bela vista
CULTURAL

APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA E EDUCAÇÃO CRIATIVA NA EDUCAÇÃO CONTINUADA

INTRO BVC

A Bela Vista Cultural reconhece a importância crucial da aprendizagem significativa e da educação criativa na educação continuada, pois entendemos que esses elementos são fundamentais para o desenvolvimento integral dos indivíduos em um mundo em constante transformação.

A aprendizagem significativa vai além da simples memorização de fatos ou conceitos. Ela envolve a compreensão profunda e a conexão do novo conhecimento com experiências prévias, valores pessoais e contextos de vida dos alunos. Quando os estudantes conseguem fazer essas conexões, o aprendizado se torna mais relevante e memorável, promovendo uma compreensão mais profunda e duradoura dos temas abordados. Na Bela Vista Cultural, valorizamos métodos educacionais que estimulam essa construção ativa do conhecimento, proporcionando aos alunos a oportunidade de explorar, questionar e aplicar o que aprendem de maneira prática e reflexiva.

Além disso, a educação criativa desempenha um papel essencial na formação dos indivíduos para enfrentar os desafios do século XXI. Estimular a criatividade não se limita apenas às artes, mas permeia todas as áreas do conhecimento, incentivando a inovação, a resolução de problemas complexos e a adaptação a novas situações. Na Bela Vista Cultural, promovemos um ambiente onde os alunos são encorajados a pensar de maneira não convencional, a experimentar novas abordagens e a desenvolver soluções originais para os problemas que enfrentam.

Acreditamos que a combinação desses dois pilares - aprendizagem significativa e educação criativa - não apenas prepara os indivíduos para a excelência acadêmica, mas também os capacita a serem cidadãos ativos, críticos e conscientes. Nossa abordagem pedagógica busca não apenas transmitir conhecimento, mas cultivar habilidades essenciais como pensamento crítico, colaboração, comunicação eficaz e autodireção.

Na Bela Vista Cultural, estamos comprometidos em oferecer uma educação de qualidade que não apenas prepare os alunos para o mercado de trabalho, mas também os inspire a contribuir de maneira significativa para a sociedade. Acreditamos que investir na aprendizagem significativa e na educação criativa é investir no potencial humano e na construção de um futuro mais justo, inovador e sustentável para todos.

TEORIAS DA EDUCAÇÃO

O processo educacional envolve diferentes conceitos, abordagens, práticas e teorias. Geralmente essas teorias se baseiam em estudos e norteiam algumas linhas de pensamento e conduta de educadores. Nesse meio, algumas teorias de Educação podem ser muito diferentes umas das outras, levando professores a caminhos diversos em se tratando de sua aplicação. E isso é tem suas vantagens, afinal, a Educação deve ser reavaliada a todo momento, portanto, sem padronizações engessadas, de acordo com premissas que vão mudando, assim como muda a sociedade.

Nos quadros a seguir traremos algumas teorias da Educação e suas principais características, para, mais adiante, mostrarmos uma teoria que vem se destacando nos tempos atuais: As Metodologias Ativas.

BEHAVIORISMO

- Skinner (1904 – 1990);
- Condutas observáveis e mensuráveis;
- Entra na mente como estímulo e sai como resposta;
- O comportamento é controlado pelas consequências.

CONSTRUTIVISMO

- Piaget (1896 – 1980);
- O sujeito constrói seu conhecimento ao invés de simplesmente armazenar informações;
- Ênfase em como o indivíduo conhece e organiza sua estrutura cognitiva.

HUMANISMO

- Maslow (1908 – 1970);
- Ênfase na pessoa, nos pensamentos, sentimentos e ações integradas;
- O ser humano como um todo;
- Escolas abertas, liberdade para aprender através de projetos, onde o ensino é centrado no dialógico.

EDUCAÇÃO CRÍTICA

- Paulo Freire (1921 – 1997);
- Educação com significado para que os alunos pensem criticamente, com autonomia e atuação no coletivo;
- Diálogo, desafios, resolução de problemas e construção de conhecimento com base em experiências anteriores.

REPRESENTACIONISMO

- O ser humano não capta o mundo diretamente, mas sim o representa;
- A primeira ação cognitiva é criar um modelo mental diante de uma nova situação;
- A medida em que algo se repete, deixa de ser novo e os modelos mentais se estabilizam e depois evoluem para esquemas inéditos de assimilação.

SOCIOINTERACIONISTA

- Vygotsky (1896 – 1934);
- A importância das interações sociais e condições externas no processo de desenvolvimento intelectual;
- O processo de aprendizagem deve ser mediado pelo professor, que por sua vez deve ser o impulsionador das descobertas e do desenvolvimento do aluno.

ESCOLA NOVA

- Dewey (1859 – 1952);
- Aproxima teoria e prática, reflexão e ação, experimentação, resolução de problemas, interação com conhecimentos prévios, incentivando o compartilhamento;
- "Mais importante ainda é que o ser humano adquire o hábito de aprender. Aprende a aprender" (DEWEY, 1959, p. 48).

MÉTODO MONTESSORIANO

- Maria Montessori (1870 – 1952);
- A criança como ser integral e atuante;
- O processo explorador é autônomo e criativo;
- A educação é para a vida;
- O ambiente é convidativo para explorar e protagonizar a educação pelos sentidos e pelo movimento;
- A aprendizagem é pela exploração;
- "É necessário que o professor oriente a criança sem que esta sinta muito a sua presença, de modo que possa estar sempre pronto para prestar a assistência necessária, mas nunca sendo um obstáculo entre a criança e a sua experiência" (MONTESSORI, 1940).

ESCOLA MODERNA

- Freinet (1896 – 1966);
- Movimento contrário ao ensino tradicional;
- Escola aberta, democrática, convergente com a realidade de vida;
- O interesse das crianças é considerado, assim como as pesquisas, a exploração e o trabalho colaborativo;
- Aula-passeio, ambientes pedagógicos e autoavaliação;
- Cooperação, comunicação, documentação/registro, afetividade/vínculo.

METODOLOGIAS ATIVAS

- David Ausubel (1918 – 2008);
- São práticas educativas que levam em consideração diferentes realidades sociais e culturais, que quebram antigos paradigmas e superam obstáculos.
- Buscam oportunidades de mudança diante de situações desfavoráveis, rumo a transformação e uma ação criativa. Trazem novos olhares e uma experiência focada no estudante como centro do processo e como protagonista da sua experiência educativa;
- O desafio é justamente pensar em aulas com intencionalidade pedagógica, tendo uma visão sistêmica e formativa de todo o processo educativo.

A APRENDIZAGEM CRIATIVA

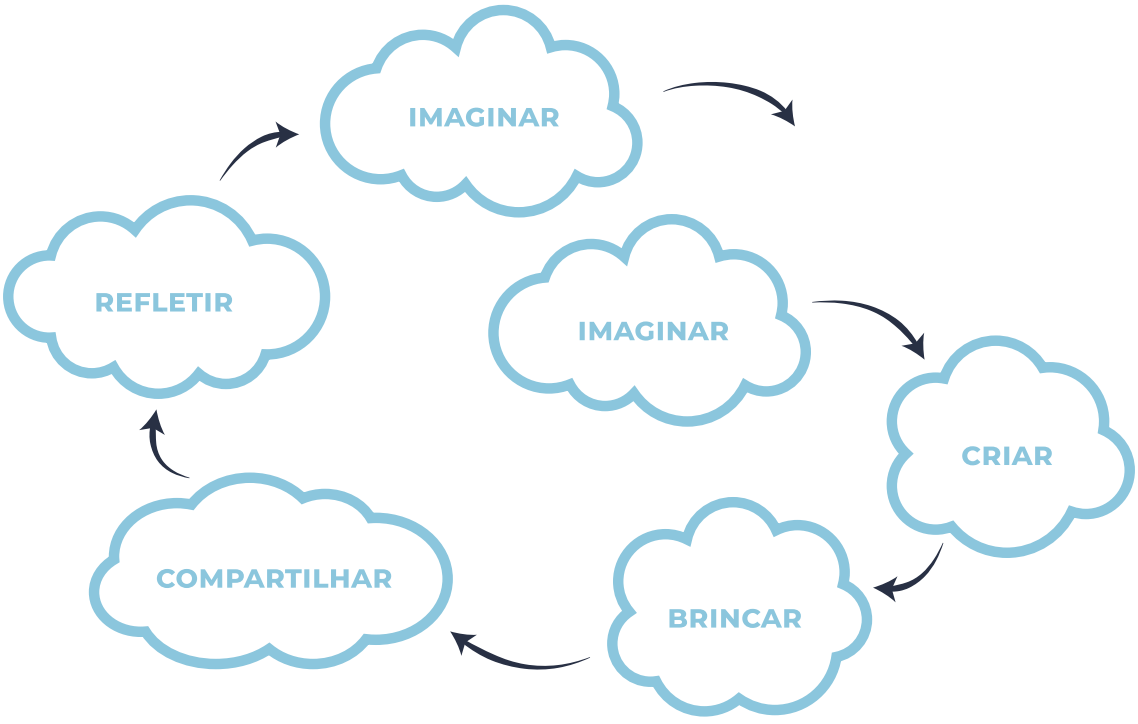
As metodologias ativas consideram as intencionalidades e as estratégias pedagógicas que, por sua vez, priorizam o estudante, não só no centro do processo, como também atuante e protagonista da sua experiência educativa, com o propósito de gerar um cenário de ensino-aprendizagem mais significativo, eficiente e eficaz.

Nesse sentido, pensar em metodologias é pensar, planejar e agir com intencionalidade e principalmente com criatividade, atuando de forma inovadora que rompa com os padrões do ensino tradicional.

Vejamos abaixo dicas de como atuar de forma criativa e como ajudar o aluno a pensar de forma criativa.

ESPIRAL DA APRENDIZAGEM CRIATIVA

Para entender melhor a abordagem da aprendizagem como um jardim de infância para a vida toda, é interessante pensar em uma atividade típica deste nível de ensino. Em outras palavras, é brincando que as crianças aprendem sobre o processo criativo e começam a se desenvolver como pensadores criativos. Abaixo apresentamos o espiral da aprendizagem criativa, que é justamente o motor do pensamento criativo.



A teoria do "Jardim de Infância para a Vida Toda", de Mitchel Resnick, é algo que deveria ser aplicado em todas as fases de aprendizagem, incentivando e apoiando experiências de aprendizagem criativa que, por meio de princípios orientadores, ajudam os jovens a potencializarem sua criatividade. Acredita-se que a melhor maneira de cultivar a criatividade é ajudando as pessoas a trabalharem em projetos baseados em suas paixões, em colaboração com seus pares e mantendo o espírito do pensar brincando. No quadro a seguir, explicaremos melhor os 4 pilares desta teoria.

Os quatro P's: Projetos, Paixão, Pares e Pensar Brincando

PROJETOS

Atividade básica que percorre todo espiral da aprendizagem criativa e desenvolve uma compreensão mais profunda sobre o processo criativo.

PAIXÃO

Quando as pessoas trabalham em projetos pelos quais têm interesse, elas se dispõem a trabalhar por mais tempo e se esforçam mais.

PARES

A criatividade é um processo social, no qual as pessoas colaboram, compartilham e constroem a partir do trabalho umas das outras.

PENSAR BRINCANDO

Serve de apoio para explorações lúdicas como uma via para a criatividade, incentivando os jovens a assumirem riscos e testarem coisas novas. Espírito de exploração livre, fazendo experiências com novos projetos e novas maneiras de interagir com a comunidade.

A CRIATIVIDADE E DICAS DE COMO ESTIMULAR OS ALUNOS A PENSAREM CRIATIVAMENTE

A criatividade não está restrita à expressão artística e não é somente uma determinada parte da população que pode ser considerada criativa. **Todos podem ser criativos!** As ideias surgem como um raio e costumam aparecer depois de muitos ciclos de imaginação, criação, exploração lúdica, compartilhamento e reflexão. Ou seja, é algo que pode ser ensinado e aprendido.

Os alunos precisam de apoio para desenvolver suas capacidades criativas e alcançarem todo o seu potencial de criação. É sempre um equilíbrio entre:

ESTRUTURA X LIBERDADE

MOSTRAR X FALAR

PERGUNTAR X OUVIR

INTERFERIR X DEIXÁ-LAS AGIR SOZINHAS

É necessário, sempre que possível, criar um ambiente fértil para que a criatividade possa criar raízes, crescer e florescer. Aqui abaixo estão algumas dicas para ajudar em todo esse processo de criação criativa.

1. **IMAGINAR:** mostre exemplos para despertar ideias e incentive a exploração livre.
2. **CRIAR:** Forneça materiais diferentes e abrace todas as formas de fazer.
3. **BRINCAR:** Enfatize o processo e não o produto.
4. **COMPARTILHAR:** Faça o papel de casamento, unindo quem quer falar e colaborar, mas não sabe como fazê-lo.
5. **REFLETIR:** Faça perguntas pertinentes e compartilhe suas próprias reflexões.

CONTRIBUIÇÃO DE OUTRAS ÁREAS

A Educação dialoga com vários outros disciplinas e, por este motivo, acaba sendo influenciada por outras áreas correlatas. Assim, traremos aqui as contribuições de alguns saberes e ferramentas que podem ser integrados ao campo da Educação em busca de novas práticas ativas e significativas de aprendizagem.

DESIGN THINKING

Soluciona os problemas, proporciona um trabalho colaborativo, criativo, investigador e inovador. Ferramenta que identifica melhores ideias e formas de colocá-las em prática. São etapas do *Design Thinking*:

1. **Imersão do problema;**
2. **Definição do problema;**
3. **Ideação (mapear todas as ideias possíveis de soluções);**
4. **Prototipagem;**
5. **Implementação.**

MOVIMENTO *MAKER* – MÃO-NA-MASSA

Trabalho colaborativo, criativo e que transforma uma ideia em algo concreto. É necessário que exista "espaços makers" ou "labs" colaborativos/convidativos, sem a rigidez espacial de carteiras enfileiradas, para a realização de atividades educativas.

Assista o vídeo do apresentador Marcelo Tas, em parceria com o SEBRAE, sobre a Cultura *Maker*. Ele destaca que a cultura *maker* tem sua inspiração no movimento punk e será a nova revolução industrial. De forma didática, explica como é o movimento *maker* das pessoas que são "fazedores de coisas" e quais as consequências para o processo educativo e das relações interpessoais.

Leia a matéria da Revista Educação sobre a expansão da Cultura *Maker* nas escolas brasileiras. O texto discute que este movimento já é uma realidade nos últimos anos para várias escolas privadas e públicas brasileiras, da educação infantil até o ensino superior. Apresenta os principais players do movimento *maker*, a organização de oficinas e laboratórios nas escolas e exemplifica como este movimento vem se desenvolvendo no ambiente escolar.

GAMIFICAÇÃO

Os jogos digitais estão presentes no cotidiano de pessoas das mais diferentes faixas etárias e classes sociais. Nesse sentido, algumas áreas e setores da sociedade vêm incluindo os games, ou a chamada gamificação, nas suas ações. Na Educação, o uso da gamificação vem crescendo para aumentar o engajamento e o interesse dos estudantes nas atividades escolares e potencializando as diferentes experiências nos processos de aprendizagem, além de facilitar o desenvolvimento da inteligência emocional.

O termo gamificação vem do inglês *gamification* e significa aplicação de elementos dos jogos em atividades do dia a dia. Podemos citar como exemplos engajamento, jogos em atividades cotidianas, desafios, *ranking*, prêmios, recompensas, desafios de superação, competição, mudança de nível, *storytelling*, conquistas, evolução/progressão.

EXPERIMENTE USAR A GAMIFICAÇÃO EM SUAS AULAS COMO ESTRATÉGIA PARA AUMENTAR O ENGAJAMENTO DA TURMA!

APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Pensar em metodologias ativas é considerar a inovação e a quebra de paradigmas relacionados ao que se executa nas escolas e nos espaços de Educação não-formal hoje em dia.

A aprendizagem significativa, de David Ausubel (1918 – 2008), se apresenta como um viés de novas possibilidades e como uma visão cognitivista e não-behaviorista de aprendizagem e de ensino. Ela propõe que o educando aprenda com o significado, considerando uma variável importante: os seus **conhecimentos prévios**, ou seja, é o processo de aprender a partir do que já sabemos. Além disso, a aprendizagem significativa também eleva a importância da intencionalidade e do **desejo do educando em aprender**, e considera que estes são fatores primordiais no processo de ensino-aprendizagem.

Faremos um comparativo entre a aprendizagem mecânica e a aprendizagem significativa, para ampliarmos nosso olhar e aguçarmos as percepções e a importâncias de cada uma delas nos tempos atuais.

APRENDIZAGEM MECÂNICA E ENSINO COMPORTAMENTALISTA

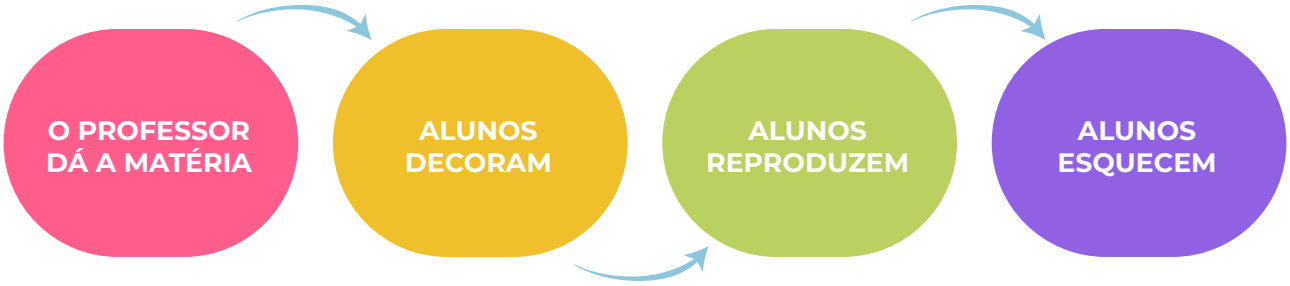
Não podemos falar de aprendizagem significativa sem falarmos também da aprendizagem mecânica. Elas podem ser consideradas opostas entre si e veremos em detalhes essa diferença de movimento entre ambas.

É necessário portanto compreender as nuances e potencialidades da aprendizagem mecânica e elucidar de uma forma geral o cenário de atuação e a importância da aprendizagem significativa.

A aprendizagem mecânica é aquela que o sujeito memoriza novos conhecimentos, mas, tais informações podem não lhe significar nada, ainda que podendo ser reproduzidas a curto prazo e aplicadas automaticamente a situações conhecidas.

São características da aprendizagem mecânica a pouca ou nenhuma interação entre esses novos conhecimentos e os conhecimentos prévios. Trata-se de uma memorização pura e simples, sem significado, a qual serve para ser reproduzida, literalmente, nas horas ou dias subsequentes, ou seja, a curto prazo, e assim a sua taxa de retenção é baixa. É aprendizagem puramente memorística, onde a escola estimula a “decoreba”, com pouco ou nenhum senso crítico, significado, compreensão ou capacidade de explicação. É o modelo predominante nas escolas hoje, onde os alunos são treinados para darem respostas certas em provas.

No esquema abaixo conseguimos entender como se dá o fluxo da aprendizagem mecânica:



A TEORIA DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

A Educação mudou muito com o surgimento do behaviorismo, entre o final do século XIX e início do século XX. Até então, ela significava desenvolver talentos e habilidades por meio da aquisição de conhecimentos. Depois, passou a ser o processo de expor o aluno a experiências que assegurassem a exibição de um comportamento desejado, de uma resposta correta a determinada pergunta. Nos dias de hoje, por mais que se adote outras metodologias, como o construtivismo, o cognitivismo e a aprendizagem ativa, o behaviorismo continua dominando o ambiente escolar.

Nesse contexto, a aprendizagem significativa traz novas possibilidades, ampliando a visão, o alcance e a capacidade de retenção da informação pelo aluno. Trata-se de uma verdadeira revolução, ao estimular que o processo de ensino-aprendizagem saia do ponto A (ensino comportamentalista/aprendizagem mecânica), para o ponto B (ensino significativo/aprendizagem significativa). É sem dúvida um caminho desafiador, mas, certamente carregado de intencionalidade pedagógica e amor pelo que se faz, uma via possível.

Como já vimos, na aprendizagem significativa, aprendemos a partir do que já sabemos e isso pode servir para ancorar novos conhecimentos. O ser humano não precisa “descobrir” para aprender de maneira significativa, o importante é relacionar interativamente o novo conhecimento com algum subsunçor/conhecimento prévio (veremos mais a frente este conceito). O conhecimento prévio é sim a variável mais influente e não a descoberta do novo conhecimento em si. Além disso, a aprendizagem com significado facilita a predisposição para aprender.

Mapas conceituais e a Teoria da Aprendizagem na visão de Ausebel

Na aprendizagem significativa, os **conceitos** são representados por signos, geralmente linguísticos, e apontam regularidades em eventos e objetos. Uma vez construído um conceito, o **sujeito** se libera de suas referências anteriores, específicas, introjetando-o assim em sua vida a partir de então.

É um aprendizado com novo significado, compreensão, capacidade de explicar, descrever e transferir conhecimentos declarativos e procedimentais. É um caminho progressivo que resulta da **interação cognitiva entre os conhecimentos novos e os prévios**. Nessa interação, o novo conhecimento deve relacionar-se de maneira não-arbitrária e não-literal com algo que o aprendiz/aluno já domina.

Além desta importante relação, outro pilar fundamental da aprendizagem significativa é a intencionalidade do aluno em adquirir aquele conhecimento: todo processo se torna mais fácil quando queremos de fato aprender e quando estamos predispostos a tal.

Ausubel defende que a estrutura cognitiva do ser humano não possui uma hierarquia rígida dentro do fluxo e do processo de ensino-aprendizagem.

Nossa estrutura possui, segundo ele, dois princípios básicos: a diferenciação progressiva e a reconciliação integradora/integrativa.

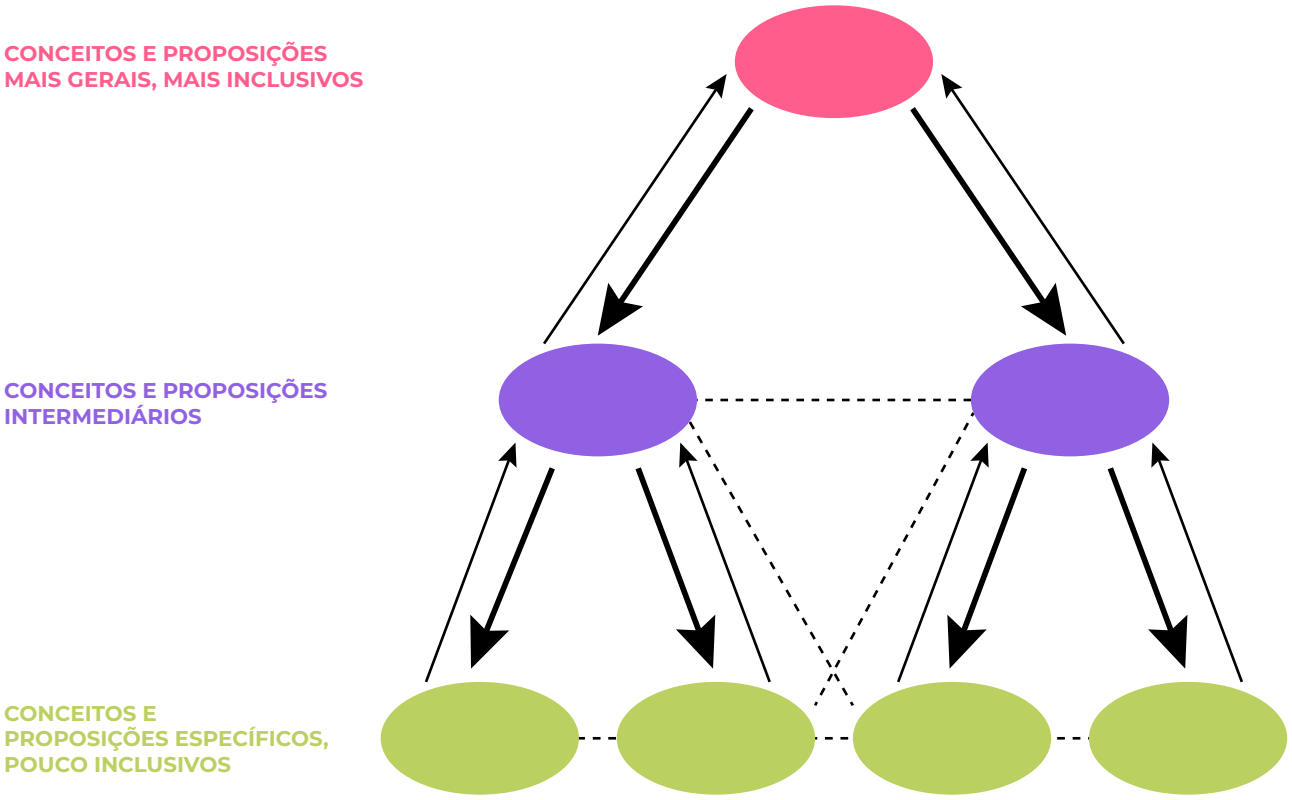
- **A diferenciação progressiva** é o processo cognitivo segundo o qual ao aprender, buscamos diferenciar os conhecimentos.

- **A reconciliação integrativa:** é o processo de busca por semelhanças entre os conhecimentos aprendidos significativamente, procurando integrá-los.

A diferenciação progressiva e a reconciliação integrativa ocorrem de forma simultânea e progressivamente. O resultado é uma estrutura cognitiva dinâmica e hierárquica, buscando sempre o equilíbrio e a organização.

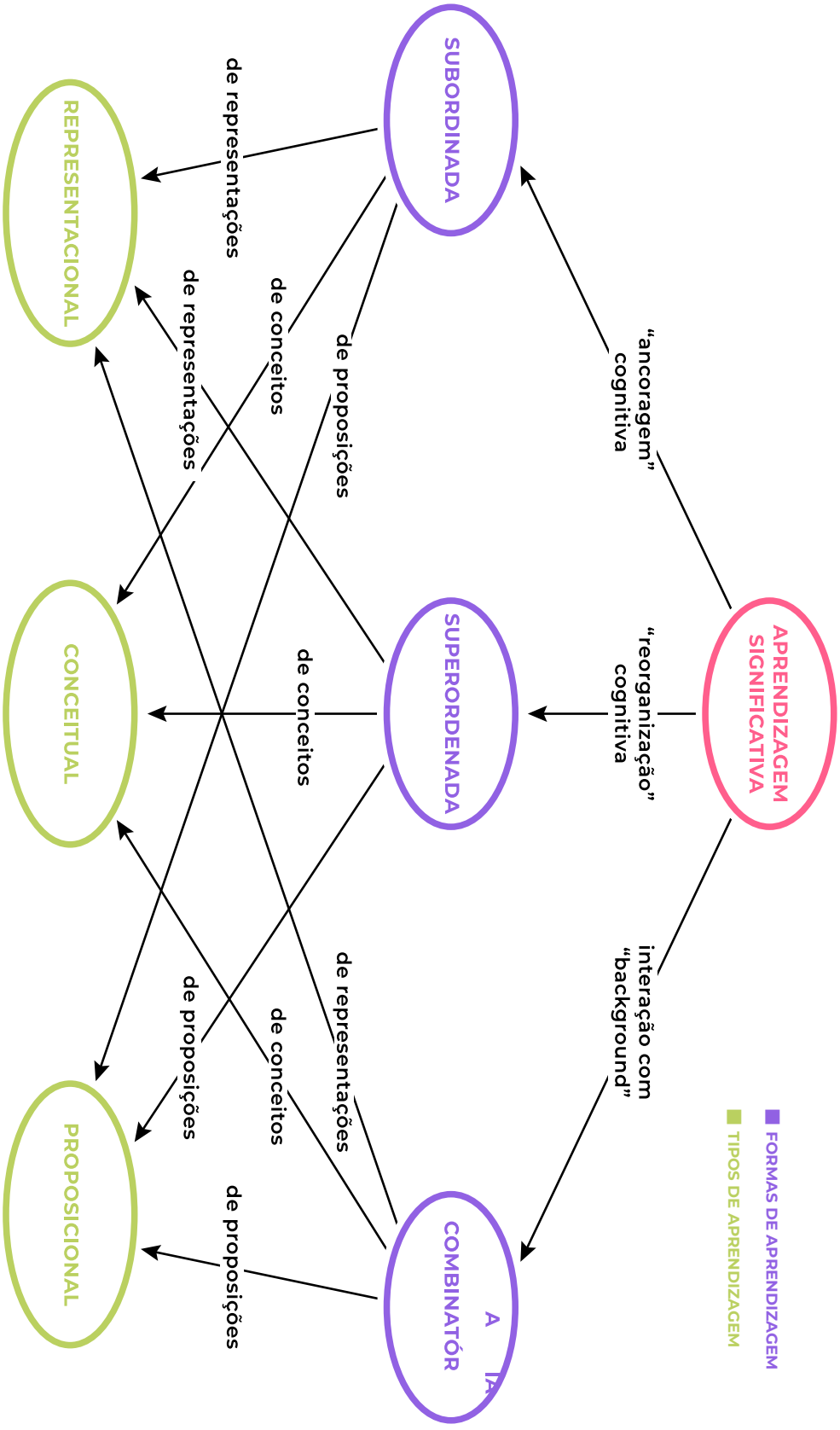
Representação gráfica do modelo ausubeliano

Apresentamos abaixo as hierarquias conceituais e proposicionais e o processo de dinâmicas da estrutura cognitiva. Este modelo de mapa abaixo pode ser aplicado durante o planejamento e organização das aulas, facilitando assim o entendimento amplo do conteúdo a ser ensinado.



- ***A linha mais grossa é a diferenciação progressiva de conceitos e proposições. É mais eficaz "descer do mais geral para o mais específico".***
- ***A linha mais fina é a reconciliação integrativa e atua num movimento de "subir".***
- ***A linha tracejada representa as relações cruzadas e horizontais.***
- ***É um processo dinâmico de descenso e subida nas hierarquias conceituais e proposicionais.***

MAPA CONCEITUAL COM FORMAS E TIPOS DE APRENDIZAGEM



Mapa conceitual com formas e tipos de aprendizagem significativa. Em princípio, cada forma de aprendizagem significativa (subordinada, superordenada e combinatória) pode gerar diferentes tipos de aprendizagem significativa (representacional, conceitual e proposicional).

- **APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA CONCEITUAL:** são fundamentais para a compreensão humana. Trata-se da essência dessa compreensão (subsunçores: conhecimento prévio).
- **APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA POSICIONAL:** construímos e damos significados às proposições.
- **APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA REPRESENTACIONAL:** tem um símbolo, um signo, um ícone que representa um único evento ou objeto.
- **APRENDIZAGEM SUBORDINADA:** processo cognitivo em que um novo conhecimento se "ancora" no subsunçor.
- **APRENDIZAGEM SUPERORDENADA:** quando um conhecimento passa a abranger outros conhecimentos na estrutura cognitiva. Relações de conhecimento são cruzadas e não só subordinadas.
- **APRENDIZAGEM COMBINATÓRIA:** o significado é captado e construído não pela interação do novo conhecimento com algum específico já existente na estrutura cognitiva de quem aprende, mas sim com uma ampla combinação, com um *background* de conhecimentos prévios.
- **SUBSUNÇOR:** algum conhecimento prévio capaz de dar significados a novos conhecimentos.

Métodos e ferramentas ativas de aprendizagem

A partir da teoria exposta acima e dos conteúdos compartilhados, ao colocar em práticas os novos conhecimentos adquiridos, é comum que se tenha dúvidas quanto a efetividade da aplicação da aprendizagem significativa.

Para auxiliar neste processo, trouxemos um checklist para que você consiga conferir se de fato você está aplicando as metodologias ativas de aprendizagem!

CHECKLIST DE APLICAÇÃO DE METODOLOGIAS ATIVAS

- ☐ **Intenção pedagógica**
- ☐ **Planejamento sistêmico**
- ☐ **Estudo sobre o seu público**
- ☐ **Estudo sobre as necessidades do seu público**
- ☐ **Personalização do percurso de aprendizagem**
- ☐ **Escuta ativa e empática**
- ☐ **Comunicação não-violenta**
- ☐ **Avaliação formativa e processual**

Existem algumas **metodologias ativas** baseadas em atividades, desafios, problemas e jogos onde os estudantes aprendem no seu próprio ritmo e necessidade. Elas possibilitam também que aprendam com seus colegas, em grupos e em projetos colaborativos, em atividades cada vez mais complexas, como tomadas de decisões e avaliação de resultados. Claro, tudo sempre com a supervisão dos professores.

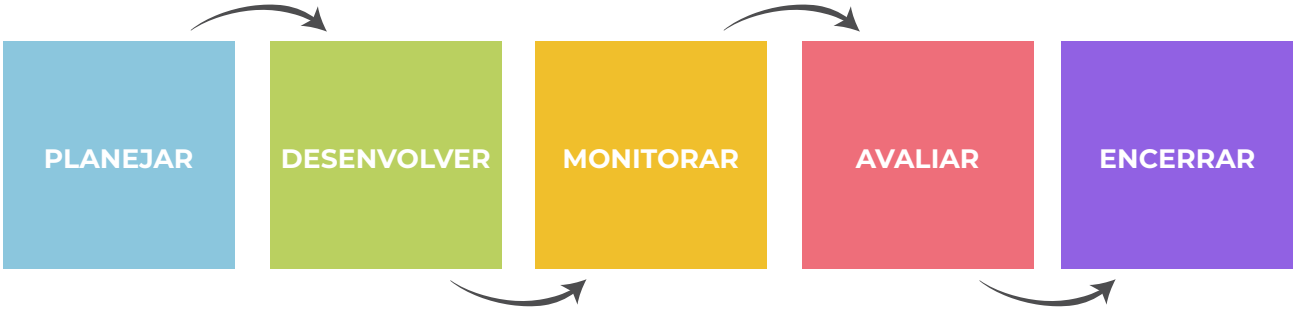
APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS – PBL

Envolve o trabalho em grupo e a discussão do problema de forma sistemática. O objetivo é colocar o estudante em contato com situações/problemas que se aproximem da sua realidade, para que, utilizando seus conhecimentos prévios, habilidades e atitudes, possa resolvê-los. As fases desta aprendizagem são as seguintes:

1. **Esclarecer;**
2. **Definir;**
3. ***Brainstorming*;**
4. **Detalhar;**
5. **Proposta;**
6. **Estudo individual;**
7. **Compartilhar.**

APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS

Os estudantes se envolvem em tarefas e desafios para desenvolver um projeto ou um produto. Seu ciclo de realização é composto de 5 etapas:



ESTUDO DE CASO

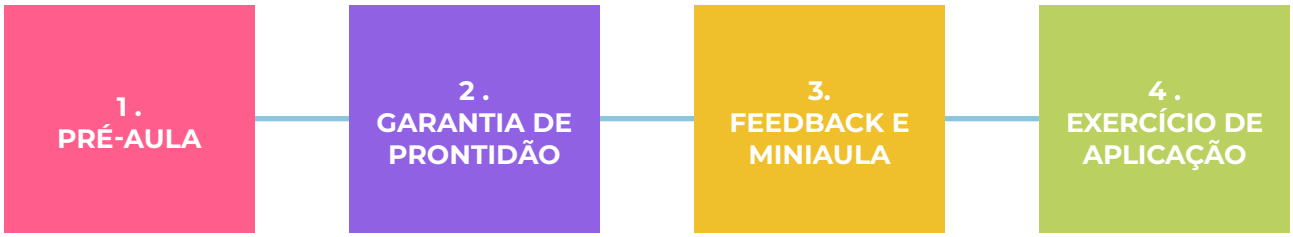
Abordagem de ensino baseada em situações de contexto real na qual o estudante necessariamente deverá utilizar os conhecimentos desenvolvidos em aula para análise e/ou soluções do caso.

Abaixo segue uma sugestão de sequência para realização de estudo de caso:

1. **Identificação:** Apontar os conhecimentos prévios, bem como as informações e os meios extras necessários para a análise e/ou soluções de caso.
2. **Investigação:** Pesquisar/estudar o caso e criar hipóteses para solucioná-lo.
3. **Apresentação:** Partilhar a análise aprofundada e/ou solução do caso com o grupo, turmas ou comunidade escolar.

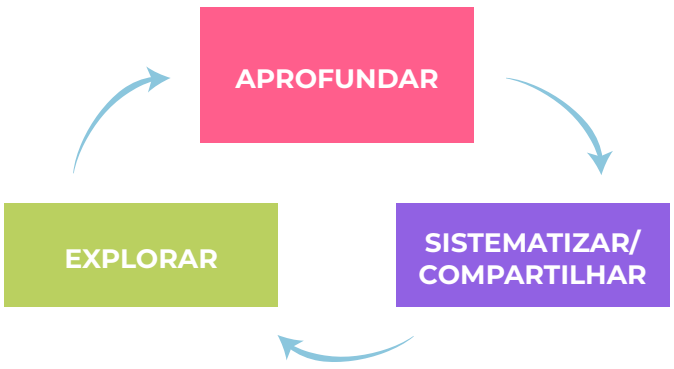
APRENDIZAGEM ENTRE PARES OU TIMES

Procura criar oportunidades de aprendizagem e estimular a troca e a construção de conhecimento por meio do benefício do trabalho em duplas ou em equipes. Esta estratégia coloca o estudante como protagonista e como desenvolvedor do próprio processo de aprendizagem, podendo assim também exercitar sua autonomia. São fases deste processo:



SALA DE AULA INVERTIDA

Propõe inverter as formas de se realizar ou apresentar atividades, bem como os responsáveis pelas etapas, com o objetivo de estimular o interesse, a descoberta, o compartilhamento, e descentralizar a explicação/produção do conteúdo. A explicação do conteúdo vem antes, buscada/criada pelo(a) estudante, muitas vezes de forma remota (em casa, por exemplo a partir de pesquisas autônomas), e durante as aulas são realizadas as atividades que permitem consolidar a aprendizagem. Existem três momentos importantes da sala de aula invertida:



Zona cinza

Como já mencionado, hoje, a metodologia predominante de ensino-aprendizagem é a baseada no behaviorismo, no ensino comportamental e na aprendizagem mecânica. A aprendizagem significativa e o ensino significativo vêm propor a transição de uma para a outra, de forma gradual e processual.

Até que se chegue do ponto A para o ponto B, existe um caminho a ser percorrido e este caminho é chamado de **zona cinza**. Ela é o percurso que o aluno pode percorrer da aprendizagem mecânica para a aprendizagem significativa, mediada pelo educador.

Este percurso até chegar no ponto B (Aprendizagem significativa), é um percurso desafiador!

Grande parte do que ocorre em sala de aula, no processo de ensino-aprendizagem, situa-se na zona cinza, um local de **aprendizagem pelo erro** e de captação de significados. Em relação aos **conhecimentos prévios** dos alunos, é normal que sejam variáveis e diferentes, sendo necessário negociar o significado prévio com os novos que estão sendo propostos. É importante salientar que esta troca é progressiva.

ENSINO COMPORTAMENTALISTA

- Treinado para a testagem/ para a resposta certa
- Aprendizagem mecânica

X

ENSINO SIGNIFICATIVO

- Aluno com intencionalidade de aprender
- Facilita e promove a aprendizagem significativa

Problematização

Se tem algo desafiador em nossas vidas é quebrar os antigos paradigmas e padrões já existentes. E no campo da Educação não é diferente.

Com os modelos tradicionais de ensino, as escolas querem cada vez mais testar, modelando padrões já consagrados internacionalmente.

É comum ouvirmos que o importante é memorizar respostas corretas para ter notas boas em provas. Nesse caso, o conhecimento é meramente "depositado" na mente do aluno, para que este o memorize de forma mecânica e o reproduza-o literalmente nas provas.

Para o ensino tradicional (behaviorista/comportamentalista/mecânico), o importante é o número de alunos que darão respostas corretas nos testes e provas e não a significação, a compreensão e o entendimento do processo como um todo.

Tudo isso gera um grande desafio a ser superado para aqueles que querem e acreditam em modelos de ensino ativos e significativos, como é o nosso caso.

A seguir, uma proposta para superar os problemas que se pode encontrar nesse caminho.

Proposta de solução

Quem lida com a Educação e o ensino naturalmente tem habilidade para lidar com as adversidades, as diversidades e o contexto de um ambiente coletivo sempre desafiador. Isso ocorre com frequência nos tempos atuais, onde as pessoas fazem questão de manifestar pontos de vistas, opiniões e crenças.

O educador tem o papel de mediar eventuais conflitos dentro da sua sala de aula, atuando de uma forma que potencialize e direcione esse movimento, sempre usando isso a seu favor nesse espaço de aprendizagem.

A aprendizagem significativa traz propostas de solução para lidar com esse quadro de forma organizada e metodológica.

Uma delas, já citada acima, é usar o mapa conceitual como estratégia de ensino. No mapa, não existe uma única resposta correta, ele é construído individualmente, ou em pequenos grupos, e pode ser apresentado aos colegas para então receber críticas e sugestões. Não faz sentido decorar mapa conceitual, o importante é o processo de construí-lo.

O MAPA CONCEITUAL DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA ENFATIZAR CONCEITOS E SUAS RELAÇÕES E HIERARQUIAS.

estão na essência do conhecimento e da compreensão humana

Percebe-se que, neste formato, o diálogo e as discussões temáticas estão abertas, tirando totalmente o foco da figura do professor, como ocorre no ensino tradicional. Isto deixa o holofote focado para o processo de aprendizagem, com o aluno no centro do seu próprio processo, protagonizando-o.

NOTA: revisite o mapa conceitual na página 13, agora com este olhar pedagógico mais apurado. Utilize esta ferramenta a seu favor no papel de educador e como facilitador do processo de ensino-aprendizagem

DICA EXTRA!

A teoria das **inteligências múltiplas** pode ser uma grande aliada e facilitadora do processo de ensino-aprendizagem, focado no protagonismo do aluno é uma excelente ferramenta de trabalho para o docente.

As inteligências múltiplas foram teorizadas por Howard Gardner, o qual defende que a maneira com que se aprende é diferenciada conforme as inteligências pessoais mais desenvolvidas que se pode contar. Ou seja, cada pessoa aprende de um jeito e possui mais ou menos afinidade com os tipos de inteligências existentes.

Os campos das inteligências são organizados da seguinte forma:

1. **Lógico-matemática**
2. **Linguística**
3. **Interpessoal**
4. **Intrapessoal**
5. **Naturalista-ecológica**
6. **Sonora ou musical**
7. **Cinestésico-corporal**
8. **Visual-espacial**

Utilizando o método abaixo, é possível analisar em qual campo das inteligências múltiplas seu aluno se enquadra de forma predominante.

MÉTODO VAC
(VISUAL, AUDITIVO E CINESTÉSICO)

VISUAIS:	AUDITIVOS:	CINESTÉSICOS:
Preferem ver, assistir vídeo, imagem, organograma, mapa conceitual etc. A partir de imagens, conseguem fazer as correlações entre ideias e conceitos.	Preferem mais ouvir, assistir a uma aula teórica, palestra ou podcast. Em geral organizam suas ideias a partir da linguagem falada.	Preferem manipular as coisas, usar o corpo e explorar o movimento. Por exemplo: para organizar as ideias, preferem desenhar ou escrever os principais tópicos, assim como trocas de ambientes ou rotação de áreas de trabalho.

É fundamental o professor mapear os perfis de cada grupo de estudantes e planejar as aulas que considerem os diferentes estilos de aprendizagem – visuais, auditivos e cinestésicos.

PROFESSOR, UTILIZE ESTA FERRAMENTA A SEU FAVOR!

AVALIAÇÃO

A avaliação também é uma importante etapa do planejamento pedagógico e permite mensurar a efetividade e o alcance do trabalho docente. É a partir da avaliação que o professor consegue recalcular a rota, rever pontos importantes do seu trabalho e buscar melhorar a sua prática. Este poderoso instrumento é capaz também de mostrar ao aluno os pontos que ele precisa evoluir e praticar mais.

Percebe-se que a avaliação, principalmente no ensino tradicional e comportamentalista, é por vezes utilizada como forma de punição, colocando-a como uma verdadeira vilã no processo de ensino-aprendizagem.

A proposta aqui é justamente irmos na contramão dessa prática, uma vez que a avaliação deve servir para potencializar e revisitar pontos importantes que podem ser aperfeiçoados, pois o erro nada mais é do que uma nova oportunidade de aprendizado.

A AVALIAÇÃO FORMATIVA

Seguindo essa premissa, elencamos a avaliação formativa como um poderoso instrumento que pode ser utilizado em sala de aula antes, durante e, inclusive, depois dos trabalhos concluídos. Existem outras formas de se avaliar um aluno, como a avaliação diagnóstica e a avaliação somativa, porém aqui iremos focar na metodologia de avaliação formativa e com foco na aprendizagem significativa.

A avaliação formativa mantém o seu foco no processo e com objetivos de contribuir para a formação da aprendizagem. Ela nos traz instrumentos que possibilitam uma avaliação de forma contínua, integradora e contextualizada, com objetivos claros e diversidade de estratégias e recursos; bem como o monitoramento das conquistas, desafios e resultados dos processos educativos desenvolvidos em sala de aula.

A avaliação formativa também nos permite verificar se o estudante está apresentando o domínio de determinados objetivos propostos, conhecimentos, habilidades, atitudes nas atividades desenvolvidas e a qualificação dos resultados. Ela deve estar presente ao longo de todo o processo e nos indica se é preciso corrigir a rota se necessário e requer, nessa empreitada, um acompanhamento contínuo.

A AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

O processo de avaliação e as metodologias ativas devem servir de bússola para organizar as ações didáticas, orientar os estudantes na construção do conhecimento e propor o máximo de uma experiência de aprendizagem significativa.

Devem também permitir que o estudante compreenda e se inteire do próprio percurso, fazendo parte de todo o processo. O **papel do aluno no seu processo de avaliação** é conhecer bem os acordos e os critérios de avaliação.

Avaliar de forma significativa é o ponto mais desafiador de lidar, pois é muito **difícil fugir da avaliação comportamentalista**, onde mede-se justamente o comportamento esperado e atua-se geralmente com uma somatória de pontos, que na verdade não traduzem a efetividade do ensino-aprendizagem.

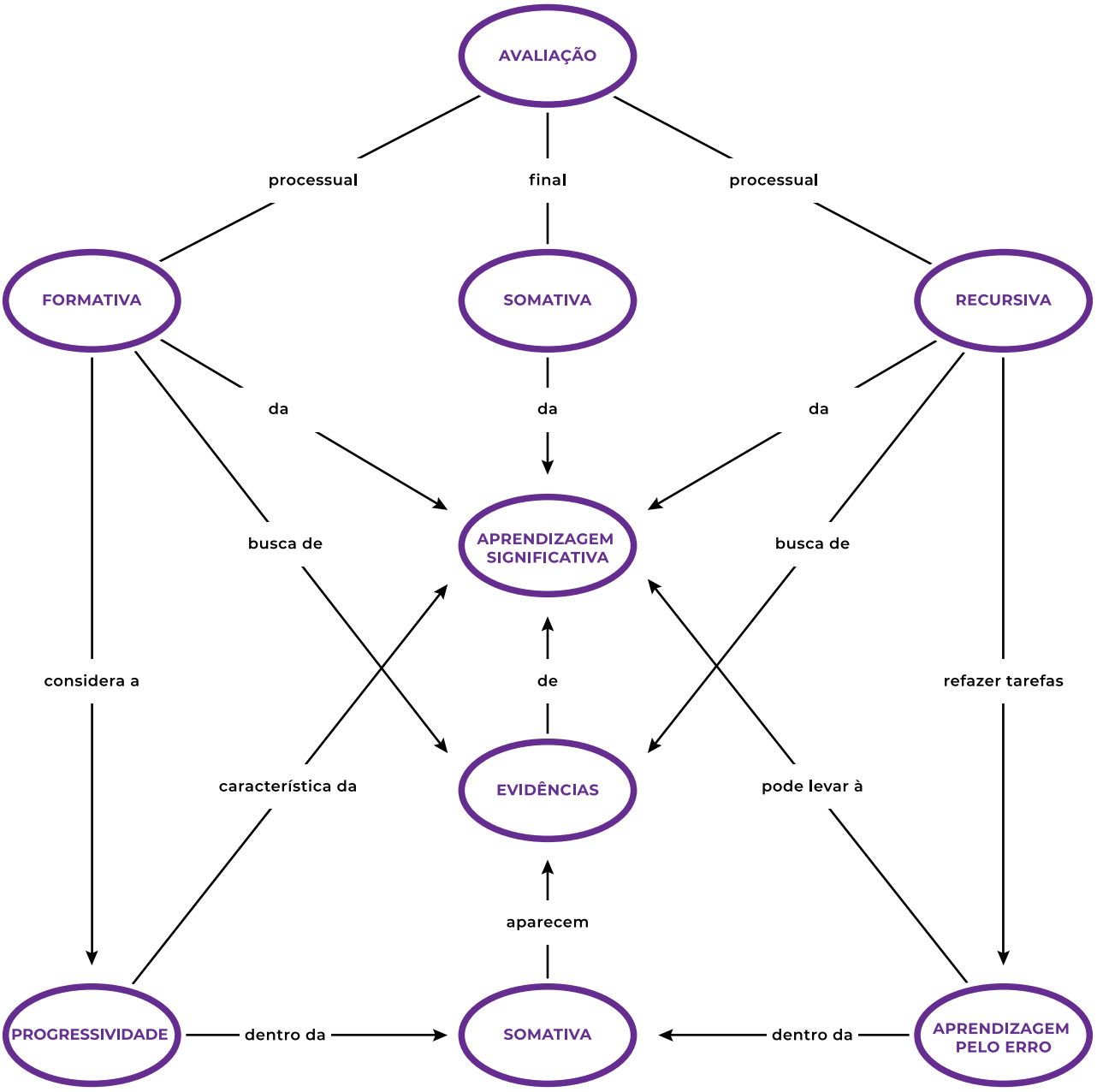
Para Ausebel, o educador deve formular questões e problemas de uma maneira nova e não familiar, que requeira máxima transformação do conhecimento adquirido. Os testes de compreensão devem ser escritos de maneira diferente e apresentados em um contexto diferente de como se encontra no material instrucional.

Deve propor ao aprendiz uma tarefa de aprendizagem sequencialmente dependente da outra, a qual não possa ser executada sem uma genuína compreensão do precedente.

A avaliação baseada apenas em respostas corretas, cobradas como instrumentos de medida, é comportamentalista. Avaliar não é o mesmo que medir.

> ***OBS: Todo este movimento pode ser prejudicial para a relação de professor-aluno e progressividade da aprendizagem significativa, este ponto precisa de atenção e observação.***

Apresentamos abaixo um **MAPA CONCEITUAL** para avaliação da aprendizagem significativa.



A avaliação deve ter termos de busca de evidências e não pode ser apenas somativa (notas finais), ela deve ser também formativa (durante o processo) e recursiva (aproveitando o erro), permitindo que o aluno refaça as tarefas de aprendizagem.

É NORMAL USAR O ERRO PARA APRENDER!

POR QUE NA ESCOLA O ERRO É PUNIDO?

NORTEADORES E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Apresentaremos aqui alguns norteadores para que o processo de avaliação significativa se torne fluído, prático e direcionado. Falaremos sobre os pilares do conhecimento e ao final deixaremos um modelo que pode ser aplicado como instrumento avaliador docente.

A Comissão Internacional sobre Educação, emitiu um Relatório adotado pela UNESCO, que destaca os quatro pilares do conhecimento:

- **APRENDER A CONHECER:** adquirir os instrumentos da compreensão – se o estudante tem ou não domínio do conhecimento em si.
- **APRENDER A FAZER:** Para poder agir sobre o meio ambiente e ter-se competências do campo procedimental.
- **APRENDER A CONVIVER:** A fim de participar e cooperar com os outros em todas as atividades humanas. Ter-se competências atitudinais (participação, assiduidade, atuação colaborativa, organização etc.).
- **APRENDER A SER:** Via essencial que integra as três precedentes e envolve também ter-se competências atitudinais.

Estas quatro perspectivas estão relacionadas a uma ação que garante o desenvolvimento de seres integrais, nas dimensões intelectual, física, emocional, social e cultural. A valorização somente do intelectual na educação escolar vem se mostrado pouco produtivo, e quase que “irreal”, pois somos uma conexão de várias formas de ser e interagir no mundo.

No relatório avaliativo-formativo abaixo, existem três colunas, que podem ser preenchidas da seguinte forma:

- **Critérios** – Aqui coloque quais são os critérios de avaliação que precisam ser adotados de forma ampla.
- **Detalhe** – Neste campo, use para detalhar mais os critérios citados na coluna anterior, focando nas habilidades e competências necessárias que precisam ser adquiridas, ponto a ponto.
- **Evolução** – Siga o esquema de evolução do trabalho utilizando a letras "S" para Satisfatório, "D" para Em desenvolvimento e "I" para Insatisfatório.

DICA: Os critérios estabelecidos podem se tornar elementos que irão compor um relatório descritivo, por exemplo. Recomenda-se usar os verbos conectores da escrita para a produção do relatório.

RELATÓRIO AVALIATIVO-FORMATIVO		
Nome do Aluno		**Curso**
CRITÉRIOS	**DETALHAMENTO**	**EVOLUÇÃO**

Evolução: S = Satisfatório | D = Em desenvolvimento | I = Insatisfatório

PLANEJAMENTO

O planejamento é uma etapa importante que contempla a organização do que será trabalhado em sala de aula. É um exercício docente que pode auxiliar no processo de domínio de turma, uma vez que as ações devem ser planejadas considerando-se possíveis variáveis.

A seguir, apresentaremos uma ferramenta importante que pode ser utilizada para planejar não somente aulas, mas também cursos extensos.

MAPA DE PLANEJAMENTO DE METODOLOGIAS ATIVAS

Este mapa de planejamento de metodologias ativas, é uma ferramenta útil de planejamento visual e super prática. Neste mapa, deve ser feito o planejamento de ações educativas significativas, contextualizadas e ativas.

O mapa de planejamento contribui para o trabalho docente e é uma ferramenta útil para o olhar direcionado às práticas educativas, numa perspectiva de inovação e de potencialização do processo de aprendizagem.

A seguir apresentaremos as orientações de como preencher o mapa de planejamento:

1. **CRIADO POR:** Preencher o nome do responsável pelo planejamento.

2. **CRIADO PARA QUEM:** Preencher o nome do curso.

3. **PERÍODO (DATA):** Preencher com a data da criação do mapa.

4. **OBJETOS DE CONHECIMENTO:** São conteúdos, os conhecimentos disciplinares ou curriculares da “matéria” que será lecionada.

5. **HABILIDADES QUE SERÃO DESENVOLVIDAS:** Expressam as aprendizagens essenciais que serão trabalhadas com os estudantes. Apresentamos algumas sugestões de estrutura frasal para listar as habilidades que serão desenvolvidas, lembrando que as frases devem ser adaptadas de acordo com o conteúdo do curso.

Verbo(s) que explicita(m) o(s) processo(s) cognitivo(s) envolvido(s) na habilidade	**Complemento do(s) verbo(s), que explicita o(s) objeto(s) de conhecimento mobilizado(s) na habilidade**	**Modificadores do(s) verbo(s) ou do complemento, que explicitam o conteúdo e/ou uma maior especificidade de aprendizagem esperada**
DIFERENCIAR	ESCRAVIDÃO, SERVIDÃO E TRABALHO LIVRE	NO MUNDO ANTIGO

6. **OBJETIVOS DA APRENDIZAGEM:** Metas que se pretende atingir. O que se espera que o estudante aprenda ao final das atividades/aulas. Cada objetivo deve iniciar com um verbo no infinitivo, podendo usar verbos e domínios cognitivos da taxonomia de Bloom. Consulte mais em BLOOM, B. S. Taxonomia de objetivos educacionais – domínio cognitivo. Rio Grande do Sul: Ed. Globo, 1973.

7. **CONHECIMENTO PRÉVIO NECESSÁRIO:** Conhecimentos, saberes e informações presentes na mente dos estudantes que devem ser acionados para a construção de um novo conhecimento.

8. **PERSONA (PERFIL DO ESTUDANTE):** Reúne as características dos alunos que assistirão à aula.

9. **PROPOSTA DE VALOR:** O que fará o aluno ver sentido naquela aula/atividade e se interessar/motivar e querer aprender.

10. **ATIVIDADES PRINCIPAIS (PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS):** Atividades de aprendizagem, inclusive as ações realizadas antes da aula. Como será o desenvolvimento das atividades em aula, as ações pós-aula. As atividades precisam:

    - Incentivar o estudante a se enxergar como autor da experiência de construção do conhecimento;
    - Incentivar o uso autônomo e crítico de ferramentas para acessar e analisar diferentes fontes de informações;
    - Valorizar o pensamento criativo e sensível para construir alternativas de soluções;
    - Desenvolver o pensamento crítico, com elaboração de argumentos para análise da realidade em que vive;
    - Fazer com que o estudante reflita sobre o seu papel na sociedade e a necessidade de transformá-la;
    - Prever atividades colaborativas e trabalhos em grupo/juntos.

Tudo isso garante que os estudantes ajam ativamente no processo de aprender e o professor seja o mediador.

11. **FERRAMENTAS E MÉTODOS ATIVOS:** Escolha a melhor opção que se adapta à sua proposta de atividade, perfil do estudante e objetivo de aprendizagem. Ex: Aprendizagem baseada em problemas, em projetos, por times ou duplas, estudo de caso, sala de aula invertida, *design thinking* etc. Escolhendo o método, detalhe as etapas a serem desenvolvidas.

12. **AVALIAÇÃO PROCESSUAL:** Sugere-se a avaliação processual/formativa. Como o aluno foi avaliado durante o processo? Detalhe os métodos escolhidos. Terá somatória de pontos?

    (A avaliação processual é um método contínuo, com critérios pré-definidos, cuja análise é baseada nos aspectos positivos do processo educativo. A avaliação é uma etapa do processo formativo que considera a jornada do estudante, acompanhando e valorizando sua construção de conhecimento).

13. **REVISÃO DE PLANEJAMENTO:** O que fluiu? O que foi desafiador? O que não funcionou bem? Quais foram as causas? Quais são as oportunidades de melhoria? Quais são os ajustes necessários?

Avalie estes pontos durante toda a sua prática e atuação pedagógica.

MAPA DE PLANEJAMENTO | METODOLOGIAS ATIVAS

1 CRIADO PARA QUEM:

2 CRIADO POR QUEM:

3 PERÍODO (DATA):

4 OBJETOS DO CONHECIMENTO

5 HABILIDADES QUE SERÃO DESENVOLVIDAS

6 OBJETIVOS DA APRENDIZAGEM

7 CONHECIMENTO PRÉVIO NECESSÁRIO

8 PERSONA (PERFIL DO ESTUDANTE)

9 PROPOSTA DE VALOR

10 ATIVIDADES PRINCIPAIS (PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS)

11 FERRAMENTAS E MÉTODOS ATIVOS

12 AVALIAÇÃO PROCESSUAL

13 REVISÃO DE PLANEJAMENTO

CONCLUSÃO

Nesta cartilha falamos sobre pontos importantes da prática docente direcionada para as metodologias ativas e a aprendizagem significativa. O trabalho do educador requer um olhar sensível, direcionado e apurado para se aperceber das mínimas variáveis que se possam existir dentro de uma sala de aula.

Abordamos algumas teorias da Educação e os métodos que embasam o ensino nas escolas pelo mundo. É importante ter uma ideia geral e ampla dessas correntes pedagógicas (conforme apresentamos no quadro no primeiro capítulo), para então localizarmos onde as metodologias ativas estão inseridas.

Além disso, apresentamos de forma direcionada a teoria geral da aprendizagem significativa de Ausubel, suas possibilidades e as variações conceituais, bem como as ferramentas práticas e necessárias para a aplicação da teoria, que podem ser utilizadas no trabalho docente.

A avaliação e o planejamento são pontos importantes da mensuração e da organização do trabalho pedagógico, e nesta cartilha trouxemos modelos que podem ser replicados com facilidade durante estas fases do trabalho de cada professor.

Por fim, queremos salientar que o trabalho docente é um dos mais desafiadores, pois lida com diferenças, adversidades, histórias de vida e bagagens de diferentes pessoas ao mesmo tempo e num determinado espaço. Mas, é um trabalho extremamente recompensador, pois no futuro consegue-se colher os frutos (ainda que talvez nem saibamos quando isso ocorre) e, para além de colher, consegue-se também contribuir com a sociedade, valorizando a cidadania e cumprindo um dos papéis mais dignos e importantes do mundo do trabalho.

A Bela Vista Cultural agradece a oportunidade de falar com professores incríveis e deixa registrada a manifestação de respeito e admiração por todos vocês.

Muito obrigado!

BIBLIOGRAFIA

BLOOM, B. S. Taxonomia de objetivos educacionais – domínio cognitivo. Rio Grande do Sul: Ed. Globo, 1973.

DEWEY, J. Democracia e Educação: Introdução à filosofia da educação. 3ª ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1959.

FREINET, C. Pedagogia do Bom Senso. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

FREIRE, P. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996 (Coleção Leitura).

GARDNER, H. Inteligências Múltiplas. Artmed: Porto Alegre, 1995.

MITCHEL, R. Jardim de infância para a vida toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos. Porto Alegre: Penso, 2020.

MONTESSORI, M. O segredo da infância. Campinas: Kirion, 2019.

MOREIRA, M A. Ensino e aprendizagem significativa. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2017.

PIAGET, J. A equilibração das estruturas cognitivas. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1976.

PIAGET, J. A linguagem e o pensamento da criança. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

SEFTON, A P. Metodologias ativas: desenvolvendo aulas ativas para uma aprendizagem significativa / Ana Paula Sefton, Marcos Evandro Galini. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 2023.

SKINNER, B. F. Tecnologia do ensino. São Paulo: Herder, 1972.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2ª ed., 1988.

VYGOTSKY, L. S. Pensamento e linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 2005

bela vista
CULTURAL

contato@belavistacultural.com.br
11 3164.6352 | 11 9.4748.7754
@belavistacultural @belavistacultural