



Reflexões e aprendizagens realizadas num projeto de cocriação utilizando as metodologias AGILE: a perceção dos atores.

Maria Amélia Marques¹ e Cristina Ferreira de Oliveira²

¹ Professora Coordenadora, Escola Superior de Ciências Empresariais, Instituto Politécnico de Setúbal, amelia.marques@esce.ips.pt

² Professora Adjunta, Escola Superior de Tecnologia do Barreiro, Instituto Politécnico de Setúbal, cristina.oliveira@estbarreiro.ips.pt

Resumo alargado:

O processo de Bolonha permitiu a emergência de novos paradigmas no ensino superior através da proposta de um conjunto de medidas, das quais se salientam: a preconização do ensino mais centrada no estudante; a promoção da flexibilização dos currículos; a promoção da mobilidade; etc. A concretização destas propostas veio salientar a necessidade de formação dos docentes deste nível de ensino (Ramos et al., 2013). Com a pandemia veio ainda salientar-se mais a necessidade de formação para a utilização de ferramentas digitais.

A presente comunicação centra-se num curso de formação de docentes, promovido por uma organização finlandesa, desenvolvido exclusivamente online. O curso envolveu a participação de docentes de diferentes instituições na qual também participaram estudantes de diferentes países e organizações da envolvente. O curso teve a duração de 24 semanas de formação, 9 das quais de co-facilitação de um projeto de cocriação com uma equipa multidisciplinar de estudantes e um *partner*. Todo o curso e projeto foram desenvolvidos online, recorrendo a diferentes ferramentas digitais, tendo como suporte as metodologias AGILE. Há muito disseminadas em empresas e até consideradas por alguns como filosofia de trabalho (Eloy-Garcia, 2020), as metodologias AGILE têm vindo a ser introduzidas como metodologias ativas no ensino superior (Sharp e Lang, 2018; McAvoy e Sammon, 2005).

Neste quadro, a presente comunicação tem como objetivo geral caracterizar as aprendizagens realizadas por uma equipa de projeto, constituída por duas docentes co-facilitadoras e cinco estudantes de diferentes instituições e países. Como objetivos específicos pretendemos analisar: as ferramentas digitais

utilizadas; a autoavaliação de cada membro da equipa; a percepção de cada membro sobre a equipa; a autoavaliação das docentes sobre as aprendizagens realizadas; a percepção das aprendizagens realizadas. Os objetivos foram concretizados recorrendo a um conjunto diversificado de técnicas de recolha de informação, nomeadamente: os inquéritos por questionário; os portefólios elaborados pelas co-facilitadoras; as reuniões de equipa; um inquérito aplicado após a conclusão do curso.

O projeto de cocriação sobre o qual incide esta comunicação tinha como objetivo a atração de público para um museu do território. A metodologia proposta e o recurso a várias ferramentas digitais permitiram criar o que Lave e Wenger (1990) designam de uma comunidade de prática e concretizar uma proposta de ação ou protótipo. Como principais resultados deste processo salientamos que a participação aumentou percepção de curiosidade, a empatia e a capacidade de trabalhar em equipa dos membros. Também revelaram que houve uma apreciação positiva do trabalho em equipa e de relacionamento com os diferentes membros da equipa. Como principais aprendizagens das estudantes salientam-se a capacidade de concretização de um projeto de criação e o domínio de metodologias de investigação-ação; a gestão do tempo, a melhoria do domínio de línguas estrangeiras e a capacidade de trabalhar em equipas multidisciplinares. No que respeita às docentes, salientou-se a aprendizagem de trabalhar em conjunto na facilitação de um projeto, a gestão de equipas multidisciplinares e o domínio de novas ferramentas informáticas, bem como de novas metodologias de ensino-formação.

Tema 4 – Transformação Digital no Ensino Superior