

Metodologia para a promoção de competências em crianças e jovens

Academias



Gulbenkian

3

Competências alvo:
Autorregulação
Comunicação
Pensamento criativo
Resiliência
Resolução de problemas



Autoria:
Torrance Center Portugal®

Conhecimento

Identidade

Nome da metodologia CriAtividade®: Problem Solvers em Ação

Logotipo



Autoria Torrance Center Portugal®, adaptação e validação ao contexto português de dois programas internacionais Destination Imagination® e Future Problem Solving Program International™

Competências alvo

- Autorregulação
- Comunicação
- Pensamento criativo
- Resiliência
- Resolução de problemas

Contacto 969690820; tcenter@tcpportugal.org

1. Introdução

A criatividade e a inovação são um fator chave para o desenvolvimento da sociedade do séc. XXI. Tais competências contribuem para o bem-estar social e individual, assim como para a prosperidade económica, fatores essenciais para uma sociedade mais dinâmica e um país mais competitivo.

Todas as organizações, independentemente dos contextos (ex.: escola, ONG, associação cultural, clube desportivo) e respetivos instrumentos de intervenção (ex.: desporto, teatro, música, voluntariado) que têm como objetivo dar aos jovens mais e melhores competências para atingirem o melhor de si, são confrontadas com estas realidades. Assim sendo, é necessário promover o trabalho com os jovens, recorrendo a metodologias que promovam as competências inerentes aos processos criativos, em paralelo com as habituais atividades que a organização preconiza. Trata-se de fazer “o mesmo” de “outra forma”, para atingir mais e melhores resultados.

Portugal mantém elevado défice em algumas destas competências estruturantes, a saber:

- **Resolução de Problemas:** a competência mais crítica internacionalmente reportada. A orientação do pensamento e em particular da ação educativa em Portugal (em contextos formais e não formais) está ainda centrada em estratégias que passam pelo ensinar o que pensar, em vez de como pensar;
- **Pensamento Estratégico:** a lacuna dos jovens em identificar as necessidades, determinar a origem do problema, encontrar alternativas inovadoras e eficientes, tomar decisão baseada em critérios adequados e visualizar um caminho sustentável;
- **Inovação:** o modo de trabalharmos com os jovens está ainda muito conectada com o certo ou errado, não havendo intencionalmente o incentivo à aceitação do erro como processo de evolução. Mais facilmente é aceite uma prática testada, do que a criação, apresentação e desenvolvimento de ideias inovadoras;
- **Soft Skills:** realça-se a colaboração, indispensável em qualquer domínio (pessoal, desportivo, laboral, ...), sendo ainda minimizada face à competição, bem patente, por exemplo, nos modelos tradicionais de produção do conhecimento.

CriAtividade® visa desenvolver as competências referidas, tanto nas crianças e jovens, como nos adultos que com eles partilham processos de

ensino aprendizagem. Assim, o objetivo mais lato do CriAtividade®: Problem Solvers em Ação, é habilitar os adultos envolvidos em cada organização que trabalha com jovens, a realizarem tudo o que até aqui têm feito, mas de um modo mais eficiente por recorrerem a metodologias potenciadoras e internacionalmente validadas, de *Creative Problem Solving*.

Metodologia	CriAtividade: Problem Solvers em Ação
Público-alvo (idade)	10 aos 25 anos
Contexto de implementação	Comunidade Família Escolas Organizações de âmbito juvenil
Implementadores	Mentores - qualquer adulto, independentemente da sua formação académica desde que tenha gosto por trabalhar em colaboração com jovens (CriAtivos), bom comunicador, seja entusiasta pela temática e com características de liderança partilhada. psicólogos; educadores sociais; animadores; outros adultos
Nº de sessões	Mentores receberão formação para desenvolverem sessões com jovens. (Sessões com os CriAtivos)
Duração	Formação: 75h (em 3 módulos) Mínimo 90 minutos semana, num número de acordo com o plano do Mentor, ajustado à organização
Entidade formadora	Torrance Center Portugal®

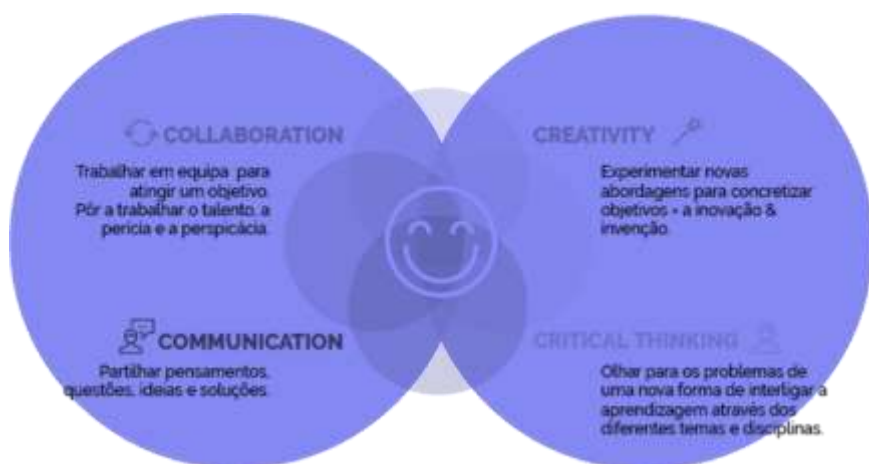
2. Objetivos

CriAtividade®: Problem Solvers em Ação tem como modelos base de pensamento e ação o CPS- Creative Problem Solving, o Futuristic Thinking e a Comunicação Igualitária.

Permite, assim, que os adultos e jovens envolvidos desenvolvam competências de resolução criativa de problemas, colaboração, pensamento crítico e comunicação. Mais detalhadamente, evidências de estudos de impacto, realizados em Portugal e em internacionais, fundamentam que desenvolve:

- Confiança na resolução de problemas
- Lidar com assuntos complexos
- Criatividade
- Pensamento crítico
- Comunicação oral e escrita
- Liderança
- Trabalho em equipa
- Relacionamento interpessoal empático
- Autoconfiança
- Gestão de tempo
- Lidar com a competição
- Pensamento inovador
- Metacognição
- Curiosidade
- Pensamento estratégico;
- Interesse pelo futuro positivo de todos
- Motivação para aprofundar conhecimentos
- Capacidade em estabelecer relações entre assuntos diferentes
- Lidar com problemas complexos

Assim que dominam tais estruturas de pensamento, os objetivos só se cumprem se houver a transferência de aprendizagem, passando a ser aplicadas tais competências/metodologias, aos conteúdos e atividades da organização implementadora.



3. Método

Na implementação do CriAtividade®: Problem Solvers em Ação, estarão envolvidos:

- **Embaixadores CriAtividade®** – É a equipa pedagógica da Torrance Center Portugal responsável por formar e acompanhar os Mentores.
- **Mentores CriAtividade®** – Adultos interventores educativos, pertencentes à organização que implementará o CriAtividade®. Tais adultos deverão ter apetências para trabalhar com jovens num modelo não formal.
- **CoMentores CriAtividade®** – Adultos (ex.: elementos da comunidade, técnicos da organização, professores, pais) que recebem formação dos Embaixadores e acompanhamento dos Mentores, para colaborarem na implementação do programa.

Um CoMentor pode tornar-se Mentor quando for claro que possui o perfil adequado e competências conectadas com esta função.

- **CriAtivos** – São jovens que frequentam sessões do CriAtividade®, com idades entre os 10 e os 25 anos.

O programa desenvolve-se numa Urbe CriAtividade®, que poderá ser qualquer organização que tenha motivação de impulsionar a qualidade de vida e de aprendizagem dos jovens com quem trabalha (ex: Comunidade de Aprendizagem, Escola, Colégio, ATL, Biblioteca, Associação de Pais, Município, Centro Jovem, ... qualquer espaço de aprendizagem que pretenda fazer a inovação acontecer, que subscreva elevados padrões pedagógicos e científicos).

Em cada *Urbe* poderão estar envolvidos várias Aldeias CriAtividade® (ex. turma, orquestra, equipa de desporto, grupo de voluntários) nas quais são constituídos pequenos grupos (cerca de 5 elementos) de crianças ou jovens (Tribo CriAtividade®).

O modelo de implementação passa por várias fases sequenciais, [que podem ser consultadas neste link](#):

- **Fase 1: Formação dos Mentores**

Esta formação tem o intuito de, num equilíbrio entre teoria e prática, capacitar os participantes com uma abordagem sistémica, em processos e ferramentas que fomentam o talento individual e das organizações, de forma colaborativa e estratégica.

Será desenvolvida por um Embaixador CriAtividade®, em contexto de grupo (entre 10 e 15 participantes), num ambiente indoor e outdoor, promovendo a aprendizagem pela experiência, com dinâmicas que facilitam a consolidação de processos de mudança.

Terá a duração total de 72 horas presenciais, subdivididas em três módulos sequenciais:

Módulo 1 – Aceito o Desafio!

Módulo 2 – Capacitação Mentor CriAtividade®

Módulo 3 – Certificação Mentor CriAtividade®

- **Fase 2: Implementação na *Urbe***

Os Mentores que terminarem a primeira parte do processo de Certificação Mentor CriAtividade® e que já tenham conseguido realizar um plano de intervenção na sua organização, encetam a mentoria aos CriAtivos. Isso significa desenvolver sessões com a duração mínima de 90 minutos numa base semanal, com o objetivo de habilitar os jovens com as metodologias conectadas com o CriAtividade®.

É esperado que esta fase dure até que os jovens CriAtivos sejam capazes de realizar a aplicação das metodologias inerentes ao CriAtividade®, nas atividades que desenvolvem na organização implementadora.

- **Fase 3: Rede de Partilha de Saberes**

Adotando-se um sistema de replicação “em cascata” das atividades e consecução dos objetivos, cada Mentor convidará elementos da sua comunidade e da sua organização, para se tornarem CoMentores

CriAtividade®. Estes, acompanharão o Mentor nas sessões, iniciando-se assim o seu processo de formação em contexto.

Se o CoMentor tiver características para se tornar Mentor e desejar tal função, poderá realizar a sua Certificação como Mentor CriAtividade®.

Espera-se que cada Embaixador dê competências a vários novos Mentores e que cada Mentor passe conhecimentos e apoie, vários novos CoMentores, podendo o programa chegar a cada vez mais CriAtivos.

É através desta Rede de Partilha de Saberes que o CriAtividade® aumentará a sua abrangência, com sustentabilidade pedagógica.

4. Projetos

Poderemos usar o CriAtividade® para potenciar qualquer projeto e/ou fazê-lo nascer

- *OC Intergerações*

Um grupo de jovens decidiu desenvolver um projeto de solidariedade e voluntariado na Associação de Bem-Estar de Santa Maria de Lamas visto que uma das realidades de hoje é o envelhecimento da população e no ano 2012 celebrou-se o 'Ano Europeu do Envelhecimento Ativo e da Solidariedade entre Gerações'. [Iniciaram em 2012 e ainda é desenvolvido atualmente.](#)

- *Núcleo CriAtividade Vale de Cambra*

Um grupo de Encarregados de Educação, [envolvem-se desde 2014 no CriAtividade®.](#)

Já implementaram a metodologia para [resolver problemas sociais e de relações interpessoais](#). Para além disso, a sua prática de grupo, passa para a ação a nível escolar e em parcerias com a associação de pais local. [Ver algum do seu historial neste link](#)

- *Escolas de todo o mundo*

[Madeira](#)- participação de jovens que frequentam o 2º ciclo, sendo a Psicóloga a sua mentora.

[Açores](#) – Uma jovem açoriana inicia a sua “carreira” como escritora no CriAtividade, tendo posteriormente publicado um livro.

- Outros projetos internacionais [podem ser vistos neste link](#)

5. Ferramentas

Com vista a monitorizar o grau de desenvolvimento das competências criativas, será feita uma monitorização com recurso ao Torrance Tests of Creative Thinking, o instrumento com maior destaque mundial para identificar as seguintes sub-competências criativas.

Complementarmente, será ponderada a possibilidade de aplicar outras escalas que possam medir diversas competências em desenvolvimento, tais como, motivação, autoconceito, resiliência, inteligência emocional.

6. Resultados

Existem evidências de que o CriAtividade® gera impacto positivo em todos os envolvidos.

A qualidade do programa é reconhecida internacionalmente, estando demonstrado que desenvolve nos participantes as competências indispensáveis para o sucesso na vida e no trabalho ([Partnership for 21st Century Learning](#)).

Resultados demonstrados em avaliações de impacto:

<https://criatividade.org.pt/criatividade-problem-solvers-acao-bem-vindo/criamos-valor/avaliacaocientifica/>

Além disso, a organização e seus processos foi já premiada, a nível internacional:

<https://criatividade.org.pt/criatividade-problem-solvers-acao-bem-vindo/criamos-valor/premios-recebidos/>

7. Anexos

Galeria & Media:

<https://criatividade.org.pt/criatividade-problem-solvers-acao-bem-vindo/galeria-media/>

<https://www.youtube.com/watch?v=re9M9n9Nqr8>

8. Referências

Aho, E. (2006). Creating an Innovative Europe, http://ec.europa.eu/invest-in-research/pdf/download_en/aho_report.pdf

Azevedo, I, Morais, M. F. & Martins, F. (2014). FPSPi- Future Problem Solving Program International: Análises dos efeitos do programa em competências do pensamento criativo. Revista AMAzônica,12(2), 196-218

EC. (2008). New Skills for New Jobs. Anticipating and matching labour market and skills needs,
<http://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=568&langId=en>

Ferrari,A., Cachia,R., Punie, Y., Innovation and Creativity in Education and Training in the EU Member States: Fostering Creative Learning and Supporting Innovative Teaching, European Commission Joint Research Centre Institute for Prospective Technological Studies, available online from http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC52374_TN.pdf, 200

Memmert, D. (2015). Teaching Tactical Creativity in Sport: Research and Practice. Routledge Studies in Physical Education and Youth Sport.

Serrat O. (2017) Building a Learning Organization. In: Knowledge Solutions. Springer, Singapore (https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-981-10-0983-9_11).

Woods, P., Teaching and learning in the new millennium. In C. Sugrue & C. Day (Eds.), Developing Teachers and Teaching Practice (pp. 73-91). London: Routledge & Falme, (2002).



Academias Gulbenkian Conhecimento
maio 2018