

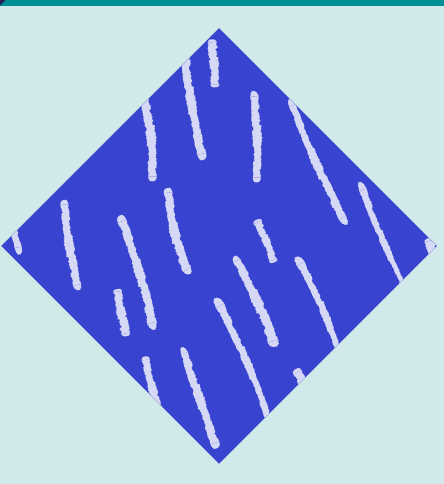


PROGRAMA ESCOLAS CRIATIVAS

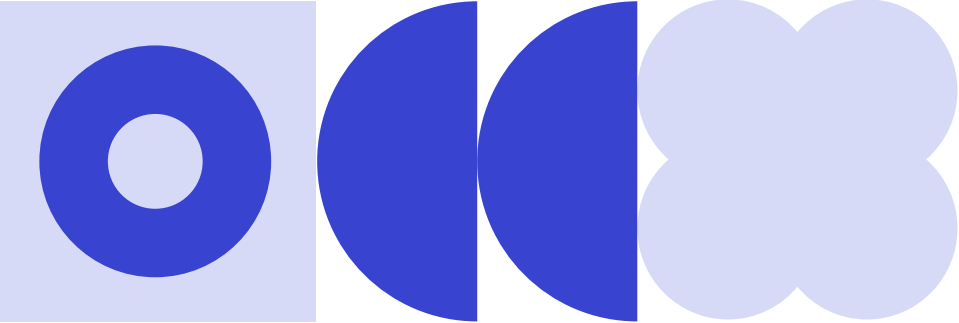
COLETÂNEA ESCOLAS CRIATIVAS

REDE MUNICIPAL DE CORURIBE

ALAGOAS



escolascriativas.org/



SUMÁRIO

APRENDIZAGEM CRIATIVA EM CORURIBE EM TRÊS TÓPICOS

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

PARTE 1

- 4** O *case* de Coruribe

PARTE 2

- 6** Robótica com recicláveis e diminuição da evasão escolar
- 7** Desenvolvendo habilidades socioemocionais com a trilha de palavras trocadas
- 9** Inspiração coruripense

PARTE 3

- 10** A hora do gestor
- 12** Sobre o Programa Escolas Criativas

APRENDIZAGEM CRIATIVA EM CORURIBE EM TRÊS TÓPICOS

1

O QUE É?

Toda a Rede Municipal mobilizada em utilizar a abordagem nas atividades pedagógicas que envolvem estudantes da Educação Infantil até o Ensino Fundamental, passando pela modalidade de Educação para Jovens e Adultos (EJA).

2

COMO?

As escolas aproveitam a abordagem para promover a recomposição da aprendizagem dos estudantes em iniciativas mão na massa, plugadas e desplugadas, dentre outras maneiras, sempre explorando os campos de experiência previstos pelo currículo.

3

QUAIS OS IMPACTOS PARA A REDE?

Educadores relatam que o programa colaborou para o aumento do índice de crianças alfabetizadas na idade certa e pela evolução do Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb 2023).

Além disso, a cidade ampliou o Festival de Invenção e Criatividade de Coruribe (FICC), que terá a segunda edição em 2024, para um formato maior, convidando as cidades alagoanas a prestigiar e conhecer os trabalhos produzidos pelos alunos de Coruribe, dando mais visibilidade às iniciativas que são fruto do programa.

PARTE

1

O CASE DE CORURIBE

Localizada a 70 quilômetros da capital Maceió, a cidade de Coruripe é um importante destino turístico, no litoral Sul de Alagoas, na Região Nordeste, em razão da diversidade e beleza de praias com areia fina e águas cristalinas.

Além das belezas naturais, Coruripe se destaca no Brasil por ter um excelente resultado no Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb) 2021 nos anos iniciais: 7,1 (a meta era 5,4).

Desde 2022, a cidade ganhou um aliado na melhoria contínua da educação: o Programa Escolas Criativas. Inicialmente, ele foi representado por nove escolas, mas hoje já abrange toda a Rede formada por 22 escolas divididas por eixos: Praia, Pindorama (localizado na zona rural) e Centro (zona urbana), que atendem 13 mil estudantes vivendo em comunidades com diferentes necessidades.

Um dos grandes impactos das iniciativas desdobradas pelo programa é o fortalecimento do protagonismo estudantil, segundo



Fabiana Silva Rocha, gerente pedagógica da Secretaria Municipal de Educação. “Nós entendemos que os estudantes precisam trabalhar em pares, compartilhar ideias e desenvolver seus projetos. Tudo isso pensando em como resolver, por exemplo, situações locais e problemas do cotidiano, voltado a um pensamento de que o estudante precisa se apaixonar pelo que ele está vivenciando na escola.”

Para Verônica Maria Silva dos Santos, gerente de ensino da Secretaria, o legado que o programa deixa em Coruripe é sobre a mudança da postura dos professores. “Eles começam a entender que a sala de aula é um organismo vivo e que os alunos fazem parte dessa construção do conhecimento. O aluno não é mais visto como um ser passivo sentado na cadeira, apenas recebendo informações do professor. Ele passa a construir esse conhecimento junto com o professor, porque isso vem de uma necessidade que o aluno enxerga na sua comunidade, no seu entorno; ele traz um problema para a sala de aula e, junto com o professor, busca soluções”, diz.

As docentes reforçam que as formações de professores sobre Aprendizagem Criativa, incluindo reflexões sobre a abordagem e oficinas mão na massa, foram fundamentais para garantir o engajamento e a aplicabilidade na sala de aula. Os processos formativos envolvem coordenadores pedagógicos e gestores de todas as unidades escolares; estes últimos, também, têm a função de serem embaixadores do Escolas Criativas.

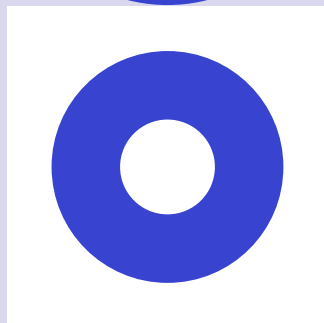
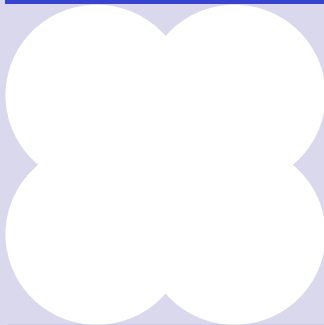
“As formações têm propostas dinâmicas que envolvem os quatro ‘Ps’ da Aprendizagem Criativa: Pensar Brincando, Pares, Projeto e Paixão. Os gestores aplicam as oficinas com os coordenadores, que levam aos professores e tentam, da melhor forma, aplicar aquilo na sua metodologia diária. A vantagem é que o professor começa a pensar fora da caixinha.”

Para Verônica, em Coruripe, os docentes entenderam que “o conhecimento pode ir além da sala, do livro didático, do quadro; ele pode estar ali sendo construído pelo próprio aluno”. “E muda também essa posição de o professor ser o detentor do conhecimento. O Escolas Criativas traz isso também, porque o aluno é protagonista. O aluno idealiza, imagina um problema na sociedade, no contorno, na sua comunidade e dali ele vai pensar em soluções para resolver. O protagonismo do aluno não será desenvolvido com aquele conteúdo que o professor planejou há 15 dias e trouxe. Às vezes, isso até nem faz sentido para o contexto do aluno.”

Dessa forma, Coruripe implementa, pelas duas dimensões, uma Escola Criativa: a **apropriação na prática docente e o pertencimento e protagonismo estudantil**.

Na sequência, confira alguns dos projetos realizados nas escolas municipais coruripenses que fazem parte do Programa Escolas Criativas.

PARTE



ROBÓTICA COM RECICLÁVEIS E DIMINUIÇÃO DA EVASÃO ESCOLAR

Na Escola Municipal Liege Gama Rocha, o professor de robótica Marcelys de Omena Moura Bertoldo de Viveiros gosta de inovar, para a alegria dos estudantes do 5º ao 9º ano, que cada vez faltam menos às aulas.

Em anos anteriores, garrafas pet se transformaram em carrinhos de controle remoto e, atualmente, em 2024, a atividade que professor e alunos estão realizando prevê o reaproveitamento da água dispensada pelo ar-condicionado, por meio de canos que “seriam jogados na natureza”.

“Alguns alunos escorregavam no lodo que se formava por causa dessa água e, agora, ela está sendo reutilizada para lavar a escola e regar a horta onde plantamos coentro, alface, itens que depois são utilizados na produção da merenda”, explica Marcelys.

Ainda com a água reaproveitada e os canos, os alunos criaram um sensor, uma espécie de robô, que emite sinais quando a água extrapola – invenção que poderia ser usada, por exemplo, nos rios para medir o nível que ele sobe, alertando para risco de enchente.

“Os alunos estão vendo, na prática, a sustentabilidade e o uso de um equipamento pensando a realidade deles. Se o sistema for utilizado nos rios, quando acontecer muita chuva, eles podem ser alertados e avisarem os pais para saírem de casa e não serem surpreendidos pelo aumento das águas”, explica o professor.

A diretora da escola, Alexandrina Ferreira Gouveia, conta que o planejamento foi todo baseado na Aprendizagem Criativa, reforçando o protagonismo estudantil. “Quando o aluno aprende com a mão na massa, é um aprendizado que fica para o resto da vida. Quando ele aprende da forma tradicional, ele decora e vai embora. O que a escola quer é que o aluno se sinta bem dentro dela e, quando ele faz um trabalho que gosta, com certeza, a gente vai evitar a evasão escolar, vai evitar a indisciplina. Por isso, eu acho que o Escolas Criativas veio para revolucionar nossa educação e impulsionar ainda mais os trabalhos feitos dentro das nossas escolas.”



EVIDÊNCIAS:

O professor Marcelys relata que as atividades que ele promove em sala de aula garantem mais engajamento e colaboram com a aprendizagem dos estudantes. “É muito gratificante ouvir dos alunos que eles estão tendo prazer em vir para a escola. O aluno aprende brincando, é mais difícil eles faltarem, abandonarem a escola. Ver o sorriso deles é o que me motiva a dar uma aula diferente.”

O docente afirma, ainda, que consegue estimular a participação dos alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA), garantindo que tenham aprendizagem equivalente ou até melhor, comparada aos estudantes sem a deficiência.

DESENVOLVENDO HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS COM A TRILHA DE PALAVRAS TROCADAS

Em Coruripe, a Aprendizagem Criativa também chega à Educação Infantil. No Centro Municipal de Educação Infantil Maria Zenaide Rocha, a professora Maria Keliane Silva Santos criou a trilha de palavras trocadas, incentivada pela curiosidade das crianças.

“Buscamos, de forma lúdica, fazer com que eles entendam que ao mudar apenas uma letra de uma palavra ela já se transforma em outra. A gente buscou também explorar isso por meio de imagens para que, mesmo as crianças que ainda não estão completamente alfabetizadas, não deixem de participar.”



Maria Keliane conta que iniciativas como essa colaboram para que as crianças desenvolvam campos de experiência previstos tanto pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) quanto pelo currículo municipal, como escuta, fala, pensamento e imaginação.

Ela acrescenta que a Aprendizagem Criativa permite que os professores consigam sair do modelo tradicional das aulas, trazendo mais ludicidade às atividades com as crianças. “Eu acredito que se torna uma aula mais atrativa para eles. Eles conseguem aprender com mais facilidade, gera um interesse maior.”

A embaixadora Yana de Oliveira de Araújo corrobora com a opinião e complementa que a abordagem pode acontecer juntamente com a integração curricular. “Na trilha

do troca letras, a gente utiliza o método fônico e não deixa de trabalhar o conteúdo necessário. A professora se articulou e associou o plano de aula e o material que já trabalhamos na Rede ao Escolas Criativas.”



EVIDÊNCIAS:

As educadoras da escola afirmam que o programa ajudou a reforçar o senso de pertencimento das crianças por meio das iniciativas mão na massa e de construção coletiva, dando mais significado à escola. Outro impacto positivo é o engajamento comunitário, com a presença e a participação mais constantes das famílias nas atividades escolares.

INSPIRAÇÃO CORURIPENSE

A mobilização geral, incluindo famílias, educadores e funcionários das escolas, é um dos destaques da Rede na implementação do programa e das iniciativas baseadas na Aprendizagem Criativa. “O município todo parece que está falando a mesma língua”, define Verônica Maria Silva dos Santos, gerente escolar da Secretaria da Educação.

As pessoas envolvidas no universo da educação tiveram uma identificação imediata com a abordagem, fazendo com que tanto estudantes quanto a comunidade, de forma mais ampla, participassem das atividades escolares.

PARTE

3

A hora do gestor

“Legado do programa é desenvolver indivíduos com pensamento próprio para atuar coletivamente na melhoria do mundo”

“A Aprendizagem Criativa se encaixa muito bem no momento atual que vivemos, pela questão tecnológica e globalizada. Hoje, o aluno precisa ser visto como protagonista. A gente tem que investir nisso, buscar a criatividade, os ‘Ps’ dentro da Aprendizagem Criativa, trabalhar em pares. O aluno pede isso, ele não quer nada pronto, ele quer construir.

Tivemos melhoras nos nossos indicadores, e não tenho dúvida de que o Programa Escolas Criativas fez parte disso. Saiu o resultado do programa do Governo Federal da criança alfabetizada e nós tivemos 94,1% das crianças alfabetizadas, tivemos nota máxima. Também recebemos uma preliminar do Ideb e tivemos um avanço muito grande em relação ao do ano anterior.

Nós tivemos algumas ações da Aprendizagem Criativa adaptadas para trabalhar em sala de aula com os descritores das turmas de 5º e 9º anos. Então, sem dúvida, a Aprendizagem Criativa contribuiu para isso.

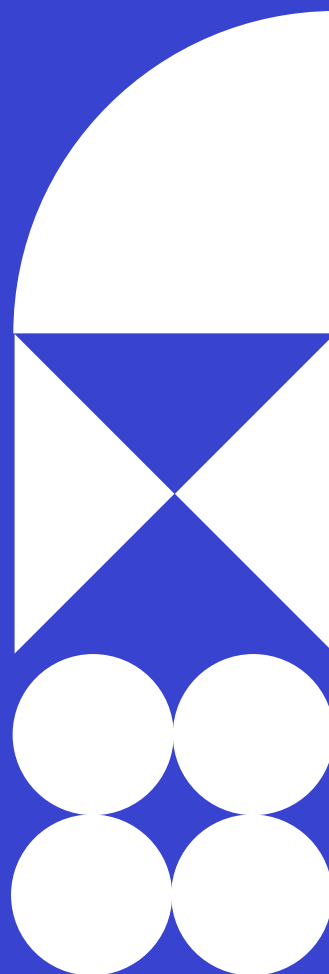
Gostaria de agradecer ao programa, porque ele mudou a minha forma de ver a educação enquanto secretária, porque eu venho de uma educação tradicional. Hoje, a gente vê as possibilidades da Aprendizagem Criativa, da criança poder se expressar e participar da construção da aprendizagem.

Isso é um ganho imenso para aquele jovem que vai chegar lá na frente sabendo se expressar, sabendo mais de seus direitos e deveres, sabendo trabalhar em comunidade, trabalhar para que problemas sejam solucionados em grupo.

O legado que o programa deixa é esse: desenvolver indivíduos que tenham capacidade de ter um pensamento próprio, de atuar coletivamente para a melhoria do mundo.”

CÍNTYA ALVES, SECRETÁRIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE CORURIBE

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 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
Educação de Coruripe