe os slides prontos e alguns instrumentos que iriam utilizar, além de usarem pouca coisa do espaço *Maker*. Um professor se mostrou mais engajado que os outros, foi ele quem preparou os slides e alguns instrumentos para a apresentação. Uma outra professora trouxe lápis de cor, enquanto outra, trouxe três livros sobre comportamento, ao mesmo tempo em que buscava, por intermédio da mediadora, entender sobre a criatividade. Todos se mostraram engajados e preparados para apresentar a aula. Este grupo preencheu o plano de aula durante a atividade, enquanto o outro grupo preencheu e enviou por e-mail. O grupo A não apresentou uma aula, eles seguiram os tópicos do plano de aula. Quando o grupo SemNoção acabou a sua apresentação, observou-se dois professores que comentaram: *"Tem que fazer slide?"* e o outro respondeu: *"Não, vamos apresentar assim mesmo."* Então não apresentaram nenhum slide. O tema escolhido foi "a contribuição de um relacionamento inter geracional". Explicaram que a metodologia que usariam seria baseada no *Role-playing* (interpretações de cenas cotidianas no método errado e no método certo) em que um grupo dramatiza uma situação real de forma errada, e depois interpreta o modo certo. Segundo explicaram, a relação inter geracional coopera para que perfis distintos trabalhem juntos em prol do construir.

Quadro 4 - Respectivos encontros

(conclusão)

Durante a elaboração da aula, que deveriam apresentar, discutiram muito sobre os temas que poderiam abordar, e pareciam estar perdidos em como preparar a aula. Uma professora tentava a todo o momento explicar para o restante, como deveriam fazer a aula. Neste sentido, foi perdido muito tempo escolhendo o tema. Depois de lerem o plano de aula, pediram então, que os participantes realizassem uma dramatização em duas versões, a certa e a errada. No final das apresentações dos grupos, realizaram analogias a partir do resultado dos grupos com o filme. No fechamento, fizeram breves comentários, como, por exemplo, que pensaram em fazer uma aula, mas não tinham certeza se tinham que apresentar como se fosse para os alunos. Pensaram também, em preparar uma aula de acordo com as unidades curriculares que trabalham, mas não souberam como iriam passar a mensagem. Disseram que se fossem dar uma aula sobre o tema referido por eles, seria em uma sala sem mesas, somente com pufes. Comentaram ainda, que gostam muito da interação entre grupos, e do caráter surpresa, no que diz respeito ao que vai se propor em uma formação.

A pesquisadora realizou então um breve fechamento, destacando pontos como o trabalho interdisciplinar, a experiência de fazer uma aula, e a noção de alguns professores estarem utilizando um domínio já em sala de aula, mas sem terem o conhecimento prévio disso. Foi solicitado, ao final, que preenchessem a avaliação sobre a incorporação dos domínios, enviado via *Google Forms.*

O único momento de troca de ideias entre os grupos ocorreu em um pequeno espaço de tempo, no *coffee* que estava em uma mesa. Logo após as apresentações, a mediadora fez um breve fechamento e destacam-se neste momento, os seguintes comentários:

> “Parabéns pela pesquisa, e poucas oportunidades temos para interagir com colegas de outras áreas, desta forma.”
>
> “Reforço o agradecimento do convite, pois esta é uma oportunidade de convívio, já que nos vemos pouco e interagimos pouco também.”
>
> “Esta iniciativa é muito legal para a instituição, professores e grupos.”
>
> “Já vou colocar algumas ideias em prática, a partir do que tu fizeste. Nunca havia pensado em fazer desta forma, uma aula.”
>
> “Parabéns o tema é encantador, importante pensar como fazer minhas aulas mais divertidas.”

Um professor perguntou à mediadora como ela faz com uma disciplina que tem muito conteúdo. A pesquisadora respondeu que um problema, neste tipo de situação, seria o tempo, para organizar e preparar as aulas. Mas a mediadora também disse que perguntaria a outro professor da área, para que pudesse ajudá-lo, já que se tratava de uma área bem diferente da de formação da mediadora.

Fonte: Elaborado pela autora.

6.4 ETAPA 4 - ANÁLISE E AVALIAÇÃO - PROFESSORES

Nesta fase pretende-se compilar os resultados advindos dos instrumentos de coleta (questionário, observação-participante, imagens, gráficos e documentos da instituição), adquiridos nos dois encontros da formação com os professores. Como qualquer pesquisa científica, a análise compreende um planejamento anterior, que auxiliará a interpretação realizando o encadeamento com a sustentação teórica

(PRODANOV; FREITAS, 2013). Assim, a análise do segundo encontro foi estruturada em categorias para discussão.

6.4.1 Análise e discussão dos resultados do primeiro encontro

Tomando como base, no primeiro encontro, a descrição dos acontecimentos, percebeu-se que o ambiente, por ser o primeiro contato deles ao chegar à sala, foi impactante, pela decoração, receptividade, de acordo com as figuras 14 e 15, e organização da sala.

Figura 14 - Doces para a recepção do primeiro encontro

Fonte: Acervo pessoal

Figura 15 - Sala decorada

Fonte: Acervo pessoal

Como apresentado anteriormente o “efeito borboleta” presume que os indivíduos ao aprenderem significativamente, desencadeiam ao longo do processo várias mudanças de comportamento, sendo este o efeito observado no grupo, em que iam da concentração à euforia. Toda a preparação do ambiente contribuiu para uma atmosfera divertida, estimulando-os na forma de pensar e agir, na prática. (CAPODAGLI; JACKSON, 2010; OLIVEIRA; ALENCAR 2012).

A atividade inicial, em que se introduziu o domínio “fotografia”, como visto na figura 16, permitiu que os docentes fizessem algumas analogias com situações do cotidiano, efetivando a participação de todos. Este tipo de domínio favoreceu claramente o entendimento sobre o conceito de Indústria Criativa destacando-se, assim, este domínio como forma de linguagem, no qual se possibilitou criar relações (IMBERNÓN, 2012; SANCHES, 2011). Neste sentido, Marcon et al. (2015) também trabalham o apelo visual, como pode-se verificar no trabalho correlato mostrado, de forma que facilita o aprendizado.

Figura 16 - Domínio: fotos

Fonte: Acervo pessoal

Procurou-se instigar os professores para a próxima atividade, incorporando o domínio do jogo, como o da memória, *Quiz*. Desse modo, o conhecimento poderia ficar mais rico, no sentido de despertar interesse e conduzi-los a saída da zona de conforto. Fardo (2013) também utilizou a Gameficação, para que os alunos cumprissem as missões, aumentando, desta forma, as pontuações como ocorrem nos jogos. Assim, o engajamento e a motivação foram percebidos, superando o envolvimento dos alunos em aulas simplesmente expositivas.

Conforme Tarouco et al. (2014), sair da zona de conforto, a partir das situações de aprendizagem relevantes, pode contribuir para a aprendizagem dos professores na atualidade (DUAILIBI; SIMONSEN JR., 2009; IMBERNÓN, 2012). Além disso, a utilização de outros domínios como “jogos”, atenderam as expectativas dos professores e até serviram de inspiração, conforme depoimento de alguns deles, demonstrando que os domínios colaboraram para a qualidade no desenvolvimento das atividades (OLIVEIRA, 1997; VALENTE; MAZZONE; BARANAUSKAS, 2007). Outra alternativa para somar ao ensino gameficado, é o *storytelling,* como foi apresentado no trabalho de Marcon et al. (2015), pois a história que envolve todo o jogo também pode integrar os aprendizes ao processo de ensino.

Com os depoimentos como ”e*u nunca havia pensando em fazer um Quiz na aula, vou fazer agora para revisão da matéria”, ou “eu também.”,* observou-se que eles ficaram eufóricos, pelo fato de competirem e colaborarem entre si, e o *Quiz* ser algo divertido, pois a cada acerto no *Quiz*, acontecia uma salva de palmas.

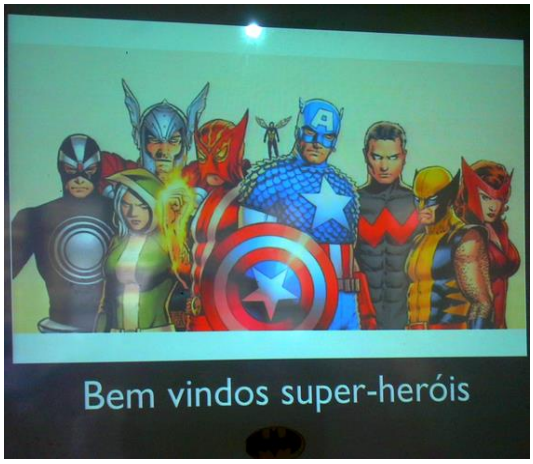
Para abordar sobre aprendizagem significativa foi utilizado o domínio da música, em que foi solicitado que ouvissem uma música e tentassem acompanhar o ritmo, através de batidas na própria mesa de forma síncrona. O domínio da música foi utilizado para ilustrar como ocorre a interação do conhecimento prévio com um novo conhecimento, segundo a teoria de Ausubel. Desta forma, o conhecimento foi desenvolvido de forma inusitada, mostrando que a competência pedagógica pode estar associada às práticas docentes mais atrativas (BERTOMEU, 2010; FAZENDA, 2012, DUAILIBI; SIMONSEN JR., 2009; IMBERNÓN, 2012). As estratégias utilizadas em sala de aula devem ser apoiadas em perspectivas criativas, no sentido de se experienciar novas formas, no qual o professor tem papel ativo no seu processo de ensino e aprendizagem (NUÑEZ; SANTOS, 2012; OLIVEIRA; ALENCAR, 2012). Desta forma, o trabalho de Bez (2013), também apresenta o uso da tecnologia, destacando que a forma de emprega-las foi fundamental no processo de ensino e aprendizagem.

Conforme se observou, todos participaram e pareceu fazer sentido para eles, o que havia sido apresentado. A música e o próprio ato de fazer batidas na mesa são elementos que já fizeram parte de alguma experiência anterior. Desta forma, foi fácil explicar sobre a teoria de Ausubel e entenderem como isso impacta na forma de ensinar. Assim, o conteúdo somente fará sentido se o professor conseguir mostrar conectividade com aquilo que o aluno já conhece.

Tendo observado o uso da criatividade e sua importância no processo de ensino e aprendizagem para a prática docente, os domínios então foram apresentados, seguidos de exemplos de uso. Mostraram-se também alguns gráficos a respeito do perfil levantado dos professores do ensino superior em 2015, a fim de contextualizar como o método foi estruturado, a partir do perfil docente.

Por fim, foi revelada a inspiração advinda dos super-heróis, como mostra a figura 17, e que desencadeou as perguntas norteadoras do método, para que fosse possível coloca-lo em prática. Constatou-se, portanto, que este encontro serviu de inspiração para alguns professores, podendo-se afirmar, que o lúdico serviu de base. (REPENNING, 2014; SOUZA et al., 2015)

Figura 17 - Inspiração – Super-Heróis



Fonte: Acervo pessoal

Os elogios e a iniciativa de alguns professores quanto às tarefas para o próximo encontro, confirmam que os professores estavam estimulados e abertos a aprender, pois foram provocados a incorporar o (s) domínio (s) na etapa prática.

6.4.2 Análise e discussão dos resultados do segundo encontro

Esta análise julgou-se ser a mais relevante, pois ela deu subsídios que mostraram se os objetivos do estudo foram atendidos, portanto, buscou-se utilizar recursos que revelassem de forma organizada, as interações ou peculiaridades na fase prática. Entre alguns recursos utilizados para a observação, optou-se pela grade de observação, como mostra o Apêndice D, pois segundo Reis (2011), é um

recurso que pode facilitar a observação das aulas, permitindo reflexões e discussões a partir do referencial teórico.

Portanto, como instrumento viabilizador, para interpretação do que foi observado, apresentam-se, neste momento, as relações constituídas com o aporte teórico, vistos através da grade de observação, como mostram os quadros 5, 6, 7, 8, 9, 10,11 e 12.

Quadro 5 - Como foi incorporado o Domínio da IC?

Questão	Grupo A	SemNoção
Como foi?	O domínio apresentações artísticas foi conduzido pelo grupo, a partir da apresentação do tema.	O domínio música serviu de apoio para reflexão sobre o tema, além do uso de power point, incorporando desta forma o domínio tecnologia.

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 6 - O domínio da IC foi incorporado?

Questão	Grupo A	SemNoção
O domínio da IC foi incorporado?	Sim (ambos utilizaram os domínios)	Sim (ambos utilizaram os domínios)

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 7 - Motivações explícitas – Grupo SemNoção

Questão	Grupo SemNoção
Entusiasmo, colaboração, o gosto pela interdisciplinaridade, compromisso e criatividade, ficou explícito durante os encontros?	Sim. Um dos integrantes motivou o grupo durante a preparação e já tinha articulado antes da formação, o que iriam fazer, além do material que iriam levar. Seguiram totalmente as orientações. Para Pimenta e Almeida (2011), o entusiasmo, a colaboração, o gosto pela interdisciplinaridade, o compromisso, a inovação, são qualidades encontradas na prática docente e podem auxiliar no entendimento sobre o impacto de suas atividades. Através do comportamento e das atitudes, colocados em novas práticas, se faz com que o professor tenha consciência da importância da sua atuação (PIMENTA; ALMEIDA, 2011; TEIXEIRA; BRANDÃO, 2006).

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 8 - Motivações explícitas – Grupo A

Questão	Grupo A
Entusiasmo, colaboração, o gosto pela interdisciplinaridade, compromisso e criatividade, ficaram explícitas durante os encontros?	Entusiasmo, gosto pela interdisciplinaridade e criatividade – sim Compromisso - não no último encontro O grupo não se preparou com antecedência. De acordo com Pimenta e Almeida (2011), a falta de comprometimento, pode prejudicar o encaminhamento para o resultado final, pois este é uma das qualidades encontradas na prática docente.

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 9 - O ambiente preparado foi capaz de promover a aprendizagem?

Questão	Grupo A e SemNoção
O ambiente preparado foi capaz de promover a aprendizagem?	Sim. Tudo indica que sim, pelos depoimentos, conforme apresentado no Quadro 4. O espaço Maker foi produzido para a interação, conforme destaca o PPP, ao reforçar sobre o ambiente de aprendizagem. Este tipo de modelo de espaço é composto de materiais dos mais variados, para que os indivíduos façam o próprio material que servirá de apoio para construção de algo (MARTINEZ, 2015). Conforme o trabalho correlato de Fardo (2013), sobre Gameficação em ambientes de aprendizagem, o ambiente de sala de aula também foi modificado de forma que o espaço fosse parte do jogo proposto, pois os alunos participavam do *game* virtual e no espaço da sala de aula, desenvolviam tarefas relacionadas.

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 10 - Evidências encontradas

Questão	Grupo A	SemNoção
Houve evidências de que os professores tenham aprendido a incorporar os domínios da IC? Quais?	Sim. Seguiram o plano de aula e utilizaram o jogo, como o *Role-playing* e investiram no ambiente, conforme relataram pois se fossem dar uma aula sobre o tema referido por eles, seria em uma sala sem mesas, somente com pufes. Mas se for considerado todo o processo, somente um professor demonstrou ter domínio do que fazer e como fazer. Mesmo que os outros professores já tivessem trabalhado com algum dos domínios anteriormente.	Sim. Utilizaram a música para refletir sobre o assunto, considerando que é um domínio que não é tão explorado em sala de aula, além de terem feito o PPT (PowerPoint) e utilizar outros materiais como CANVACANVA e Roda da Vida. Significa dizer que os indivíduos aprendem com vários tipos de meios culturais, como a música. A letra de uma música pode servir de reflexão, para várias situações do cotidiano. Outros instrumentos podem ser adaptados, como é o caso do CANVACANVA, utilizado para visualizar normalmente um negócio. (COSTA; SILVEIRA; SOMMER, 2003).

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 11 - Necessidades de formação

Questão	Quais?
Foram identificadas algumas necessidades de formação?	Sim. Teve um professor que questionou como trabalhar com muito conteúdo. Talvez fosse importante orientações de como trabalhar conteúdos complexos e em quantidade. Sim. Trabalhar mais sobre o uso da criatividade, conforme demonstrou uma professora, ávida pelo assunto. Segundo Nuñez e Santos (2012), a maioria dos cursos de formação não aborda a criatividade especificamente, ocasionando lacunas na formação docente em relação ao desenvolvimento da criatividade. Pela falta de comprometimento de um dos grupos, seria interessante evidenciar o trabalho em equipe, desenvolvendo a iniciativa e comprometimento. Em ambos os grupos, não se trabalharam os temas sob a visão de uma disciplina que ministram, como o PPP, preconiza, o trabalho em forma de projeto, sob diversos olhares. Uma formação somente para desenvolver a habilidade interdisciplinar com trabalhos em forma de projeto, com encontros contínuos, pode auxiliar no objetivo geral do PPP de trabalhar as competências de forma integrada. Inclusive em um dos depoimentos finais de um dos grupos, foi comentado que não souberam trabalhar desta forma. Trabalhar mais o caráter surpresa nas formações pode ser interessante, conforme relatado.

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 12 - Observações

Questão	Grupo A	SemNoção
OBSERVAÇÕES	Pouca iniciativa de alguns e mais comprometimento de outros. Além de dramatizar uma situação, existe o jogo, que permite desafiar o outro grupo, problematizando fatos e tornando a apresentação mais significativa.	Totalmente envolvidos e engajados em fazer acontecer. Observou-se, nos momentos iniciais, a preocupação em imprimir material para distribuir aos colegas durante a aula. Após o uso do domínio, ampliaram as reflexões sobre o assunto, tornando-o mais significativo, através de relações com a letra da música tocada, por exemplo. No final comentaram “os colegas quase não se encontram e que agora podem se ver, é uma oportunidade de convívio, apesar de nos vermos e interagirmos pouco”, “esta iniciativa é muito legal para a instituição, professores e grupo”.

Fonte: Elaborado pela autora.

O PPP destaca que os professores devem trabalhar em forma de projetos, integrando as competências de acordo com as unidades curriculares, buscando soluções a partir de um tema. Assim, como exemplificado por Marcon et al. (2015), o RPG também tem como principal característica o trabalho em equipe, o que implica afirmar que qualquer questão pode ser trabalhada em conjunto. É o mesmo

que estudar uma doença, por exemplo, e trazer contribuições de áreas da genética, citobiologia, entre outros, de maneira que a investigação realizada abarque diferentes áreas, como no âmbito de um projeto, onde existe a interação de diferentes especialidades. (FAZENDA, 2012; VIENNI et al., 2015; PIMENTA; ALMEIDA, 2011; SANTOS, 2010). Mas destaca-se que os grupos não trabalharam desta forma, demonstrando uma lacuna que abre oportunidade para formações neste sentido.

Para validar a pesquisa, os professores ainda responderam a um questionário enviado via *Google Forms (*Apêndice E) com perguntas abertas, fechadas e de múltipla escolha, a fim de confrontar as respostas e observações realizadas, com o intuito de perceber se houve benefícios com o desenvolvimento do trabalho.

Utilizou-se a técnica de análise de conteúdo de Bardin (2011), visando, através da descrição do conteúdo ou mensagens, consolidar sobre a proposta de um método para a incorporação dos domínios da IC. Segundo Bardin (2011), a análise de conteúdo procura identificar as frequências ou ausências de itens, através de uma ordem, que pode estar disposta por categorias. A partir das categorias estabelecidas, busca-se extrair uma consequência sobre um contexto ou sobre o emissor.

O campo de aplicação é vasto, mas na área educacional, este tipo de análise auxilia o pesquisador a identificar a significação do texto que está sendo analisado, além do descrito. Questionando: o que vejo, por exemplo, na mensagem, está realmente contido nela? Outros podem compartilhar a minha visão ou ela é muito pessoal? Ela vai além das aparências? (OLIVEIRA et al., 2003)

As categorias então foram classificadas de acordo com as perguntas do questionário, que se desenvolveram a partir do referencial teórico, como segue no Quadro 13. Destaca-se que nestas análises, para melhor dimensionamento, os depoimentos da última pergunta que corresponde *”a sugestões, críticas, indicações, etc”* constituíram as demais perguntas.

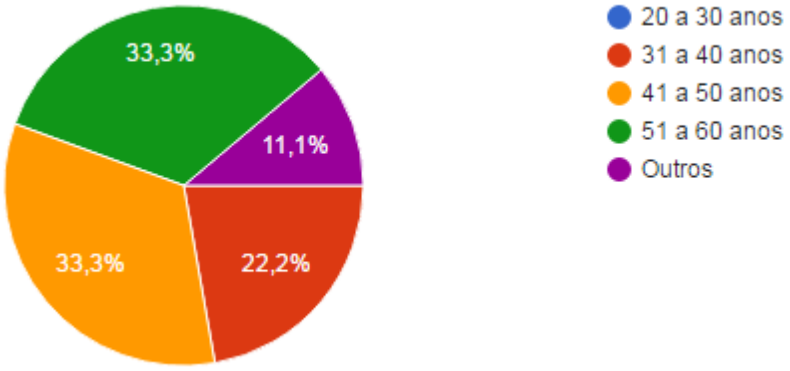
Quadro 13 - Categorias classificadas

CATEGORIAS	PERGUNTAS
Incorporação dos domínios	1, 2, 3
Mediação	4
Aprendizagem	5
Formação	6
Domínio preferido	7

Fonte: Elaborado pela autora.

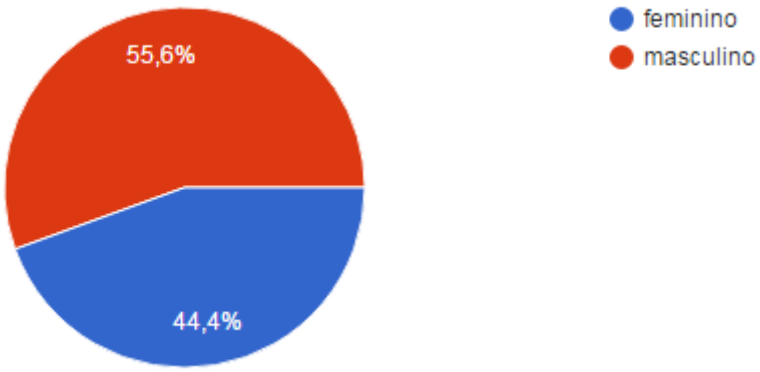
Inicialmente, o questionário continha pergunta sobre idade, gênero, escolaridade e cursos que ministra na instituição. Os participantes da pesquisa tem idade entre 40 a 60 anos, na maioria homens (figura 18 e 19), o que denota uma experiência de vida, que permite reunir reflexões, percepções e ações, das mais variadas.

Figura 18 - Idade



Fonte: Elaborado pela autora.

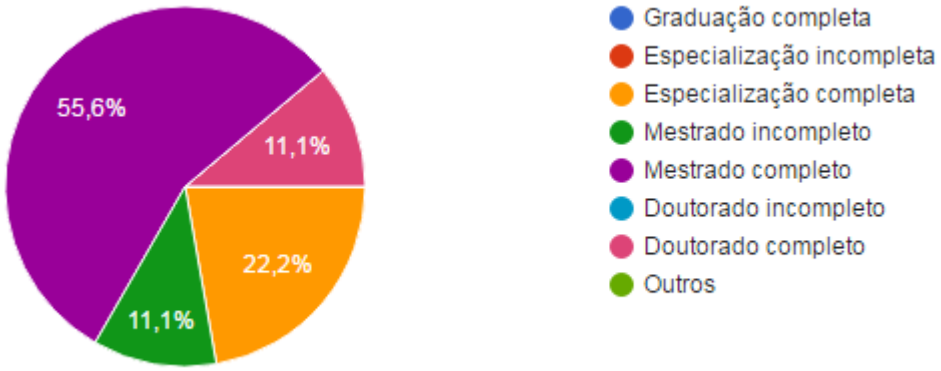
Figura 19 - Gênero



Fonte: Elaborado pela autora.

A escolaridade da maioria é Mestrado completo e da minoria, doutorado completo e mestrado em andamento, conforme figura 20. Atualmente, para ministrar aulas em cursos de nível superior, a titulação de Mestre é quase uma preferência na Instituição onde foi aplicado o método, talvez por isso este dado seja tão representativo.

Figura 20 - Escolaridade



Fonte: Elaborado pela autora.

Os cursos ministrados por estes professores são os mais variados, conforme Quadro 14.

Quadro 14 - Curso em que atua como professor

ADS e Redes
Análise e desenvolvimento de sistemas
Tecnologia em Redes e ADS
RH
RECURSOS HUMANOS E PÓS-GRADUAÇÃO
Produção Multimídia
Gastronomia
FIC e Técnicos
Tecnólogo em Marketing, RH, Hotelaria, Comex, Logística, Processos Gerenciais, Gestão Comercial, Gestao Financeira, Administração Bacharel e Ciências Contábeis Bacharel

Fonte: Elaborado pela autora.

Essa realidade confere um grupo com especialidades de diferentes áreas, o que enriquece a interação entre eles e a construção de novos conhecimentos. Através da observação participante alguns professores destacaram que um dos pontos positivos na formação, foi poder reunir professores de diferentes especialidades, e não somente do ensino superior. “*Foi muito importante interagir com colegas de outras áreas.”*

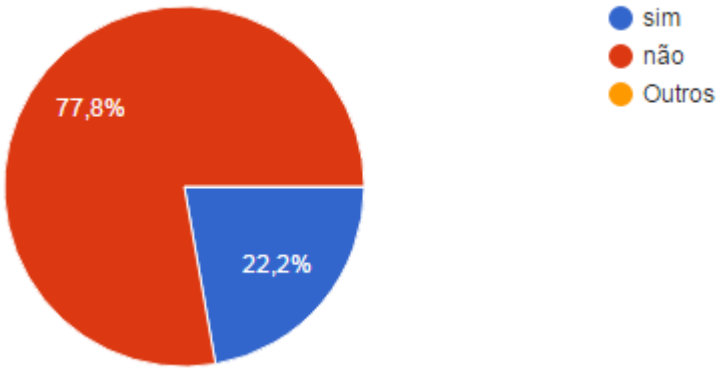
Ao planejar a formação inicial, pensou-se em uma capacitação somente para o ensino superior, mas devido ao tempo disponível, decidiu-se operacionalizar com diferentes áreas. Esta mistura entre diferentes profissionais reverbera o olhar multidisciplinar e a formação de competências criativas, que o mercado atualmente necessita (BRASIL 2012; UNESCO, 2013). Os próprios sujeitos da pesquisa destacaram, como ponto relevante ao final da formação, conforme o Quadro 16, esta possibilidade de gerir formações entre diferentes áreas.

6.4.2.1 Categoria – Incorporação dos domínios

Na primeira questão, “você já conhecia os domínios da Indústria Criativa?”, como mostra a figura 21, observou-se que a maioria não conhecia, o que permite afirmar que, embora alguns domínios já sejam utilizados em sala de aula, eles não os conhecem como domínios da IC. Alguns domínios que os professores utilizam em sala de aula podem ser exemplificados como filmes, jogos e teatro. Esta ideia pode

ser confirmada na afirmação de um dos professores “*talvez já utilize, mas não sabia da dominação.”*

Figura 21 - Conhecimento sobre os domínios da IC



Fonte: Elaborado pela autora.

Alguns recursos conhecidos em sala de aula como o uso de filmes, podem ser considerados como um domínio de fácil acesso, e de rápido retorno. Alguns professores podem investir naquilo que já conhecem e de fácil acesso, além de não requerer muito tempo. Para uma boa aula, se requer planejamento e estruturação, para se atingir os objetivos. Para tanto, exige-se o fator “tempo”, e que muitas vezes pode atrapalhar este processo de planejamento, inclusive pela quantidade de demandas de outras atividades. Neste caso, usar diferentes domínios em sala de aula requer tempo e cuidado, pois eles podem servir de subsídio para que os alunos possam embasar seus conhecimentos.

Outro ponto é a habilidade para incorporar estes domínios, o que consiste em desenvolvê-los em uma proposta pedagógica voltada para a educação criativa, indo além do que simplesmente se vê em sala de aula. A figura 22 mostra os professores em pé, interagindo durante um jogo com os colegas. Os dois professores estão sorridentes e parecem estar seguros e envolvidos com a prática, enquanto os professores sentados respondem aos estímulos dos orientadores (UNESCO, 2013; CARVALHO, 2012; BERTONI, MOURA; SILVEIRA, 2014). Percebe-se que estão se divertindo, sorridentes.

Figura 22 - Incorporando os domínios

Fonte: Acervo pessoal.

Por outro lado, pode-se afirmar que os professores sentados são docentes de nível superior, técnico e gastronomia, e este entusiasmo pode ser reflexo da interação que se criou entre eles. No fechamento da parte prática, alguns professores relataram *"que quase não se encontram e que agora podem se ver, é uma oportunidade de convívio, apesar de nos vermos e interagirmos pouco", "esta iniciativa é muito legal por parte da instituição, professores e grupo".* Os depoimentos foram transcritos no Quadro 12.

Em relação a pergunta "se foi possível incorporar os domínios da IC", de acordo com o Quadros 5 e 6 analisados, notou-se que ambos os grupos usaram o método para incorporar os domínios, o que demonstra ter sido cumprido o objetivo geral. A incorporação dos domínios utilizados por eles constam no plano de aula deles (Apêndice F e G).

Ao serem questionados sobre a incorporação, 100% afirmou que sim, que foi possível, denotando-se que pode ter sido fácil incorporá-los, contando que tinham como suporte, um plano de aula direcionado para o uso dos domínios. Durante o período de preparação da aula, como representa a figura 23, as perguntas norteadoras do método ficaram expostas durante toda a parte prática.

Figura 23 - Método Mutante projetado em slide

Fonte: Elaborado pela autora.

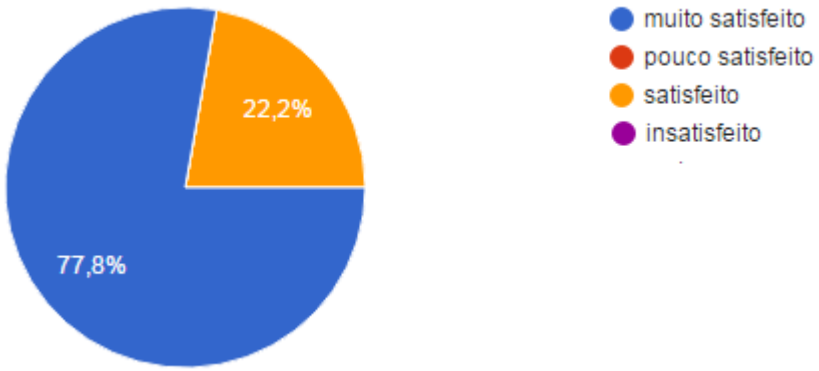
Percebe-se, segundo o depoimento apresentado na sequência, que um encontro não basta para aprender a incorporar os domínios, ou utilizar estes domínios, mais encontros teriam que ser estruturados. *“Acredito nesta metodologia para estimular o aprendizado. Ainda necessita de treinamento por parte dos docentes. Desenvolver novas habilidades. Agradeço o convite, foi muito prazeroso participar da pesquisa. Parabéns! Adorei encontrar a orientadora junto a orientanda. Muito bom. Sucesso no trabalho”, “Excelente!”.*

Neste processo de inserção dos domínios, vale destacar que ambos os grupos combinaram mais de um domínio, o que complementa ainda com a ideia de Goldberg (2015) e Parry (2012), sobre a riqueza que estas combinações podem atribuir na aprendizagem. Assim, a cultura, representada pelos domínios, serve de inspiração para um mercado futuro em que cada vez mais se valorizará o pensamento criativo, inclusive no que se refere às aplicações em sala de aula. (SANTOS; MARTINS; SANTOS, 2014, PROCOPIUCK; FREDER, 2014; PARA SAIR..., 2015; ROVER; CARVALHO, 2006; PACHECO, 2009)

Quanto ao uso do método, 77,8%, de acordo com o representado na figura 24, afirmaram estar muito satisfeitos quanto ao uso do método, conforme relato evidenciado, “*me identifico muito com este tema a fim de tornar o trabalho com os alunos mais prazeroso e atendendo às mudanças nas pessoas”.*

Tomando como base o perfil dos docentes, as atividades mediadas devem seguir o estilo de cada indivíduo, cada qual com seu ritmo. Ao abordar a competência pedagógica, a criatividade surge como ponto principal, como trazido por Vygotsky (1997), que trata o lúdico como forma de comunicação entre o indivíduo e o exterior. E o meio que contribui para esta busca de conexões é a educação, que vai muito além de introduzir ferramentas (ALVES, 2014; IMBERNÓN, 2012; BERTOMEU, 2010; FAZENDA, 2012; APP PROVA, [201-]b; FERREIRA; MEIRELES; GONÇALVES, 2016).

Figura 24 - Satisfação em relação ao uso do método



Fonte: Elaborado pela autora.

Observou-se que usaram o plano de aula desenvolvido pela mediadora, buscando seguir as estruturas do método, o que pode ter facilitado seu uso, conforme demonstra o Quadro 10 e a figura 25.

Figura 25 - Docentes utilizando plano de aula relacionado ao método

Fonte: Acervo pessoal

Também receberam um texto sobre o uso do lúdico na educação superior (Apêndice H), o que também pode ter colaborado para saída da zona de conforto. Portanto, demonstra-se que houve um direcionamento para o objetivo geral e que pode ter afetado o cotidiano deles, no sentido de movê-los para uma atitude mais criativa.

O papel do mediador é de direcionamento, de incentivo a participação do aluno como protagonista, no qual ele deve ter a atitude de buscar conhecimento, permitindo-se um papel ativo. Como evidencia Fazenda (2012), neste contexto, as atividades propostas devem buscar a participação ativa dos alunos, visando desenvolver a criatividade e iniciativa.

6.4.2.2 Categoria – Mediação

A metodologia foi composta de muitas estratégias que pudessem remeter, de alguma forma, a experiências de vida, o mundo real, e que através do método, fosse possível trocarem ideias e interagir, conforme o próprio documento pedagógico da instituição preconiza. Para tanto, a escolha sobre o uso do lúdico serviu de base, para simular estas estratégias (PPP, ABBONDATI JUNIOR; ABBONDATI, 2007; VYGOTSKY,1997). O resultado apresenta que 100% sentiu-se muito satisfeito em relação à mediação, o que permitiu pensar que as estratégias lúdicas e, ao mesmo tempo, culturais, podem proporcionar satisfação, reconfigurado no que pode se chamar de “pedagogia cultural” (COSTA; SILVEIRA; SOMMER, 2003).

Mas a mediação também serviu de inspiração, a ponto dos docentes repensarem suas práticas, de acordo com o relato de alguns professores, registrados no quadro 4 *“Já vou colocar algumas ideias em prática, a partir do que tu fizeste. Nunca havia pensado em fazer desta forma”, “primeiramente quero parabenizar a autora e agradecer pela oportunidade e dizer que vou acrescentar o que aprendi em minhas disciplinas”, “primeiro o quindim estava delicioso, segundo, a didática empregada pela professora estava muito clara e os métodos por ela empregados prenderam a atenção do aluno, terceiro, o processo de aula criativa envolvendo muito a participação do aluno é mais eficiente na construção do conhecimento (a gente aprende fazendo).”*

Encontram-se nesta citação algumas aproximações com o pensamento de Imbernón (2012), Moran (2007) e Souza et al. (2015), que entendem que a prática

exige conhecer a linguagem utilizada em sala de aula, além do domínio da sua área. Romper com o pensamento tradicional e atualizar-se é indispensável atualmente.

Um dos papéis do docente é tornar a sua aula significativa, no qual o aluno consiga criar conexões com a vida real, reformulando situações de aprendizagem que inspirem, além de envolvê-los.

Da mesma forma, o ambiente que foi criado pode ter contribuído para que os resultados fossem satisfatórios, no que diz respeito a mediação. Por exemplo, as classes foram expostas em formato de “U” no primeiro encontro, a decoração retratou os super-heróis, com bandeiras, balões, toalhas e personagens em papel, além do *coffee* com doces. Os quadros 4 e 9 e as Figuras 12, 13, 14 e 15 ilustram o ambiente que foi preparado. De certa forma, pode-se afirmar que o espaço pode ter contribuído para todo o conjunto, além da receptividade.

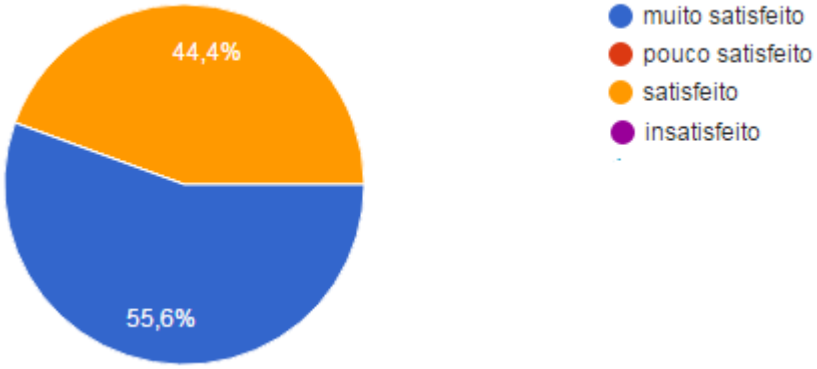
O uso da criatividade foi fundamental, a experiência de utilizar os domínios para trabalhar alguns conceitos, valida esta afirmação. Além de perceber que se divertiram muito, foi possível sair da mesmice e estimular o lado criativo, o modo de pensar e de agir (CAPODAGLI; JACKSON, 2010; OLIVEIRA; ALENCAR 2012).

Nesse contexto, é possível afirmar ao encontro com a ideia de Tarouco et al. (2014), que precisa haver planejamento para a promoção da aprendizagem, no que diz respeito também a todos os elementos que irão compor o ambiente, assim como, recursos e enfoques de aprendizagem, que melhor se ajustarão ao proposto. A preparação para esta formação está disponibilizada de acordo com o Apêndice C, que traz o plano de aula utilizado.

6.4.2.3 Categoria – Aprendizagem

A partir do questionamento sobre como se sentiram quanto aos conteúdos apresentados, mais da metade sentiu-se muito satisfeita, ao contrário de 44,4%, que respondeu estar satisfeita, conforme apresentado na figura 26. Ambas respostas denotam uma única verdade, os docentes ficaram satisfeitos com o que foi apresentado. A aplicação dos conteúdos pode ter sido prejudicada pela falta de aprofundamento devido ao tempo escasso, conforme constatado nos relatos. Contudo, não se pode indicar que os conteúdos foram mal apresentados, considerando que todos se sentiram satisfeitos com a mediação.

Figura 26 - Satisfação em relação aos conteúdos apresentados



Fonte: Elaborado pela autora.

"Mais tempo de treinamento", "agradeço o convite para participar do evento e dizer que gosto muito dessa abordagem. A crítica que faço é que, para aplicarmos estas técnicas, exige tempo para pensar, planejar e desenvolver as atividades, principalmente quando se inicia algo novo. Uma sugestão talvez fosse fazer como um banco de ideias sobre jogos, técnicas e outros para auxiliar nesta formação", "parabéns pela pesquisa". A figura 27 mostra os professores participando ativamente do segundo encontro.

Figura 27 - Participação ativa

Fonte: Acervo pessoal

Embora o tempo fosse um dos fatores citados, vale destacar que de um encontro até o outro, os professores tiveram duas semanas de intervalo. Mesmo fora de sala de aula, eles continuaram se comunicando, inclusive um deles, prontamente, copiou em CD o filme e disponibilizou para o restante.

A diversidade de conteúdos que são trabalhados em sala de aula, não deve perder o foco da qualidade, assim, cada conteúdo foi trabalhado, com representações através da incorporação de alguns domínios. Nesta perspectiva é necessário entender os conceitos envolvidos e saber utilizar estratégias (OLIVEIRA, 1997; VALENTE; MAZZONE; BARANAUSKAS, 2007). Conforme observado no Quadro 4, todos os professores participaram ativamente no primeiro encontro, em que se trabalhou alguns conceitos, notando-se entusiasmo e interesse por parte dos grupos.

Mas ao se deparar com a atividade prática, percebeu-se que um dos grupos não foi preparado, e somado a isso, dois integrantes deste mesmo grupo, falaram no encontro sobre ter mais tempo para se preparar. Pode-se afirmar que, talvez o tempo não seja somente o fator determinante pela falta de aprofundamento do conteúdo, mas a falta de comprometimento pode ter interferido no processo de aprendizagem do professor. Um grupo não entendeu a proposta, mas em nenhum momento tirou dúvidas com a mediadora, e a explicação foi dada várias vezes sobre o que tinham que fazer, inclusive com exemplos.

Nesse sentido, as propostas de formação devem ser pensadas sob vários ângulos, que não sirva somente de orientação quanto aos processos, mas para o desenvolvimento de habilidades, como ter iniciativa.

6.4.2.4 Categoria – Formato da formação

O processo de atualização docente deve ser contínuo e deve partir de reflexões que produzam sentido, e reinventem a realidade do fazer docente, principalmente ao tratar de construção do conhecimento, articulando conteúdo e prática.

A mediadora, nesta formação, também é professora e pesquisadora e exerce uma postura investigativa, no sentido de participar de eventos e espaços para compartilhamento de ideias, a fim de compor suas propostas de ensino. Dessa maneira, ao propor uma formação criativa, refletiu-se no modo de operar os saberes compartilhados em experiências anteriores, buscando promover reflexões.

A própria formação criativa vista como uma boa prática ultrapassou o que se aplica de costume nas capacitações na instituição Delta, tendo como referência a atualização, quanto a novos métodos que podem ser utilizados (IMBERNÓN, 2012).

Esta ideia corrobora os depoimentos coletados “*metodologia diversificada, abrangente e dinâmica*”.

Referente ao uso de oficinas e experimentações, Bertomeu (2010) destacou que uma abordagem renovada, será capaz de fazer com que os alunos reflitam a partir de suas experiências, conforme dramatizado por um dos grupos, e apresentado na figura 28, onde se possa elaborar de forma única, o seu conhecimento. As atividades privilegiaram a variedade de signos que podem ser utilizados para o desenvolvimento cognitivo, que ocorre através da interação, na medida em que o indivíduo cria suas conexões.

Figura 28 - Dramatização de uma situação real

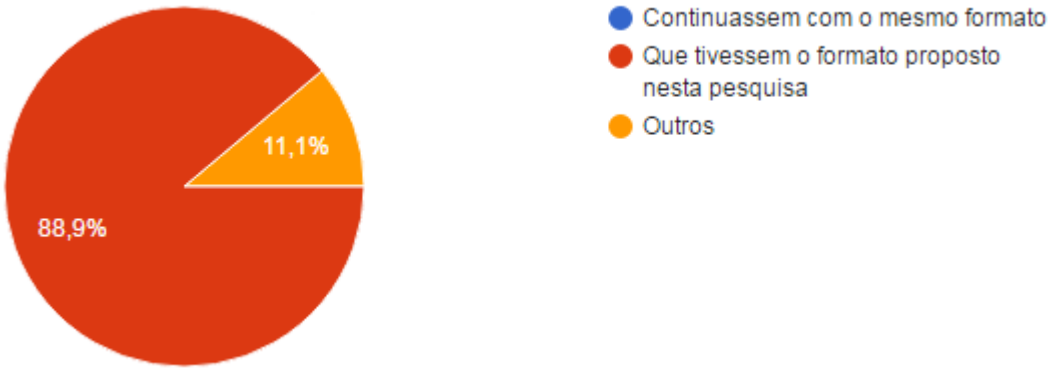
Fonte: Acervo pessoal

Esta interação do conhecimento prévio e do novo caracteriza a aprendizagem significativa, pela ótica de Ausubel (MOREIRA; CABALLERO; RODRÍGUEZ, 1997). Neste contexto, ao serem questionados sobre *“o formato das formações na instituição”,* 88,9%, preferiu que tivesse o formato proposto nesta pesquisa.

No entanto, 11,1% escolheu a opção “*outros*”, o que ainda reforça provavelmente que a formação aconteça de forma diferente de como ocorre hoje, pois curiosamente a opção *“continuar com o mesmo formato”* não foi assinalada por nenhum respondente.

A figura 29 demonstra o comparativo com relação ao desejo de mudar os formatos de capacitações que acontecem na instituição Delta atualmente.

Figura 29 - Visão dos professores



Fonte: Elaborado pela autora.

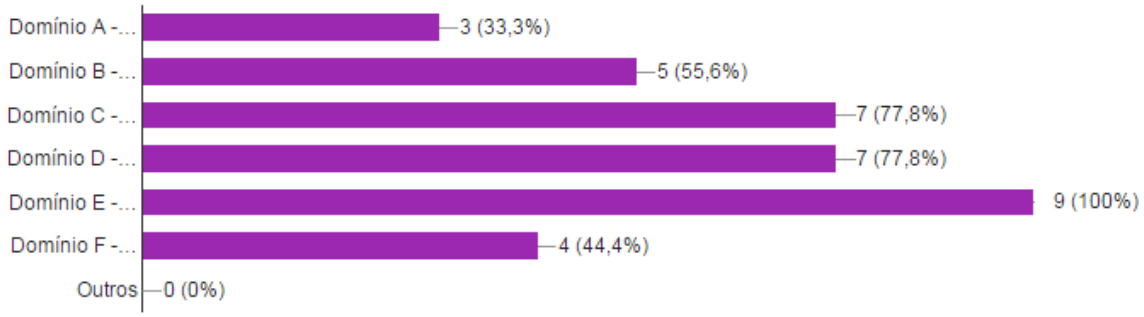
Através das anotações realizadas na grade de observações, foram identificadas algumas necessidades de formação. Como, por exemplo, capacitar os professores quanto: ao preparo de aulas com o excesso de conteúdo que a unidade apresenta, além do uso da criatividade, o trabalho em equipe, no que tange a iniciativa e o comprometimento, como citado anteriormente, além do uso de outros domínios, que não sejam os já utilizados por eles. Percebeu-se, nas observações, conforme o Quadro 10, por parte de um grupo, falta de iniciativa e comprometimento. Estas evidências foram constatadas nas observações, em conversas durante a formação e ao final, conforme descrito no Quadro 4.

Sobre o uso de outros domínios da IC em sala de aula, a ideia encontra-se reforçada na categoria seguinte, a partir de uma justificativa de um dos sujeitos da pesquisa. Ainda destaca-se, conforme depoimento no Quadro 06 que o caráter surpresa é apreciado por alguns professores. Isso se constatou nos professores ao entrarem na sala, pois ficaram maravilhados, pois poderiam esperar uma capacitação nos padrões normais, como acontece de costume. Além disso, a própria apresentação do método em si, já se pronunciava como algo novo e diferente. Diante disto, é possível concluir que o lúdico, além de facilitar a aprendizagem, como corrobora Imbernón (2012), Moran (2007) e Souza et al. (2015) pode exercer um caráter surpresa, quando bem planejado.

6.4.2.5 Categoria – Domínio Preferido

Eles sentem-se aptos a usar, por unanimidade, como mostram os dados da figura 30, o domínio **E** - Mídias audiovisuais e interativas (filmes e vídeo, TV e rádio, internet, vídeo *games*). Em outras palavras, este domínio já está inserido no cotidiano do fazer pedagógico, de modo que se sentem a vontade para aplicá-lo, como aconteceu na formação, no momento em que um dos grupos utilizou um vídeo com uma música, por exemplo. Como afirma Bridgstock (2011), o uso de imagens, vídeos, filmes, facilita a aprendizagem.

Figura 30 - Domínios aptos a usarem



Fonte: Elaborado pela autora.

Observou-se que, de acordo com a figura 30, depois do domínio **E**, os domínios **C** (Artes visuais e artesanais (belas artes, fotografia e trabalhos manuais)) e **D** (livros, jornal e revista, outros materiais impressos, biblioteca (também virtual) e feiras de livros), foram os mais assinalados.

Diante das respostas, compreende-se que as artes visuais ainda produzem efeito no indivíduo, no sentido em que a imagem pode fortemente estabelecer relações com aquilo que se deseja contextualizar. Assim como os materiais impressos podem ter a mesma função, para ilustrar um assunto através de imagens e até servir de informação, como ocorre com os jornais (PARRY, 2012; OLIVEIRA; ALENCAR, 2012).

O domínio menos utilizado é o domínio **F** (Design e serviços criativos (design gráfico, design de interiores, serviços arquitetônicos e serviços de publicidade), pois conforme citado anteriormente e apresentado no Quadro 16, somente um professor é da área de *design*, como Produção Multimídia, o que explica a porcentagem neste domínio ser baixa.

Em segunda análise, podem-se destacar as respostas no quadro 15, que ilustra o que se vinha explorando, sobre capacitações futuras, no que tange ao uso de outros domínios.

Quadro 15 - Justificativas sobre o uso dos domínios

Os diversos domínios dão abrangência necessária para desenvolver e reforçar os devidos conteúdos
O apelo tecnológico e a interatividade prendem a atenção do aluno contemporâneo.
Maior acesso e familiaridade
Penso que todos os recursos devem ser conhecidos e podem ser utilizados para desenvolver algum conteúdo. Tenho interesse em coisas novas, mas que eu tenha domínio para aplicar.
O Curso onde atuo abrange todos os domínios...
É fundamental que o docente utilize todos os domínios da IC.
Esses domínios são utlizados por mim, sinto-me a vontade. Gostaria de acessar outros dominios.

Fonte: Elaborado pela autora.

Além disso, as justificativas apresentadas ilustram também o dado de 100%, no qual todos assinalaram o domínio **E**, como o de maior preferência, sendo explicado pela familiaridade com seu uso, ou pela atenção que pode prender aos alunos. Por outro lado, a familiaridade com estes domínios pode ser explicada pelo fácil acesso a estes domínios, no qual o docente pode representar maior segurança no modo de operacionalizá-los. Os professores entendem que os resultados podem ser positivos na aprendizagem, mediada por estes domínios, de forma a mobilizar campos do conhecimento. Neste sentido, ao observar o envolvimento de um dos grupos ao preparar a aula com antecedência, conforme Quadros 6 e 9, constata-se a preocupação com resultados e, consequentemente, total consciência de sua atuação (PIMENTA, ALMEIDA 2011; TEIXEIRA, BRANDÃO, 2006).

6.5 ETAPA 4 - ANÁLISE E AVALIAÇÃO - ALUNOS

Convém ressaltar que a análise dos resultados com os alunos de dois grupos diferentes, seguiu o mesmo percurso de análise que ocorreu com os professores. Desta maneira ainda, a análise serviu para complementar os resultados da pesquisa e que para os alunos, somente apresentou-se o método. Inicialmente, explicou-se

que seria apresentado um método desenvolvido para incorporar os domínios da Indústria Criativa em sala de aula.

A ideia da proposta de apresentar o método para os alunos, reproduzindo o primeiro encontro que ocorreu com os docentes, retoma a ideia de compartilhar com os alunos a concepção dos domínios da IC, através do método, sob outro olhar. Para tanto, com o objetivo geral de propor um método para incorporar os domínios da IC na prática docente, a investigação buscou ampliar a experiência a partir da participação discente. Destaca-se também, que estes alunos não são da mesma instituição de ensino onde a pesquisa foi desenvolvida.

6.5.1 Análise e discussão dos resultados sobre a apresentação do método

A apresentação do método foi realizada para dois grupos de alunos, denominados neste trabalho de grupo A1 (figura 31), sendo alunos de mestrado em Indústria Criativa, e grupo A2 (figura 32), para alunos participantes de um grupo de pesquisa. Um dos grupos estava composto por 7 alunos do mestrado em Indústria Criativa e outro por 12 alunos participantes do Grupo de Computação Aplicada. Para a apresentação deste último grupo estavam presentes além dos alunos, os professores da área de tecnologia e da saúde.

Figura 31 - GRUPO A1

Fonte: Acervo pessoal

Figura 32 - GRUPO A2

Fonte: Acervo pessoal

O questionário enviado via *Google Forms* posterior a apresentação do método, envolveu as perguntas apresentadas no Quadro 18. Destaca-se que a última pergunta, serviu de apoio para a análise das outras respostas, também apoiadas na análise de conteúdo de Bardin (2011). Assim, as perguntas foram extraídas do referencial e classificadas por categorias correspondentes, conforme está demonstrado no Quadro 16. As perguntas também foram ajustadas, pelo fato de os respondentes serem de públicos diferentes.

Quadro 16 - Questionário para os alunos

(continua)

Grupo A1	Grupo A2
Idade/gênero	Idade/gênero
1. Você já conhecia os domínios da Indústria Criativa (IC)?	1. Você já conhecia os domínios da Indústria Criativa (IC)?
2. Da forma como foi apresentado, pode ser de fácil entendimento para os profissionais em formação?	2. Da forma como foi apresentado, pode ser de fácil entendimento para os profissionais em formação?
3. Em relação à explicação da pesquisadora você sentiu-se: ( ) Muito Satisfeito ( ) pouco satisfeito ( ) satisfeito ( ) insatisfeito	3. Em relação à explicação da pesquisadora você sentiu-se: ( ) Muito Satisfeito ( ) pouco satisfeito ( ) satisfeito ( ) insatisfeito

Quadro 16 - questionário para os alunos

(conclusão)

Grupo A1	Grupo A2
4. Quanto aos conteúdos apresentados, você sentiu-se: ( ) Muito Satisfeito ( ) pouco satisfeito ( ) satisfeito ( ) insatisfeito	4. Quanto aos conteúdos apresentados, você sentiu-se: ( ) Muito Satisfeito ( ) pouco satisfeito ( ) satisfeito ( ) insatisfeito
5. Indique, por ordem de preferência, (1, 2, 3, 4, 5, 6) quais domínios você gostaria que fosse incorporado nas disciplinas, para melhorar o seu processo de aprendizagem. Sendo o número 1, o domínio de maior preferência e o número 6, o de menor preferência. Responda tão somente para aquelas disciplinas cursadas. **Cultura e Globalização** ( ) A ( ) B ( ) C ( ) D ( ) E ( ) F **Seminário de pesquisa** ( ) A ( ) B ( ) C ( ) D ( ) E ( ) F **Conteúdos emergentes em IC** ( ) A ( ) B ( ) C ( ) D ( ) E ( ) F **Gestão estratégica** ( ) A ( ) B ( ) C ( ) D ( ) E ( ) F **Tecnologias criativas e objetos de aprendizagem** ( ) A ( ) B ( ) C ( ) D ( ) E ( ) F **Indústrias Culturais e mercado artístico** ( ) A ( ) B ( ) C ( ) D ( ) E ( ) F **Criatividade** ( ) A ( ) B ( ) C ( ) D ( ) E ( ) F **Cognição e percepção (em realidade virtual, híbrida e aumentada)** ( ) A ( ) B ( ) C ( ) D ( ) E ( ) F **Mídias Digitais** ( ) A ( ) B ( ) C ( ) D ( ) E ( ) F **Cultura Organizacional** ( ) A ( ) B ( ) C ( ) D ( ) E ( ) F **Propriedade Intelectual** ( ) A ( ) B ( ) C ( ) D ( ) E ( ) F **Estudo das organizações** ( ) A ( ) B ( ) C ( ) D ( ) E ( ) F **Capital cultural, cidades criativas e desenvolvimento** ( ) A ( ) B ( ) C ( ) D ( ) E ( ) F **Gestão Financeira** ( ) A ( ) B ( ) C ( ) D ( ) E ( ) F **Inovação e empreendedorismo** ( ) A ( ) B ( ) C ( ) D ( ) E ( ) F	5. Dos domínios da IC, quais você sente que poderia ser incorporado em sala de aula, para melhorar o seu processo de aprendizagem? Justifique.
6. Deixe aqui informações que julgares importante (críticas, sugestões, indicações, etc)	6. Deixe aqui informações que julgares importante (críticas, sugestões, indicações, etc)

Fonte: Elaborado pela autora.

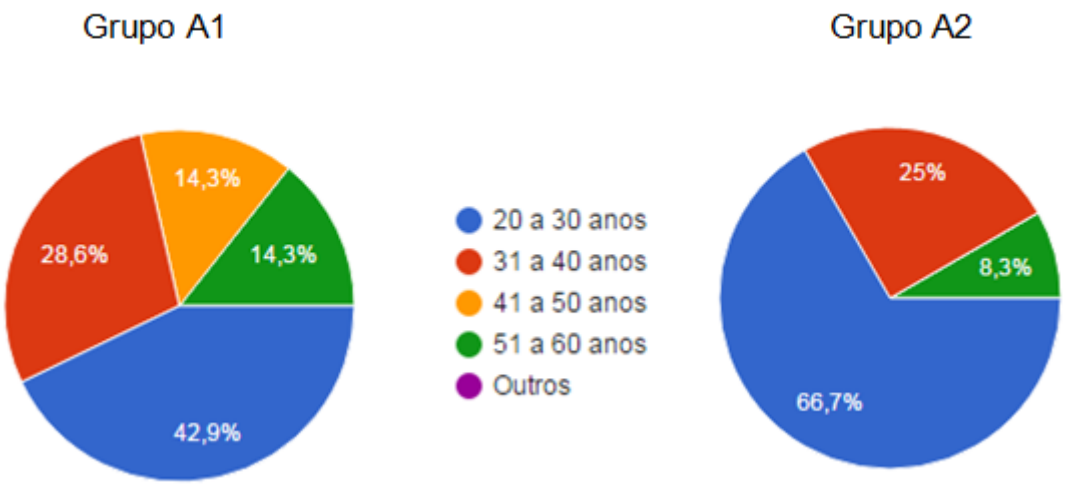
Quadro 17 - Categorias usadas para análise de respostas para alunos e o comparativo entre alunos e professores

CATEGORIAS	PERGUNTAS
Conhecimento sobre os domínios	1
Mediação	2 e 3
Aprendizagem	4
Domínio preferido	5

Fonte: Elaborado pela autora.

Na sondagem inicial, o questionário continha perguntas sobre idade, gênero e para o Grupo A2, continha ainda uma pergunta sobre escolaridade, pois é um grupo bem diversificado na área de formação. Os colaboradores da pesquisa do grupo A1 e A2 possuem na maioria idade entre 20 a 30 anos, sendo a minoria no Grupo A1 idades entre 41 a 50 anos e 51 a 60 anos, enquanto no grupo A2 a minoria de idade está entre 51 a 60 anos, conforme demonstra a figura 33.

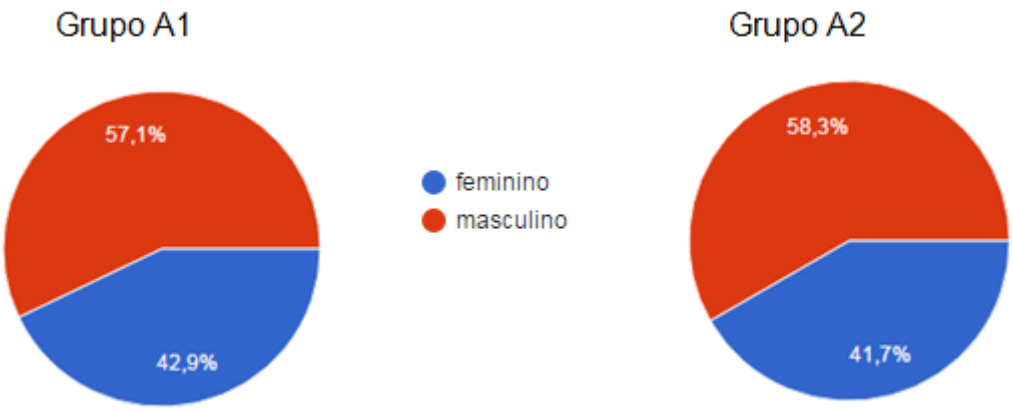
Figura 33 - Comparativo de idade entre os grupos



Fonte: Elaborado pela autora.

O gênero que predomina em ambos os grupos é o do sexo masculino, o que permite entender que embora os homens sejam maioria, a presença das mulheres em sala de aula, ainda cresce paulatinamente, passando dos 41% em ambos os grupos, de acordo com o ilustrado na figura 34.

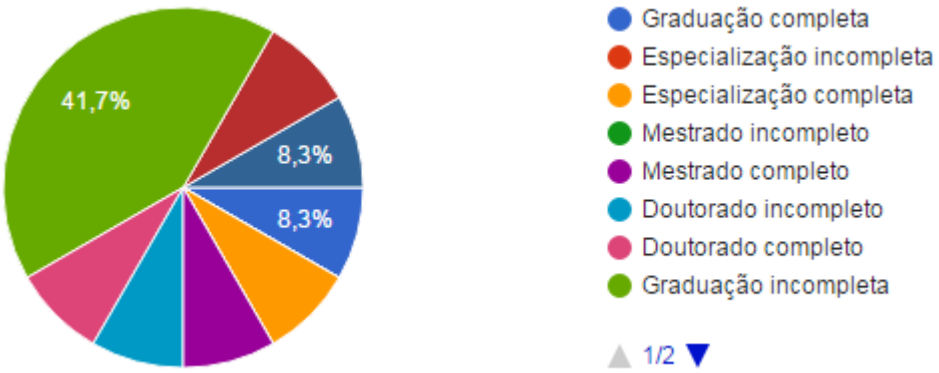
Figura 34 - Comparativo de gênero



Fonte: Elaborado pela autora.

A escolaridade do grupo A1 é mestrado incompleto, enquanto no grupo de alunos A2, conforme apresentado na figura 35, tem na maioria graduação incompleta e minoria completa. O restante do grupo A2 se compõe com níveis de especialização, mestrado e doutorado, em que se pode relacionar aos professores que também estiveram na apresentação do método no dia.

Figura 35 - Escolaridade grupo A2



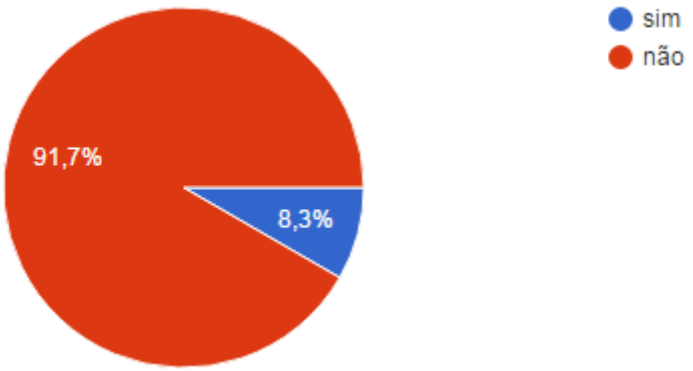
Fonte: Elaborado pela autora.

6.5.1.1 Categoria – Conhecimento sobre os domínios

Em relação ao conhecimento sobre os domínios da IC, apenas 8,3% conhece os domínios, no grupo A2, de acordo com a figura 36, sendo uma porcentagem bem pequena em relação ao grupo A1, no qual 100% conhecem. Isso pode ser explicado

pelo fato dos alunos do grupo A1 pertencerem ao curso de mestrado em Indústria Criativa.

Figura 36 - Conhecimento sobre os domínios – grupo A2



Fonte: Elaborado pela autora.

O fato de 91,7% do grupo A2, demonstrar que não conhece os domínios, pode apontar para a possibilidade de não conhecerem com esta denominação “domínios”. Pois, alguns domínios já fazem parte do cotidiano de sala de aula, como vídeos e teatro. De acordo com Parry (2012), alguns domínios já existem há muitos anos historicamente, bem como, o teatro ou o jogo.

6.5.1.2 Categoria – Mediação

Esta categoria representa a mediação da pesquisadora, quanto a explicação e diálogo proposto para a apresentação do método, segundo perguntas unificadas 2 e 3. Por unanimidade, os dois grupos de alunos, sentiram-se muitos satisfeitos. Parry (2012) e Costa (2016), abordam que no processo de ensino e aprendizagem não se necessita de muito material, mas de boa vontade dos professores. Alguns alunos do grupo A1, em depoimento, reafirmaram esta ideia ao explicitarem no final da apresentação que *“para uma aula diferente, às vezes se pensa que são necessários vários aparatos, inclusive tecnológicos para uma aula lúdica, mas a gente viu aqui que nem sempre é necessário”.* Um respondente do grupo A1 ainda afirmou *“explanação muito clara e objetiva, - suporte lúdico muito bom, parabéns!! De uma forma geral a condução da aula foi dinâmica, na medida certa.”*

Em relação à metodologia, os alunos do grupo A2 afirmaram que foi *“excelente a metodologia para explicar os domínios, pois relaciona com o que já é de conhecimento comum a todos os participantes”, “apresenta domínio e conhecimento para explicar”, “de forma didática, envolveu o uso de diferentes metodologias de ensino visando uma melhor assimilação do conteúdo. Em resumo: exemplificou na prática toda a teoria abordada. AMEI!”, “ótima metodologia!”.*

Como destacado anteriormente, a forma de ministrar a aula pode corresponder muito às experiências passadas somadas as características pessoais, que poderão resultar ou não no sucesso pedagógico do professor (FURLANI, 1990; MORIN, 2006). A figura 37 apresenta a foto da mediadora no processo em um momento com os alunos, apresentando o método.

Figura 37 - Apresentação para os alunos

Fonte: Acervo pessoal

Sabe-se de pesquisas em que se trabalham nas formações de professores, elementos como a música ou a dança, mas que sobretudo a arte é um dos caminhos para fortalecer a aprendizagem ativa. Desta maneira, reforça Imbernón (2012), a atualização docente implica em superar os velhos esquemas tradicionais de aula (ROVER; CARVALHO, 2006; UNESCO, 2013; MINELLO, 2006).

Nas observações do grupo A1, percebeu-se que um (a) aluno (a) não se sentiu a vontade com a questão do lúdico, conforme se demonstra em um dos depoimentos *“deve-se considerar que nem todas as pessoas gostam de competir e da ludicidade”.* Desta forma, percebeu-se durante as observações, que somente um (a) aluno (a), apresentou certo desconforto com as brincadeiras, pois aparentemente

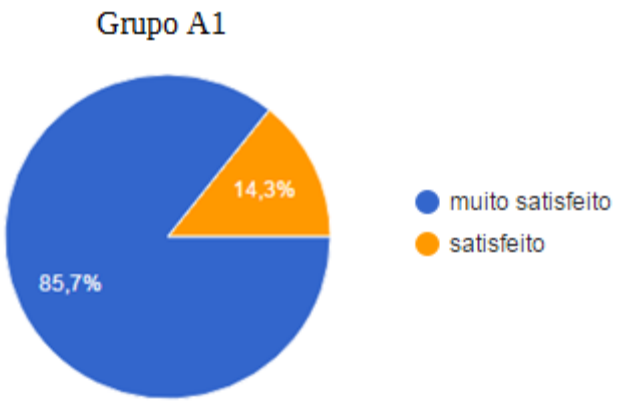
mostrou-se cansado (a) e não quis responder todo o questionário no final. Compreende-se assim, que no espaço de sala de aula, as ações do professor nem sempre corresponderão à linearidade da interação, mas deve-se estar preparado pra situações adversas, pois nem sempre é possível agradar a todos. Imbernón (2012) e Sanches (2011) explicam que a falta de participação dos alunos pode estar motivada pela cultura acadêmica, falta de motivação, entre outros.

Da mesma forma, outra observação foi trazida pelos alunos no grupo A2 *"eu sugiro que faça parte da aula um ou mais exemplos reais de respostas dadas para as quatro perguntas do Método Mutante. Exemplo - aula de física, tema gerador: Movimento Retilíneo Uniforme, dar exemplos de respostas para as quatro perguntas".* Vale destacar que na formação de professores, os exemplos foram dados para que os professores pudessem trabalhar na parte prática o método.

6.5.1.3 Categoria – Aprendizagem

As respostas do grupo A1, demonstrados na figura 38, refletem que 85,7% sentiram-se muito satisfeitos em relação aos conteúdos apresentados, enquanto todos do grupo A2 sentiram-se muito satisfeitos. Esta diferença pode ser explicada pelo fato de no grupo A1, um ou mais respondentes não sentirem que o "lúdico" seja algo aceito por todos, como foi mostrado anteriormente e observado.

Figura 38 - Satisfação grupo A1



Fonte: Elaborado pela autora.

Embora Repenning (2014) e Souza et al. (2015) afirmem que o lúdico pode tornar as aulas mais interessantes, Azevedo, Josgrilberg e Lima (2012) alertam que o professor deve reconhecer as proporções para o uso do lúdico em sala de aula, para que se tenha bons resultados.

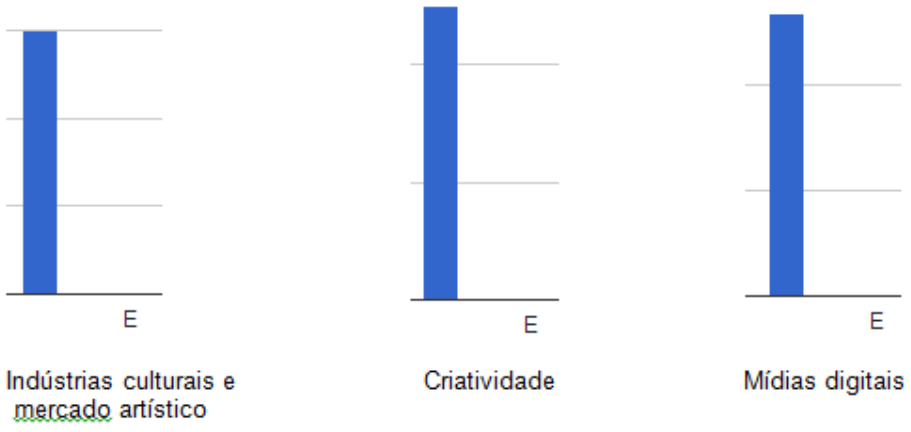
6.5.1.4 Categoria – Domínio Preferido

Para o grupo A1, na maioria das unidades curriculares aparece o domínio **E** como destaque. No grupo A2, a preferência de domínio para ser utilizado em sala de aula também é o domínio **E**, igualmente, como mostram as figuras 39, 40, 41, e 42. Desta forma, constata-se a preferência pelo domínio E, sob a visão dos alunos.

Figura 39 - Disciplinas do grupo A1 (a)

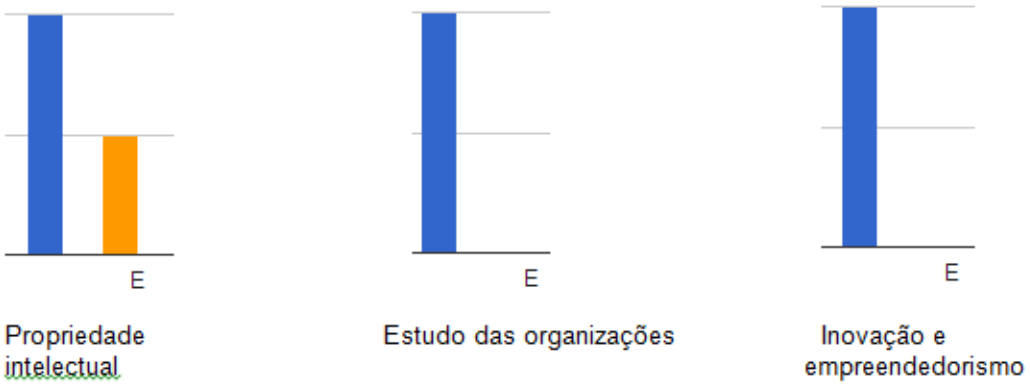
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 40 - Disciplinas de do grupo A1 (b)



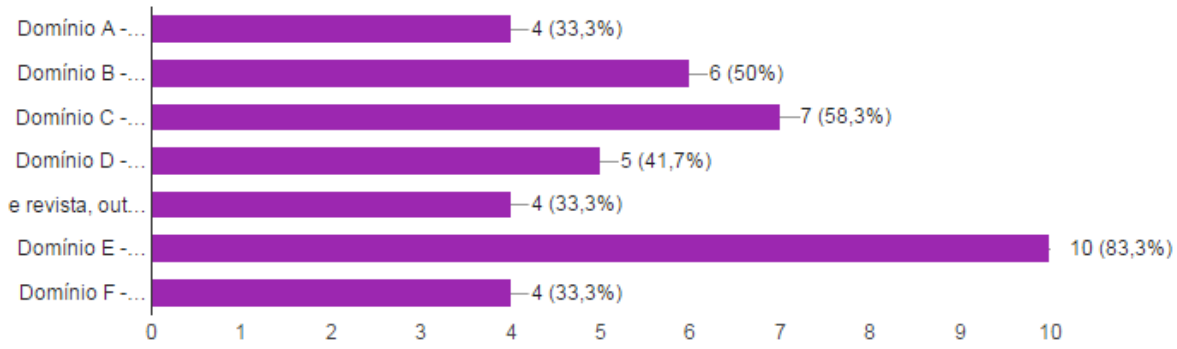
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 41 - Disciplinas do grupo A1 (c)



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 42 - Domínio preferido dos alunos do grupo A2



Fonte: Elaborado pela autora.

O domínio **E** é composto por **Mídias audiovisuais e interativas, filmes e vídeo, TV e rádio, internet, vídeo *games*** (também transmissões em tempo real, via internet).

Segundo depoimentos do grupo A2, o domínio **E** foi escolhido *"em decorrência do atual status de imersão da sociedade neste meio digital, sem deixar de apontar para os demais", "pela proximidade natural com a área cursada (Ciência da Computação)".* Estes depoimentos ilustram a proximidade com o meio digital, além do contexto do século XXI, pautado pela internet, com inúmeras possibilidades, sendo o celular, inclusive, um dos meios mais fáceis de acesso (PARRY, 2012). Outro respondente afirmou *"mídias audiovisuais e interativas são meios que permitem a implementação prática do que foi aprendido"*. Para saber utilizar as mídias é importante entender os conceitos a serem utilizados e recursos que possibilitarão a aprendizagem (OLIVEIRA, 1997; VALENTE; MAZZONE;

BARANAUSKAS, 2007) *“Acredito que toda e qualquer forma de ensino que se mostre diferente da forma sistemática seguida por muitos professores, possa ser de grande valia para os alunos, por fazer com que os mesmos participem ativamente das atividades propostas em aula”.*

Este depoimento traz a tona a ideia do uso de jogos em sala de aula, pois como afirmou Parry (2012), os jogos são capazes de criar níveis de interação e envolvimento, além de experiências preciosas, inclusive na educação. Nos jogos o desafio intelectual pode ser maior, e por esta razão está sendo utilizado como complemento em sala de aula, ou até servindo de substituto de livros didáticos. Percebe-se que os alunos buscam uma aprendizagem que se mostre diferente, e o diferente pode estar ligado a um ensino mais criativo. *“Acredito que todos os domínios da IC podem ser utilizados em sala de aula”, “acredito que para uma aprendizagem significativa são necessários todos os domínios”, “todos os domínios podem ser incorporados ao ensino em sala de aula. Resultando em conteúdos completos, de fácil acesso aos alunos e que lhes deixariam mais interessados no tema apresentado”, “o desenvolvimento do que foi aprendido deve ser aplicado em uma atividade prática”, “o uso de Quiz, música e fotografia ajudam na compreensão dos conhecimentos e permitem associações mais significantes para o aluno. Creio que trabalhos manuais envolvendo os conceitos também possam auxiliar no processo de aprendizagem”.*

Considerando que todos os domínios podem ser utilizados, a imaginação é que permitirá que as ideias floresçam, seja com imagem ou som, em diferentes contextos, no qual a aprendizagem está ao alcance de todos (PACHECO, 2009). Parry (2012) afirmou que os domínios da Indústria Criativa possuem uma linguagem que poderá ser desenvolvida para expressar emoções, abrindo oportunidades para uma nova forma de aprendizagem. É possível que esta experiência remeta os alunos a uma experiência parecida de fato, como acontece nos jogos de RPG. Este processo tem a ver com a sinestesia, por ser possível realizar conexões cerebrais, nos quais as narrativas estimulam a imaginação, a partir de conexões que o cérebro realiza. As conexões criadas através do cérebro são chamadas de *storytelling*, cuja identificação vivida por um personagem, impulsiona o indivíduo para um engajamento na história narrada (PARRY, 2012; GOLDBERG, 2015; CAPELA; BRAVIN, 2012; UNESCO, 2013).

6.5.2 Comparativo entre as respostas dos professores e alunos

Este comparativo também seguiu o mesmo planejamento de análise já explicado. Os participantes da formação docente possuem na maioria, idade entre 41 a 50 anos e 51 a 60 anos igualmente, enquanto os dois grupos de alunos possuem idade entre 20 a 30 anos. Além disso, em ambos os grupos, o gênero masculino predomina.

É possível notar que ambos, professores e alunos, nasceram no século XX, no qual se tinha uma dinâmica de mercado diferente, com exigências de habilidades, diferentes do que se busca, principalmente no que diz respeito a qualidade de vida no trabalho, e bem-estar, relacionado ao "fazer o que gosta". Conforme Howkins (2013) e Newbigin (2010), no século XXI, a economia se desdobra rumo a necessidade de bem-estar e satisfação pessoal, onde a economia valoriza a criatividade e o conhecimento.

Se for comparada a diferença de idade, entre os professores com idade a partir de 41 anos, com o grupo de alunos de idade acima de 20 anos, percebe-se que 20 anos é o que praticamente distancia o grupo de alunos do grupo de professores. Pode-se afirmar que em 20 anos, alguns elementos continuam presentes, como o vídeo, o jogo, a TV, o teatro, assim como tantos outros domínios, mas, "repaginados". Conforme Parry (2012, p. 310) a influência destes domínios "*representa uma nova e radical forma de comunicação, e podem desempenhar um grande e positivo papel na educação, além de proporcionar entretenimento e promover a coesão social*".

Estes elementos culturais podem ser interpretados de muitas formas, quando utilizados em sala de aula, tudo dependerá de como utilizá-lo. Por isso, muitas vezes, os professores não sabem como utilizar outros domínios e acabam por "cair na mesmice". Como dizia Campbell (1990), o que é imperfeito é interessante por si só, então porque não utilizar no ambiente educacional, outros domínios além daqueles que os docentes já estão acostumados?

6.5.2.1 Categoria – Conhecimento sobre os domínios

No que se refere ao conhecimento sobre os domínios da IC, no grupo A1, 100% dos respondentes conheciam, devido ao fato de serem alunos do Mestrado e

Indústria Criativa. Apenas 8,3% conhecem os domínios no grupo A2, sendo uma porcentagem bem pequena. No caso dos docentes, a maioria, que correspondeu a 77,8%, também desconhecia. Neste caso, igualmente para alunos e professores, infere-se que já deviam conhecer os domínios da IC, mas não com esta denominação.

Sabe-se que o termo, embora tenha nascido na década de 90, ainda é pouco difundido, mas a criatividade é ponto de partida para qualquer produto, processo ou modelo de negócio dentro da Economia Criativa. A partir da criatividade vários contextos se remontam, e um deles é o da educação (SEMENSATO, 2013; UNESCO, 2010; 2013; HOWKINS, 2013; NEWBIGIN, 2010)

6.5.2.2 Categoria – Mediação

Em ambos os grupos, alunos e professores, demonstraram estar muito satisfeitos com a mediação, o que correspondeu a 100%. Assim, através deste resultado, analisa-se que as propostas pedagógicas podem sim serem lúdicas, a fim de complementar a construção do conhecimento, no qual o sujeito pode aprender em um espaço de diálogo e, ao mesmo tempo, de forma lúdica.

Corroborando a ideia de Imbernón (2012), Santarosa, Conforto e Scheneider (2014) ao desenvolver uma capacitação, como ocorreu com os docentes, é fundamental pensar em desenvolver novas habilidades com o desafio de formar diferentes perfis de professores.

A ideia de usar domínios para a apresentação de conteúdo se concretizou ao trabalhar os conceitos por meio de imagens, vídeos, música e brincadeiras, de forma que se entende qual será o efeito destes elementos no indivíduo (OLIVEIRA; ALENCAR, 2012). Como confirma um dos depoimentos dos alunos *“ao meu ver o trabalho está fácil de se entender, sua apresentação é interessante, acredito que seria muito bom se os educadores tivessem acesso à ele, para que pudessem expandir suas ideias dentro da sala de aula”, “ótimo trabalho, proposta interessante e atual! Parabéns!”.*

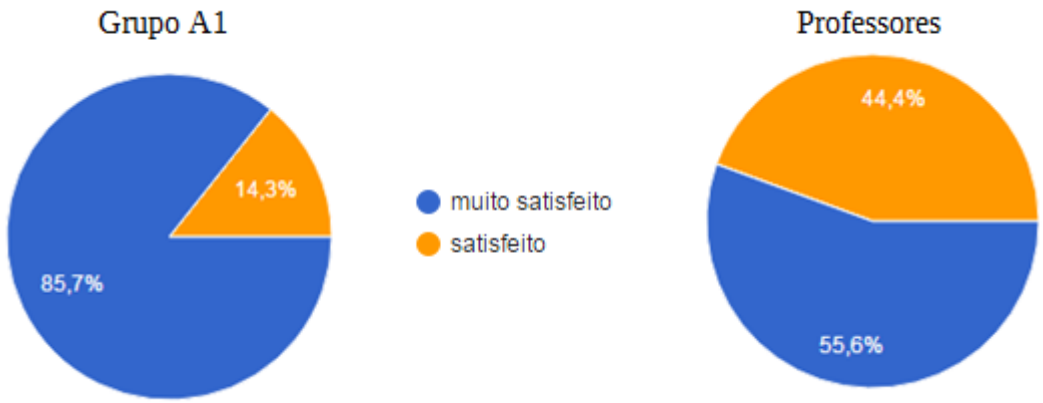
O depoimento a seguir foi de um (a) professor (a) inserido (a) no grupo A2, *“devo ressaltar a iniciativa inovadora e com grande potencial no ensino de novas metodologias de ensino aos docentes, pois será a partir desta que nós professores poderemos nos reinventar*”.

Uma sugestão do grupo A2 traz, *"que faça parte da aula um ou mais exemplos reais de respostas dadas para as quatro perguntas do Método Mutante. Exemplo - aula de física, tema gerador: Movimento Retilíneo Uniforme, dar exemplos de respostas para as quatro pergunta".* Muito pertinente esta observação, embora na formação de professores exemplos tenham sido dados, faltou explorar exemplos na apresentação do método aos alunos. Isso demonstra, em parte, o interesse dos alunos sobre o uso dos domínios e como gostariam de ver a forma do professor utilizar o método para incorporar os domínios. Bem possível também, que esta observação tenha vindo de um dos professores que estavam no grupo A2. Por um interesse relevante, conhecer mais sobre os domínios, o método na prática, pois a apresentação do método pode ter feito mais sentido para o professor que estava ali, do que para um aluno.

6.5.2.3 Categoria – Aprendizagem

As respostas do grupo A1 refletem que 85,7% sentiram-se muito satisfeitos em relação aos conteúdos apresentados, enquanto todos do grupo A2 sentiram-se muito satisfeitos. Os professores, se comparados aos alunos do grupo A1, sentiram-se menos satisfeitos em relação aos conteúdos, de acordo com o que é apresentado na figura 43.

Figura 43 - Comparativo entre Grupo A1 e professores



Fonte: Elaborado pela autora.

Na avaliação da mesma categoria, sob o ponto de vista dos professores, o motivo explícito que pode ter sido um limitador, foi o “tempo”, mas para os alunos não ficou evidenciado qual seria o motivo do alto percentual. Em ambos os grupos, de alunos e professores, a aplicação de conteúdos foi baseado nos conhecimentos prévios, levando em conta o ambiente que estavam inseridos, para que fizesse sentido, a partir do que foi estruturado.

Ao mesmo tempo, os conteúdos podem ter feito mais sentido para o grupo A1, por serem alunos da Indústria Criativa, e não tanto para os professores, por ser um assunto relativamente novo. Já eram conhecidos, mas não explorados como domínios da Indústria Criativa.

Além disso, a base teórica apresentada tem como referência uma abordagem construtivista, por estar focado na construção da aprendizagem em um ambiente interativo e atrativo. De qualquer forma, ambos os professores e alunos saíram satisfeitos com os conteúdos, pois se mostraram abertos ao aprendizado, ao contrário de um (a) aluno (a) do grupo A1, que explicitou não estar confortável com o que foi apresentado.

6.5.2.4 Categoria – Domínio Preferido

Percebeu-se que em ambos os grupos, de alunos e professores, a preferência está focada no domínio **E - Mídias audiovisuais e interativas, filmes e vídeo, TV e rádio, internet, vídeo *games*** (também transmissões em tempo real, via internet).

Embora alguns professores possam ter mais afinidade com um ou outro domínio, existem questões que permeiam o fazer docente. Por comodidade, o professor pode apresentar em sala de aula o que já é de costume, mas não significa que seja falta de interesse em utilizar outros domínios. A falta de tempo, conhecimento ou habilidade, também pode interferir na utilização de novos domínios em sala de aula. Mas algumas vezes, a paixão pela docência, permite esgotar esforços em prol de resultados efetivos em sala de aula, no qual imaginação e inspiração tomam conta do planejamento da aula (NICOLAU, 1994; ALVES, 2005; IMBERNÓN, 2012).

Em relação ao uso dos domínios, quanto mais combinações entre diferentes mídias e materiais, mais ricas se tornarão estas associações, que podem

representar a pedagogia cultural, com práticas que se aproximam da Indústria Criativa (COSTA; SILVEIRA; SOMMER, 2003). Neste sentido, como afirmou o site APP Prova ([201-]b), Ferreira, Meireles e Gonçalves (2016), o professor inserido no contexto da educação 3.0, deve agora desenvolver novas competências, para que cada vez mais os alunos se interessem pela construção do seu conhecimento, sendo protagonistas do seu processo de ensino e aprendizagem, e os professores, mediadores (APP PROVA, [201-]b; FERREIRA; MEIRELES; GONÇALVES, 2016). Os professores, ao criarem estratégias de aprendizagem relevantes, utilizando elementos culturais, contribuem para atitudes mais criativas e significativas em sala de aula (DUAILIBI; SIMONSEN JR., 2009; IMBERNÓN, 2012).

6.6 RESUMO DO CAPÍTULO

Para propor a formação, um questionário inicialmente foi enviado aos professores a fim de sondar o perfil docente na instituição. Assim, evidenciou-se um perfil ciente de como deve atuar em sala de aula, em um processo de ensino e aprendizagem mais focado no aluno.

As respostas sobre as exigências na formação docente trouxeram subsídios para uma proposta de formação mais criativa. "*A atualização metodológica*" conforme citado por um dos respondentes, reafirmou o caminho pedagógico que foi seguido na formação docente, contribuindo significativamente na concepção dos conceitos, que seriam trabalhados.

O método desenvolvido para incorporar os domínios da IC foi apresentado por completo, no decorrer da pesquisa-ação e, posteriormente, aplicado com professores da instituição Delta. Em seguida, para enriquecer os dados, o método foi apresentado aos alunos de outra instituição.

A prática docente para incorporar os domínios da IC a partir de um método, foi composta por dois encontros, de acordo com o planejamento, o primeiro teórico e o segundo prático. Foi utilizada uma ideia de abordagem construtivista e criativa, em um espaço que foi preparado especialmente para esta formação. No primeiro encontro, se apresentou o percurso percorrido para chegar ao método e no final este foi apresentado, denominado método Mutante, nome inspirado nos super-heróis.

Na etapa de aplicação com os professores, todos se mostraram motivados, embora um grupo, na parte prática, tenha demonstrado perca de tempo com alguns

detalhes, além de não ter se preparado com antecedência, conforme orientação dada aos dois grupos.

A etapa de análise e avaliação foi composta por dois momentos, um com os professores, conforme proposto para este trabalho e outro momento com mais dois grupos de alunos, a fim de enriquecer o trabalho, pela ótica de quem aprende com os domínios. Com os alunos, procedeu-se apenas com a apresentação do método, sob os mesmos moldes que foi feito com os professores no primeiro encontro.

Conforme dados compilados avaliou-se, de forma geral, segundo análise com os professores, que é possível incorporar os domínios da Indústria Criativa na prática docente. Para incorporar os domínios utilizando o método, a maioria dos alunos e professores demonstraram estarem satisfeitos.

Em termos de mediação, foi unânime a satisfação. Com relação à aprendizagem, os dois grupos de alunos apontaram estar muito satisfeitos. Já os professores, em relação à aprendizagem, apontaram estarem satisfeitos. Um dos fatores que pode ser considerado um limitante, foi o tempo, principalmente em relação a apresentação de conteúdo. Os professores, em sua maioria, preferem o estilo da formação que foi aplicada. O que demonstra que independente de formato, eles gostariam que fosse diferente do que ocorre hoje na instituição Delta. Sobre o domínio mais utilizado pelos professores e o preferido pelos alunos, o domínio **E,** foi o que teve maior representatividade.

No decorrer deste capítulo, os seguintes objetivos específicos foram atendidos:

a) desenvolver uma formação de professores;

b) validar o método proposto para a incorporação de domínios da Indústria Criativa na formação de professores desenvolvida;

Através do uso do método é possível incorporar os domínios da IC, estes acabam por despertar a atenção dos professores, sendo permitido aprender e ensinar criativamente.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados obtidos na atual pesquisa demonstram que os professores valorizam a atualização pedagógica, principalmente para melhorar seu desempenho em sala de aula. Com o questionário aplicado para conhecer o perfil, em 2015, os professores trouxeram, em suas respostas, inquietações e informações talvez desconhecidas pelo grupo pedagógico da instituição. Em um fórum de educação em 2016, no qual participei, apresentei este trabalho, que na época estava em desenvolvimento para Jose Manuel Moran, que inclusive faz parte do aporte teórico, e o próprio ressaltou que as ideias que eu tinha eram ótimas, mas que eu teria que considerar o que os professores querem ou acham. Diante disso, a minha preocupação se voltou com foco para este questionário inicial, que concedeu subsídios a preparar a formação, mas que fosse acima de tudo “criativa”. Pois a maioria dos professores havia destacado a importância da criatividade em sala de aula. Outro dado coletado nesta pesquisa foi o interesse em aprender como utilizar as tecnologias em sala de aula, surgindo, desta forma, mais uma ideia de formação.

Este trabalho teve várias etapas, como este questionário inicial, depois a criação do método, a formação ou capacitação, principalmente como seria trabalhada cada apresentação de conteúdo, até a parte prática. Não se pretendeu em nenhum momento ensinar os professores a dar sua aula, mas o objetivo era somente de propor um método, que os auxiliassem e facilitassem colocar suas ideias em prática. Muitas vezes se tem ideias maravilhosas, mas então surge a dúvida, de como operacionaliza-las. A pesquisa também possibilitou que se conhecessem como os docentes trabalham em equipes, além de outras observações, que talvez em outro momento possam ser verificados. Os professores da instituição Delta, além de expressarem interesse em aprender novas formas de atuação em sala de aula, também sentiram interesse em aprender com professores de diferentes níveis, professores de graduação, ou professores de curso técnico e até de gastronomia. O gosto pela interdisciplinaridade está fortemente arraigado nos professores, e isso foi perceptível nos quais as diferenças de saberes foram somadas, no momento de debate nos grupos. Mas na parte prática, não houve o olhar particular de suas especialidades pra realizar a aula, embora um grupo tenha dito que chegou a pensar, mas não sabia como fazer. Ao mesmo tempo, o PPP da

instituição Delta, busca que seus professores trabalhem metodologicamente desta forma, como em projeto.

Em 2015, a instituição foi palco de uma das formações docentes, dirigido para o modelo do PPP. Aconteceu em um dia inteiro e percebeu-se que os professores se apropriarem em partes deste novo formato de trabalho. Se esta formação que aconteceu em 2015 for analisada, recorrendo a experiência vivida neste trabalho, é possível mostrar alguns pontos de melhoria, em relação a futuras formações de professores, seja em conformidade ou não, ao modelo pedagógico da instituição. Primeiro o tempo e a falta de habilidade para trabalhos interdisciplinares, por parte dos participantes, foram alguns dos limitantes percebidos tanto na formação de 2015, como na prática, neste estudo.

Neste sentido, as formações necessitam ser “contínuas”, não podem ser cansativas, precisam de espaço de tempo entre um encontro e outro, mas este não pode ser muito longo. Quando o tempo entre uma formação e outra é muito prolongado, os professores podem ficar desmotivados. Conforme constatado neste estudo, as formações nos formatos que ocorrem hoje, na instituição, não são motivacionais o bastante, e isto pode ter despertado um interesse significativo, no formato proposto nesta pesquisa-ação. Como participante da pesquisa e mediadora, acredito que nenhum processo de transformação ou evolução e ocorra em apenas um encontro por ano ou um por semestre. O máximo que estes encontros podem despertar é um instante de reflexão, mas isto não comprovará que a mudança em sala de aula ocorrerá de fato. O ato de levar os professores para uma sala e despertar neles um pouco de motivação, não é tão representativo como parece. Será que depois ele agirá de outra forma? Posso afirmar que participei de uma “capacitação” docente?

Como visto também, durante a pesquisa-ação, e com os depoimentos, ensinar algo fora do que se está acostumado, exige trabalho, empenho, treino e principalmente planejamento. Os professores estão abertos à aprendizagem, conforme se demonstrou no levantamento de perfil docente e na análise e avaliação dos resultados com os professores. O que necessita ser feito são formações mais criativas, diferentes do que acontece hoje na instituição, pois o diferente é muito mais interessante, como se constatou aqui. Como docente o que se espera nas capacitações é exatamente isto, um ambiente criativo e uma forma de aprender mais colaborativa. Pode ser que as capacitações que ocorram hoje estejam

desatualizadas, no que diz respeito ao que o professor deseja ver, aprender e o que a instituição pretende.

Para preparar a formação de professores para este trabalho, pensou-se que o tempo seria um limitante, para o encontro físico deles e disponibilidade de horários. Por isso, planejou-se duas semanas de intervalo, entre um encontro e outro. Detalhes como ambiente, como e o que fazer, pautou todo o planejamento, além do preparo da mediadora. Por isso acredita-se que os 100% de aprovação em relação à mediação foi fruto destes cuidados. Ressalta-se aqui outro ponto relevante, a mediação dos encontros. Se for levado em conta que tanto com alunos quanto com professores, a mediação da pesquisa foi excelente, também se podem considerar alguns pontos baseados no que foi executado e na personalidade da própria pesquisadora. Como docente, costumo planejar as aulas e sempre me preocupando em utilizar domínios da IC, já apresentados neste trabalho, além de usufruir de estratégias lúdicas que agradem a maioria. Acredito que é possível ensinar de uma forma diferente, ao mesmo tempo, sabe-se que nem todos os professores são iguais, e alguns têm mais facilidades do que outros, o que me faz refletir seguramente, que se o desejo institucional for melhorar a prática docente, os mediadores das formações, devem fazer com que os professores saiam da zona de conforto. Se o professor participar de uma experiência lúdica, consequentemente o aprendizado terá tido efeito, e logo, o professor também reproduzirá o que aprendeu e viu.

Neste trabalho as abordagens em Indústria Criativa trouxeram a tona a criatividade, e que ao longo do processo passou por meandros como da educação criativa, aprendizagem e mediação, cumprindo com um dos objetivos específicos, que era buscar o aporte teórico referente a educação criativa. A criatividade é uma das competências fundamentais, portanto, os professores precisam ensinar criativamente, para formar profissionais para as tendências de mercado, para que tenham a capacidade criativa de lidar com contextos de trabalho, dos mais variados. Essa nova postura, pode estar associada a pedagogia cultural, pelo fato de ser possível ensinar usando elementos culturais, que já fazem parte do cotidiano de muitas pessoas, eles são os domínios da Indústria Criativa, conhecido por poucos com esta denominação. Portanto, os objetivos específicos de buscar aporte teórico sobre Indústria Criativa, os seus respectivos domínios, bem como sua incorporação

para compor o método, foram atingidos. Além disso, para ensinar criativamente, o método Mutante pode servir de apoio nas formações ou capacitações.

Conforme visto, alguns domínios já são usados em sala de aula, talvez pela familiaridade, como o domínio **E**, mas a gama de domínios é extensa, para tanto, poderiam ser realizadas formações a fim de que os professores ampliassem a sua atuação em sala de aula, aprendendo sobre todos os domínios. A possibilidade de ensinar criativamente e utilizar os domínios devem ser executados por um professor que já tenha o lúdico incorporado no seu fazer pedagógico, pois conforme constatado, o professor ao participar de uma capacitação também busca inspiração naquele mediador, que mostra suas habilidades frente ao grupo. Como mediadora, senti-me a vontade para realizar a formação, pois o lúdico já está incorporado em minhas aulas. Inicialmente fiz uma apresentação em *Power Point*, mas logo percebi que não poderia repassar uma ideia sem que eles sentissem na prática, o que estava sendo mostrado. Desta forma, um desafio estava se pronunciando, para tanto, refiz meu processo de criação e a imaginação fluiu instantaneamente. Não poderiam entrar e sair da sala de aula, sem perceberem sentido naquilo que estava sendo apresentado, a ponto de se colocarem como meros aprendizes. Antes do primeiro encontro não achei que ficariam tão impactados, pois a ideia que prevalecia era que aqueles docentes tinham bem mais experiência do que eu, e independente do que fosse apresentado, não os tiraria do transe da normalidade. Estava enganada, então percebi que uma minoria continuava com métodos tradicionais e que o maior desafio, era trabalhar estes professores culturalmente, embora tivessem ficado impactados com o primeiro encontro.

Como citado anteriormente, alguns domínios já são utilizados com maior frequência, mas os docentes desejam aprender como utilizar diferentes tecnologias, conforme questionário inicial, além de orientações de como trabalhar uma quantidade muito grande de conteúdos. Uma ideia de um deles, o que reforça a aproximação com o método Mutante, diz respeito a criação de um banco de ideias, com exemplos de uso dos domínios, de livre acesso, *on line,* otimizando o tempo dos professores. Esta seria uma solução para que os professores tivessem a disposição muitas ideias de como utilizar os domínios, mas precisariam apenas de orientações em como usa-los na prática, quanto ao plano de aula e ambiente a ser preparado.

Quanto ao objetivo geral deste estudo, de propor um método para a incorporação de domínios da Indústria Criativa na prática docente, constatou-se que foi atingido, através do desenvolvimento do método e aplicação prática, permitindo que se obtivessem dados relevantes com base nos registros realizados. Observou-se, que neste processo, um plano de aula bem estruturado, com base nos conteúdos e no método, fez com que o caminho para incorporar os domínios fosse direcionado e facilitado.

O método Mutante compreende várias bases, que buscam auxiliar professores a incorporar os domínios da IC, a partir de um tema gerador. Além da base principal, dos domínios da IC, em que traz uma variedade de domínios a serem utilizados, a base de aprendizagem, deve estar conectada a motivação do professor no seu fazer em sala de aula, ao mesmo tempo que experimenta novas formas de ensinar. Buscar o aprendizado significativo, poderá ser um dos desafios docente, ao utilizar os domínios da IC. O ambiente de sala de aula deve ser um espaço propício, para aquilo que se pretende trabalhar, ele não precisa ser convencional, pode ser criativo e divertido. As estratégias lúdicas, como Gameficação, *Role-Playing, storytelling*, jogos, fogem do convencional, como apresentações em *Power Point*, no qual o professor apenas apresenta conteúdo. Nesta base lúdica, a construção do conhecimento acontece de forma diferente, e é perceptível tanto por alunos quanto por professores. Na abordagem da base curricular, o foco são as competências a serem desenvolvidas nos professores, corroborando com a ideia do PPP e PC da instituição Delta. O docente, ao pensar nas competências, automaticamente terá de pensar em como irá planejar-se, considerando que o objetivo da educação por competência é a aprendizagem. Os professores, ao trabalharem de forma interdisciplinar, a partir de um tema gerador, deverão articular quais competências serão desenvolvidas com os aprendizes.

Estas bases foram organizadas a partir do referencial teórico, estudos dos domínios, estudo do PPP e Plano de Curso, que estruturadas, resultaram na segunda parte do método, com as perguntas norteadoras. Assim, o método permitiu, na prática, a incorporação de domínios da Indústria Criativa. O método foi construído e validado por meio da formação docente, possibilitando o desenvolvimento da criatividade e materiais pedagógicos, criados pelos próprios professores. O esquema (Figura 44) ilustra na prática a utilização do método Mutante, pelo grupo SemNoção.

Esta estrutura está apresentada em tópicos, no plano de aula, conforme Apêndice G.

Figura 44 - Método na prática

Fonte: Elaborado pela autora.

A partir da aplicação do método para incorporar os domínios da IC, averiguou-se na formação, que os professores utilizaram algumas combinações de domínios, concluindo-se que possuem habilidade para utilizar tais domínios, embora possam ser os mais utilizados por eles. Pensar em propostas de capacitação utilizando o método, incorporando outros domínios, pode ser estimulado, pois conforme demonstrado, os professores mostraram-se interessados.

A ideia de apresentar o método aos alunos veio a somar no estudo, como forma de valorizar e também conhecer a opinião destes. Assim as respostas

coletadas, em relação a aprendizagem e conteúdo, mostraram que mais da metade dos professores e alunos, ficaram muito satisfeitos com o aprendizado gerado e conteúdo apresentado. Percebeu-se que ao apresentar o método aos alunos, o que mais gostaram, foi participar das atividades, o que facilita o aprendizado. Ministrar uma aula utilizando música ou jogo, por exemplo, foi tão interessante e talvez por este fator, os alunos tenham demonstrado curiosidade em aprender a partir de outros domínios. Como professora, normalmente trabalho o lúdico, pois penso no entusiasmo dos alunos, ao conhecerem os mais diversificados assuntos, no qual o professor tenha a sensibilidade de incorporar teatro, cinema, trabalhos manuais, revista e muito mais. Os alunos expressaram o desejo por conhecer como é aprender com os professores, a partir da incorporação de domínios da IC. Claramente, os alunos querem aprender de forma diferente. As aulas propostas aos alunos devem ser cada vez mais desafiantes, no sentido que ele também saia da zona de conforto, já que o mercado não dispõe de lugares para indivíduos que não se adaptam as mudanças. O que reforça mais ainda, formações mais criativas, que tenham mecanismos de funcionamento diferentes, como observado. As formações podem inspirar em novos modos de atuar, através de exemplos práticos e forma de didática inspiradora.

A pesquisa-ação tem como um dos parâmetros a transformação do processo, para tanto, pode-se concluir que houve um processo de mudança por meio da ação, nos quais os sujeitos da pesquisa, através de um método, aprenderam a incorporar os domínios da Indústria Criativa. Desta, forma pode-se concluir que os objetivos específicos de desenvolver uma formação de professores e validar o método proposto para a incorporação de domínios da IC na formação de professores, também foram cumpridos. Se como pesquisadora me encantei com a proposta planejada, imaginei então se fosse um daqueles professores, ficaria tão entusiasmada quanto os próprios participantes que demonstraram euforia. O que parece é que ninguém melhor do que o próprio docente da instituição, que vive e respira as conquistas e as tensões, para fazer com que seus próprios colegas compartilhem de desejos semelhantes aos seus, como aprender novas formas de ensinar. Ao convidar os professores para este momento de capacitação, alguns professores convidados disseram: “só vou se for você que irá ministrar”. Não se pode apontar certamente qual a causa das afirmações, mas pode-se afirmar que o desejo por verem outros profissionais à frente destas capacitações já emerge há

algum tempo, pois esta não era a primeira vez em que se ouvia esta frase. É normal que certas aflições surjam com o tempo, pois algumas preferências mudam gradativamente. Mas a ideia é justamente esta, que a partir deste trabalho, possa se refletir como as formações ocorrem hoje, e mudar consiste em colocar outros personagens a frente destas formações mais criativas, que seja então. Muda-se o ambiente, muda-se o mediador, muda-se o foco do que apresentar aos professores, muda a abordagem com eles, muda o formato das capacitações.

Os limitantes da pesquisa estavam no tempo que os professores tinham disponível para participar da formação, e conseguir que respondessem o questionário inicial sobre o perfil. O que pode explicar a falta de adesão na formação, também, é o fato de não serem pagos para participarem da formação. Neste sentido vale destacar que melhorar a prática em sala de aula, vai muito além do dinheiro pago, pois as trocas de ideias realizadas nas formações revigoram a prática. Ou seja, não se deve pensar que será um tempo gasto por estar lá, mas sim, pensar no que se pode aprender.

Como futuros trabalhos, sugere-se que sejam realizadas formações utilizando o método Mutante, para orientação dos professores de qualquer modalidade de ensino, superior ou técnico, entre outros, para a incorporação dos domínios da IC. Reforçando que realizem em equipes, utilizando o lúdico como jogos, segundo exemplos de Fardo (2013) e Marcon et al. (2015) ou em forma de projetos, com encontros contínuos. Neste sentido, os trabalhos tiveram grande contribuição, pois se mostrou através deles, que a sala de aula é um espaço de criação. Somente comprovaram que algumas estratégias como *storytelling* e Gameficação estão mais presentes do que se imagina.

Este tipo de pesquisa-ação poderá ser realizada em escolas públicas ou privadas, ou qualquer outro órgão, o que significa aplicar em qualquer instituição. Destaca-se que o método para ser viável na prática, requer inicialmente, planejamento, para que não perca a qualidade dos resultados. Quando se trabalha com grupos menores, melhor pode se preparar uma formação, de maneira que seja mais acolhedora, além do mediador poder controlar melhor as atividades.

Acredita-se que o pedagogo da instituição deva estar mais aberto à criatividade e os professores da própria instituição, possam participar deste processo de construção. Como apresentado na pesquisa, o trabalho interdisciplinar deve ser realizado com múltiplos olhares, de forma que o resultado seja colaborativo. Que se

entenda como e onde aplicar criatividade, pois desde o início do estudo, falou-se em criatividade, em incorporar domínios da Indústria Criativa, portanto, toda a formação deve repousar nela, do início ao fim.

Torna-se importante que as instituições de ensino apoiem as formações, trabalhando o comprometimento dos professores, suas habilidades, sem perder o objetivo maior da instituição em relação ao ensino. Espera-se que este estudo sirva de ponto de partida para novas possibilidades de trabalho, tanto em sala de aula, quanto para quem prepara ou pensa em desenvolver os docentes, já que este estudo permitiu vislumbrar resultados positivos. Pelos estudos nos últimos anos com a prática docente, criar um método para dar aula recai sobre uma frase, que ouvi a algum tempo de uma professora de escola pública, onde proferi uma palestra. Ela afirmou que “professor adora fórmula pronta”. Embora não concorde, porque a todo o momento as coisas mudam e, consequentemente, o professor precisa se adaptar, além de desacreditar em fórmulas prontas, o método criado provou-me o que não se esperava. Se o mundo ao redor mudar, o método também pode ser adaptado, colocando-se outras perguntas, ou até mesmo, trocando-as a partir da inspiração de outros super-heróis. Seja construindo outras bases, ou aprimorando o plano de aula, tudo incidirá em um método adaptado. Assim, o método Mutante é por si só “mutante”, e pode ser considerada uma fórmula quase pronta, que todo professor sonha, ou sonhou para dar aula. Não é pronta, pelo fato de ser adaptada, além de servir de apoio em qualquer oficina, formação, capacitação ou desenvolvimento de professores.

REFERÊNCIAS

ABBONDATI JUNIOR, Lucio; ABBONDATI, Lucia Vasconcellos. **Jogos e soluções interativas**: sua importância para o universo corporativo, a educação, a saúde e as relações interpessoais no século XXI. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2007.

ALMEIDA, Maria Isabel de. **Formação do professor do ensino superior**: desafios e políticas institucionais. São Paulo: Cortez, 2012.

ALMEIDA, Marlisa Bernardi de; PERON, Luciana Del Castanhel; DESIDÉRIO, Ricardo. Concepções de avaliação de professores e alunos da rede pública do Estado do Paraná. **Estudos em Avaliação Educacional**, São Paulo, v. 20, n. 44, 2009. Disponível em: <http://publicacoes.fcc.org.br/ojs/index.php/eae/article/view/2036>. Acesso em: 20 abr. 2015. DOI: http://dx.doi.org/10.18222/eae204420092036.

ALVES, Flora. **Gameficação**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo. São Paulo: DVS Editora, 2014. Disponível em: <http://www.saraiva.com.br/gamification-como-criar-experiencias-de-aprendizagem-engajadoras-um-guia-completo-8114828.html>. Acesso em: 20 abr. 2015.

ALVES, Rubem. **Estórias de quem gosta de ensinar**. Campinas: Papirus, 2005.

AMABILE, Teresa M. **Creativity in context**. Colorado: Westview Press, 1996.

APP PROVA. **Como ministrar aulas mais criativas para seus alunos**. [201-]a. Disponível em: <http://appprova.com.br/materiais/como-ministrar-aulas-mais-criativas/>. Acesso em: 25 mar. 2016.

_____. **Educação 3.0**: conhece ou já ouviu falar sobre esse novo modelo?. [201-]b. Disponível em: <http://materiais.appprova.com.br/ebook-educacao-3-0-conheca-o-novo-modelo>. Acesso em: 25 mar. 2016.

AZEVEDO, Adriana Barroso de; JOSGRILBERG, Fábio Botelho; LIMA, Francisco José Sousa (Org.). **Educação e tecnologia na Universidade**: concepções e práticas. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2012. v. 1.

BAKHSHI, Hasan; HARGREAVES, Ian; MATEOS-GARCIA, Juan. **A Manifesto for the Creative Economy**. London: NESTA, 2013.

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

BARRETO, Roberto Menna. **Criatividade no trabalho e na vida**. 3. ed. rev. São Paulo: Summus, 2009.

BARROSO NETO, Eduardo. **O que é artesanato**: primeiro módulo. Disponível em: <http://www.fbes.org.br/biblioteca22/artesanato_mod1.pdf>. Acesso em: 25 abr. 2016.

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

BERTONI, Cristopher Faoro; MOURA, Heloísa; SILVEIRA, André Luís Marques da. Educação para a economia criativa e sua relação com o design. In: SEMANA DE EXTENSÃO, PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO. 10., 2014. Porto Alegre. **Anais...** Porto alegre: Uniritter, 2014. Disponível em: <http://www.uniritter.edu.br/uploads/eventos/sepesq/x_sepesq/arquivos_trabalhos/2968/154/251.pdf>. Acesso em: 08 jun. 2016.

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

BOTECO ESCOLA. **Motivação e aprendizagem**. 2012. Disponível em: <https://jarbas.wordpress.com/2012/02/26/motivacao-e-aprendizagem/>. Acesso em: 11 jun. 2016.

BRASIL. Ministério da Cultura. **Plano da Secretaria da Economia Criativa**: políticas, diretrizes e ações: 2011 – 2014. Brasília, DF: Ministério da Cultura, 2012. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/documents/10913/636523/PLANO+DA+SECRETARIA+DA+ECONOMIA+CRIATIVA/81dd57b6-e43b-43ec-93cf-2a29be1dd071>. Acesso em: 16 out. 2015.

BRIDGSTOCK, Ruth S. Skills for creative industries graduate success. **Education and Training**, London, v. 53, n. 1, p. 9-26, 2011.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CAPELA, Fernanda de Oliveira; BRAVIN, Luana Santos. **Plano de negócios para empresa de gestão na economia criativa "LiMo"**. 2012. 56f. Projeto (Graduação em Engenharia de Produção) – Escola Politécnica da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio e Janeiro, 2012. Disponível em: <http://monografias.poli.ufrj.br/monografias/monopoli10005443.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2016.

CAPODAGLI, Bill; JACKSON, Lynn. **Nos bastidores da Pixar**: lições do playground corporativo mais criativo do mundo. São Paulo: Saraiva, 2010.

CARVALHO, Juliana Maria. **A educação para a economia criativa**. 2012. Disponível em: <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao/0328.html>. Acesso em: 18 jun. 2016.

CAVALCANTE, Meire. Formação Interdisciplinaridade: um avanço na educação. **Revista Nova Escola**, maio 2005. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/formacao/interdisciplinaridade-avanco-educacao-426153.shtml>. Acesso em: 15 jun. 2016.

CHEMELLO, Diego; MANFROI, Waldomiro Carlos; MACHADO, Carmen Lúcia Bezerra. O papel do preceptor no ensino médico e o modelo preceptoria em um minuto. **Rev. bras. educ. med.**, Rio de Janeiro, v. 33, n. 4, p. 664-669, dez. 2009. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbem/v33n4/v33n4a18.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2016. http://dx.doi.org/10.1590/S0100-55022009000400018.

COSTA, Alexandre. O teatro no processo ensino-aprendizagem. **RH Portal**, 2016. Disponível em: <http://www.rhportal.com.br/artigos-rh/o-teatro-no-processo-ensino-aprendizagem/>. Acesso em: 25 maio 2016.

COSTA, José Roberto Bittencourt et al. Active teaching-learning methodologies: medical students' views of problem-based learning. **Rev. bras. educ. med.**, Rio de Janeiro, v. 35, n. 1, p. 13-19, mar. 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbem/v35n1/a03v35n1.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2016. http://dx.doi.org/10.1590/S0100-55022011000100003.

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

COX, Sir George. **Cox Review of Creativity in Business**: Building on the UK's Strenghts. London: Crown, 2005.

CSIKSZENTMIHALYI, M. **Creativity**: flow and the psychology of discovery and invention. New York: Harper Perennial, 1997.

DEAQUINO, Carlos Tasso Eira. **Como aprender andragogia e as habilidades de aprendizagem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

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

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

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

FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO RIO DE JANEIRO (FIRJAN). **Mapeamento da indústria criativa no Brasil**. Rio de Janeiro, maio 2012. Disponível em: <http://www.firjan.org.br/economiacriativa>. Acesso em: 17 out. 2015.

_____. **Mapeamento da indústria criativa no Brasil**. Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: <http://publicacoes.firjan.org.br/economiacriativa/mapeamento2014/>. Acesso em: 16 out. 2015.

FERNANDES, Cleoni Maria Barboza; GRILLO, Marlene. **Educação superior**: travessias e atravessamentos. Canoas: Ed. ULBRA, 2001.

FERREIRA, Nali Rosa Silva; MEIRELES, Aline Vitoriano; GONÇALVES, Créssia Souza. Prática docente interdisciplinar e aprendizagem midiatizada. **Interdisciplinaridade, Revista do Grupo de Estudos e Pesquisa em Interdisciplinaridade**, São Paulo, n. 8, p. 10-24, 2016. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/interdisciplinaridade/article/view/27292>. Acesso em: 10 jun. 2016.

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa.** 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FLORIDA, Richard. **A ascensão da classe criativa e seu papel na transformação do trabalho, o lazer, da comunidade e do cotidiano**. Porto Alegre: L&PM, 2011.

FRANCO, Sérgio Roberto Kieling (Org.). **Informática na educação**: estudos interdisciplinares. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2004.

FURLANI, Luiza M.T. **Autoridade do professor**: meta, mito, ou nada disso? São Paulo: Cortez, 1990.

GANDRA, Alana. Número de trabalhadores da indústria criativa cresceu 90% na última década. **Agência Brasil**, Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: <http://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2014-12/total-de-trabalhadores-da-industria-criativa-cresce-90-na-ultima-decada>. Acesso em: 20 jan. 2016.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (Org.). **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>. Acesso em: 16 jun. 2016.

GOLDBERG, Cláudio. Sua empresa precisa treinar sua força de vendas? **RH Portal**, 2015. Disponível em: <http://www.rhportal.com.br/artigos-rh/sua-empresa-precisa-treinar-sua-fora-de-vendas/>. Acesso em: 16 jun. 2016.

GORI, Renata Machado de Assis. Observação participante e pesquisa-ação: aplicações na pesquisa e no contexto educacional. **Itinerarius Reflectionis**, Goiânia, v. 1, n. 2, p. 113-120, jan./jul. 2006. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/rir/article/view/20329/19142>. Acesso em: 16 jun. 2016. DOI: http://dx.doi.org/10.5216/rir.v1i2.197.

HOWKINS, John. **Economia criativa**: como ganhar dinheiro com ideias criativas. São Paulo: M.Books do Brasil, 2013.

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

IRWIN, William (Coord.) **Super-heróis e a filosofia**: verdade, justiça e o caminho socrático. São Paulo: Madras, 2009.

JORDÃO, Rosana dos Santos. A pesquisa-ação na formação inicial de professores: elementos para a reflexão. In: REUNIÃO ANUAL DA ANPED, 27., 2004, São Paulo. GT: Formação de Professores, São Paulo, n. 8, 2004. Disponível em: <http://27reuniao.anped.org.br/gt08/t0816.pdf>. Acesso em: 16 dez. 2016.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 3. ed. Campinas: Papirus, 2006.

LUBART, Todd. **Psicologia da criatividade**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

MACHADO, Vinicius; PINHEIRO, Nilcéia Aparecida Maciel. Investigando a metodologia dos problemas geradores de discussões: aplicações na disciplina de Física no ensino de Engenharia. **Ciênc. educ. (Bauru)**, Bauru, v. 16, n. 3, p. 525-542, 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ciedu/v16n3/v16n3a02.pdf>. Acesso em: 16 dez. 2016. http://dx.doi.org/10.1590/S1516-73132010000300002.

MARCON, Alan R. S. et al. Uma ferramenta para a aplicação de Gameficação com Storytelling no Ensino Superior. **Anais da Escola Regional de Informática da Sociedade Brasileira de Computação (SBC)**, Mato Grosso, v. 6, p. 211-213, 2015. Disponível em: <http://anaiserimt.ic.ufmt.br/index.php/erimt/article/view/8/60>. Acesso em: 11 jun. 2016.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa:** planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

MARTINEZ, Sylvia. Como construir um espaço maker inclusivo. **Porvir,** 20 maio 2015. Disponível em: <http://porvir.org/como-construir-um-espaco-maker-inclusivo/>. Acesso em: 11 jun. 2016.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MEZZARI, Adelina. O uso da Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) como reforço ao ensino presencial utilizando o ambiente de aprendizagem Moodle. **Rev. bras. educ. med.**, Rio de Janeiro, v. 35, n. 1, p. 114-121, jan./mar. 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbem/v35n1/a16v35n1.pdf>. Acesso em: 02 mar. 2016. http://dx.doi.org/10.1590/S0100-55022011000100016.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 2007.

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

MORAN, Jose Manuel. **Educação que desejamos**: novos desafios e como chegar lá. Campinas, SP: Papirus, 2007.

MOREIRA, M. A.; CABALLERO, M. C.; RODRIGUEZ, M. L. Aprendizagem significativa: um conceito subjacente. In: _____. (Org.). **Actas del Encuentro Internacional sobre el Aprendizaje Significativo**. Burgos, 1997. p. 19-44. Disponível em: <https://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigsubport.pdf>. Acesso em: 10 maio 2016.

MORIN, Edgar. **A cabeça bem-feita**: repensar a reforma, reformar o pensamento. 12. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2006.

NEWBIGIN, John. **A economia criativa**: um guia introdutório. Londres: British Council, 2010.

NICOLAU, Marcos. **Introdução à criatividade**. 2. ed. João Pessoa: Idéia, 1994.

NUÑEZ, I. B.; SANTOS, F. A. O professor e a formação docente: a criatividade e as crenças educativas onde estão? **Holos**, Natal, v. 28, n. 2, p. 148-165, 2012. Disponível em: <http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/797>. Acesso em: 14 jun. 2016. DOI: http://dx.doi.org/10.15628/holos.2012.797

OLIVEIRA, Adriana Pachêco de et al. Evaluation of a strategic practice demonstration method applied to endodontic laboratory classes. **Rev. odonto ciênc.**, Porto Alegre, v. 27, n. 2, p. 127-131, 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/roc/v27n2/06.pdf>. Acesso em: 16 dez. 2016. http://dx.doi.org/10.1590/S1980-65232012000200006.

OLIVEIRA, Eliana de et al. Análise de conteúdo e pesquisa na área da educação. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v.4, n.9, p. 11-27, maio/ago. 2003. Disponível em: <http://www2.pucpr.br/reol/pb/index.php/dialogo?dd1=637&dd99=view&dd98=pb>. Acesso em: 16 dez. 2016.

OLIVEIRA, Edileusa Borges Porto; ALENCAR, Eunice Maria Lima Soriano de. Importância da criatividade na escola e no trabalho docente segundo coordenadores pedagógicos. **Estudos de Psicologia**, Campinas, v. 29, n. 4, p. 541-552, 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-166X2012000400009>. Acesso em: 11 jun. 2016.

OLIVEIRA, Fernando Vicente de. **Capacidade de carga nas cidades históricas**. Campinas, SP: Papirus, 2003.

OLIVEIRA, Ramon de. **Informática educativa**: dos planos e discursos à sala de aula. Campinas: Papirus, 1997.

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

PAINEAN BUSTAMANTE, Óscar; ALIAGA PRIETO, Verónica; TORRES TORRES, Teresa. Aprendizaje basado en problemas: evaluación de una propuesta curricular para la formación inicial docente. **Estud. pedagóg.**, Valdivia , v. 38, n. 1, p. 161-180, 2012. Disponível em: <http://www.scielo.cl/pdf/estped/v38n1/art10.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2016. http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052012000100010.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. **Caos, complexidade e aquisição de segunda língua**. Disponível em: <http://www.veramenezes.com/caos.pdf>. Acesso em: 23 jun. 2016.

PARA SAIR da crise, indústrias criativas exigem menos investimento de capital do que outros negócios. **Época Negócios**, 02 dez. 2015. Disponível em: <http://epocanegocios.globo.com/Caminhos-para-o-futuro/noticia/2015/12/para-sair-da-crise-industrias-criativas-exigem-menos-investimento-de-capital-do-que-outros-negocios.html >. Acesso em: 25 abr. 2016.

PARRY, Roger. **Ascensão da mídia**: a história dos meios de comunicação de Gilgamesh ao Google. São Paulo: Elsevier, 2012.

PIMENTA, Selma Garrido; ALMEIDA, Maria Isabel de (Org.). **Pedagogia universitária**: caminhos para a formação de professores. São Paulo: Cortez, 2011.

PRADA, Luis Eduardo Alvarado; FREITAS, Thaís Campos; FREITAS, Cinara Aline. Formação continuada de professores: alguns conceitos, interesses, necessidades e propostas. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 10, n. 30, p. 367-387, maio/ago. 2010. Disponível em: <http://www2.pucpr.br/reol/pb/index.php/dialogo?dd1=3614&dd99=view&dd98=pb>. Acesso em: 23 jun. 2016.

PROCOPIUCK, Mario; FREDER, Schirlei Mari. Economia criativa: modelo federal brasileiro e importância das discussões frente a referenciais internacionais. **Revista Cadernos do Ceom**, Chapecó, v. 27, n. 40, p. 227-251, 2014. Disponível em: <https://bell.unochapeco.edu.br/revistas/index.php/rcc/article/viewFile/2319/1393>. Acesso em: 16 jun. 2016.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013. Disponível em: <http://www.monografiasetrabalhos.com.br/feevale-rs/>. Acesso em: 01 mar. 2016.

RAABE, André Luis A. et al. **Educação criativa**: multiplicando experiências para a aprendizagem. Recife: Pipa Comunicação, 2016. (Série professor criativo, IV).

REDE ARTESOL. **Um jogo para divertir e educar sobre a preservação do patrimônio cultural**. 2012. Disponível em: < http://artesol.org.br/2012/09/27/um-jogo-para-divertir-e-educar-sobre-a-preservacao-do-patrimonio-cultural/>. Acesso em: 18 jun. 2016.

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

REIS, Pedro. Observação de aulas e avaliação do desempenho docente. Lisboa: Ministério da Educação, 2011. Disponível em: <http://www.ccap.min-edu.pt/docs/Caderno_CCAP_2-Observacao.pdf>. Acesso em: 18 jun. 2016.

REPENNING, Sibele da Silva Lange. **O uso da criatividade na prática docente na percepção de professores na educação superior**. 2014. Trabalho de conclusão do curso (Pós-graduação em Gestão de Educação Corporativa) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2014.

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

RIOFRÍO PEREDO, Mónica; CHÁVEZ VILEMA, Myrian. **Nueva metodologia para la docência del dibujo en la carrera de Arquitectura de la FADA–PUCE com medios informáticos**. Quito: PPL Impresores, 2007.

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

SANCHES, Tatiana Amendola (Org.). **Estudos culturais**: uma abordagem prática. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

SANTAROSA, Lucila Maria Costi, CONFORTO, Débora; SCHENEIDER, Fernanda C. **Caderno Pedagógico 3**: curso de formação continuada de professores em tecnologias da informação e comunicação acessíveis. 3. ed. Porto Alegre: EVANGRAF, 2014. v. 3.

SANTOS, Alessandra dos; MARTINS, Beatriz Cintra; SANTOS, Nilton Bajlis dos. Novas mídias como arquitetura pedagógica: a experiência do NEXT/Fiocruz. In: SIMPÓSIO NACIONAL DA ABCIBER, 8., 2014. São Paulo. **Anais...** São Paulo: ESPM, 2014.

SANTOS, Jurandir dos. **Educação profissional & práticas de avaliação**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

SEMENSATO, Clarissa Alexandra Guajardo. Problematizações acerca do conceito “economia criativa” e da sua inserção na sociedade da informação. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL – POLÍTICAS CULTURAIS, 4., 2013. Rio de Janeiro. **Anais....** Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 2013. Disponível em: <http://culturadigital.br/politicaculturalcasaderuibarbosa/files/2013/11/Clarissa-Alexandra-Guajardo-Semensato.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2016.

SILVA, Emanuelle Kelly Ribeiro da. Design e artesanato: um diferencial cultural na indústria do consumo. **Actas de Diseño**, Buenos Aires, v. 4, n. 7, p. 167-174, jul. 2009. Disponível em: <http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=16&id_articulo=5887>. Acesso em: 25 abr. 2016.

SILVA, Marcelo Oliveira; VITÓRIA, Maria Inês Corte. Convívio entre professores em espaços multidisciplinares: um estudo com os professores de um Curso Superior de Tecnologia em Hotelaria. **Competência**, Porto Alegre, v.7, n.1, p. 49-62, jan./jun. 2014. Disponível em: <http://repositorio.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/8740/2/Convivio_entre_professores_em_espacos_multidisciplinares_Um_estudo_com_os_professores_de_um_Curso_Superior_de_Tecnologia_em_Hotelaria.pdf>. Acesso em: 25 abr. 2016.

SOUZA, Eder Rogério Souza et al. **O lúdico como ferramenta transformadora na prática docente no ensino superior**. 2015. Disponível em: <http://www.webartigos.com/_resources/files/_modules/article/article_130316_20150310223014858e.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2016.

SOUZA, Sonia Maria da Fonseca; GOMES, Vyvian França Souza; CARPI, Isabel Cristina Alfradique. Motivação/criatividade no processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa: um caminho para a aprendizagem significativa. In: ENCONTRO VIRTUAL DE DOCUMENTAÇÃO EM SOFTWARE LIVRE. 13., 2016; CONGRESSO INTERNACIONAL DE LINGUAGEM E TECNOLOGIA ONLINE. 10., 2016. Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2016. Disponível em: <http://evidosol.textolivre.org/papers/2016/upload/53.pdf>. Acesso em: 11 jul. 2016.

STERNBERG, Robert J. **Psicologia cognitiva**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

_____. **Wisdom, intelligence, and creativity synthesized**. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

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

TEIXEIRA, Adriano Canabarro; BRANDÃO, Edemilson Jorge Ramos. **Tecendo caminhos em informática na educação**. Passo Fundo: Editora da Universidade de Passo Fundo, 2006. v. 1.

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

UNESCO. **Relatório de economia criativa 2010**. 2010. Disponível em: <http://unctad.org/pt/docs/ditctab20103_pt.pdf>. Acesso em: 05 jul. 2016.

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

VALENTE, Carlos; MATTAR, João. **Second Life e Web 2.0 na educação**: o potencial revolucionário das novas tecnologias. São Paulo: Novatec, 2007.

VALENTE, José Armando; MAZZONE, Jaure; BARANAUSKAS, Maria Cecília C. (Org.). **Aprendizagem na era das tecnologias digitais**: conhecimento, trabalho na empresa e design de sistemas. São Paulo: Cortez, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **Obras escogidas V**. Madrid: Centro de Publicaciones Del MEC y Visor Distribuciones, 1997.

ZABALZA, Miguel A. **O ensino universitário**: seu cenário e seus protagonistas. Porto Alegre: Artmed, 2004.

APÊNDICE A – Questionário

O objetivo da pesquisa é subsidiar a área pedagógica, conhecendo o perfil docente, no sentido de cooperar para ações que contribuam para o desenvolvimento, na formação docente.
As informações são sigilosas e servirão para análise desta pesquisa.

Informações Iniciais:

1 - Há quanto tempo você é docente: ( ) menos de 1 ano ( ) de 1 ano a 2 anos ( ) de 2 anos a 5 ( ) mais de 5 anos
2- Sua idade corresponde a: ( ) de 20 a 30 anos ( ) de 30 a 40 anos ( ) de 40 a 50 anos ( ) acima de 50 anos
3 – Sexo ( )Fem ( ) Masc
4 – Nível de escolaridade:
Formado(a) em : _____ Iniciou em: _____ Término em: _____
Modalidade do curso: ( ) Presencial ( ) Semi-Presencial ( ) À Distância
Se pós-graduado, qual é sua titulação (especialização, mestrado ou doutorado)? _____
Qual curso? _____ Iniciou em: _____ Término em: _____
Modalidade do curso: ( ) Presencial ( ) Semi-Presencial ( ) À Distância
5 – Disciplinas lecionadas nesta instituição: _____
6- Qual (ais) disciplina(s) mais gostas de lecionar? _____
7– Você atua em ensino à distância? ( ) sim ( ) não **Se sim, há quanto tempo?** _____
Disciplinas lecionadas no ensino à distância: _____
Qual o ambiente virtual de aprendizagem que utilizas: ( ) Moodle ( ) Blackboard ( )outros ____
8 -Você leciona em outra Instituição de ensino? ( ) sim ( ) não
Disciplinas lecionadas em outra instituição: _____
9 - Você utiliza o computador com que frequência? ( ) Todos os dias( ) uma vez por semana ( ) algumas vezes
10. Como se sente em relação ao uso de tecnologias em sala de aula? _____
11. Você joga no computador, tablete ou celular? ( ) sim ( ) não Se sim, quais os Jogos?_____
12 – Assinale abaixo qual (is) ferramenta (s) tecnológica (s) costuma usar em aula com seus alunos:
( ) e-mail ( ) Google Pesquisas ( ) moodle ( ) celular ( ) Whats app ( ) Google Drive ( ) Se usa outra, cite qual:_____ ( ) nenhuma
13 - Que tipo de software educativo você considera ideal para a sua disciplina? _____
14 - Você já participou do desenvolvimento de algum material pedagógico mediado por tecnologia? Se sim, conte como foi a experiência. _____
15 - Você sabe o que são objetos de aprendizagem? ( ) sim ( ) não
16 - Você solicita a seus alunos que desenvolvam trabalhos que necessitem do computador ou celular? ( ) sim ( )não Se sim, dê exemplos: _____
17- Em sua opinião, o que é ruim no uso de tecnologias na educação?_____
18 - O que você considera um método ativo de aprendizagem? _____
19 - Na sua percepção, é possível o uso da criatividade em sala de aula? Se sim, como, se não, porquê?
20 - Que novas exigências na formação docente se fazem necessárias para atuar na docência da Educação Superior nesta instituição? Justifique_____

21 - Como você exerce a criatividade em sala de aula? Exemplifique: _____

22 – No ensino à distância, como você atua exercendo a criatividade? Porquê?_____

APÊNDICE B – Plano de aula

PLANO DE AULA	
TEMA	APRESENTAÇÃO DO MÉTODO PARA INCORPORAR OS DOMÍNIOS
DOMÍNIO (s)	FOTOS, MÚSICA, JOGOS, QUIS, PPT
APRENDIZAGEM A SER GERADA (Qual aprendizagem a ser gerada para a vida quotidiana dos alunos)	- utilizar um método em sala de aula que possibilite incorporar os domínios
COMPETÊNCIAS A SEREM DESENVOLVIDAS (a partir do aprendizado nos indivíduos)	- criatividade - resiliência - motivação para o aprendizado - trabalho em equipe
METODOLOGIA /ESTRATÉGIA (recursos ou meio lúdico)	- Jogo da memória - Música conhecida - *Storytelling*
DINÂMICA (como será realizada)	1 – Os professores buscaram em fotos, imagens, o conceito de Indústria Criativa 2 – Através de exemplos lúdicos, incorporando os domínios, se abordará sobre novas formas de dar aula 3 – Uma música já conhecida será trabalhada em sala de aula, para abordar a aprendizagem significativa 4 – Os domínios serão exemplificados como podem ser utilizados em sala de aula. Inclusive as abordagens que podem ser constituídas 5 – O método será apresentado e contextualizado
PREPARAÇÃO PARA AULA (material e outras providências)	- TNT para as mesas - imagens super-heróis -balões -tule - encomendar doces e café - reservar sala - mandar email e solicitar envio de retorno sobre participação - som - Datashow - durex - fita dupla face
AVALIAÇÃO	Observação
REFERÊNCIAS	Referencial teórico do estudo + experiência em sala de aula

APÊNDICE C – Plano de aula para a formação

DOMÍNIOS DA INDÚSTRIA CRIATIVA
FORMAÇÃO DE PROFESSORES

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

APÊNDICE D – Grade de observação

Questões	Grupo A	SemNoção
O domínio da IC foi incorporado?		
Como foi?		
Entusiasmo, colaboração, o gosto pela interdisciplinaridade, compromisso e criatividade, ficou explícito durante os encontros?		
O ambiente preparado foi capaz de promover a aprendizagem?		
Houve evidências de que os professores tenham aprendido a incorporar os domínios da IC? Quais?		
Foram identificadas algumas necessidades de formação?		
OBSERVAÇÕES		

APÊNDICE E – Questionário enviado via *Google Forms*

AVALIAÇÃO

"Incorporação dos domínios da Indústria Criativa na formação de professores"

Você está sendo convidado a realizar a avaliação do curso. Esta é muito importante, pois trará informações que podem aportar melhorias e ajustes no método proposto em minha dissertação de mestrado. Por favor, seja o mais realista possível, pois isso é peça fundamental para seguir meus estudos.

Idade:
( ) 20 a 30 anos
( ) 31 a 40 anos
( ) 41 a 50 anos
( ) 51 a 60 anos
Gênero: ( ) F ( ) M
Escolaridade:
( ) Graduação completa
( ) Especialização incompleta
( ) Especialização completa
( ) Mestrado incompleto
( ) Mestrado completo
( ) Doutorado incompleto
( ) Doutorado completo

Curso em que atua como professor:

1. Você já conhecia os domínios da Indústria Criativa (IC)
( ) Sim ( ) Não
Obs:
2. Foi possível incorporar os domínios da IC através do método apresentado no curso?
( ) Sim ( ) não
Obs:
3. Quanto ao uso do método para incorporar os domínios da IC na formação de professores, você sente-se:
( ) Muito Satisfeito ( ) pouco satisfeito ( ) satisfeito ( ) insatisfeito
Obs:
4. Em relação à mediação da pesquisadora durante todos os encontros você sentiu-se:
( ) Muito Satisfeito ( ) pouco satisfeito ( ) satisfeito ( ) insatisfeito
Obs:
5. Quanto aos conteúdos apresentados na formação, como base, você sente-se:
( ) Muito Satisfeito ( ) pouco satisfeito ( ) satisfeito ( ) insatisfeito
Obs:
6. Pensando nas formações de professores presenciais que acontecem atualmente na instituição, você preferiria que elas:
( ) Continuassem com o mesmo formato
( ) Que tivessem o formato proposto nesta pesquisa
Obs:

7. Dos domínios da IC, você se sente apto a usar quais dos domínios:
( ) Domínio A - Patrimônio Cultural e natural (museus. Locais arqueológicos e históricos, paisagens culturais e patrimônio natural)
( ) Domínio B - Apresentações artísticas e celebrações (artes performáticas, música, festivais, feiras e festas)
( ) Domínio C - Artes visuais e artesanais (belas artes, fotografia e trabalhos manuais)
( ) Domínio D - Livros e editoração (livros, jornal
e revista, outros materiais impressos, biblioteca (também virtual) e feiras de livros)
( ) Domínio E - Mídias audiovisuais e interativas (filmes e vídeo, TV e rádio, internet, vídeo games)
( ) Domínio F - Design e serviços criativos (design gráfico, design de interiores, serviços arquitetônicos e serviços de publicidade)
Justifique sua resposta:
8. Deixe aqui informações que julgares importante (críticas, sugestões, indicações, etc):

APÊNDICE F – Plano de aula do grupo A

Grupo A

PLANO DE AULA	
TEMA	A contribuição de um relacionamento intergeracional em prol do construir.
DOMÍNIO (s)	B (Apresentações artísticas)
APRENDIZAGEM A SER GERADA (Qual aprendizagem a ser gerada para a vida quotidiana dos alunos)	- Obter nas diferenças de gerações e de gêneros o melhor para construir e aplicar o conhecimento. - O jovem buscar a experiência de vida do mais velho (vasta base de conhecimento construída, disciplina e foco) e o mais velho encontrar utilidade empreendendo com o mais jovem (velocidade de processamento, multitarefa).
COMPETÊNCIAS A SEREM DESENVOLVIDAS (a partir do aprendizado nos indivíduos)	Relacionamento interpessoal; saber ouvir, liderança, foco
METODOLOGIA /ESTRATÉGIA (recursos ou meio lúdico)	- Role player (interpretações de cenas cotidianas no método errado e no método certo).
DINÂMICA (como será realizada)	- O grupo será dividido em 2 sendo que cada 1 deverá encenar uma situação antagônica e outra correta.
PREPARAÇÃO PARA AULA (material e outras providências)	- Sala sem classe com cadeiras.
AVALIAÇÃO	Brain Storm
REFERÊNCIAS	- NÃO FOI SOLICITADO -

APÊNDICE G – Plano de aula grupo SemNoção

DOMÍNIOS DA INDÚSTRIA CRIATIVA FORMAÇÃO DE PROFESSORES

PLANO DE AULA	
TEMA GERADOR	Propósito de vida
DOMÍNIO (s)	Música, ppt, CANVAS, Roda da vida para pintar
APRENDIZAGEM A SER GERADA	- Consciência do que as fazem felizes; - qual ação necessária para chegar lá
COMPETÊNCIAS A SEREM DESENVOLVIDAS	Promover o auto conhecimento Promover a capacidade de elaborar um planejamento de vida
METODOLOGIA /ESTRATÉGIA (recursos ou meio lúdico)	Cantar uma música Preencher o CANVAS, que foi adaptado
DINÂMICA (como será realizada)	1. Sensibilização através do vídeo 2. Pedir que preencham a roda da vida e pintem 3. Explicar sobre o CANVAS e solicitar que preencham 4. Finalizar com frases
PREPARAÇÃO PARA AULA (material)	- vídeo - imprimir materiais - fazer ppt
AVALIAÇÃO	Feedback sobre mudanças / o que a atividade causou
REFERÊNCIAS	Não foi solicitado

APÊNDICE H – Texto sobre o lúdico no ensino superior

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO EM SALA DE AULA

O professor universitário, como o de qualquer outro nível, necessita não apenas de sólidos conhecimentos na área em que pretende lecionar, mas também de habilidades pedagógicas suficientes para tornar o aprendizado mais eficaz. Além disso, o professor universitário precisa ter uma visão de mundo e ter um papel predominante, deixar de ser o de ensinar, e passar a ser o de ajudar o aluno a aprender.

Com a passagem do tempo, percebemos que as pessoas deixam de brincar, ou brincam apenas de vez em quando, como se a diversão espontânea não fizesse mais parte de seu mundo. Mas quem trabalha com educação sabe: seja na educação infantil, no ensino fundamental, no ensino de jovens e adultos, ou na universidade, em qualquer espaço, sempre cabe uma brincadeira lúdica, um intervalo, para esquecer a seriedade e aliviar a tensão, antes de começar uma nova jornada. Não é
apenas na infância que podemos brincar.

As aulas lúdicas devem transmitir os conteúdos, combiná-los, possibilitando que o aprendiz perceba que não está apenas brincando em aula, mas que está armazenando conhecimentos. As brincadeiras em sala de aula devem servir como orientação para posturas comportamentais, por exemplo. Brinca-se ensinando valores e, após, usa-se um momento mais tranquilo para explicar o conteúdo que estudarão e a relação disto com a brincadeira anterior.

O desenvolvimento dos meios de comunicação e informações oferecidas a este aluno deverá ser construído a partir do pensar sobre as experiências deles. O professor pode usar a ludicidade como importante fator de mediação e integração do aluno com a realidade. O aluno não aprende somente na escola. Se o conteúdo não for assimilado, pelo menos em parte, e não for ligado a nenhuma estrutura cognitiva, cairá no esquecimento, não terá nenhuma relevância. Em aulas lúdicas podemos trabalhar questões graves, como o *bullying*. Esta é uma grande oportunidade para inventar uma brincadeira para tratar desta questão. Uma brincadeira que ensine a olhar para o outro, que deixe o outro falar, que mostre os limites e os riscos.

Lembremos que todos tiveram em algum momento da vida, o mestre que ninguém esqueceu, aquele que sabia falar sério, ensinava de forma responsável, mas que, nas situações certas fazia brincadeiras com a turma. Aquele que pegava a caneta e pintava rostinhos na ponta dos dedos das duas mãos e ensinava a contar até dez. Aquele que no ditado usava a estrelinha, verde, vermelha ou amarela de acordo com os acertos, e colava na ponta do ditado. Aquele que usava material comprado, caro, de boa qualidade nas aulas de artes. Mas que, usando a ludicidade, utilizava material reciclável para montar jogos para a turma e falar sobre a importância da preservação do planeta em que vivemos. Que, na festa da primavera, utilizou jornais e confeccionou com seus alunos, no meio do campo de futebol do bairro, um lindo desfile de moda, permitindo que todos, independente de qualquer situação, brincassem de felicidade.

Se já fomos capazes de entender o quanto o lúdico é importante em nossas vidas, porque continuamos resistindo, nos tornando tão sérios, fechados, não permitindo que a brincadeira torne tudo tão mais fácil, acessível e significativo? Veja o que um aluno espera do mestre atual e do professor do futuro:

-*"Gostaria de ter em minha sala de aula, professores que ensinassem todos os conteúdos da forma como a educação deve ser, mas que jamais esquecessem que sou um ser em formação e que brincar faz parte da minha vida"*.

Eleana Margarete Roloff