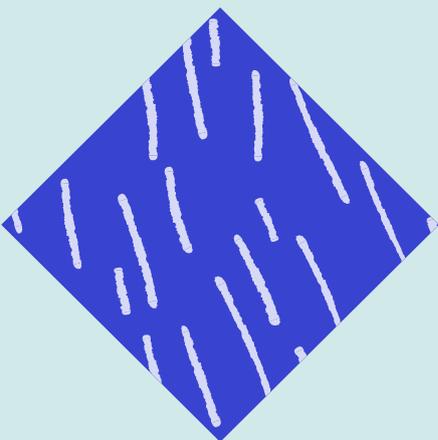


PROGRAMA ESCOLAS CRIATIVAS

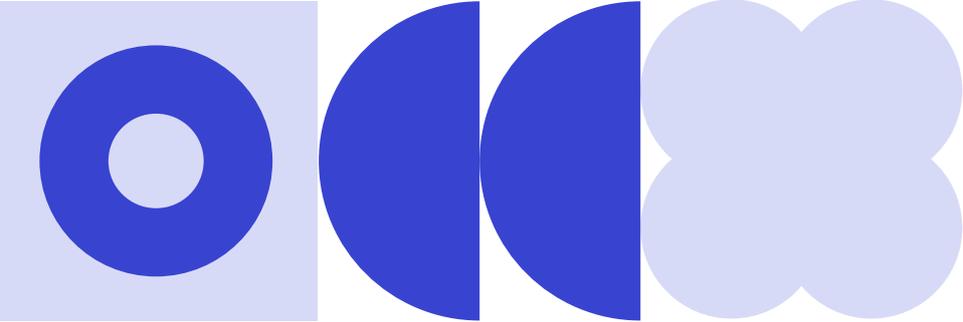
COLETÂNEA ESCOLAS CRIATIVAS

REDE MUNICIPAL DE VÁRZEA GRANDE

MATO GROSSO



escolascriativas.org/



SUMÁRIO

APRENDIZAGEM CRIATIVA EM VÁRZEA GRANDE EM TRÊS TÓPICOS

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

PARTE 1

- 4** O *case* de Várzea Grande

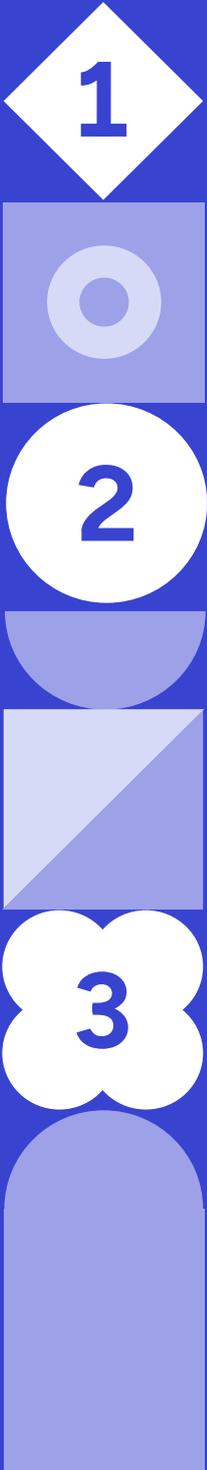
PARTE 2

- 7** Mãos na terra, horta e melhora na alimentação
- 10** Tecnologia e Scratch também chegam à escola do campo
- 13** Inspiração várzea-grandense

PARTE 3

- 14** A hora do gestor
- 15** Sobre o Programa Escolas Criativas

APRENDIZAGEM CRIATIVA EM VÁRZEA GRANDE EM TRÊS TÓPICOS



1

O QUE É?

Dez escolas da Rede Municipal fazem parte do Programa Escolas Criativas e desenvolvem atividades baseadas em Aprendizagem Criativa, por meio de uma iniciativa chamada Projeto Paixão.

2

COMO?

O Projeto Paixão identifica as necessidades e interesses de cada comunidade escolar, que nem sempre estão exclusivamente ligados às questões pedagógicas, e propõe ações multidisciplinares dentro e fora da escola.

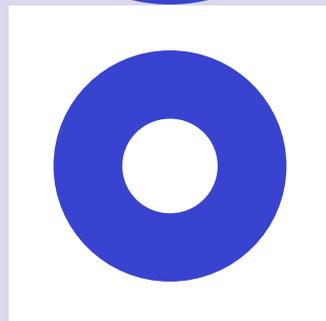
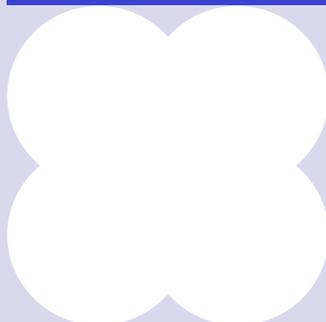
A abordagem da Aprendizagem Criativa também passou a compor os percursos formativos de todos os professores da Rede Municipal de Várzea Grande, inclusive daqueles que não estão nas escolas oficialmente vinculadas ao programa.

3

QUAIS OS IMPACTOS PARA A REDE?

Unidades escolares aderiram com muita propriedade às atividades mão na massa, tornando-se mais lúdicas e fortalecendo o protagonismo estudantil. Há relatos também de impacto no engajamento da comunidade escolar, com famílias mais próximas e participativas das atividades promovidas dentro das escolas.

PARTE



O CASE DE VÁRZEA GRANDE

Localizada a sete quilômetros da capital Cuiabá, Várzea Grande é a segunda cidade mais populosa do Mato Grosso. Pertence à Região Metropolitana do Vale do Rio Cuiabá e possui importantes atividades econômicas nos setores industrial e comercial.

Embora tenha características urbanas muito predominantes, a região também é marcada pela diversidade e riqueza da fauna, tendo em vista que fica a apenas 100 quilômetros do Pantanal. Por isso, não é difícil avistar onças-pintadas nas estradas das áreas mais afastadas ou, ainda, se deparar com jacarés em locais que beiram rios.

A Rede Municipal de Ensino de Várzea Grande ingressou no Programa Escolas Criativas na segunda turma, em 2022. A iniciativa seleciona e impulsiona soluções inovadoras capazes de tornar a educação brasileira mais lúdica, instigante e mão na massa em todo o Brasil.

A cidade possui 94 escolas, das quais dez estão localizadas em áreas do campo e atendem aproximadamente 32 mil estudantes, desde a educação infantil até o ensino fundamental. Das 94 totais, dez escolas de ensino fundamental participam do programa, sendo duas escolas rurais e oito no campo.

Em Várzea Grande, o Programa Escolas Criativas foi traduzido em uma iniciativa chamada Projeto Paixão, que identifica as necessidades da comunidade, incluindo ou não as questões pedagógicas, e une toda a escola para atendê-las. A ideia veio depois de uma formação da qual a equipe do Mato Grosso participou no MIT Media Lab, em Boston, nos Estados Unidos, a convite do Programa Escolas Criativas.

“O Projeto Paixão surge a partir dessa imersão. A princípio, a ideia era movimentar os espaços culturais da cidade, com a presença dos estudantes. Depois, durante a formação com os gestores e professores, começamos a pensar em outras possibilidades e construímos coletivamente como ele é hoje, levando em conta as necessidades e potencialidades de cada escola. Por isso, ele é único”, explica Jaqueline Freire, formadora da Secretaria Municipal de Várzea Grande.



Dessa forma, a escola define seu tema norteador e as ações, incluindo as curriculares, de acordo com ele. O tema do Projeto Paixão pode ser, por exemplo, horta e alimentação ou, ainda, tecnologia, como veremos nos exemplos a seguir.

Jaqueline resume o motivo do sucesso dessa política em duas palavras: autonomia e motivação. “Acho que é o diferencial. Uma coisa é eu dizer para a escola o que ela precisa fazer, outra é ela pensar sobre o que precisa e o que tem de potencial. Nem sempre o que é proposto para o outro te traz paixão.”

A paixão dos educadores que compõem a equipe técnica da Secretaria Municipal de Educação e fazem parte da comissão do Escolas Criativas também foi um aspecto fundamental. Na organização das visitas semanais de monitoramento do programa nas escolas, o critério foi definido considerando os temas do Projeto Paixão. Os educadores puderam escolher e acompanhar as unidades que estavam abordando assuntos nos quais tinham mais domínio e afinidade.

Em Várzea Grande, um dos destaques foi o fato de a Aprendizagem Criativa ter fomentado a prática mão na massa nas escolas, o que garantiu a presença de, pelo

menos, duas das dimensões de uma Escola Criativa: **pertencimento e protagonismo estudantil e engajamento comunitário.**

Entretanto, o grande legado do programa para a Rede, na visão de Lezi Aparecida Silva, coordenadora de formação e avaliação da Secretaria Municipal de Educação, é justamente a paixão. “Os projetos do programa fazem brilhar os olhos, fomentam a coletividade e é contagiante na Rede. A gente se contagia um ao outro, contagia as outras unidades escolares e as pessoas dentro da própria escola. Não é só o professor, mas o pessoal da Secretaria, da merenda, todos estão envolvidos com a proposta.”

Um desafio para o futuro é promover a integração curricular e garantir que a abordagem da Aprendizagem Criativa apareça de forma interdisciplinar na grade curricular. “A gente vê que a prática criativa está deixando de ser uma prática isolada para se tornar algo rotineiro. Quando eu trabalho um aspecto de forma lúdica e criativa e trabalho, posteriormente, o conceito, isso é mais próximo da criança, próximo da infância. É isso que faz sentido”, finaliza Jaqueline Freire.

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

PARTE

2

MÃOS NA TERRA, HORTA E MELHORA NA ALIMENTAÇÃO

O problema da má alimentação das crianças pode ser resolvido pela escola? Nesse caso, totalmente. A gestão da EMEB Professora Maria de Lourdes Toledo Areias identificou que essa era uma grande demanda da comunidade escolar e definiu um planejamento pedagógico baseado na construção e manutenção de uma horta escolar para fazer com que as crianças aprendessem os conteúdos obrigatórios do currículo e, de quebra, passassem a comer melhor.

Na escola, a criação do Projeto Paixão, um desdobramento do Programa Escolas Criativas, foi feita com base nessa demanda. “O Projeto Paixão foi idealizado quando a gente viu a necessidade dos alunos melhorarem a alimentação. Eles não consumiam nenhum tipo de salada. Pensamos em algo que contagiasse a escola toda. Construímos uma horta e chamamos os pais para serem parceiros. Recebemos da comunidade tijolo, terra, além de apoio”, lembra Vilma Auxiliadora de Souza Silva, diretora da escola.



Além de apoiar a construção da horta, os estudantes se dividem para cumprir o cronograma de cuidados com as hortaliças, regando, fazendo a limpeza, a extração de ervas daninhas, até a esperada colheita.

“No fim de semana, é feita a colheita para eles levarem para casa e comer com a família. Nesse tempo, nós tivemos alunos que despertaram esse interesse em construir uma horta em casa. O mais gratificante é que todos esses processos eram trabalhados no currículo da escola”, complementa a diretora Vilma.

Dessa forma, a construção do conhecimento não ficou restrita às atividades práticas com a terra e a semente, ela impactou as aulas das disciplinas clássicas. Em ciências, por exemplo, a professora propôs pesquisas sobre as diferenças dos solos, a importância do adubo e o impacto dos agrotóxicos.

Um dos estudantes do 4º ano, Arthur Miguel da Costa Silva, se animou tanto que resolveu levar o projeto da horta para a própria casa. “Na minha casa, plantamos tomate, cebolinha e alface, que são bons alimentos que ajudam na nossa saúde. Também estou aprendendo mais e comendo melhor”, diz Arthur.



João Miguel Lopes da Silva, aluno do 5º ano, também tem lições tiradas da horta. “O Projeto Paixão veio com a intenção de fazer com que a gente tivesse uma alimentação mais saudável. Nós plantamos, adubamos e colhemos. A diretora ainda deixa a gente levar para casa e doar para os trabalhadores aqui da escola.”

O resultado pôde ser notado na aprendizagem e no prato. “Percebi que a maioria dos alunos que não comiam salada começou a experimentar aquilo que eles plantaram. Eu perguntava: ‘que sabor que tem?’ Muito bom! É muito bom colocar a mão na massa, produzir. Agora, comer tem um sabor muito gostoso”, comemora a diretora Vilma.



EVIDÊNCIAS:

A diretora Vilma Auxiliadora de Souza Silva relata diminuição do número de faltas e maior engajamento dos estudantes em sala de aula, principalmente nas atividades mão na massa. “Os alunos não querem faltar, porque cada dia um professor tem algo novo para apresentar. Eles ficam na expectativa.”

Os professores também foram contagiados com a abordagem da Aprendizagem Criativa, proposta pelo programa, na visão de Vilma, dando sinais da transformação da prática docente. “No começo, houve uma resistência, mas depois a gente começou a incentivá-los a ver que nós precisávamos mudar nossa prática. O Programa Escolas Criativas veio para nos dar esse suporte. Está sendo muito gratificante.”

TECNOLOGIA E SCRATCH TAMBÉM CHEGAM À ESCOLA DO CAMPO

Localizada à beira do Rio Cuiabá, a EMEB Elias Domingos já recebeu a visita de jacarés bebês que possivelmente se perderam da mãe e foram encontrados pelo jardineiro enquanto roçava o mato que cerca o local. Na sequência, os animaizinhos foram resgatados pelo departamento ambiental da Prefeitura, não sem antes serem apreciados e terem se tornado a sensação da escola por poucos minutos.

Tal peculiaridade demonstra a riqueza da fauna várzea-grandense que, embora tenha tantos recursos naturais, apresenta demandas comuns a qualquer escola pública, entre elas, a dificuldade de conexão à internet, que dificulta o acesso às ferramentas tecnológicas digitais.

“Somos uma escola de campo, nossa realidade é diferente da de uma escola urbana. Nós temos diversas dificuldades que atrapalham na questão da tecnologia. A escola está rodeada de mata, de reserva, o que dificulta chegar o sinal de internet. Aqui só funciona a internet via rádio”, explica a diretora Mônica Regina Xavier de Oliveira.

Apesar dos empecilhos técnicos, o Projeto Paixão da EMEB Elias Domingos foi desenvolvido graças à vontade dos alunos de trabalharem com tecnologia. Para garantir as atividades, a diretora restaurou um lote de computadores, que foram doados e estavam inativos, e contratou como coordenador de informática Adão José de Alvarenga Reis, ex-aluno da unidade, que estava trabalhando como vigia no local enquanto concluiu o curso superior de Tecnologia da Informação.

“Em 2023, a gente conseguiu trabalhar com *games*, Scratch e robótica. Mas, neste ano, o leque vai aumentar. Se aqui as crianças são alfabetizadas, aprendem o Português, a Matemática e as demais disciplinas, a tecnologia também precisa entrar, já que faz parte da nossa sociedade, do nosso cotidiano”, diz Mônica.

Adão assumiu o novo cargo, comprometido com a missão de retribuir um pouco do que a escola lhe proporcionou. “Sou fruto daqui e sempre pensei que queria dar um pouco de mim para essas crianças, porque se não fosse pela escola, elas, muitas vezes, elas não teriam condições de ter acesso a um computador, a conhecimentos que seriam básicos para crianças que vêm de outros contextos. Meu trabalho tem um peso até social.”

O coordenador de informática ensinou às crianças teoria da introdução à computação, abordou a história da presença das mulheres na área, até chegar às atividades de lógica de programação, por meio do Scratch. “Essa ferramenta possibilita à gente ensinar programação de uma forma mais lúdica para a criança, fazendo ela se interessar mais e aprendendo os comandos. O personagem do gatinho, por exemplo: é possível fazer ele ir para a esquerda, para direita, para frente ou voltar para trás. No começo, as instruções eram passadas por mim, depois percebi que essas crianças criaram uma autonomia tão grande, que eu passava um problema e elas próprias já eram capazes de resolver.”

A autonomia foi um passo para a criatividade. Os alunos do professor Adão tiveram a ideia de criar um braço hidráulico feito de papelão, que fazia alguns movimentos. O docente topou o desafio, mas sugeriu que pesquisassem como poderiam viabilizar o projeto, quais materiais precisariam utilizar, produzindo relatórios sobre erros e acertos.



“Ainda que não desse certo, esse processo de pesquisa já os enriqueceria muito. Surgiu a necessidade de incluirmos um cilindro e uma mangueira, além do papelão. Eu, na verdade, só fui o auxiliar. Desenvolvemos um protótipo que funcionou legal. Mas aí eles quiseram fazer algo permanente para ficar de lembrança para a escola, e chegamos a este modelo final (feito de acrílico). A maior alegria de um professor é ver que o aluno se interessa por aquela matéria, que tem o interesse científico de buscar, criar, ter aquela criatividade para desenvolver realmente o produto.”

O resultado? O braço não só funcionou, como foi premiado como uma das práticas inspiradoras do edital Minha Escola Mais Criativa, do Programa Escolas Criativas, em 2024.



EVIDÊNCIAS:

Os relatos dos professores da EMEB Elias Domingos apontam sinais do desenvolvimento do pertencimento e protagonismo juvenil na escola. A diretora conta que as crianças e adolescentes estão mais articulados e empoderados.

“O grande impacto é a gama de conhecimento que essas crianças adquiriram. A evolução. Tanto que, quando eu cheguei aqui, tinha alunos que nem falavam direito com outras pessoas. Hoje, eles fazem apresentações com muita leveza. Os pais falam: ‘nunca vi meu filho em uma apresentação, porque ele tinha muita vergonha’. Isso mostra o quanto foi importante essa interação de criar algo, de eles serem protagonistas do próprio conhecimento”, finaliza Mônica.

INSPIRAÇÃO VÁRZEA-GRANDENSE

Várzea Grande fomenta a autonomia e a motivação das escolas ao desenvolver o Projeto Paixão e, por sua vez, a abordagem da Aprendizagem Criativa de forma única em cada uma das unidades. Dessa forma, incentiva que cada escola defina necessidades, mas entenda seu potencial e busque soluções e melhorias com entusiasmo – e paixão, é claro!

Outro diferencial é o fato de conseguir aproveitar a riqueza da cultura local nas atividades escolares para desenvolver o pertencimento e o protagonismo estudantil, peças-chave para trazer mais propósito à educação.



PARTE

3

A hora do gestor

“É preciso buscar alternativas, porque a educação é dinâmica”

“O que é a paixão? É você ter sensibilidade, mostrar caminhos, fazer um trabalho conjunto. Como? Quando você capacita, você acredita. Para aderir ao Escolas Criativas, as pessoas têm de querer, precisam estudar e ter a vontade de produzir resultado.

Fico muito feliz de termos hoje dez escolas fazendo esse trabalho, porque acredito na educação; e acreditar na educação é acreditar na transformação, no potencial das pessoas. A nossa cidade busca isso, e a gente tem encontrado.

Precisamos buscar alternativas no ensinar dentro da metodologia que você acredita que vá fazer a diferença. Não é simples, mas também se você não buscar alternativas, você não consegue. Aqui, além da escola urbana, a gente tem a escola do campo, que é um outro desafio.

Por onde começar? Eu acredito que, primeiro, o gestor tem de querer, tem de estar aberto e ir se aprimorando às inovações. Tem de ter estudo. Eu vi nossa equipe estudando muito, participando dos encontros, tendo vontade.

Nenhum gestor pode ficar esperando as coisas acontecerem, não dá para ficar na zona de conforto, porque a educação é dinâmica, as coisas vão acontecendo. Hoje, o aluno está com o celular na mão, por isso, o professor, o gestor precisa acompanhar as inovações.”

**SILVIO FIDELIS, SECRETÁRIO DE
EDUCAÇÃO, CULTURA, ESPORTE E
LAZER DE VÁRZEA GRANDE**

Observação: as falas originais dos entrevistados foram mantidas, preservando a autenticidade, sem a realização de ajustes linguísticos ou correção gramatical.

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 de Educação na transformação das escolas públicas em locais cada vez mais instigantes, mão na massa e relevantes para todos os estudantes.

A iniciativa defende que 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
Várzea Grande