



## CONECTA: Aprendizagem criativa em uma escola pública de Educação Profissional

Iva Ribeiro Cota (CETEP/UESB)<sup>1</sup>

Tatiana Vieira dos Santos Paiva (CETEP/UESB)<sup>2</sup>

### Resumo

Este trabalho apresenta a configuração e as possibilidades do Centro de Oportunidades, Novidades, Experiências, Criações e Tecnologias para a Aprendizagem Criativa - CONECTA, realizado em uma escola pública de educação profissional no interior do Estado da Bahia, por meio do delineamento das práticas desenvolvidas nesse espaço, da ideia que o constitui, das conexões estabelecidas para o seu funcionamento e da metodologia embasada em ações e reconhecimento, por meio de um processo avaliativo que vislumbra novas dinâmicas para as práticas educacionais locais.

*Palavras-chave: Aprendizagem criativa; Escola pública; Educação profissional.*

### Abstract

This paper presents the configuration and possibilities of the CONECTA Center for Opportunities, Novelties, Experiences, Creations and Technologies for Creative Learning, in a public school of professional education in the interior of the State of Bahia, by outlining the practices developed in this space, the idea that constitutes it, the connections established for its operation and the methodology based on actions and recognition, through an evaluative process that envisions new dynamics for local educational practices.

*Keywords: Creative learning; Public school; Professional education.*

---

<sup>1</sup> Contato: ivarcota@gmail.com

<sup>2</sup> Contato: vieirataty@yahoo.com.br

## 1. Introdução

Para adentrar na questão da Aprendizagem Criativa, é necessário elucidar que a educação, em especial a educação pública no Brasil, tem enfrentado alguns desafios que se agravaram nos últimos anos com o advento das novas tecnologias e seu impacto transformador nas mais diversas esferas: no mundo profissional, nas relações sociais, na forma como as pessoas interagem entre si e com o que as cerca. Apesar de vivermos em tempo de grandes mudanças, com grandes inovações e de surgirem amplas pesquisas que discutem o tema, a escola, em certa forma, mantém-se apegada às práticas tradicionais de ensino e quando incorpora timidamente os recursos tecnológicos, por vezes, reforça as metodologias mais arcaicas, destoantes da realidade dos alunos. (Penteado et al, 2000)

Esse panorama aponta para o anúncio de novas e importantes reconfigurações. Conforme Gavassa et al (2016), entre as mudanças proporcionadas pelas inovações tecnológicas, destaca-se a cultura *maker* que teve sua origem entre os anos 1990 e as primeiras décadas dos anos 2000 e incentiva a realização de atividades, projetos mão-na-massa, com a formação de grupos de pessoas com interesses similares focadas na difusão e aprofundamento do conhecimento, principalmente através das mídias digitais, em ambientes informais. Como consequência desse fazer coletivo, foram desenvolvidos protótipos, ferramentas e dispositivos de fabricação, com disponibilização de códigos e manuais abertos, o que permitia a recriação/co-criação.

O movimento ganha adeptos e incentiva o surgimento de metodologias favoráveis aos ambientes formais de aprendizagem, de acordo com as características próprias da cultura local: promoção da cooperatividade, interdisciplinaridade, autonomia, auto-regulação da aprendizagem, criatividade, autoestima e compartilhamento do conhecimento, descritos por Borges et al (2015, p. 24). Nesse sentido, favorecem o resgate a motivação para o aprendizado, tornando-o relevante e fazendo com que todos se insiram ao processo de aprendizagem “de forma competente a conhecer, a construir seus projetos de vida e a conviver com os demais” (Moran, 2015, p. 15).

A aprendizagem criativa é um dos paradigmas educacionais fruto desse movimento que tem suas bases no construcionismo do matemático e educador sul africano, também conhecido como criador da linguagem LOGO e um dos pioneiros da Inteligência Artificial, Seymour Papert. De acordo com Prado (1999), Papert se inspirou, em parte, na psicologia genética de Jean Piaget e em outras teorias como a do americano John Dewey que revolucionou o sistema educacional tradicional no início do século XX defendendo a educação como fator de humanização e transformação social (Pereira et al, 2009). Engrenam nessa perspectiva, as consolidações do educador brasileiro Paulo Freire, ao

considerar que a educação não deve ser resumida a “transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (Freire, 1996, p.27).

Aprimorada pela equipe do Media Lab MIT, um dos laboratórios de tecnologia mais influentes no mundo, e amplamente difundida por Mitchell Resnick, um dos seus pesquisadores, a aprendizagem criativa busca estimular a criatividade e o envolvimento, além de destacar o significado no processo de aprendizagem. Fundamentada nos chamados 4 P's: Projeto, Paixão, Parcerias e Pensar brincando, essa abordagem propõe colocar o estudante no centro do processo educativo, “proporcionando condições para que planejem, criem, testem, em situações reais do cotidiano, atuando de forma ativa perante os problemas sociais e as temáticas que as envolvem” (Galembeck & Santos, p. 4, 2017). A aprendizagem criativa incentiva o aprendizado de forma contínua e tal como ocorre na educação infantil, seja motivado pela curiosidade, criatividade e autonomia onde os estudantes possam idealizar, testar e aprender. Adalberto (2016, p.05) ressalta que “um dos grandes motores da criatividade é a motivação em realizar alguma tarefa”, e argumenta que essa característica “não pode ser atribuída exclusivamente a um conjunto de habilidades e traços de personalidade do criador”.

Esse contexto é revelador e traz o panorama da instauração de novos parâmetros para as práticas educacionais. Sendo mister ampliar horizontes para a consolidação dessas demandas a todos os segmentos e instâncias, desde a formação da mais tenra idade até as mais diversas possibilidades de formação.

Na Bahia, desde 2008, definiu-se Educação Profissional como uma política pública prioritária, reforçada com a implementação do Plano de Educação Profissional da Bahia para investir, de forma contínua e sistemática, na formação de jovens e trabalhadores preparando-os para o mundo do trabalho. (Governo do Estado da Bahia, 2010)

Ao considerar esse modelo de Educação Profissional, se reconhece a abordagem em novas perspectivas que corroborem para experiências efetivas nas aulas realizadas em laboratórios, o incentivo às aulas práticas e de campo, e proporcione maior intimidade com o mundo do trabalho que incorpora mais rapidamente as inovações. Nesse aspecto, a aprendizagem criativa é uma experiência que contempla anseios em valorizar e estimular a criatividade e a engenhosidade, oferecendo oportunidade de fortalecer os processos de construção do conhecimento, a partir da troca de experiências, do compartilhamento e valorização das ideias, de forma criativa, inovadora e lúdica. Com esse objetivo, nasce o

CONNECTA<sup>3</sup> - Centro de Oportunidades, Novidades, Experiências, Criações e Tecnologias para a Aprendizagem Criativa.

Nessa perspectiva, este trabalho apresenta a configuração e as possibilidades do CONNECTA, instalado em uma escola pública de educação profissional no interior do Estado da Bahia, por meio do delineamento das práticas desenvolvidas nesse espaço, da ideia que o constitui, das conexões estabelecidas para o seu funcionamento e da metodologia embasada em ações e reconhecimento.

## 2. O CONECTA

O CONECTA é um espaço de aprendizagem criativa em uma escola pública de educação profissional, que propõe uma transformação no processo educacional através da interatividade, inspirações, ações, integração e valorização das ideias. O projeto acontece com iniciativas criativas, na perspectiva do reaproveitamento de materiais e com a colaboração dos parceiros, inclusive no compartilhamento de ideias e saberes que ampliam o processo de formação.

Os envolvidos são convidados a apresentar, discutir, compartilhar e realizar seus projetos, usando materiais diversos, tecnologias abertas, reaproveitamento, parcerias e aprendizados nas oficinas e rodas de conversa. As atividades integradas às atividades curriculares estabelecem um espaço com conexões com universidades, comunidade, família, outras instituições e os interessados em práticas criativas.

O projeto é realizado por alunos e professores da instituição em parceria com pais, comunidade, alunos e professores das universidades e outras instituições, bem como quaisquer interessados. Os participantes atuam desde a concepção, limpeza e elaboração do espaço, passando pela seleção e coleta dos materiais, criação e manutenção das mídias digitais, idealização e concretização dos projetos, oficinas e atividades recreativas, divulgação das ações, incluindo produções científicas que se agregam nesse processo, constituindo-se em um movimento de participação efetiva de todos os envolvidos.

As ações do CONECTA se alinham no sentido de proporcionar o desenvolvimento de projetos em caráter permanente em atividades curriculares e extracurriculares integrando alunos e professores e incorporando outros saberes compartilhados pelos parceiros.

---

<sup>3</sup> Projeto finalista do Desafio de Aprendizagem Criativa 2019. Disponível em: <https://docs.google.com/document/d/130QsOH-VNj1hXOfqJFMDM2qDIBk5IyJGt3w36AjckKg/edit#heading=h.dsoskyias26l>

## 2.1. Início do Projeto CONECTA

Em dezembro de 2018, as professoras do CETEP/VC - Centro Territorial de Educação Profissional de Vitória da Conquista, Iva Cota e Tatiana Paiva, inspiradas nas abordagens da Aprendizagem Criativa e vislumbrando novas possibilidades para o atual quadro da educação pública, criaram o projeto CONECTA, que nasce do contexto de realização de projetos do CETEP/VC.

A instituição, criada em 1979, pertencente à Rede Estadual de Educação Profissional e Tecnológica da Bahia, implementa uma cultura de realização de projetos idealizados por alunos e professores. Compartilha do espaço da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, UESB, e atende alunos das diversas cidades do território do Sudoeste Baiano, a contar em 2018 com 1100 alunos matriculados. Desde sua criação, o CETEP/VC mantém parcerias com outras instituições de ensino, órgãos públicos e privados, possibilitando que os projetos desenvolvidos possam ser experimentados na prática, através das atividades de estágio e pesquisa. Na escola, alunos e professores revelam talentos, através da autonomia, desenvolvendo ideias pautadas na resolução de problemas da comunidade. Os atores dão vida aos projetos e os apresentam em eventos esporádicos, dentro e fora da escola. Apesar disso, o contexto pedagógico não é modificado. Alunos que se envolvem e produzem na elaboração de projetos, como a Bengala Sensorial, o Cão-Guia, paisagismo e horta, mantêm a Revista Eletrônica de Informática e Exatas do CETEP/VC, desenvolvem ideias em automação e Internet das Coisas, realizam Workshop de Administração e Logística, paradoxalmente, têm baixo rendimento escolar, evadem, demonstram desinteresse pelas atividades curriculares.

Considerando a localização estratégica do CETEP/VC e sua política de desenvolvimento de projetos, o envolvimento da família e da comunidade através de parcerias que fortalecem as suas práticas, o CONECTA foi criado como um meio de manter um espaço de aprendizagem criativa permanente para o desenvolvimento de projetos, unindo o ensino básico, o ensino superior e a comunidade.

Pensando na configuração da educação brasileira, o CONECTA se propõe à repensar metodologias e o refazer das práticas educacionais locais, em uma dinâmica que interfira no processo de ensino, desde a formação de professores e da pesquisa, ao mesmo tempo em que transforma o fazer pedagógico, modificando o processo educacional através da interatividade, inspirações, ações, integração e valorização das ideias e atitudes empreendedoras.

## 2.2. Conexões

O CONECTA realiza diversas parcerias inspiradas na Aprendizagem Criativa, nas teorias que a amparam, na cultura da instituição. A conexão com outras instituições de Ensino Básico e Superior, órgãos públicos e privados, artistas, ONG's, *hackerclubs*, pais, bem como das pessoas interessadas nas práticas da cultura *maker*, é um dos fundamentos do projeto. Dessa forma, a comunidade escolar compreende e reconhece a importância de todos os saberes, enquanto valoriza as iniciativas diversas, enriquecendo os conteúdos propostos pelo currículo formal com a cultura e a tradição da comunidade, além de incentivar o compartilhamento com todos.

Sob a perspectiva da metodologia do projeto, algumas parcerias foram realizadas e frutificam em ações que têm mobilizado os envolvidos. A Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - UESB, umas das mais tradicionais parceiras do CETEP/VC, através do projeto LinDALVA - Laboratório de Inteligência em Dispositivos de arquitetura Livre e Veículos Autônomos, do curso de Ciência da Computação, mantém, supervisiona e capacita estagiários da escola, do Curso Técnico em Informática, para a realização de projetos criativos na área, além de compartilhar componentes e equipamentos.

A UESB é também representada pelo Lapeh, Laboratório de Pesquisa e Ensino de História, que promove projetos de extensão aprovados em edital de extensão próprio da instituição e pela Prefeitura de Campus da universidade, que colabora com a manutenção do espaço físico, além de ceder móveis para customização e uso no espaço.

O CJCC, Centro Juvenil de Ciência e Cultura de Vitória da Conquista, compartilha professores que ajudam a oferecer atividades formativas, através da realização de oficinas, aos participantes, além de compartilhar projetos e espaços para as exposições das ações do CONECTA nos eventos promovidos.

O Projeto PEPE - Bem Querere, estabelecido em uma comunidade carente no entorno da universidade, recebe alunos estagiários do CETEP/VC que implementam junto a professores e alunos da educação infantil, propostas de atividades mão-na-massa, estimulando a cultura *maker*.

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Bem Querere, também sediada no espaço da UESB, compartilha do projeto, envolvendo seus alunos na aprendizagem criativa, através de oficinas propostas e realizadas pelos alunos do CETEP/VC.

Parceiros empresariais também se alinham a essas ações, como é o caso da Casa da Robótica, loja de componentes eletrônicos, artigos para robótica e prototipação geral, ao contribuir ajudando a oferecer capacitação para os alunos interessados no tema.

O Suiça Baiana HackerClube, do Instituto Federal da Bahia - IFBA, constituído principalmente por estudantes do curso de sistemas de informação, recentemente firmou parceria e além de propor a realização de atividades *maker* com os alunos da instituição, se propõe a compartilhar do espaço físico do CONECTA, ao menos uma vez por mês para integração dos participantes.

Os ex-alunos do CETEP/VC, de todas as áreas, constituem uma das mais atuantes forças no projeto, compartilhando experiências e orientando a realização dos projetos dos alunos.

A colaboração dos pais e responsáveis pelos alunos, embora ainda tímida, tem refletido no incentivo à participação, no compartilhamento de ideias para serem realizados no CONECTA e na realização de alguns projetos, como o espaço externo de convivência.

Além disso, à medida que as ações do projeto se tornam conhecidas, a comunidade tem procurado o projeto, trazendo ideias, doando materiais, procurando participar e promover atividades nas mais diversas áreas.

Sob esse prisma é que o CONECTA mantém um espaço de aprendizagem criativa permanente para o desenvolvimento de projetos, unindo o ensino básico, o ensino superior e a comunidade. Traz as comunidades carentes do entorno para a escola e a universidade, as famílias e seus saberes, os projetos científicos, em um processo de valorização da autonomia e dos talentos, com possibilidade de ampliação desses horizontes a quaisquer pessoas.

### 2.3. Metodologia

Os pressupostos metodológicos que norteiam as práticas do CONECTA são fundamentados na aprendizagem criativa que, de acordo com Resnick (2014), estão “alinhados à abordagem Construcionista na educação, que enfatiza o valor da criação de projetos que sejam significativos para os alunos, de maneira divertida e em colaboração com colegas”, configurando um formato em que os interessados, individual ou coletivamente, motivados pelas atividades curriculares ou outras, idealizam e fazem atividades que contemplam as relações entre tais projetos com parcerias, paixão e pensar brincando.

Para inspirar e promover oportunidades de conhecimentos diversos que contribuam com a realização dos projetos, são realizadas periodicamente oficinas promovidas por alunos, ex-alunos, professores e colaboradores.

O projeto CONECTA acontece nos meios físico e virtual. Nos dois ambientes, que compreendem a estrutura física do projeto, redes sociais, aplicativos de comunicação e site, os participantes interagem, construindo e remodelando o mobiliário e o ambiente, realizando

projetos de iniciativas próprias, compartilhando conhecimentos, colaborando uns com os outros, usando a criatividade, num processo de aprendizagem autônomo, solidário e empreendedor.

O projeto recebe, apoia e compartilha recursos com as iniciativas de interessados. As ações podem estar vinculadas ou não ao currículo formal da escola, podem ser de alunos, professores, parceiros ou outras pessoas interessadas nas práticas de aprendizagem criativa. A divulgação das ações e projetos, através da participação em eventos como congressos, simpósios e outros, é uma proposta com o intuito de aproximar os participantes, principalmente os alunos, do meio científico.

O CONECTA é aberto para a realização de atividades curriculares criativas. Os professores da instituição, parceiros e interessados são convidados a utilizar o espaço para experimentarem e/ou compartilhem metodologias inovadoras na prática.

A realização de rodas de conversa, dias temáticos, encontros, passeios e outros, são atividades essenciais que estimulam o caráter criativo e a renovação constante das ideias.

Para o funcionamento do projeto, foi implementada a organização em equipes a partir das afinidades. A equipe de divulgação, mídia e conexões cria e alimenta mídias digitais, mantém aproximação com os participantes e registra o que ocorre. A equipe de promoção de eventos realiza o trabalho de triagem das necessidades, conectando os parceiros e elaborando estratégias que ampliem os conhecimentos apresentados. A equipe de estrutura organiza o espaço, identifica e providencia materiais e serviços, além de elaborar o calendário. A equipe de facilitadores, composta por professores, pesquisadores, parceiros, pais, estagiários, egressos e interessados, possui o papel de impulsionar, orientar, conectar e colaborar com os projetos.

Dentre as atividades realizadas, se destacam: Atividades curriculares; Atividades extracurriculares; Formação de educadores; Atividades propostas pelos/com familiares; Atividades propostas pela/com a comunidade; Desenvolvimento de produtos e serviços; Oficinas; Rodas de conversa; Grupos de estudo criativos; Minicursos.

Essas iniciativas visam desenvolver habilidades como iniciativa, criatividade, empatia, comunicação, autoconfiança, flexibilidade, intuição, capacidade crítica, pensamento científico, autoconhecimento, capacidade de liderança.

No âmbito das atitudes, contempla-se os elementos: trabalho em equipe, valorização das experiências vivenciadas, solidariedade, respeito, resiliência, coragem, inovação, companheirismo, comprometimento e controle emocional.

Nesse sentido, a questão de conteúdo pode adquirir dimensões incomensuráveis, já que o projeto pode abarcar qualquer área de conhecimento, entre estas se citam:

pensamento computacional, linguagem de programação, algoritmos, lógica, robótica, raciocínio lógico, ética, meio ambiente, direitos humanos, qualidade de vida, vida saudável, mercado de trabalho, ciência, metodologia da pesquisa, estatística, resolução de problemas, leitura e interpretação, escrita, matemática, física, história, logística, artes, geografia, química, biologia, música, atividade física, recreação, linguagens, atualidades e mobilidade urbana.

## 2.4. Ações

O projeto encontra-se em execução: a escola cedeu o espaço, foram formalizadas as parcerias, realizadas as oficinas de aprendizagem criativa em dezembro de 2018, houve inserção nas mídias digitais, formados os grupos com alunos, professores, funcionários, estagiários e interessados. Iniciou-se atividades de limpeza e organização, triagem de materiais, identificação e proposição de soluções para problemas, pois a proposta do CONECTA é a construção do ambiente e das ações em conjunto, com as práticas de aprendizagem criativa.

Através das redes sociais<sup>4</sup>, dos aplicativos de comunicação, canal no Youtube<sup>5</sup> e do site do projeto<sup>6</sup> ocorrem o compartilhamento de ideias (Figura 1) que agregam participantes com os mesmos interesses, são discutidas e tomadas decisões sobre o projeto, divulgadas as ações, as atividades e eventos realizados e que estão por ocorrer. Os ambientes constituem espaços abertos para manifestação dos participantes e colaboração.

As ações se efetivam principalmente no espaço físico, que funciona de segunda à sexta em dois turnos, matutino e vespertino. O módulo dispõe de uma estrutura ampla, subdividido em três espaços interconectados (tecnológico, interativo, lúdico), além da área externa.

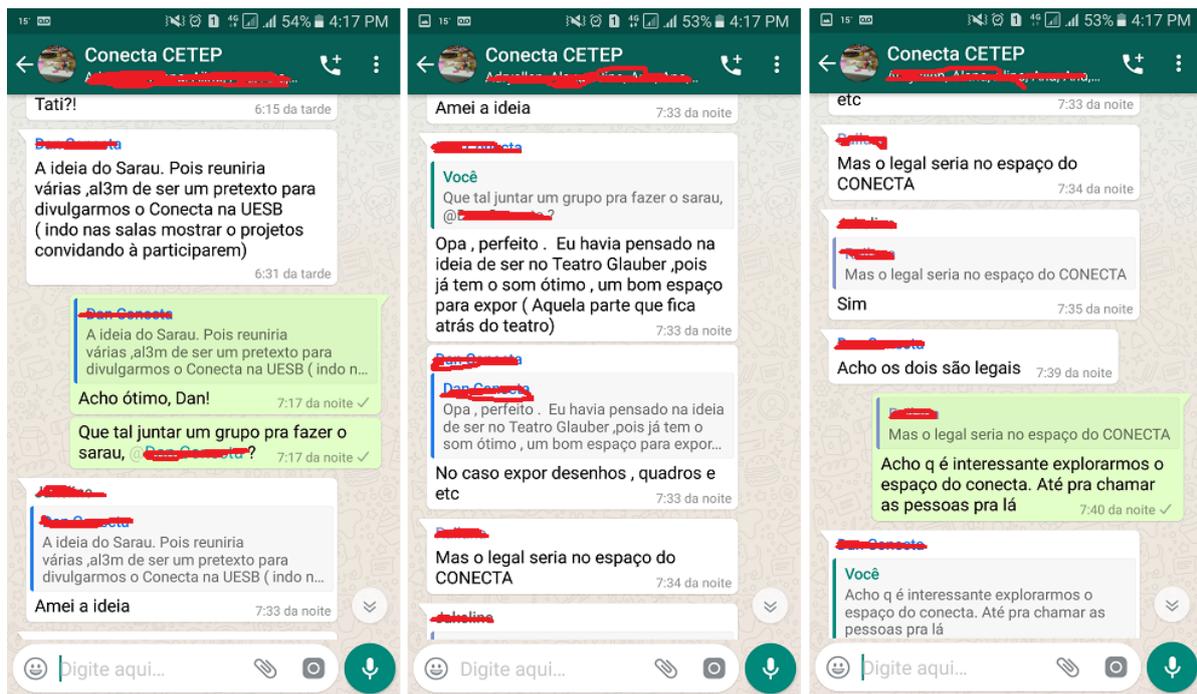
Dentre os projetos concluídos ou em andamento ocorrem a customização de móveis e do próprio espaço, construção de pergolado como espaço de convivência na área externa do CONECTA, elaboração da logomarca e material de divulgação do projeto, construção e programação da logomarca com *led* e Arduino, elaboração de jogo com Raspberry Py, criação de Horta Vertical com reaproveitamento de garrafas pet, criação de recurso para controle de entrada e saída de materiais e pessoas, elaboração de maquetes e cartazes (Figura 2), realização de experiências, entre outros. Para isso, os participantes utilizam computadores, câmeras, impressora 3D, ferramentas, material reaproveitado, máquina de costura, blocos de montar, componentes eletrônicos e materiais diversos.

<sup>4</sup> Perfil Instagram: @conectacetepvca; Facebook: <https://facebook.com/conectacetepvca>

<sup>5</sup> [https://www.youtube.com/channel/UCu2Yw0pwh8xC0vN2DO\\_2Nsg](https://www.youtube.com/channel/UCu2Yw0pwh8xC0vN2DO_2Nsg)

<sup>6</sup> <https://sites.google.com/view/conectacetepvc>

Figura 1: Trecho de diálogo entre integrantes do CONECTA



Fonte: Acervo pessoal, 2019.

Figura 2: Cartaz para divulgação do projeto com Logomarca desenvolvida pelos alunos



Fonte: Acervo pessoal, 2019.

Como atividades curriculares, também dentro da abordagem da aprendizagem criativa, o CONECTA vem recebendo periodicamente aulas promovidas pelos professores da instituição que, incentivados pelas possibilidades oferecidas pelo projeto, têm experimentado metodologias inovadoras, mais abertas, fomentadoras da autonomia e da criatividade no ensino de conteúdos integrantes do currículo formal.

Desde fevereiro de 2019, o CONECTA realiza oficinas de aprendizagem criativa para os participantes, oficinas de confecção de brinquedos com sucata, promovidas por alunos do CETEP/VC para alunos do 6º ano do ensino fundamental da escola municipal Bem Querido, oficina de personalização de cadernos com circuitos de papel para alunos da instituição e para crianças do Projeto PEPE Bem Querido promovidos por alunos, Dia Internacional da Mulher no CONECTA com a realização de oficinas diversas durante todo o dia (Figura 3), oficina de introdução a eletrônica básica, promovida junto à Casa da Robótica para alunos do CETEP/VC. Além dessas, estão programadas a realização de oficinas de quadrinho e reaproveitamento de componentes eletrônicos com professores do CJCC, oficinas de introdução ao Arduino com alunos do curso técnico em informática, luminárias com canos PVC promovidas por professores do curso de edificações.

Figura 3 – Atividades promovidas pelo CONECTA



Fonte: Acervo pessoal, 2019.

Alunos, ex-alunos e estagiários do espaço contribuem de forma significativa para o projeto. Além de manterem o espaço em funcionamento, receber e representar interessados, apoiar as ações, realizarem a organização do ambiente, controle de uso de materiais e equipamentos, eles desenvolvem projetos nas suas respectivas áreas, experimentando na prática os fundamentos da aprendizagem criativa (Figura 4).

Figura 4: Ações realizadas pelos estagiários CONECTA



Fonte: Acervo pessoal, 2019.

## 2.5. Avaliação

O projeto é avaliado continuamente por meio das produções, do envolvimento dos participantes, das demandas que surgirem, da capacidade de integrar novas parcerias e componentes e de transformação das práticas educativas.

Os participantes são convidados a compartilharem, em tempo real ou posteriormente, suas ações, ideias, produções e relatos através das mídias sociais construídas e mantidas pelo grupo (página do projeto, Instagram e Canal no Youtube). Estes registros são apreciados e avaliados continuamente por todos que se interessarem: pais, professores, parceiros, empresas e outros. Os resultados dessas interações têm lugar de destaque no espaço e nas próprias mídias, para que possam motivar novas práticas e impulsionar o fazer.

Quanto aos alunos e professores do CETEP/VC participantes do projeto, o interesse, o desempenho, a integração nas aulas, as criatividade, entre outras habilidades e atitudes específicas de cada conteúdo, podem ser avaliados pelos professores na rotina pedagógica e compartilhados com a comunidade escolar.

Atividades integradoras como passeios, rodas de conversa, piqueniques, visitas aos laboratórios, museus, exposições, viagens que proporcionem experiências dinâmicas são pontos de partida para que os integrantes sintam-se livres para expressarem suas opiniões em relação ao projeto. A aceitação e divulgação dos projetos desenvolvidos em concursos e eventos científicos também serão utilizadas como indicadores para a avaliação.

## 2.6. Reconhecimento

Além da valorização da comunidade escolar manifestada principalmente pelas adesões às propostas do CONECTA, bem como pelas transformações que ocorrem

gradualmente na rotina pedagógica da escola, o projeto foi reconhecido em três concursos promovidos durante o ano 2019.

As ideias do Projeto foram reconhecidas e premiadas como finalistas do Desafio Aprendizagem Criativa Brasil 2019<sup>7</sup>, da Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa, Fundação Lemann e MIT Media Lab e conquistou o 3º lugar na etapa estadual do Prêmio SEBRAE de Educação Empreendedora 2019, realizada no Hotel Fiesta em Salvador, Bahia.

Em junho foi um dos vencedores da 6ª Chamada do Concurso Educar para Transformar<sup>8</sup>, um Concurso Nacional promovido pelo Instituto MRV e a Fundação Pitágoras e representa o único projeto do Norte e Nordeste na premiação. Com o prêmio, que compreende apoio pedagógico e financeiro, será possível a realização de pequenos consertos na estrutura do espaço, promoção de atividades e eventos, além da aquisição de máquinas, equipamentos, ferramentas e materiais diversos para a realização das atividades previstas, com recursos e apoio a mais ideias de iniciativa dos interessados.

### 3. Considerações Finais

O CONECTA é um projeto que mantém um espaço de aprendizagem criativa permanente para o desenvolvimento de projetos diversos conectado a outras instituições, pessoas e setores da comunidade. Compartilha saberes na escola, da escola com a universidade, às famílias e comunidade, em um processo de valorização da autonomia e dos talentos, com possibilidade de ampliação desses horizontes a quaisquer pessoas.

Apesar das limitações como a falta de recursos para manutenção do espaço, equipamentos e realização de mais atividades, de tempo dos professores e alunos para se dedicarem às ações, dos entraves burocráticos que dificultam a realização mais efetiva das parcerias, a perspectiva é que sejam agregados mais interessados em promover a cultura *maker* como aliada na facilitação dos processos de aprendizagem e ao incentivo à valorização da educação e em sua busca contínua pelo conhecimento.

Pensando na educação brasileira, o que o CONECTA propõe é o repensar e o refazer de práticas educacionais em um lugar que experimente outras formas de aprendizagem, enquanto valoriza os conhecimentos, incentiva a autonomia e inspira o fazer pedagógico da escola, ampliando suas potencialidades.

<sup>7</sup> <https://docs.google.com/document/d/130QsOH-VNj1hXOfqJFMDM2qDIBk5lyJGt3w36AjckKg/edit>

<sup>8</sup> <https://www.institutomrv.com.br/pt/projetos-vencedores/nacionais/2019>

## 4. Referências

- ADALBERTO, E. M. L. Movimento makers e a aprendizagem criativa no ensino da matemática no fundamental I. *In: Encontro Nacional de Educação Matemática*, 2016, São Paulo. **Anais**. Disponível em: [http://www.sbem.com.br/enem2016/anais/pdf/8040\\_3907\\_ID.pdf](http://www.sbem.com.br/enem2016/anais/pdf/8040_3907_ID.pdf). Acesso em: 30 jul. 2019.
- BORGES, K. S.; PERES, A.; CASTILHO, M. I.; FAGUNDES, L. C. Possibilidades e desafios de um espaço maker com objetivos educacionais. *In: Revista Tecnologia Educacional*. 2015. Disponível em: <http://abt-br.org.br/wp-content/uploads/2017/03/210.pdf#page=23>. Acesso em: 12 jul. 2019.
- COSTA, T. C. A. Uma abordagem construcionista da utilização dos computadores na educação. *In: Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação: Redes Sociais e Aprendizagem*, 3, 2010, Recife. **Anais**. Disponível em: <http://www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/Thais-Cristina-Alves-Costa.pdf>. Acesso em: 30 jul. 2019.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GALEMBECK, E.; SANTOS, V. G. Aprendizagem criativa e significativa como estratégias para trabalhar ciências com as crianças: investigar, criar, programar. *In: XI Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências – XI ENPEC*, 2017, Florianópolis. **Anais**. Disponível em: <http://www.abrapecnet.org.br/enpec/xi-enpec/anais/resumos/R1750-1.pdf>. Acesso em: 12 jul. 2019.
- GAVASSA, R. C. F. B.; MUNHOZ, G. B.; MELLO, L. F.; CAROLEI, P. Cultura Maker, Aprendizagem Investigativa por Desafios e Resolução de Problemas na SME-SP (Brasil). *In: Fablearn Conference*. 1, 2016, São Paulo. **Anais**. Disponível em: [https://fablearn.org/wp-content/uploads/2016/09/FLBrazil\\_2016\\_paper\\_127.pdf](https://fablearn.org/wp-content/uploads/2016/09/FLBrazil_2016_paper_127.pdf). Acesso em: 12 jul. 2019.
- Governo do Estado da Bahia (Brasil). **Plano de Educação Profissional da Bahia.**, Salvador, 2010/2011. Disponível em: <http://escolas.educacao.ba.gov.br/legislacaoep>. Acesso em: 12 nov. 2019.
- MORÁN, J. Mudando a educação com metodologias ativas. **Coleção Mídias Contemporâneas**. Convergência Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II. P. 15-33. 2015. Disponível em [http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2013/12/mudando\\_moran.pdf](http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf). Acesso em 11 nov. 2019.
- PENTEADO, M. et al. **A informática em ação**: formação de professores, pesquisa e extensão. São Paulo: Olho D'água, 2000. 80 p.
- PEREIRA, E. A.; MARTINS, J. R.; ALVES, V. S.; DELGADO, E. I. A contribuição de John Dewey para a educação. **Revista Eletrônica de Educação**. São Carlos, SP: UFSCar, v.3, no. 1, p. 154-161, mai. 2009. Disponível em: <http://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/view/38>. Acesso em: 30 jul. 2019.

PRADO, M. E. B. B. **O Uso do Computador na Formação do Professor**: um enfoque reflexivo da prática pedagógica. Coleção Informática para a Mudança na Educação. Brasília: MEC/SED, 1999.

RESNICK, M. **Dê uma chance aos Ps**: projetos, parcerias, paixão, pensar brincando. Constructionism and Creativity conference, opening keynote. Vienna, 2014.