



Pós- graduação/ Especialização em Mídias e Educação (EAD)

VIVIANE BALBÉ BARCELOS

**ESCOLA CRIATIVA: CULTURA E CRIATIVIDADE PARA A EDUCAÇÃO NO
CAMPO – RELATO DE EXPERIÊNCIA**

**São Borja/RS
2023**

VIVIANE BALBÉ BARCELOS

**ESCOLA CRIATIVA: CULTURA E CRIATIVIDADE PARA A EDUCAÇÃO NO
CAMPO – RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Mídia e Educação da Universidade Federal do pampa/ UA, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Mídia e Educação.

Orientador: Prof. Dr. Vinícius Ferreira Laner

**São Borja/RS
2023**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais) .

BB242ee Barcelos, Viviane Balbé

Escola criativa: cultura e criatividade para a educação no campo- relato de experiência. / Viviane Balbé Barcelos.
22 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Especialização)--
Universidade Federal do Pampa, ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIA E
EDUCAÇÃO, 2023.

"Orientação: Vinícius Ferreira Laner".

1. Educação. 2. Aprendizagem. 3. Escola Criativa. I.
Título.

VIVIANE BALBE BARCELOS

**ESCOLA CRIATIVA: CULTURA E CRIATIVIDADE PARA A EDUCAÇÃO NO CAMPO –
RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Especialização em Mídia e Educação da Universidade Federal do Pampa/UAB, como requisito parcial para obtenção do Título de Especialista em Mídia e Educação.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 21 de março de 2023.

Banca examinadora:

Prof. Dr. Vinicius Ferreira Laner
Orientador
(Unipampa/UAB)

Prof.^a Dra. Adriana Ruschel Duval
(Unipampa/UAB)

Prof. Dr. Miro Luiz dos Santos Bacin

(Unipampa/UAB)



Assinado eletronicamente por **ADRIANA RUSCHEL DUVAL, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 21/03/2023, às 11:40, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **MIRO LUIZ DOS SANTOS BACIN, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 21/03/2023, às 11:40, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **VINICIUS FERREIRA LANER, Usuário Externo**, em 29/03/2023, às 09:35, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1082594** e o código CRC **FAF2BE53**.

RESUMO

Visando à prática da Educação, que impulsiona a aprendizagem escolar, por meio do brincar aliada a tecnologia de forma criativa, prazerosa, relevante, colaborativa, inclusiva, este relato de experiência tem como finalidade incentivar a adoção sustentável de práticas mais criativas, relevantes para os alunos dar continuidade às ações já existentes foi realizado na Escola Estadual de Ensino Fundamental Érico Veríssimo, localizada no município de Santo Antônio das Missões, na Vila Manoã.

Além das disciplinas obrigatórias nas escolas, às atividades extracurriculares também fazem parte da formação dos alunos, seja qual for o período escolar em que eles se encontram. Por elas, os professores podem relacionar os conteúdos aprendidos em sala de aula e aplicá-los de forma diferenciada do ensino tradicional, além de promover a integração entre todos os envolvidos. Assim, é preciso saber organizar essas iniciativas de forma a garantir que o seu desenvolvimento saia conforme o planejamento e atinja os seus objetivos de aprendizagem.

Busca-se a construção de um ambiente lúdico adequado ao estudo e aprofundamento em conteúdos artístico-culturais e socioambientais (estação criativa com ambiente de pesquisa, adaptação para as atividades de fruição e área de convivência ambientada), acesso a uma programação artístico-cultural e sustentável (etapa de difusão), a capacitação de educadores para integração das novas tecnologias em seu método de ensino, formação em arte-educação, implementação de ações educativas para o consumo consciente, implicando novas perspectivas na formação desses jovens e em sua atuação ética e sustentável.

Palavra chave: escola criativa, aprendizagem, educação.

Modalidade de Participante: Pós- Graduação

ABSTRACT

Aiming at the practice of Education, which boosts school learning, through playing combined with technology in a creative, pleasant, relevant, collaborative, inclusive way, this experience report aims to encourage the sustainable adoption of more creative practices, relevant to the students to continue the existing actions was carried out at the State Elementary School Érico Veríssimo, located in the municipality of Santo Antônio das Missões, in Vila Manoã.

In addition to the compulsory subjects in schools, extracurricular activities are also part of the students' education, whatever the school period in which they are. Through them, teachers can relate the contents learned in the classroom and apply them differently from traditional teaching, in addition to promoting integration among all those involved. Thus, it is necessary to know how to organize these initiatives in order to guarantee that their development goes according to plan and reaches their learning objectives.

The aim is to build a ludic environment suitable for the study and deepening of artistic-cultural and socio-environmental content (creative station with research environment, adaptation for fruition activities and a living area set), access to an artistic-cultural program and sustainability (dissemination stage), training educators to integrate new technologies into their teaching method, training in art education, implementation of educational actions for conscious consumption, implying new perspectives in the training of these young people and in their ethical and ethical performance sustainable.

Keywords: creative school, learning, education.

1. INTRODUÇÃO

Diante da nossa realidade, escola do campo, com classe multisseriada busca-se melhorar a qualidade do desempenho escolar. Entre as principais estratégias estão: implantar na escola recursos pedagógicos que estimulem a construção do conhecimento do aluno de forma prazeroso, lúdica e criativa com estratégias que visam o desenvolvimento integral do ser humano.

A aprendizagem criativa possibilita a busca para aprimorar técnicas já existentes e, se possível, desenvolver e descobrir novas. Ou seja, muitas técnicas conhecidas e comuns para muitos professores, quando usadas da forma correta, podem ser potencializadas para agregar no desenvolvimento do educando. A aprendizagem criativa baseia-se principalmente no construcionismo de Seymour Papert.

Segundo Papert (1994) juntamente com os conhecimentos de Piaget o construcionismo apresenta-se além do construtivismo deve proporcionar o máximo de conhecimento com o mínimo de ensino. O contato do sujeito com o meio mais sua maturidade biológica produz o seu conhecimento de forma inovadora e autônoma com o auxílio da tecnologia e o uso do computador.

Segundo Montessori a imaginação não se torna grande, até que os seres humanos se tiverem a coragem e a força, a usem para criar. Acredita-se principalmente no estímulo as potencialidades dos alunos principalmente, alunos proveniente de comunidades do campo onde se deve valorizar as vivências e os saberes que trazem consigo, digamos que têm um laboratório vivo muito rico de experiências para compartilharem e conseqüentemente construir seus saberes alicerçados em suas vivências agregando novos saberes como a inclusão digital.

Acima de tudo, a aprendizagem criativa deve e precisa constante aprimoramento, que se fortalece diariamente, como também das experiências e reflexões pessoais de educadores. Sob essa ótica, a RBAC Rede Brasileira de Aprendizagem apresenta-se como um movimento social, ou um laboratório nosso, sem tetos ou paredes, que visa a promoção, a demonstração prática e o desenvolvimento da aprendizagem criativa no ecossistema educacional brasileiro.

A aprendizagem criativa centra-se nos chamados "4 Ps": **projetos, paixão, pares e pensar brincando**. Acredita-se que aprendemos melhor quando temos oportunidade de construir algo que seja significativo para nós, seja um carrinho, um

poema, ou um programa de computador. O processo se enriquece ainda mais quando somos incentivados a trocar ideias com outras pessoas e a explorar os materiais e conceitos de forma livre e descontraída.

Acabamos identificando um quinto "P", o do propósito iniciativas se tornam ainda mais relevantes e enriquecedoras quando vão além do crescimento individual e situam o aprendizado no contexto social, cultural e ambiental em que vivemos.

Os próprios passos da espiral não precisam seguir essa sequência pré-definida; podemos pular para um ou para outro conforme vamos avançando. À medida que percorremos a espiral da aprendizagem criativa, nos aprofundamos em temáticas e habilidades relevantes, e exercitamos nossa capacidade de conceber, desenhar e programar ideias significativas para nós e nossas comunidades.

OBJETIVOS

GERAL

Promover uma educação integrada, a cidadania e o desenvolvimento a partir dos pilares da Cultura, Sustentabilidade e Inovação. É com essa proposta que se configura, buscando potencializar a escola como lugar de criação e difusão de conhecimentos e pensando a cultura e a criatividade como bases centrais para o desenvolvimento da educação de qualidade.

ESPECÍFICOS

- Descobrir talentos;
- Despertar a criatividade;
- Incentivar a leitura e a produção escrita;
- Estimular o raciocínio, bem como a capacidade de armazenar, memorizar e processar novas informações;
- Influenciar no senso de responsabilidade e autonomia;
- Melhorar a coordenação e o equilíbrio;
- Melhorar o desempenho em sala de aula;
- Melhorar os aspectos referentes ao convívio social e às habilidades relacionais e afetivas, como solidariedade, empatia, colaboração, espírito de equipe e resolução de conflitos;

- Promover a autoestima e autoconfiança.

2. METODOLOGIA

Trata-se de um relato de experiência desenvolvido na Escola Estadual de Ensino Fundamental Érico Veríssimo, localizada no interior do município de Santo Antônio das Missões, escola do campo que atende uma clientela oriunda do Assentamento São Braz e entorno. O Referido plano foi aplicado no turno da tarde, concomitante com as disciplinas de forma interdisciplinar no horário da aula, com planejamento anterior junto com o professor regente, com um dia específico para culminância de acordo com o calendário escolar. Usando a inovação tecnológica a favor de novas metodologias de ensino e fortalecendo o ambiente escolar como espaço central na articulação com a comunidade a metodologia do programa Escolas Criativas reflete um pensamento amplo, partindo do pressuposto de que Cultura, Educação e Meio Ambiente são a base para a formação de princípios éticos, de cidadania, de inclusão e de sustentabilidade. Tendo em vista o ensino integrado, os educadores são fortalecidos como autores/criadores de metodologias e sujeitos mobilizadores de temáticas como “Educação Socioambiental e Sustentabilidade” e “Cultura, Criatividade e Cidadania”.

Essas temáticas promovem práticas educacionais como mão na massa, criativas e relevantes para crianças e jovens.

Por meio de oficinas, encontros, recursos pedagógicos e discussões online, a RBAC Rede de Aprendizagem significativa provê um ambiente propício para a criação e a vivência da aprendizagem criativa de forma relevante e sustentável, também a referida proposta aproveita para trabalhar os eixos transversais: Meio Ambiente- Educação ambiental e Educação para o Consumo, Ciência e Tecnologia, Saúde, Multiculturalismo- Diversidade Cultural, Educação para valorização do Multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais brasileira, Cidadania e Civismo- vida familiar e social, Educação para o Transito, Educação em direitos Humanos, Educação Alimentar e Nutricional.

Competências específicas da área de conhecimento a serem desenvolvidas

Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.

Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.

Refletir, criticamente, sobre as relações entre a realização das práticas corporais e os processos de saúde/doença, inclusive no contexto das atividades laborais.

Identificar a multiplicidade de padrões de desempenho, saúde, beleza e estética corporal, analisando, criticamente, os modelos disseminados na mídia e discutir posturas consumistas e preconceituosas.

Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreender seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus participantes.

Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.

Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.

Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.

Reconhecer o acesso às práticas corporais como direito do cidadão, propondo e produzindo alternativas para sua realização no contexto comunitário.

Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.

Reconhecer que a Matemática é uma ciência humana, fruto das necessidades e preocupações de diferentes culturas, em diferentes momentos históricos e é uma ciência viva, que contribui para solucionar problemas científicos e tecnológicos e para alicerçar descobertas e construções, inclusive no mundo do trabalho.

Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.

Compreender as relações entre conceitos e procedimentos dos diferentes campos da Matemática (Aritmética, Álgebra, Geometria, Estatística e Probabilidade) e de outras áreas do conhecimento, sentindo segurança quanto à própria capacidade de

construir e aplicar conhecimentos matemáticos, desenvolvendo a autoestima e a perseverança na busca de soluções.

Fazer observações sistemáticas de aspectos quantitativos e qualitativos presentes nas práticas sociais e culturais, de modo a investigar, organizar, representar e comunicar informações relevantes, para interpretá-las e avaliá-las crítica e eticamente, produzindo argumentos convincentes.

Utilizar processos e ferramentas matemáticas, inclusive tecnologias digitais disponíveis, para modelar e resolver problemas cotidianos, sociais e de outras áreas de conhecimento, validando estratégias e resultados.

Enfrentar situações-problema em múltiplos contextos, incluindo-se situações imaginadas, não diretamente relacionadas com o aspecto prático-utilitário, expressar suas respostas e sintetizar conclusões, utilizando diferentes registros e linguagens (gráficos, tabelas, esquemas), além de texto escrito na língua materna e outras linguagens para descrever algoritmos, como fluxogramas e dados.

Desenvolver e/ou discutir projetos que abordem, sobretudo, questões de urgência social, com base em princípios éticos, democráticos, sustentáveis e solidários, valorizando a diversidade de opiniões de indivíduos e de grupos sociais, sem preconceito de qualquer natureza.

Interagir com seus pares de forma cooperativa, trabalhando coletivamente no planejamento e desenvolvimento de pesquisas para responder a questionamentos e na busca de soluções para problemas, de modo a identificar aspectos consensuais ou não na discussão de uma determinada questão, respeitando o modo de pensar dos colegas e aprendendo com eles.

Respeitar e expressar sentimentos e emoções, atuando com progressiva autonomia emocional;

Atuar em grupo e demonstrar interesse em construir novas relações, respeitando a diversidade e solidarizando-se com os outros;

Tabela 1. Componentes Curriculares.

Ensino fundamental - Anos Iniciais		
	Componentes integrados	X
	Educação física	X
Ensino fundamental - Anos finais		
Linguagens	Arte	X
	Educação física	X
	Língua estrangeira - Língua inglesa	
	Língua estrangeira - Língua espanhola	X
	Língua portuguesa	X
Matemática	Matemática	X
Ciências da natureza	Ciências	X
Ciências Humanas	História	X
	Geografia	X
Ensino religioso	Ensino religioso	X
Projeto de vida		

Competências específicas do componente curricular a serem desenvolvidas

Conhecer e respeitar as formas de convívio social.

- Compreender a língua como fenômeno cultural, histórico, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo-a como meio de construção de identidades de seus usuários e da comunidade a que pertencem.
- Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar

suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos (inclusive escolares) e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social.

- Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.
- Compreender o fenômeno da variação linguística, demonstrando atitude respeitosa diante de variedades linguísticas e rejeitando preconceitos linguísticos.
- Empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de linguagem adequados à situação comunicativa, ao(s) interlocutor(es) e ao gênero do discurso/gênero textual.
- Analisar informações, argumentos e opiniões manifestados em interações sociais e nos meios de comunicação, posicionando-se ética e criticamente em relação a conteúdos discriminatórios que ferem direitos humanos e ambientais.
- Reconhecer o texto como lugar de manifestação e negociação de sentidos, valores e ideologias.
- Selecionar textos e livros para leitura integral, de acordo com objetivos, interesses e projetos pessoais (estudo, formação pessoal, entretenimento, pesquisa, trabalho etc.).
- Envolver-se em práticas de leitura literária que possibilitem o desenvolvimento do senso estético para fruição, valorizando a literatura e outras manifestações artístico-culturais como formas de acesso às dimensões lúdicas, de imaginário e encantamento, reconhecendo o potencial transformador e humanizado da experiência com a literatura.
- Mobilizar práticas da cultura digital, diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais para expandir as formas de produzir sentidos (nos processos de compreensão e produção), aprender e refletir sobre o mundo e realizar diferentes projetos autorais.

Tabela 2 Público Alvo

Número total de alunos envolvidos			18	
Anos envolvidos	1º ano	1	6º ano	5
	2º ano	-	7º ano	1
	3º ano	3	8º ano	3
	4º ano	1	9º ano	4
	5º ano	-	1º ano EM	-
			2º ano EM	-
			3º ano EM	-
Faixa etária	7 a 10 anos	4	11 a 14 anos	12
	15 a 17 anos	2	18 a 24 anos	-

Tabela 3. Cronograma de execução

Atividade	Abr.	Mai	Jun	Jul	Ago	Nov	Dez
-Escola Criativa (embaixadora) Programa Ação Criativa (protagonismo Juvenil); -Bora criar; -Invenção e Criatividade; - Scratch ; -Mão na massa;	X	X	X	X	X	X	X
- Laborarte (Laboratório da leitura e arte); - Elefante letrado;	X	X	X	X	X	X	X
- Programa Saúde na Escola articuladora das ações	X	X	X	X	X	X	X
- Promoção da Cultura de Paz, Cidadania e Direitos Humanos Consciência negra; Faça Bonito e datas Comemorativas.	X	X	X	X	X	X	X
- Alimentação Saudável (Crescer Saudável)	X	X	X	X	X	X	X
- Promoção Práticas Corporais, da Atividade Física e do lazer (Crescer Saudável)	X	X	X	X	X	X	X
Antropometria (Crescer Saudável) (menores de 10 anos)	X						X
Primeiros Socorros		X					

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com esse trabalho constatou-se que as intervenções, metas e estratégias realizadas a partir da escola conhecer e participar a RBAC Rede Brasileira de Aprendizagens Criativas no período de abril a agosto de 2022, foi uma experiência gratificante, desafiadora principalmente para a comunidade escolar, o que constatou-se que estamos sempre em constante aprendizagem, nem sempre é fácil encontra-se as dificuldades na prática pedagógica, ao aliar a teoria e prática, o interdisciplinar demanda tempo, planejamento. Assim, é preciso saber organizar essas iniciativas de forma a garantir que o seu desenvolvimento saia conforme o planejamento e atinja os seus objetivos de aprendizagem.

Como culminância realizou-se o 1º Scratch Day, foi apresentado o desenvolvimento na escola, as atividades desenvolvidas de programação e demonstrações dos alunos dentro da plataforma virtual, suas criações, histórias e animações.

Fundamentalmente importante avaliação constante das atividades desenvolvidas, para atingir os objetivos propostos, sempre avaliando os pontos positivos e negativos.

E também a capacitação de educadores para integração das novas tecnologias em seu método de ensino, formação em arte-educação, implementação de ações educativas para o consumo consciente, implicando novas perspectivas na formação desses jovens e em sua atuação ética e sustentável.

REFERÊNCIAS

APRENDIZAGEM CRIATIVA E SCRATCH: possibilidades metodológicas de inovação no ensino superior Carolina Campos Rodeghiero¹ Rosária Ilgenfritz Sperotto² Christiano Martino Otero Ávila.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (**BNCC**). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

PEPERT, Seymour. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

[Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa](#)

RIO GRANDE DO SUL. **Referencial Curricular Gaúcho**: Linguagem Secretaria de Estado da Educação: Porto Alegre, 2018.

RIO GRANDE DO SUL. **Referencial Curricular Gaúcho**: Ciências da Natureza Secretaria de Estado da Educação: Porto Alegre, 2018.

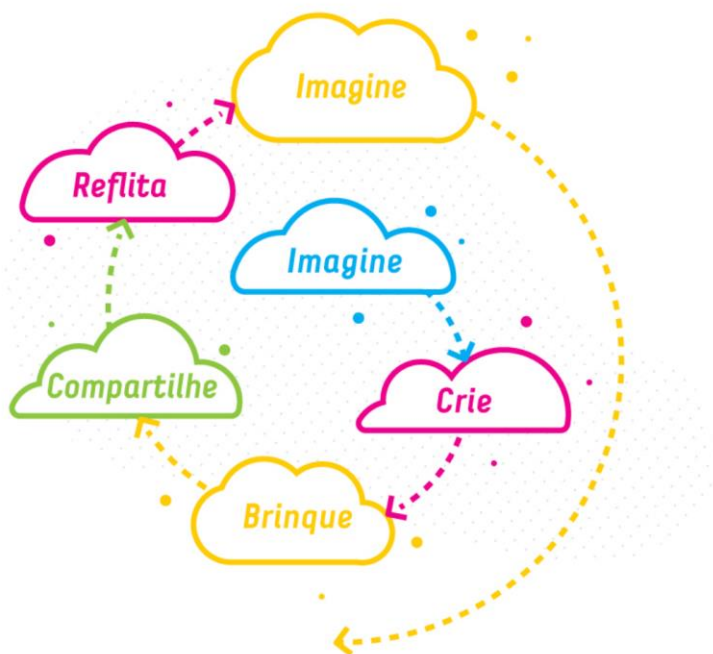
RIO GRANDE DO SUL. **Referencial Curricular Gaúcho**: Ciências Humanas. Secretaria de Estado da Educação: Porto Alegre, 2018.

RIO GRANDE DO SUL. **Referencial Curricular Gaúcho**: Matemática. Secretaria de Estado da Educação: Porto Alegre, 2018.

JOSÉ ARMANDO VALENTE A Espiral da Espiral de Aprendizagem: o processo de compreensão do papel das tecnologias de informação e comunicação na educação.

ANEXOS

A- Espiral da Aprendizagem criativa



B- Os 4 Ps da Aprendizagem criativa



C- Scratch: Linguagem de programação criada em 2007 pelo Media Lab do MIT

