

DESIGN THINKING COMO HERRAMIENTA PARA INCENTIVAR PRÁCTICAS CREATIVAS EN DOCENTES DE PRÉ-ESCOLAR

DESIGN THINKING COMO FERRAMENTA PARA INCENTIVAR PRÁTICAS CRIATIVAS EM PROFESSORES DE PRÉ-ESCOLA

DESIGN THINKING AS A TOOL TO ENCOURAGE CREATIVE PRACTICES IN PRESCHOOL TEACHERS

Laura Melissa BECERRA GUEVARA¹
Lina Maria OSORIO VALDÉS²

RESUMEN: Si bien la metodología del Design Thinking (DT) aparece hace más de 10 años con el objetivo de promover el pensamiento creativo e ideas innovadoras para mejorar o crear un producto o servicio, no es común escuchar sobre su uso en el ámbito educativo. Es por esta razón, que se llevó a cabo un ejercicio de investigación en el que se incorporó esta metodología para diseñar una estrategia didáctica que incentivara la planeación creativa de los docentes del nivel de preescolar en una institución educativa del municipio de Floridablanca (Santander, Colombia). Para ello, se realizó un ejercicio de investigación cualitativa a través del cual se recopilaban las percepciones de los docentes de preescolar acerca de la creatividad y las metodologías para propiciarla en el diseño de clases y planeación institucional. La estrategia didáctica se ve reflejada en una caja de herramientas para uso de los docentes, basada en los diferentes momentos del DT.

PALABRAS CLAVE: Pensamiento de diseño. Innovación educativa. Práctica docente. Planeación institucional. Diseño de clases.

RESUMO: Embora a metodologia Design Thinking (DT) tenha surgido há mais de 10 anos com o objetivo de promover o pensamento criativo e ideias inovadoras para melhorar ou criar um produto ou serviço, não é comum ouvir falar de seu uso no campo educacional. É por isso que foi realizado um exercício de pesquisa em que esta metodologia foi incorporada para desenhar uma estratégia didática que incentivasse o planejamento criativo de professores de pré-escola em uma instituição de ensino no município de Floridablanca (Santander, Colômbia) Para tanto, foi realizado um exercício de pesquisa qualitativa por meio do qual foram coletadas as percepções dos professores de pré-escola sobre a criatividade e as metodologias para promovê-la no planejamento de aulas e no planejamento institucional. A estratégia didática se reflete em uma caixa de ferramentas para uso dos professores, com base nos diferentes momentos da DT.

¹ Universidad Autónoma de Bucaramanga (UNAB), Bucaramanga – Santander – Colombia. Estudiante Maestría em Educação. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5817-8608>. E-mail: lbecerra493@unab.edu.co

² Universidad Autónoma de Bucaramanga (UNAB), Bucaramanga – Santander – Colombia. Coordinadora de Posgrados. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2305-9630>. E-mail: losorio3@unab.edu.co

PALAVRAS-CHAVE: *Pensamento de design. Inovação educativa. Prática de ensino. Planejamento institucional. Projeto de classe*

ABSTRACT: *Although the Design Thinking (DT) methodology appeared more than 10 years ago with the aim of promoting creative thinking and innovative ideas to improve or create a product or service, it is not common to hear about its use in the educational field. It is for this reason that a research exercise was carried out in which this methodology was incorporated to design a didactic strategy that would encourage the creative planning of preschool teachers in an educational institution in the municipality of Floridablanca (Santander, Colombia). For this, a qualitative research exercise was carried out through which the perceptions of preschool teachers about creativity and the methodologies to promote it in class design and institutional planning were collected. The didactic strategy is reflected in a toolbox for use by teachers, based on the different moments of DT.*

KEYWORDS: *Design thinking. Educative innovation. Teaching practice. Institutional planning. Class design*

Introducción

En los últimos años la creatividad se ha relacionado con las industrias creativas o economía naranja, lo cual incluye varias actividades económicas y sectores vinculados con la creación, producción y comercialización de bienes y servicios, a partir de contenidos de carácter cultural los cuales han sido tipificados como productos intangibles (MALAVER-RODRÍGUEZ; VARGAS, 2004). En Colombia, la economía naranja representa más del 3% del producto interno bruto (PIB), lo cual se hace evidente en actividades directas e indirectas, sin que su aporte al desarrollo económico y social en el país sea significativo hasta el momento.

Con estas cifras, se esperaría encontrar una densidad importante de estudios que den cuenta de la inserción de metodologías que propicien la creatividad en diversos ámbitos y especialmente en los diferentes niveles educativos. Sin embargo, existe una pobre inclusión de enfoques sistemáticos que permitan trabajar de manera clara la creatividad en el entorno pedagógico, a pesar que la educación junto con el sector salud se consideran elementos fundamentales en la actividad económica del país (KLIMENKO, 2008).

Así pues, constituye un problema para la educación el que no se cuente con mecanismos o métodos que articulen el desafío pedagógico de educar con la creatividad, que reflejada en las acciones que producen algún valor en razón de prestar un servicio o bien, limita la diversificación de las cosas, es decir, que al no coexistir metodologías que orienten todo tipo de producción creativa, se obstaculiza el ecosistema de beneficios intangibles dentro de una vía singular o colectiva en la sociedad, la cual parte fundamentalmente de que existan los

mecanismos para traer a la realidad aquello que ha sido imaginado (MÉNDEZ; MICHELINI; PRADA; TÉBAR, 2012).

Para Larraz-Rábanos (2015) es necesario que desde la educación se promueva el uso de metodologías que fomenten la actividad creativa, puesto que además de favorecer el desarrollo de habilidades, tienen un gran impacto en las dimensiones del ser, entendiendo a la educación como parte de ella. Si bien lo que se busca no es convertir a la educación en un trampolín de creaciones derivadas de procesos metodológicos creativos, si se espera entender la creatividad como algo más que inventar cosas en el papel, diseñar actividades escolares raras llenas de colores o promover cursos de formación con contenidos inservibles.

La apuesta es que desde las instituciones educativas (IE) existan modelos de gestión de la creatividad basados en metodologías como el DT, para que a partir de ellos los docentes transformen sus acciones en el aula, catalizando la mente de los estudiantes en todos los niveles educativos, y en consecuencia, en Colombia se reconozca la creatividad como un aspecto clave en el desarrollo económico y social del país. Para hacer un contraste entre la teoría y la realidad, vale la pena revisar la concepción de Kandel, ER, Jessell, TM, y Schwartz, JH (1997, p. 63) quienes sobre creatividad mencionan que:

El proceso creativo es una destreza vinculada a la propia naturaleza de los seres humanos, la cual es una de las fortalezas más complejas que se encuentra mediada por habilidades del pensamiento, que, a través de distintos procesos cognitivos, integra niveles de percepción a engramas superiores de la esfera mental con los que se traza el camino del pensar para la concepción de las ideas, y a partir de ellas, llevarlas al plano del hacer.

En el nivel de preescolar están los niños de entre cero y seis años, espacio de tiempo, en el que según Rodari (2004) es el momento propicio, como también lo han indicado diferentes pedagogos, para la comprensión del mundo. Howard Gardner (1998), por ejemplo, establece en algunos de sus libros, cómo la educación en los primeros años fomenta la creatividad, el conocimiento científico y la interacción con el mundo de una forma “despreocupada”, que será fundamental en la carga experiencial que podrá adquirir el niño y utilizar en la construcción del conocimiento en etapas posteriores de escolarización.

Otros autores como Moreno, Solovieva y Rojas (2014), Moreno (2015) y Ortega (2012) son partidarios de definir la creatividad como un aspecto que se puede soslayar o potenciar desde edades tempranas, donde constituye un problema tangencial, la acción monótona de docentes frente al tema y las pocas intenciones de las instituciones educativas para aprovisionarse de herramientas pedagógicas, metodológicas y tecnológicas para el fomento de la creatividad en niños y niñas.

Entonces, conjugando la descripción social y económica junto a la breve consideración conceptual de los párrafos anteriores, es claro que existe una realidad alrededor de la labor docente que compromete el tema de los mecanismos requeridos para propiciar la creatividad. La noticia, es que ningún nivel educativo se escapa a la problemática, lo cual, en esencia, es el desaprovechamiento de una o más metodologías con las que se pueda llegar a hablar de un proceso conducente al constructo conceptual y práctico de la creatividad, y en lo que atañe al nivel de educación preescolar, éste es considerado un aspecto que cumple un papel fundamental, tanto en docentes como en estudiantes (MORENO; SOLOVIEVA; ROJAS, 2014). Por lo tanto, se plantea la pregunta: ¿Cómo la metodología Design Thinking puede ser adaptada y vinculada a la práctica docente del nivel de preescolar para enriquecer con ella la creatividad en la experiencia educativa?

Desarrollo

Según la Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos (OECD) y la Oficina de Estadísticas de las Comunidades Europeas (EUROSTAT) (2010), la creatividad es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, a partir de asociaciones entre otros ya conocidos, lo que habitualmente produce soluciones originales. La creatividad es sinónimo de “pensamiento original, divergente, creativo e imaginación constructiva”. En el caso de los niños, la creatividad es una habilidad per se la cual se ve supeditada a los cambios en el entorno familiar, social y académico del nivel de preescolar, por lo que es necesario que los docentes configuren un espacio pedagógico propicio para la creatividad (NARVARTE, 2007).

Esta responsabilidad del docente implica que, al momento de llevar a cabo el ejercicio de planeación de sus clases, se tengan en cuenta aspectos de tipo didácticos y tecnológicos, que lo conviertan en un agente transformador del aula de clase, para que desde un proceso introspectivo dé cuenta de sus capacidades profesionales para intervenir los problemas específicos detectados en el ámbito escolar (DÍAZ; VARGAS, 2009). Es ahí en donde tiene cabida el Design Thinking (DT) en la medida en que al incorporarse al currículo puede promover un accionar docente desde un fundamento teórico validado para propiciar habilidades creativas de manera significativa, siendo esta una alternativa viable para superar la enseñanza mecánica e instrumental.

Además del compromiso docente durante su ejercicio de diseño, se requiere del apoyo de las Instituciones Educativas (IE) para que en la formulación de los planes académicos se incorporen nuevas metodologías, instrumentos y herramientas que favorezcan la instrucción y

la realimentación de los estudiantes, a la vez que impacten en el mejoramiento de la calidad y crecimiento de la cultura por el conocimiento. Así pues, la inclusión de metodologías con las que se puedan establecer procesos de mejoramiento de la práctica docente a través del fomento de la creatividad va más allá del aula de clase, pues los principales receptores de los beneficios son los niños.

El Design Thinking o pensamiento de diseño

El concepto *Design Thinking* comenzó a usarse hace unos años atrás para resolver problemas en unidades empresariales o de negocio, a través de una planificación estratégica donde se pone en escena una lluvia de ideas para construir tácticas y estrategias en beneficio de las metas empresariales. La información general sobre el concepto de Design Thinking lleva a concebirlo como una metodología en la que se requiere de una serie de herramientas para su aplicación, lo cual la hace relevante para alcanzar determinados propósitos. Es así, que para el entorno de la enseñanza las herramientas que se utilizan en el DT permiten llevar a los estudiantes por un camino de aprendizaje, en el cual se exponen una serie de características que favorecen la construcción del conocimiento y el desarrollo de la innovación centrada en los propósitos de los individuos (COSKUN, 2010; GERBER; CARROLL, 2012).

La frase “pensamiento de diseño” o “*Design Thinking*”, tiene dos concepciones básicas. La primera se refiere a la actitud con la que las ciencias abordan un problema como tal, bajo parámetros de visualización desde el análisis, la planificación y la búsqueda de control y estabilidad frente a un prototipado. La segunda concepción está orientada a un proceso grupal, en general multidisciplinario, centrado en el usuario y con una validación temprana para la identificación de problemas y la generación de soluciones, enfoque que corresponde más a administradores e ingenieros industriales y otras disciplinas conexas (GERBER; CARROLL, 2012).

En relación con la conceptualización de DT, la más aceptada es la mencionada por Coskun (2010, p. 504) que dice:

Básicamente se refiere a un método de resolución de problemas, con un enfoque de solución creativa y procesos pertinentes, muy conectado al tema del diseño, el cual es también un proceso social, que consiste en pensar y trabajar a través de diferentes perspectivas y a menudo implica considerables conflictos y negociación.

Así, el *Design Thinking* es una metodología pertinente para desarrollar actividades innovadoras a través de un espíritu que nace del individuo y hacia su entorno, en donde se

demuestra que las creaciones pueden ser impulsadas por un conocimiento apropiado mediante la observación directa, y en el que el conocimiento previo de las personas hace que los requerimientos propios de la vida encuentren respuesta en un propósito determinado, a través de la aplicación de los diversos pasos de esta metodología para lograr soluciones concretas y objetivas. De esta manera, el *Design Thinking* desde su enfoque se nutre de la capacidad intelectual para construir ideas prácticas para la resolución de problemas convencionales, además que permite ser intuitivo, reconocer patrones, construir ideas con significado emocional, funcional y expresarse para ser aplicado para crear soluciones disruptivas que satisfagan las necesidades de las personas en formas completamente nuevas (URDICK; WILLIS, 2011).

Ya desde el punto de vista de las ciencias de la educación, el *Design Thinking* (DT) es un proceso que conlleva una serie de pasos y herramientas para ponerlo en práctica, y que, a diferencia del enfoque del diseñador, la orientación de la ingeniería, en especial de procesos, calidad y mercado, va dirigido hacia tres aspectos primordiales (AFANADOR, 2013):

1. Está centrado en el usuario educativo y sus necesidades mediante un proceso de observación impulsado por el conocimiento y la creatividad.
2. Es un trabajo interactivo, que a través de la investigación aplicada explora las necesidades de los usuarios y su entorno para realimentar los resultados, analizarlos y refinarlos de manera constante.
3. Es, además, un proceso de análisis social y lenguaje comunicativo, puesto que se aplica a proyectos realizados en equipo, donde los miembros han de generar ideas juntos y tomar decisiones, que exige, en la mayoría de los casos, la participación de diversas disciplinas, la multiculturalidad y el intercambio de experiencias entre los miembros del equipo de trabajo, ya que se entiende que todo esto hace parte de lo que será el resultado final.

Con relación a las herramientas del DT, se conocen alrededor de 51 en la literatura disponible, sin embargo, para efectos prácticos solamente se describirán las de mayor relevancia para el sector educativo que son: empatizar, definir, idear, construir el prototipo y evaluar, las cuales además fueron utilizadas como parte de la metodología para realizar el ejercicio de investigación.

Metodología

La investigación se llevó a cabo a través de una metodología cualitativa, de tipo descriptivo, en una institución educativa privada del municipio de Floridablanca (Santander- Colombia). La muestra estuvo compuesta por cinco (5) docentes de preescolar. Los instrumentos seleccionados para la recolección de información fueron la encuesta semiestructurada, una lista de chequeo y un grupo focal, a través de los cuales se valoraron las percepciones de la muestra frente al diseño de clases y la planeación institucional.

El primer paso de la investigación corresponde también al del DT, denominado empatizar, el cual busca dar respuesta a la pregunta: ¿qué necesita el usuario final? Aquí es posible utilizar diferentes instrumentos que permitan conocer las motivaciones personales de la muestra para analizarlas. En la investigación se utilizó la entrevista semiestructurada, la lista de chequeo y el grupo focal. El segundo paso fue el definir, en donde una vez identificadas las necesidades del cliente o usuario, que para este caso fueron los docentes de preescolar, se hizo necesario definir una situación problema delimitar el objetivo, así como la ruta a seguir por parte de todos los actores involucrados en la estrategia. Para esto, se utilizó el grupo focal porque es una herramienta que ayuda a definir el problema que se está intentando solucionar, para hacer un análisis más extenso del usuario, sus hábitos, problemas reales y los beneficios a conseguir al innovar en la práctica.

El tercer paso fue idear, y en se utilizan herramientas como la lluvia de ideas, la tormenta de conceptos y preguntas-respuestas, entre otras, para aprovechar el conocimiento funcional de los individuos que se encuentran alrededor del problema, y quienes de manera individual y colectiva proponen soluciones originales e innovadoras (BROWN; WYATT, 2010). El cuarto paso correspondió a construir el prototipo transformando lo intangible en algo tangible como la estrategia materializada en la caja de herramientas. Es así, que los prototipos más que una innovación, resultan ser un producto del ejercicio de reflexión e ideación en el que las herramientas concretas tienen una evidencia corroborable que puede ir desde un simple diseño en papel hasta la configuración de un modelo físico, a través del cual se transmiten los conceptos de los individuos participantes para la resolución tangible de los problemas planteados. El hecho de convertir la idea en un producto tangible ayuda a visualizar las posibles soluciones (BROWN, 2010).

Finalmente, el quinto paso fue evaluar en donde atendiendo a la regla general de un proceso de innovación el prototipo diseñado por el equipo de trabajo, que resuelve un problema, debe ser valorado por los usuarios finales, quienes operan la solución, es decir, que lo

diseñado pueda tener una medida acertada en el público que lo usa, y la opinión de los usuarios resulta ser un proceso de retroalimentación (*feedback*) que permitirá reenfocar o rediseñar la propuesta o estrategia presentada (BROWN; WYATT, 2010).

Resultados

Para el análisis e interpretación de los datos cualitativos se escogieron dos categorías atendiendo a los temas principales planteados en la investigación: Diseño de clase y planeación institucional. En cuanto al diseño de clase, los resultados evidencian que las docentes de la IE suponen que es una herramienta para apoyar el proyecto de enseñanza-aprendizaje porque permite relacionar contenidos con experiencias reales y atender a la diversidad del alumnado. Producto de la información recopilada, se identifica que en todos los casos el modelo educativo que aplican los docentes es el tradicional, en donde el material didáctico es el medio para realizar su exposición, basándose en criterios definidos por la institución educativa y en consonancia con los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional (MEN) para la educación preescolar.

También es evidente que el diseño de la clase está orientado a despertar la curiosidad en los estudiantes, sin embargo, la dedicación de tiempo para otras labores académicas y administrativas deja poco espacio al docente para llevar a cabo un proceso de planificación más creativo. Otro aspecto que llama la atención es el reconocimiento parcial que tienen los docentes frente a la diversidad existente entre los actores del escenario educativo, es decir, que, si bien están al tanto de las características particulares de cada estudiante, atender a las diferencias es una tarea que no se desarrolla completamente, más aún cuando la densidad poblacional de estudiantes se encuentra en aumento.

Con relación a la categoría planeación institucional, los docentes manifiestan la necesidad que tiene la IE de mejorar algunas condiciones físicas que garanticen prácticas pedagógicas más inclusivas y a su vez más creativas. Igualmente ven la oportunidad de incluir herramientas para articularlas con el diseño de clases desde la planificación escolar, promoviendo así el proceso de actualización metodológica del docente, puesto que en la actualidad métodos como el *Design Thinking* no están presentes dentro de la baraja de alternativas para la planificación curricular o institucional. Esto se percibe como una necesidad debido a la exigencia de crear alternativas de solución a las situaciones del contexto a través de procesos creativos tanto en lo relacionado con la gestión escolar como en la operalización de la educación. Por lo tanto, se hace necesaria la introducción de algunos ajustes al proceso de

planeación que permitan una mayor flexibilidad en determinados aspectos de la enseñanza y alternativas de aprendizaje, la actualización y profesionalización del docente y la mejora de sus competencias digitales, de manera que su desempeño profesional esté acorde a las exigencias educativas del mundo actual.

Conclusiones

La escuela exige una función clara del docente acorde con las necesidades de un mundo que cambia y avanza rápidamente, y en donde los estudiantes son la razón de ser para que el cuerpo colegiado continúe en un camino de correspondencia social y educativa que fomenta la autonomía del docente y eleva considerablemente su motivación al aproximar el aprendizaje propio al de sus estudiantes, con lo cual se promueve en la escuela competencias profesionales desde una visión globalizada e interdisciplinaria.

Producto de la investigación se evidenció cómo los docentes utilizan diversas estrategias para poder construir didácticamente elementos para compartir con sus estudiantes los contenidos programáticos pertenecientes a la malla curricular del nivel preescolar. Como apoyo a estas necesidades, se construyó en la etapa de prototipado, una caja de herramientas basada en la metodología *Design Thinking*, la cual exigió entender la ruta de planeación institucional. Para la construcción de la caja se identificaron las oportunidades de incorporación de elementos creativos e innovadores en el ejercicio docente, basados en el aprendizaje activo y significativo que conducen a una enseñanza centrada en el pensamiento crítico, que a su vez se ve reflejado en el trabajo con los estudiantes, específicamente en la estimulación de las habilidades, capacidades y competencias desde las diferentes áreas del saber.

Por esta razón, es necesario que dentro del sistema educativo cobre una significativa importancia la relación entre innovaciones y desarrollo del pensamiento, pues es a partir de este balance que se pueden generar cambios en el ejercicio creativo de planeación de los docentes, que se verán reflejados en las actividades que desarrollan los estudiantes y en ambientes más creativos con los cuales se busca la potencialización de los procesos convencionales apalancados en una didáctica tradicional, buscando generar así, tanto para estudiantes como para docentes interés por investigar, explorar, conocer, aprender y profundizar.

REFERENCIAS

- AFANADOR, F. Innovación: Ahora o Nunca. **Revista de Estudios Avanzados de Liderazgo**, v. 1, n. 2, 2013. ISSN 2166-2320.
- BROWN, T. El pensamiento de diseño. **Harvard Business Review**, v. 86, n. 6, p. 84-92, 2008.
- COSKUN. Experimental experience in design education as a resource for innovative thinking: The case of Bruno Munari. **Social and Behavioral Sciences**, v. 2, n. 2, p. 5039-5044, 2010. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.817>
- DÍAZ, J.; VARGAS, G. Efecto de una intervención motriz en el desarrollo motor, rendimiento académico y creatividad en preescolares. **Revista de Ciencias del Ejercicio y la Salud**, v. 7, n. 1, p. 11-22, 2009. DOI: <https://doi.org/10.15517/pensarmov.v7i1.373>
- GARDNER, H. **Inteligencias múltiples**. Barcelona: Paidós. 1998.
- GERBER, E.; CARROLL, M. The psychological experience of prototyping. **Design Studies**, v. 33, n. 1, p. 64-84, 2012.
- KLIMENKO, O. La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. **Educación y educadores**, v. 11, n. 2, p. 191-210, 2008.
- LARRAZ RÁBANOS, N. **Desarrollo de las habilidades creativas y metacognitivas en la educación secundaria obligatoria**. Dykinson, 2015.
- MALAVAR-RODRÍGUEZ, F.; VARGAS, M. Los procesos de innovación en la industria colombiana: resultados de un estudio de casos. **Cuadernos de administración**, v. 17, n. 28, 2004.
- MÉNDEZ, R.; MICHELINI, J.; PRADA, J.; TÉBAR, J. Economía creativa y desarrollo urbano en España: una aproximación a sus lógicas espaciales. **Eure**, v. 38, n. 113, p. 5-32, 2012.
- MORENO, C. Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares. **Revista de la Facultad de Medicina**, v. 63, n. 2, p. 235-241, 2015.
- MORENO, C. X.; SOLOVIEVA, Y.; ROJAS, L. Q. El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. **Avances en Psicología Latinoamericana**, v. 32, n. 2, p. 287-308, 2014.
- NARVARTE, M. **Lectoescritura: aprendizaje integral**. Landeira Ediciones, 2007.
- OECD; EUROSTAT. **Manual de Oslo: Guía para la recogida e interpretación de datos sobre innovación**. 2006. ISBN: 84-611-27-81-1.
- ORTEGA, S. **Diseño de un plan de estrategias metodológicas dirigidas al docente para el fomento de la creatividad en los niños y niñas del centro de educación inicial Carlos José**

Bello en valle de La Pascua, estado Guárico. La Pascua: Universidad Latinoamericana y del Caribe, 2012.

RODARI, G. La imaginación en la literatura infantil. Imaginaria: **Revista de literatura infantil y juvenil**, 2004. Disponible en: <http://www.imaginaria.com.ar/12/5/rodari2.htm>. Acceso em: 10 sep. 2020.

URDICK, A.; WILLIS, H. Digital learning, digital scholarship and design thinking. **Design Studies**, v. 32, n. 6, p. 546-556, 2011.

Cómo referenciar este artículo

BECERRA, L. M.; OSORIO; L. M. Design Thinking como herramienta para incentivar prácticas creativas en docentes de preescolar. **Revista on line de Política e Gestão Educacional**, Araraquara, v. 24, n. 3, p. 1634-1644, set./dez. 2020. e-ISSN:1519-9029. DOI: <https://doi.org/10.22633/rpge.v24i3.14364>

Enviado: 20/05/2020

Aprobado: 27/08/2020

Publicado em: 01/09/2020