



O IBS e a Metodologia Ativa de Aprendizagem



- ✓ Os alinhamentos com a BNCC e os ODS
- ✓ As competências socioemocionais
- ✓ A Aprendizagem Baseada em Projetos e muito mais!

“ As metodologias ativas são caminhos para avançar no conhecimento profundo, nas competências socioemocionais e novas práticas. **Lilian Bacich e José Moran** ”

O IBS e a Metodologia Ativa de Aprendizagem

O IBS trabalha com 08 áreas temáticas que abordam os temas contemporâneos definidos pela BNCC de forma transversal e integradora ao currículo escolar utilizando a Metodologia Ativa de Aprendizagem na realização das ações e atividades do Programa de Desenvolvimento da Educação - PDE.

As 08 áreas temáticas do IBS estão alinhadas com os temas contemporâneos transversais que se referem a assuntos que atravessam as experiências dos alunos em seus contextos e contemplam aspectos que contribuem para uma formação cidadã, política, social e ética. Além disso, o IBS também trabalha alinhado aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, estabelecidos pela Organização das Nações Unidas (ONU), em 2015, cujo alcance dos 17 objetivos até o ano de 2030 visa eliminar a pobreza extrema e a fome, oferecer educação de qualidade para todos, proteger o planeta e promover sociedades pacíficas e inclusivas.

Entre os temas contemporâneos transversais, destacam-se: direitos da criança e do adolescente; educação para o trânsito; educação ambiental; educação alimentar e nutricional; processo de envelhecimento, respeito e valorização do idoso; educação em direitos humanos; educação das relações étnico-raciais e ensino de história e cultura afro-brasileira, africana e indígena; saúde; vida familiar e social; educação para o consumo; educação financeira; educação fiscal; trabalho; ciência e tecnologia; e diversidade cultural.

(BRASIL, 2018).



As 8 Áreas temáticas do Instituto Brasil Solidário

A BNCC menciona esses temas como conteúdos essenciais para a educação básica e como habilidades obrigatórias de todos os componentes curriculares, sendo uma referência nacional para a elaboração ou adequação dos currículos e propostas pedagógicas. Além de serem considerados como um conjunto de aprendizagens essenciais e indispensáveis a que todos os estudantes, crianças, jovens e adultos têm direito. (BRASIL, 2017).

Os temas contemporâneos receberam o espaço compatível com a sua relevância a partir da BNCC, uma vez que todos os alunos têm o direito a uma formação que lhe possibilite interagir de forma ativa com a vida social e com o mundo do qual fazem parte. A inclusão da obrigatoriedade destes assuntos contribui para instrumentalizar os alunos para uma maior compreensão da sociedade em que vivem, além de garantir que os conteúdos científicos (essenciais) se integrem aos conteúdos sociais, políticos e contemporâneos (também essenciais).



As 08 áreas temáticas do IBS desenvolvem ações e projetos de forma transversal, integradora e interdisciplinar alinhados a BNCC. Os temas contemporâneos transversais são questões atuais e que devem efetivamente compor e completar todos os componentes do currículo da Educação Básica, por meio de uma abordagem que integre e que agregue, não sendo exclusivos a nenhuma área do conhecimento, mas sim de todas, integrando-as e mostrando

que elas têm pontos em comum. Dessa maneira, é possível afirmar que as 08 áreas temáticas do IBS possuem uma interrelação ao dialogar entre si, contribuindo significativamente para instrumentalizar os alunos para uma maior compreensão da sociedade em que vivem, garantindo que, de fato, os conteúdos científicos (essenciais) sejam integrados aos conteúdos sociais, políticos e contemporâneos (também essenciais).



Áreas Temáticas IBS e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



ODS 3: Saúde e bem-estar: O ODS 3 tem seu foco principal na saúde da população. Por isso, apresenta metas como: a redução drástica da mortalidade materna (3.1), o fim das mortes evitáveis de bebês e crianças (3.2), o combate a doenças como a AIDS, a tuberculose, a malária, a hepatite, entre outras transmissíveis (3.3). Também trata da redução a um terço das mortes prematuras por doenças não transmissíveis (3.4), como hipertensão e diabetes.



Já que os usos de álcool, de tabaco e de entorpecentes são graves problemas de saúde pública, eles também são alvo deste ODS (3.5). Por fim, as mortes em situações de trânsito constituem outra preocupação, expressas na meta 3.6.

O acesso aos sistemas de saúde e o sistema de prevenção e de proteção do bem estar dos cidadãos são abordados aqui neste ODS (3.7), assim como novos desenvolvimentos de vacinas e pesquisas para a melhoria da saúde no planeta (3.b).



O IBS contribui para a constituição de condições para a formação integral dos educandos, melhorando assim os índices de educação e de saúde das comunidades parceiras, incentivando aos alunos a adoção de posturas e hábitos que valorizem uma vida saudável, seja em casa, seja na escola, e por onde eles forem como por exemplo com a implantação dos escovódromos e os projetos de saúde bucal do IBS.



ODS 4: Educação de qualidade: a educação de qualidade e para todos é foco do ODS 4. Garantir que todos os jovens concluam a educação básica é o que determina a meta 4.1. Mas não basta a conclusão: todo o processo de educação formal deve primar pelo desenvolvimento das potencialidades dos indivíduos, desde a primeira infância (4.2) até a formação técnica e superior (4.3).

A alfabetização de jovens e adultos (4.6) e sua qualificação para o mundo do trabalho (4.4) são preocupações que complementam este objetivo.

Pressuposto para a educação de qualidade são instalações adequadas para o processo de ensino e aprendizagem e professores com boa formação. Com recursos humanos motivados e capazes, as escolas poderão transmitir aos seus estudantes os princípios de cidadania global, valorização de diversidades e a educação para o desenvolvimento sustentável.



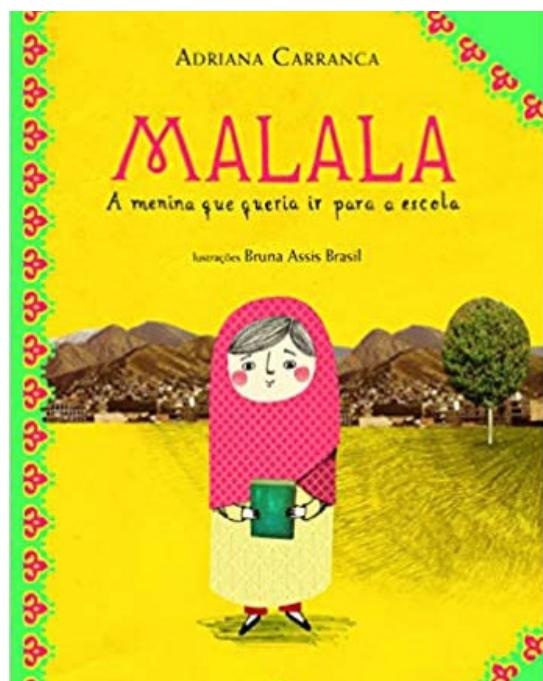
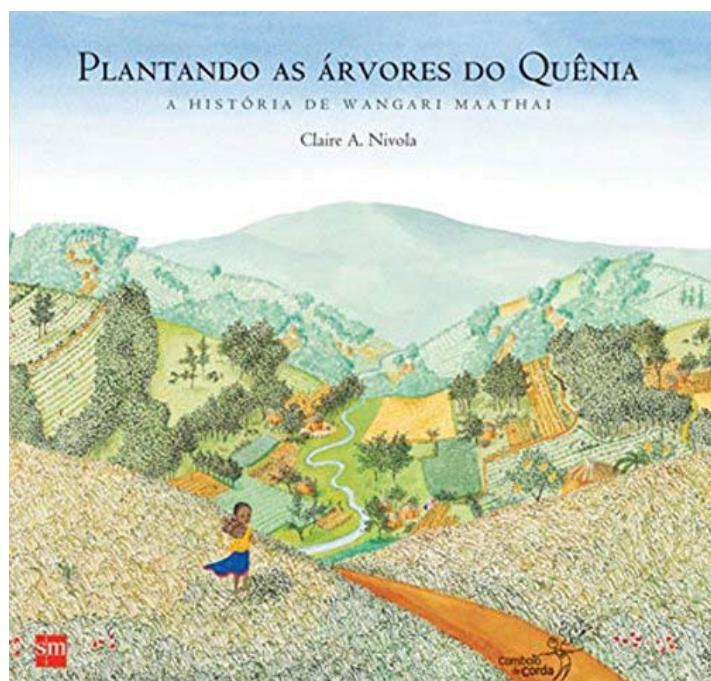
O IBS busca promover o acesso de todos à uma educação de qualidade, por meio de seus diferentes projetos, os quais, além de alinhados a BNCC, também desenvolvem todos (os 17) Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, compreendendo que os desafios estabelecidos no decorrer do caminho só poderão ser superados a partir da promoção do ODS 4, que indica a disposição de forma equitativa de uma educação de qualidade em escala global. Sendo assim, a educação é, portanto, o fator determinante social e bem público global capaz de efetivamente mudar os problemas atuais da sociedade, garantindo ao cidadão acesso, compreensão e uso das possibilidades a ele concedidas, pelo conhecimento, de forma crítica, cidadã, ética e fraterna. A educação de qualidade sustenta, então, o trabalho realizado pelo Instituto Brasil Solidário.



ODS 5: Igualdade de gênero: Alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas. A igualdade de gênero não é apenas um direito humano fundamental, mas a base necessária para a construção de um mundo pacífico, próspero e sustentável. O esforço de alcance do ODS 5 é transversal à toda Agenda 2030 e reflete a crescente evidência de que a igualdade de gênero tem efeitos multiplicadores no desenvolvimento sustentável.

Muitos avanços em termos de assegurar melhores condições de vida a mulheres e meninas são um importante legado dos ODM. Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável visam intensificar estas realizações, não apenas nas áreas de saúde, educação e trabalho, mas especialmente no combate às discriminações e violências baseadas no gênero e na promoção do empoderamento de mulheres e meninas para que possam atuar enfaticamente na promoção do desenvolvimento sustentável, por meio da participação na política, na economia, e em diversas áreas de tomada de decisão.

Dentro desse objetivo destacamos duas obras do Acervo Literário IBS, entregue às escolas dos municípios que recebem os projetos e ações do IBS e que contribuem com a discussão acerca do tema.



Obra: "Plantando as árvores do Quênia - A História de Wangari Maathai", de Claire A. Nivola, Edições SM e a Obra: "Malala", de Adriana Carranca, Editora Companhia das Letrinhas.





ODS 12: Assegurar padrões de consumo e de consumo sustentáveis

ODS 12: Assegurar padrões de consumo e de consumo sustentáveis: Para alcançar as metas deste ODS, a mudança nos padrões de consumo e produção se configuram como medidas indispensáveis na redução da pegada ecológica sobre o meio ambiente. Essas medidas são a base do desenvolvimento econômico e social sustentável. As metas do ODS 12 visam a promoção da eficiência do uso de recursos energéticos e naturais, da infraestrutura sustentável, do acesso a serviços básicos.

Além disso, o objetivo prioriza a informação, a gestão coordenada, a transparência e a responsabilização dos atores consumidores de recursos naturais como ferramentas chave para o alcance de padrões mais sustentáveis de produção e consumo.

O kit de Práticas de Educação Ambiental IBS é o resultado da sistematização de ações do Instituto Brasil Solidário a partir de mais de 20 anos em práticas sustentáveis nas escolas, desenvolvido com o propósito de ensinar métodos de preservação e transformação, bem como incentivar os processos de repensar, reduzir, reutilizar e reciclar, assim, conscientizar os alunos sobre a importância de usar os recursos naturais de maneira equilibrada, pensando nas suas necessidades, sem esquecer das gerações futuras, tratando da mudança nos padrões de consumo e produção como a base do desenvolvimento econômico e social sustentável.



Acima, o kit de práticas em Educação Ambiental
Abaixo, os frutos colhidos na horta de Tianguá /CE



Conhecimento, habilidade e atitude - CHÁ de IBS!

O que é uma competência? De acordo com a definição utilizada pela BNCC, trata-se de uma “mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana”. Somos seres formados a partir de nossas experiências, com valores múltiplos e moldados a partir de contextos únicos. É essa construção que direciona nossas atitudes, nossas tomadas de decisões e nossas escolhas ao longo da vida.

Para tudo isso, o IBS põe em prática as competências que possui no repertório de ações realizadas nestes mais de 20 anos de experiência, sempre buscando o melhor, no sentido mais prático e direto.



Porém, nessa jornada, nem sempre estamos preparados para lidar com nossas emoções e assim “tomamos diariamente chá de IBS” - a união de muitos conhecimentos junto com as diversas habilidades através de atitudes que impactam nos 17 objetivos de desenvolvimento sustentável (ODS). Nesse contexto, o desenvolvimento das competências socioemocionais pode contribuir com melhores resultados em todos os aspectos indo muito além de adquirir conhecimentos.

Trata-se de uma integração entre o saber e o ser. Por isso, juntos construímos!



Competências socioemocionais

Relacionar-se com o mundo e com os outros: essa é uma condição primordial da vida em sociedade e, cada vez mais, esse relacionamento exige muito de todos nós. Cada pessoa possui seus valores, sua carga emocional e suas habilidades para lidar com os desafios cotidianos e é nesse contexto que o desenvolvimento das competências socioemocionais se apresenta como necessidade essencial.

Com base nessa premissa, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que norteia as propostas pedagógicas e os currículos das escolas públicas e particulares do Brasil, incluiu as competências socioemocionais como parte dos conteúdos a serem trabalhados em salas de aula, a fim de garantir não apenas o direito à aprendizagem, mas, também ao desenvolvimento humano.

Isso significa que, além do crescimento intelectual, o crescimento pessoal e emocional deverá estar no foco dos trabalhos em sala de aula, desde a Educação Infantil até o Ensino Médio. O que se pretende é estabelecer uma visão integrada da Educação e, a partir de um método inclusivo, que considere as emoções também como parte do processo de desenvolvimento, chegue-se a uma melhora nos índices de aprendizagem. Pensando a longo prazo, essa melhora irá se refletir em pessoas aptas a enfrentar os dilemas da vida adulta e mais preparadas para os desafios do mercado de trabalho.

Quais são competências socioemocionais?

As competências socioemocionais se encaixam no conjunto de habilidades que desenvolvemos para lidar com nossas emoções durante os desafios cotidianos e estão ligadas à nossa capacidade de conhecer, conviver, trabalhar e ser. Ao se dedicar ao desenvolvimento dessas habilidades, o que se procura, através do gerenciamento de emoções, é proporcionar relações sociais saudáveis e investir na busca de soluções sadias para os problemas do dia a dia.

Elas estão ligadas à nossa capacidade de pensar, sentir, decidir e agir, portanto, variam de indivíduo para indivíduo - sempre considerando a realidade e o contexto de cada um. Isso justifica a preocupação e a necessidade de incluir o desenvolvimento das competências socioemocionais na grade curricular de todas as escolas, desde a Educação Infantil até o Ensino Médio. Na prática, pretende-se formar alunos com uma boa capacidade de resolver problemas, que consigam se comunicar bem e que estejam abertos a viver novas realidades e experiências.

O que deve se desdobrar para a vida pessoal desses indivíduos e, futuramente, para sua vida profissional.



10 Competências Gerais na BNCC

Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital. Para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

1 Conhecimento

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade. Para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

2 Pensamento científico, crítico e criativo

Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais. Para participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

3 Repertório cultural

Utilizar diferentes linguagens - verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital - bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica. Para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

4 Comunicação

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares). Para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

5 Cultura digital

Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências. Para entender as relações próprias do mundo do trabalho, e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

6 Trabalho e projeto de vida

7 Argumentação

Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis. Para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

8 Auto-conhecimento e autocuidado

Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional. Para compreender-se na diversidade humana e reconhecer suas emoções e as dos outros, com autocritica e capacidade para lidar com elas.

9 Empatia e cooperação

Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação. Para fazer-se respeitar e promover o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

10 Responsabilidade e cidadania

Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação. Para tomar decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.



Mas afinal, o que são metodologias ativas?

Essa ideia vem do século XX, mais especificamente de Piaget, um pensador que defendia novos métodos de educação. A palavra ativa vem justamente para contrapor o ensino passivo, aquele modelo tradicional em que o professor ensina e o aluno aprende – ou seja, que carrega consigo a ideia de passividade.

O modelo mais conhecido e praticado nas instituições de ensino é aquele em que o aluno acompanha a matéria lecionada pelo professor por meio de aulas expositivas, com aplicação de avaliações e trabalhos. Esse método é conhecido como passivo, pois nele o docente é o protagonista da educação.

Já na metodologia ativa, o aluno é personagem principal e o maior responsável pelo processo de aprendizado. Sendo assim, o objetivo desse modelo de ensino é incentivar que a comunidade acadêmica desenvolva a capacidade de absorção de conteúdos de maneira autônoma e participativa.

Nessa metodologia, o protagonista é o próprio estudante, que recebe maior autonomia para participar do seu processo de aprendizado. Ele deixa de ser apenas um receptor de informações e tem a responsabilidade de buscar os meios de adquirir conhecimento.

Quando o aluno é realmente envolvido na sua aprendizagem, ele consegue refletir melhor sobre a importância da sua contribuição. Antes disso, ele precisa perceber que é uma parte relevante desse processo e não um mero coadjuvante.

Como os alunos geralmente aprendem?

Por meio de vários estudos feitos na área, chegou-se à conclusão de que, entre os meios utilizados para adquirir conhecimento, há alguns cujo processo de assimilação ocorre mais facilmente. Desse modo, temos como referência uma teoria do psiquiatra americano William Glasser para explicar como as pessoas geralmente aprendem e qual a eficiência dos métodos nesse processo.

Pirâmide da aprendizagem

de William Glasser



William Glasser (1925-2013) é um psiquiatra norte americano conhecido por diversos estudos a respeito de saúde mental e comportamento humano. Uma de suas mais famosas pesquisas é a Teoria da Escolha, aplicada até hoje pelo instituto que leva seu nome e por seus seguidores.

Metodologia passiva:

- 10% lendo;
- 20% escutando;
- 50% observando e escutando;

Metodologia ativa:

- 70% discutindo com outras pessoas;
- 80% praticando;
- 95% ensinando.

É possível observar, então, que os métodos mais eficientes estão inseridos na metodologia ativa.

Esse estudo trouxe uma mudança no paradigma do ensino: em vez de adotar o estilo expositivo - no qual o estudante é um agente passivo no processo de aprendizagem, apenas recebendo os conteúdos; a teoria estimula sua participação ativa para a construção do conhecimento.

Para a teoria, apenas uma parte do conhecimento é assimilado de acordo com a maneira com que você estuda. Se apenas é feita a leitura de um conteúdo, a porcentagem da retenção

das informações é menor do que ao ter que explicar o assunto a alguém, por exemplo.

Como isso pode ser feito?

Na verdade, existem diversas maneiras de aplicar o método em sala de aula, o que vai depender de cada instituição de ensino. Aliás, outro fator importante é adequar esses planos às diversas fases acadêmicas (educação básica, ensino superior, especialização etc), pois o desafio de envolver o aluno é diferente em cada idade.

Contudo, não se trata de implementar atividades extraordinárias ou muito distantes do convencional. O objetivo é utilizar mesmo as práticas comuns de uma maneira diferenciada, com o olhar voltado para o protagonismo de quem está ali para aprender.

Para citar alguns exemplos, dentre as táticas utilizadas estão as rodas de discussão, jogos e brincadeiras, estudos em grupo, sala de aula invertida, dinâmicas, entre outras. Tudo isso gerando responsabilidade para os envolvidos e tirando o papel de "faz-tudo" do professor.

Nesse sentido, o suporte das ferramentas tecnológicas é crucial e colabora significativamente para complementar todo o processo de aprendizagem, facilitando principalmente o acesso à informação e a troca de experiências.

Em Tianguá/BA, alunos de Educação Ambiental visitaram o lixão perto da escola para conhecer a realidade de sua cidade e discutir o tema em classe



Quais as vantagens dessa metodologia?

Os defensores das metodologias ativas alegam uma série de benefícios para o desenvolvimento de cada aluno como pessoa, profissional e cidadão. Ao oferecer maior liberdade e autonomia, a intenção é que eles desenvolvam outras percepções e habilidades.

De um modo geral, o propósito é fortalecer a capacidade de pensar, avaliar e interpretar antes de absorver os conteúdos. Ao contrário de simplesmente aceitar tudo o que é oferecido, é necessário resistir um pouco e procurar entender com calma cada ideia ou contexto.

Esse estímulo ao senso crítico é extremamente importante para que as pessoas consigam aprimorar tal capacidade, sobretudo quando vivemos em uma época de tantas informações difusas – estamos expostos a tantas coisas que nem sempre conseguimos pensar direito sobre elas, não é verdade?

Então, acredita-se que, dessa forma, seja possível formar pessoas mais criativas, inovadoras e que tenham esse desejo de ir além. A capacidade de criticar (no sentido de avaliar, não de condenar) precisa ser incentivada, para que o ser humano não acabe perdendo isso com o tempo e se torne praticamente um robô.

Outra vantagem é instigar o aluno a ser mais proativo, o que é uma característica bem valorizada pelo mercado de trabalho. A disposição para analisar situações, buscar alternativas e oferecer soluções é favorecida quando as pessoas compreendem desde cedo que devem ser parte ativa disso.



Protagonismo: alunos que se tornam agentes ambientais

Sala de aula invertida para uma aprendizagem ativa

Pode-se destacar a “sala de aula invertida” como um método ativo bastante atual e que, inclusive, pode ser o que dominará em um futuro próximo. Sendo assim, esse método tem por objetivo substituir a maioria das aulas expositivas por conteúdos virtuais.

Ademais, nesse modelo o aluno tem acesso aos conteúdos on-line, para que o tempo em sala seja otimizado. Isso faz com que ele chegue com um conhecimento prévio e apenas tire dúvidas com os professores e interaja com os colegas para fazer projetos, resolver pro-

blemas ou analisar estudos de caso. Tal fato incentiva o interesse das turmas nas aulas, fazendo com que a classe se torne mais participativa.

Já os professores se beneficiam com um melhor planejamento de aula e com a utilização de recursos variados, como vídeos, imagens e textos nos mais diversos formatos. Afinal, cada um tem um jeito de aprender. Dessa forma, é possível melhorar a concentração e dedicação dos alunos também nos encontros presenciais, sem que os professores se desgastem.



Como surgiu a sala de aula invertida?

A primeira vez que a experiência da sala de aula invertida aconteceu foi em 1996, em uma disciplina de Microeconomia da Miami University (Ohio, EUA), por iniciativa dos professores Maureen J. Lage, Glenn J. Platt e Michael Treglia.

Eles observaram que o modelo de ensino tradicional era incompatível com o estilo de aprendizagem de alguns alunos e decidiram modificar o processo. Em vez de os conteúdos serem apresentados primeiramente em sala de aula, eram fornecidos materiais para serem estudados antes do encontro, como uma espécie de “inversão” da sala de aula.

Na ocasião, foram ofertados livros didáticos, vídeos e apresentações em PowerPoint com áudio. Para ter certeza de que os alunos estu-

daram, eles aplicavam ocasionalmente listas de exercícios valendo como atividade avaliativa.

Então, com essa metodologia o encontro presencial passou a ser utilizado para atividades criativas que incentivavam os alunos a praticar os princípios estudados por meio de estudos de caso, debates e resoluções de problemas em grupo.

Depois, a experiência foi comparada com outra disciplina de mesmo conteúdo, ministrada no estilo tradicional. O feedback foi positivo, pois os alunos e professores que participaram da sala de aula invertida demonstraram maior motivação com esse estilo de aprendizagem.

Se antes ter alunos conversando era um problema, na lógica da aula invertida passou a ser a solução, pois mostra o quanto eles estão engajados em seu próprio aprendizado.

Ensino híbrido e metodologias ativas

O chamado ensino híbrido, é um tipo de metodologia ativa que combina atividades online e offline. A sala de aula invertida encaixa-se nesse conceito, já que o advento das novas tecnologias para a educação — com ênfase nos arrojados ambientes virtuais de aprendizagem — possibilitou que conteúdos passassem a ser apresentados aos alunos por meio de recursos digitais, que podem ser usados no estudo a distância ou presencial, como forma de preparação para os encontros presenciais.

Dessa forma, o ensino híbrido abre um espaço para o pensamento crítico. Os estudantes têm a oportunidade de compreender os assuntos de maneira mais aprofundada e levar questões e curiosidades para os encontros presenciais.

Entre esses recursos podemos destacar:

- vídeos;
- blog posts;
- e-books;
- podcasts;
- games;
- exercícios online;
- webinars;
- fóruns e grupos de discussão



Os 4 principais benefícios da metodologia

Para que você conheça efetivamente as vantagens da sala de aula invertida, separamos aqui 4 benefícios de implantar essa metodologia.

1. Ensino mais flexível

Uma das principais desvantagens do ensino tradicional é que as atividades pedagógicas são ministradas considerando o coletivo, em detrimento do individual. Com isso, as aulas tendem a ser mais expositivas e têm o intuito de cumprir o conteúdo programático que será cobrado em uma avaliação meramente classificatória.

Com a sala de aula invertida, essa visão massificada se altera, já que os conteúdos passam a ser entregues por meio de recursos variados e o ensino passa a ter maior flexibilidade.

Isso acontece porque os estudantes levarão para os momentos de discussão suas impressões, dúvidas e experiências, o que altera completamente o dinamismo da sala de aula. Além disso, os alunos têm condição de estudar de acordo com seu ritmo de produtividade.

2. Personalização na aprendizagem

Como a sala de aula invertida, por sua essência, abarca diversas ações pedagógicas, cujos conteúdos atingem o aluno a partir de diferentes ferramentas e canais, existe uma personalização do processo de ensino-aprendizagem. Em outras palavras, significa que a individualidade é levada em conta para que todos os alunos tenham condições de aprender de forma equilibrada.

Em toda sala de aula existe um sem-número de personalidades diferentes, o que implica um desafio para que o professor consiga alcançar todos os alunos. Sendo assim, questões comportamentais, preferências e habilidades precisam ser levadas em consideração para que cada estudante tenha condições de aprender da melhor forma — algo muito mais tangível com a utilização de metodologias como a sala de aula invertida.

3. Melhoria no desempenho dos alunos

Os melhores resultados de aprendizagem são

obtidos com a combinação de várias atividades: leitura, demonstração, discussão, prática e ensino da matéria aprendida para outras pessoas.

Sendo assim, atividades ativas, a exemplo da sala de aula invertida, têm o poder de tornar o ensino um processo completo e mais motivador em que o aluno observa uma razão para a aplicação dos conhecimentos e, com isso, consegue reter uma quantidade muito mais significativa de informação e aumentar seu desempenho nos estudos.



4. Valorização do papel do professor

O papel do professor também se transforma. De transmissor da informação, o profissional passa a ser um mediador do conhecimento e tutor dos alunos. Com isso, sua função pedagógica amplia-se na medida em que ele é constantemente desafiado a compreender as habilidades e limitações de seus alunos para conseguir um ensino de alto nível.

Nesse sentido, sua figura dentro da sala de aula tem uma importância maior, inclusive com relação ao fomento de relações interpessoais positivas, o que também favorece o desenvolvimento de um ensino aproximativo, atraente e capaz de gerar resultado.

O século 21 exige que as instituições educacionais definitivamente assumam posições de vanguarda, tanto para acompanhar as transformações da sociedade quanto para sobreviver em meio à competição do mercado, e a sala de aula invertida e demais metodologias ativas de aprendizagem vieram para suprir essa necessidade.



Práticas de ensino-aprendizagem mais comuns

Além das maneiras tradicionais supracitadas, pode-se destacar algumas práticas, que já são desenvolvidas em muitas instituições de ensino. Confira algumas:

1. Aprendizagem baseada em projetos

A aprendizagem baseada em projetos (ABP) tem por objetivo fazer com que os alunos adquiram conhecimento por meio da solução colaborativa de desafios.

Sendo assim, o aluno precisa se esforçar para explorar as soluções possíveis dentro de um contexto específico — seja utilizando a tecnologia ou os diversos recursos disponíveis, o que incentiva a capacidade de desenvolver um perfil investigativo e crítico perante alguma situação.

Além disso, o professor não deve expor toda metodologia a ser trabalhada, a fim de que os alunos busquem os conhecimentos por si mesmos. Porém, é necessário que o educador dê um feedback nos projetos e mostre quais foram os erros e acertos.

Graças a isso, é possível criar experiências em sala de aula mais envolventes, duradouras e que geram, de fato, impactos positivos na vida dos estudantes. Isso, por sua vez, contribui para uma gestão acadêmica centrada em colaborar com os alunos, levando-os a desenvolver habilidades úteis e necessárias no mercado atual.

O que é Aprendizagem Baseada em Projetos?

A Aprendizagem Baseada em Projetos é focada na construção de conhecimento por intermédio de um trabalho longo e contínuo de estudo, cujo propósito é atender a uma indagação, a um desafio ou a um problema.

Partindo desse ponto, os estudantes começam um processo de pesquisa, de estabelecimento de hipóteses e de procura por recursos para conduzir essa atividade. Também envolve a aplicação prática da informação obtida até se alcançar um produto final ou uma solução satisfatória para a questão inicial.

Para que isso ocorra, é preciso começar com um problema desafiador, sem respostas fáceis que possam ser obtidas rapidamente, por exemplo, no Google. É necessário estimular a imaginação, incentivando os alunos a ir atrás de soluções.

A Aprendizagem Baseada em Projetos une, até certa medida, o processo de ensino e a prática, tornando-os inseparáveis. Ao aplicá-la, envolve-se a exploração do contexto, o desenvolvimento de ideias a partir do conhecimento e a comunicação entre pares.

Uma grande vantagem dessa metodologia ainda reside no fato de os alunos conseguirem organizar suas descobertas por meio de gráficos e estatísticas, vídeos, aplicativos e programas simples, entre outros instrumentos multimídia.



Após a implementação, alunos ficaram responsáveis pela organização e programação da Rádio Escolar



Com o uso dessas ferramentas, eles demonstram seus conhecimentos por meio de apresentações ou produtos voltados para um público real. Paralelamente a isso, os professores podem repassar à turma os resultados e as avaliações feitas sobre o desempenho de cada aluno para enriquecer ainda mais o processo de ensino.

Vale destacar que, na Aprendizagem Baseada em Projetos, o tempo de “trabalho” pode variar de poucas semanas a um semestre, mas, normalmente, é longo. Durante esse período, os participantes dedicam maior atenção a seus projetos enquanto buscam soluções para problemas do cotidiano.

A Aprendizagem Baseada em Projetos tem o propósito de integrar diferentes conhecimentos, além de fomentar o desenvolvimento de competências. Aliás, ao estimular a solução para problemas do mundo real, ela permite o controle de quais aprendizados e habilidades serão adquiridos.

Com isso, a metodologia pretende que os estudantes não só desenvolvam competências, como construam seus conhecimentos e trabalhem de maneira colaborativa.



Jovens que se tornaram formadores no projeto com jogos de Educação Financeira

Como funciona a Aprendizagem Baseada em Projetos?

É necessário mencionar que em Aprendizagem Baseada em Projetos, o professor não deve expor todo o conteúdo de ensino planejado para que, em seguida, a classe inicie os trabalhos de pesquisa. Pelo contrário, são os próprios estudantes que têm de buscar os materiais e conhecimentos para alcançar os propósitos de aprendizado propostos.

O papel do professor, nesse caso, é atuar como um orientador, um facilitador ou um disseminador intermediando e colaborando pontualmente com os alunos. Graças a isso, para uma mesma questão inicial, os grupos que se formam podem alcançar respostas e resultados distintos, podendo, inclusive, acrescentar conhecimentos diferentes e complementares uns aos outros.

Geralmente, a forma de aplicar a Aprendizagem Baseada em Projetos é bastante simples. Veja alguns de seus passos e tópicos principais:

- sugere-se um problema;
- os alunos investigam suas possíveis causas e elaboram hipóteses;
- após conhecer melhor o desafio e suas origens, definem táticas para a resolução do desafio;
- estabelecem um plano;
- apresentam o plano e o executam, podendo demonstrar os resultados depois;
- são avaliados pelo orientador (veremos melhor esses passos adiante).

O ponto chave é que cada estudante seja capaz de interagir com sua realidade, identificar o que há de errado e entender o que precisa ser melhorado ou resolvido. A partir disso, ele deve sugerir um ou mais modos de prevenir ou solucionar o desafio.





Alunos cumprindo a tarefa de disseminar a coleta seletiva na escola e na comunidade

Por exemplo, se a pergunta inicial envolve como incentivar uma comunidade a economizar água, os alunos poderão encontrar diferentes caminhos para isso. Um grupo pode buscar as principais práticas que contribuem para a redução do consumo e montar uma cartilha, enviando-a por e-mail às pessoas ou distribuindo-a de forma física.

Outro time de estudantes pode desenvolver um aplicativo que ajuda a calcular o consumo de água em diversas atividades, fornecendo estimativas após a pessoa indicar o tipo de tarefa e o tempo gasto em cada uma. Essa informação pode ajudá-la a entender o quanto gasta desse recurso natural, podendo diminuí-lo.

Devido a esse fator, a Aprendizagem Baseada em Projetos consegue envolver o ensino híbrido de diferentes recursos e métodos, além da transdisciplinaridade. Em outras palavras, engloba temáticas, competências e recursos de várias matérias acadêmicas.

É importante observar que a Aprendizagem Baseada em Projetos funciona de modo a desenvolver habilidades como autonomia, proatividade e curiosidade para a resolução de problemas. Também fomenta a comunicação interpessoal e o trabalho em equipe, tanto entre os alunos quanto entre estudantes e professor. Por sinal, o educador passa a ser um colaborador orientador e não apenas o encarregado de passar conteúdo de forma vertical.

No que é baseada a Aprendizagem Baseada em Projetos?

Além de incentivar os estudantes a solucionar problemas sozinhos e em equipe por meio de tentativa e erro, a Aprendizagem Baseada em Projetos faz com que eles atuem em dilemas do dia a dia, isto é, da vida real. Para isso, desenvolvem-se projetos, assim como profissionais, empresas e órgãos sociais e ambientais fazem, porém em escala menor.

Em vez de ministrar aulas e submeter os estudantes a elas durante a semana, o educador planeja uma ideia que gerará projetos mais colaborativos. Essa ideia deve envolver as diferentes habilidades que os alunos necessitarão aprender durante o desenvolvimento das soluções que terão consequências no mundo real.

Devido a esse modo de operar, a Aprendizagem Baseada em Projetos funciona como um método de capacitação ativa, propondo a inclusão de uma atividade prática como instrumento de ensino.

Resumidamente, podemos dizer que, em vez de explicar os detalhes de um tema, o estudante é chamado a participar, por meio de vivências e ações reais, para desenvolver a competência desejada. Portanto, a Aprendizagem Baseada em Projetos utiliza por base a prática aliada ao ensino acadêmico.

O estudante também consegue aprender alguns processos essenciais para a condução de projetos, como:

- elaboração de hipóteses;
- refinamento de ideias;
- realização de previsões;
- experimentação de hipóteses;
- coleta de dados;
- realização de novos questionamentos;
- desenvolvimento de materiais concretos (aplicativos, relatórios, documentos etc.).



Quais são os aspectos essenciais da Aprendizagem Baseada em Projetos?

Questão complexa e instigante

Existem alguns pontos que são necessários à aplicação da Aprendizagem Baseada em Projetos em uma classe. O primeiro deles é ter uma questão complexa que instigue a curiosidade e a participação dos alunos.

É a partir dela que o programa será desenvolvido. Vale destacar que os trajetos feitos para a responder não precisam ser definidos previamente, pois cada aluno ou grupo pode encontrar respostas diferentes para esse desafio, mas igualmente satisfatórias.

Definição de habilidades específicas que serão desenvolvidas

Como mencionado, a questão inicial não deve ser facilmente respondida, pois os alunos precisam de empenho para solucioná-la. Isso é necessário para que desenvolvam as habilidades desejadas e absorvam determinados conhecimentos.

Para tanto, a ideia inicial, a questão e o projeto devem ser desenvolvidos já se tendo em vista o que se espera da turma. Os estudantes devem adquirir habilidades exercitando:

- a comunicação;
- o raciocínio lógico;
- a colaboração e o trabalho em grupo;
- a criatividade;
- o pensamento reflexivo;
- a capacidade de usar diferentes recursos tecnológicos;
- a mensuração e o controle de tempo;
- a tolerância a frustrações (quando os projetos não vão como o esperado);
- a resiliência;
- a persistência por meio de tentativa e erro etc.

Pesquisa, criatividade e inovação

Os estudantes precisam aprender a pesquisar de forma mais ampla, conduzindo buscas em diversos mecanismos e mídias, como em periódicos de ciência, nos motores de buscas (Google, Bing) etc.

É recomendado que eles também busquem informações em formatos diferentes, indo além dos mais comuns (vídeos, posts e artigos). Nesse caso, é indicado sugerir a eles entrevistas, fóruns, reportagens, entre outros materiais, sem, é claro, esquecer-se dos livros.

Conteúdo aprofundado

O conteúdo que será trabalhado – e que necessita dos projetos para ser adequadamente transmitido – deve ser aprofundado, além de ser relevante para o crescimento profissional e acadêmico dos estudantes.

Alunos como centro da Aprendizagem Baseada em Projetos

Na Aprendizagem Baseada em Projetos, os alunos são protagonistas e têm voz ativa. Isso quer dizer que eles precisam desenvolver autonomia. Para tanto, devem decidir os caminhos a seguir em seus projetos, contando com a orientação do professor.

Ele, por sua vez, precisa ter cuidado para não interferir demais nos projetos, pois sua atuação envolve, entre outras coisas, conduzir, instruir e indicar possíveis fontes de conhecimento que ajudarão os estudantes.

Avaliações e feedbacks

Embora seja necessário cuidado para não “poder” a voz e a criatividade dos alunos, o professor deve entregar feedbacks constantes ao longo do desenvolvimento dos projetos. Isso os ajudará a enriquecer seus repertórios de conhecimentos, além de melhorar seus planos ao longo do tempo. Também poderão resolver entraves e mudar rumos que podem não levar a resultados satisfatórios.



Apresentação dos resultados

O momento de apresentar o projeto concluído é fundamental para os alunos. Isso estimula a comunicação e a liderança, ao mesmo tempo em que os incentiva a evoluir em projetos seguintes. Há também a preparação para o mercado profissional, uma vez que apresentações de projetos, resultados, planos, entre outros temas são comuns no mundo empresarial.

Como implementar a Aprendizagem Baseada em Projetos - ABP

Implementação pela instituição de ensino

Para implementar a ABP na instituição de ensino, é preciso mudar a mentalidade dos professores, cuja formação envolve majoritariamente o ensino pelo modelo convencional. Para tanto, é importante fornecer treinamentos e buscar o apoio deles para a implementação dessa metodologia inovadora em sala de aula.

Isso poderá levar tempo e requerer muitos recursos, uma vez que é necessário transformar suas atividades e repensar o modo de avaliação dos alunos. Também será preciso assegurar o atendimento a todas as áreas do currículo nacional, de modo que os alunos fiquem preparados para realizar testes padronizados, como vestibulares, Enem, Enade etc.

Implementação em sala de aula pelos professores

A implementação da ABP em sala de aula pode ser planejada e executada em etapas. A seguir, veja um pequeno guia para isso.

Criação e planejamento dos projetos

Nessa primeira etapa, o professor deve definir o problema central que será resolvido – por meio dos projetos – pelos alunos. Ele tem que formular uma questão de orientação que seja complexa, mas passível de ser resolvida pelos estudantes.

Contudo, vale reforçar: a resolução não deve ser rápida com o uso do Google. Ela também deve ser instigante e suscitar um debate inicial, para que o educador consiga mensurar o nível de conhecimento que sua turma tem sobre ela.

Também será necessário planejar as ativi-

des a serem desenvolvidas, como exposições em sala, debates, apresentações dos resultados das etapas dos projetos etc. Para organizar melhor isso, é fundamental confeccionar um cronograma de atividades.



Condução e desenvolvimento dos projetos

Nessa fase, é preciso estimular constantemente os estudantes para que não desanimem e consigam desenvolver adequadamente seus projetos. É vital manter o diálogo e incentivar a turma a continuar suas pesquisas. Também é preciso reforçar os pontos a serem trabalhados, deixando claro as competências que eles devem desenvolver e que serão avaliadas ao final.

Vale uma observação: se os projetos envolverem a fabricação de produtos ou materiais com os quais eles não estão acostumados (um curta-metragem, um software, um equipamento etc.), indique profissionais que podem atuar como orientadores. Também recomende a realização de entrevistas com pessoas da área do projeto.



Monitoramento do processo

É preciso acompanhar de perto o desenvolvimento das atividades e realizar ajustes, se necessário e busque analisar a progressão de cada aluno. Observe se as atividades selecionadas estão realmente contribuindo para o desenvolvimento de habilidades e para a aquisição dos conhecimentos desejados.

Confira também se o cronograma está sendo respeitado ou se há muitos atrasos que exigem a modificação de datas. Tente manter tudo dentro do tempo planejado, exceto se houver imprevistos que justifiquem a mudança no calendário dos projetos.

Apresentação dos projetos

Antes dos dias de apresentações, é importante conversar com cada equipe para que sejam providenciados os materiais necessários para as exposições (projetores, salas maiores, sistema de som etc.). Durante a exposição, fique atento à forma como eles se organizam e apresentam o produto ou solução em que trabalharam.

Avaliação

A última etapa é a de avaliação dos alunos. Ela pode ser feita durante e após a apresentação e, caso o produto/solução seja aplicado na comu-

nidade, depois dos resultados de sua aplicação.

É importante que o professor realize avaliações dos alunos para que eles possam medir seus desempenhos e analisar o que precisam melhorar. Cada estudante também deve realizar uma autoavaliação para tentar entender, por si, o que falta aprimorar e de quais conhecimentos ainda necessita.

Isso, aliás, gera a possibilidade de comparar a avaliação de ambos (aluno e professor). Caso elas sejam divergentes, é recomendado agendar uma reunião entre os dois. Nessa ocasião, o estudante poderá explicar qual foi o seu entendimento do conteúdo, apontar aspectos que talvez o educador não tenha notado e justificar sua performance (e seus resultados).

O professor e os alunos precisam refletir sobre o processo para que consigam sintetizar novos conhecimentos – especialmente os estudantes. Essa reflexão também pode ser feita por meio de uma discussão em grupo, de modo que todos contribuam com ela e aprendam uns com os outros.

Aliás, tal possibilidade é uma das vantagens da Aprendizagem Baseada em Projetos: permitir que os resultados de um projeto concreto sejam compartilhados, debatidos e analisados. Isso poderá gerar novas ideias que conduzirão a outras questões e projetos.

O exemplo do IBS

Quais resultados esperar da Aprendizagem Baseada em Projetos? O principal resultado que essa metodologia pode gerar é o maior preparo dos estudantes para buscar o sucesso acadêmico, profissional e pessoal. Dessa forma, eles se tornam mais aptos a enfrentar os desafios atuais, em que a tecnologia e as habilidades interpessoais são cada vez mais exigidas. Isso tudo enquanto desenvolvem pensamento crítico e criatividade.

Um bom caso de êxito está nas escolas parceiras que desenvolvem os projetos e ações a partir das áreas temáticas do IBS.



Formação em Leitura com professoras em Beberibe/CE



Nestas instituições, os educadores desenvolvem suas atividades em torno de resultados de aprendizagem desejados, que são incorporados em todos os projetos, relatórios de classificação e avaliações. São eles:

- **pensamento crítico** – para conseguir desenvolver essa habilidade, é preciso enfrentar desafios complexos;

Exemplo: Formação do leitor literário - área de incentivo à leitura

- **comunicação oral** – essa competência é desenvolvida estando presente;

Exemplo: Projeto Rádio e Jornal Escolar - área de educomunicação

- **colaboração** – para saber como contribuir com os demais, é necessário atuar em equipe (exemplo: Projeto Cidadania na Escola - área de cidadania);

- **comunicação escrita** – requer que os alunos sejam instigados a escrever (exemplos: Projetos de Leitura e Escrita e Rádio e Jornal Escolar);

- **preparação de carreira** – para atender a esse item, é importante realizar estágios (exemplos: Jogos de Educação Financeira - Piquenique e Bons Negócios - área de Educação Financeira; Rádio e

Jornal Escolar - área de educomunicação; Oficinas de Arte e Cultura - área Arte e Cultura; Oficinas de Empreendedorismo - área empreendedorismo);

- **cidadania e ética** – esse aspecto requer o enfrentamento a questões cívicas e globais (exemplos: Projeto LEVE - área de educação ambiental; Jogos de Educação Financeira - Piquenique e Bons Negócios - área de Educação Financeira);

- **alfabetização tecnológica** – os alunos precisam manusear recursos tecnológicos para que esse propósito seja alcançado (exemplos: Projeto Rádio e Jornal Escolar - área de educomunicação; Jogos de Educação Financeira - Piquenique e Bons Negócios - área de Educação Financeira);

- **padrões de conteúdo** (áreas de conteúdo específicas que os estudantes devem aprender) – para os alunos adquirirem os aprendizados desejados, é fundamental pesquisar e realizar os itens acima.

Para atender a esses 8 princípios, os professores articuladores iniciam cada unidade pondo os estudantes em um projeto real ou realista. Ele deve envolver o interesse dos alunos e gerar uma série de conhecimentos que eles necessitam aprender.

Benefícios da Aprendizagem Baseada em Projetos

Atividades acadêmicas mais dinâmicas

Ela pode tornar as atividades acadêmicas mais dinâmicas e interessantes para os alunos, que passam do papel de receptores passivos de conteúdo para o de agentes ativos de aprendizado. Isso pode acarretar:



- aumento na frequência e diminuição da evasão escolar;
- maior atratividade da escola para os alunos;
- redução de problemas disciplinares;
- elevação da capacidade emocional e social;
- desenvolvimento de habilidades que serão úteis ao longo da vida;
- criação de oportunidades para o uso de tecnologias pelos estudantes;
- maior preparo para o mercado de trabalho, melhorando a empregabilidade dos estudantes, entre outras vantagens.

Outro ponto importante é que eles conseguem demonstrar a compreensão que tiveram nos projetos do modo como desejarem, por meio de apresentações, materiais interativos e até mesmo música. Isso colabora para ampliar a criatividade e a autonomia deles.

A aprendizagem Baseada em Projetos pode revolucionar o ensino ao aproximar o que se aprende em sala de aula do que se vivencia no dia a dia em empresas e outras entidades do mercado.

Portanto, vale a pena buscar compreender mais



Jogos de Educação Financeira são ferramentas pedagógicas e trabalham a gamificação

sobre ele a fim de aplicá-lo em sua instituição de ensino. Nesse caso, é possível começar com pequenos testes, até se ter uma melhor noção dos seus benefícios.

Como visto, a Aprendizagem Baseada em Projetos é um método de ensino que alia a prática à teoria, impulsionando diferentes habilidades nos alunos. Sua adoção pode torná-los mais bem preparados para o mercado de trabalho e para a vida pessoal fora da sala de aula, fornecendo a eles a capacidade de fazer planos por meio de projetos e objetivos.

Outros exemplos de práticas de ensino/aprendizagem

2. Aprendizagem baseada em problemas

O método da Aprendizagem Baseada em Problemas tem como propósito tornar o aluno capaz de construir o aprendizado conceitual, procedural e atitudinal por meio de problemas propostos que o expõe a situações motivadoras e o prepara para o mundo do trabalho.

Enquanto a aprendizagem baseada em projetos exige que os alunos coloquem a “mão na massa”, a aprendizagem baseada em problemas é focada na parte teórica da resolução de casos.

3. Estudo de caso

A prática pedagógica de Estudo de Casos tem origem no método de Aprendizagem Baseada em Problemas. O Estudo de Caso oferece aos estudantes a oportunidade de direcionar sua própria aprendizagem, enquanto exploram seus conhecimentos em situações relativamente complexas.

São relatos de situações do mundo real, apresentadas aos estudantes com a finalidade de ensiná-los, preparando-os para a resolução de problemas reais.



4. Aprendizagem entre pares ou times

A aprendizagem entre pares e times, como o próprio nome revela, se trata da formação de equipes dentro de determinada turma para que o aprendizado seja feito em conjunto e haja compartilhamento de ideias.

Seja em um estudo de caso ou em um projeto, é possível que os alunos resolvam os desafios e trabalhem juntos, o que pode ser benéfico na busca pelo conhecimento. Afinal, com a ajuda mútua, se pode aprender e ensinar ao mesmo tempo, formando o pensamento crítico, que é construído por meio de discussões embasadas e levando em consideração opiniões divergentes.

Benefícios

Por fim, é possível destacar a existência de vários benefícios tanto para a comunidade acadêmica quanto para a instituição de ensino com a utilização das metodologias ativas. Sendo que os alunos:

- adquirem maior autonomia;
- desenvolvem confiança;
- passam a enxergar o aprendizado como algo tranquilo;
- tornam-se aptos a resolver problemas;
- tornam-se profissionais mais qualificados e valorizados;
- tornam-se protagonistas do seu aprendizado.

Para a instituição de ensino, os benefícios se mostram com:

- maior satisfação dos alunos com o ambiente da sala de aula;
- melhora da percepção dos alunos com a instituição;
- aumento do reconhecimento no mercado.

Portanto, a aplicação de metodologias ativas de aprendizagem tem um papel importante para a educação, especialmente no Brasil, onde o setor necessita de transformações substanciais.

Por isso, é preciso investir não somente em bons conteúdos, mas se faz necessário ter consciência de que aprimorar os procedimentos usados para educar é algo extremamente relevante.

Isso porque deve-se procurar na educação o rompimento de barreiras e a eliminação de distâncias.



Como estimular a criatividade na educação

Para entender como estimular a criatividade na educação, primeiro é preciso compreender que qualquer pessoa pode ser mais criativa, basta que ela tenha os estímulos corretos. A pergunta é: será que estamos oferecendo os estímulos certos para tornar os alunos mais criativos?

Quando uma instituição separa aulas em disciplinas que não se relacionam, ela está estimulando os alunos a resolverem problemas com diferentes conhecimentos? Quando um professor ensina um conteúdo de cima para baixo, como uma verdade absoluta, está estimulando o aluno a ter pensamento crítico?

O que é criatividade?

Criatividade é a capacidade de o ser humano construir algo inédito ou original em prol de um objetivo.

Algumas pessoas entendem erroneamente criatividade como algo nato, um dom de um indivíduo, quando, de fato, a criatividade é uma habilidade adquirida para criar, inventar e inovar, seja no meio artístico ou científico. Para a sociologia, a imaginação construtiva surge a partir de três variáveis:

- o campo (os grupos sociais);
- o domínio (a área ou a disciplina);
- o indivíduo.

De uma forma geral, um sujeito criativo tem um contexto social propício, domínio de uma área ou disciplina, confiança em si mesmo, sensibilidade de percepção, capacidade intuitiva, imaginação, entusiasmo e curiosidade intelectual.

Agora que você entendeu um pouco melhor o que é criatividade, entenda o desafio.

Por que estimular a criatividade?

O mundo está mudando cada vez mais rápido, já não vivemos uma era de mudanças, vivemos uma mudança de era. Muito além do jogo de palavras, essa afirmação leva à reflexão de que a era industrial ainda não terminou, mas a era digital já começou. E, ao contrário da era que está por acabar, a era digital privilegia as conexões, o pensar sistematicamente e valoriza a multidisciplinaridade ao invés da especialização.

Portanto, o modelo tradicional de ensino, em que o estudante é passivo em relação às informações recebidas e estuda com objetivo de ter boas notas e passar de ano, é cada vez mais criticado e substituído por metodologias ativas de aprendizagem.

O mercado de trabalho busca profissionais mais criativos, sendo assim, formar colaboradores para tarefas meramente operacionais significa não preparar o aluno para a indústria 4.0.



O que fazer para estimular a criatividade?

A proposta para aumentar a criatividade é investir para potencializar as três variáveis: campo, domínio e indivíduo.

A proposta é capacitar os alunos a desenvolver um senso de responsabilidade social, bem como fortes habilidades práticas e intelectuais que abrangem todas as áreas de estudo, tais como as habilidades de comunicação, análise de dados e de resolução de problemas. Com isso, inclui uma capacidade demonstrada para aplicar conhecimentos e habilidades em configurações do mundo real.

Em paralelo, deve-se investir em ações que resultam no processo criativo ao serem colocadas em prática, são elas:

- **Atenção:** refere-se ao momento que a pessoa enxerga um problema ou uma oportunidade;
- **Fuga:** o indivíduo deixa de pensar apenas na realidade presente e abre a mente para novas conexões;
- **Movimento:** a pessoa explora sua imaginação, gera novas ideias e faz conexões inéditas.

As metodologias ativas de aprendizagem são grandes aliadas do estímulo à criatividade. Afinal, a proposta é deixar que o aluno possa aplicar suas competências e conhecimentos na prática com atividades guiadas por um profissional experiente.

Um bom exemplo de estratégia pedagógica eficaz para desenvolver a capacidade de resolução de problemas nos alunos, é a Aprendizagem Baseada em Projetos, que pode unir várias disciplinas para construção de conhecimento por intermédio de um trabalho longo e contínuo de estudo, cujo propósito é atender a uma indagação, a um desafio ou a um problema.

Junto com as informações teóricas, a realização de um projeto é uma forma de incentivar o aluno a ir além daquilo que aprendeu, explorar as possibilidades de outras áreas e, assim, fazê-lo ver que suas competências e trabalho são importantes.

Além disso, é importante trazer as aulas para a realidade dos alunos. O aprendizado com práticas aliadas às necessidades do mundo contemporâneo estimula os estudantes a buscarem soluções para problemas reais. Essa também pode ser considerada uma forma de valorizar o aluno, e evitar a evasão escolar.

Estimular a criatividade na educação é ir além de formar os estudantes, é sim desenvolver a busca pelo conhecimento, desenvolver e aprimorar as habilidades, valores e atitudes.

Instituto Brasil Solidário



Referências Bibliográficas

10 competências da BNCC. Diário Escola, Rio Grande do Sul. Disponível em: <<https://diarioescola.com.br/10-competencias-da-bncc/>>. Acesso em: 14 de setembro de 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. MEC, 2017. Brasília, DF, 2018a. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 15 de setembro de 2020.

BRASIL. Temas Contemporâneos e Transversais na BNCC: contexto histórico e pressupostos pedagógicos. 2019. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/contextualizacao_temas_contemporaneos.pdf>. Acesso em: 14 de setembro de 2020.

Capacitação docente: conhecendo a BNCC: [recurso eletrônico] / organização Elisete Ana Barp. - Mafra, SC: Ed. da UnC, 2020.

Metodologia ativa na educação. Andreza Regina Lopes da Silva, Patricia Bieging, Raul Inácio Busarello, organizadores. São Paulo: Pimenta Cultural, 2017. 150p.

PINTO, Diego de Oliveira. 6 casos de sucesso em metodologias ativas de aprendizagem. Blog Lyceum, São Paulo, 06 de maio de 2020. Disponível em: <<https://blog.lyceum.com.br/casos-de-sucesso-metodologias-ativas-de-aprendizagem/>>. Acesso em: 14 de setembro de 2020.

Pirâmide de aprendizagem: William Glasser estava certo? Ludos Pro - Plataforma de Aprendizagem Gamificada, São Paulo, 30 de agosto de 2020. Disponível em: <<https://www.ludospro.com.br/blog/piramide-de-aprendizagem>>. Acesso em: 14 de setembro de 2020.



Conteúdo protegido - Proibida a reprodução sem créditos ao Instituto Brasil Solidário
para fotos ou contextos de projetos apresentados

