

Iniciativa dos Ministérios da Educação e da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações selecionou redes para aprimoramento do ensino de Ciências na Educação Básica

Um grupo formado pelos profissionais da UFVJM, professoras Leida Calegário e Ana Paula Vanzela, do curso de Farmácia, e pedagogos Lucimar Daniel Simões Salvador e Nelcídio Geraldo, acabam de aprovar um projeto na Chamada Pública do Ministério da Educação (MEC) e Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações (MCTIC) nº 1/2019 para o Programa Ciência na Escola - seleção de redes para o aprimoramento do ensino de Ciências na Educação Básica, no valor de aproximadamente R\$ 4 milhões.

O projeto denomina-se Clube de Engajamento de Bio-Ciências e Tecnologia para a Sociedade: ClueBTec e pretende contribuir para a transformação do ensino de Ciências do modelo tradicional, em que teorias prontas são assimiladas e ilustradas por meio de exemplos nos livros didáticos, para um “fazer Ciência” no ClueBTec de modo vivo, interdisciplinar, integrado com a realidade, a partir da sociedade e suas problemáticas.

Segundo a professora Leida, o ClueBTec tem por finalidade integrar conhecimentos das diversas áreas das Ciências e suas tecnologias a partir dos desafios propostos pela sociedade contemporânea, por meio do diálogo com os diversos setores com os quais o programa pretende interagir para a busca de soluções e para o delineamento de ações socialmente relevantes.

O projeto inclui uma rede de colaboradores constituída pelas instituições UFVJM, Instituto Federal do Norte de Minas Gerais (IFNMG), Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes), Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais e Conservatório Estadual de Música Lobo de Mesquita de Diamantina. Será desenvolvido através da UFVJM nas cidades de Diamantina, Janaúba, Teófilo Otoni e Unaí; através do IFNMG em Arinos, Pirapora, Porteirinha e Salinas; e através da Unimontes na cidade de Montes Claros.

“O ClueBTec será construído para mediar a interligação entre um determinado problema social até um ponto de ação/solução, de modo que o caminho entre o desafio diagnosticado até o estado desejado (solução) possa ser guiado por meio das “pistas”, como placas indicativas ao longo do trajeto. Daí o nome derivado do Inglês *clue*, estrategicamente articulado com o B de

bio, visto que toda a problemática que atinge o ambiente - a natureza, a sociedade, a saúde e os aspectos humanos intrinsecamente relacionados a essas questões é tema educacional passível de intervenção científica, por meio da tecnologia, que, por definição, é o uso prático do conhecimento”, explica a professora.

De acordo com a professora Leida, para uma efetiva inserção na sociedade, a equipe será formada por professores, estudantes e técnicos dos diferentes níveis da educação, com a missão de envolver membros e setores sociais, de modo que, pela variedade de expertises e heterogeneidade do grupo, o levantamento de problemáticas e as discussões resultantes sejam pautados de forma abrangente, sob diversas perspectivas, diversos olhares, diversos conhecimentos de mundo para gerar ideias que funcionem como “pistas” na busca de soluções integradas, as quais, pela aplicação de princípios científicos, possam finalmente ser convertidas em ações mediadas pela intervenção de múltiplos agentes.

A equipe acredita que assim, para os estudantes da Educação Básica e Tecnológica, o aprender torna-se permeado de novos significados, contextualizados na vivência do indivíduo como parte de um grupo social ativo e resolutivo, capaz de interpretar a realidade e transformá-la por meio de ações.

“O aprender Ciências deve ser uma experiência viva, capaz de formar futuros cientistas empreendedores, resolutivos e engajados com as questões de seu tempo e de sua sociedade. A proposta foge das fórmulas prontas, definidas a partir de uma visão tradicionalista em que a academia estende suas proposições como verdades emanadas de um saber científico absoluto, e aproxima-se de um processo dialógico, envolvendo os estudantes e os diversos setores da sociedade – quando qualquer problema é uma oportunidade para aprender. As discussões conjuntas geram dúvidas, questionamentos, pistas, ideias, caminhos e, finalmente, propostas de projetos e outras ações coletivas que deverão ser implementadas para a solução real do problema”, conclui Leida.

O projeto terá início no mês de dezembro e será desenvolvido em um período de três anos. Entre as metas previstas estão:

- transformar o ensino de ciências com foco no ciclo Ciência-Tecnologia-Sociedade para gerar inovação e desenvolvimento;

- redução da evasão escolar;
- melhoria da qualidade de formação e do rendimento escolar dos estudantes;
- desenvolvimento de produtos para um portfólio nas escolas abrangidas;
- construção de mapas;
- desenvolvimento de aplicativos e softwares;
- desenvolvimento de arquétipos de robótica.