CASE DE SUCESSO COLÉGIO DANTE ALIGHIERI

O projeto piloto do Programa Aprendizagem Criativa da Faber-Castell foi desenvolvido no Colégio Dante Alighieri, em São Paulo, com as turmas do 1º ano do Fundamental 1 em 2017. Em 2018, o programa foi estendido para o 2º ano. Para 2019, o Dante prepara ampliar a Aprendizagem Criativa para as turmas de 3º ano. Crianças, famílias e educadores comemoram os resultados.

Com a palavra, pais e filhos

Adriano e seu filho Artur: criando até o que não existe!

Como muitos pais brasileiros, Adriano Augusto Vieira Leonel, pai de Artur, do 1° ano do Dante Alighieri, acompanhou o entusiasmo do filho pelo álbum de figurinhas da Copa do Mundo. Mas, Artur foi além: depois que completou o álbum oficial, o menino se dedicou a criar suas próprias figurinhas e álbuns, desenhando tudo no papel. "Tem sido muito interessante vê-lo criando seus próprios brinquedos. E o melhor é o orgulho que ele sente de suas produções", conta o pai, que credita a inventividade do filho ao programa de Aprendizagem Criativa. "Ele chega muito empolgado das aulas, e uma frase dele me marcou muito: 'Pai, lá eu posso criar tudo, até o que não existe!' Ou seja, ele tem ideias, consegue tirá-las da cabeça, contando com a ajuda dos professores, e materializa aquilo que imagina. Para ele tem sido fantástico esse processo, que inclusive tem mudado a dinâmica das brincadeiras em casa. Oferecemos sempre materiais para ele transformar

no que quiser. O quarto do Artur está cheio de brinquedos construídos por ele". Artur é taxativo: "A Aprendizagem Criativa é diferente porque podemos usar nossa imaginação. A aula que eu mais gostei foi quando eu fiz um super 'escafandro' para respirar embaixo da água."

A aluna Beatriz, do 2º ano, dá nota 10 para a aula de Aprendizagem Criativa: "A gente consegue aprender e se diverte! O que eu mais gosto é de fazer brinquedos com meus amigos. Todos participam." Celia Regina Goulart da Silva, também percebe no filho Luiz Augusto, do 2º ano do Dante, o mesmo envolvimento com a Aprendizagem Criativa. "Quando ele traz para casa algo que desenvolveu, vejo que entra no micromundo proposto pela atividade. Foi assim com o óculos de mergulho: percebi nele um oceano de descobertas." Para Celia, estimulando a criatividade na infância, certamente teremos adultos mais criativos.

FORMAÇÃO PARA UMA APRENDIZAGEM CRIATIVA E SIGNIFICATIVA

Valdenice Minatel Melo de Cerqueira, coordenadora geral de Tecnologia do Dante Alighieri, lembra que a parceria entre o colégio e a Faber-Castell começou três anos antes do início do projeto. "Para nós foi o nascimento de um filho muito esperado, que trouxe uma nova perspectiva para o uso da tecnologia, da arte e para o papel da criatividade no processo de escolarização."

Valdenice destaca o apoio de Leo Burd, do MIT, mentor da abordagem, da equipe da Faber-Castell e da gestão da escola, "que entendeu a importância desse projeto e se engajou". "Sabemos que hoje a Aprendizagem Criativa está transformando essas crianças e estará transformando a educação", diz.

As salas de primeiro ano trabalham com a Aprendizagem Criativa no Espaço Maker, formatado a várias mãos, a partir da concepção pedagógica do projeto. Coordenadoras e professoras opinaram para que o espaço tivesse a identidade da Faber-Castell e também do próprio Colégio Dante Alighieri. Além da configuração do local, a cuidadosa formação da equipe pedagógica tem sido fundamental para o sucesso do programa. "Temos um programa de formação docente no Dante com um espaço muito relevante dedicado à Aprendizagem Criativa. A cada 15 dias, as professoras de arte, de tecnologia educacional e a equipe da Faber-Castell participam de um encontro de práticas pedagógicas, com a participação de Leo Burd dos Estados Unidos por videoconferência. Refletimos se podemos fazer diferente, se as atividades estão muito dirigidas, se de fato está havendo o protagonismo e a autonomia do aluno

e em que momento entra o protagonismo do professor", explica a coordenadora assistente de Tecnologia Educacional, Verônica Martins Cannatá.

Em outro momento da formação, a roda de conversa é ampliada para os professores que estão em sala de aula. No Dante, a Aprendizagem Criativa para os 2º anos acontece no espaço da sala de aula, com a participação das professoras de arte, de tecnologia e da professora regente. "São três especialistas no mesmo espaço. É muito importante a formação docente para alinharmos a equipe: qual o papel de cada um, onde cada um pode contribuir mais, o trabalho colaborativo, a mediação dessa sala de aula, como nos colocarmos em estações para poder atender os alunos da melhor forma, quais são as melhores perguntas a serem feitas aos alunos, que tipo de documentação realizar, qual será a produção do aluno, de que forma iremos escrever a sequência didática, e a avaliação pós-aula", explica Verônica.

"O desenvolvimento da autonomia e da criatividade, a facilidade com que as crianças escolhem e se apropriam dos materiais e o prazer que sentem em participar são pontos positivos da Aprendizagem Criativa. Elas se sentem à vontade e aprendem a fazer fazendo, esse é o grande diferencial das aulas."

Adriana Maria Hauptmann T. da Matta e Regina Maria Grassmann Marques, Professoras de Tecnologia dos 1º e 2º anos

"A sala é dividida em dois grupos para a Aprendizagem Criativa. As crianças que foram para o espaço Maker voltam para a classe entusiasmadas. O trabalho sempre é relacionado com algo que estamos estudando, principalmente em História, Geografia e Ciências. No espaço de Criatividade e Inovação eles vivenciam o que estamos discutindo em sala."

Jessica Ferreira de Sousa Gadia, professora regente do 1º ano

"Na Aprendizagem Criativa, todo aluno acredita que é capaz, o que desenvolve a autonomia. A aula instiga, provoca, as crianças querem cada vez mais produzir e vemos como estão mais seguras. Trabalham em grupo, um ajudando e respeitando o outro. Aprendem a planejar, a separar os materiais, a não estragar o material do colega, a administrar o tempo e percebo que ficam mais tranquilas. Fazemos links com os conteúdos do currículo: por exemplo, fazem uma atividade de criatividade sobre um conteúdo de ciências ou um livro que lemos. Isso torna a atividade mais significativa. E estão levando para a vida o que aprendem aqui."

Priscila Karime Balisardo, professora regente do 2º ano

"Eu me apaixonei pela Aprendizagem Criativa. É um laboratório de fazer. As crianças podem se expressar em diferentes linguagens e são autoras. O aluno é encorajado a fazer suas escolhas, deixa de executar uma tarefa para descobrir o seu próprio caminho. E esse envolvimento torna o projeto mais encantador, tanto para os professores como para as crianças. Na Aprendizagem Criativa não percebemos se as crianças apresentam alguma dificuldade de aprendizagem. Elas trabalham com seus diferentes talentos."

Bianca Sabbag Carvalho, professora regente do 2º ano

"No programa de Aprendizagem Criativa os alunos são muito mais autônomos e seguros de suas ideias. É como se ali eles pudessem errar, não temem as tentativas e conseguem trabalhar mais tranquilamente em grupo. As aulas de Aprendizagem Criativa para o 2º ano acontecem em sala de aula. O carrinho maker móvel vem com alguns materiais, mas a maior parte das sucatas é trazida por eles de casa, com o apoio dos pais. A ambientação da aula, com vídeos, sons e a narrativa contextualizada se transforma a cada micromundo."

Tania Cristina Pereira Luciano, professora de Tecnologia do 2º ano

"Quinzenalmente nos reunimos para trocarmos experiências e impressões sobre as aulas, geralmente com a presença de uma professora regente de 2º ano. Uma vez por mês reunimos todas as professoras para troca de experiências e ajustes nas aulas programadas. As atividades integradas às aulas de Aprendizagem Criativa, propostas por alguma professora, são compartilhadas com todas."

Symone Oliveira, Coordenadora pedagógica do 2º ano

"Nos momentos da Aprendizagem Criativa, as crianças selecionam materiais observando os formatos, as cores, o que pode ser aproveitado para o projeto que eles pretendem construir. E elas têm liberdade de criar. Como é maravilhoso vê-las vidradas na história que as professoras contam, e depois saírem correndo em busca de soluções para os desafios colocados. O envolvimento, a felicidade com que trabalham e a vontade de voltar sempre para essa aula são incríveis. Elas comentam que não faltam no dia da aula de criatividade. O desenvolvimento do aspecto emocional, de gostar do que faz, de resolver desafios, é muito importante porque é para a vida."

Maria Beatriz Perotti, Coordenadora e professora de Artes

"Ao longo do processo da Aprendizagem Criativa no Dante, vemos alunos mais autônomos, que conseguem realizar suas construções sozinhos e precisam pouco da nossa intervenção. Valorizam muito as criações, estão mais proativos, mais criativos e se sentem empoderados. Brincamos que as crianças não gostam mais de aulas com atividades simples, onde elas não constroem. Elas não querem ficar no plano bidimensional, mas montar, construir, realmente explorar toda a criatividade e a potencialidade que perceberam que têm. É muito positivo olhar para a criança como protagonista do seu processo de aprendizagem. As crianças estão desenvolvendo habilidades que talvez não desenvolvessem de outra forma: estão mais maduras, conseguem trabalhar em grupo, manusear ferramentas, resolver problemas."

Valentina Pacheco Fernandes, professora de Artes

"A Aprendizagem Criativa chegou para ficar. Ela apresenta pontos muito importantes para o desenvolvimento das habilidades dos alunos, como a autonomia, mas para mim o que fica de essencial é o espírito de coletividade, de que a criança sempre precisa do outro para resolver os seus problemas. Nosso mundo está precisando disso: que as pessoas saiam do individual para trabalhar no coletivo, procurando soluções para um mundo melhor."

Angela de Cillo Martins, Coordenadora Pedagógica do 1º ano

FABER-CASTELL
since 1761

Leve o Programa Faber-Castell de Aprendizagem Criativa para sua escola

Desenvolvido pela Faber-Castell em parceria com o pesquisador Leo Burd do MIT Media Lab, o programa consiste em:

Criar um espaço de aprendizagem que promove a criatividade das crianças, a partir de atividades integradas aos conteúdos curriculares, fundamentadas em *storytelling, design thinking* e atividades mão na massa.

Capacitar a equipe pedagógica da escola em **Aprendizagem Criativa.**

Utilizar os conceitos de Aprendizagem Criativa para a **produção de micromundos temáticos**, que são ambientes riquíssimos de construção e exploração.

Storytelling - *Narrativa envolvente que apresenta um desafio.*
Design Thinking - *Metodologia para solucionar problemas de forma criativa.*
Mão na Massa - *Criação de protótipos 3D, registro, compartilhamento e reflexão.*

Implemente o programa na sua escola!
ENTRE EM CONTATO:
aprendizagem.criativa@faber-castell.com.br

"O Programa Aprendizagem Criativa da Faber-Castell trouxe um refrigerar para dentro da escola. Crianças e professores que não estão no projeto querem participar. A escola inteira está muito mobilizada", relata Solange Giardino, Coordenadora Tecnopedagógica do Colégio Mackenzie. O programa começou em 2018 no Mackenzie com as turmas do 1º ano do Fundamental I e os resultados já são percebidos pelos educadores e famílias.

ARES NOVOS NA ESCOLA

Michelle Razuck, mãe de Miguel, 6 anos , aluno do 1° ano A, sentiu mudanças no filho desde que começaram as aulas de Aprendizagem Criativa. "Eu nem preciso perguntar para o Miguel que dia foi a aula da Faber, ele entra no carro contando tudo. Para ele foi um divisor de águas. Ele gosta do trabalho no ateliê de artes, mas a Aprendizagem Criativa é diferente." Para Michelle, o grande "pulo do gato" do programa é o trabalho com elementos concretos: "Permitir que as crianças possam construir o que está no seu mundo imaginário é fantástico, é fora do comum." Miguel concorda: "Eu gosto das aulas de criatividade porque eu crio coisas."

O entusiasmo de Miguel chegou até a família: ele trouxe da escola o chapéu do pirata. Os pais aproveitaram o gancho e contaram histórias de piratas para o menino. O sofá da sala se transformou em navio, Miguel se tornou o Barba Ruiva, seus pais eram os piratas ajudantes, o aquário foi colocado no chão e virou mar, e até o cachorro participou da brincadeira em família.

Quando ganhou o sorteio na aula para levar para casa o leão que ele havia construído com os amigos no micromundo Aventuras na Floresta Encantada, Michelle contou para o filho a história da Arca de Noé. "Juntamos recicláveis e construímos outros animais", lembra. Michelle vê outro ponto positivo na evolução de Miguel. "Antes de fazer um desenho ele fecha os olhos e imagina o que vai fazer." Como outros pais, Michelle pôde experimentar um pouco da realidade das aulas da Aprendizagem Criativa na reunião de pais – e aprovou a vivência.

A professora Cilmara Ferrari Perez, do 1º ano, explica que os pais entenderam que o Mack Maker funciona como um espaço de convivência e oxigenação na escola. "O conhecimento sai do livro didático e vai para o universo dinâmico", diz

Cilmara, que enumera inúmeras habilidades que são desenvolvidas nos alunos através da Aprendizagem Criativa: a linguagem oral, a estruturação do raciocínio lógico, o trabalho em equipe. "As crianças compreendem que na vida tudo tem um tempo hábil para se desenvolver, mudam a postura individualista para a coletiva, delimitam funções e papéis nos grupos e sinto que a cada vez elas estão mais criativas. Trabalham inclusive conhecimentos tecnológicos e mecânicos muito interessantes para a faixa etária." Por exemplo, se o submarino afundou, o grupo analisa o que precisa ser modificado no projeto para que o objeto flutue. "A equipe redefine, modifica e testa, com a mediação do professor", completa.

O Espaço Mack Maker não é um momento estanque na grade curricular do Mackenzie. As crianças vão para o espaço a cada 15 dias, mas isso não significa que há um hiato no trabalho, explicam Cilmara, a coordenadora Solange, a orientadora pedagógica Denise Bréa Lopes e a assessora de direção pedagógica Márcia de Oliveira Régis. As crianças trabalham em sala de aula vivências

Michelle com Miguel: "Construir o que está no imaginário das crianças é fantástico."

Profª Cilmara: conhecimento dinâmico.

e conteúdos que darão a elas a base teórica para mergulhar no universo da fantasia proposto pelo micromundo estudado. São músicas, vídeos, trabalhos realizados em sala de aula, e ainda na biblioteca e nas aulas de tecnologia. "Nosso objetivo não é massificar o Mack Maker. Ele é um espaço de criatividade mas não é um apêndice, um espaço separado, uma aula à parte. É como se estivéssemos vivendo uma grande história. E, para as crianças, entrar no espaço é como estar dentro de um livro", relatam as educadoras.

Outro ponto positivo do programa Aprendizagem Criativa é não engessar a escola, ponderam. A Coordenadora Solange conta que era um sonho antigo ter um espaço de criatividade na escola. "Mas não é algo simples como pode parecer. Mudamos paradigmas na educação com esse tipo de trabalho. Não é uma fórmula aplicável, que a escola traz de fora. No Mackenzie, refletimos o tempo todo sobre o nosso currículo a partir dessa inovação." Onde hoje está o Espaço Mack Maker funcionava o antigo laboratório de informática, que foi substituído por iPads. "O apoio da Faber-Castell foi determinante para concretizarmos esse sonho. A orientação de Leo Burd nos dá uma enorme segurança. É algo muito balizado. Além disso, houve sinergia entre as duas empresas, ambas tradicionais e sólidas", finaliza a Coordenadora Tecnopedagógica.

"Gostei de construir um unicórnio de sucata e também bichinhos da floresta. Mas o tema que eu mais gostei foi fundo do mar. Fiz um óculos de mergulho e encontrei pistas do tesouro e depois construímos um submarino!" Maria, 6 anos, aluna do 1º ano do Mackenzie