

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO JESUÍTICA: APRENDIZAGEM
INTEGRAL, SUJEITO E CONTEMPORANEIDADE**

ELOÁ FERNANDA DE FREITAS

**APRENDIZAGEM ATIVA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: TRANSFORMANDO A
SALA DE AULA EM UM ESPAÇO DE CRIATIVIDADE**

**São Leopoldo
2019**

ELOÁ FERNANDA DE FREITAS

**APRENDIZAGEM ATIVA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: TRANSFORMANDO A
SALA DE AULA EM UM ESPAÇO DE CRIATIVIDADE**

Artigo apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Educação Jesuítica, pelo Curso de Especialização em Educação Jesuítica: Aprendizagem Integral, Sujeito e Contemporaneidade da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS

Orientador(a): Prof(a). Dra. Elizabeth Ramalho Soares Bastos

São Leopoldo

2019

APRENDIZAGEM ATIVA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: TRANSFORMANDO A SALA DE AULA EM UM ESPAÇO DE CRIATIVIDADE

Eloá Fernanda de Freitas^{1*}

Elizabeth Ramalho Soares Bastos^{2**}

Resumo: Este artigo sob o título “Aprendizagem ativa na educação infantil: transformando a sala de aula em um espaço de criatividade”, aborda a importância do trabalho com metodologias ativas na educação infantil, usando-a como uma ferramenta para favorecer o processo de aprendizagem, tornando a sala de aula um espaço destinado a criatividade. O objetivo principal é refletir sobre como o espaço da sala de aula, pode se tornar um elemento educador e facilitador para o aprendizado, uma vez que a inovação se faz presente na educação e sugere novas práticas. A Rede Jesuíta de Educação reconhece essa necessidade de renovar e inovar o ensino para atender aos desafios da atualidade, priorizando o desenvolvimento global da pessoa, transformando seus centros de ensino em centros de aprendizagem significativa aos alunos.

Palavras-chave: Aprendizagem ativa. Movimento *Maker*. Projeto Educativo Comum. Sala de aula.

Summary: This article, entitled "Active Learning in Early Childhood Education: Turning the Classroom into a Space for Creativity", addresses the importance of working with active methodologies in early childhood education, using it as a tool to foster the learning process, making the classroom a space designed for creativity. The main objective is to reflect on how classroom space can become an educative element and facilitator for learning, since innovation is present in education and suggests new practices. The Jesuit Education Network recognizes this need to renew and innovate teaching to meet the challenges of today, prioritizing the overall development of the person, transforming their teaching centers into centers of meaningful learning for students.

Keywords: Active learning. Motion Maker. Common Educational Project. Classroom.

^{1*} Graduada em Pedagogia e especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional. Professora da Educação Infantil e Ensino Fundamental I no Colégio São Luís/SP. E-mail: eloa.freitas@saoluis.org.

^{2**} Doutora em Gestão e Inovação COPPE/UFRJ. Mestre em Educação UFRJ. Pedagoga. Atualmente é Assessora da Direção Acadêmica do Colégio Santo Inácio (Rio de Janeiro-RJ).

1 INTRODUÇÃO

Com o avanço da tecnologia e o acesso rápido e fácil às informações, assuntos e conteúdos, a internet passou a ser uma ferramenta indispensável nos dias atuais. Este cenário, tem difundido a ideia do movimento *Maker* que teve início nos Estados Unidos e é uma extensão da cultura do “faça você mesmo” ou “do it yourself” (DIY).

O DIY tem se tornado cada vez mais popular no Brasil e incentiva as pessoas a criar projetos ou executar reparos caseiros, sem a necessidade de contratar um profissional.

As pessoas estão frequentemente conectadas, criando e compartilhando descobertas em rede, e esta é uma realidade dos alunos de diversas faixas etárias, inclusive da Educação Infantil. É comum durante a aula, ouvir crianças relatando que aprenderam, por exemplo, a fazer *Slime*³ em tutoriais; que sabem sobre determinados assuntos abordados, pois já o pesquisaram ou simplesmente leram em livros, revistas, *e-books*⁴, aplicativos etc.

Devemos considerar que a forma de se comunicar, relacionar, aprender mudou e isso reflete na Educação. Para responder essas mudanças, a escola precisa repensar suas práticas para atender esses novos alunos, sujeitos ativos. As escolas inovadoras têm investido cada vez mais no trabalho com metodologias ativas, pois torna o aprendizado mais dinâmico, interessante, significativo e principalmente, ligado a realidade dos estudantes. Desta forma, estão repensando suas ações, currículos, resignificando seus espaços, considerando que os alunos do século XXI aprendem e se expressam de diferentes formas.

Não podemos deixar de olhar para o espaço da sala de aula, como um elemento educador no processo de aprendizagem que deve favorecer a interação entre os sujeitos, a criatividade e promover situações de aprendizagem através da experiência. Hoje em dia é difícil imaginar uma sala de aula como na época em que estudávamos, onde os alunos ficavam sentados em carteiras enfileiradas, assistindo

³ Slime é um brinquedo, uma massa de modelar tipo Geleca ou Amoeba. Existem diversos vídeos e sites que ensinam a preparar um Slime caseiro e os ingredientes mais utilizados no preparo são: cola líquida branca, bicarbonato de sódio ou água boricada, espuma de barbear, creme hidratante e corantes.

⁴ *E-books* - livro em formato digital.

às aulas expositivas, sendo apenas interlocutores, plateia, e o professor o único detentor do conhecimento.

Tendo em vista o desenvolvimento integral do aluno, a escola precisa transformar seus ambientes, pensando em espaços que possibilitam múltiplas possibilidades de ações, práticas inovadoras e incentivam a criatividade. Muitas vezes, quando pensamos em criatividade, logo imaginamos espaços específicos como: *atelier*, laboratórios, oficinas, e esquecemos que a sala de aula também pode ser um espaço projetado para estimular a imaginação e as diversas formas de pensar.

Historicamente, podemos considerar que na Educação Infantil a criatividade é mais desenvolvida neste aspecto, pois é o período escolar em que mais se trabalha com a ludicidade e a experimentação como proposta nas metodologias ativas.

O trabalho com as metodologias ativas favorece o aprendizado ativo, colocando os alunos como protagonistas no processo de ensino aprendizagem e o professor como mediador do processo de ensino e aprendizagem, auxiliando os alunos no desenvolvimento de suas potencialidades.

Nos colégios da Rede Jesuíta de Ensino o comprometimento com a inovação, é enfatizado no PEC⁵, com objetivo de atender às demandas da atualidade, reconfigurando as práticas educativas e o ambiente escolar, valorizando a formação integral e o protagonismo do aluno no processo de ensino e aprendizagem.

O objetivo deste artigo é refletir sobre a importância do espaço da sala de aula, como um elemento educador, principalmente na Educação Infantil e exemplificar como a Rede Jesuíta de Educação tem buscado tornar seus centros de ensino em centros de aprendizagem significativa.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Sempre houve a necessidade de repensar e inovar a educação ao longo dos tempos. Hoje toda informação é compartilhada com bastante facilidade e rapidez. Na educação o uso da tecnologia deve ser uma aliada, pois permite diversificar as metodologias, mas, “não adianta encher as escolas e os professores de aparatos de última geração para romper com a abordagem conservadora. É preciso que outros

⁵ PEC - Projeto Educativo Comum da Rede Jesuíta de Educação (RJE).

pensamentos criativos se relacionem com as escolas [...]” (SILVEIRA apud MEGIDO, 2016, p.122).

Para atender a este contexto é necessário estimular a criatividade buscando práticas mais significativas de maneira a romper com o modelo tradicional de “dar aula”, pois os estudantes estão frequentemente trabalhando e/ou compartilhando ideias em rede.

Segundo ROBINSON (2012, p. 59):

A criatividade é um processo com diversas facetas. Envolve várias habilidades simples e alguns atributos e técnicas especializados; pode ser estimulada por meio de várias formas de pensar, e depende de julgamento crítico tanto quanto de imaginação, intuição e, muitas vezes, de instinto. As formas predominantes no sistema educacional agem de modo a sufocar as condições essenciais para o desenvolvimento da criatividade [...].

De acordo com o documento Características da Educação da Companhia de Jesus, parágrafo 28:

A educação jesuíta dá uma atenção particular ao desenvolvimento da imaginação, da afetividade e da criatividade de cada estudante em todas as matérias de estudo. Estas dimensões enriquecem a aprendizagem e impedem que ela se torne meramente intelectual. São essenciais para a formação integral da pessoa [...].

A escola sintonizada com os novos tempos precisa preparar o aluno de forma integral, valorizando não apenas a vida acadêmica, mas também profissional e pessoal, isto é, preparar o aluno para a vida, aproximando cada vez mais o ensino à realidade.

Segundo o documento Características da Educação da Companhia de Jesus parágrafo 46, “[...] aprender é importante, mas muito mais importante é aprender a aprender e desejar continuar aprendendo, durante toda a vida”.

Na Educação Infantil as crianças são curiosas, investigam e interagem com o meio e seus pares para dar sentido as suas descobertas, ou seja, aprendem através da interação e das oportunidades de troca, para compreender o mundo que as cercam.

Segundo FREIRE (In BECKER, 2012):

A criança se organiza organizando o mundo. Ela não apenas assimila conteúdos, mas constrói a própria capacidade de aprender. Na exata medida em que ela age sobre o mundo assimilando-o – abstraindo informação dos objetos, das próprias ações ou das ações dos outros, e das coordenações de suas ações – ela se depara com a própria insuficiência, com a falta; percebe-se inconclusa. (p.189)

Na teoria construtivista, a criança é concebida como um ser ativo que cria hipóteses sobre o seu ambiente e, seu desenvolvimento é determinado pela relação do sujeito com o meio.

Um dos estudiosos que trouxe excelentes contribuições à Educação foi Piaget, por considerar que o sujeito aprende construindo e reconstruindo o seu pensamento, ou seja, o conhecimento é uma construção progressiva, pois vai se organizando a medida que o sujeito vai interagindo com o meio.

Sabe-se que a aprendizagem é um processo construído internamente e que depende do nível de desenvolvimento de cada sujeito. “Piaget diz que aprender é criar estruturas de assimilação. A cada novo patamar de desenvolvimento, construído pelo sujeito, correspondem novas possibilidades de aprendizagem”. BECKER (2012, p. 168)

Nesta perspectiva, o aluno assume um papel ativo no processo de construção de conhecimento e cabe ao professor oferecer possibilidades para que ele se desenvolva de acordo com cada estágio do desenvolvimento, isto é, o docente passa a ser um mediador do conhecimento.

De acordo com ZABALZA (1998, p. 38):

Na concepção construtivista, o papel ativo e protagonista do aluno não se contrapõe à necessidade de um papel igualmente ativo por parte do educador. É ele quem dispõe as condições para que a construção que o aluno faz seja mais ampla ou mais restrita, se oriente num sentido ou noutro, através da observação dos alunos, da ajuda que lhes proporciona para que utilizem seus conhecimentos prévios, da apresentação que faz dos conteúdos, mostrando seus elementos essenciais, relacionando-os com o que os alunos sabem e vivem, proporcionando-lhes experiências para que possam explorá-los, compará-los, analisá-los conjuntamente e de forma autônoma, utilizá-los em situações diversas, avaliando a situação em seu conjunto e reconduzindo-a quando considera necessário, etc.

Por isso, é fundamental que o professor conheça seus alunos e compreenda as fases de desenvolvimento e como ocorre a aprendizagem. De acordo com o documento Características da educação da Companhia de Jesus, parágrafo 42:

[...] o processo educativo reconhece etapas evolutivas do crescimento intelectual, afetivo e espiritual e ajuda cada aluno a amadurecer gradualmente em todos esses aspectos. Assim, o currículo é centrado na pessoa antes que na matéria a ser desenvolvida. Cada aluno pode se desenvolver e atingir objetivos num ritmo adequado à sua capacidade individual e as características de sua própria personalidade.

Um dos desafios do professor é despertar o interesse do aluno e propiciar condições para aprender. As crianças exploram constantemente o ambiente e

consequentemente aprendem, por isso, é preciso pensar na sala de aula como um elemento educador, um espaço em que o aluno possa testar suas hipóteses e o trabalho em grupo. Desse modo a sala de aula deve ser um espaço para dinamizar o aprendizado favorecendo a experimentação e a autonomia dos estudantes.

Segundo ZABALA (2018, p. 262):

Considerar que a construção do conhecimento é um processo ativo que a criança realiza e que envolve a sua atenção direta na realidade e a elaboração de interpretações sobre os aspectos que deseja conhecer; significa pelo menos, organizar a sala de aula de modo a que ofereça à criança uma grande variedade de situações que ela possa explorar, manipular, experimentar e descobrir por si mesma as propriedades dos objetos, a sua reação diante determinadas atuações etc. Isso lhe trará autênticas situações de aprendizagem construtiva.

O estudante aprende através da interação com os professores e seus pares, com ações planejadas e com o espaço. Desse jeito, a aprendizagem acontece quando o sujeito compreende o mundo que o cerca através das provocações, ou seja, de situações que exigem dele reflexão e resolução de problemas.

Nos colégios da RJE⁶ entende-se que a aprendizagem acontece quando o sujeito se desenvolve plenamente. O currículo privilegia o desenvolvimento integral, visando a formação de sujeitos competentes, conscientes, compassivos, comprometidos e criativos.

De acordo com o PEC (2016) parágrafo 31:

A construção do currículo considera a concepção de mundo, de sociedade, de homem e de pessoa que se deseja formar, assim como contempla aspectos da formação integral que tenham fundamentação de natureza epistemológica, indagando sobre limites e possibilidades do conhecimento e as relações que se estabelecem entre conhecimento, sujeitos e meio; pedagógica, buscando melhores caminhos e percursos para que a aprendizagem integral aconteça; e psicológica, considerando os diferentes estágios de desenvolvimento do educando e suas capacidades de pôr-se em atividade, em consonância com os desafios inerentes a cada etapa.

A aprendizagem por meio de experiências propõe práticas inovadoras e o desenvolvimento de competências de maneira a formar um sujeito social, crítico, participativo e solidário. Em vista disto, é fundamental que a escola, os ambientes e materiais sejam pensados de forma a favorecer as interações, uma vez que a organização desses espaços evidencia a concepção de ensino e permite a interação dos alunos e a construção de conhecimentos.

⁶ RJE - Rede Jesuíta de Educação

2.1 Metodologias ativas

As metodologias ativas são estratégias de ensino que valorizam a potencialidade dos alunos, sua participação no processo de aprendizagem e possibilitam experiências mais significativas, pautadas pelo aprender fazendo.

Existem diferentes frentes que podem ser trabalhadas com os estudantes, tais como: aprendizagem baseada em problemas (PBL⁷), aprendizagem baseada em projetos (ABP), aprendizagem por histórias e jogos, aula invertida, aprendizagem compartilhada, aprendizagem personalizada etc.

As aprendizagens baseadas na experimentação permitem ao estudante uma aprendizagem reflexiva e dão ênfase ao protagonismo do aluno, que participa do processo de ensino e aprendizagem, levando-o a refletir sobre suas ações e tomadas de decisões.

Segundo MORAN (2018, p. 27), as metodologias ativas, “[...] dão ênfase ao papel protagonista do aluno, ao seu envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo”.

O professor que antes assumia o papel de “dono” do saber, agora auxilia o aluno em sua formação, sendo mediador. Paulo Freire defendia que o fazer educativo deve ser ativo, dialógico e crítico, de maneira a contribuir para que o sujeito possa interpretar o mundo e transformá-lo, ou seja, aproximá-lo cada vez mais da realidade, levando em consideração sua bagagem cultural.

Por intermédio do diálogo, o professor deixa de ser um simples detentor do conhecimento para assumir o papel de mediador, experimentando a troca de conhecimento entre professor e estudantes.

O aluno passa a ser o centro do processo educativo e professor busca condições de auxiliá-lo, reconhecendo suas potencialidades e limites.

De acordo com o PEC (2016, parágrafo 32), “o principal foco de todo o trabalho desenvolvido é o aluno, sujeito de aprendizagens propostas, mediadas pelo professor e por tantas outras possibilidades de acesso à apropriação e reelaboração do conhecimento”.

O professor organiza sua ação docente de tal forma que favorece aos estudantes o contato, apropriação, a formulação e reformulação em relação ao conhecimento, atuando sempre de modo a tornar efetiva a aprendizagem

⁷ PBL, em inglês, *problem based learning*

e competências necessárias ao exercício da autonomia. (PEC,2016. parágrafo 42)

É imprescindível que o professor promova ações para auxiliar o estudante a avançar no processo de aprendizagem, permitindo-o interagir com a realidade, levando a escola para a vida, por meio de aprendizagens significativas e de experimentação.

2.2 Movimento Maker

O movimento *Maker* iniciou nos Estados Unidos e Europa e vem ganhando evidência no Brasil. A abordagem do “aprender fazendo” está cada vez mais presente em escolas que buscam inovação e tem proposto a necessidade de repensar o trabalho em sala de aula, levando em consideração o perfil de alunos da nova geração.

Nas escolas, o movimento *Maker* ou aprendizagem “mão na massa” tem sido realizado através de atividades práticas e problemas reais que os estudantes precisam resolver, com o intuito de compartilhar o conhecimento, trocar experiências, potencializar a criatividade, resolver problemas etc.

Trabalhando de forma dinâmica os conceitos, baseia-se na ideia de que o indivíduo pode construir, consertar, modificar e fabricar diferentes objetos e projetos a partir de um tema ou situações reais a resolver.

De acordo com PENIDO (2016, p. 27):

Novos modelos de escola também partem do princípio de que a geração atual aprende melhor quando se envolve em atividades práticas ou de experimentação. Ou seja, quando os estudantes ampliam seus conhecimentos e habilidades a partir da resolução de problemas reais ou da elaboração de projetos concretos, que dão sentido e aplicabilidade ao que aprendem.

Na Educação essa concepção foi tendo destaque a partir da década de 1980 com a inserção de aulas de robótica e programação, aproximando os alunos da tecnologia e do trabalho com o desenvolvimento de projetos.

O movimento *Maker* pode envolver a programação, engenharia e design. Sugere a criação de espaços específicos com ferramentas e equipamentos, que favoreçam o desenvolvimento de projetos ou produtos e o compartilhamento de conhecimento e ideias.

Segundo ANDERSON (2012),

[...] ideias compartilhadas se tornam maiores e melhores. Projetos compartilhados se transformam em projetos grupais, além das capacidades e ambições de qualquer pessoa isolada [...] O simples ato de “criar em público” pode tornar-se motor de inovação. Mesmo que essa não seja a intenção. Trata-se do que acontece com as ideias: difundem-se quando compartilhadas. (p.15)

Diversas escolas inovadoras espalhadas pelo mundo têm investido na montagem de laboratórios ou “Espaços Makers” que dispõe de ferramentas e materiais que favorecem a aprendizagem criativa.

2.3 A sala de aula como um ambiente de aprendizagem e criatividade

Na Educação Infantil, as crianças são aprendizes ativos, e experimentam a todo o momento o mundo ao seu redor, expressando suas curiosidades, interesses, e realizando conexões com o conhecido e com o ainda não conhecido.

Assim sendo, a escola deve oferecer um ambiente de aprendizagem que favoreça a descoberta, a imaginação, a interação e a criatividade, e que convide o corpo a se movimentar, pois quanto mais desafiador for o ambiente, mais interações são proporcionadas aos estudantes.

Segundo MORAN (2018, p.26), “a aprendizagem mais profunda requer espaços de práticas frequentes (aprender fazendo) e de ambientes ricos em oportunidades”.

A organização do espaço é essencial no ambiente escolar. Um espaço pode ser motivador e estimulador às novas descobertas se é repleto de possibilidades para trabalhar.

Escolas que buscam inovação no ensino têm procurado usar as metodologias ativas, para gerarem situações de aprendizagem por meio da experimentação e atividades práticas, que possibilitam aos alunos a ampliação dos conhecimentos e habilidades, e o desenvolvimento de suas potencialidades.

[...] é importante promover a aprendizagem de modo que capacite o aluno a perceber o valor do aprendizado ao longo da vida e possibilite o desenvolvimento de talentos individuais e coletivos”, ou seja, dar sentido e significado ao que foi aprendido, oportunizando aos alunos a aplicação desse conhecimento em sua realidade, e tornando-os protagonistas em seu processo de aprendizagem. (PEC, 2016. parágrafo 41)

Novas práticas demandam novos espaços nos quais os alunos possam produzir, criar e, conseqüentemente, aprender. De acordo com MEGIDO (2016, p. 129) “a educação também acontece nas relações espaciais do local em que as crianças se encontram”.

Sendo assim, a sala de aula deve ter grande variedade de materiais, ferramentas, recursos e objetos acessíveis às crianças, possibilitando a escolha de ação sobre os mesmos e a vivência de diferentes linguagens.

O Projeto Educativo Comum (PEC) estabelece diretrizes para aperfeiçoar os processos educativos, colocando o aluno como protagonista do processo de ensino e aprendizagem e indica que os espaços e tempos escolares, devem favorecer o processo educativo gerando mobilidade e criatividade. Os colégios jesuítas têm percorrido um caminho de renovação para atender às demandas dos novos tempos, reformulando o ambiente escolar para responder as novas práticas pedagógicas.

De acordo com ZABALZA (2018),

Se eu considero que as crianças são os verdadeiros protagonistas da sua aprendizagem, que aprendem a partir da manipulação e da experimentação ativa da realidade e através das descobertas pessoais; se, além disso, entendo que “os outros” também são uma fonte importante de conhecimento, tudo isso terá reflexos na organização de minha sala de aula: tendo espaços para o trabalho em pequenos grupos, distribuindo o mobiliário e os materiais para que as crianças tenham autonomia e “enchendo” o espaço de materiais que despertem o interesse infantil para manipular, experimentar e descobrir. (p.249)

A adequação dos espaços às práticas inovadoras é fundamental, não considerando apenas em um ambiente de criação, mas também que todos os ambientes da escola, inclusive o da sala de aula, são espaços que favorecem a criatividade, interação e aprendizagem.

Segundo BACICH (2018, p. 27):

A sala de aula pode ser um espaço privilegiado de cocriação, maker, de busca de soluções empreendedoras, em todos os níveis, onde estudantes e professores aprendam a partir de situações concretas, desafios, jogos, experiências, vivências, problemas, projeto, com os recursos que têm em mãos: materiais simples ou sofisticados, tecnologias básicas ou avançadas.

Com o uso da tecnologia cada vez mais presente no dia-dia, inclusive dentro da sala de aula com diferentes dispositivos, cria-se uma fronteira entre o espaço físico e virtual, entre as diferentes formas de aprender, interagir, criar e se relacionar.

O espaço deve ser preparado de forma a estimular o interesse e participação dos alunos. A interação é essencial, pois a criança irá desenvolver sua capacidade de se relacionar, irá perceber o outro e suas diferenças, além de criar e recriar situações, significados.

Segundo FREIRE (In MORAIS, 1996, p. 96), “o espaço é retrato da relação pedagógica porque registra, concretamente, através de sua arrumação (dos móveis...)”

e organização (dos materiais...) a nossa maneira de viver esta relação”. Portanto, o espaço da sala de aula deve ser envolvente permitindo explorações e possibilidades de interação com o mundo que cerca as crianças.

3. A EXPERIÊNCIA

Em 2018, depois de visitar dois laboratórios *Makers* em duas escolas privadas de São Paulo, para a realização do PAP⁸, tivemos a oportunidade de conhecer de perto espaços destinados à criação para alunos da Educação Infantil (crianças de 0 a 6 anos).

Nesses laboratórios *Makers*, a sala era equipada com diversos materiais, tais como: canetas hidrográficas, cola líquida e bastão, lápis de cor, tesouras, rolhas, tampas, sucatas, palitos, lãs, blocos de encaixe, massas de modelar, garrafas plásticas, tintas, pincéis, fitas dupla face, fitas crepe, papelões, botões, régua, isopores etc.

Todos os materiais ficavam ao alcance dos estudantes em nichos e em gavetas organizadoras, com a frente transparente, para facilitar a visualização dos objetos. Durante a proposta observada, a professora apenas auxiliava os alunos nas dúvidas, pois eles pareciam a vontade no espaço, discutindo e testando suas hipóteses e localizando sem dificuldade cada material.

O espaço favorecia a interação e o trabalho em grupo, pois as mesas eram coletivas. Toda a mobília era adequada a faixa etária. Os laboratórios eram bem iluminados e com bancadas energizadas para o uso de materiais com a supervisão do adulto, como por exemplo: pistola de cola quente.

Os alunos mostraram-se envolvidos em solucionar o problema proposto pela professora, a partir da sistematização de conteúdo que tinha acontecido na sala de aula.

Foi possível constatar que apesar dos laboratórios *Makers* serem espaços específicos destinados à criação, há a possibilidade da sala de aula, principalmente da Educação Infantil, ser adaptada de maneira a se transformar em um espaço de

⁸ PAP - Plano de ação pedagógico, realizado no curso de Educação Jesuítica: aprendizagem integral, sujeito e contemporaneidade.

criatividade e trabalho em grupo, uma vez que as crianças nessa faixa etária exploram o meio de maneira a conhecer o seu universo.

Após conhecer os laboratórios, vivenciamos no colégio CSL⁹, a experiência de trabalhar com aprendizagem baseada em projetos.

A ABP¹⁰ é um modelo de ensino que trabalha com problemas reais, por isso, aumenta o interesse e motivação dos alunos, para que de maneira colaborativa possam buscar soluções e trabalhar com o conteúdo de aprendizagem de maneira interdisciplinar.

Essa metodologia é baseada na investigação e os alunos se envolvem com tarefas e desafios para solucionar um problema, integrando diferentes conhecimentos e estimula o desenvolvimento de competências como: trabalho em grupo, protagonismo e pensamento crítico.

O trabalho foi realizado com uma turma da educação infantil, com crianças de 6 anos, e o tema central da série foi “Ambiente Saudável no CSL”, permeado pelos valores: respeito, colaboração e compromisso. Cada turma ficou responsável por abordar um subtema e o escolhido pela turma foi “Lixo no CSL”.

Inicialmente aconteceu o levantamento prévio dos alunos a partir da problematização: “Descartamos corretamente o lixo no CSL?” e, em seguida, os alunos investigaram e levantaram dados para que pudessem pensar em uma forma eficaz de conscientizar a comunidade educativa da importância do lixo, do seu reaproveitamento e do descarte correto.

Os estudantes trabalharam em equipes e buscaram informações sobre o lixo no CSL com funcionários e alunos, por meio de entrevistas e observações, pois tinham que identificar os espaços do colégio com maior circulação de pessoas, para detectar os problemas que aconteciam com o lixo naquelas áreas e para pensarem nas possibilidades de intervenção.

Para descobrirem mais informações, acessaram websites, livros, vídeos e participaram de diversos encontros com pais voluntários que foram ao colégio dialogar com os alunos sobre o tema. Nesses encontros, os estudantes puderam aprofundar seus conhecimentos sobre o lixo, descobriram sobre os diferentes tipos de lixo e o seu processo de reaproveitamento, a importância e benefícios da reciclagem,

⁹ CSL Colégio São Luís – SP – Colégio da Rede Jesuíta de Ensino

¹⁰ ABP Aprendizagem baseada em projetos

aprenderam a fazer papel reciclado e a pensar em diversas formas de informar a comunidade educativa sobre o descarte correto do lixo com mensagens de conscientização.

Depois de vivenciarem essas etapas do projeto, os alunos definiram a intervenção social e confeccionaram diversos cartazes que foram expostos pelo colégio.

Ao longo do projeto, foi notório o engajamento e participação dos estudantes, pois foram tratados assuntos que eram de interesse deles e que tinham sentido para além dos muros do colégio.

O trabalho realizado com ABP, aliado a cultura Maker, foi enriquecedor e significativo, pois os alunos puderam vivenciar, buscar soluções possíveis para resolver o problema proposto ao grupo.

Puderam relacionar os conteúdos aprendidos nas aulas com suas experiências e, principalmente, aplicá-los no dia-a-dia, além de desenvolverem habilidades.

A sala de aula se tornou um espaço de aprendizagem ativa, troca de saberes, criatividade e engenhosidade, pois os estudantes tiveram que colocar as “mãos na massa”, e também um espaço de participação, experiência, reflexão, ação, troca, diálogo e criação, respeitando o desenvolvimento dos alunos e especificidades da faixa etária.

Figura 1 - Alunos manuseando diferentes materiais utilizados na produção de potes plásticos



Fonte: Registrada pelo autor¹¹

¹¹ Fotos coletadas durante as aulas de Projeto.

Figura 2 - Alunos preparando papel reciclado



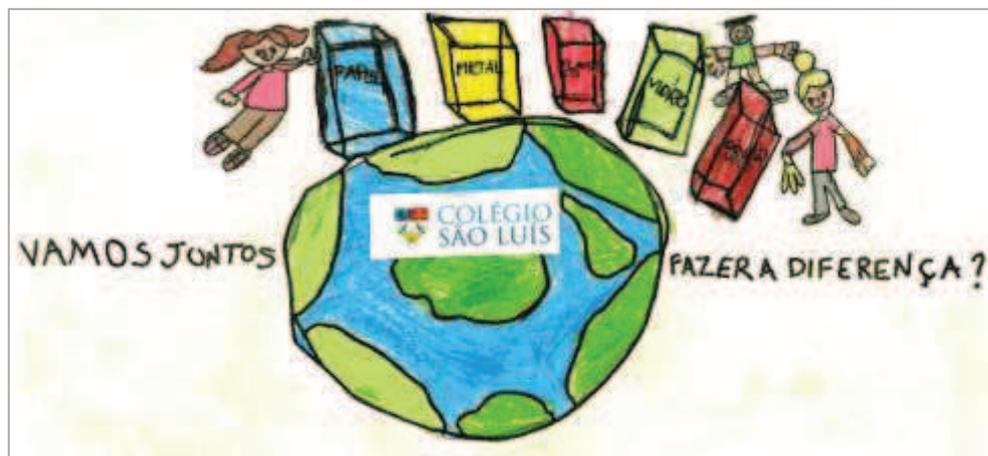
Fonte: Registrada pelo autor

Figura 3 - Alunos elaborando os cartazes de intervenção



Fonte: Registrada pelo autor

Figura 4 – slogan criado pelos alunos



Fonte: Registrada pelo autor

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Adaptar o modelo ultrapassado de educação para o contemporâneo é uma necessidade premente. Os alunos têm acesso com rapidez a qualquer tipo de informação por meio da internet, no entanto, isso não garante os conhecimentos e aprendizagem de saberes essenciais na formação do sujeito.

Com a necessidade de inovar e adequar os desafios da atualidade à educação podemos considerar que o paradigma de aprendizagem anterior a era digital não faz mais sentido hoje, principalmente, quando se busca a formação integral com o aluno como protagonista no processo de ensino e aprendizagem.

A escola tem a incumbência de repensar o espaço da sala de aula, revendo suas práticas pedagógicas de forma a ofertar opções e atender às múltiplas formas de aprender.

Na Educação Infantil, as experiências são e devem ser valorizadas na constituição do sujeito e também na sua interação com o meio. Por esse motivo, a sala de aula precisa servir de “laboratório”, deve provocar e despertar nos alunos o interesse por aprender, explorar, experimentar, criar e testar ideias.

Acreditamos que o espaço da sala de aula possa ser adaptado e transformado em um “espaço *Maker*”, de forma a favorecer o processo criativo e o pensamento inventivo.

É importante colocar desafios e questões para as crianças levantarem hipóteses, na tentativa de compreenderem os problemas que lhe são propostos pelas pessoas e pela sua realidade.

As metodologias ativas contribuem para esse trabalho, colocando o sujeito no centro do processo de ensino aprendizagem oferecendo opções de escolhas e possibilidades, de maneira a favorecer e potencializar o aprendizado. Desta forma, o espaço físico e os materiais nele contidos, devem criar um ambiente facilitador para aprendizagem.

Priorizando a formação integral dos alunos, os colégios da Rede Jesuíta de Ensino, através do seu currículo, entendem que o aluno é o centro do processo de aprendizagem e que o espaço escolar deve favorecer o desenvolvimento pleno dos estudantes.

REFERÊNCIAS

- ANDERSON, C. A nova revolução industrial: Makers. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.
- BACICH, Lilian (org.). Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.
- BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). Metodologias ativas para uma educação inovadora. Porto Alegre: Penso, 2018.
- BECKER, Fernando. Educação e construção do conhecimento. Porto Alegre: Penso, 2012.
- BENDER, William N. Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI. Porto Alegre: Penso, 2014.
- CAMARGO, F. A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo. Porto Alegre: Penso, 2018.
- Características da Educação da Companhia de Jesus. Edições Loyola, 1998.
- EDUCAÇÃO MÃO NA MASSA. Disponível em: <http://porvir.org/especiais/maonamassa/> acesso em: 12 de janeiro de 2019.
- FUNDAÇÃO ROBERTO MARINHO, CANAL FUTURA. Destino: Educação Escolas Inovadoras. In: PENIDO, A. Escolas em (re)construção. São Paulo: Fundação Santillana, 2016
- HORN, Michael B. Blended: usando a inovação disruptiva para aprimorar a educação. Porto Alegre: Penso, 2015.
- MEGIDO, Victor (org.). A revolução do design: conexões para o século XXI. São Paulo: Editora Gente, 2016.

MORAIS, Regis de (org.). Sala de aula: Que espaço é esse? Campinas: Papirus, 1996.

Pedagogia Inaciana: uma proposta prática. Edições Loyola, 2009.

PEC Projeto Educativo Comum. Edições Loyola, 2016.

ROBINSON, Ken. Libertando o poder criativo. São Paulo: HSM Editora, 2012.

VICKERY, Anitra. Aprendizagem ativa nos anos iniciais do ensino fundamental. In: FFIELD, M. Aprendizagem ativa na educação infantil. Porto Alegre: Penso, 2016.

ZABALA, Antoni. A prática educativa: como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.

ZABALZA, Miguel. Qualidade em educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2018