

Formação continuada de introdução às metodologias ativas na rede municipal de ensino de Ribeirão das Neves

Liza Iole da Silva Caetano

Professora da Educação Básica, atualmente Gerente de Educação Integral, graduada em Pedagogia e em Letras, Mestra em Educação e Docência pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Dolores Kícila Alves Carlos

Secretária Municipal de Educação, graduada em Letras, especialista em Educação de Jovens e Adultos e Inspeção Escolar, Faculdade de Educação de São Luís.

Paula Peixoto Guimarães Takahashi

Superintendente de Ensino, licenciada em Pedagogia, especialista em psicopedagogia, Fundação Educacional Monsenhor Messias

Simone Elina Paula

Coordenadora Pedagógica, atualmente Gerente de Ensino Fundamental I, graduada em Pedagogia, especialização em Psicopedagogia, Universidade FUMEC

DOI: 10.47573/aya.5379.2.100.6

RESUMO

O estudo apresenta o relato de vivência do minicurso de Introdução às Metodologias Ativas, desenvolvido no início do segundo semestre de 2021, com a equipe técnica, diretores e vice-diretores de sete escolas, participantes do Programa Escolas Criativas da Secretaria Municipal de Educação (SMED) em Ribeirão das Neves. A formação continuada teve como objetivo desenvolver ações institucionais para apresentar metodologias e técnicas para desenvolver a aprendizagem ativa, significativa e criativa dos estudantes. Por meio do minicurso foi possível ampliar a formação para todos os profissionais das escolas participantes e engajar esses profissionais para a adoção sistêmica da Aprendizagem Criativa na Rede Municipal de Educação de Ribeirão das Neves.

Palavras-chave: aprendizagem criativa. prática de ensino. formação docente. educação pública. Ribeirão das Neves.

INTRODUÇÃO

A cidade de Ribeirão das Neves se localiza na Região Metropolitana de Belo Horizonte (RMBH), capital do estado de Minas Gerais. Embora seja a sétima cidade mais populosa de MG, segundo estimativa de 2020, ela agrega cerca de 338.197 habitantes e revela um dos piores IDHS da região metropolitana. A rede Municipal de Ensino atende aproximadamente 30.000 estudantes em 70 escolas. Grande parte dos estudantes mora em ocupações nas redondezas e muitos deles são filhos de detentos reclusos em uma das seis penitenciárias da cidade. Trata-se de uma comunidade de baixa renda, maioria afrodescendentes, filhos de pais com baixa escolaridade e vínculo empregatícios informais. Percebe-se na Educação um caminho promissor para a transformação da realidade.

Segundo pesquisas norte-americanas, “das crianças de todo o mundo que começaram o ensino fundamental este ano, 65% acabarão em empregos ainda não inventados.” (BENVENUTI, 2017). Nesse contexto, urge a necessidade de se preparar e também preparar os estudantes para lidarem com as incertezas e experimentarem coisas novas e se desenvolverem como pensadores críticos e criativos, conforme às dez competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

O isolamento social gerado pela pandemia da Covid-19 intensificou as desigualdades e assim expôs na “vitruve” as fraquezas e o despreparo estatal frente às grandes crises. Embora a humanidade já tenha enfrentado diversas crises, mostra-se perceptível a fragilidade em lidar com o imprevisível (MORIN, 2021). O contexto pandêmico alargou as desigualdades e agravou os problemas enfrentados na educação não só municipal, mas também nacional. O terror, o medo, a incerteza, a insegurança, a privação da liberdade e os impactos causados pela pandemia deixarão marcas e cicatrizes incuráveis em nossas escolas e na sociedade.

Diante desses novos desafios, o município de Ribeirão das Neves, por meio da Secretaria Municipal de Educação, busca engajar a comunidade escolar e proporcionar oportunidades de exploração das expressões criativas aos profissionais da educação e aos estudantes, por meio da Adoção Sistêmica da Aprendizagem Criativa na Educação. De modo a propiciar o desenvolvimento integral do educando e a redução das desigualdades, assim como possibilitar

mais oportunidades de aprendizagem e reduzir a exclusão digital. Requer mudar a própria concepção, o tipo de formação oferecido, o currículo, as práticas de ensino, assim como as estruturas escolares. Dessa maneira, a Aprendizagem Criativa não se pode fazer reproduzindo “mais do mesmo”. Faz-se necessário criar um ambiente onde a criatividade floresça com a aprendizagem ativa.

A APRENDIZAGEM CRIATIVA E APRENDIZAGEM ATIVA

O termo “Aprendizagem criativa” foi cunhado por Mitchel Resnick e pesquisadores do Massachusetts Institute of Technology (MIT). O pesquisador chama a atenção para as experiências de aprendizagem proporcionadas pela linguagem de programação Scratch projetada para “auxiliar as crianças a aprender a pensar criativamente, raciocinar sistematicamente, e trabalhar colaborativamente” (RESNICK, 2012).

Conforme o autor Mitchel Resnik (2020), a Aprendizagem Criativa é uma abordagem educacional que reúne várias correntes pedagógicas, com maior ênfase no Construcionismo de Seymour Papert e em conceitos de Froebel, Piaget, Dewey, Montessori, Paulo Freire e outros educadores consagrados. O pesquisador americano aprofundou os estudos a partir de reflexões de Chen Jining, presidente da *Tsinghua University*, a maior universidade de engenharia da China, quando este percebeu que, embora os estudantes chineses apresentassem notas altas, na escola, não estavam preparados para as necessidades da contemporaneidade. Percebeu a necessidade de uma nova geração “X” de estudantes dispostos a assumir riscos e a experimentar coisas novas, ávidos por definir seus próprios problemas, em vez de apenas resolver problemas prontos. Para *Jining* é necessário promover aos estudantes o explorar, o experimentar, o expressar e o testar limites para que se desenvolvam como pensadores criativos. (RESNIK, 2020)

No tempo tecnológico é preciso saber lidar com as incertezas e mudanças usando a criatividade. Sabe-se que a Aprendizagem Criativa é fácil de descrever, mas difícil de implementar. Haja vista, a necessidade de engajar muitas pessoas e proporcionar oportunidades de exploração e expressões criativas.

A abordagem de Aprendizagem Criativa tem como base 4Ps: Projetos baseados em suas Paixões, em colaboração com os Pares e mantendo o espírito de Pensar brincando. Resnik (2020) reforça em seus estudos, baseados em Papert, sobre a importância do aspecto social da aprendizagem, e destacou as escolas de samba brasileiras como uma fonte de inspiração, pois juntam pessoas de todas as idades e níveis de experiências com um mesmo objetivo.

Nessa perspectiva, o brincar com tecnologias deve envolver interação, desenvolvimento, criação, experimentação e exploração e o erro é ressignificado como fonte de aprendizagem, pois é importante assumir riscos, é preciso criar um ambiente em que os estudantes se sintam confortáveis para errar, em que possam aprender com seus erros. Sugere em seus estudos o uso de jogos digitais como o Scratch.

Construcionismo

Conforme Valente (2005), baseado no aspecto social de Paulo Freire, a comunidade deveria ser a fonte dos problemas a serem resolvidos por intermédio do computador, e as solu-

ções e os conhecimentos adquiridos pelo aprendiz deveriam retornar à comunidade, na forma de alguma melhoria a ser implantada. Desse modo, também baseado nos estudos de Seymour e de Freire, propõe o construcionismo contextualizado, quando o aprendiz engajado na construção de um produto significativo, usando a informática; constrói um produto relacionado a própria realidade.

Seymour Papert, tomando como base o construtivismo de Piaget, criou o termo construcionismo: para designar a produção de conhecimento que se realiza quando o aluno constrói um objeto de seu interesse, como uma obra de arte, um relato de experiência ou um programa de computador. O construcionismo se difere do construtivismo de Piaget, pois quando o aprendiz constrói um produto, a construção do conhecimento é baseada no fazer, no “colocar a mão na massa” e a interação é mediada por uma linguagem de programação, não apenas com objetos como defendia Piaget. Construcionismo é a construção do conhecimento que acontece no ambiente Logo. Esse conceito dá ênfase na construção de coisas, na criação de objetos de forma criativa. Para Papert, projetar nossa imaginação e ideias são a chave para o aprendizado.

Na aprendizagem Criativa, Resnick (2020) propõe “espiral da aprendizagem criativa” onde as crianças “imaginam o que querem fazer, criam um projeto baseado em suas ideias, brincam com suas criações, compartilham suas ideias e criações com os outros, refletem sobre suas experiências” (RESNIK, 2020). Conforme Valente, a ideia de ciclo – de movimentos contínuos para novas compreensões, é central nas teorias interacionistas que propõem a aprendizagem como um processo de construção do conhecimento por intermédio da interação do sujeito com o seu meio. Esta idéia de ciclo, conforme Valente, está presente em teorias formuladas por autores como Piaget, Vygotsky, Wallon, D’Ambrosio e Kolb. Uma educação baseada no ciclo de ações, o erro é o desencadeador das ações de reflexão e depuração.

Aprendizagem Ativa

A aprendizagem ativa é uma abordagem metodológica, que visa envolver ativamente os estudantes por meio de discussões, resolução de problemas, estudos de caso, dramatizações e outros métodos. As metodologias ativas representam o aumento de responsabilidade sobre o aluno para a construção da aprendizagem. Já as abordagens passivas, voltadas para o método tradicional, como aulas expositivas, memorização, depositam a responsabilidade sobre o professor, de forma a transferir o conhecimento. Ressalta-se que a orientação e instrução do professor são de suma importância na sala de aula de aprendizagem ativa.

As atividades de aprendizagem ativa podem variar de acordo com os objetivos de cada professor, essas atividades podem ser curtas, desenvolvidas em uma única aula, ou longas, desenvolvidas em uma sequência de aulas, em pequenos ou grandes projetos. O tempo apropriado para executar uma atividade ativa dependerá dos resultados que você deseja alcançar.

Aprendizagem centrada no aluno

A sala de aula centrada no estudante facilita o aprendizado, pois aumenta a motivação, o esforço e mantém a turma engajada. Esta abordagem exige que o educador perceba seus estudantes como seres individuais e únicos, respeitando o ritmo, tempo e especificidades de cada educando. Trata-se de um processo construtivo, relevante e significativo para o discente. Caminha junto com a “Aprendizagem significativa”, pois associa a construção do conhecimento

com às experiências e conhecimentos prévios dos alunos.

A aprendizagem significativa ocorre quando o estudante encontra condições de acionar os conhecimentos prévios, para estabelecer significado e contexto, dessa forma seu aprendizado se torna pertinente e interessante. Para Moreira (2010) “é através da aprendizagem significativa crítica que o aluno poderá fazer parte de sua cultura e, ao mesmo tempo, não ser subjugado por ela, por seus ritos, mitos e ideologias” (p. 7), a aprendizagem significativa valoriza os conhecimentos prévios e possibilita a atribuição de significado pessoal aos novos conteúdos, contextualização e aprofundamento do conhecimento.

A abordagem centrada no aluno envolve mudanças nos papéis e responsabilidades de alunos e educadores. Diferente do método tradicional o estudante requer individualização, interação e integração na sala de aula que o tem como centro. Garantindo a autonomia, autenticidade e interação por meio da aprendizagem colaborativa

Buscou-se envolver os conceitos relacionados a aprendizagem criativa e aprendizagem ativa de forma prática e imersiva ao longo do minicurso de “Introdução às metodologias ativas” com dirigentes escolares e técnicos da Secretaria Municipal de Educação, conforme relata-se a seguir.

RELATO DE EXPERIÊNCIA MINICURSO “INTRODUÇÃO ÀS METODOLOGIAS ATIVAS”

O minicurso “Introdução às metodologias ativas”, foi construído a partir da curiosidade que a equipe demonstrou com relação a Aprendizagem Criativa, inicialmente, pensou-se em realizar uma única oficina, para introduzir a prática mão na massa, na tentativa de planejar a oficina de forma colaborativa, surgiu a necessidade de ampliar a formação e disponibilizar um material teórico para subsidiar a prática desenvolvida. A formação foi organizada em três módulos: 1- O que damos atenção cresce, 2- Espiral da Aprendizagem, 3- Todos pela Educação. Os encontros presenciais ocorreram em três dias no início do segundo semestre de 2021.

No módulo um “O que damos atenção cresce”, focou-se em trazer reflexões sobre tudo o que focamos tende a expandir, nessa perspectiva focou-se no estudante, em investigação e na solução de problemas. Foram introduzidos o conceito de metodologias ativas e reflexão sobre a “Escola do futuro”, a escolas que queremos construir. Foram introduzidos temas como: Abordagens centrada no aluno e Aprendizagem Ativa, Aprendizagem por investigação e atividade em grupo: Utilizando o ‘Design Thinking’. Os objetivos dos três deste módulo eram que ao final os participantes pudessem utilizar as metodologias e técnicas de ensino voltadas para uma educação interativa, significativa e colaborativa; ministrar aulas interativas que envolvam e estimulem os alunos ativamente e que promovam o domínio sobre os resultados da aprendizagem e selecionar abordagens centradas no aluno para se concentrar na aprendizagem, criar e manter um ambiente.

No módulo dois “Espiral da Aprendizagem”, introduziu-se o termo Aprendizagem Criativa, por meio de oficinas “Mão na massa” em grupo, assim como apresentação de diferentes formas de avaliação do desenvolvimento do estudante por meio de portfólios, rubricas, autoavaliação, entre outras. Os objetivos desse módulo era que os participantes desenvolvessem um protótipo,

materializando a escola dos sonhos.

No módulo três, “Todos pela educação”, buscou-se trazer reflexões de que a transformação da educação municipal se dará por meio da prática crítica-reflexiva, formações docentes, reuniões comunitárias e envolvimento da sociedade. Assim como dialogar sobre a necessidade de promover uma educação pública mais justa, inclusiva e de qualidade, para promover o desenvolvimento integral dos estudantes em um contexto de “pós” pandemia. Os objetivos deste módulo eram que ao final os participantes pudessem aprimorar a prática profissional por meio da autorreflexão e do desenvolvimento profissional; criar uma sala de aula inclusiva que reconheça e atenda às necessidades de alunos

Os encontros presenciais objetivaram introduzir os conceitos de metodologias ativas, evidenciando a prática reflexiva e a construção de um “kit de estratégias” para auxiliar na prática docente e na avaliação de atividades criativas. O curso teve como temática “A Escola dos sonhos” e buscou em todos os encontros, apresentar metodologias e técnicas para desenvolver a aprendizagem ativa, significativa e criativa. Os objetivos que nortearam a formação foram:

- Determinar um significado para o termo “centrado no estudante”, “Aprendizagem Criativa”, “Aprendizagem Significativa” e exemplos de atividades associadas à essa abordagem de ensino e aprendizagem;
- Aplicar uma variedade de técnicas e atividades de aprendizado ativo planejadas para envolver a equipe técnica da SMED/RN; (Design Thinking, Diagrama SQA, Rubrica, Cartão de saída, autoavaliação...)
- Distinguir as características e os benefícios dos resultados baseados em desempenho e das abordagens utilizadas para instigar, envolver e avaliar os resultados dos alunos.

A avaliação da formação se deu de forma qualitativa por meio de observação, apresentação dos grupos, autoavaliação e registros ao final de cada encontro.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nos encontros, observou-se o envolvimento da equipe, sensibilização do olhar sobre a temática e alegria em participar dos encontros. Nas apresentações dos grupos emanaram reflexões relevantes. A seguir relata-se algumas transcrições das falas dos participantes:

“precisamos valorizar as criações que se dão dentro das escolas”, “É necessário focar no ser humano, na abertura ao novo com foco no “coração ensinável”, disposto a desconstruir, quebrar resistências e estar pronto a reconstruir, assim como ressignificar os espaços da escola”, “não adianta ter recursos e equipamentos se não mudarmos a forma de trabalhar”; “a mudança deve partir de nós, precisamos acreditar que é possível e transformar nossas escolas em um ambiente de criação, para que a escola deixe de ser um local de tensão”; “é preciso respeitar o limite do outro”; “O mais importante não é o produto final, mas sim o processo até chegar aquele produto”, “A sala de aula não acontece só dentro das quatro paredes, precisamos sair dessa limitação, a punição do menino é ficar preso dentro da sala”, “A escola precisa mais do que nunca trazer a família para dentro da escola e estreitar laços com a comunidade”, “Cada um tem uma luz, independente do seu modo, é preciso resgatar isso nos professores e lembrá-los que eles têm um papel fundamental para despertar uma faísca nos estudantes, a palavra de ordem agora é recomeçar de uma forma sensível, empática, cativante e criativa”, “Esse é o momento propício pois se considerarmos o contexto “pós” pandemia, após o isolamento social a escola se revelou

como o espaço desejado, representa 'o sair de casa', após quase dois anos de isolamento. (Acervo da SMED, 2021)

É notória a relevância das discussões e reflexões levantadas ao longo dos três encontros, o envolvimento e a disponibilidade em buscar soluções para a educação pública da Rede Municipal de Ensino de Ribeirão das Neves foram visíveis e de suma importância para a tomada de decisão de futuras ações e formações institucionais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência permitiu conhecer as peculiaridades do grupo, inseguranças e desejos, que possibilitaram planejar orientações compreensíveis e significativas aos profissionais da educação. Parte das oficinas realizadas durante o minicurso foram remixadas e desenvolvidas nas escolas participantes para todos os profissionais.

Constatou-se que o contato presencial foi de suma importância para promover o diálogo, a escuta ativa, a troca em ambiente coletivo e cooperativo, assim como a contribuição para a construção democrática de políticas públicas para a formação continuada na Rede Municipal de Ensino. Essas reflexões impulsionam a gestão a prosseguir neste caminho em busca do enfrentamento dos novos desafios, em prol da educação de qualidade e projeção de um futuro mais justo, inclusivo e democrático.

REFERÊNCIAS

BENVENUTTI, Cristiane Dall' Agnol da Silva Vozes da pedagogia - da formação docente as tecnologias - 1ªED. Curitiba, Appris Editora, 2017

MOREIRA. M. A. Aprendizagem Significativa Crítica. Publicada também em Indivisa, Boletín de Estudios e Investigación, nº 6, pp. 83-101, 2005, com o título Aprendizaje Significativo Crítico. 1ª edição, em formato de livro, 2005; 2ª edição 2010

MORIN, Edgar. É hora de mudarmos de via: as lições do coronavírus; Tradução Ivone Castilho Benedetti, 3ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2021

PAPERT, Seymour. A máquina das crianças repensando a escola na era da informática; tradução Sandra Costa. ed. rev. -. Porto Alegre Artmed, 2008.

RESNICK, M. Jardim de infância para a vida toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos Porto Alegre: Penso, 2020.

VALENTE, José Armando. A espiral da espiral de aprendizagem: o processo de compreensão do papel das tecnologias de informação e comunicação na educação. 2005. 238 p. Tese (livre-docência) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. Disponível em: <http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/284458>. Acesso em: 3 Dec. 2020.