

Na escola, criatividade é desenvolvida com projetos mão na massa

Habilidade deve ser exercitada em sala com situações que fazem parte do dia a dia do estudante

Catarina Ferreira

Evitar respostas prontas, incentivar a pesquisa e aumentar a interação com colegas são apostas de escolas para desenvolver a criatividade em sala de aula.

Na Escola Villare, em São Caetano do Sul, município vizinho à capital paulista, os alunos do quinto ano estudaram física, tecnologia e artes a partir de um parque de diversões.

O tema foi escolhido para despertar interesse e envolver a turma em uma experiência afetiva antes de apresentar o conteúdo, diz Vivian Munhoz, coordenadora pedagógica da escola.

"Muitos não sabem o que faz o carrinho da montanha-russa ganhar velocidade ou o carrossel girar, mas todos gostam desses brinquedos."

O primeiro passo foi uma excursão. Os alunos brincaram, observaram o funcionamento do parque, entrevistaram engenheiros e operadores.

De volta ao ateliê de tecnologia do colégio, tiveram acesso a diferentes ferramentas, desde materiais como plástico e madeira até circuitos elétricos, para construir réplicas funcionais das atrações do parque.

A avaliação do projeto foi constante, observando as habilidades manuais, como o uso das ferramentas, a interação com os membros do grupo e as dúvidas que surgiram.

A criatividade é uma competência exigida pela Base Nacional Comum Curricular, documento que guia o currículo escolar, em vigor desde 2019.

Em 2021, questões para avaliar o pensamento criativo dos estudantes entraram no Pisa (Programa Internacional de Avaliação de Alunos), coordenado pela OCDE (Organização pela Cooperação e Desenvolvimento Econômico). A entidade considera a característica mais importante que a memorização de conteúdos.

Karen Teixeira, especialista em educação integral do Instituto Ayrton Senna, diz que, por ser um conceito amplo, o pensamento criativo deve ser avaliado durante todo o processo, e não só pelo resultado apresentado em sala. Além disso, deve ser estimulado intencionalmente nas aulas.

Isso porque, mesmo que disciplinas como as artes favoreçam o desenvolvimento de processos de criação, não é uma habilidade que se desenvolve sozinha. "O estudante precisa saber o quê está aprendendo e o porquê."

Envolver o estudante em pesquisas e produção de protótipos para discutir meio ambiente foi o objetivo do projeto desenvolvido no Centro Educacional Pioneiro, na zona sul da capital paulista, segundo a coordenadora de ciências, Marcia Sacay.

O sexto ano do colégio fez miniaturas de cisternas, para coletar água da chuva. O projeto surgiu quando os alunos foram estudar escassez hídrica, presente entre os objetivos de desenvolvimento sustentável estabelecidos pela ONU, diz Marcia.

Eles começaram calculando o gasto de água em suas casas. Depois, foram apresentados ao sistema de coleta de cisternas e pensaram em como construir um dispositivo de captação. Escolheram os materiais, fizeram o desenho do protótipo e realizaram testes.

Marcia diz que a escola trabalha por projetos e não utiliza livros didáticos em algumas séries, entre elas, o sexto ano. Para a coordenadora, isso possibilita que os alunos se desenvolvam de forma interdisciplinar.

"A quantidade de informação nessa metodologia é menor, mas a qualidade da informação é maior", afirma Priscilla Albuquerque Tavares, especialista em economia da educação da FGV.

Para ela, os professores não precisam temer caso haja diminuição do conteúdo teórico, pois ao trabalhar com projetos o estudante consegue aprofundar os conceitos e dominar várias habilidades ao mesmo tempo.

Os alunos têm uma quantidade enorme de conhecimento disponível, mas "precisam saber lidar com o fluxo de informações, interpretar dados e observar o contexto por trás daquela situação, o que é estimulado em trilhas interativas", afirma ela.

Para isso, acrescenta, é preciso colocar o docente no centro do processo de aprendizagem. Assim podem criar estratégias para aumentar a autonomia dos alunos.

"Não basta passar o conhecimento de forma unilateral, é preciso criar uma experiência significativa. O profissional que ministra uma aula expositiva é diferente daquele que senta junto para conduzir o aluno."

Na Escola Móvil, os projetos começam na educação infantil, com alunos de 5 anos. A partir de brincadeiras, eles estudam o movimento.

Primeiro eles observam o deslocamento do próprio corpo, depois passam a empregar força para mover brinquedos.

Nas etapas seguintes, as crianças utilizam rampas, blocos e anteparos para mover bolinhas de acordo com os questionamentos dos educadores.

"Como fazer a bolinha ganhar velocidade? Como fazer movimento de curva? Como fazer para que a bolinha suba uma rampa?" Esses foram alguns dos desafios apresentados pelos professores, diz Tatiana Almendra, diretora pedagógica do colégio.

"Elas ampliam suas descobertas, testam, observam, trocam com os colegas. Fazem tudo isso brincando", afirma. E, mesmo que elas não recebam os conceitos sobre movimentos, como o que é rápido ou devagar, para cima ou para baixo, percebem enquanto fazem. "Elas criam repertório para trabalhar em equipe, lidar com a frustração, pensar soluções e saber questionar situações cotidianas."

<https://www1.folha.uol.com.br/educacao/2022/09/na-escola-criatividade-e-desenvolvida-com-projetos-mao-na-massa.shtml>

Veículo: Online -> Portal -> Portal Folha de S. Paulo

Seção: Educação