

Reflexões sobre aprendizagem significativa e com diversão nos Centros Juvenis de Ciência e Cultura

Janair Torres Borges de Melo

Resumo:

Este artigo pretende demonstrar as principais vantagens e conquistas adquiridas na aprendizagem com significação, diversão e interesse nos Centros Juvenis de Ciência e Cultura, bem como registrar os principais benefícios conquistados com uma aprendizagem pautada na interatividade com elementos concretos na modalidade de oficinas pedagógicas, que possibilitam a produção interdisciplinar do conhecimento. A metodologia aplicada foi a de pesquisa bibliográfica, estruturada, da seguinte maneira: 1. Aprendizagem significativa, aprender com sentido para fazer sentido, 2. Aprender é divertido, é fantástico! revelando como a diversão nutre a criatividade e como aprender com diversão causa envolvimento e desenvolve compreensão mais aprofundada sobre conceitos que lhes são apresentados, 3. Educar transforma vidas, evidenciando como a educação transforma os cidadãos em seres mais criativos e empoderados, podendo afirmar que saber; dá poder e tornam os jovens atuantes; para evoluírem em suas iniciativas, tendo enfoque na autoaprendizagem com valorização dos conhecimentos.

Palavras chaves: Aprendizagem; diversão; significação; transformação

Abstract:

This article intends to demonstrate the main advantages and achievements acquired in learning with meaning, fun and interest in the Juvenile Centers of Science and Culture, as well as to register the main benefits obtained with a learning based on interactivity with concrete elements in the form of pedagogical workshops, which enables interdisciplinary production of knowledge. The methodology applied was that of bibliographical research, structured as follows: 1. Meaningful learning, learning meaningful to make sense, 2. Learning is fun, it is fantastic! Revealing how fun nourishes creativity and how to learn with fun causes involvement 3. Educate transforms lives by showing how education transforms citizens into more creative and empowered beings, being able to affirm that knowledge empowers and makes young people active in order to evolve in their initiatives, taking focus on self-learning with appreciation of knowledge.

Key words: learning - meaning - fun - transformation

Introdução:

É notório que o modelo de ensino aprendizagem que temos atualmente, na maioria das escolas da rede pública de ensino, necessita reformular sua base para deixar de ser enfadonho, limitador e tornar-se dinâmico, libertador e adaptado a exigência da sociedade contemporânea. O sistema educacional brasileiro não acompanhou às necessidades de uma sociedade em desenvolvimento e em plena transformação, em que a maioria dentro do sistema ainda prioriza instruções, normas, matrizes curriculares, em vez de incentivar os protagonistas a desenvolverem novas ideias, estratégias e objetivos, é preciso desconstruir essa educação formatada, na maioria das vezes sem significação. Atualmente, percebe-se sinalizações de algumas melhorias desse pensamento retrógrado, em alguns pontos espalhados pelo Brasil e tem-se notícia de que muitos projetos que testam uma educação norteada de maneira criativa e com significação dá super certo e torna as pessoas mais felizes e realizadas.

Os Centros Juvenis de Ciência e Cultura abrem essa oportunidade de vivenciar esse modelo inovador de ensino, que através da liberdade, da diversão e do despertar do interesse os estudantes podem construir seus conhecimentos com significação, podendo ampliar seu campo de visão e fazer suas escolhas, sendo protagonista de sua aprendizagem. No decorrer deste artigo pode-se encontrar alguns caminhos já percorridos pelos Centros Juvenis¹ modelos de educação no estado da Bahia que revelam como é interessante usufruir de uma aprendizagem com significação, diversão e interesse. Expõe como a aprendizagem é relevante, bem como, aprender com diversão causam efeitos positivos na construção dos conhecimentos para toda a vida e como educar é transformador, principalmente quando se tem segurança que a aprendizagem vai causar em suas vidas.

Essa reflexão é relevante, porque busca nortear profissionais de educação como visualizar uma prática pedagógica mais atualizada e dinâmica, geradora de inovação² e criatividade³, necessária para atuar na sociedade atual. Como campo de estudo tem-se manifestações de positividade pelos estudantes que optam por a metodologia oferecida pelos Centros Juvenis, onde a maioria revela que toda a forma de educação deveria ser executada com esse rigor, pautada na diversão, na liberdade e na significação do saber teórico.

¹ **Centros Juvenis de Ciência e Cultura** – CJCC são uma iniciativa de educação integral da Secretaria da Educação do Estado da Bahia. Visam ampliar o acesso da juventude baiana às temáticas contemporâneas na perspectiva de consolidar a sua capacidade de fazer nexos interdisciplinares, potencializando a compreensão de fatos, questões, invenções, avanços e conquistas científicas, sociais, culturais, artísticas e tecnológicas da humanidade. Os Centros Juvenis oferecerão aos estudantes do ensino médio – seu público-alvo preferencial – uma grande diversidade de atividades culturais e de acesso ao conhecimento científico, em especial cursos e oficinas. Pretendem-se, assim, provocar a curiosidade dos estudantes e incentivá-los a criar uma nova relação com o ato de aprender, motivada pelo prazer genuíno da descoberta. Como ganho adicional, os CJCC irão ampliar o tempo de permanência dos educandos na escola.

² **Inovação**, Novidade; aquilo que é novo; o que apareceu recentemente: fez inovações. Qualquer modificação ou alteração de fato ou de direito que desperta ou incita o interesse de uma avaliação judicial do caso. O que aparece de novo numa língua, não tendo surgido anteriormente.

³ **Criatividade**, Originalidade; qualidade da pessoa criativa, de quem tem capacidade, inteligência e talento para criar, inventar ou fazer inovações na área em que atua. Essa capacidade de inventar, de criar, de compor a partir da imaginação. [Linguística] Capacidade inata que o falante possui para desenvolver e entender uma quantidade excessiva de enunciados, mesmo os que nunca havia ouvido ou falado antes.

1. Aprendizagem significativa

Conhecer é significar, aprender é um processo que usa produção. A aprendizagem⁴ significativa⁵ é uma teoria de David Ausubel, que foca a aprendizagem cognitiva e propõe uma explicação teórica desse processo. Ausubel(Moreira, 2010) baseia-se na premissa de que existe uma estrutura na qual organização e integração de aprendizagem se processam. Para ele, o fator que mais influencia a aprendizagem é aquilo que o aluno já sabe ou o que pode funcionar como ponto de ancoragem para as novas ideias, envolve a interação da nova informação com uma estrutura de conhecimento específica, a qual define como conceito subsunçor. O processo de assimilação é fundamental para a compreensão do processo de aquisição e organização de significados na estrutura cognitiva. Desta forma, pode-se dizer que a aprendizagem significativa está associada a compreensão do mundo, tornando os conceitos antes complexos, em mais simples e compreensivos, entender o mundo em que está inserido partindo de sua compreensão, de seu entendimento, aprender desta maneira com certeza trará mais satisfação para a aprendizagem, tornando-a mais duradoura e eletiva.

Formalmente esse processo é passado nas Escolas através da organização amplamente nas áreas do conhecimento e subdividido em disciplinas, currículos e programas. Porém as aulas necessitam ser nutridas pela circulação desses conhecimentos essenciais, bem como os conhecimentos prévios para dar significação a aprendizagem e ampliar seu conhecimento de mundo. Visto que, aprender é criar, dá formas de pensar antes desconhecidas, o que se espera das escolas é que os estudantes ampliem seus horizontes, suas leituras e compreendam o mundo. É importante que inicie esse processo com uma sondagem do conhecimento prévio do estudante, daí o educador pode provocar uma aprendizagem significativa, deixando o ensino desconectado e estimulando a articulação de seus conhecimentos com direcionamento a compreensão lógica dos estudos. Buscando essa lógica estrutural os Centros Juvenis primam por uma aprendizagem significativa, onde os estudantes são estimulados a aprender de maneira interdisciplinar, visualizando conceitos básicos de forma prática e associado a utilização desses conhecimentos em seu dia a dia, tendo a fundamentação como importante ponto de reestruturação do saber. A significação no ato de aprender dá segurança e base para ampliar sua curiosidade e conseqüentemente o prazer de conhecer, descobrir, construir, reconstruir e compreender o mundo, novas ideias e os desafios que surgem a todo o momento na sociedade tecnocientífica. Aplicando a aprendizagem significativa pode-se perceber que o jovem adquire autonomia e passa a proporcionar sua prática, tornando-se mais responsável em ampliar e administrar seus conhecimentos. A Escola necessita inovar e tornar-se criativa com um segmento significativo, em que a aprendizagem de fato se efetive com integração das competências, com complementação dos saberes, conduzida pela interdisciplinaridade, esses são conceitos eletivos nos Centros Juvenis de Ciência e Cultura. Sabe-se que quando a aprendizagem acontece de maneira significativa

⁴ **Aprendizagem**, é um processo de mudança de comportamento obtido através da experiência construída por fatores emocionais, neurológicos, relacionais e ambientais. Aprender é o resultado da interação entre estruturas mentais e o meio ambiente. De acordo com a nova ênfase educacional, centrada na aprendizagem, o professor é co-autor do processo de aprendizagem dos alunos. Nesse enfoque centrado na aprendizagem, o conhecimento é construído e reconstruído continuamente.

⁵ **Significativa**, que significa; que exprime algo de maneira clara. Que exprime de maneira sensível um pensamento, uma intenção; expressivo: gesto significativo. Repleto de significado; que denota ou expressa algo relevante, interessante; importante: aumento de salário significativo.

nas escolas os estudantes adquirem mais confiança no processo e sentem-se inseridos no contexto, podendo opinar de maneira crítica e construtiva. Os jovens que fazem a opção de frequentar os espaços dos Centros Juvenis, podem conviver com essa oportunidade de experimentar a aprendizagem expressiva e assim desenvolverem habilidades que deixem aptos a construir seus conhecimentos e melhorar sua ação na sociedade.

A renovação que almejamos para a educação só ocorrerá com educadores emancipados, autônomos e, acima de tudo, encantados pela educação. Conforme afirma Moacir Gadotti (2008) no texto:

Boniteza de um sonho: ensinar-e-aprender com sentido: "Sentido" quer dizer caminho não percorrido, mas que se deseja percorrer, portanto, significa projeto, sonho, utopia. Aprender e ensinar com sentido é aprender e ensinar com um sonho na mente. (...) aprender e ensinar com sentido para que o sonho que embalam em suas mentes e em seus corações, o qual compartilhamos, possa tornar-se realidade.(GADOTTI, 2008, p. 1).

Em busca desse sonho e da produção de novos sonhos embasados na realização dos desses é que tem-se direcionado a aprendizagem significativa nos Centros Juvenis, onde os jovens visualizam os conhecimentos que nortearão seus caminhos e a descoberta da interlocução com caminhar por outros caminhos. É importante sempre lembrar que na educação e na vida precisamos fazer as produções com sentido, principalmente o que estudamos tem que ter sentido, para fazer sentido. De acordo com as Diretrizes e Bases da Educação no portal do MEC:(2003)

A Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), ao entender que a qualidade da educação é também uma questão de direitos humanos, defende conceito semelhante (2008). Para além da eficácia e da eficiência, advoga que a educação de qualidade, como um direito fundamental, deve ser antes de tudo relevante, pertinente e equitativa. A relevância reporta-se à promoção de aprendizagens significativas do ponto de vista das exigências sociais e de desenvolvimento pessoal. A pertinência refere-se à possibilidade de atender às necessidades e às características dos estudantes de diversos contextos sociais e culturais e com diferentes capacidades e interesses. (DCNEC, 2003, p.153)

A educação necessita ser compreendida como um processo de produção e socialização da cultura da vida, na qual se constroem, se mantêm e se transformam conhecimentos e valores. Com a aprendizagem significativa a produção e socialização da cultura deve garantir e incluir a participação dos jovens nas aprendizagens. Desta maneira a qualidade social da educação pode encontrar alternativas pedagógicas, políticas administrativas para a efetivação do aprendizado com acepção. Na sociedade do conhecimento, da evolução tecnológica, o estudante necessita está apto a desenvolver seus saberes e ampliar sua visão de mundo para além do local em que está inserido, a internet e todos as atualizações dos objetos digitais permitem que a aprendizagem faça muito mais sentido, devendo ser uma aliada para as Escolas, explicitarem seus ensinamentos e provocarem outros a partir da zona de interesse dos estudantes que se sentem muito mais felizes e realizados estudando conteúdos que façam sentido em sua aprendizagem.

2. Aprender é divertido, é fantástico!

O ato de aprender⁶ é genial, é encantador, o ser humano na sua natureza sente prazer na descoberta e construção dos conceitos, bem como na produção de inovação, e todo esse processo só é possível através do conhecimento. Descobrir que aprendeu um determinado conhecimento causa euforia, satisfação, é como se fosse a descoberta de um tesouro, do que nada mais é a aprendizagem, um tesouro a ser lapidado para a ampliação de seu real valor que é a compreensão global de um contexto, segundo Piaget: (1990)

Como pressupostos de aprendizagem, aprender se torna uma atividade de descoberta, é uma auto-aprendizagem, sendo o ambiente apenas um meio estimulador. Só é retido aquilo que se incorpora à atividade do aluno, através da descoberta pessoal; o que é incorporado passa a compor a estrutura cognitiva para ser empregado em novas situações. É a tomada de consciência. (in: SILVA, Delcio Barros de.)

Essa tomada de consciência é essencial para o crescimento intelectual dos estudantes, que quando se dão conta que estão construindo seus conhecimentos, buscam ampliar novas descobertas e isto sim, proporciona aprendizagem prazerosa com satisfação e alegria, em que guardarão e aplicarão o que aprenderam para a vida escolar e fora dela. A diversão nutre a criatividade, aprender com diversão causa envolvimento e desenvolve compreensão mais aprofundada sobre conceitos que lhes são apresentados, tornando-se seres mais criativos. A interatividade com elementos concretos facilita esse procedimento, por isso a metodologia dos Centros Juvenis é centrada em Oficinas pedagógicas, visto que, essa metodologia possibilita a produção concreta do conhecimento, e assim o jovem experimenta de maneira prática os conceitos teóricos apresentados ao longo de seus estudos na rede regular de ensino. O resultado desse procedimento é satisfatório, eles têm oportunidade de visualizar e colocar a mão-na-massa ampliando sua aprendizagem de maneira significativa e divertida, pode-se afirmar que os Centros Juvenis incentivam os jovens a desenvolverem projetos criativos, e a base para todos esses projetos têm um direcionamento interdisciplinar com ampla variedade de oficinas baseadas nas cinco áreas do conhecimento. Com diversão e entretenimento, focando um olhar pontual na aprendizagem criativa e significativa.

Tem-se registro de que jovens que nas Escolas regulares, pareciam desinteressados ou distraídos tachados de “meninos que não querem nada” sentiram-se motivados e participam ativamente nas oficinas dos Centros Juvenis, como exemplo, pode-se descrever a oficina da área de Matemática - Geometria em Ação⁷, em que os alunos considerados indisciplinados na Escola que estudam, regularmente matriculados, mas que no Centro Juvenil Senhor do Bonfim optaram por passar 3 horas do dia aprendendo conceitos de Geometria e fizeram inscrição em outras oficinas para não se afastarem, e quando estão nas atividades do Centro Juvenil tem um comportamento excelente, sugerem atividades e desenvolvem outras bem mais complexas.

O entusiasmo dos estudantes no desenvolvimento das atividades programadas pelas Oficinas pedagógicas dos Centros Juvenis evidenciam a satisfação que os jovens

⁶ **Aprender**, passar a ter conhecimento sobre; instruir-se. Passar a possuir habilidade técnica. Começar a compreender melhor, normalmente, pelo uso da vivência, da sensibilidade etc. Perceber partindo da experiência, pelo tempo, pela influência de: aprenderam dos professores a compartilhar.

⁷ **Geometria em ação**, esta oficina proporciona ao aprendiz a reelaboração e a construção de conceitos geométricos, de forma efetiva e real, através de conteúdos.

adquirem ao perceberem que estão aprendendo conteúdos de forma lúdica e significativa. Na oficina Fazendo Selfie⁸ os alunos sentem prazer em situar-se no tempo e espaço partindo da selfie tirada por cada participante. No Clube da leitura⁹, viagem ao mundo encantado dos livros da literatura mais atualizados possíveis e despertam para a frequência da leitura de forma dinâmica e divertida. Os experimentos na oficina de Ciência Viva¹⁰ evidenciando aprendizagem de reações químicas e biológicas de forma surpreendente e interativa. A oficina de Experimentos Físicos apresenta os conceitos da Física clássica presente no nosso cotidiano mediante a realização de experimentos simples em que os conteúdos taxados de difícil compreensão, são desmistificados e revelados com experimentos práticos e de fácil aprendizagem. No Juvenil Dance¹¹, tem-se um número expressivo de jovens para conhecerem mais sobre os ritmos e performances musicais. Neste contexto atual guiado pelas novas tecnologias os Centros Juvenis investem na inovação de oficinas com a valorização de rotas para a utilização dessa vasta gama de novidades que podem ser criadas ou utilizadas na web, como em Robomaker, oficina elaborada com foco na aprendizagem criativa, montada com a proposta de reinvenção das coisas, utilização de sucatas de eletrônicos dando uma performance “maker” nestes elementos que seriam descartados, transformando-os em robôs ou em produtos interativos. Enfoque também para os projetos com sinalizações de realidade virtual-RV e realidade aumentada-RA, já desenvolvidas nas oficinas e com uma aceitação boa, os estudantes têm oportunidade de conhecer e desvendar alguns aplicativos e passam a criar projetos interativos com RA e RV, é importante ressaltar que a cada atividade planejada e desenvolvida na dinâmica dos Centros Juvenis há esforço para que a aprendizagem seja divertida e significativa com uma gama de conhecimentos que despertam a curiosidade e autonomia dos estudantes. Hugo Assmann em seu livro “Curiosidade e Prazer de Aprender”, nos leva a refletir sobre vários aspectos e sentidos sobre curiosidade, o que significa propriamente esta palavra em suas diversas formas e idiomas. O autor coloca: (2004)

como “ponto-chave: é a nova cultura do ensino e da aprendizagem em nossas escolas”. Enfatizando que as nossas escolas tem que instigar a curiosidade nos alunos para aprender com satisfação e alegria. Onde o conhecimento se mantém vivo em uma atmosfera leve sem medo das suas escolhas e sem a neofilia (gosto pelo novo). Nos tempos modernos curiosidade/criatividade é o que está mais em voga no grupos de pesquisas, nas escolas, nos artigos de revistas renomadas. Diante de um mundo globalizado é impossível que este sentimento não seja aflorado pelo mundo escolar, acadêmico e na sociedade num todo. (ASSMANN, 2004. p. 32)

⁸ **Fazendo Selfie**, esta oficina oportuniza abordagem social, histórica, filosófica e geográfica na elaboração de narrativas de si que possibilitem a construção de histórias de vida, que sejam embasadas nos princípios da Nova História. Selfie retrata o corpo e registra a história de vida de alunos e alunas, que enveredam pelo caminho filosófico do autoconhecimento, a partir de um conjunto de componentes curriculares da área de humanas.

⁹ **Clube da leitura**, oficina que incentiva-se a prática de leitura e de produção de atividades interativas, a partir do estudo dos livros: “A culpa é das estrelas”, “A menina que roubava livros” e “Marina”, explorando o gênero audiovisual, artístico e tecnológico.

¹⁰ **Ciência Viva**, oficina que prima por diversas atividades experimentais na área das Ciências Naturais com o embasamento na teoria dos assuntos. Visando a construção do conhecimento dos alunos nessa área, tornando o aprendizado mais eficiente com ligação de determinados assuntos da área da Ciências da Natureza com áreas humanas, de linguagem, entre outras.

¹¹ **Juvenil Dance**, é uma oficina que une arte, ciência e cultura. Na arte abordamos a arte da dança; na área das ciências são: sistema respiratório, cardiovascular, muscular, esquelético, importância dos alongamentos, dentre outros; na cultura, enfocamos o contexto histórico dos ritmos bem como a arte de movimentar o corpo em certo ritmo. Pode existir como expressão artística ou como forma de divertimento),

A curiosidade desperta as descobertas, foi assim desde os primeiros homens até os dias atuais, o homem é um ser curioso o que o torna criativo e dinâmico, mas muitas vezes a criatividade é polida pelos comportamentos exigidos no padrão social, desde quando nascemos, somos moldados a comportamentos exigidos pela sociedade que acaba deixando o processo criativo adormecido, mas a qualquer momento o homem diante de um desafio pode despertá-lo e surpreender com direcionamentos antes apresentados. Sendo a criatividade algo natural do ser humano, as Escolas têm um papel importante para despertá-la, mas muitas vezes não o faz. Os Centros Juvenis são desafiados pela sua própria metodologia a despertar a curiosidade/criatividade aprimorando os caminhos para aprendizagem com o foco no prazer em aprender, pois é divertido e com certeza isso é fantástico! Essa dinâmica requer esforço e dedicação, mas como dizia Paulo Freire “aprender é gostoso, mas exige esforço”. Precisa-se acrescentar prazer na aprendizagem, pois todo ser humano necessita da educação para sobreviver, são seres inacabados e incompletos e precisam aprender e hoje esse ato de saber é ainda mais decisivo numa sociedade baseada no conhecimento. O aprendizado tem que significar, porque se não significar será descartado, o corpo não aprende por aprender. Segundo GADOTTI:(2003 p.49) “Só aprendemos quando colocamos emoção no que aprendemos. Por isso é necessário ensinar com alegria. Nossas escolas continuam preocupadas em ensinar e não param para pensar o que é ensinar, como se aprende, porque se aprende”. As escolas necessitam tornar a aprendizagem mais saborosa, mais dinâmica e divertida, para os estudantes enxergarem este espaço como um local aprazível, não somente pelas amizades que lá fazem, no entanto pelas grandes descobertas de conhecimentos que irão construir e ampliar suas vivências para além dos muros escolares. “Saber é saborear”, diz Rubem Alves (2011). O novo profissional da educação deve unir a vida escolar ao prazer. Aliar o prazer a arte de ensinar será a grande tacada de mestre do educador na atualidade, o mundo atual cobra uma aprendizagem prazerosa que desenvolva no indivíduo o gosto divertido do despertar, do saber e conseqüentemente a ampliação de seus conhecimentos, o que é primordial para os professores nos Centros Juvenis, que primam seus planejamentos baseados na constante procura da motivação dos estudantes, incentivando-os de maneira lúdica e divertida, visto que, a ludicidade causa entusiasmo e produz estímulos, o jovem encorajado vai procurar enriquecer seus conhecimentos, ampliando sua aprendizagem satisfatoriamente. Segundo GADOTTI:(2008)

A educação do futuro deverá se aproximar mais dos “aspectos éticos, coletivos, comunicativos, comportamentais, emocionais... todos eles necessários para se alcançar uma educação democrática dos futuros cidadãos” Isso implica novos saberes. Educar é empoderar. Não é tanto ensinar quanto reencantar. A gente faz sempre bem o que gosta de fazer. Só é bem sucedido aquele ou aquela que faz o que gosta. (GADOTTI, 2008. p.25)

Estando engajado o jovem torna-se aberto para a aprendizagem, uma forma dele se permitir é através das atividades lúdicas, que liberam sensações de prazer e liberdade, muitas vezes até reportando-os para outras fases de suas vidas, como a da infância por exemplo, nessa fase da vida nos permitimos muito, somos curiosos, criativos e experimentamos o tempo todo e não há limites para a diversão. Os estudantes precisam ver na escola um porto seguro, um lugar com organização, atrativo, que permita que ele tenha um papel expressivo no processo de aprendizagem, sinta-se motivado a aprender cada vez mais. Uma das formas de motivar esse processo é introduzir a tecnologia como parte integrante desta ação, já que, a tecnologia é parte da realidade dos alunos. Explorar as plataformas digitais que usam a lógica dos jogos para a aprendizagem com diversão -

gamificação, não só os digitais, mas também podem ser explorados os analógicos, inseridos muitas vezes em plataformas transmídias com combinações de jogos de tabuleiros, vídeos e livros. Os Centros Juvenis inspirados dessa dinâmica dos jogos e no uso de aplicativos na web têm valorizado esse universo juvenil explorando o uso das tecnologias digitais nas oficinas e cursos. A tecnologia diminui distâncias, facilita a comunicação e aproxima a escola da comunidade e a valorização do uso das TICs e dos smartphones na dinâmica da aprendizagem engajam os estudantes, que sentem-se mais estimulados a aprender com prazer. De acordo com um dos pilares da Unesco: “Não significa apenas aprender brincando, mas aprender o valor do aprendizado por meio de educadores que os inspiram a querer conhecer. Ela deve aprender a aprender, ou aprender a conhecer”. As experiências lúdicas e as descobertas ajudam a reforçar o interesse dos jovens, inclusive por áreas que não tem afinidade, despertando uma nova forma de compreender os conhecimentos adquiridos. A experimentação também é uma excelente ferramenta para tornar o aprendizado dinâmico e divertido, bem como, os jogos e a tecnologia de ponta usados como estímulos à curiosidade favorecendo o pensamento criativo. Outro elemento utilizado atualmente para tornar a aprendizagem ativa e interativa é a gamificação que desperta a motivação e o aprendizado, o qual acontece por meio das brincadeiras sem a dicotomia de teoria e prática, pode-se dizer que diante destas exposições, cabe ao professor incentivar o aluno para que ele queira ir mais longe, visto que, com o avanço dessas descobertas vai nutrir o seu conhecimento de mundo. Quando desperta, e visualiza seus avanços, os estudantes sentem-se satisfeitos e ampliam seus interesses em aprender mais, daí explicitar que a satisfação causada pela aprendizagem dinâmica e divertida é fantástica.

3. Educar transforma vidas

Transformar vidas, direcionar caminhos e preparar para alçar voos, é como um processo educacional deveria ser conduzido, voltado para despertar novos conhecimentos, incentivar curiosidades, ultrapassar fronteiras das áreas e disciplinas e produzir sonhos antes nunca sonhados, “tratado de sonhos e sentidos na perpetuação da boniteza do ensinar-e-aprender” proposto por Moacir Gadotti, “publicizamos, mais uma vez, nosso compromisso com a formação permanente de professores que sejam capazes de amar, de sonhar de ensinar e de transformar” (2003). Pode ser utópico pensar a educação com essa finalidade, mas educar transforma! Assim como pode estagnar. Em busca de um processo educacional que seja ideal, que transforme e não estagne, é que muitos pensadores ao longo dos anos difundiram métodos e se tornaram cientistas da aprendizagem. Pode-se afirmar que para a educação causar transformação primeiramente terá que haver mudança de atitude dos professores, em encarar a evolução tecnológica, não como rival, e sim como aliada para um melhor desempenho na condução da aprendizagem, bem como integrar a família e a escola para juntas fortalecerem as relações na sociedade. Esse caminho dará mais confiança para modificar o sistema educacional e transformar as instituições de ensino em verdadeiras instituições de aprendizagem. A Escola atual, necessita trabalhar um currículo significativo, com inovação e criatividade, efetivando o processo transformador. Vivemos em uma sociedade complexa, altamente tecnológica e marcada pela velocidade com que as informações se renovam. Esse cenário, que por um lado amedronta, é também pleno de possibilidades positivas. Nessa perspectiva, McLuhan afirma que meio e mensagem são indissociáveis. Esse meio pode ser interpretado como a

sociedade plena em evolução em que os jovens em processo educacional estão inseridos contextualmente, essa que é atualmente dinâmica, inovadora, criativa, e que a todo momento surgem tecnologias avançadas, já a mensagem pode ser interpretada com os conhecimentos ensinados nas escolas, meio e mensagem necessitam andar com a mesma sintonia, visto que, são indissociáveis, não podendo a escola parar e a sociedade seguir, dessa maneira necessita a recontextualização da prática pedagógica com o uso das TICs que deve ocorrer de forma inovadora, cooperativa e fértil em seu potencial criativo, acordar para a evolução do tempo em que estão inseridos e jamais parar no mesmo, repetindo métodos retrógrados e estagnados, onde estudantes fingem que aprendem e professores ensinam na maioria das vezes em momentos enfadonhos e desmotivantes.

Quando ocorre a apropriação do saber, ocorre conseqüentemente a transformação do cidadão, que torna-se empoderado para construir suas próprias escolhas. No contexto atual das tecnologias o desejo dos estudantes é serem mais interativos, o que torna um desafio para os educadores adotarem metodologias que conduzam o papel ativo dos jovens e a possibilidade de gerir suas aprendizagens. Nos Centros Juvenis o enfoque está no estudante, que é livre para fazer suas escolhas, pode-se afirmar que esse é um ponto positivo, esse acesso com liberdade já é uma possibilidade natural no seu aprendizado, o estudante é estimulado pela motivação da liberdade em construir suas aprendizagens, bem como outro fator importante de uma educação transformadora nos Centros Juvenis é a maneira de conduzir à aprendizagem de forma dinâmica, lúdica e interativa fazendo inferências, modificando o meio, transformando-o, valorizando os games, a cultura geek e conseqüentemente a ludicidade proporcionada por esse universo juvenil. O mundo atual é favorável às mudanças e a educação necessita ser transformadora, emancipadora, centrada na vida, respeitando o contexto social e cultural dos seres humanos que estão em formação permanente. As novas tecnologias criaram novos espaços do conhecimento, mais educativos, desta forma é essencial que se prepare também os estudantes para viver melhor na sociedade do conhecimento. Gadotti em seu livro “Boniteza de um sonho cita:

(...) como previa Herbert McLuhan, na década de 60, o planeta tornou-se a nossa sala de aula e o nosso endereço. O ciberespaço rompeu com a idéia de tempo próprio para a aprendizagem. O espaço da aprendizagem é aqui, em qualquer lugar; o tempo de aprender é hoje e sempre. Hoje vale tudo para aprender. Isso vai além da “reciclagem” e da atualização de conhecimentos e muito mais além da “assimilação” de conhecimentos. A sociedade do conhecimento é uma sociedade de múltiplas oportunidades de aprendizagem. O espaço escolar para se fortalecer pode transpor as barreiras dos muros escolares e os professores emancipadores vêem sua profissão renascer com função de eterno aprendiz, adquirindo nova identidade pois estamos vivendo numa era em que aprender é conviver com a incerteza. (GADOTTI, 2008. p.25)

A derrubada dos muros propicia conexões com o mundo, ampliando espaço para as artes e a poesia, bem como provoca discussão coletiva e partilha dos sentidos. Conduzindo uma aprendizagem prazerosa com aventura. Os muros segregam a escola como uma caixa isolada do conhecimento, não desconsiderando que muitos momentos de aprendizagem importantes para os jovens acontecem também no seu entorno. A juventude é entendida como uma condição de transitoriedade, fase que passam para a vida adulta, muito da educação para os jovens é projetada para o futuro, tornando a educação enfadonha cheia de exigências para a sua formação, a escola necessita pensar essa juventude no presente

e não o que ela pode vir a ser no futuro. Uma forma dinâmica e divertida de incentivar o estudante no sentido da curiosidade e da descoberta de seus conhecimentos em direção ao mundo é o método da pesquisa que dá fundamentação e significação e o torna protagonista na busca de informações e saberes pedagógicos, científicos e do senso comum. Diante desse cenário resta aos profissionais de educação enxergar possibilidades de mudar sua prática pedagógica, dando significados e novos saberes aos elementos tecnológicos utilizados pelos jovens, valorizando-os e transpondo novas descobertas de apropriação e produção dos conhecimentos na atualidade.

Desafiar os jovens a buscarem suas instruções pode ser uma tomada de decisão dos profissionais da educação que capacitam uma prática essencial para fruir uma educação que transforma. Na maioria das vezes quando buscam desvendar os desafios, os jovens entram no processo de competição e se sentem motivados a buscarem caminhos para desvendarem, e desta maneira ampliam seus conhecimentos. Os desafios incentivam as técnicas de pesquisa, base primordial para elencar o processo que transforma, onde professores e estudantes aplicando esses saberes, geram novos conhecimentos, pode-se afirmar que a transformação é uma arte que revela as conquistas da aprendizagem, quando essa atitude de inquietação diante da realidade potencializada pela pesquisa é despertada no Ensino Médio, contribui para que o estudante possa formular questões de investigação e buscar respostas que levam a construção de seus próprios conhecimentos, a relevância não está na transmissão de conteúdos pelo professor, e sim na capacidade de pesquisa de forma ampla e diversificada, fora das aulas e mesmo, da escola. Para existir esse formato de educação, estudantes e professores necessitam ser parceiros, estimulado pelo professor, o estudante sente-se desafiado e elabora suas rotas de pesquisas, mobilizando saberes, atitudes, valores na resolução de problemas reais e fundamentais com significação, demonstrando amadurecimento de sua autoaprendizagem devendo pensar a partir de sua realidade e não somente expressões repetitivas. Para ser transformadora a educação precisa fazer sentido, estimular o pensamento crítico, a comunicação, a criatividade e o trabalho em grupo, ter flexibilidade e praticar a colaboração, se não todas, parte delas são super importantes para a autoaprendizagem o conjunto da obra fortalece as habilidades intrapessoais e colocam os jovens em posição ativa na construção de seus conhecimentos, modificando sua ação dentro do processo da aprendizagem e conseqüentemente transformando suas vidas.

Sabe-se que a escola permanece igual em vários lugares do Brasil e do mundo, tudo mudou muito rápido e a educação precisa transformar-se, a escola tem dificuldades de se tornar excelência no que faz e produzir bons resultados, e para transformar essa escola é importante perceber que a ciência avança a cada dia com novas descobertas, que a globalização expõe uma explosão de informação, inteligência coletiva, mídias sociais, tecnologias avançadas, atualizadas e conseqüentemente as relações de trabalhos e empregos mudam nesse contexto. A escola que busca transformação não pode provocar desmotivação nos jovens por causa da falta de acesso, deve sim ajudar os jovens a sonhar com o futuro, como dizia o geógrafo brasileiro Milton Santos:

Quando consideramos a história possível e não apenas a história existente, passamos a acreditar que outro mundo é viável. E não há intelectual que trabalhe sem idéia de futuro. Para ser digno do homem, qual seja, do homem visto como projeto, o trabalho intelectual e educacional tem que ser fundado no futuro. É dessa forma que os professores podem tornar-se intelectuais: olhando o futuro. (SANTOS, 1999, p. 14).

E pensando no agora a escola necessita facilitar o acesso ao conhecimento e a tecnologia através da fluência digital, da formação dos educadores, na criação de novos conteúdos, tendo foco na colaboração e na comunicação para formar uma geração de jovens protagonistas de sua história, isso sim é o que deve mover a educação. Com esse mix de inovação, desafios, parceria e sonho, passa-se a reconhecer que estamos na era digital e não mais na industrial, os horizontes estão expandidos, principalmente no alcance da ampliação das nossas aprendizagens, opiniões e referências. Os estudantes precisam ser vistos como cidadãos críticos, participativos e integrados ao meio social o que leva a ter mais sucesso em suas escolhas na trajetória profissional, com jovens empoderados e construtores de seus conhecimentos. O retorno volta para a evolução econômica do país, estudantes bem sucedidos, serão positivos e profissionalmente felizes, transformando-se melhoram sua realidade e a de seu entorno. Para viver com sucesso no século XXI, os estudantes necessitam ter em seu projeto de vida os valores da autonomia, capacidade de superar fracassos, curiosidade, estabilidade emocional e da perseverança, ou seja, o atual conceito da educação está muito mais amplo, não se formam mais somente trabalhadores, mas deve formar cidadãos com pensamentos críticos, capazes de reger a transformação para viver melhor na sociedade do conhecimento. Como afirma as Diretrizes Curriculares Nacionais:

Neste sentido, a educação escolar, embora não tenha autonomia para, por si mesma, mudar a sociedade, é importante estratégia de transformação, uma vez que a inclusão na sociedade contemporânea não se dá sem o domínio de determinados conhecimentos que devem ser assegurados a todos. (DCNEC, 2003, p.153)

Há exigências de transformações educacionais atuais, decorrentes do conjunto de mudanças na produção de conhecimento, do acesso às informações, da evolução dos meios de comunicação, das mudanças de interesses da juventude e de suas inquietações, diante destes fatos, o aprendizado dos conhecimentos escolares tomou outro formato e a escola necessita ser repensada, respeitando essas transformações e a evolução da sociedade. Por mais que já tenha alcançado a consciência de que necessita mudança, ainda não consolidou de maneira global uma ação de reestruturação, que atenda às novas demandas e conduza os jovens na construção de seus conhecimentos. A Escola não tem autonomia para mudar a sociedade necessita de estratégia de transformação, firmada nas múltiplas dimensões e pilares que conduzam à autonomia e aos fundamentos científicos-tecnológicos, sendo integradora, criativa e inovadora. Com esses elementos fundamentais os Centros Juvenis, podem sinalizar uma educação que transforma, de forma prazerosa, divertida com conexão das áreas, que lança desafios em busca da resolução de problemas, em que a liberdade é criadora, que estabelece a inteligência coletiva, tendo a tecnologia como mediadora e tendo atividades colaborativas. Enfoque para o profissional do Centro Juvenil, semelhante a um Design Thinking, que faz a diferença desenvolvendo um processo intencional para chegar ao novo, utilizando soluções criativas e criando impactos positivos, aliados a ferramentas digitais que transformam a tecnologia a qual é cada vez mais importante para a educação. Outro ponto importante a ser colocado na dinâmica dos Centros Juvenis é a garantia de uma infraestrutura acolhedora e adequada que promova engajamento, reflexões, experimentação, utilização de salas ambientes, sala maker, ambientes multiusos para

criações e apresentações artísticas, repaginando o espaço escolar, possibilitando práticas pedagógicas mais ativas e interativas, fundamentado na posição de que o aluno precisa sentir-se acolhido e motivado a descobrir seus conhecimentos e a partir daí transformando rumos da sua vida.

Considerações finais

No cenário atual com o advento tecnológico não podemos mais pensar a educação sem a inovação e a criatividade nas salas de aula, a estrutura educacional necessita aprimorar sua prática urgente com maneiras mais adequadas, pois atualmente as teorias, ideias e crenças não funcionam mais como super verdades, como eram no passado. Há exigência de atualização de como tornar a aprendizagem mais significativa, mais prazerosa que cause transformação no nosso dia a dia, na sociedade do conhecimento, O processo de aprendizagem tem que aproximar o máximo possível da prática cotidiana, para fazer sentido a busca pelo conhecimento. Para que isso aconteça é preciso ter uma parceria entre o educador e o educando, sabe-se que é um desafio ativar essa parceria entre professor e estudantes, mas nada impossível, para provocar essa prática e chamar os estudantes à responsabilidade pelo próprio aprendizado é necessário que o professor conduza o planejamento com aulas interdisciplinares, atrativas, divertidas, desafiantes, argumentativas, que estimulem o trabalho colaborativo. Tornando-o protagonista da sua aprendizagem.

A fundamentação dos Centros Juvenis tem como premissa o desenvolvimento da educação pautada com essa finalidade supracitada, de conduzir os estudantes para a autoaprendizagem, com a valorização de seus conhecimentos, bem como de construir um ambiente próprio, onde o aluno sinta-se livre, motivado com aprendizagem vibrante, estimulado de forma colaborativa e intensa, sua metodologia firmada na valorização da prática que estimula o interesse pela descoberta, potencializa o conhecimento e a autonomia e fortalece o exercício do pensamento reflexivo e crítico, possibilitando os jovens a agirem como cidadão capaz de integrar a arte e a cultura como valores de associação a sua ocupação no mundo de forma atuante. `Dá ênfase na aprendizagem com diversão, que promove prazer e satisfação, bem como, foca na cultura da inovação que amplia a ação do ato de aprender para fora dos muros escolares empoderando os protagonistas envolvidos. Acredita-se no poder transformador dessa forma condutora do aprendizado que promove reflexões, e tornam os jovens atuantes para evoluírem em suas iniciativas, a escola atual deve preparar os estudantes para serem cidadãos do século XXI, em que, a educação não funciona sem prazer e deve ter valorização na liberdade, fortalecendo a empatia, paciência, autonomia, resiliência, garra, com foco nas atividades práticas e interdisciplinares que despertam o gosto pela educação, aprendendo a gostar de conhecer de desvendar o mundo que nos cerca.

Considerando essas reflexões, pode-se dizer que os Centros Juvenis estão trilhando um caminho promissor da educação para o século XXI, visto que a educação atual necessita ser pautada na significação, na ludicidade com experimentação que transformam os alunos em protagonistas, e inicie deles o interesse em desenvolverem projetos e produtos. Com as observações identificou-se que as experiências lúdicas de experimentação e de desafios

ajudam a resgatar o interesse dos jovens pelo aprendizado, e que os jogos estimulam à criatividade, à colaboração e o pensamento criativo. Essas atividades elaboradas como ponto de inovação nas oficinas nos Centros Juvenis, revelam relações de prazer que os estudantes demonstram ter em estudar com diversão e significação, é notório como a valorização da gamificação potencializa novas formas de interagir com o conhecimento de mundo, como a utilização de objetos digitais apoiam a prática pedagógica dentro e fora da sala de aula, e como tornam as atividades educativas mais criativas e despertam o interesse dos alunos, preparando-os para viver melhor e mais consciente na sociedade do conhecimento.

Referências:

ALVES, Rubem. **Conversas com quem gosta de ensinar**. São Paulo, Cortez, 1981.
Disponível em: <https://pedagogiaconciente.wordpress.com/2015/05/31/saber-e-saborear/>
Entrevista em 31 de maio de 2015. Acesso em 16 de abril de 2018.

ASSMANN, Hugo, **Curiosidade e Prazer de Aprender** – O papel da curiosidade na aprendizagem criativa. – Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2004.

DICIO. **Dicionário on line de português**. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/acesso>.
Acesso em 10 abr.2018 às 10:40h.

Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica / Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013. Disponível em:
http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192 acesso em 09 de abril de 2018 às 19:35h.

FREIRE, Paulo. **Educação e mudança**. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1979, p. 27.

GADOTTI, Moacir. **Boniteza de um sonho: Ensinar-e-aprender com sentido**. Feevale, Novo Hamburgo, Rio Grande do Sul, 2003. Disponível em:
<http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/boniteza.pdf>. Acesso em: 5 mar. 2018 às 23:11h.

MACEDO, Lino de. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. [recurso eletrônico] Lino de Macedo, Ana Lúcia Sícoli Petty e Norimar Christe passos. Artemed, Porto Alegre: 2007. Disponível:<https://books.google.com.br/books?hl=en&lr=&id=BxGplexPy8YC&oi=fnd&pg=PA6&dq=interesse+na+aprendizagem+escolar&ots=bAOPGEpYY1&sig=-HVUTTN5uRsCt>. Acesso em 31 de março de 2018 às 23:20h.

MOREIRA, Marco Antonio. **O que é afinal a aprendizagem significativa**. Disponível em:
<http://moreira.if.ufrgs.br/oqueefinal.pdf>, Acesso em 13 de abril de 2018.

SANTOS, Milton, “**O professor como intelectual na sociedade contemporânea**”. In Anais do IX ENDIPE- Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino, vol. III, São Paulo, 1999, p. 14.

SILVA, Delcio Barros da. ***As principais tendências pedagógicas na prática escolar brasileira e seus pressupostos de aprendizagem***. Disponível em: http://coral.ufsm.br/lec/01_00/DelcioL&C3.htm . Acesso em: 03 de março de 2018.

#CARTA, **Ideia em tempo real**. disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/blogs/vanguardas-do-conhecimento/educacao-nao-funciona-se-nao-for-prazerosa> .Acesso em 10 de abril de 2018 às 22:35h.