

Eixo Temático: Questões Curriculares para a Inovação/ Mudança de foco para o desenvolvimento de competências

Modalidade: Pôsteres

O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS PARA A INOVAÇÃO CURRICULAR

Darlan Daniel Marcelino de Campos Pereira¹
Fabiana Meireles de Oliveira²
Fatima Ramalho Lefone³
Mirian Nere Martins Zanotta⁴
Ricardo Sampaio Zanotta⁵.

RESUMO

Este artigo discute reflexões acerca da inovação curricular, como proposta para uma educação que vá ao encontro das necessidades atuais de ensino e aprendizagem. Aprofunda a importância de construir um currículo inovador e analisa como se dá a construção do conhecimento na prática educativa atual. Para tanto, essa inovação na educação só ocorrerá se os professores estiverem bem preparados e incorporarem as competências necessárias para ensinar nesse novo contexto assim como os princípios e diretrizes para uma educação na qual o aluno seja capaz de se perceber como protagonista do seu desenvolvimento pessoal e profissional.

¹ Prof.^o Ms. Darlan Daniel Marcelino de Campos Pereira – Faculdade Campos Elíseos. Rua Vitorino Camilo, 644, SP/P.e.-mail: daniel.campos@fce.edu.br

² Prof^a.Ms. Fabiana Meireles de Oliveira – Faculdade Campos Elíseos. Rua Vitorino Camilo, 644, SP/P.e.-mail: fabiana.meirelles@fce.edu.br

³Prof^a.Ms Fatima Ramalho Lefone – Faculdade Campos Elíseos. Rua Vitorino Camilo, 644, SP/P.e.-mail: lefone644@gmail.com.

⁴Prof^a.Ms. Mirian Nere Martins Zanotta – Faculdade Campos Elíseos. Rua Vitorino Camilo, 644, SP/P.e.-mail: miriannere@gmail.com

⁵Prof^o.Ms. Ricardo Sampaio Zanotta – Pontifícia Universidade Católica – SP. Rua Ministro de Godói, , SP/P.e.-mail: zanotta21@gmail.com



Palavras Chave: Currículo; Aprendizagem; Competências; Inovação.

INTRODUÇÃO

Este artigo tem por tema o estudo do currículo e a mudança de foco para a inovação na educação, buscando o desenvolvimento de competências a partir de metodologias de aprendizagem que atendam o público-alvo desse novo contexto de comportamento da sociedade. Dessa forma, é importante considerar que esta pesquisa tem relevância científica para a área de currículo, inovação na educação e desenvolvimento de competências.

A partir dessa ideia, entendemos que inovar dentro da sala de aula é necessário e urgente, seguindo as diretrizes mundiais para a educação. Em um encontro entre pesquisadores da OCDE – Organização para a Cooperação e o Desenvolvimento Econômico, em março de 2014, e ministro da educação sobre Habilidades para o Progresso Social, foi consenso a necessidade de desenvolver uma “criança inteira”, sob os aspectos cognitivos, sociais e emocionais, em um conjunto equilibrado.

Nesse sentido, a aprendizagem significativa, aquela que perpassa os muros da escola e proporciona uma formação para a vida, vai ao encontro das propostas e diretrizes mundiais para a educação. No entanto é preciso buscar um conhecimento específico para apresentar o novo em sala de aula. Segundo Masetto, (2012) “vivemos uma cultura do novo”, o autor chama a atenção para que os profissionais da área da educação tenham o cuidado de identificar seu público-alvo e busquem formação para entender esse novo conceito de inovação na educação.

Sobre o conceito de inovação na educação, Cunha (2001) busca entender o contexto da inovação e diz que:

Não é possível pensar os processos inovativos sem levar em conta seu caráter histórico social. Eles se constroem num tempo e espaço e não podem ser percebidos como mera produção externa, nem ingenuamente como algo espontâneo e independente. (CUNHA, 2001, p.128)

Logo, faz se necessário pensar a inovação na educação como um conjunto de propostas educativas, de conhecimento, afeto, sentimentos, valores e aprendizagens. Validando esse raciocínio, Carbonell (2002) *apud* Masetto (2012), define inovação como:

um conjunto de intervenções, decisões, e processos, com intencionalidade e sistematização que trata de modificar atitudes, ideias, culturas, conteúdos, modelos e práticas pedagógicas e introduzir novos materiais curriculares, estratégias de ensino e aprendizagem, modelos didáticos e outras formas de organizar e gerir o

currículo, a escola e a dinâmica da classe (MASETTO, 2012, p.17)

Assim, têm-se como ponto de partida os fundamentos da UNESCO (1998) para a educação, quando sugere os quatro pilares para a educação, aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser. Para tanto, tem-se por objetivo: a) Investigar quais são as habilidades necessárias para formar cidadãos para o século XXI, b) Analisar alguns exemplos de práticas inovadoras em sala de aula.

A pesquisa justifica-se na medida em que constatamos que é fundamental inserir uma nova prática na educação como, por exemplo, mobilizar experiências da vida real e prática em atividades curriculares existentes, enfatizando a aprendizagem prática em atividades extracurriculares.

Dessa maneira, pretendemos responder questões norteadoras dessa pesquisa: Quais diretrizes seguir? Existem modelos já implantados?

Respondendo as questões acima, sugerimos seguir a proposta da UNESCO (1998) para a educação com seus quatro pilares:

1- Aprender a CONHECER - Gerar o interesse, querer adquirir, reelaborar e reconstruir novos caminhos para o conhecimento, ensinar a aprender

2- Aprender a FAZER – criar disposição de realizar, tornar pessoas aptas a enfrentar situações, riscos, errar mesmo na busca por acertar

3- Aprender a CONVIVER – desafiar a aprender com a convivência, aprender a respeitar as diferenças, exercitar a fraternidade e a paz

4- Aprender a SER - Despertar o desenvolvimento da personalidade, objetivar viver melhor com responsabilidade social

Segundo a OCDE (2015), pais, professores e empregadores sabem que as crianças que são talentosas, motivadas, orientadas por objetivos são mais propensas a resistir aos desafios da vida e ter melhores desempenhos no mundo corporativo.

Na Declaração da UNICEF (2015) no relatório Reimagine o Futuro: Inovação para cada Criança, a entidade afirma que as ações mundiais de governos, empresas e instituições de ensino devem ser norteadas pela inovação potenciada pela criatividade, associada a habilidades de comunicação e colaboração, faz surgir novas formas de resolver problemas, quer sejam individuais ou coletivos.

A necessidade de despertar a criatividade dos jovens em ações educativas e de aprendizagem engajadora, se faz urgente, pois os principais focos de desenvolvimento das novas gerações dependem de currículos que envolvam os estudantes na aplicação prática de conhecimentos e resolução de desafios e problemas, para que encontrem o seu potencial criativo, transformando-o em inovação.

ALGUMAS EXPERIÊNCIAS INOVADORAS⁶

Na Austrália, professores da Flinders University estão usando carrinhos de Lego para ajudar seus alunos a entender conceitos de velocidade, aceleração e energia cinética, por exemplo.

No laboratório da disciplina de Física Introdutória, os alunos são convidados a medir o tempo que leva para que os carrinhos percorram uma determinada distância. Em seguida, repetem a experiência em uma rampa com superfície de alta ou baixa fricção.

O método tem ajudado a reduzir as taxas de abandono do curso, desde que foi introduzido, em 2014. Segundo especialistas na prática, essa tem sido uma maneira não conflituosa de apresentar aos alunos o processo de investigação científica, especialmente quando o sistema educacional passa por uma crise. A metodologia agora será lançada para outras universidades e escolas secundárias no sul da Austrália.



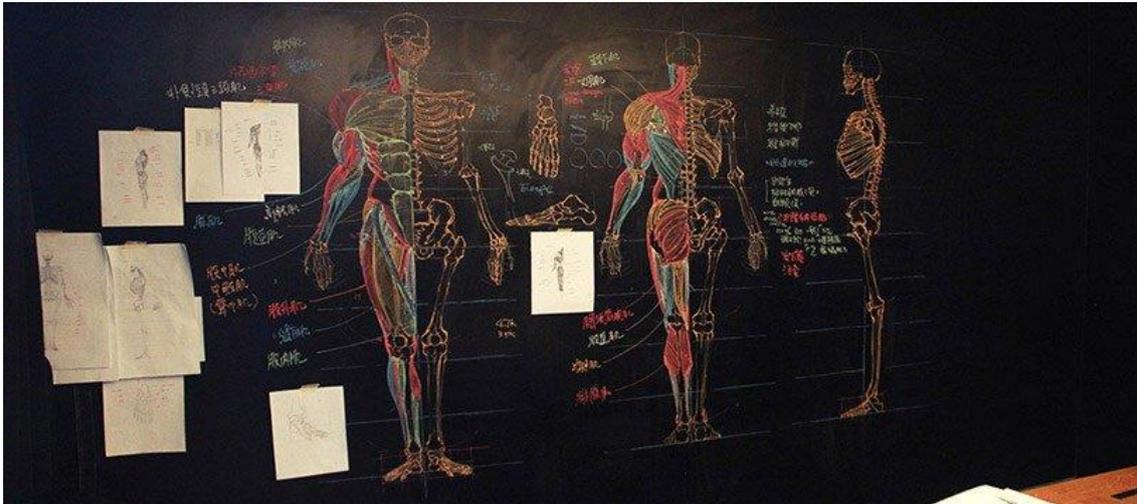
Fonte: <https://www.ascoisasmaiscriativasdomundo.com/professores-usam-lego-para-ensinar-fisica-universitarios/> Acesso em 14.06.2018

Outra experiência que está fazendo sucesso por ensinar anatomia com desenhos de giz num quadro-negro, com o professor de ilustração e pintura da Universidade de Shu-Te, em Taiwan, na China, Chuan-Bin Chung, cria verdadeiras obras-primas na lousa para explicar as partes do corpo humano e os ossos do esqueleto.

Com um exemplo abaixo, normalmente uma cópia da página do livro, ele replica em minutos o desenho em tamanho maior e em cores diferentes.

A ideia é que os alunos aprendam na prática, ainda que não tenham o mesmo talento que o educador.

⁶ Extraído do site: As coisas mais criativas do mundo . Disponível em <https://www.ascoisasmaiscriativasdomundo.com/.Data> de Acesso 14/06/2018



Fonte: <https://www.ascoisasmaiscriativasdomundo.com/professor-faz-sucesso-ao-ensinar-anatomia-com-desenhos-de-qiz/> ACESSO EM 14.06.2018

Segundo a consultora Maldí Dalri da Topser prevê que os educadores devem viver um novo processo pedagógico de forma criativa, para que possam despertar o desejo de fazer diferente em seus espaços de atuação. Essa estrutura está fundada no que ela chama de “5Cs”: comunicação, criação, colaboração, criatividade, que, por fim, se fundem num processo de cocriação. *“Para isso utilizamos recursos educacionais abertos e multimídia, como jogos, vídeos e aplicativos, pelos quais cada professor pode cocriar da forma como quiser”*, diz.



FONTE: [HTTPS://WWW.ASCOISASMAISCRITIVASDOMUNDO.COM/CONSULTORIA-CRIA-METODOLOGIA-PARA-RECONECTAR-PROFESSORES-A-ALUNOS/](https://www.ascoisasmaiscriativasdomundo.com/CONSULTORIA-CRIA-METODOLOGIA-PARA-RECONECTAR-PROFESSORES-A-ALUNOS/) ACESSO EM 14.06.2018

A professora Gislaíne Munhoz, professora da Escola Municipal Professor Rivadávia Marques Junior, na zona leste da cidade de São Paulo, criou os “Jogos do Riva” em 2011, com a participação de estudantes do sétimo

e oitavo ano, que se reuniam no contra-turno das aulas para 'gamificar' processos de alfabetização para os colegas das séries iniciais.

A iniciativa deu tão certo que os professores de outras disciplinas observaram o potencial educativo e incorporaram os jogos eletrônicos em seus planos de aula, solicitando a produção de games específicos para diversos temas. A professora trabalha com power point, hot potato e a linguagem de programação scratch. Em 2013 recebeu o Prêmio Microsoft de Inovação, um evento mundial que consolidou o heroico esforço da pedagoga, também formada em Geografia, que foi até Barcelona para ser homenageada com o recebimento da premiação.



FONTE: [HTTPS://WWW.ASCOISASMAISCRIATIVASDOMUNDO.COM/JOGOS-DO-RIVA-TRANSFORMAM-APRENDIZADO-NA-PERIFERIA-DE-SP/](https://www.ascoisasmaiscriativasdomundo.com/jogos-do-riva-transformam-aprendizado-na-periferia-de-sp/) ACESSO EM 14.06.2018

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os alunos de hoje, precisarão desenvolver um conjunto de habilidades cognitivas, sociais e emocionais para terem sucesso na sociedade moderna. Desenvolver habilidades como a capacidade de resolver problemas complexos, atingir metas, trabalhar em equipe, e gerir emoções, será essencial para enfrentar os desafios do século XXI.

Políticas e programas destinados a desenvolver e medir as competências estão sendo monitoradas em muitos países. O intuito de promover o desenvolvimento de tais competências em sala de aula, não se limita em apenas identificar caminhos promissores para promover habilidades que usarão no mundo acadêmico e sim os efeitos das habilidades em uma variedade de medidas de bem-estar individual e progresso social, que abrangem outros aspectos de suas vidas, como educação, resultados no mercado de trabalho, saúde, vida familiar, sociabilidade e satisfação com a vida.

A educação brasileira precisa propor condições para que um maior número de professores possam realizar projetos como os aqui apresentados. A criatividade, a colaboração, a comunicação e o pensamento

crítico, aplicados aos currículos do ensino fundamental e médio, conectados à realidade e desafios de projetos de vida dos estudantes e de suas famílias, ampliam as reais possibilidades de mudanças que acompanhem o dinâmico processo da 4ª revolução industrial.

Mas afinal como fazer isso, uma recomendação é permitir condições para que os currículos que refletem o processo de aprendizagem do conhecimento aconteçam de fora para dentro da sala de aula, pois o Aprender a Conhecer dependerá da capacidade dos professores de facilitarem e orientarem os caminhos para que as conexões em redes de colaboração de estudantes produzam conhecimento de forma aplicada à resolução de desafios ou problemas para o ambiente de educação. O Aprender a Fazer exerce papel fundamental no sentido de despertar a curiosidade para colocar a prática para funcionar, o que move naturalmente os estudantes a utilizarem a fluência digital para buscarem conhecimentos que contribuam para o sucesso da execução em curso, colocando a criatividade a trabalhar erculiamente em prol da geração da inovação aplicada à resolução de casos reais. O Aprender a Conviver demanda do entendimento que apenas o convívio entre a diversidade e suas diferenças, liberta de preconceitos e pré-julgamentos, permite a interação da inteligência coletiva, como verdadeiras redes neurais de capacidade exponencial para produção de novos conhecimentos, ou da diferente aplicação desses para propor soluções inusitadas a problemas antigos e que beneficiem o maior número de pessoas possível. O Aprender a Ser é plenitude do entendimento de que o seres humanos têm responsabilidades de uns com os outros, e que a prática dessa orientação dever regra e nunca exceção, a evolução da humanidade tem obrigação de contruir um mundo melhor para todos, e a educação é a base para que tal objetivo tão premente seja atingido.

REFERÊNCIAS

CUNHA, Maria Isabel da. **Inovações: conceitos e práticas**. In: Temas e textos em metodologia do ensino superior. CASTANHO, Sérgio; CASTANHO, Maria Eugênia (Orgs.). Campinas, SP: Papyrus, 2001

MASETTO, Marcos (org.). **Inovação no ensino superior**. São Paulo: Edições Loyola, 2012.

OCDE. **Competências para o Progresso Social: O Poder das Competências Sociais e Emocionais**, Estudos de Competências da OCDE, Publicações da OCDE, Paris, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1787/9789264226159-en>. Acesso em: 14/06/18.

UNESCO. **Declaração Mundial sobre educação superior no século XXI: Visão e ação**. Paris, 1998.

UNICEF. **Relatório Reimagine o Futuro: Inovação para cada Criança, Brasil**, 2015, Disponível em: <http://sowc2015.unicef.org/>. Acesso em: 16/06/18.

SITE: **As Coisas mais Criativas do Mundo** . Disponível em: <https://www.ascoisasmaiscriativasdomundo.com/>. Acesso em: 14/06/18.