

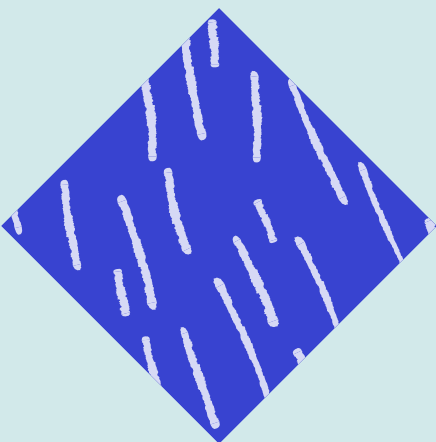


PROGRAMA ESCOLAS CRIATIVAS

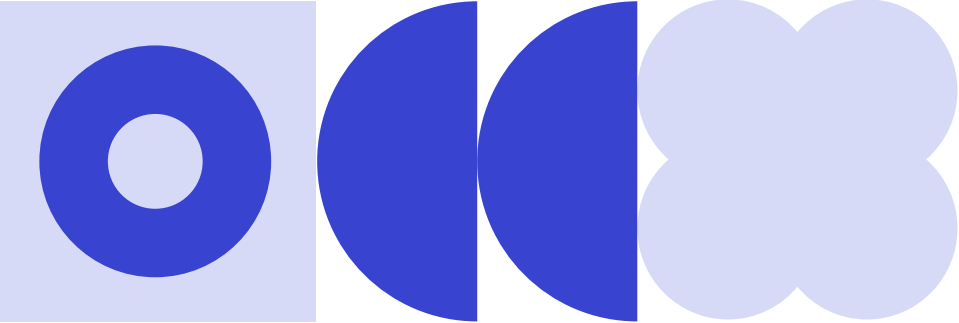
COLETÂNEA ESCOLAS CRIATIVAS

# REDE MUNICIPAL DE BRANQUINHA

ALAGOAS



[escolascriativas.org/](http://escolascriativas.org/)



# SUMÁRIO

## APRENDIZAGEM CRIATIVA EM BRANQUINHA EM TRÊS TÓPICOS

- 3** O que é?
- 3** Como?
- 3** Quais os impactos para a Rede?

### PARTE 1

- 4** O case de Branquinha

### PARTE 2

- 7** *Scratch* desplugado com Português e Matemática
- 8** Tangram humano e jogos para sair da rotina de “giz e lousa”

### PARTE 3

- 11** A hora do gestor
- 12** Sobre o programa Escolas Criativas

# APRENDIZAGEM CRIATIVA EM BRANQUINHA EM TRÊS TÓPICOS

1

## 1. O QUE É?

Toda a rede de ensino municipal da cidade, formada por 17 escolas, aderiu ao programa Escolas Criativas e utiliza a Aprendizagem Criativa em atividades que abrangem desde a Educação Infantil até a Educação para Jovens e Adultos (EJA).

2

## 2. COMO?

Com projetos, atividades e aulas que estão dentro do currículo e são aplicadas em diferentes formatos. Sem depender significativamente de ferramentas tecnológicas, essas iniciativas são construídas com base em materiais de papelaria e recursos recicláveis.

A rede municipal evidencia os resultados do Programa nas escolas com o "Cantinho da Escola Criativa", uma exposição permanente e dinâmica que celebra os trabalhos produzidos ao longo do ano letivo sob a influência da Aprendizagem Criativa.

3

## 3. QUAIS OS IMPACTOS PARA A REDE?

Em maio de 2023, a cidade ganhou o Espaço Criação, um equipamento público que reúne impressora 3D, cortadora a laser, computadores, ferramentas e outros itens utilizados para formar professores e trabalhar com estudantes em projetos baseados na Aprendizagem Criativa.

Além disso, educadores em Branquinha compartilham relatos positivos desde a implementação do Programa. A mudança resultou em atividades mais criativas e lúdicas, aumentando o engajamento dos docentes e contribuindo para uma redução significativa nos índices de evasão escolar.

# PARTE



1

## O CASE DE BRANQUINHA

Localizada a 65 quilômetros da capital, Maceió, a cidade de Branquinha cresceu às margens do Rio Mundaú e tem a agricultura como principal fonte de renda da população, formada por cerca de 10 mil habitantes.

A rede municipal de ensino de Branquinha ingressou no programa Escolas Criativas na primeira turma, em 2021. A iniciativa seleciona e impulsiona soluções inovadoras capazes de tornar a educação brasileira mais relevante, inclusiva e divertida em todo o Brasil.

A maioria das escolas municipais, 13 de um total de 17, está localizada na zona rural. A cidade atende cerca de 3 mil estudantes, entre Educação Infantil, Ensino Fundamental e Educação de Jovens e Adultos (EJA). Um dos desafios da implementação do Programa foi a necessidade de abranger as diferentes realidades encontradas tanto na área urbana quanto na rural.

A escassez de recursos tecnológicos é uma das características da rede, mas nunca foi empecilho para o desenvolvimento das atividades baseadas na Aprendizagem Criativa fluir no cotidiano das unidades escolares de Branquinha.

Na Escola Manoel Eugênio de Lima, localizada na Fazenda Bernardo Vieira, Cícero Bernardino, coordenador pedagógico, exhibe os brinquedos que os estudantes produziram para o Festival de Invenção e Criatividade (FIC), de Alagoas. Com papelão, tinta, tampa de garrafa e muita criatividade, os alunos criaram pistas para carrinhos, bonecos e até jogos interativos.

“Este foi feito só com papelão. Temos aqui um aviãozinho, um ímã e outro ímã atrás, com cordãozinho. Quando a gente gira aqui, movimenta o aviãozinho, fazendo com que ele fique voando no céu. Duas crianças podem brincar juntas. São feitos de coisas simples que iriam para o lixo, e a gente já trabalha a questão da sustentabilidade”, explica Cícero.

Cícero é filho de agricultores, mas conta que, desde pequeno, “queria fazer algo para ajudar sua comunidade”. Escolheu o caminho docente. “Tento dar um incentivo para que as crianças busquem

coisas novas, porque há uma visão de que, como é da roça, tem que ser da roça e pronto. E não é assim. Eles podem ser o que quiserem”, pontua Cícero.

O professor diz que a concepção do programa Escolas Criativas colabora com a visão que a Secretaria da Educação já tinha sobre as suas escolas. “O que queremos é que, ao final, as crianças tenham uma aprendizagem significativa. O Escolas Criativas chegou para potencializar isso, porque quando a gente insere atividades criativas mão na massa, as crianças estão ali produzindo o seu próprio conhecimento, elas se tornam protagonistas da sua aprendizagem, se tornam produtoras de seu próprio conhecimento. E aí é só maravilha. Tudo o que a gente queria.”

Entre as dimensões que compõem uma Escola Criativa, uma das mais presentes em Branquinha é o **desenvolvimento profissional**. Os articuladores e formadores do Programa têm contato direto com as escolas e professores. Não é difícil vê-los, inclusive, dentro das salas de aula.

Solange Ferreira Vital, técnica pedagógica, lembra que nos encontros pedagógicos semanais que ocorrem com os coordenadores pedagógicos e diretores das escolas



sempre há o apontamento da necessidade de novas formações e diálogos referentes ao universo da Aprendizagem Criativa. “Nesses encontros, entendemos qual é essa demanda, e atendemos de acordo com as necessidades. Mas, pelo menos uma vez por semana, alguém da equipe está nas escolas; temos, inclusive, liberdade de entrar nas salas de aulas, preparar aulas. Queremos estreitar os laços, principalmente diretamente com os professores; isso é a nossa maior conquista”, explica Solange.

**Diversidade, equidade e inclusão** é outra das dimensões presente nas escolas. As atividades mais práticas e mão na massa desenvolvidas nas unidades escolares de Branquinha possibilitaram que os mais de 60 estudantes com algum tipo de deficiência, matriculados nas 17 escolas municipais, tivessem habilidades manuais e artísticas valorizadas e reconhecidas. Outro público que ganhou mais protagonismo dentro da sala de aula são os 975 estudantes das modalidades de Educação para Jovens e Adultos (EJA).

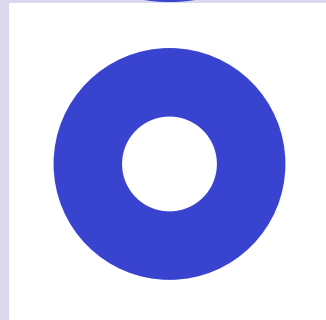
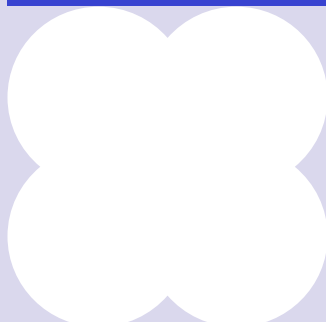
“Por meio desse movimento do Programa, descobrimos entre os estudantes com deficiência muitos talentos na música e na pintura. Na abertura do FIC (Festival de Invenção e Criatividade) deste ano, tivemos uma apresentação de alunos com deficiências que usaram Libras e emocionaram a todos. Eles têm ganhado espaço mostrando habilidades que são capazes de desenvolver”, diz Solange.

Para Solange, que é professora da rede, mas hoje ocupa um cargo de gestão na Secretaria Municipal de Educação, o maior legado do Escolas Criativas é notar que o docente transformou sua prática diária e entendeu que o estudante pode e deve ser o grande protagonista de sua aprendizagem.

“Eu quero voltar para a minha sala de aula e ver que fiz parte dessa transformação. Quero olhar para trás e ver o percurso, ver o caminho que eu fiz, e onde a Educação do município está chegando. Isso vai valer muito a pena, como mãe, como professora, como educadora, como cidadã de Branquinha. Isso é Educação. É esse o legado que a gente quer. A gente quer ver o programa Escolas Criativas como uma política pública que muda a realidade de muitas crianças.”

Na sequência, confira relatos sobre as aulas e projetos das escolas municipais de Branquinha.

# PARTE



## SCRATCH DESPLUGADO COM PORTUGUÊS E MATEMÁTICA

O Scratch é uma linguagem de programação desenvolvida pelo Grupo Lifelong Kindergarten, no MIT Media Lab, que permite a criação de animações, jogos e histórias interativas. Todo ano, há uma campanha mundial que incentiva escolas a trabalharem o tema por meio de projetos, ações e trabalhos baseados no Scratch, de acordo com as realidades locais.

Branquinha se engajou no movimento e criou, entre outras ações, uma atividade desplugada na Escola Municipal Diógenes Batista, chamada “Escalada do Scratch”. O professor Gustavo Kleiton Alves do Nascimento aproveitou a campanha da Semana do Scratch, no mês de março, para propor um jogo de tabuleiro gigante no chão, feito com EVA e papel crepom coloridos e bexigas. As peças eram os alunos, e os movimentos aconteciam com base nos acertos das questões sobre conhecimentos em Língua Portuguesa e Matemática. Empolgação não faltou.

“O aluno responde e, se acertar, vai fazendo a famosa escalada um, dois... Ganha quem chega ao ponto final. Esse é o objetivo do jogo: alcançar a linha de chegada antes do adversário”, explica o professor.

Inspirado pelo *site* do Scratch, Gustavo diz que, sempre que pode, diversifica as aulas. “Uma aula criativa faz com que o aluno desenvolvesse aquela capacidade trabalhada na sala de aula de uma forma mais lúdica; ele realmente faz aquilo com prazer. Dá para ver a alegria dele em participar, em querer ganhar, ser bom naquilo, ninguém quer perder. A disputa é o conhecimento, a sabedoria. Isso é o importante”, explica Gustavo.

Para o docente, a monotonia causada pela repetição em sala de aula torna o processo de aprendizado ineficiente. “Se você faz algo sempre da mesma forma, não vai dar resultado. A atividade criativa vem para que a gente possa, de alguma forma, fazer aquilo que a gente já fazia normalmente de uma forma lúdica, dinâmica e prazerosa. Simplesmente para fazer com que o aluno goste de estar ali”, finaliza Gustavo.



---

#### EVIDÊNCIAS:

**Na mesma escola em que atua o professor Gustavo, a diretora Maria Cícera Vital dos Santos relata que um dos maiores impactos do Escolas Criativas na unidade foi o fato de as atividades mais práticas e mão na massa, incentivadas pelo Programa, colaborarem com o processo de inclusão dos estudantes com deficiência, que, inclusive, passaram a faltar menos na escola.**

“Eles se sentem mais animados para participar das aulas, porque percebem que conseguem produzir junto com a turma, com a mão na massa, que é a construção coletiva. Eu diria que antes [nas aulas formais] eles se sentiam excluídos, estavam lá na sala, observavam, mas não conseguiam participar. Agora, construindo junto com o professor, fazendo junto com a turma, eles se sentem mais motivados, e a frequência, com certeza, é outra. Não é mais a mesma que a gente tinha há um tempo atrás”, explica Maria Cícera.

---

#### **TANGRAM HUMANO E JOGOS PARA SAIR DA ROTINA DE “GIZ E LOUSA”**

Genival Bernardo, professor de Matemática na Escola Demócrito José, também gosta de inovar. Uma das atividades que fazem sucesso é o tangram humano, em que os alunos são desafiados a reproduzir figuras geométricas, como quadrado, triângulo ou retângulo, em grupo e com movimentos do corpo.





“O tangram permite que os alunos conheçam os vários tipos de figuras geométricas e montem desenhos. São mais de 5 mil formas geométricas diferentes possíveis. O tangram humano deixou os alunos mais criativos, porque eles vão inovando nos desenhos”, diz Genivaldo.

Outra atividade comum nas aulas do professor Genivaldo são os jogos em que, por meio de uma espécie de “amarelinha”, é necessário responder a desafios e perguntas sobre conhecimentos gerais para chegar ao topo. Nessas oportunidades, o professor gosta de inovar e incluir questões que saem do escopo da Matemática. Os desafios mesclam, por exemplo, perguntas tanto como “qual é a raiz quadrada de 64?” quanto como “em que data ocorreu a emancipação política do Estado de Alagoas?”.

“A gente sai da rotina do giz e lousa, e os alunos interagem mais; há muito mais engajamento em sala de aula, até entre os mais tímidos”, finaliza o professor.



---

#### EVIDÊNCIAS:

**O engajamento entre os estudantes também foi notado por Késsia da Silva Cassiano, professora de Geografia, colega de Genival na Escola Municipal Demócrito José. Da mesma forma que ele, Késsia gosta de mesclar diferentes conteúdos em atividades envolvendo a *Aprendizagem Criativa*.**

Em um dos exemplos, já fez trabalho reunindo a obra de Graciliano Ramos, aspectos da cultura nordestina e dos recursos naturais da região. “Com essas atividades criativas, a gente percebe que o aluno passa a interagir mais em sala de aula, inclusive aquele que costuma ficar mais no canto. Daí o professor deixa de ser aquele que transmite conhecimento e passa a ser um colaborador, e essa colaboração serve para que a aprendizagem do aluno se torne mais atrativa”, finaliza Késsia.

---

#### **INSPIRAÇÃO BRANQUINHENSE**

Branquinha optou por transformar os coordenadores pedagógicos em embaixadores, o que facilitou a multiplicação do Programa, já que esses profissionais têm a carga horária completa, de 40 horas semanais, em funções na mesma escola.

Dessa forma, a Secretaria Municipal de Educação estimula os coordenadores, em seus momentos de formação obrigatória, a levarem a proposta do programa Escolas Criativas aos demais educadores para que desenvolvam novos projetos.

# PARTE

## 3

### A HORA DO GESTOR:

“Programa traz currículo diferenciado, mais humanizado”

**“Fui encantado pela forma como a Aprendizagem Criativa envolve todas as pessoas, professores e Redes. Essa forma leve de envolvimento e praticidade me encanta como professor acima de qualquer coisa. Então, por que não investir em Aprendizagem Criativa?”**

Os projetos que a gente desenvolve na Aprendizagem Criativa fazem com que os alunos se engajem, tragam resoluções de problemas por meio de projetos do dia a dia, do seu território. Não considero que seja necessário um investimento tão grande. O que precisa mesmo é que as pessoas consigam realmente acreditar que isso é possível, fazer uma prática pedagógica totalmente diferenciada.

Uma das estratégias deste ano é que criamos salas de recomposição, onde temos o professor de Matemática e o de Língua Portuguesa atrelando as atividades nessa perspectiva de Aprendizagem Criativa. O Programa não tem o objetivo de trabalhar indicadores, ele deixa você muito livre para encontrar as melhores estratégias para desenvolver isso na sua escola, na sua Rede.

Eu colocaria o Programa em uma perspectiva de trazer um currículo diferenciado; mais humanizado. Um currículo em que o aluno é estimulado a ter esse propósito de criar um projeto, ser protagonista, tentar propor soluções. Além de aprender, o aluno se tornará um cidadão que saberá lidar com diversidades? Como vai trabalhar em equipe? E na perspectiva da equidade?

Queremos que nosso aluno desenvolva esse olhar quando estiver na vida profissional, na sociedade. E que tenha sempre paixão. Tem que ter esse desejo de querer fazer a diferença. Isso é algo que temos na nossa equipe técnica na Secretaria: engajamento e paixão. As escolas também já incorporaram essa lógica, e isso faz com que as coisas aconteçam.”

---

EDNALDO FIRMINO, SECRETÁRIO DE  
EDUCAÇÃO DE BRANQUINHA

## **SOBRE O PROGRAMA ESCOLAS CRIATIVAS**

O programa Escolas Criativas faz parte do edital Tech and Play da LEGO Foundation e foi criado com o objetivo de apoiar as Secretarias da Educação na transformação das escolas públicas em locais cada vez mais instigantes, mão na massa e relevantes para todos os estudantes.

A iniciativa defende como um ambiente aberto — que dê às crianças e adolescentes a oportunidade de se expressar, divertir e colaborar em projetos conectados com a sua realidade — contribui para a formação de cidadãos aptos a lidar com as complexidades de um mundo em transformação. Espera-se que, até 2024, o Programa beneficie cerca de 500 mil alunos nas 16 redes de ensino estaduais e municipais selecionadas por meio dos editais realizados em 2021 e 2022.

### **Créditos**

**Coordenação Editorial**  
Vanessa Fajardo

**Realização**  
Programa Escolas Criativas

**Agradecimentos**  
Secretaria Municipal de Branquinha