

Departamento de Sociologia

CRIAR-TE - Criatividade ao Longo da Vida:
Um projeto de Educação Não Formal

Joana Varela Cid

Trabalho de Projecto submetido como requisito parcial para obtenção do grau de
Mestre em Educação e Sociedade

Orientadora:

Professora Doutora Sandra Mateus, Professora Auxiliar Convidada
ISCTE-Instituto Universitário de Lisboa,
Escola de Sociologia e Políticas Públicas

Coorientador:

Professor Doutor Filipe Martins, Professor Auxiliar Convidado
Faculdade de Educação e Psicologia da Universidade Católica Portuguesa, Porto

Setembro, 2020

Departamento de Sociologia

CRIAR-TE - Criatividade ao Longo da Vida:
Um projeto de Educação Não Formal

Joana Varela Cid

Trabalho de Projecto submetido como requisito parcial para obtenção do grau de
Mestre em Educação e Sociedade

Orientadora:

Professora Doutora Sandra Mateus, Professora Auxiliar Convidada
ISCTE-Instituto Universitário de Lisboa,
Escola de Sociologia e Políticas Públicas

Coorientador:

Professor Doutor Filipe Martins, Professor Auxiliar Convidado
Faculdade de Educação e Psicologia da Universidade Católica Portuguesa, Porto

Setembro, 2020

Tantas coisas podem ser mudadas, frágeis como são, ligadas mais a contingências do que [a] necessidades, a arbitrariedades do que [a] evidências [...], somos muito mais recentes do que cremos, isto não é uma maneira de abater sobre nossas costas todo o peso de nossa história, é mais colocar à disposição do trabalho que podemos fazer sobre nós a maior parte possível do que nos é apresentado como inacessível.

(Foucault, 2004: 11)

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço à minha extraordinária família pela motivação e apoio incondicional tão preciso nesta fase. Um agradecimento especial à minha mãe, pelas horas passadas a discutir ideias, pelos conselhos, por incutir em mim a noção de brio e a vontade de ser sempre melhor.

Um agradecimento muito especial aos meus incansáveis orientadores, Professora Doutora Sandra Mateus e Professor Doutor Filipe Martins, pelos ensinamentos, partilhas e disponibilidade que permitiram a concretização e rigor deste Trabalho de Projeto.

A todos os professores do Mestrado em Educação e Sociedade do ISCTE-IUL que, com entusiasmo, me transmitiram conhecimentos que levo para a vida.

Ao Francisco Franco de Sousa, por me incentivar a responder criativamente à vida.

Aos meus estimulantes e interessados amigos. Aos colegas de mestrado pela partilha e companheirismo.

Agradeço a Deus a Sua presença constante e que através do silêncio me guia pelo melhor caminho.

RESUMO

Este Trabalho de Projeto insere-se no âmbito do Mestrado em Educação e Sociedade, do ISCTE-IUL, e pretende ser uma proposta, devidamente justificada, de uma oferta de educação não formal que promova e incentive a criatividade.

Através da metodologia de projeto, este formato empreende as dinâmicas da aprendizagem experiencial e procura servir de ponto de partida para a vivência da criatividade ao longo da vida. Desenha-se, assim, uma oferta educativa centrada no indivíduo que, pretende demonstrar o carácter adaptável e ilimitado de criatividade em todas as vidas.

Os dados recolhidos no diagnóstico, realizado com recurso a uma metodologia mista com técnicas quantitativas e qualitativas, permitem compreender que as instituições e os indivíduos inquiridos entendem o seu investimento na competência da criatividade numa proporção maior do que na realidade o é; e que a criatividade e as competências criativas estão pouco presentes nas aprendizagens ao longo da vida. Na realidade os dados dão a entender que a criatividade é do domínio da educação formal e, na maioria das vezes, destinada à faixa etária da infância.

Existe uma lacuna de criatividade no domínio da educação não formal e o presente Trabalho de Projeto pretende representar uma solução. Assim, o projeto CRIAR-TE propõe um ciclo de sessões previamente estruturadas que tencionam originar contextos de aprendizagem participados, interculturais, intergeracionais e interdisciplinares.

Palavras-Chave

Criatividade, Educação Não-Formal, Competências, Trabalho de Projeto.

ABSTRACT

This Project Work falls within the scope of the Masters in Education and Society, from ISCTE-IUL, and aims to be a proposal, duly justified, for a non-formal education offer that promotes and encourages creativity.

Through the project methodology, this format takes on the dynamics of experiential learning and seeks to serve as a starting point for the experience of creativity throughout life. Thus, an educational offer is designed to be centered on the individual, who intends to demonstrate the adaptable and unlimited character of creativity in all lives.

The data collected in the diagnosis, carried out by using a mixed methodology with quantitative and qualitative techniques, allow us to understand that the surveyed institutions and individuals understand their investment in the competence of creativity in a greater proportion than in reality; and that creativity and creative skills are rarely present in lifelong learning. In reality, the data suggest that creativity is in the domain of formal education and most of the time it is aimed at the childhood age group.

There is a creativity gap in the field of non-formal education and this Project Work aims to represent a solution. Thus, the CRIAR-TE project proposes a cycle of previously structured sessions that seek to originate participatory, intercultural, intergenerational and interdisciplinary learning contexts.

Key-Words

Creativity, Non-Formal Education, Competencies, Project.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	1
PARTE I - Enquadramento teórico	3
1. A criatividade no século XXI	3
1.1. O conceito de criatividade	4
1.1.1. Algumas teorias sobre criatividade	5
1.2. Criatividade como competência e motor de competências	8
2. A Educação no século XXI	10
2.1. Educação Não Formal	11
2.2. A Criatividade no âmbito da Educação Não Formal	12
PARTE II - Diagnóstico	15
3. Instrumentos	15
3.1. Inquérito por questionário	16
3.2. Entrevista estruturada	16
4. Resultados	17
4.1. Inquérito por questionário	17
4.2. Entrevista estruturada	20
PARTE III - CRIAR-TE: Criatividade ao longo da vida	25
5. O projeto	25
5.1. Apresentação de valores e objetivos	25
5.2. Desenho de Projeto	27
5.3. As sessões CRIAR-TE	29
A criatividade no eu Sessões 1 à 7	29
6. Avaliação do CRIAR-TE	42

6.1. Avaliação da criatividade	42
6.1.1. Avaliação da criatividade no CRIAR-TE	43
NOTAS CONCLUSIVAS	47
BIBLIOGRAFIA	49
ANEXOS	i

ÍNDICE DE FIGURAS E TABELAS

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 Expressões mais associadas pelos respondentes noção de criatividade	24
FIGURA 2 Nº atividades e nº de APC em Universidades Sénior	27
FIGURA 3 Nº atividades e nº de APC em ATL's	27
FIGURA 4 Nº atividades e nº de APC em Museus	27
FIGURA 5 Média de atividades totais e média das APC por tipologia	28

ÍNDICE DE TABELAS

TABELA 1 Número de aprendentes, por faixa etária e sexo, que se consideram criativos e que já estiveram presentes numa sessão com o tema criatividade.	25
TABELA 2 Centros de Educação Não Formal contactados e inquiridos.	26

GLOSSÁRIO DE SIGLAS

APC	Atividades que promovem a criatividade
ATL	Atividades de Tempos Livres
DGE	Direção-Geral da Educação
EF	Educação Formal
EI	Educação Informal
ENF	Educação Não Formal
OMS	Organização Mundial de Saúde
TTCT	<i>Torrance Tests of Creative Thinking</i>
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

INTRODUÇÃO

Do conjunto de transformações socioeconómicas — que ocorrem de forma acelerada e por vezes disruptiva, sem precedentes nas últimas décadas —, características da globalização (Campos & Canavezes, 2007), nascem novos problemas e encruzilhadas; mas também novos paradigmas, teorias e ideias capazes de revolucionar o mundo. É neste sentido que, surpreendentemente, pode citar-se Abraham Lincoln na sua Mensagem Anual ao Congresso de 1862, em Washington, cuja afirmação, de uma enorme atualidade, se constitui como uma visão intemporal:

“Os dogmas do passado calmo não são adequados ao presente tempestuoso. A ocasião é extremamente difícil e nós temos de nos elevar com a ocasião. Como o nosso caso é novo, temos de pensar de uma forma nova e agir de uma forma nova. Temos de nos desenredar e assim conseguiremos salvar o nosso país.”

Assim, e recuperando a celeridade típica da globalização, sem nunca abandonar a noção de que dificilmente respostas antigas solucionam problemas novos, compreende-se que as sociedades atuais se encontram numa busca incessante por soluções diferentes para os mais diversos desafios, nas mais diversas disciplinas, que surgem diariamente e a nível global. Há uma necessidade profunda de seres humanos capazes de reinventar e reinventar-se em prol de respostas criativas. Até porque, e como explica Maria de Assis,

“É consensual que precisamos de exercitar ao longo da vida (...) alguns hábitos e atitudes indissociáveis da capacidade de enfrentar os desafios da sociedade global em que vivemos. Refira-se, concretamente, a importância de questionar, de identificar problemas e de procurar resolvê-los, relacionando e rearticulando ideias e imaginando novos cenários; estes são hábitos da mente que é preciso exercitar para construir conhecimento, alterar comportamentos, redefinir regras e inventar novos modelos que possam substituir os que no mundo de hoje se revelam obsoletos e ineficazes.” (2017: 23).

É neste sentido que projetos como o que aqui se apresenta se tornam relevantes. Projetos que valorizem competências como a inovação, a curiosidade, o espírito crítico, a originalidade, a capacidade de resolução de problemas, a adaptabilidade, entre outras; mas principalmente que potenciem a criatividade individual, para benefício individual e societal. Assim, este trabalho nasce da vontade de contribuir para a valorização da criatividade como competência a promover ao longo da vida, recorrendo à criação de um projeto de educação não formal — *CRIAR-TE: Criatividade ao Longo da Vida*.

Primeiramente definir-se-ão os conceitos e definições que constituem os alicerces deste projeto: criatividade e educação não formal. Compreender-se-á o papel que um e outro exercem no século XXI e de que forma, em conjunto, formam um modelo de enorme utilidade social e educativa.

Posteriormente serão analisados os dados recolhidos na fase de diagnóstico, ainda que sem pretensão de representatividade. Pretende-se assim conhecer a forma como a criatividade é ensinada e aprendida em contextos não formais, realidade que este projeto

pretende tocar para modificar. Nesta parte entender-se-á o peso dado à criatividade por parte de instituições que promovem ações de educação não formal; e a presença ou falta desta mesma competência na vida e dia-a-dia dos indivíduos inquiridos.

Por fim, apresentar-se-á o conjunto das doze sessões que, num movimento reflexão-ação-reflexão, pretendem constituir um projeto participativo, intergeracional, interdisciplinar e intercultural.

Neste sentido, deseja contrariar-se um modelo de ações separadas e inócuas, cujas conclusões e impactos ficam suspensos ou sem efeito. Pelo contrário, deseja criar-se uma ação social; uma ação que privilegie a prática sobre a teoria, que dê mais importância ao desenvolvimento do ser humano que à transmissão de conteúdos estanques, que priorize modelos de aprendizagens atualizadas sobre os formatos obsoletos e pré-estabelecidos. Uma ação que contrarie as ideias populares de que a criatividade é *só para alguns*; de que a criatividade é *só nalgumas áreas*; de que a criatividade é só para *os mais jovens*, ou *que têm energia*. Uma ação que, através de ações participadas de educação não formal, seja capaz de transformar o interior daqueles que desejam ser transportadores e transmissores de criatividade ao longo da vida.

PARTE I - Enquadramento teórico

(...) pensadores renascentistas tão distintos como Maquiavel, Leonardo da Vinci e Thomas More retomaram as capacidades humanas da razão e da criatividade, apresentando-as como forças capazes de controlarem e até de refazerem o mundo.

(Silver, Strong & Perini, 2010: 9)

A Parte I procura introduzir os dois temas basilares neste projeto: a Criatividade e a Educação. Pretende-se situar os dois conceitos, a relação entre eles e a possibilidade de os unir num projeto de intervenção. Desta forma, procura fazer-se um enquadramento teórico inserido no contexto do século XXI, que permita a sua compreensão bem como do projeto aqui proposto.

1. A criatividade no século XXI

Tendo a criatividade um papel principal neste projeto, parece-nos mandatário começar este enquadramento situando-o no tempo e, assim, justificando a sua relevância. Segundo Giddens (1999), a globalização é a dinâmica de intensificação das relações sociais à escala mundial. É um fenómeno amplo, que afeta todos os países do mundo, e que tem repercussões a nível económico, político, tecnológico, social e cultural. As características da globalização serão: (1) a crescente interligação e interdependência entre Estados, organizações e indivíduos do mundo inteiro; (2) a desterritorialização, ou a desvinculação das contingências do espaço; e (3) os desenvolvimentos tecnológicos. Estas características permitem que se compreenda que o mundo de hoje está em permanente alteração e atualização, sob processos de mudança rápidos e contínuos. Esta aceleração e transformações constantes modificam os processos sociais, económicos, políticos, culturais, educativos e tecnológicos diariamente. “A modernidade é inerentemente globalizante.” (Giddens, 2000: 60).

É a partir destes pressupostos que compreendemos o papel da criatividade no contexto do século XXI, no contexto da globalização: a necessidade de encontrar soluções para problemas novos é ininterrupta. Ao longo dos próximos dois capítulos será apresentado o conceito de criatividade e a relação que esse conceito tem com práticas de educação não formal.

1.1. O conceito de criatividade

A criatividade desafia uma definição precisa. Esta conclusão não me incomoda.

Na verdade, estou muito feliz com isso.

(Torrance, 1988: 43)

A criatividade é, segundo o Dicionário da Língua Portuguesa¹, a *capacidade de criar, de inventar; e a qualidade de quem tem ideias originais, de quem é criativo*. Porém, e principalmente desde 1950, ano em que Joy Paul Guilford — psicólogo americano por quem o conceito foi reintroduzido e restaurado — esteve na presidência da *American Psychological Association*, a definição de *criatividade* foi sofrendo diferentes interpretações e, conseqüentemente, foi-se transformando num conceito lato e dinâmico. Este assunto é abordado a partir de diversas áreas de estudo como a psicologia social e educacional (com autores como Cropley, 2011; Torrance, 1988; Kaufman, 2007; Boden, 2004; Csikszentmihalyi, 1996; Franken, 1994; e Sternberg, 1998), a filosofia e a ética (com autores como Gaut, 2013; Hausman, 2013; Carbajo, 2000; e Dewey, 1985) e mais recentemente as neurociências (com autores como Castro Caldas, 2017; Abraham, 2018; Beaty, 2016; e Swart, 2019). Torna-se importante referir que em qualquer uma destas áreas a criatividade é associada a dois elementos centrais: o primeiro reflete a capacidade do ser humano ter ideias novas, originais, diferentes ou surpreendentes; e o segundo é que estas mesmas ideias necessitam de ser eficazes, valiosas ou relevantes, e sempre aplicadas ao contexto em questão. Portanto, vislumbra-se aqui a concepção de que o processo criativo (ter ideias novas ou originais) só é confirmado aquando a sua execução (aplicação e contextualização da ideia)². De outro modo seria apenas uma ideia sem valor.

Corroborando a teoria atrás, Mukarovsky (2011) explica que é apenas no contexto de recepção de uma ideia que esta ganha valor. E, indo mais além, John Berger explica em *Ways of Seeing* (1972) que uma imagem (ou ideia) é sempre interpretada de forma única por cada um, consoante o contexto da sua própria vida. Aplicado à noção de criatividade e da sua concretização, o contexto torna-se essencial: as implicações são sempre diferentes dependendo do contexto em que se realiza (se for aplicada à escola, a uma empresa, a um território, à ciência,...). Além disso, pode dizer-se que a definição teórica e científica de criatividade é constantemente desafiada pelo conceito individual de criatividade, profundamente marcado pela situação de cada um, por um contexto pessoal único (Hondzel & Hansen, 2015).

¹ Consultado a 20/01/2020: <https://dicionario.priberam.org/>.

² Torna-se relevante referir que a utilização do termo *ideia* neste contexto se verifica no seu sentido amplo: pode ser um conceito, uma imagem, um poema, um estilo de dança, uma receita de cozinha, uma teoria matemática, ou até uma forma diferente de cobrar impostos.

Porém, é a partir dos dois elementos centrais, ideias originais e relevantes, que as posições teóricas divergem: de área para área e muitas vezes até de autor para autor. Muitos consideram que esses elementos sustentam o conceito, como Sternberg (1998), Kaufman & Sternberg (2007) e Hausman (2013). Outros consideram a introdução de pequenos detalhes que o transformam ligeiramente — tais como responder às necessidades do contexto com Weisberg (1993); incluir a aceitação³ por parte da comunidade com Csikszentmihalyi (1996); e acautelar as questões morais ou éticas nas respostas criativas com Cropley (2011). Existem ainda outras propostas alternativas e muitas vezes concorrentes, que permitem observar a criatividade a partir de vários pontos de vista. Estas, desenvolvidas na secção seguinte, promovem uma visão abrangente sobre o tema e permitem manter a criatividade como um conceito aberto e inacabado.

1.1.1. Algumas teorias sobre criatividade

No que concerne à origem da criatividade como qualidade ou característica do ser humano, e expondo opiniões contrárias e algo controversas, nas neurociências Castro Caldas (2017) caracteriza a criatividade como um estímulo inato no ser humano. Por outro lado Gaut, na filosofia, adianta que a criatividade é uma competência que pode ser aprendida e ensinada, e que não é necessariamente inata nos seres humanos, apesar de admitir que as “competências repousam em aptidões naturais” (Gaut, 2013: 96). Já Hausman (2013) utiliza o verbo “ocorrer” para descrever o ato criativo, de forma a declará-lo quase inevitável quando desse surge algo novo e valioso.

De um outro ponto de vista, e muito embora um elemento não sobreviva sem o outro — novidade e eficácia —, podem compreender-se duas visões distintas na forma como se observa a criatividade: a partir do processo ou dos resultados desse mesmo processo. Por um lado, Taylor (1976), citado por Sousa (2005), caracteriza cinco tipos de criatividade: a *Criatividade Expressiva*, na qual há liberdade de expressar os sentimentos - a chamada expressão primitiva e intuitiva; a *Criatividade Produtiva*, na qual a criação está restringida a certas condições metodológicas - é o nível académico e técnico; a *Criatividade Inventiva*, na qual se exploram formas inéditas de usar ferramentas familiares; a *Criatividade Inovadora*, que inclui modificações revolucionárias através de competências conceptuais; e a *Criatividade Emergente*, quando a criatividade se torna um hábito quotidiano (o seu praticante é muitas vezes considerado genial).

Por outro lado, Kaufman e Beghetto criaram o *Modelo dos Quatro C's da Criatividade* (*Four C Model of Creativity*) (2009), no qual explicam que existem diferentes níveis de criatividade: o *mini-c*, ou criatividade interpretativa, quando se muda a interpretação do

³ Com a Hermenêutica Filosófica de Gadamer (1998) compreende-se que a interpretação de uma ideia nunca é isenta de pré-conceitos: o ser humano projeta nelas as suas “expectativas de sentido”, que são criadas e conduzidas pelas experiências sociais e culturais de cada um. São essas experiências que permitem ou não que a ideia (ou criação) seja aceite.

problema e se encontra uma resposta criativa; o *little-c*, ou criatividade diária, quando se desenvolvem projetos criativos; o *Pro-C*, ou criatividade especialista, quando uma ideia altera a realidade; e o *Big-C*, ou criatividade legendária, quando uma ideia altera um sistema. Enquanto a primeira proposta é direcionada para o processo, a segunda é direcionada para os resultados desse mesmo processo. Como explica Sousa (2005: 27):

“Criação refere-se ao aparecimento real de uma coisa, de uma obra que não existia antes, por acção deliberada e consciente de um ser. Criatividade será uma capacidade, uma aptidão (...). A criatividade define-se pelas obras que cria e só por meio delas existirá. A criatividade é a causa e a criação o efeito.”

O processo é criativo; o resultado é a criação. Sem processo não há resultado; sem criatividade não há criações.

Por fim, e partindo do ponto de vista dos artistas e cientistas que partilharam as suas experiências de relação com a criatividade, confundir-se-ia ainda mais este conceito, uma vez que para estes a criatividade é um impulso ou processo quase misterioso. Tchaikovsky escreve que “o germe de uma futura composição vem de repente e inesperadamente” (*em* Briskman, 2013: 18) e Gauss afirma, em relação a um teorema aritmético que esteve anos a tentar provar, “finalmente, há dois dias atrás, fui bem sucedido, não por causa dos meus esforços dolorosos, mas pela graça de Deus. Como um relâmpago repentino, o enigma foi resolvido.” (*em* Briskman, 2013: 18).

Porém, este projeto irá partir de um outro ponto de vista. Neste, o conceito de criatividade nasce de uma capacidade que é acionada, que se pode desenvolver e avaliar. Segundo Margaret Boden — professora investigadora de Ciências Cognitivas e formada em ciências médicas, filosofia e psicologia — “A criatividade é a capacidade de apresentar ideias que são novas, surpreendentes e valiosas.” (2013: 237). Nesse mesmo texto Boden expõe ainda quatro ideias que vêm corroborar ou contradizer as concepções descritas atrás — inatismo *versus* desenvolvimento da criatividade individual, origem da criatividade, tipos de criatividade e promoção da criatividade — concebendo consequentemente a visão da qual se partirá no decorrer deste projeto.

Em primeiro lugar, a autora afirma que a criatividade não surge da magia ou de inspirações divinas, apesar de incluir em si alguma *intuição*⁴ (*idem*: 238). Desta forma, podemos contradizer a percepção misteriosa dos artistas e cientistas atrás descrita, mas corroborar a noção de existência de algum inatismo no ato criativo, como explica Castro Caldas.

Em segundo lugar, Boden expõe os conceitos de *H-creativity* e *P-creativity*, ideias historicamente criativas (*historically creative*) e ideias psicológica ou pessoalmente criativas (*psychologically* ou *personally creative*), respectivamente. Produzir uma ideia historicamente criativa é produzir uma ideia que nunca ninguém teve — sendo estas consideradas muito valiosas; e produzir uma ideia psicológica ou pessoalmente criativa é produzir uma ideia

⁴ Que segundo o Dicionário da Língua Portuguesa, significa “percepção instintiva ou conhecimento imediato”.

nova para a pessoa que a produz, mesmo que já outras pessoas a conheçam — sendo estas consideradas moderadamente valiosas. Aqui está implícita a ideia de que o processo criativo é maioritariamente orientado para os resultados, corroborando a teoria de Sousa.

Em terceiro lugar, Boden afirma que existem três tipos de criatividade: a combinatória (*combinational*), a exploratória (*exploratory*) e a transformativa (*transformational*) (*idem*: 240). A primeira remete para o desenvolvimento de uma ideia desconhecida, a partir da combinação de duas ideias já conhecidas. Na segunda as regras ou convenções já existentes são exploradas e ligeiramente alteradas, gerando novas ideias. A última traz uma ruptura de tal forma revolucionária que, normalmente, é a mais difícil de ser aceite por parte da sociedade.

Desta forma compreendemos que, apesar da criatividade ter um princípio inato no ser humano (Castro Caldas, 2017), ou seja *repousa em aptidões naturais*, é acionada pelas experiências e conhecimentos que cada um adquire ao longo da vida (Boden, 2013: 247), e da forma como os relaciona, analisa e transforma. Por outro lado, consegue compreender-se também que, em qualquer tipo de criatividade aqui apresentada, sobrevive sempre a necessidade de aceitação⁵ por parte da comunidade (Csikszentmihalyi, 1996), que pode ser mais ou menos imediata.

Em quarto lugar, Boden explica que a criatividade pode ser facilmente desencorajada, mas, e corroborando Gaut, pode e deve ser encorajada. Segundo a autora, para desencorajar a criatividade basta impor qualquer atitude cultural que puna a criação de novidade e surpresa. Mas afirma que é possível encorajar atitudes criativas através da motivação, da autoconfiança e do compromisso. Porém, e mais que isto, importa promover o interior de cada um: e aqui a educação tem um papel determinante. Desenvolver competências criativas significa abrir portas à novidade, ao desconhecido, ao diferente e ao erro. Promover aprendizagens nas quais ao aprendente seja dada a liberdade de fazer o seu caminho; a credibilidade necessária para que se sinta confiante; e a abertura e a noção de que não há imposição de limites à sua personalidade.

Assim podemos concluir, em relação ao termo de criatividade, que: (1) em parte nasce com os seres humanos, tendo algo de intuitivo, mas nunca deixando de ser uma competência que se desenvolve e matura; (2) não existe resultado criativo sem processo, mas também não existe aceitação por parte da comunidade sem um resultado num determinado contexto; (3) existem diversos níveis, formas, concepções e estados de criatividade no ser humano, e que a sua monitorização e avaliação é diversa, ampla e dinâmica; (4) a sua promoção passa pela disponibilidade e abertura ao novo e ao diferente, e pelo desenvolver das competências criativas de cada um. É nestes pressupostos que o CRIAR-TE procura encontrar os seus alicerces: criando possibilidades de desenvolvimento individual, criando um lugar onde o tempo é de procura, maturação e concepção.

⁵ Na História da Arte, *aceitação* é quando uma obra/ideia/imagem é bem acolhida pela sociedade.

1.2. Criatividade como competência e motor de competências

(...) na criatividade está a assunção de dois princípios de base: todos podem ser criativos e a criatividade pode ser estimulada.

(Bahia, 2008: 232).

Bernard Rey (2002) explica que as competências, assim como a criatividade, são compreendidas como capacidades inatas e cujos funcionamentos e processos de aquisição não são claros, o que faz com que muitos as definam como um “comportamento”. Porém, Patrícia Ávila (2006) enuncia claramente que além de se constituírem como a ação concreta dos indivíduos num determinado contexto, “o conceito de competência não é redutível a um mero conjunto de comportamentos ou práticas” (*idem*: 114). E segundo Marcelle Stroobants as competências surgem “(...) como um potencial, enquanto recursos individuais escondidos, susceptíveis de serem desenvolvidos através da formação ou serem transferidos de uma situação para outra” (1998: 14).

Segundo a Comissão Europeia (2004), citada por Gomes (2006) no *Referencial de Competências-Chave*, as competências são a “combinatória de capacidades, conhecimentos, aptidões e atitudes apropriadas a situações específicas, requerendo também ‘a disposição para’ e ‘o saber como’ aprender.” (2006: 12). Ainda no mesmo documento, é referido que “a competência não é dissociável das condições sociais em que se produz, apoiando-se em saberes que são socialmente construídos.” (*idem*: 16-17). Assim, compreende-se que estas manifestações são também, a par com o que foi dito acerca da criatividade, profundamente dependentes do contexto em que se inserem. As competências vão sendo exigidas e estimuladas ao longo dos tempos e das necessidades desses mesmos tempos. Como explica Firmino da Costa, “todo o accionamento de competências é contextual, situado. (...) Pressupõe um ponto de aplicação, um espaço e um tempo, interação social, situação e definição de situação.” (2003: 189). Assim, e sintetizando, consegue compreender-se que as competências são uma combinação de conhecimentos, capacidades e atitudes que se vão desenvolvendo ao longo da vida, sempre enquadradas num contexto concreto.

Portanto, podemos desde já identificar ligações com a criatividade. Na necessidade de um contexto, de um tempo e de um espaço; no desenvolvimento progressivo desses conhecimentos, capacidades e atitudes; e na possibilidade de formação dessas aptidões em contexto de educação formal, não formal ou informal. Compreendendo-a como competência, poderá adiantar-se que a criatividade se estabelece como uma competência transversal e transferível, mas também como motor de outras competências. Dedicar-se-á algum espaço para compreender os vários ângulos desta questão.

Primeiramente, a noção de que a criatividade se estabelece, principalmente no contexto do século XXI, como uma competência-chave, transversal ou essencial (UNESCO, 2012). Segundo Ávila, estas “são competências que poderão ser accionadas numa multiplicidade de situações, desde o domínio profissional ao pessoal, e que são, por isso, “transversais”, ou comuns, a diferentes contextos (por oposição, por exemplo, a competências específicas e circunscritas a uma determinada actividade profissional), reconhecendo-se a sua importância, e mesmo o carácter “fundamental”, em diferentes esferas da vida.” (2006: 123). Assim, de acordo com o Conselho Europeu de 2018, a criatividade estabelece-se como uma competência essencial: “competências como a capacidade de resolução de problemas, o espírito crítico, a capacidade de cooperação, a criatividade, o pensamento computacional e a autorregulação são, mais do que nunca, essenciais numa sociedade em rápida mutação como a nossa.”, (2018: 2).

Em segundo lugar, observamos que a criatividade se estabelece como uma competência transferível que, segundo o *Global Monitoring Report 2012* da Education for All (EFA), se constitui como uma competência passível de se utilizar em diversas áreas. Nesse documento pode ler-se que

“Encontrar e manter trabalho requer uma ampla gama de competências que podem ser transferidas e adaptadas a diferentes necessidades e ambientes de trabalho. As competências transferíveis incluem analisar problemas e alcançar soluções adequadas, comunicar ideias e informações de forma eficaz, ser criativo, mostrar liderança e consciência e demonstrar capacidade empreendedora.” (2012: 172).

Por último, compreendemos que a criatividade se estabelece como uma competência que serve de motor de outras competências: essenciais ou específicas, mas todas elas transferíveis:

- No documento Conselho Europeu de 2018 anteriormente mencionado, *Recomendação do Conselho sobre as Competências Essenciais para a Aprendizagem ao Longo da Vida*, a criatividade estabelece-se como motor para desenvolver ou accionar outras competências essenciais como as da literacia, as digitais, as de empreendedorismo e as de sensibilidade e expressão culturais;
- Segundo a Direção-Geral de Educação no documento *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória* (2017a), “as competências na área do Pensamento criativo envolvem gerar e aplicar novas ideias em contextos específicos, abordando as situações a partir de diferentes perspectivas, identificando soluções alternativas e estabelecendo novos cenários.” (DGE, 2017a: 24). Algumas das competências específicas mencionadas neste documento são o pensamento crítico, o trabalho em equipa, a inovação, a originalidade, a capacidade de resolução de problemas, de reunir conhecimentos variados e a comunicação.

São todas estas as competências que “potencializam a capacidade de usar o conhecimento apropriado (informação, compreensão, habilidades e valores) de forma

criativa e responsável em determinadas situações, a fim de encontrar soluções e estabelecer novos laços com outras pessoas.” (UNESCO, 2016: 45).

Em forma de conclusão, poderá afirmar-se que a promoção desta competência transversal, transferível e mobilizadora de outras competências, tão essencial para o século XXI, será o primeiro objetivo geral deste projeto.

2. A Educação no século XXI

Recentemente definido pelo Ministério da Educação de Portugal no *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória* (DGE, 2017a), pode ler-se, como referido acima, que o mundo do século XXI coloca desafios novos e diários à educação. Não apenas pelo crescimento populacional, mas também pelo ritmo a que se desenvolve o conhecimento científico e tecnológico, que conduz a um crescimento exponencial de informação, a uma escala global. Segundo a DGE (2017a), questões como a sustentabilidade, a interculturalidade, a inovação e a criatividade são centrais no debate atual. E como explica Don Ambrose,

“o conhecimento, as competências e as disposições exigidas há décadas atrás já não são suficientes para o sucesso no século XXI.” (2016: 16).

É partindo destes dois pressupostos — de que o mundo se encontra em crescimento exponencial e constante, e de que o conhecimento e as competências antes exigidas já não são suficientes hoje — que se tecem considerações sobre a importância do contexto no desenvolvimento da educação e sobre o caminho que a educação está a tomar atualmente.

Em primeiro lugar, torna-se pertinente, como atrás se viu com a criatividade, demonstrar a importância que o contexto tem nas práticas educativas. Com base num modelo de estruturas cognitivas duradouras que organizam o pensamento e a ação, as teorias do desenvolvimento cognitivo de Piaget (1968) e da aprendizagem experiencial de Kolb (1984) propõem que os processos de aprendizagem são profundamente dependentes do contexto. A educação é e deve ser sempre contextualizada, integrada num tempo e espaço determinados, e estar em permanente actualização para que nunca se deixe ficar presa ao (contexto) passado.

Em segundo lugar observa-se o percurso que a educação tem estado a traçar ao longo das últimas décadas. Muito embora seja um caminho longo e lento, os sistemas educativos procuram cada vez mais aumentar o espectro de competências a desenvolver nos alunos: e não apenas as competências de literacia e de numeracia. Desta forma, e parafraseado a DGE (2017a), pretende-se que um jovem com 18 anos, ao sair da escolaridade obrigatória, seja capaz de pensar crítica e autonomamente, seja criativo, e que tenha em si desenvolvidas as competências do trabalho em equipa e da comunicação.

Desta forma torna-se possível compreender o propósito maior da educação: formar e desenvolver a personalidade dos cidadãos. Porém, e uma vez que a educação formal se

restringe a um período limitado e normalmente curto da vida de um ser humano, importa abordar a educação, num sentido amplo e ao longo da vida — porque os países que asseguram uma educação passível de se prolongar ao longo de toda a vida humana, estão a pôr em marcha uma *revolução silenciosa* (UNESCO, 2016): uma revolução discreta em prol de uma sociedade informada. Assim, e em paralelo com o que afirma Trilla (1993), abordaremos os três domínios educativos presentes e essenciais no século XXI — a educação formal, a educação não formal e a educação informal —, privilegiando a abordagem não formal neste projeto em concreto.

2.1. Educação Não Formal

A educação formal e a educação não formal aproximam-se bastante na sua definição, uma vez que são ambas intencionais, possuem objetivos explícitos de aprendizagem ou de formação e são sempre processos educacionais específicos e diferenciados (Trilla, 1993). Terão apenas dois processos que as distinguem: os processos metodológicos da educação não formal afastam-se das formas canónicas e convencionais da escola; e a estrutura hierarquizada e dividida por graus da educação formal, que não tem lugar na educação não formal. Rui Canário (2006) explica que os *processos formais* correspondem aos que são tipicamente dispensados na escola e que os *processos não formais* são “marcados pela flexibilidade de horários, programas e locais, em regra de carácter voluntário, sem preocupações de certificação e pensados “à medida” de públicos e situações singulares” (2006: 161). Segundo um documento realizado em parceria entre a UNESCO e o Ministério da Educação e da Cultura do Uruguai, o nome “Educação Não Formal” surgiu em 1967, na Conferência Internacional sobre a crise mundial na educação, em Williamsburg, nos Estados Unidos (Uruguay, 2006). Já a educação informal, que segundo Trilla (1993) se constitui como o domínio educativo mais presente na vida, não é estruturada mas pode incluir metodologia, é muitas vezes subordinada a outros processos sociais e pode ou não ser intencional.

O CRIAR-TE constitui-se como um projeto intencional e específico, que possui objetivos claros de aprendizagem e que transmite a vontade de criar um ponto de partida para a promoção de criatividade ao longo da vida, através da educação não formal. Não apenas por cumprir os requisitos estruturais e metodológicos a educação não formal, mas por constituir um espaço de desenvolvimento de competências, um lugar de abertura à diferença — cultural, social e geracional —, num ambiente de autoconhecimento e reconhecimento do outro. Como afirma Maria da Glória Gohn (2014) a educação não formal é uma prática educativa que se estabelece como uma ferramenta essencial na formação e construção de cidadania na sociedade, “aquela que se aprende “no mundo da vida”, via os processos de partilha de experiências, principalmente em espaços e ações coletivas cotidianas” (Gohn, 2014: 35).

Luís Castanheira Pinto formulou em 2007 um modelo de educação não formal que corresponde ao modelo de aprendizagem que se pretende adotar no CRIAR-TE. Segundo o autor, a educação não formal integra:

“a implementação de práticas pedagógicas “alternativas” baseadas numa série de características e princípios como: a centralidade do aprendente na abordagem pedagógica, a valorização da experiência como factor de aprendizagem, a importância das relações de afectividade e proximidade, o papel incontornável das actividades lúdico-pedagógicas, a promoção da participação activa e voluntária em ambientes não-hierárquicos, a predominância da avaliação qualitativa, contínua e participada por todos, a proposta educativa assente em valores sociais e humanos, conducente a processos de transformação pessoal e colectiva.” (108).

É segundo este modelo que o CRIAR-TE pretende desenvolver-se. E assentando na possibilidade de desenvolver este modelo, e com o objetivo de alcançar o *desenvolvimento pleno e harmonioso da personalidade dos indivíduos* (LBSE, 1986: artigo 2º), este projeto erguer-se-á sobre a educação não formal, com a consciência de que a educação informal estará presente. Até porque, e como é dito pelo Ministério da Educação do Uruguay, “estabelecer uma melhor cooperação entre as diferentes estruturas de aprendizagem contribui para promover uma variedade de abordagens e contextos de aprendizagem.” (Uruguay, 2018: C 189-5).

Neste sentido, e porque aprender constitui parte integrante da vida, através dos mais diferentes meios e com as mais diversas ferramentas, este projeto deseja abraçar a educação não formal e informal, esbatendo a barreira entre a aquisição de conhecimentos e o desenvolvimento da personalidade de cada pessoa, promovendo sempre a abordagem pedagógica proposta por Castanheira Pinto.

A educação no século XXI tem, de facto, sofrido alterações e reciclagens. Como tantos outros teóricos da educação, Maria da Glória Gohn (2014) avança que hoje, com o acelerado ritmo de mudança e com todos os desenvolvimentos tecnológicos, faz sentido que as teorias da aprendizagem sejam repensadas, e que se admita a educação não formal como igualmente importante para que se *aprenda a aprender*. Que, como enuncia Delors, se faz ao *aprender a conhecer*, e ao combinar a cultura geral, a memória, a atenção e o pensamento (UNESCO, 1998).

Como veremos no próximo capítulo, *aprender a aprender*, *aprender a conhecer*, *aprender a ser* (*idem*, 1998) e aprender ao longo da vida, são pilares essenciais e muitas vezes exigidos pelo avançar do tempo, pelo progredir das economias, pelo evoluir das sociedades. São também aprendizagens muito valorizadas na ENF e, portanto, terão um lugar de destaque no CRIAR-TE.

2.2. A Criatividade no âmbito da Educação Não Formal

Durante a maior parte da história da humanidade, a criatividade foi associada às artes, à estética, às grandes obras e à noção de génio. Segundo Gaut, Platão escreve em *Fedro*:

“Se alguém chegar às portas da poesia sem a loucura das Musas, persuadido de que só a habilidade o fará um bom poeta, então ele e as suas obras de sanidade com ele serão reduzidas a nada pela poesia da loucura, e eis que o seu lugar não se encontra em lugar algum.” (2013: 83).

Apesar da visão da criatividade ter permanecido desta forma durante muitos séculos, ao longo das últimas décadas o conceito de criatividade e respetiva aplicação prática sofreu grandes alterações e atualizações, como visto anteriormente, havendo hoje a vontade de a associar a qualquer área formativa e laboral. Porém, e como será possível verificar mais à frente na Parte II, essa vontade é muitas vezes mais um desejo que uma realidade. Segundo Alencar e Fleith, para ter uma visão ampla do fenómeno criatividade, devemos ter

“(…) em consideração a interação entre características individuais e ambientais, as rápidas transformações na sociedade, que estabelecem novos paradigmas e demandam soluções mais adequadas aos desafios que surgem, e o impacto do produto criativo na sociedade” (2003: 7).

Importa, pois, promover aprendizagens substantivas, ao longo da vida, baseadas em competências transferíveis que promovam a singularidade de cada história de vida. Promover aprendizagens que capacitem o aprendente a: *aprender a aprender*, para que seja crítico e construtivo no desenvolvimento da sua formação; *aprender a conhecer*, para que saiba combinar conhecimentos e tratá-los de forma inovadora; *aprender a fazer*, para que seja apto a enfrentar as mais diversas situações e a trabalhar em equipa; e *aprender a ser*, para que a sua personalidade seja descoberta na totalidade e elevada à potência máxima.

E como é dito no documento *Educación No Formal. Fundamentos para una política educativa*,

“A aprendizagem não formal e informal desempenha um papel importante no apoio ao desenvolvimento de competências interpessoais, cognitivas e de comunicação essenciais, tais como: o espírito crítico, as capacidades analíticas, a criatividade, a resolução de problemas e a resiliência, que facilitam a transição dos jovens para a idade adulta, a cidadania ativa e a vida profissional.” (Uruguay, 2018: 5).

Indo ao encontro de um dos objetivos desenhado na *Estratégia de Educação da UNESCO para 2014-2021*, “*capacitar os aprendentes para serem cidadãos globais, criativos e responsáveis*” (UNESCO, 2014a: 45), o CRIAR-TE pretende ativar competências e desenvolver personalidades, através de fórmulas educativas inclusivas e diversificadas.

PARTE II - Diagnóstico

Este projeto surgiu, por um lado, de uma vontade muito grande de aprofundar o conhecimento sobre a importância da criatividade no processo de formação do ser humano; e por outro devido à crescente necessidade que o mundo globalizado tem de indivíduos e profissionais profundamente criativos, com competências de imaginação, comunicação, pensamento crítico e capacidade de resolução de problemas. Assim, esta proposta de oferta educativa surge como “expressão de um desejo, de uma vontade, de uma intenção, mas é também a manifestação de uma necessidade, de uma situação a que se pretende responder” (Guerra, 2000: 126).

Nos capítulos anteriores procurou mostrar-se esta intenção, expondo ainda algumas razões pelas quais a promoção da criatividade é uma necessidade contemporânea. A Parte II pretende, ao apresentar evidências relativas ao problema, validar a proeminente lacuna na promoção de criatividade por parte de espaços de educação não formal, e demonstrar que essa falta de oferta é percebida pelos cidadãos portugueses.

Desta forma, na Parte II procurou reunir-se um conjunto de dados que possibilitassem realizar um diagnóstico da situação atual no que diz respeito à presença ou ausência da criatividade na educação não formal em Portugal. São esses dados, decorrentes dos métodos e técnicas aqui utilizadas, que fundamentam este diagnóstico e que, consequentemente, permitem que se justifique a necessidade do CRIAR-TE.

3. Instrumentos

De maneira a verificar a existência de uma *necessidade, de uma situação a que se pretende responder*, foi realizado um levantamento de campo, uma “solicitação de informações a um grupo significativo de pessoas acerca do problema estudado para em seguida, mediante análise quantitativa, obter as conclusões correspondentes dos dados coletados.” (Gil, 2008: 55). Para que esse levantamento fosse realizado de forma coerente e imparcial, foi implementado um inquérito por questionário que permitiu observar o problema a partir do ponto de vista do aprendente; e uma entrevista estruturada que permitiu observar o mesmo problema mas do ponto de vista do facilitador de aprendizagens (instituições com oferta eclética em educação não formal). Foram inquiridos mais de 300 aprendentes portugueses ou residentes em Portugal, com idades compreendidas entre os 16 e os 75 anos; e mais de 50 instituições nacionais, sediadas em Lisboa, que promovessem práticas de educação não formal: ATL's, Centros de Competências, Museus e Universidades Sénior. Para este estudo exploratório sem pretensão de representatividade procurou obter-se o máximo de respostas num período definido, e foram escolhidas estas tipologias de instituições porque se concluiu que, assim, se atinge abrangência etária e de áreas de aprendizagem.

3.1. Inquérito por questionário

Numa primeira instância foi aplicado o inquérito por questionário *on-line*, assim realizado para alcançar um alargado número respostas, com o principal objetivo de compreender se a criatividade esteve ou está presente nas experiências educativas dos inquiridos, especialmente nas de educação não formal. Este foi concebido através da plataforma Google Forms, enviado para os inquiridos pelas redes sociais Facebook, Instagram e WhatsApp e das mais de 350 respostas, foram aceites 302.

O inquérito por questionário foi partilhado a 17 de janeiro de 2020. No espaço de uma semana foram alcançadas as 350 respostas. De administração direta, uma vez que o preenchimento foi da responsabilidade do próprio respondente (Quiny & Campenhoudt, 1998: 188), este questionário tinha perguntas abertas e perguntas fechadas. Além dos dados que permitem identificar o perfil do respondente (faixa etária, nacionalidade, país de residência, estado de profissão e área de profissão/estudos), que se mantém anónimo, foram colocadas quatro questões: duas abertas, cujo tratamento é qualitativo; e duas fechadas, cujo tratamento é quantitativo (Capucha, 2008: 50). Estas questões eram: (1) “Considera-se criativo?”, (2) “O que é, para si, a criatividade?”, (3) “Já alguma vez esteve numa aula/ sessão/ mesa redonda/ conferência/ palestra/ workshop com o tema: criatividade?” e se respondessem que sim, (3.1) “Em que contexto?”. As duas primeiras perguntas foram escolhidas para poder não só traçar o perfil do inquirido do ponto de vista formal, mas também para conhecer a noção que este tem do conceito de criatividade e da relação que estabelece com esta competência. A terceira pergunta, que poderia levar a uma quarta ou não, permitiu conhecer o número de respondentes que tinham frequentado uma sessão sobre o tema em análise. E a quarta questão, respondida por apenas 29,5% do número total de inquiridos, serviu para compreender se a presença de criatividade nas experiências educativas de cada um foi em contexto de educação formal, não formal ou informal. O universo de inquiridos constituiu a rede de contactos da autora e, consequentemente, os contactos dessa mesma rede.

3.2. Entrevista estruturada

Numa segunda instância, foi aplicada uma entrevista estruturada pelo telefone (Gil, 2008: 113) a um conjunto de organizações e instituições em Lisboa que promovem práticas de educação não formal. Foi realizada a 13 universidades sénior, 10 centros ATL, 20 museus e 9 centros de competências Qualifica com os principais objetivos de compreender se a criatividade faz ou não parte dos currículos, programas e atividades oferecidas, e que peso tem esta competência nas ofertas educativas das instituições inquiridas. Foi escolhido este instrumento para que se obtivessem respostas concretas e quantitativas às questões colocadas; para permitir uma recolha de dados atualizados e fornecidos voluntariamente pelas instituições; e foram realizadas pelo telefone para tornar o processo mais ágil e célere.

Foi primeiramente realizada uma base de dados na qual foram colocados os dados das instituições escolhidas. Foram contactadas telefonicamente 19 universidades sénior, das quais se obtiveram dados de 13, 10 centros de ATL, 20 museus e 16 centros de competências Qualifica, dos quais se obtiveram dados de 9. Os resultados destas entrevistas foram analisados quantitativamente.

Como se pode verificar no Anexo C a entrevista foi previamente estruturada tendo sido concebido um fluxograma que ajudou a manter o rumo do diálogo na direção desejada. As entrevistas tiveram uma duração média de 4 minutos e, além da introdução (apresentação e explicação dos objetivos da entrevista) e das questões formais (“quem responde às perguntas colocadas?” e “os dados da instituição podem ser publicados?”), foram colocadas três ou quatro questões fundamentais a todas as instituições, cujas respostas permitiram retirar as conclusões apresentadas adiante. Essas questões eram: (1) “Quantas atividades/disciplinas têm, no total?”; (2) “Alguma dessas atividades/disciplinas é sobre criatividade?”; (3) “Alguma dessas atividades/disciplinas promove a criatividade?”; e no caso dos ATL’s e Museus (4) “Para que idades?”. Desta forma foi possível compreender qual a percentagem de atividades que inclui em si a criatividade, compreendendo a importância dada a esta competência no interior de cada instituição.

Tanto no inquérito como na entrevista, e indo ao encontro do que afirma Skinner, procurou manter-se o maior distanciamento possível, de forma a não adulterar ou influenciar os resultados obtidos. Por isso mesmo, e seguindo o modelo clássico de pesquisa (1953: 29), foi realizado um inquérito enviado por redes sociais e uma entrevista previamente estruturada. Procurou manter-se “uma disposição para aceitar factos, mesmo quando eles se opõem aos desejos” (*idem*: 53). Porém, não foi esse o caso. Os dados recolhidos corroboraram a vontade expressa anteriormente, como se poderá constatar na secção seguinte.

4. Resultados

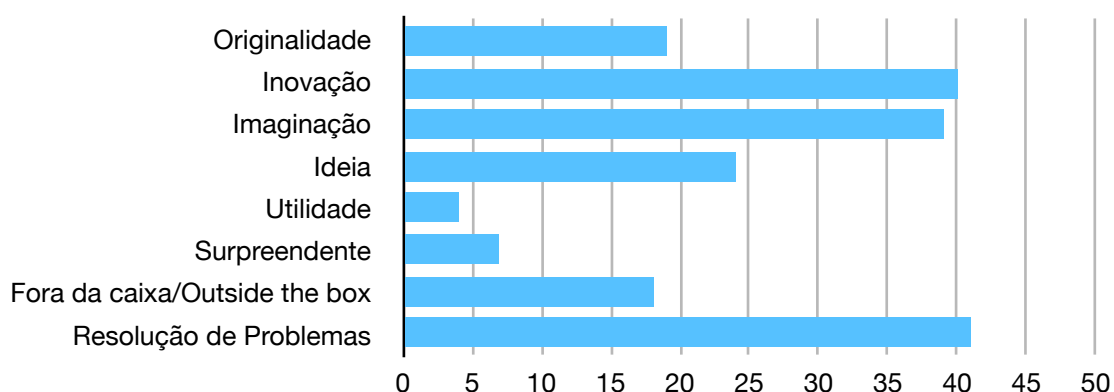
4.1. Inquérito por questionário

Das 302 respostas válidas, 56% são respostas de mulheres e 44% de homens. A faixa etária mais representada (25.1%) tem entre 56 e 65 anos e a segunda mais representada (21.8%) tem entre 21 e 25 anos. Pode explicar-se a falta de respostas por parte de pessoas mais novas ou mais velhas pela dificuldade ou impossibilidade no acesso à internet ou às redes sociais onde o questionário foi partilhado. Mais de 97% dos inquiridos é de nacionalidade portuguesa e cerca de 95% reside em Portugal. Quanto ao estado de profissão dos inquiridos, constata-se que 24% dos inquiridos é estudante, 61% está a exercer uma profissão, 7% está desempregada e 8% está reformada. Verifica-se ainda que a área profissional mais representada é das Artes Plásticas e a área de estudos mais

representada é a da Saúde. Convém lembrar que o universo de inquiridos é da rede de contactos da autora, o que pode justificar o perfil dos inquiridos.

A primeira pergunta, que é fechada, permite uma análise simples: mais de 82% dos inquiridos consideram-se criativos. Já a segunda pergunta — “O que é, para si, a criatividade?” — é relativamente mais complexa de analisar pois era de resposta aberta e, nesta medida, os inquiridos referiram frequentemente mais do que uma palavra para a definir. Na Figura 1 observa-se o número de pessoas que associaram as palavras ou expressões apresentadas do lado esquerdo do gráfico ao conceito de criatividade. É possível constatar que os inquiridos associaram principalmente este conceito às categorias de inovação, imaginação e resolução de problemas. Esta confluência de categorias de análise temática constituiu um processo de categorização misto: algumas categorias foram previamente destacadas com base em referências teóricas apresentadas na parte I deste documento, como a originalidade, a utilidade, o carácter surpreendente e a resolução de problemas; e restantes categorias emergiram da análise das respostas recebidas.

Figura 1 - Expressões mais associadas pelos respondentes à noção de criatividade



As respostas à terceira pergunta (P3) demonstram que 70,5% dos inquiridos nunca tinha estado em nenhuma aula/sessão/mesa redonda/conferência/palestra/workshop com o tema criatividade. Pode ainda atentar-se um fator interessante: 10% dos indivíduos que responderam que estiveram numa sessão com o tema *criatividade* não se consideram criativos. Os restantes 29,5% avançaram para a quarta pergunta (P4), mas apenas 17% dos que responderam a esta questão foi em contexto de educação não formal. Estes dados não só corroboram que a criatividade está pouco presente nas aprendizagens ao longo da vida, como também fazem parecer que a criatividade é do domínio da educação formal, o que justifica a importância de projetos como o CRIAR-TE. Os números retirados desta quarta e última pergunta, de resposta aberta, foram contabilizados com base na definição previamente dada na Parte I de educação não formal, mas também com base nos contextos de educação mencionados pelos inquiridos. Os contextos sugeridos no formulário eram:

- ATL (1);

- Biblioteca (0);
- Empresa (21);
- Museu (9);
- Teatro (2);
- Universidade (47);
- Outros (lugar para acrescentar contextos alternativos aos sugeridos).

Os contextos inseridos em “Outros” pelos respondentes no formulário foram:

- Arguente de doutoramento (1);
- Aulas de arte (1);
- Aulas em Belas Artes (1);
- Campo de Férias (1);
- Conservação, Preservação e Restauro (1);
- Curso Teatro de Improviso (1);
- Dia-a-dia (1);
- Movimento católico (1);
- Workshop de bolos (1).

Desta listagem convém referir que se assumiu *ATL*, *Aulas de arte*, *Campo de Férias*, *Conservação, Preservação e Restauro*, *Curso Teatro de Improviso*, *Empresa*, *Movimento católico*, *Museu*, *Teatro* e *Workshop de bolos* como sendo ambientes de educação não formal; *Arguente de doutoramento*, *Aulas em Belas Artes* e *Universidade* como ambientes de educação formal; e *Dia-a-dia* como ambiente de educação informal.

Tabela 1 - Número de aprendentes, por faixa etária e sexo, que se consideram criativos e que já estiveram presentes numa sessão com o tema criatividade

	Homens (nº)					Mulheres (nº)				
	Considera-se criativo?		Já alguma vez esteve numa sessão com o tema: criatividade?			Considera-se criativo?		Já alguma vez esteve numa sessão com o tema: criatividade?		
	Sim	Não	Sim		Não	Sim	Não	Sim		Não
			EF/EI	ENF				EF/EI	ENF	
16-20	10	1	0	0	11	11	2	1	1	11
21-25	26	2	8	3	17	27	10	9	1	27
26-35	29	9	4	2	32	13	3	3	1	12
36-45	2	1	3	0	0	11	0	2	5	4
46-55	13	3	1	5	10	31	9	8	7	25
56-65	26	3	4	6	19	38	9	4	8	35
66-75	7	0	1	0	6	5	1	2	0	4
75-99	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Total	113	19	21	16	95	136	34	29	23	118
Total 2	132		132			170		170		

De forma a situar os dados descritos na Tabela 1, pode verificar-se que estão apenas dados referentes às primeira e terceira perguntas, incluindo as respostas “sim” e as

respostas “não”. Dá-se especial enfoque ao perfil dos inquiridos do ponto de vista do sexo e das faixas etárias. Os contextos de educação não formal mais mencionados pelos inquiridos foram *Empresa e Museu*.

Observando os números apresentados, pode concluir-se que os aprendentes sentem ter a competência da criatividade desenvolvida, uma vez que mais de 80% dos respondentes se consideram criativos. Porém, esta percentagem não se deve ao facto de terem investido nessa competência em práticas de educação não formal, uma vez que apenas 5% do número total de inquiridos esteve numa atividade que, de alguma forma, desenvolvesse a criatividade.

Pode concluir-se ainda que a faixa etária dos respondentes que se consideram mais criativos nos homens é a 26-35 anos e nas mulheres é a 56-65 anos. Já a faixa etária dos respondentes que se consideram menos criativos nas mulheres é a 21-25 anos e nos homens mantêm-se, curiosamente, a 26-35 anos.

Os inquiridos que mais responderam que já estiveram numa sessão de educação formal ou informal sobre criatividade têm entre 21-25 tanto nas mulheres como nos homens. Os inquiridos que mais responderam que já estiveram numa sessão de educação não formal sobre criatividade têm entre 56-65 tanto nas mulheres como nos homens. Já os inquiridos que responderam que nunca estiveram numa sessão sobre criatividade têm maioritariamente entre 56-65 nas mulheres e 26-35 anos nos homens.

Com estas constatações parece justificar-se a construção e alargamento da oferta de atividades de promoção da criatividade.

4.2. Entrevista estruturada

Se numa primeira instância interessou compreender a oferta de aprendizagens criativas em ambientes de educação não formal do ponto de vista dos aprendentes, com esta entrevista desejou verificar-se se estas ofertas são ou não existentes, e se sim em que contextos e por parte de que tipo de organizações. Nesse sentido foram contactados mais de 60 centros de ENF sites em Lisboa (Tabela 2). Procurou-se sempre que as entrevistas fossem realizadas a pessoas com cargos de responsabilidade embora nem sempre tenha sido possível.

Tabela 2 - Centros de Educação Não Formal contactados e inquiridos

Perfil das organizações	Nº de organizações contactadas	Nº de organizações respondentes	Local das organizações
ATL'S	10	10	Lisboa
Centros de Competências	16	9	
Museus	20	20	
Universidades Sénior	17	13	

Conseguiu verificar-se, numa primeira instância, que nenhum destes centros promove atividades com o tema “criatividade”. Porém, observou-se que os ATL’s, museus e universidades sénior procuram ter atividades ou disciplinas que promovam e ativem competências criativas, ao contrário dos Centros de Competências Qualifica que, de acordo com os entrevistados, não promovem a criatividade em nenhum curso.

Nas Figuras 2, 3 e 4 encontram-se os dados referentes ao número total de atividades oferecidas pelas organizações contactadas (Atividades total), colocados em comparação com o número total de atividades dessas mesmas organizações que promovem a criatividade (APC).

Figura 2 - nº atividades e nº de APC em Universidades Sénior

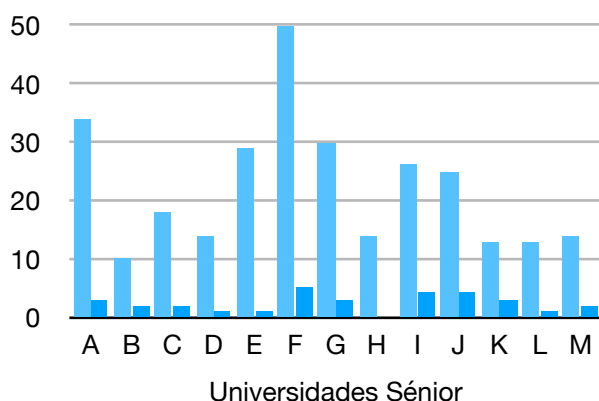


Figura 3 - nº atividades e nº de APC em ATL's

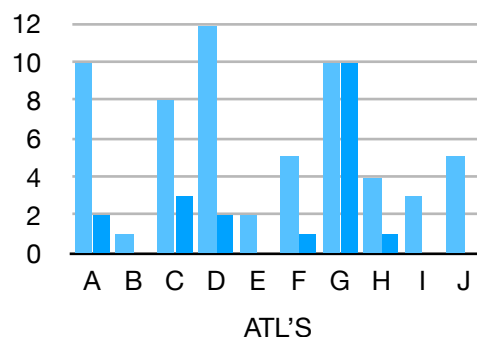
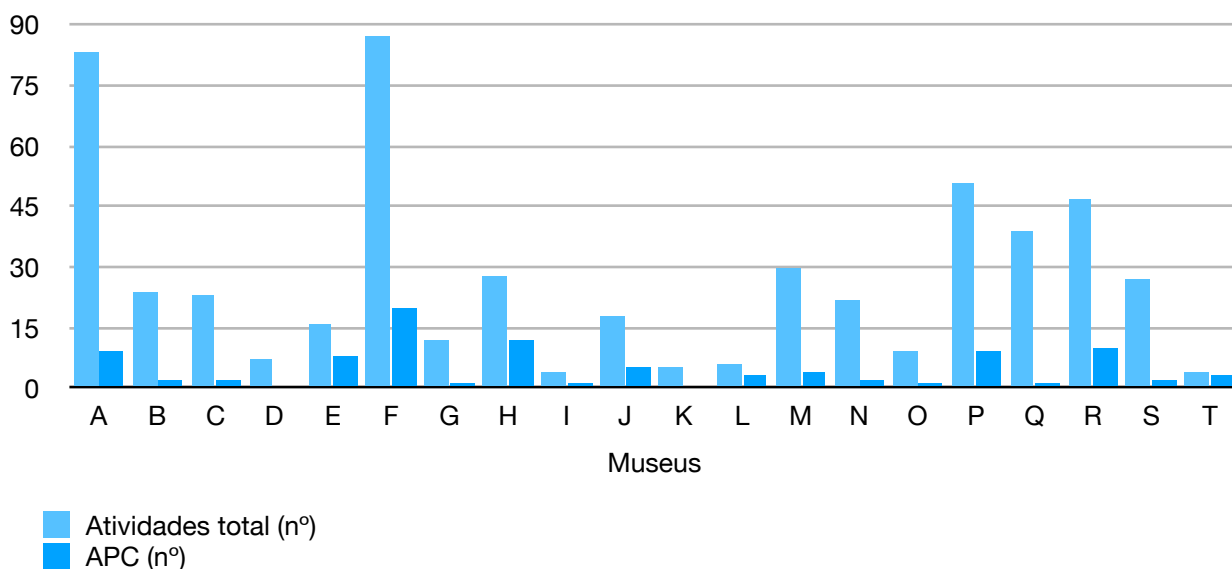


Figura 4 - nº atividades e nº de APC em Museus

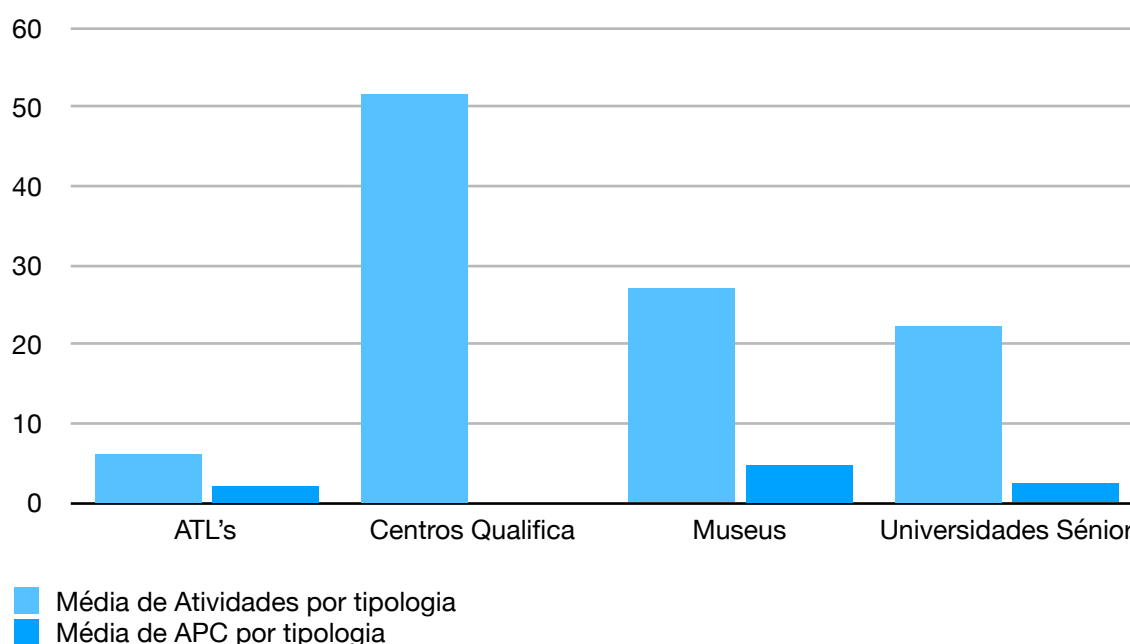


Na Figura 5 encontra-se, colocada em comparação, a média de atividades totais e a média das atividades que promovem a criatividade, por cada tipologia de organização contactada. Os critérios utilizados para definir as atividades que promovem a criatividade são:

- Incentivam ações mais práticas que teóricas (Castanheira Pinto, 2007);
- Assumem o erro como um processo positivo de aprendizagem (Robinson, 2015: 146-147);
- Procuram tirar partido dos 5 sentidos humanos (Torrance, 1988: 43);
- Devem conferir liberdade e confiança aos aprendentes por serem abertos à novidade e de enunciado, formato e materiais livres (Boden, 2013: 248).

Uma APC deve cumprir pelo menos dois destes critérios.

Figura 5 - Média de atividades totais e média das APC por tipologia



Com os números apresentados pode verificar-se que as percentagens de APC no número total de atividades de cada tipologia de organização demonstra a presença pouco significativa de atividades promotoras de criatividade nas organizações contactadas. Nos ATL's 31,7% das atividades são APC; nos Centros Qualifica 0% das atividades são APC; nos Museus 9,2% das atividades são APC; e nas Universidades Sénior 10,75% das atividades são APC.

Com estes dados é possível compreender que a criatividade está presente nos ATL's, Museus e Universidades Sénior, ainda que pouco visível. Essa presença é mais significativa em ATL's, todos eles empresas privadas, e em museus quando privados.

No caso dos ATL's o lugar da criatividade estabelece-se de forma clara: é dado lugar de destaque à infância e ao tempo para brincar, promovendo a imaginação, a construção de narrativas, a comunicação e capacidade de resolução de problemas e conflitos. Todos os ATL's contactados têm atividades para crianças, de modo geral entre os 3 e os 16 anos.

Existem ainda alguns dos ATL's contactados que privilegiam a liberdade, criando espaços abertos para todas as crianças com materiais diversos e inesgotáveis.

Nos Centros de Competências Qualifica não existe nenhuma disciplina que promova a criatividade e não se prevê que o haja.

Nos Museus, apesar de serem promovidas atividades para todas as idades, aquelas que verdadeiramente promovem a criatividade estão maioritariamente associadas às crianças ou às famílias com crianças. Fogem à regra alguns casos com atividades para professores ou para adultos.

No caso das Universidades Sénior, na maioria dos casos, as atividades que de alguma forma promovem a criatividade estão relacionadas com as artes plásticas, com a dança ou com a arte dos labores.

A grande maioria das instituições contactadas compreende a importância da criatividade na educação: no início da entrevista a maioria dos entrevistados afirmou que naquela instituição se promovia a criatividade. Porém, ao longo da entrevista compreenderam que essa percepção era pouco palpável. Aliás, observando os números apresentados, pode concluir-se que a presença real da criatividade em ambientes que promovam educação não formal é muito reduzida, se não nula, e na maior parte dos casos direcionada para a infância.

Embora os resultados não sejam representativos da população nacional ou das organizações de educação não formal portuguesas, foi realizado um inquérito por questionário respondido por mais de 300 portugueses ou residentes em Portugal, e uma entrevista estruturada por telefone a mais de 50 centros de educação não formal em Lisboa. É com base nestes números que se justifica a importância do CRIAR-TE e de projetos como tal que ponham a criatividade e o desenvolvimento do ser humano em primeiro plano através da educação não formal.

O CRIAR-TE pretende não apenas constituir um local de promoção de criatividade, como também pretende fundar um lugar aberto a todos, e onde, através da troca de experiências, saberes e opiniões, qualquer ser humano pode desenvolver a sua criatividade ao longo da vida.

PARTE III - CRIAR-TE: Criatividade ao longo da vida

O CRIAR-TE é um projeto de intervenção que procura atuar no âmbito da educação não formal. Tem como primeiro objetivo promover e incentivar a criatividade no seio da população alargada portuguesa ou residente em Portugal, pretendendo incluir em si as dimensões intergeracional e intercultural, crescendo sempre com a participação ativa dos participantes. Um projeto aberto a todos e construído por todos.

Na Parte III deste documento demonstrar-se-á a importância deste projeto perante as constatações anteriores: tanto as relativas ao atual panorama social e educativo, como as relativas aos dados apresentados no diagnóstico. Demonstrar-se-á primeiramente o desenho preliminar do projeto, incluindo os seus valores e objetivos, uma discriminação de cada uma das sessões e a metodologia utilizada. Numa segunda fase abordar-se-á a avaliação do projeto, as formas de avaliar a criatividade e a maneira como esta será feita neste projeto.

5. O projeto

5.1. Apresentação de valores e objetivos

O CRIAR-TE é uma oferta educativa que pretende encorajar a criatividade de cada um dos participantes, de modo a que o seu uso se prolongue ao longo da vida. Desta forma, e recuperando a perspectiva de Castanheira Pinto, pretende-se que a *experiência* educativa CRIAR-TE seja *centrada no aprendente* e nos *processos de transformação pessoal e colectiva*; valorizando as *relações de afectividade e proximidade*; assente em *valores sociais e humanos*; promovendo *participações activas e voluntárias* em *ambientes não-hierárquicos*; e que predomine a *avaliação qualitativa, contínua e participada por todos* (2007: 108).

Essencialmente dirigido à formação e desenvolvimento de pessoas, o projeto preconiza um trabalho conjunto entre um grupo de especialistas das mais diversas áreas (artes cénicas, artes plásticas, educação, gestão, literatura e poesia, multimédia, psicologia, sustentabilidade e tecnologia) e um grupo de aprendentes diversificados, de modo a incentivar aprendizagens criativas, transversais e transformadoras. É um projeto intergeracional porque se considera que

“As práticas intergeracionais procuram maximizar os recursos sociais e comunitários através do intercâmbio de aprendizagens entre pessoas de diferentes idades, de forma a desenvolver competências individuais e sociais de forma adequada à melhoria da qualidade de vida das pessoas na sociedade actual.” (Ferreira, 2010: 15);

É também um projeto intercultural porque se compreende que

“A diversidade cultural tornou-se cada vez mais relevante como uma fonte de invenção e de inovação; (...) A diversidade cultural é a maior fonte de criatividade e riqueza da humanidade. Envolve maneiras diversas de ver o mundo. Oferece diferentes abordagens

para resolver problemas que afetam a todos nós e para valorizar aspectos fundamentais da vida (...). É preciso salientar a diversidade das realidades vividas e, ao mesmo tempo, reafirmar um núcleo comum de valores universais.” (UNESCO, 2016: 33).

Articulando estratégias de natureza artística, científica e pedagógica, o CRIAR-TE procura quebrar a estrutura formal de uma “aula”: baseia-se no trabalho conjunto, onde todos os participantes, especialistas e aprendentes, contribuam para o crescimento do grupo. Apostando num processo que permita aprendizagens para todos, este projeto procura proporcionar que se vivenciem outras experiências, outras formas de pensar e outras maneiras de aprender em grupo. Até porque, e como afirma Torrance, “a criatividade em grupo, ao melhorar a tolerância individual, traz melhores decisões, maior criatividade e melhor desempenho na resolução de problemas”. (*em* Sternberg, 1988: 69).

Foram definidos como objetivos do CRIAR-TE:

- (1) Promover e incentivar a criatividade enquanto competência e motor de competências, demonstrando o seu carácter duradouro quando ativada;
- (2) Promover o desenvolvimento pessoal para uma maior adaptabilidade dos participantes às mudanças aceleradas do século XXI, encorajando relações — por um lado desenvolver uma relação interior, individual; e por outro, estabelecer relações interpessoais, num trabalho colectivo.
- (3) Estimular outras competências específicas como o trabalho em equipa, a comunicação, o pensamento crítico, a empatia, a cidadania, a curiosidade e a adaptabilidade;

Foram ainda delineadas algumas estratégias pedagógicas através das quais serão promovidos os objetivos:

- (1) Favorecer contextos de aprendizagem participados, interculturais, intergeracionais e interdisciplinares: explorando e aprendendo com as diferenças patentes na sociedade;
- (2) Multiplicar os espaços de aprendizagem: ocupar espaços diversos para alcançar aprendizagens diversas — sair para a rua, para um jardim, uma praia, uma floresta, um café, uma biblioteca, uma sala de espetáculos, um museu —, numa procura de desvincular os espaços das ideias que se constroem sobre eles, criando novas experiências e perspectivas;
- (3) Individualizar aprendizagens: centrando as aprendizagens no indivíduo, sem deixar de as pluralizar e manter amplas e compreendendo a personalidade de cada um para uma melhor exposição e consecutiva aprendizagem dos conteúdos e experiências;
- (4) Articular atitudes de entusiasmo e concentração: havendo uma participação de todos (facilitadores e aprendentes) nos exercícios; estimulando a ligação ao concreto, aplicando nas atividades as características da criatividade; explorando a imaginação, fantasia e curiosidade dos participantes, por constituírem “elementos fundamentais dos processos cognitivo e sensorial de perceção, de desenvolvimento do pensamento abstrato, da experiência estética e da construção de sentidos” (Plano Nacional de Leitura, 2017: 25); e admitir a liberdade e o erro como elementos fundamentais de qualquer processo criativo.

5.2. Desenho de Projeto

*A criatividade é quase infinita. Envolve todos os sentidos (...).
Na maioria das vezes é invisível, não-verbal e inconsciente.*

(Torrance, 1988: 43)

O *CRIAR-TE: Criatividade ao Longo da Vida* está desenhado para ser participado por um grupo máximo de 20 pessoas de diferentes culturas e origens⁶, que tenham entre os 8 e os 99+ anos⁷. Os participantes devem habitar na Grande Lisboa e compreender a língua portuguesa (escrita e oral). Prevê-se que este projeto decorra fruto de uma parceria com um museu nacional, por se constituir um lugar aberto a todas as idades, culturas e disciplinas. As inscrições serão lançadas a partir das bases de dados e *website* do museu e a participação dos aprendentes terá um custo simbólico (entre 20€ e 30€) para garantir o compromisso dos participantes e cobrir algumas das despesas. A fase de implementação do *CRIAR-TE* desenvolver-se-á ao longo de 12 semanas, com uma sessão por semana. Todas as sessões deverão realizar-se ao sábado e terão uma duração média de 4 horas, com um intervalo de 20-30 minutos.

Através de estratégias criativas e materiais pedagógico-didáticos, deseja estimular-se a criatividade em cada aprendente. Mais do que desenvolver um plano fechado e teórico, procura encontrar-se a criatividade num conjunto diversificado de áreas. Como tal, procurou desenvolver-se um ciclo de sessões que permitisse a compreensão global desta competência, incluindo o seu carácter intrínseco e duradouro quando posto em ação. Assim, a primeira sessão será de introdução aos conteúdos e objetivos; apresentação dos facilitadores e aprendentes; e realização de pequenos exercícios que permitam medir o ponto de partida de cada um no que diz respeito à utilização prática da criatividade. Depois, as seguintes dez sessões serão divididas em três fases. Numa primeira fase, entre a 2ª e a 6ª sessão, deseja explorar-se o ‘eu’: articular-se-á os 5 sentidos (visão, olfato, audição, paladar e tato) com o cinema, a fotografia, a jardinagem, a música, a poesia, a culinária, as artes plásticas — pintura, desenho e escultura — e da sustentabilidade. Numa segunda fase, entre a 7ª e a 8ª sessão, deseja explorar-se ‘outro’: compreender-se-á a importância de conhecimento e relação com o outro através do teatro e da dança. A terceira fase, entre as 9ª e 11ª sessões, foca-se no ‘nós no futuro’: compreender-se-á como se pode levar a criatividade para o futuro de cada um e do colectivo através da tecnologia, do mundo dos negócios e dos sonhos. A última sessão será de encerramento com a apresentação dos projetos desenvolvidos.

Ao longo das sessões procurar-se-á avaliar a criatividade de cada participante e a respectiva evolução (a forma como esta avaliação e rastrear de evolução serão realizados

⁶ Deverá garantir-se que existem participantes de diferentes culturas.

⁷ Deverá garantir-se que todas as faixas etárias estão devidamente representadas.

pode encontrar-se na secção 2). Serão ainda desenvolvidas outras competências específicas como a expressão oral, escrita e corporal, a destreza, o empreendedorismo, a observação, a autonomia e a empatia. Prevê-se que no final deste curso os participantes desenvolvam pequenas práticas que lhes permitam experimentar, nos seus contextos de vida, as competências que foram desenvolvidas ao longo do curso. Mais uma vez, é na experiência que se estimula e aplica competências; como refere Kolb no ciclo de aprendizagem experiencial (Anexo D).

O ciclo de sessões vai prever espaços de contribuição, construção e avaliação por parte dos aprendentes. As diferentes atividades promoverão dinâmicas de reflexão crítica. Todas as sessões seguirão a mesma estrutura baseada no ciclo da aprendizagem experiencial (Anexo D):

- Quebra-gelo inicial: para enquadrar e encorajar todos os participantes para a sessão;
- Atividades experienciais, tais como simulações, resolução de problemas, exercícios de criação (podem ser 2, 3 ou 4): nas mais diversas disciplinas;
- Sistematização: partilha de sentimentos e/ou opiniões e avaliação do ocorrido durante um período de cerca de 15 minutos⁸;
- Momento de envio: quando cada sessão está a chegar ao fim os aprendentes são *enviados* para casa com um desafio específico — Criatividade Para Casa.

Aprender através da experiência é pedra angular do CRIAR-TE, porque a criatividade não se ativa na transmissão unilateral e fechada de conteúdos, mas sim na procura do que é criativo em cada um. E isso faz-se olhando, conversando, pensando mas essencialmente experimentando. Desta forma, pretende proporcionar-se aos participantes uma construção colectiva e cooperativa do conhecimento e da ação; privilegiar a aprendizagem experiencial — “aprender é um processo contínuo baseado na experiência.” (Kolb, 1984: 28); e promover a horizontalidade entre todos.

Na busca de um ciclo de sessões multidisciplinares e intergeracionais, compreende-se a relevância de uma equipa também ela multidisciplinar e intergeracional. Pretende-se que os facilitadores de aprendizagens sejam profissionais competentes e qualificados na respectiva disciplina, independentemente da sua idade. Assim, espera-se que a equipa seja composta: por um profissional de educação e um psicólogo, que deverão acompanhar todas as sessões; e por especialistas para cada sessão: um fotógrafo, um pintor ou desenhador e um realizador, um designer de exteriores ou jardineiro, um músico e um poeta ou escritor, um *chef*, um escultor, um ator, um dançarino, um cientista e um empreendedor ou um empresário. Esta equipa deverá reunir antes do início do ciclo para debater e alinhar as estratégias práticas da equipa com os aprendentes, e no final do ciclo para sistematizar e avaliar o seu conjunto.

⁸ Sempre que se observar uma atividade com * deve entender-se que esta inclui a sistematização.

Para promover um ambiente acolhedor, nos diferentes espaços onde serão realizadas as sessões deverá haver um chá/café/sumo para a recepção dos participantes e um lanche para o intervalo a meio da sessão.

5.3. As sessões CRIAR-TE

A criatividade no eu | Sessões 1 à 7

A criatividade é uma condição do comportamento humano que, por um lado, se revela misteriosa e, por outro, imprescindível ao desenvolvimento do próprio Homem (Kerr & Gagliardi, 2003). A verdade é que não existe vida sem criatividade. É no ato criador que o mundo é reformulado, as pessoas crescem e as mudanças ocorrem. Há quem vá mais longe, dizendo que é no ato criador que nasce o próprio mundo. A necessidade de criatividade torna-se vital para uma adaptação flexível à vida, aos desafios colocados diariamente. A intenção é que estas sessões sirvam para compreender a amplitude deste termo quando posto em ação.

A criatividade no outro | Sessões 8 à 9

Da mesma forma que a criatividade constitui uma condição de ser humano, também a colaboração e a relação fazem parte da vida, do que de mais diário e natural existe. Por isto, neste projeto acredita-se que não pode haver criatividade sem cooperação. Seja por intervenção direta, indireta ou quase inexistente. A existência do outro gera criação. Estas sessões desejam servir de revelação — é muitas vezes na relação que está o ato criador.

A nossa criatividade no futuro | Sessões 10 à 12

A criatividade constitui uma competência fundamental hoje, e constituirá amanhã. É com base neste pressuposto, de que a criatividade permite enfrentar os desafios de um futuro desconhecido, que o CRIAR-TE se torna relevante. Há um desejo muito grande de encorajar pessoas a viver criativamente. Com estas sessões, pretende-se demonstrar que a criatividade está e estará no ser humano, no que de maior ou mais pequeno este realizar.

Sessão 1 | Ela vive em mim

Objetivos da sessão	• Apresentar todos os envolvidos no projeto, tanto a equipa de facilitadores como o grupo de aprendentes; • Refletir sobre a amplitude e importância da criatividade, aplicando à vida de cada um; • Medir e avaliar a aplicação prática da criatividade de cada aprendente; • Explicar o modelo da aprendizagem experiencial.
Materiais	• Mesas e cadeiras para todos os aprendentes; • Cartões com frases para o <i>Alguém que...</i> • 100 folhas de papel lisas; • 20 canetas esferográficas; • 20 diários gráficos.
Espaço	Sala ampla no museu colaborador. Deve começar vazio com as mesas e cadeiras encostadas às paredes, com possibilidade de poderem ser movidas ao longo da sessão.
Passo a passo	Bingo Humano... 15 minutos Atividade de quebra-gelo para os participantes se começarem a conhecer informalmente. Os aprendentes devem encontrar nos outros participantes particularidades da sua vida ou maneira de ser. Eu sou... 20 minutos Sentados em roda. Atividade para apresentação dos participantes. Cada um escolhe um adjectivo que o caracterize. Teste do Pensamento Divergente* 35 minutos Participantes divididos em grupos de 3 ou 4 pessoas. Exercício que permite medir a aplicação prática da criatividade de cada um, em grupo. Teste do Pensamento Criativo de Torrance (TTCT)* 35 minutos Exercício prático que permite medir a aplicação prática da criatividade de cada um, individualmente. Debate sobre a Criatividade* 75 minutos Participantes divididos em dois grupos. Um defende que a criatividade depende do contexto, outro defende que depende só do criador. Hoje aprendi a/que... 20 minutos Exercício de reflexão e exposição das aprendizagens retidas na sessão. É também momento de avaliação da sessão pelos participantes e facilitadores. Alongamentos + CPC (Criatividade para casa) 20 minutos Momento de envio. Entrega-se os diários gráficos. CPC relativa ao tema da sessão 2.

Sessão 2 | Criatividade na visão: fotografia, cinema e desenho

Objetivos da sessão	• Refletir sobre a importância e peso que a visão tem no quotidiano de cada aprendente; • Promover o autoconhecimento e trabalhar competências de adaptabilidade, imaginação, comunicação, atenção, concentração e motricidade fina; • Compreender a criatividade através da visão, em especial na fotografia, cinema e desenho.
Materiais	• Mesas e cadeiras para todos os aprendentes; • Computador e projetor; • Rolo de papel cenário; • Tinta preta; • 2 desenhos geométricos em folhas lisas para o <i>Desenho estragado</i>; • 20 canetas esferográficas; • Telefone de cada um.
Espaço	Sala ampla no museu colaborador e visita a um jardim/parque.
Passo a passo	Desenho estragado 10 minutos Os participantes devem sentar-se no chão em 3 filas indianas todos virados para o mesmo lado, menos o último da linha que fica virado de costas. Atividade de quebra-gelo para promover a comunicação entre todos. Exercício semelhante ao “telefone estragado”, mas com desenhos. Deve realizar-se duas vezes com desenhos diferentes para poder observar se os grupos melhoraram ou não a sua performance. Momento CPC* 20 minutos Partilha do que foi realizado em casa: como foi, o que sentiram, o que é que aprenderam, como ficou... Misturar registos* 60 minutos Atividade realizada individualmente no exterior. Nesta atividade deve-se sair para a rua e filmar um sabor, desenhar um movimento, fotografar um som. Visualização do parte do 1º episódio de <i>Ways of Seeing</i>* 50 minutos Depois voltar a olhar para os registos da atividade anterior. Atividade de reflexão e partilha. Retrato de sombras* 40 minutos Participantes divididos em duplas Exercício de atenção e concentração. Numa folha devem fazer um retrato do rosto do outro, destacando a preto as zonas de sombra e deixando brancas as zonas de claridade. Hoje aprendi a/que... 20 minutos Alongamentos + CPC 20 minutos São devolvidos os diários gráficos. CPC relacionada com o tema da sessão 3.

Sessão 3 | Criatividade no olfato: jardinagem, pintura e sustentabilidade

Objetivos da sessão	• Refletir sobre a importância e peso que o olfato tem no cotidiano de cada aprendente; • Promover o autoconhecimento e trabalhar competências de curiosidade, empatia, comunicação, resolução de problemas, trabalho em equipa e motricidade fina; • Compreender a criatividade através do olfato, em especial na jardinagem, pintura e sustentabilidade.
Materiais	• 1 venda; • 25 frascos com 25 fragrâncias/cheiros; • 40 folhas de papel 100g; • Café, chá preto, vinho do porto e água; • Pigmentos de várias cores; • 50 folhas de papel liso; • 20 canetas esferográficas.
Espaço	Jardim ou parque.
Passo a passo	<i>Se eu fosse uma planta seria... porque...</i> 15 minutos É proposta uma categoria que desafia cada aluno a refletir acerca de si próprio, espelhando as suas vontades e os seus ideais. Os aprendentes não podem repetir palavras. Atividade de quebra-gelo para promover a imaginação e conhecimento do grupo. <i>Momento CPC*</i> 20 minutos <i>O que te faz lembrar? 1*</i> 60 minutos Aprendentes e facilitadores sentados em roda. Numa mesa escondida devem estar ingredientes em frascos; cada um deve cheirar, de olhos vendados, o interior do frasco, e contar uma história a que o cheiro remeta. Atividade de partilha de experiências entre todos, através do olfato. <i>Desenho com cheirinho*</i> 35 minutos Individual. Nesta atividade os aprendentes vão pintar à vista com café, chá ou vinho. <i>Projetos de jardinagem sustentável*</i> 40 minutos Participantes divididos em 4 grupos. Cada grupo deve projetar e apresentar uma ideia de jardinagem sustentável. Exercício de imaginação e argumentação. <i>Hoje aprendi a/que...</i> 20 minutos <i>Alongamentos + CPC</i> 20 minutos São devolvidos os diários gráficos. CPC relacionada com o tema da sessão 4.

Sessão 4 | Criatividade na audição: música e poesia

Objetivos da sessão	• Refletir sobre a importância e peso que a audição tem no quotidiano de cada aprendiz; • Promover o autoconhecimento; trabalhar competências de imaginação, empatia, comunicação; e proporcionar momentos de partilha, confiança e segurança; • Medir e reavaliar a aplicação prática da criatividade de cada aprendiz; • Compreender a criatividade através da audição, em especial na poesia e na música: começar a trabalhar o movimento corporal.
Materiais	• Mesas e cadeiras para todos os aprendentes; • 50 folhas de papel liso; • Coluna e telefone com músicas de diferentes estilos; • 20 canetas esferográficas.
Espaço	Biblioteca ou sala do museu.
Passo a passo	<i>Se eu fosse uma palavra seria... porque...</i> 15 minutos <i>Momento CPC*</i> 40 minutos Partilha dos poemas escolhidos. Os restantes participantes ouvem e registam o que sentirem, o que fizer sentido. <i>Silêncio*</i> 30 minutos Sentados em roda. Os aprendentes devem levantar o braço quando deixarem de ouvir um determinado som, que pode ser produzido por um diapasão ou um sino. Atividade que pretende trabalhar a concentração e aumentar a escuta ativa. <i>Testes do Pensamento Criativo de Torrance (TTCT)*</i> 30 minutos A repetição deste exercício, com imagens diferentes, permite voltar a medir a aplicação prática da criatividade de cada um, individualmente. <i>Sentir o espaço com os ouvidos*</i> 40 minutos Aprendentes dispersos no espaço de olhos vendados. Devem ser postas a tocar músicas de diferentes estilos, intensidade, volume.... Os participantes devem deambular pelo espaço ao ritmo que quiserem, podem sentar-se, saltar, dançar... Exercício de trabalho e decisão interior. Sentir e fazer. <i>Hoje aprendi a/que...</i> 20 minutos <i>Alongamentos + CPC</i> 20 minutos São devolvidos os diários gráficos. CPC: escolher uma receita que seja típica “lá de casa” e trazê-la escrita no Diário Gráfico.

Sessão 5 | Criatividade no paladar: culinária

Objetivos da sessão	• Refletir sobre a importância e peso que o paladar tem no quotidiano de cada aprendiz; • Promover o autoconhecimento; e trabalhar competências de empatia, comunicação, trabalho em equipa, adaptabilidade e resolução de problemas; • Compreender a criatividade através do paladar, em especial na culinária.
Materiais	• Mesas e cadeiras para todos os aprendentes; • 25 frascos com 25 alimentos e condimentos; • Alimentos variados: arroz, massa, batata, pão, farinha, fermento, açúcar, feijão, grão, tomate, milho, cenoura, curgete, nabo, couve, coentros, salsa, alface, cebola, alho, laranja, morangos, uvas, maçã, carne picada, atum, chouriço, chocolate preto de culinária, vinagre, sementes de girassol, leite, ovos, queijo, água, vinho e óleo.
Espaço	Cozinha e refeitório. Deve haver material de cozinha para 7 grupos.
Passo a passo	<i>Se eu fosse um sabor seria... porque...</i> 15 minutos <i>Momento CPC*</i> 20 minutos <i>O que te faz lembrar? 2*</i> 60 minutos Aprendentes e facilitadores sentados em roda. Numa mesa escondida devem estar ingredientes em frascos; cada um deve provar, de olhos vendados, o que estiver no interior do frasco, e contar uma história a que o sabor remeta. Atividade que pretende promover a partilha de experiências entre todos, através do paladar. <i>Línguas de perguntador*</i> 90 minutos Exercício de culinária (imaginação e consecutiva concretização) em grupos de 3 pessoas. Os facilitadores devem, previamente, preparar uma mesa com alguns alimentos. Cada dupla deve escolher um máximo de 5 ingredientes e criar uma receita doce ou salgada para o almoço do grupo. <i>Hoje aprendi a/que...</i> 20 minutos <i>Alongamentos + CPC</i> 20 minutos São devolvidos os diários gráficos. CPC: Repetir a sua receita em casa com um novo ingrediente. Tirar fotografia à receita e aos se deliciaram com ela, colocar no Diário Gráfico, e escrever umas palavras sobre a experiência.

Sessão 6 Criatividade no tato: escultura	
Objetivos da sessão	• Refletir sobre a importância e peso que o tato tem no cotidiano de cada aprendente; • Promover o autoconhecimento e a comunicação não-verbal; e trabalhar competências de empatia, inovação e motricidade fina; • Compreender a criatividade através do tato, em especial na escultura e no corpo.
Materiais	• Mesas e cadeiras para todos os aprendentes; • 10kg de barro para moldar; • Coluna de som; • Música “The Truth Will Always Be”, de Pat Matheny. • 20 velas elétricas pequenas.
Espaço	Sala ampla no museu colaborador.
Passo a passo	Muda de lugar quem... 15 minutos Os participantes devem mudar de lugar quando se identificarem com uma afirmação dita pelos facilitadores. Exemplo: “Eu gosto de açorda”. Atividade de quebra-gelo para promover relações de semelhança e conhecimento. Momento CPC* 20 minutos Barro meu, barro meu* 90 minutos Exercício individual. Deixar que a descoberta dos materiais leve a formas diferentes, desconhecidas, inovadoras. Na ponta dos dedos* 45 minutos Exercício individual de expressão corporal. A sala deve estar às escuras, com pequenos pontos de luz. Com o som da música <i>The Truth Will Always Be</i>, de Pat Metheny, os aprendentes devem mover-se pelo espaço. Fazer do corpo escultura. A atividade deve ser gravada. Hoje aprendi a/que... 20 minutos Alongamentos + CPC 20 minutos São devolvidos os diários gráficos. CPC: Construir alguma coisa com as mãos que seja útil. Pode ser de qualquer material, pode ser de qualquer tamanho. Registrar no DG.

Sessão 7 | Criatividade no outro e no espaço: teatro

Objetivos da sessão	• Compreender a importância da relação com o outro para alcançar a criatividade; • Promover a relação e momentos de humor; e trabalhar competências de curiosidade, comunicação, expressão corporal, expressão dramática, empatia, trabalho em equipa, resolução de problemas, representação, concentração, oralidade e pensamento crítico. • Compreender a criatividade no teatro, na relação com o outro, com o nosso corpo e com o outros corpos.
Materiais	• 1 folha com “Sim” e outra com “Não” escrito; • 4 folhas com 4 narrativas: em cada folha deve estar o início e o fim de uma parte de um conto; • Guarda-roupa variado; • Tintas, papel cenário, objetos variados.
Espaço	Auditório no museu colaborador.
Passo a passo	Campus Magnéticos 20 minutos Atividade de quebra-gelo para promover a tomada de decisão polarizada. O facilitador lança perguntas cuja resposta ou é “sim” ou é “não” ou é “mais para o sim” ou é “mais para o não”. Os participantes devem posicionar-se na sala consoante a sua opinião. Momento CPC* 20 minutos Quem conta um conto acrescenta um ponto 80 minutos Exercício de representação e imaginação realizado em grupos de 5 pessoas. Cada grupo recebe uma folha de papel com um início e um final de uma história pré-definidos. Deverão inventar o enredo intermédio. Neste exercício deve haver preocupação com algum guarda-roupa e cenário. Apresentação dos sketches* 70 minutos Exercício de apresentação dos resultados do exercício anterior. Hoje aprendi a/que... 20 minutos Alongamentos + CPC 20 minutos São devolvidos os diários gráficos. CPC: Fazer uma interpretação de uma cena de um filme, de um teatro, de um musical, de uma novela, ... filmar e trazer na sessão seguinte.

Sessão 8 | Criatividade no outro e no espaço: dança

Objetivos da sessão	• Promover a relação e momentos de humor; e trabalhar competências de curiosidade, comunicação, expressão corporal, expressão dramática, empatia, trabalho em equipa, resolução de problemas, representação, concentração e memória; • Medir e reavaliar a aplicação prática da criatividade de cada aprendiz; • Compreender a criatividade na dança, na relação com o outro, com o nosso corpo e com o outros corpos.
Materiais	• Coluna de som; • Telefone com Spotify; • Guarda-roupa variado; • 30 folhas de papel; • 20 esferográficas; • Tintas, papel cenário, objetos variados.
Espaço	Auditório no museu colaborador.
Passo a passo	Se eu fosse um movimento seria... 15 minutos Momento CPC* 20 minutos Se ela dança, eu danço* 60 minutos Exercício de representação dançada, com base nas histórias partilhadas pelo grupo no exercício “O que te faz lembrar?”. Apresentação das coreografias* 60 minutos Exercício de apresentação dos resultados do exercício anterior. Teste do Pensamento Divergente* 30 minutos Participantes divididos em grupos de 3 ou 4 pessoas. Exercício que permite medir a aplicação prática da criatividade de cada um, em grupo. Hoje aprendi a/que... 20 minutos Alongamentos + CPC 20 minutos São devolvidos os diários gráficos. CPC: Observar as outras pessoas nos recantos da cidade: os seus movimentos, expressões, gestos — absorver a dança dos corpos no espaço e registar.

Sessão 9 | Criatividade no nosso futuro: na tecnologia

Objetivos da sessão	• Promover a relação; e trabalhar competências de pensamento crítico, resolução de problemas, comunicação, empatia, trabalho em equipa, adaptabilidade e originalidade; • Compreender a criatividade na tecnologia.
Materiais	• Mesas e cadeiras para todos os aprendentes; • Projetor; • Computador; • 90 folhas de papel; • 20 esferográficas.
Espaço	Sala ampla no museu colaborador.
Passo a passo	<i>A minha perspectiva da tua perspectiva</i> 30 minutos Todos os participantes estão sentados em semi-círculo virados para um quadro branco. São eleitos 2 voluntários. Um (A) recebe a caneta do quadro, e o outro (B) uma folha com um desenho. (B) deve explicar o que vê para que (A) tente imitar. Comparar os dois no final. Exercício de comunicação. <i>Momento CPC*</i> 20 minutos <i>Se eu fosse o Bill Gates...*</i> 30 minutos Visualização de 3 vídeos curtos de introdução à atividade seguinte. <i>Projeto partilhado*</i> 90 minutos Projeto de maior desenvolvimento em três grupos. Com esta actividade os aprendentes poderão pôr em prática ideias originais e com valor, gerando projetos tecnológicos criativos. Não haverá qualquer tipo de guião, mas os grupos poderão ser orientados pelos facilitadores. <i>Hoje aprendi a/que...</i> 20 minutos <i>Alongamentos + CPC</i> 20 minutos São devolvidos os diários gráficos. CPC: Cada aprendente deve pegar num dos problemas que elegeu à sua escolha e, desta vez sozinho, procurar uma solução criativa através da tecnologia.

Sessão 10 | Criatividade no nosso futuro: nos negócios

Objetivos da sessão	• Promover a relação; e trabalhar competências de pensamento crítico, resolução de problemas, comunicação, empatia, trabalho em equipa, adaptabilidade e originalidade; • Compreender a criatividade nos negócios.
Materiais	• Mesas e cadeiras para todos os aprendentes; • 90 folhas de papel liso; • 20 esferográficas.
Espaço	Sala ampla no museu colaborador.
Passo a passo	Desenho estragado 15 minutos Momento CPC* 20 minutos One dollar business* 70 minutos Exercício em grupos de 3, onde cada grupo deve idealizar um negócio partindo de 1€. Desenhar e apresentar uma proposta que o grupo acredite que seja de sucesso. Projeto partilhado* 90 minutos Continuação do desenvolvimento do projeto. Hoje aprendi a/que... 20 minutos Alongamentos + CPC 20 minutos São devolvidos os diários gráficos. CPC: Procurar projetos inovadores na internet e trazer o que considera melhor.

Sessão 11 | Criatividade no nosso futuro: nos sonhos

Objetivos da sessão	• Promover a relação; e trabalhar competências de pensamento crítico, resolução de problemas, comunicação, empatia, trabalho em equipa, adaptabilidade e originalidade; • Compreender a criatividade nos negócios.
Materiais	• Mesas e cadeiras para todos os aprendentes; • Projetor; • Computador; • 90 folhas de papel liso; • 20 esferográficas.
Espaço	Sala ampla no museu colaborador.
Passo a passo	Que sonho é o teu? 20 minutos Atividade de quebra-gelo para pretende recuperar o auto-conhecimento e conhecimento do outro. Cada participante deve escrever numa folha de papel um sonho que tenha por realizar. Depois devem dobrar a folha, fazer um avião em origami e atirar ao ar. Cada um apanha um avião qualquer e lê alto o sonho lá escrito. Todos devem tentar adivinhar de quem é o sonho. Momento CPC* 20 minutos Em tudo e todos* 45 minutos Exercício a realizar em duplas. Devem arranjar soluções criativas para situações específicas relacionadas com os sonhos partilhados atrás. Exemplo: Professor: tem de dar uma aula de história para crianças de idades diferentes. Projeto partilhado* 120 minutos Continuação e finalização do projeto. Preparação da apresentação do projeto. Hoje aprendi a/que... 20 minutos Alongamentos + CPC 20 minutos São devolvidos os diários gráficos. CPC: Registrar, no DG, todos os sonhos que se lembrem. Imagens, palavras, histórias, acontecimentos,... solucionar.

Sessão 12 | Ela vive em nós

Nesta sessão, no espaço, devem estar expostas todas as criações dos aprendentes.

Objetivos da sessão	• Promover a relação; e trabalhar competências de comunicação, empatia, trabalho em equipa, originalidade e adaptabilidade; • Medir e reavaliar a aplicação prática da criatividade de cada aprendente; • Refletir sobre a amplitude e importância da criatividade, aplicando à vida de cada um; • Avaliar o ciclo de sessões CRIAR-TE.
Materiais	• Mesas e cadeiras para todos os aprendentes; • 20 folhas com profissão+situação escritas; • 90 folhas de papel liso; • 20 esferográficas.
Espaço	Sala ampla no museu colaborador.
Passo a passo	Imagens 15 minutos Atividade de quebra-gelo para pretende recuperar o auto-conhecimento e conhecimento do outro. O facilitador apresenta ao grupo uma sequência de imagens diversificadas, que projeta duas vezes. Em silêncio, cada aprendente seleciona uma imagem a partir da qual pretende re-apresentar-se. Essa apresentação ocorre individualmente e deve ser sempre justificada. Momento CPC* 20 minutos Teste do Pensamento Criativo de Torrance (TTCT)* 25 minutos Teste do Pensamento Divergente* 25 minutos Apresentação dos Projetos partilhados* 90 minutos Apresentação dos resultados do exercício <i>Projeto Partilhado</i>. Hoje aprendi a/que... 20 minutos Alongamentos + Coração Aberto 20 minutos É um momento de partilha de emoções, de discursos, de entrega do que foi vivido, de agradecimentos. Abrir o coração.

6. Avaliação do CRIAR-TE

O modelo de avaliação que se planeia aplicar no CRIAR-TE procurará, a par das diretrizes da aprendizagem experiencial, agir num movimento de reflexão-ação-reflexão, permitindo a construção de situações de aprendizagem atualizadas, inovadoras e significativas. O grande objetivo da avaliação do CRIAR-TE é, e como afirma Capucha, “a construção de mecanismos de auto-correcção do projeto a partir daquilo que os agentes envolvidos aprendem sobre o que está a acontecer” (2008: 45). Ou seja, uma avaliação formativa. (*idem*: 46). Aliás, segundo o mesmo autor, “a avaliação é o principal instrumento de apoio à replicação e reprodução alargada das boas práticas, porque permite compreender tanto os sucessos como os insucessos das acções desenvolvidas” (*idem*: 45). Desta forma pode antevê-se que o CRIAR-TE se desenvolva segundo uma avaliação contínua e participada. Para tal, prevê-se que a avaliação do projeto e respetivo ciclo de sessões se realize de forma contínua, com carácter formativo.

Neste projeto será realizada a avaliação dos processos, ou seja a forma como o ciclo de sessões está a decorrer; e a avaliação dos resultados e impactos, ou seja as mudanças ocorridas nas pessoas decorrentes da participação no projeto. Esta avaliação, da mesma forma que o projeto, envolverá não apenas os facilitadores, mas também os participantes. A avaliação dos processos verificar-se-á no final de cada sessão, sob o nome de “Hoje aprendi a/que...”. Neste momento todos os envolvidos deverão partilhar com os demais o que foi bom e o que foi mau, o que correu bem e o que correu mal (ou menos bem) naquela sessão.

Prevê-se o cumprimento de uma avaliação interna, realizada pelos agentes internos do projeto — a equipa de facilitadores —, que ocorrerá através de uma entrevista individual; e de uma auto-avaliação, realizada pelos próprios avaliados — aprendentes —, também através de uma entrevista individual. Tanto a avaliação interna como a auto-avaliação serão realizadas no final do ciclo de sessões. Assim, e através de um método de avaliação híbrido, no qual se combinam indicadores de quantidade e de qualidade, poderá compreender-se a opinião de todos os envolvidos, tanto a nível individual como do conjunto (*idem*: 50).

6.1. Avaliação da criatividade

Segundo Carbajo a criatividade é “a capacidade inata do homem que, se desenvolvida adequadamente, leva à produção de algo novo, original e útil, com a componente afetiva de alcançar a autorrealização do indivíduo” (2000: 19). Esta produção, como referido anteriormente, só se valida aquando a aceitação por parte da comunidade. E é neste sentido que a possibilidade de avaliar a criatividade se torna pertinente.

Apesar de constituir, bem como a própria definição do conceito, uma temática de pouca unanimidade entre estudiosos, curiosamente, a definição e a avaliação da criatividade

encontram-se fortemente ligadas, sendo mesmo frequente que investigadores selecionem ou criem processos de avaliação que vão ao encontro das respectivas definições de criatividade (Kaufman, Plucker & Baer, 2008).

Foram desenvolvidos inúmeros testes com o objetivo de avaliar o nível de criatividade de um indivíduo ou de um grupo de indivíduos. Segundo um artigo de Runco (2011), existem catorze categorias diferentes de testes que visam medir a criatividade: *Inventários Biográficos, Personalidade, Instrumentos de classificação e medidas socialmente válidas, Estilos, Pensamento divergente e resolução de problemas, Ambiente educacional e profissional, Competências, Sensibilidade estética, Medidas Projetivas e de Percepção, Preferências e Atitudes, Medidas de critério, Listas de verificação da atividade, Produtos criativos e Medidas específicas de domínio*. Estes testes permitem chegar a pontuações específicas, contribuindo para avaliações precisas. Mas, e segundo o mesmo autor, além destes testes, a criatividade é frequentemente avaliada através de outras técnicas como entrevistas, pesquisas abertas ou listas de ideias e produtos.

6.1.1. Avaliação da criatividade no CRIAR-TE

Num projeto que pretende compreender e justificar a importância da criatividade ao longo da vida, admite-se que a avaliação ganha um peso substancial, tornando-se indispensável para o futuro e bom funcionamento desta ação. É neste sentido que se torna relevante medir e acompanhar o crescimento da criatividade de cada participante. Não apenas porque trará sustentabilidade a este projeto, mas também porque permitirá redefinir e melhorar os processos de ciclo para ciclo. Serão, por isto, avaliados os processos — a evolução gradual de cada aprendente —, e os resultados — as diferenças registadas entre o ponto de partida de cada aprendente e como se encontra depois da última sessão.

Procurando cumprir os objetivos do projeto — promover e incentivar a criatividade, favorecer o desenvolvimento pessoal dos aprendentes e estimular outras competências específicas —, e indo ao encontro do que foi dito nos capítulos anteriores, no CRIAR-TE a avaliação de cada aprendente será feita de forma individual: através de uma entrevista no início e final de cada ciclo de sessões, de testes pontuados, de partilhas realizadas no “Hoje aprendi a/que...” ou em qualquer outra ocasião, dos trabalhos e atividades realizadas e de um *focus group* final com todos os envolvidos. Assim pretende-se compreender de que forma a criatividade foi incentivada no percurso de cada aprendente, como é que se encontra o seu auto-conhecimento e desenvolvimento da personalidade e de que modo as competências específicas enunciadas foram promovidas e recebidas pelos participantes.

A intenção será realizar uma entrevista a cada participante no início e fim de cada ciclo de sessões. Na entrevista inicial serão pedidos os dados pessoais e formais, será realizado um mapeamento da personalidade e ponto de chegada de cada aprendente por parte do psicólogo do projeto, e serão colocadas questões como: “Considera-se criativo?”, “O que é para si a criatividade?”, “Considera a criatividade importante? Se sim, em que medida?”,

“Quais as suas expectativas para este ciclo?”, “Como é que chegou ao CRIAR-TE?”. Já na entrevista final será repetido, também pelo psicólogo do projeto, o mapeamento da personalidade e estado atual de cada aprendente, de modo a captar alterações, e serão colocadas questões como: “Considera-se criativo?”, “O que é para si a criatividade?”, “Considera a criatividade importante? Se sim, em que medida?”, “O que foi bom neste ciclo?”, “O que podia ter sido melhor?”, “Como é que a criatividade vai influenciar a sua vida a partir de hoje?”.

Durante o ciclo de sessões — na primeira, quarta, oitava e décima segunda sessões — serão realizados os testes pontuados para medir a aplicação prática da criatividade de cada um. Neste caso, e apesar das discussões continuarem a respeito de que teste utilizar e com que amostra, no CRIAR-TE optou-se por utilizar os testes de Torrance porque, segundo Runco, incluem-se na categoria *Pensamento divergente e resolução de problemas*, competências essenciais para fazer face aos desafios do futuro.

De Torrance, no CRIAR-TE pretende-se fazer uso de quatro dos dez testes. Nos *Testes do Pensamento Criativo de Torrance* (TTCT) são realizadas tarefas complexas que envolvem todo o processo criativo: fluência, flexibilidade, originalidade e elaboração. Os TTCT são divididos em duas categorias: verbais e não-verbais ou figurativos. Na categoria verbal, Torrance desenhou sete testes, dos quais quatro serão utilizados: “Usos inusitados”, semelhante ao Teste do Pensamento Divergente (apresentação de um problema simples e a quantidade de respostas determina uma pontuação na escala da criatividade); “Questões inusitadas”, no qual o indivíduo deve colocar questões inusitadas sobre o objeto do teste “Usos Inusitados”; o “Aperfeiçoamento de produto”, no qual o indivíduo deve dar ideias para melhorar um produto; e “Imagine”, onde se apresenta ao indivíduo uma situação improvável — nuvens feitas de algodão-doce — e lhe é pedido que descreva tudo o que aconteceria caso tal situação improvável viesse a acontecer. Na categoria não verbal desenhou três testes, dos quais será apenas utilizado um: “Figuras incompletas”, no qual se pede ao indivíduo que acrescente linhas às figuras incompletas, criando objetos ou figuras interessantes.

Em todos os testes de Torrance as instruções são únicas para cada indivíduo, de forma evitar repetições ou imitações. Para cada um dos testes, o indivíduo recebe uma pontuação referente à fluência (número de respostas diferentes apresentadas), flexibilidade (número de categorias diferentes em que as respostas possam ser enquadradas), originalidade (raridade da resposta em termos estatísticos) e elaboração (número de detalhes nas respostas), avançados inicialmente por Torrance e seguindo os postulados de Guilford. Para a correcção e cotação das provas serão consultados os critérios definidos por Wechsler (2002) dada a maior proximidade temporal, e esta avaliação deverá ser realizada pelos profissional de educação e psicólogo do projeto.

Ao longo de todas as sessões haverá um facilitador responsável por um determinado grupo de aprendentes, garantindo que se vai criando um relatório individual e registando

atentamente cada passo, cada conquista, cada progresso. Este acompanhamento de perto será também possível devido aos registos feitos dos diários gráficos de cada aprendente, objeto que a equipa encorajará que os participantes utilizem. Por fim, com a atividade *Coração Aberto*, pretende fazer-se um *focus group*, com o objetivo não apenas de fechar o ciclo, mas de avaliar e sugerir alterações e melhoramentos para os próximos ciclos.

NOTAS CONCLUSIVAS

A educação, hoje, encontra-se numa encruzilhada entre um passado que desconhece e uma urgência de futuro. Mas é, sobretudo, o desconhecimento do passado e dos sistemas de racionalidade que nos fazem pensar como pensamos aquilo que nos leva repetidamente a colocar a questão da reforma e da novidade (...).

(Assis et al, 2017: 14)

Com a implementação deste projeto, uma oferta de educação não formal que pretende encorajar a criatividade e prolongá-la ao longo da vida, tenciona-se que — para além de todos os objetivos já enumerados — o conhecimento empírico contribua, de alguma forma, para incrementar o conhecimento teórico e que este, por sua vez, tenha um papel importante na melhoria prática e quotidiana do uso da criatividade, tanto individual como social.

Desta forma, e com a realização deste estudo exploratório de diagnóstico, pôde assimilar-se um conjunto de ocorrências que permitem legitimar projetos como o CRIAR-TE:

- As instituições e os indivíduos inquiridos entendem o seu investimento na competência da criatividade numa proporção maior do que na realidade o é: as instituições responderam, numa primeira instância, que quase todas, senão todas as suas atividades promoviam a criatividade, ainda que posteriormente se concluísse que a percentagem de APC era baixa, quando existente; e mais de 80% dos indivíduos consideram-se criativos, ainda que apenas 29,5% tivesse participado numa sessão ou atividade estruturada com o tema *criatividade*;
- Os inquiridos associaram principalmente o conceito de criatividade às categorias de inovação, imaginação e resolução de problemas;
- Os dados recolhidos sobre a presença de indivíduos numa sessão com o tema *criatividade* não apenas demonstram que a criatividade está pouco presente nas aprendizagens ao longo da vida, como também dão a entender que a criatividade é do domínio da educação formal e na maioria das vezes destinada à faixa etária da infância;
- Os dados recolhidos sobre a presença de criatividade nas instituições que promovem ações de educação não formal demonstram que as percentagens de APC quando colocadas em comparação com o número total de atividades de cada tipologia de organização são pouco significativas, o que confirma que a criatividade não é considerada uma competência a valorizar e acionar;
- A maioria das instituições promotoras de iniciativas de ENF não promove a criatividade de modo intencional e específico.

Com este trabalho de projeto perceberam-se todas as dimensões do desenho e planeamento de um projeto, incluindo a sua justificação teórica e empírica. As maiores dificuldades na realização do projeto foram a obtenção de dados para o diagnóstico e a

análise dos mesmos. Compreendeu-se, porém, que as preocupações iniciais que foram ponto de partida para este trabalho eram reais e que merecem atenção. O desejo de contribuir para uma sociedade criativa ao longo da vida faz sentido e é necessário.

Consideramos que a experiência *CRIAR-TE* mostra uma possibilidade de *romper o cerco em que estamos* (Ó, 2016: 218), a partir de uma ação consciente e presente em indivíduos de todas as idades. Por oposição à industrialização e consumo imediato de pedagogias, que tendem a invadir as vidas, tanto de crianças como de adultos, o *CRIAR-TE* permite destacar a dimensão artesanal das aprendizagens — o fazer, o pensar, o inventar, o descobrir, o criar novos rituais e o revalorizar objetos e espaços — a par com a dimensão relacional — o autoconhecimento, trabalho em equipa, a partilha de experiências com pessoas diferentes e a construção de grupo. Esta experiência constrói-se através de práticas participativas, intergeracionais, interdisciplinares e interculturais, tendo sempre em conta a individualidade de cada um, mas sem nunca deixar de pluralizar as aprendizagens.

Deixam-se em aberto alguns aspetos a definir numa transposição para a prática deste projeto (como a parceria com uma entidade museológica que forneça o espaço, materiais e bases de dados, a divulgação do projeto, a constituição de uma equipa de facilitadores multidisciplinar e intergeracional, a apropriação do projeto pela equipa, a remuneração desta mesma equipa, orçamento do projeto, possíveis investidores e parcerias, complexidade na aplicação e cotação dos testes propostos, entre tantos outros). Porém, espera-se poder atenuar todas essas questões com a realização da primeira edição do projeto, que terá um carácter experimental, a partir do qual se consolidará o modelo e as parcerias, através dos quais se poderá melhorar as condições de sustentabilidade do projeto.

Para terminar, e em profunda consonância com a intencionalidade do projeto *CRIAR-TE: Criatividade ao Longo da Vida*, pode observar-se a vontade de ser criativo dos seres humanos e o desejo de promover a criatividade das organizações. O espaço de criação aberto pelo *CRIAR-TE* tenciona corresponder a um processo de produção de uma multiplicidade de caminhos que, através de novas formas de interioridade e comunidade, fazem florescer vidas mais inventivas e sensíveis.

BIBLIOGRAFIA

- Abraham, A. (2018). *The Neuroscience of Creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Alencar, E., & Fleith, D. (2003). *Criatividade: Múltiplas perspectivas*. Brasília: Editora Universidade de Brasília.
- Ambrose, D. (2016). Twenty-First Century Contextual Influences on the Life Trajectories of the Gifted and Talented. In D. Ambrose, R. Sternberg (Eds.), *Advances in Creativity and Giftedness*, Vol. 10 (pp. 15-42). Leiden: Brill.
- Assis, M., Gomes E. X., Pereira, J. S. & Pires, A. L. O. (2017). *Ensaio entre Arte e Educação*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Assis, M. (2017). Porquê e como intervir no processo de ensino-aprendizagem. In M. Assis, E. X. Gomes, J. S. Pereira & A. L. O. Pires (Eds.), *Ensaio entre Arte e Educação*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Ávila, P. (2006). *A Literacia dos Adultos. Competências-chave na Sociedade do Conhecimento*. Lisboa: ISCTE, 2006. Tese de doutoramento.
- Bahia, S. (2008). Promoção de ethos criativos. In F. Morais & S. Bahia (Eds.), *Criatividade e educação: Conceitos, necessidades e intervenção* (pp. 229-250). Braga: Psiquilíbrios.
- Berger, J., & Dibb, M. (1972). *Ways of Seeing*. Reino Unido: BBC Two.
- Beaty, R., Benedek, M., Silvia, P. J. & Schacter, D. (2016). *Creative Cognition and Brain Network Dynamics*. Elsevier Current Trends.
- Boden, M.A. (2004) *The creative mind, myths and mechanisms* (2ª ed.). Londres: Taylor & Francis. (Edição original de 1990).
- Boden, M. (2013). Creativity: How does it work?. In M. Krausz, D. Dutton, K. Bardsley (Eds.), *The Idea of Creativity* (pp. 237-250). Leiden: Brill. (Primeira publicação em 2009).
- Briskman, L. (2013). Creative Product and Creative Process in Science and Art. In M. Krausz, D. Dutton, K. Bardsley (Eds.), *The Idea of Creativity* (pp. 17-41). Leiden: Brill. (Primeira publicação em 2009).
- Carbajo, J. C. (2000). *La creatividad en la educación infantil, primaria y secundaria*. Madrid: Editorial EOS.
- Canário, R. (2006). “Aprender sem ser ensinado. A importância estratégica da educação não formal”, *A Educação em Portugal (1986-2006) Alguns contributos de investigação* (pp. 159-206). Porto: Sociedade Portuguesa de Ciências da Educação.
- Capucha, L. (2008). *Planeamento e Avaliação de Projetos: Guião Prático*. Lisboa: DGIDC-ME.
- Carvalho, J. (2013). Creativity in Philosophy and the Arts. In M. Krausz, D. Dutton, K. Bardsley (Eds.), *The Idea of Creativity* (pp. 313-329). Leiden: Brill. (Primeira publicação em 2009).
- Castanheira Pinto, L. (2007). *Educação não-formal: um contributo para a compreensão do conceito e das práticas em Portugal* (Dissertação de Mestrado). Lisboa: ISCTE.
- Castro Caldas, A. (2017). *Criatividade: a função cerebral improvável*. Lisboa: Universidade Católica Editora.

- Conselho Europeu (2018). *Recomendação do Conselho sobre as Competências Essenciais para a Aprendizagem ao Longo da Vida* (Conselho 189). Jornal Oficial da União Europeia.
- Cropley, A. (2004). Creativity as a social phenomenon. In M. Fryer (Ed.), *Creativity and Cultural Diversity* (pp.13-23). Paignton: The Creativity Centre Educational Trust Press.
- Cropley, A. J. (2011). Definitions of creativity. In M. A. Runco & S. R. Pritzker (Eds.), *Encyclopedia of creativity* (pp. 511-524). San Diego, Califórnia: Academic Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity - Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. Nova Iorque: HarperCollins.
- Dewey, J. (1985). Art as experience. In J. A. Boydston (Ed.), *The Later Works of John Dewey, 1925-1953* (Vol. 10, pp. 2-353). Carbondale: Southern Illinois University Press. (Primeira publicação em 1934).
- Direção-Geral da Educação (2017a). *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória*. Disponível em: https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/perfil_dos_alunos.pdf.
- Direção-Geral da Educação (2017b). *Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania*. Disponível em: https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Projetos_Curriculares/Aprendizagens_Essenciais/estrategia_cidadania_original.pdf.
- Epstein, R. (1998). *Epstein Creativity Competencies Inventory for Individuals*. West Chester: The Innogen Institute.
- Ferreira, J. (2010). “Ferramentas/Instrumentos para práticas intergeracionais em diferentes contextos sociais”. In *Intervenção Social* (Vol. 36, pp. 13-25). Lisboa, Lusíada.
- Firmino da Costa, A. (2003). “Competências para a sociedade educativa: questões teóricas e resultados de investigação”. In AAVV, *Cruzamento de Saberes, Aprendizagens Sustentáveis*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Foucault, M. (2004). *Então, é importante pensar?. Por uma vida não-fascista*. Coletânea Michel Foucault Sabotagem. (Primeira publicação em 1981)
- Franken, R. E. (1994). *Human Motivation* (3ª ed.). Pacific Grove: Brooks/Cole Publishing Company.
- Gadamer, H. G. (1998). *Verdade e Método - Traços Fundamentais de Uma Hermenêutica Filosófica*. Petrópolis: Vozes. (Primeira publicação em 1960).
- Gaut, B. (2013). Creativity and Skill. In M. Krausz, D. Dutton, K. Bardsley (Eds.), *The Idea of Creativity* (pp. 83-103). Leiden: Brill. (Primeira publicação em 2009).
- Giddens, A. (1999). *O Mundo na Era da Globalização*. Lisboa: Editorial Presença.
- Giddens, A. (2000). *As Consequências da Modernidade*. Oeiras: Celta Editora.
- Gil, A. C. (2008). *Métodos e Técnicas de Pesquisa Social*. São Paulo: Editora Atlas S.A.
- Gohn, M. G. (2014). Educação Não Formal, Aprendizagens e Saberes em Processos Participativos. In *Investigar em Educação*, 11a série, no1, pp.35-50.
- Gomes, M. (2006). *Referencial de Competências-Chave para a Educação e Formação de Adultos - Nível Secundário: Guia de Operacionalização*. Lisboa: ME/DGFV.
- Guerra, I. C. (2000). *Fundamentos e Processos de Uma Sociologia de Acção - O Planeamento em Ciências Sociais*. Cascais: Principia.

- Harré, R. (2013). Creativity in Science. In M. Krausz, D. Dutton, K. Bardsley (Eds.), *The Idea of Creativity* (pp. 267-292). Leiden: Brill. (Primeira publicação em 2009).
- Hausman, C. (2013). Criteria of Creativity. In M. Krausz, D. Dutton, K. Bardsley (Eds.), *The Idea of Creativity* (pp. 3-16). Leiden: Brill. (Primeira publicação em 2009).
- Hondzel, C. & Hansen R., (2015). Associating creativity, context, and experiential learning. *Education Inquiry*, 6(2), pp.177-190.
- Kaufman, J. C., J. A. Plucker & J. Baer, (2008). *Essentials of Creativity Assessment*. Cambridge: Series editors.
- Kaufman, J. C. & Sternberg, R. J. (2007). Creativity. *Change: The Magazine of Higher Learning*, 39(4), pp.55-60.
- Kerr, B. & Gagliardi, C. (2003). Measuring creativity in research and practice. In S. J. Lopez, & C. R. Snyder (Eds.), *Positive psychological assessment: A handbook of models and measures*. Washington: American Psychological Association.
- Khatena, J., & Torrance, E. P. (1976). *Khatena-Torrance Creative Perception Inventory*. Bensenville: Scholastic Testing Service.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. New Jersey: Prentice Hall.
- Lincoln, A. (1862). *Annual Message to Congress*. Washington, D.C.
- May, R. (1975). *The Courage to Create*. Nova Iorque: Norton.
- Mukarovsky, J. (2011). A arte como Facto Semiológico. In *Escritos sobre Estética e Semiótica da Arte*, Lisboa: Editorial Estampa.
- Piaget, J. (1968). *Six Psychological Studies*. Nova Iorque: Forense Universitari. (Primeira publicação em 1964).
- Plano Nacional de Leitura (2017). *Quadro Estratégico. Plano Nacional de Leitura 2027*. Disponível em: http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/data/quadro_estrategico_pnl_2027.pdf.
- Quivy, R. & Campenhoudt, L. V. (1998). *Manual de Investigação em Ciências Sociais*. Lisboa: Gradiva Publicações.
- Rey, B. (1996, 2002). *As Competências Transversais em Questão*. Porto Alegre: Artmed.
- Robinson, K. (2015). *Creative Schools: The Grassroots Revolution That's Transforming Education*. Nova Iorque: Penguin Books.
- Runco, M. A. & Pritzker, S. R. (2011), *Encyclopedia of Creativity*. Cambridge: Academic Press.
- Runco, M. (2011). Appendix II: Tests of Creativity. In M. A. Runco & S. R. Pritzker (Eds.), *Encyclopedia of Creativity*. Cambridge: Academic Press.
- Silver, H. F.; Strong, R. W.; Perini, M. J. (2010). *Inteligências Múltiplas e Estilos de Aprendizagem - Para que todos possam aprender*. Porto: Porto Editora.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Londres: Macmillan.
- Sousa, A. B. (2005). *Psicoterapias activas (Arte-Terapias)*. Lisboa: Livros Horizonte.
- Sternberg, R. J. (1988). *The nature of creativity: Contemporary psychological perspectives*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sternberg, R. J. (1998). *Handbook of Creativity*. Connecticut: Yale University.
- Stroobants, M. (1998). "La production flexible des aptitudes", *Education Permanente*, 135, 10-21.

- Swart, T. (2019). *The Source: The Secrets of the Universe, the Science of the Brain*. São Francisco: HarperOne.
- Taylor, I. A., & Fish, T. A. (1979). The Creative Behaviour Disposition Scale: A Canadian validation. In A. J. Ouimet (Ed.), *Canadian Journal of Behavioural Science / Revue canadienne des sciences du comportement* (pp. 95–97), 11(1). Massachusetts: American Psychological Association.
- Thayer-Hart, N., Dykema, J., Elver, K., Schaeffer, N. C. & Stevenson, J. (2010). *Survey Fundamentals - A guide to designing and implementing surveys*. Office of Quality Improvement.
- Torrance, E. P. (1988). The nature of creativity as manifest in its testing. In R. J. Sternberg (Ed.), *The nature of creativity: Contemporary psychological perspectives* (pp. 43–75). Cambridge: Cambridge University Press.
- Trilla-Bernet, J. (1993). *La educación fuera de la escuela – ámbitos no formales y educación social*. Barcelona: Ariel Educación.
- UNESCO (1998). Educação um tesouro a descobrir: Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI. Disponível em: http://dhnet.org.br/dados/relatorios/a_pdf/r_unesco_educ_tesouro_descobrir.pdf.
- UNESCO (2010). Educação um tesouro a descobrir: Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590_por.
- UNESCO (2012). *EFA Global Monitoring Report 2012, Youth and Skills: Putting education to work*. Disponível em: unesdoc.unesco.org/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_773ed11b-6fcc-4003-ad48-f31ffa00a1f7?_=218003eng.pdf&to=480&from=1.
- UNESCO (2014). *UNESCO Education Strategy 2014-2021*. Paris: UNESCO. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002312/231288e.pdf>.
- UNESCO (2016). *Repensar a Educação: Rumo a um bem comum mundial*. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000244670>.
- Uruguay, Ministerio de Educación y Cultura, Dirección de Educación (2006). *Educación No Formal. Fundamentos para una política educativa*. Montevideo: MEC.
- Weisberg, R. W. (1993). *Creativity - Beyond the Myth of Genius*. Nova Iorque: W.H. Freeman.
- Wechsler, S. M. (2002). Avaliação da criatividade por figuras e palavras. Testes de Torrance: Versão brasileira. Campinas/SP: Laboratório de Avaliação Psicológica, PUC-Campinas.

ANEXOS

Anexo A: Listagem de instituições inquiridas por tipologia

ATL's

- Centro Associativo do Calhau – Parque de Monsanto;
- Time Travellers;
- Primeiro Acto;
- Dance Spot;
- Ludicenter;
- O Cantinho dos Perdigotos;
- Kidspot;
- The Inventors;
- Planeta Aprender;
- Roda Viva.

Centros Qualifica

- Centro de Competência em Tecnologias e Inovação;
- CECOA - Centro de Formação Profissional do Comércio e Afins;
- Centro de Emprego e Formação Profissional de Lisboa;
- CITEFORMA - Centro de Formação Profissional dos Trabalhadores de Escritório, Comércio, Serviços e Novas Tecnologias;
- MODATEX - Centro de Formação Profissional da Indústria Têxtil, Vestuário, Confecção e Lanifícios - Lisboa;
- CEFOSAP - Centro de Formação Sindical e Aperfeiçoamento Profissional
- Aula de Comércio - Estudos Técnicos e Profissionais, Lda.;
- CENFIM - Centro de Formação Profissional da Indústria Metalúrgica e Metalomecânica;
- CINEL - Centro de Formação Profissional da Indústria Electrónica, Energia, Telecomunicações e Tecnologias da Informação;
- INA - Direção-Geral para a Qualificação dos Trabalhadores em Funções Públicas.

Museus inquiridos

- CCB - Fábrica das Artes;
- Culturgest - Fundação CGD;

- Fundação Calouste Gulbenkian;
- Museu Arqueológico do Carmo;
- Museu da Marinha;
- Museu da Marioneta;
- Museu de Arte, Arquitetura e Tecnologia (MAAT);
- Museu do Design e da Moda (MUDE);
- Museu do Dinheiro;
- Museu do Fado;
- Museu do Oriente;
- Museu do Traje;
- Museu Nacional de Arte Antiga (MNAA);
- Museu Nacional de Arte Contemporânea do Chiado - Museu do Chiado;
- Museu Nacional de História Natural;
- Museu Nacional do Teatro e da Dança;
- Museu Nacional dos Azulejos;
- Museu Nacional dos Coches;
- Museu Rafael Bordalo Pinheiro;
- Pavilhão do Conhecimento.

Universidades Sénior

- Academia Seniores de Lisboa;
- Universidade Senior Unisaber - Lisboa;
- Universidade Sénior Pedro Santarém - Lisboa;
- Universidade Sénior de Campo de Ourique - Lisboa;
- Universidade Intergeracional do Clube Estefânia;
- Universidade da Terceira Idade do Lumiar;
- Academia Sénior dos Olivais;
- Universidade Sénior da Ajuda - Lisboa;
- Universidade Sénior dos Serviços Sociais da Câmara Municipal de Lisboa;
- Universidade Sénior de Odivelas;
- Academia Sénior ADAS - Lisboa;
- Saber Maior- Universidade Sénior de Santa Maria Maior;
- Universidade Sénior de Marvila - Lisboa.

Anexo B: Guião inquirido por questionário

Relação do inquirido com a criatividade

1. Considera-se criativo?
2. O que é, para si, a criatividade?
3. Já esteve numa aula/ sessão/ mesa redonda/ conferência/ palestra/ workshop com o tema: criatividade?
 - 3.1. Em que contexto?

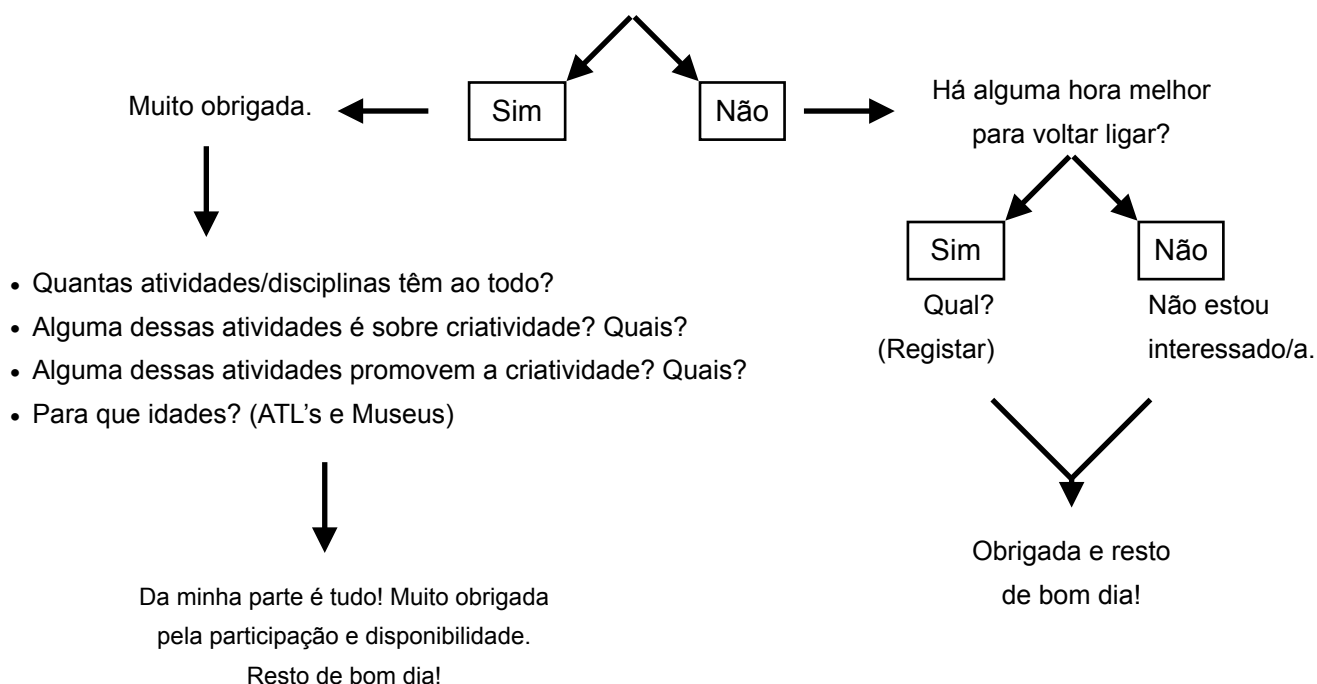
Identificação do inquirido:

4. Sexo
5. Idade
6. Nacionalidade
7. País de residência
8. Nível de Escolaridade
9. Estado profissional
 - 9.1. Área profissional
 - 9.2. Área de estudos

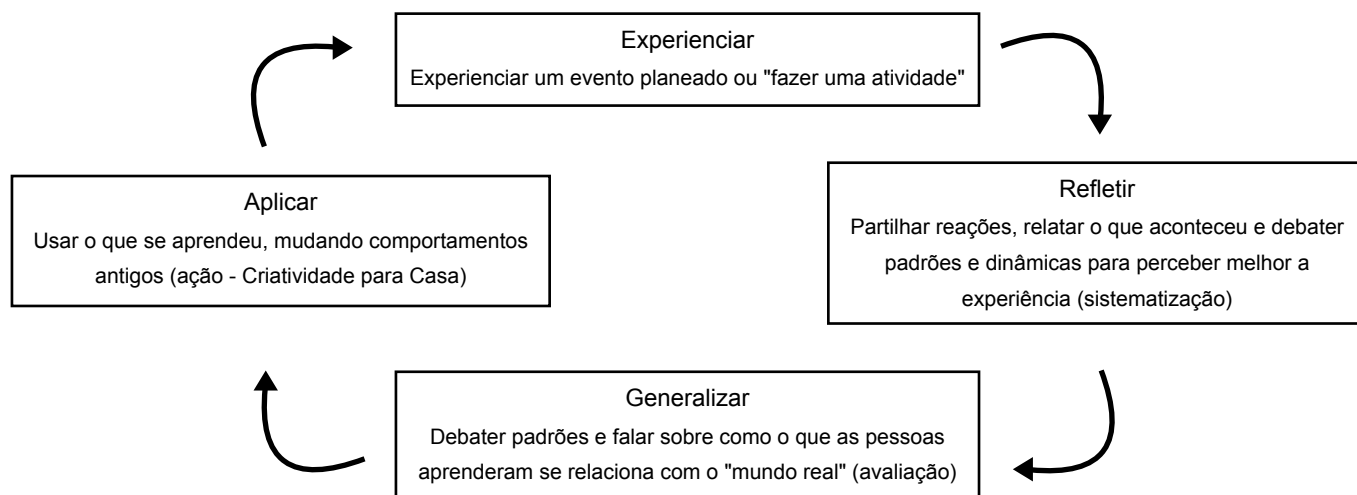
Anexo C: Guião da entrevista estruturada pelo telefone

Olá muito boa tarde,

O meu nome é Joana Varela Cid e sou aluna de mestrado no ISCTE. Estou a fazer uma investigação sobre a importância da criatividade e a sua presença em locais que promovam Educação Não Formal. E gostava de fazer algumas perguntas... não sei se me pode responder...



Anexo D: Ciclo de Aprendizagem Experiencial de David Kolb



Anexo E: Cronograma do Trabalho de Projeto

