

AFINAL, O QUE É APRENDIZAGEM CRIATIVA? QUAL O PAPEL DA ESCOLA QUANDO FALAMOS DE CRIATIVIDADE?

A iniciativa é pioneira no mundo, garante Leo Burd, pesquisador brasileiro do Media Lab do MIT (Massachusetts Institute of Technology) e consultor para o Programa Faber-Castell de Aprendizagem Criativa, que começou a ser desenvolvido em escolas no Brasil em 2017. Leo explica, nesta entrevista, como é possível colocar em prática a criatividade nas salas de aula.

“Pessoas criativas precisam de ambientes criativos de aprendizagem para se desenvolverem.” Leo Burd

Como a engenharia, a tecnologia e a educação estão presentes em sua trajetória profissional?

Sou formado pelo ITA e desde sempre soube que trabalharia com tecnologia. Quando morei na Alemanha e em Portugal, atuando na área de telecomunicações, percebi o quanto os países desenvolvidos também enfrentam problemas como discrepância social, infelicidade, pobreza. Gostaria que meu trabalho pudesse minimizar alguns desses problemas. E entendi que a tecnologia e a educação estavam no cerne dessa história.

Me dediquei a aprender mais sobre educação e sobre o Brasil. Quando voltei ao Brasil passei a me engajar em atividades de impacto. Coordenei uma ONG que montava escolas de informática em favelas, trabalhei com a Secretaria de Estado de Educação de São Paulo, em um dos primeiros projetos para levar a internet para as escolas públicas, e paralelamente fiz meu mestrado em desenvolvimento de software para atividades educacionais na Unicamp. Eram os anos 1990. Eu participava do mundo da academia, do governo, das ONGs e prestava consultorias para empresas. Percebia que diferentes abordagens que testávamos nas comunidades, usando tecnologia nas favelas, não causavam efeito. Ensinávamos a usar o computador, mas não necessariamente as pessoas conseguiam aproveitar a tecnologia para se desenvolver pessoalmente ou a comunidade onde estavam.

Em que momento você começou a estudar sobre criatividade?

Tive o privilégio de ser aceito no MIT (Massachusetts Institute of Technology) Media Lab em 2001, integrando o grupo Lifelong Kindergarten, dirigido pelo professor Mitchel Resnick. Foi nesse momento em que percebi a importância de se trabalhar com crianças.

A criança é muito criativa, muito solta. Mas há uma fase do desenvolvimento em que começam a ter visões de mundo próprias, e nessa fase a criança tende a ser tolhida nas suas próprias ideias, na sua expressão pessoal. Se perdermos as crianças dos 9 aos 12 anos, quando iremos recuperá-las para que tenham suas opiniões próprias, sua criatividade? Por isso foquei meus estudos em criatividade nessa faixa etária.

Meu trabalho de doutorado foi justamente pensar nas tecnologias como fator de empoderamento de crianças em comunidades carentes. Estudei o papel da tecnologia e de outros elementos não tecnológicos nesse processo. Em 2007 acabei o doutorado e fui contratado pela Microsoft, onde fiz parte de um grupo chamado Global Learning Research, que tinha como objetivo ajudar as equipes de desenvolvimento de produto da Microsoft a criar ferramentas mais adequadas para a educação. Foi uma oportunidade excelente, mas sentia falta de trabalhar com crianças e com o Brasil. Surgiu a oportunidade então, em 2010, de voltar ao MIT como pesquisador e estou lá desde então, atuando com projetos na área de desenvolvimento social e outros na educação. Atualmente sou responsável por várias iniciativas relacionadas à Aprendizagem Criativa do Media Lab, nas quais

trocamos experiências, observamos aplicações e validamos hipóteses de como abordagens educacionais mais criativas e significativas colaboram para o desenvolvimento da criança.

Afinal, o que é Aprendizagem Criativa?

É uma filosofia de educação que promove o desenvolvimento de indivíduos que pensem e atuem de forma criativa, colaborativa e sistemática. Foi proposta por Mitchel Resnick do MIT Media Lab e inspirada nas ideias do educador Seymour Papert.

A Aprendizagem Criativa concentra-se na construção de ambientes de aprendizagem centrados em quatro pilares, os chamados 4P's: Projetos (projects), Paixão (passion), Pares (peers) e Pensar brincando (play).

Já há muita gente atuando com Aprendizagem Criativa, no Brasil e no mundo, mas são trabalhos isolados, pontuais. As pessoas compram a ideia da Aprendizagem Criativa, mas têm dúvidas em como adotá-la em um contexto de sala de aula. Querem fazer um trabalho relevante para os alunos e a comunidade, um trabalho mão na massa. Mas como fazer? Nesse sentido o trabalho que desenvolvemos com a Faber-Castell é fantástico: estamos apresentando uma proposta bem estruturada e organizada de como fazer esse trabalho na escola, com exemplos de atividades e materiais de apoio que sirvam como uma referência. Essa é uma questão que atinge o mundo inteiro, não só o Brasil. Ouvimos falar de movimento maker, de metodologias ativas de aprendizagem, mas a prática ainda é muito incipiente. O conceito de micromundo que estamos aplicando nas escolas brasileiras é muito inovador. Dentro dessa abordagem, o espaço tradicional de sala de aula é convertido em um novo lugar, um micromundo fantástico, onde o tema que será trabalhado é visível em diversos aspectos, proporcionando aos alunos uma verdadeira imersão na temática da aula. É uma iniciativa pioneira no mundo.

Quais são os elementos norteadores da Aprendizagem Criativa?

Podemos desenvolver a criatividade. Todos nós temos um **potencial criativo**. E essa capacidade de olhar o mundo com olhares diferentes, de pensar soluções alternativas para uma mesma questão, se desenvolve a partir do exercício, como se fosse um músculo que exercitamos na academia. Se não exercitamos um músculo, ele atrofia e seu movimento fica mais restrito. A **brincadeira** e a exploração livre permitem o exercício da criatividade. Durante o período da brincadeira as restrições tradicionais do mundo ficam do lado de fora e nos permitimos explorar as coisas de uma maneira diferente, lúdica. Materiais que nunca se encontrariam, se juntam. Explorando coisas de maneira não tradicional exercitamos a criatividade.

Às vezes temos um foco muito grande no projeto, na resolução do problema, sem permitir a exploração lúdica. Na Aprendizagem Criativa, é importante que o **professor busque o equilíbrio entre os dois pontos**. Queremos que a criança produza algo nos seus projetos, mas queremos que ela tenha também oportunidade de explorar caminhos alternativos, por conta própria. Sabemos onde queremos chegar, mas não sabemos o caminho. Nem sempre o caminho que está na nossa frente é o melhor. Com o brincar, a exploração livre, diminuimos a pressão de que o primeiro caminho é o certo e a criança percebe que o erro não é ruim, é parte do processo. **O erro é só um caminho que não levou aonde esperávamos**. É justamente quando se permite explorar caminhos alternativos que descobrimos opções diferentes, melhores que aquelas que já existem. E isso é a criatividade, é abrir caminhos que poderão ser seguidos para chegar lá. E é preciso **pensamento crítico** para escolher o melhor.

Como a Aprendizagem Criativa pode se integrar à rotina da escola? Como fazer para que não seja apenas mais uma tendência passageira na educação?

Não acredito que a escola deva abdicar do que ela já faz para fazer uma coisa nova. Trabalhamos de maneira orgânica, a partir de pessoas interessadas em modelos de aprendizagem mais mão na massa, mais criativos, relevantes e colaborativos. Por isso procuramos não ser dogmáticos. Não queremos convencer ninguém a fazer esse trabalho. Mostramos o que tem sido feito e como podemos ajudar. Os guias que estamos produzindo propõem atividades para integração da Aprendizagem Criativa na grade curricular, são vistos como uma referência, e não uma cartilha a ser seguida. Sempre procuramos saber o que é adequado para cada escola e o que a escola tem à disposição, qual o espaço, a tecnologia disponível. Partimos de onde as pessoas estão.

As tendências passageiras não se transformam em prática de longo prazo se não se integram nas práticas já existentes, implantadas de forma artificial. Hoje há uma confluência muito grande de interesses na indústria, na sociedade civil, por um modelo educacional que seja diferente do praticado. Sabemos que o que aprendemos atualmente na escola não é o que precisaremos daqui a alguns anos. Os conteúdos e as técnicas são ultrapassados. O mundo das empresas exige um profissional diferente. E a participação das pessoas na sociedade exige pessoas diferentes. É preciso entender que o mundo é um mundo globalizado, que se transforma, que é local e global, que o acesso à informação afeta todos os aspectos da nossa vida. Está óbvio que esse modelo de escola não está adequado às nossas necessidades. A escola está sofrendo pressão de todos os lados e já busca novos caminhos para lidar com o novo contexto das famílias e crianças. Acreditamos que os princípios da Aprendizagem Criativa, de focar na expressão individual, na colaboração, na criatividade, de saber lidar com os problemas usando os recursos que você tem ao seu redor, são fundamentais para ter sucesso na sociedade moderna.

O espaço interfere na prática da Aprendizagem Criativa? De que maneira?

O espaço é viabilizador de atividades de diferentes tipos, mas o que faz o impacto é a atividade desenvolvida com as crianças. O professor pode estar em um espaço artístico fantástico, mas propor uma atividade tradicional - por exemplo, pedir que as crianças reproduzam obras de Monet. Onde entram, nessa atividade, a criatividade, a expressão individual, a ludicidade, a colaboração? Por outro lado, o professor pode estar numa sala tradicional, com carteiras em fila e as crianças escrevendo sobre um dia em Marte, construindo objetos com papel ou criando cartões postais para uma pessoa no passado. São atividades feitas na carteira, com papel e lápis apenas, mas extremamente criativas. O espaço fantástico ou o acesso ao computador não são garantias de desenvolver a criatividade. É claro que um espaço interessante potencializa mais a dinâmica das atividades.

Como deve ser a atuação do professor no processo criativo dos alunos?

O professor tem dois papéis principais na Aprendizagem Criativa: um é o de designer do espaço, criando o contexto, o enredo, a história, escolhendo os materiais, a disposição da sala. A partir do espaço as crianças entram no mundo da fantasia. Outro papel do educador é o de mediador, de facilitador do processo. Ele verifica se as crianças estão ou não motivadas, se estão com dificuldades em algum aspecto do projeto, por exemplo. É um papel diferente do professor tradicional como fonte de conteúdo. Esperamos criar condições, espaços que incentivem as crianças a explorarem sua curiosidade e que, assim, fiquem com vontade de aprender mais inclusive sobre os conteúdos escolares. Que elas se motivem, façam perguntas. É o que temos constatado nas escolas onde o Programa Faber-Castell de Aprendizagem Criativa já existe.