

ESCOLA NACIONAL DE ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA  
**ESPECIALIZAÇÃO EM INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO**

Projeto de Pesquisa

**Metodologias Inov-Ativas – Educação inovadora em Escolas de Governo**

**THAÍS DE OLIVEIRA ALCANTARA**

**Área temática:** Design instrucional ou da aprendizagem

Brasília, Distrito Federal

05 de janeiro de 2021

## 1 INTRODUÇÃO

As novas demandas da sociedade têm tornado o desenvolvimento do capital intelectual uma necessidade incontestável às organizações públicas ou privadas. A política de gestão de pessoas deve incorporar às suas diretrizes e projetos um plano de capacitação contínuo, que privilegie o desenvolvimento integral dos recursos humanos, fomentando o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades e atitudes.

As Escolas de Governo são justamente as instituições que assumem essa missão de formar e desenvolver agentes públicos capazes de inovar, alcançar resultados e servir à sociedade, essas Escolas são o espaço dedicado a transformar o setor público em competência, conhecimento, inovação, atitude, resultado e valor.

No entanto, há que se considerar que o aperfeiçoamento e a capacitação de agentes públicos, cujo objetivo maior é atender aos anseios da sociedade por serviços públicos de qualidade, tem hoje novos desafios. Não basta ofertar eventos de formação, é preciso conquistar esse público. Atualmente, uma vasta gama de informações está disponível em espaços não formais de aprendizagem, as Escolas de Governo, como espaços formais que são, devem apresentar diferenciais no compartilhamento de conhecimentos, de modo a atrair os servidores públicos para os seus eventos de aprendizagem.

É preciso ter em mente que os procedimentos de ensino são tão relevantes quanto os próprios conteúdos de aprendizagem. Na história recente da Educação, é possível observar que as metodologias de ensino eram relegadas a segundo plano e pouco se preocupava com elas e com as consequências de seu uso. Bordenave traduz muito bem essa preocupação com as metodologias quando afirma que “enquanto os conteúdos do ensino informam, os métodos de ensino formam”.

Sob essa ótica, as metodologias inov-ativas, enquanto propostas de aprendizagem viva e significativa, podem representar um movimento inovador no processo de ensino-aprendizagem dentro do serviço público brasileiro,

contribuindo sobremaneira para a efetivação de uma educação focada nas pessoas, que promove a autonomia e protagonismo do aprendiz, que busca inovação com impacto e compromisso com o conhecimento, a ciência e a sociedade.

Desse modo, o presente trabalho pretende analisar: em que medida as metodologias inov-ativas podem e têm sido aplicadas em Escolas de Governo, superando paradigmas tradicionais, a fim de promover melhorias na experiência do aprendiz?

## 2 CONTEXTUALIZAÇÃO E JUSTIFICATIVA

Um grande desafio para as instituições públicas é desenvolver soluções inovadoras para que o serviço público possa responder com mais eficiência às demandas dos cidadãos.

As Escolas de Governo (EGOVs) têm essa missão de formar e capacitar seus agentes públicos, de modo a desenvolver competências, habilidades e atitudes que os permitam inovar, alcançar resultados e servir à sociedade. No entanto, há que se observar que o desafio posto às EGOVs não é trivial.

O público-alvo das escolas de governo tem se mostrado muito qualificado e exigente, necessitando de novas estratégias para atraí-los e retê-los. Em estudo desenvolvido pelo Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada – IPEA, a pesquisa “Três Décadas de Evolução do Funcionalismo Público no Brasil (1986-2017)”, publicada por Lopez e Guedes (2020), verificou que no nível federal, o percentual referente aos níveis escolares mais baixos teve uma drástica redução nas últimas décadas, de 1986 a 2017. O Ensino Fundamental incompleto que antes representava 17% dos agentes públicos, hoje contabiliza 1% do total. O Ensino Médio incompleto passou de 25% para 14%. E o Ensino Superior incompleto teve uma queda de 32% para 29%. Este movimento retrata mais do que números, representa um processo de qualificação do setor público federal, que pode ser reflexo de inúmeros fatores, tais como: novos recrutamentos, políticas eficientes de capacitação, mudanças nos perfis das carreiras e terceirização de atividades que demandam menor escolaridade.

Os seguintes números reforçam, ainda, a tese de que está havendo um processo de qualificação do setor público: ainda conforme pesquisa de Lopez e Guedes (2020), a quantidade de servidores com nível superior completo, saltou de 26% para 49%. Notou-se também que a partir de 2006 teve início o incremento de pós-graduados, passando de apenas 0,2% para 6%, em 2017.

E o que esses dados dizem para as Escolas de Governo? Os dados informam que já se trata de um público com escolaridade, que geralmente não está em busca de certificados ou diplomas, mas de conhecimentos que agreguem na sua

atuação profissional. Os discentes já não querem apenas conhecimentos teóricos e atividades desconectadas de sentido prático, eles querem que o momento de capacitação seja um espaço de troca de experiências, de insights, de network, de falas e escutas, de intervenções e busca de soluções para casos reais.

Os servidores públicos que chegam às EGOVs buscam o que ainda não tiveram em suas tradicionais formações anteriores. Por esse motivo, as Escolas de Governo têm tido que se reinventar, trazendo metodologias que atraiam seu público, e mais do que isso, que os faça querer permanecer. As metodologias ativas e inovadoras têm sido a estratégia pensada para atender ao público-alvo, de modo a proporcionar uma experiência do usuário positiva.

A presente pesquisa tem a pretensão de trazer informações sobre as metodologias inov-ativas e como elas têm sido abordadas nas Escolas de Governo. A fim de fazer essa verificação, será feito um recorte dos quatro últimos anos da Semana de Inovação da Fundação Escola Nacional de Administração Pública identificando o alcance e aprofundamento das metodologias abordadas nesse evento.

### **3 OBJETIVOS**

#### **3.1 Objetivo geral**

Identificar como as metodologias inov-ativas têm sido trabalhadas nas Escolas de Governo e como podem promover melhoria na experiência do aprendiz, por meio de ensino-aprendizagem mais efetivo e significativo.

#### **3.2 Objetivos específicos**

- Reunir conhecimentos acerca de metodologias inov-ativas;
- Reconhecer o papel das metodologias inov-ativas no processo de ensino-aprendizagem das Escolas de Governo;
- Reunir conhecimentos acerca do design de experiência de aprendizagem no contexto das Escolas de Governo;
- Identificar técnicas para a Aprendizagem Ativa;
- Reconhecer como as técnicas para a Aprendizagem Ativa estão sendo incorporadas às Escolas de Governo.

## 4 REFERENCIAL TEÓRICO

Desenvolver competências que possibilitem o alcance da autonomia intelectual, do pensamento crítico e da capacidade de aprender a aprender tem sido a nova meta das instituições de ensino em relação a seus educandos. Para grandes teóricos da educação, como Camargo e Daros (2018), Lopes (2015), Mattar (2017), Miranda (2016), Moran (2014) e Staker e Horn (2015), o grande desafio das organizações de educação formal tem sido a incansável busca por uma didática inovadora que atenda à necessidade de uma formação educacional mais otimizada, permitindo que haja autonomia discente no processo de aprendizado.

A compreensão de que situações de aprendizagem passivas (as quais segundo Piaget e Inhelder (1994) são focadas na exposição verbal e não contemplam uma assimilação ativa do aprendiz) são ineficientes para a aprendizagem, seja ela de conceitos concretos ou aquisição de habilidades práticas, tem promovido muitas mudanças nos ambientes formais de aprendizagem.

Para Bacich e Moran (2018), a aprendizagem orgânica do ser humano ocorre desde o nascimento, estamos sempre aprendendo algo novo. Vivenciamos cotidianamente situações concretas que nos trazem aprendizagens. Com a prática, essas aprendizagens podem ser ampliadas e generalizadas (processo indutivo); mas também ocorre de aprendermos ideias e teorias que apenas depois serão testadas concretamente (processo dedutivo).

O processo dedutivo é o mais comum em ambientes de aprendizado formal, normalmente o que observamos são professores que transmitem o conhecimento e apenas posteriormente os alunos realizam aplicações do conteúdo. A aprendizagem por transmissão pode ser enriquecedora, porém aprender por meio de questionamentos e experimentação permite uma visão mais global e aprofundada do objeto de aprendizagem.

Para que ocorra a aprendizagem de forma significativa o educando deve estar mentalmente ativo e construindo seu conhecimento. A aprendizagem significativa, de acordo com a teoria de Ausubel (1982), ocorre quando o aprendiz é capaz de receber novas informações e racionalizar, de forma a

construir uma interação com o que já se sabe previamente e o que se acabou de conhecer. Cada indivíduo tem suas predileções, seu próprio ritmo e prontidão para aprender diferentes coisas, cada um aprende de forma ativa a partir do contexto em que se encontra, do que lhe é relevante e do que se aproxima do seu nível de competências.

O aluno está agora no centro da aprendizagem, evidenciando uma ruptura conceitual em relação aos ambientes tradicionais de educação. O processo de ensino-aprendizagem sofreu mudanças significativas e tem se tornado cada vez mais complexo, volátil e tecnológico. O acesso à informação rompeu os muros escolares e transpôs as barreiras das salas de aula, hoje a aprendizagem acontece em diversos tempos e espaços. Temos um novo perfil de aprendiz, e compreender este novo perfil do aluno é essencial (MATTAR, 2017). Segundo Malpartida *et al.* (2015), a questão vai além da discussão e reflexão acerca da predominância de metodologias ativas ou convencionais, mas de se adaptar ao contexto e ao aluno do novo século.

Sendo assim, em um espaço em que se almeja implementar práticas inovadoras de aprendizagem é preciso incentivar a curiosidade dos aprendizes, colocando-os como sujeitos ativos em sua educação. Desse modo, o papel do professor é de facilitar a aprendizagem, orientando o aluno a conquistar a autonomia para a aquisição de conhecimentos, ambos experimentando a criação de novas metodologias que tornam a aprendizagem mais ativa.

Dollan e Collins (2015 apud BACICH; MORAN, 2018, p. 4), afirmam que:

O professor como orientador ou mentor ganha relevância. O seu papel é ajudar os alunos a irem além de onde conseguiriam ir sozinhos, motivando, questionando, orientando. Até alguns anos atrás, ainda fazia sentido que o professor explicasse tudo e o aluno anotasse, pesquisasse e mostrasse o quanto aprendeu. Estudos revelam que quando o professor fala menos, orienta mais e o aluno participa de forma ativa, a aprendizagem é mais significativa.

A aquisição de metodologias ativas de aprendizagem permite que o processo de ensino-aprendizagem esteja centrado no estudante, de acordo com Staker e Horn (2015, p. 8):



Os estudantes de hoje estão entrando em um mundo no qual necessitam de um sistema de ensino centrado neles. A aprendizagem centrada no estudante é essencialmente a combinação de duas ideias relacionadas: o ensino personalizado [...] e a aprendizagem baseada na competência [...] A metodologia ativa estimula o protagonismo por parte do estudante que poderá exercitar melhor sua análise crítica e interação em sala de aula.

Com início na década de 1980, as metodologias ativas procuraram compreender os diversos fatores que interferem no processo de aprendizagem e contemplar as necessidades dos aprendizes em desenvolverem habilidades diversificadas. O papel do aluno precisava ultrapassar a barreira da passividade, adquirindo um caráter mais ativo, proativo, comunicativo e investigador. As metodologias ativas trazem, portanto, uma proposta oposta aos métodos e técnicas de transmissão do conhecimento, elas defendem maior apropriação e divisão das responsabilidades no processo de ensino-aprendizagem, no relacionamento interpessoal e no desenvolvimento de capacidade para a autoaprendizagem. Também se repensou o papel do docente, que deixou de ser um mero transmissor do conhecimento e passou a ser o facilitador da aprendizagem, com a missão de criar ambientes de aprendizagem que promovam a autonomia dos educandos, por meio de uma grande diversidade de atividades.

Atualmente, os teóricos em educação Bacich e Moran (2018), afirmam que a aprendizagem conta com dois conceitos fundamentais: aprendizagem ativa e aprendizagem híbrida. A aprendizagem ativa é pautada por metodologias ativas, que enfatizam o protagonismo do aluno, sua capacidade de envolvimento, criação e reflexão em todo seu processo de aprendizagem. A aprendizagem híbrida tem por diretriz as metodologias híbridas, destacando flexibilidade, compartilhamento de espaços, tempos, atividades, materiais e tecnologias.

Ainda conforme os autores Bacich e Moran (2018), a aprendizagem formal, que acontece de forma intencional nas instituições de ensino, ocorre em um processo ativo e híbrido de três etapas principais:

1. A construção individual: cada indivíduo trilha seu próprio caminho (aprendizagem personalizada);

2. A construção grupal: o indivíduo amplia sua aprendizagem por meio de interações e compartilhamentos (aprendizagem compartilhada);
3. A construção tutorial: o indivíduo aprende com a orientação de pessoas mais experientes e em diferentes espaços e atividades (aprendizagem por tutoria).

Instituições educacionais inovadoras não se limitam a um único tipo de aprendizagem (individual, grupal ou tutorial), elas sabem agregar o potencial existente na personalização, no compartilhamento e na tutoria. A combinação de diferentes aprendizagens pode promover o alcance dos objetivos pretendidos.

É preciso ter em mente a urgente necessidade de as instituições de educação formal se reinventarem. A aprendizagem individual, grupal e tutorial tem prosperado fora dos muros escolares, há muita oferta informal de aquisição de conhecimentos. Portanto, se a educação formal quiser manter-se relevante é preciso reinventar-se, reimaginar-se e reconectar-se com todas essas possibilidades de ensino-aprendizagem. É preciso incorporar metodologias ativas ao cotidiano das instituições formais de aprendizagem e a seus projetos pedagógicos.

Se fizermos uma simples reflexão iremos perceber o quanto os espaços formais de aprendizagem não incorporaram as grandes transformações sociais em suas salas de aula: como eram as salas de aula 50 anos atrás? E 20 anos atrás? É possível perceber que, mesmo se tratando de diferentes décadas, há muitos elementos comuns. No entanto, como era a sociedade 50 anos atrás? E 20 anos atrás? As transformações dos comportamentos, valores e tecnologias em outros espaços sociais são muito mais significativas.

A ideia de que a aprendizagem ocorre de modo unilateral, sendo o conhecimento fornecido pelo professor e absorvido pelos alunos, em um ambiente em que se impera o silêncio e a troca não é permitida, é a concepção de escola compreendida pela maior parte das gerações adultas. E essa bagagem é trazida também para o cenário corporativo, é comum observarmos uma discreta resistência em cursos e capacitações com propostas inovadoras. Por esse motivo, é fundamental que a jornada do educando seja pensada de forma única, criando conexões e

proporcionando superações, é preciso refletir de modo profundo sobre a experiência do aprendiz dentro de sala de aula.

Segundo Kolb (1984), o ser humano integra-se ao meio natural e cultural, sendo capaz de aprender a partir de sua experiência; mais especificamente, aprende por meio da reflexão consciente sobre suas vivências. Um indivíduo aprende motivado por seus próprios propósitos, ou seja, o empenho pela obtenção de conhecimento ocorre de acordo com a sentido atribuído a determinado aprendizado. Para o teórico educacional David Kolb (1984, p. 38), aprendizagem experiencial é:

O processo por onde o conhecimento é criado através da transformação da experiência. Esta definição enfatiza que o conhecimento é um processo de transformação, sendo continuamente criado e recriado. A aprendizagem transforma a experiência tanto no seu caráter objetivo como no subjetivo. Para compreendermos aprendizagem, é necessário compreendermos a natureza do desenvolvimento, e vice-versa.

A aprendizagem, portanto, não ocorre apenas no plano cognitivo. Ao se buscar transformar experiências em aprendizagens, é imprescindível considerar os sentimentos, emoções e intuições (ALARCÃO, 2002), os quais compõem uma estrutura integral composta de cognição, afetos, percepção e ação. O olhar atento sobre a percepção e comportamento do aprendiz em relação às suas experiências e aquisição de conhecimentos pode ser o pontapé inicial para o redesenho e inovação da educação formal.

Na literatura, encontramos diversas conceituações do termo inovação, segundo a Comissão Europeia (2013), a inovação pode ser definida como “o processo de geração e implementação de novas ideias com vistas à criação de valor para a sociedade, com foco interno ou externo à administração pública”.

Trazendo uma outra definição, já com foco no setor público, Osborne e Brown (2005) sustentam a tese de que a inovação compreende a inclusão de novos elementos em um serviço público, na forma de novos conhecimentos, nova organização e/ou nova habilidade de gestão ou processual.

Segundo Figueiredo (2009), a inovação pode ocorrer de duas maneiras: inovação incremental ou inovação disruptiva. As inovações incrementais desenvolvem-se sobre produtos, processos, organizações ou sistemas sociais já existentes; gera melhorias contínuas e sustentação nas diversas fases do ciclo de vida de um produto ou processo; estão sempre centradas no melhoramento do que já existe.

A inovação disruptiva, por outro lado, está associada às mudanças radicais, de ruptura com os paradigmas vigentes, acabam por substituir as soluções tradicionais.

A dimensão e o alcance das inovações variam consideravelmente, porém todas elas têm em comum o fato de que propõem algo novo e que essas ideias novas devem gerar resultados ao serem aplicadas a um contexto real.

No âmbito educacional temos visto o surgimento de metodologias inovativas, que são conceitos e estratégias que abrangem abordagens inovadoras, capazes de dar mais protagonismo ao estudante. Filatro e Cavalcanti (2018), organizam as inovações em educação em quatro grupos de metodologias: ativas, ágeis, imersivas e analíticas.

As metodologias ativas promovem o protagonismo do aluno, o qual “interage com o assunto em estudo – ouvindo, falando, perguntando, discutindo, fazendo e ensinando – sendo estimulado a construir o conhecimento ao invés de recebê-lo de forma passiva do professor.” (BARBOSA; MOURA, 2013, p. 55). O educando age em um processo de colaboração e ação-reflexão, em um ambiente de aprendizagem ativa, em que o docente atua como orientador, supervisor e facilitador.

As metodologias ativas objetivam preparar os indivíduos para um mundo desafiador e em constante mudança, para Tony Wagner (2010), pesquisador e professor da Escola de Educação de Harvard, é preciso desenvolver competências fundamentais para os profissionais e cidadãos do século XXI e o propósito das metodologias ativas vai ao encontro do desenvolvimento dessas competências, que são: senso crítico, colaboração, capacidade de solução de

problemas, comunicação oral e escrita eficiente, iniciativa e empreendedorismo, agilidade e adaptabilidade, curiosidade e imaginação, liderança por influência, acesso e análise de informações.

Como exemplo de metodologias ativas no contexto educacional, temos diversas abordagens, que podem ser aplicadas conforme o grau de autonomia que os estudantes possuem para aprender.

**Tabela 1 – Metodologias Ativas**

<b>Abordagem</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Grau de Autonomia</b>	<b>Tipo de inovação</b>	<b>Exemplo da aplicação</b>
<b>Aprendizagem baseada em problemas</b>	Adquirir conhecimentos por meio da resolução de conflitos, preparando os aprendizes para resolverem questões do mundo real.	Essa metodologia exige um elevado grau de autonomia de seus educandos, pois a atividade é dividida em etapas, em que os discentes devem se apropriar do problema, apresentar possíveis soluções, formular objetivos e compartilhar suas reflexões e aprendizagens. Em todo esse processo, o professor atua como um facilitador.	Inovação incremental	Um caso real de uma situação-problema é apresentado aos alunos para que reflitam e discutam sobre possíveis soluções e suas implicações na sociedade real.
<b>Aprendizagem baseada em projetos</b>	Adquirir conhecimentos por meio da superação de um desafio ou tarefa, o que resulta no desenvolvimento de um projeto ou produto.	Essa metodologia exige um elevado grau de autonomia de seus educandos, o professor os acompanha no desenvolvimento do projeto, mas os alunos são sujeitos autônomos, que assumem responsabilidades e definem os papéis de cada participante.	Inovação incremental	Um grupo de aprendizes elegem um problema real que deve ser resolvido e refletem, estudam e discutem sobre ele. Após amadurecerem o tema criam um plano de ação para intervir na realidade.

<p><b>Sala de Aula invertida</b></p>	<p>Otimizar o tempo em que os discentes estão fisicamente juntos, possibilitando trocas de experiências e conhecimentos, tendo em vista que o conteúdo teórico é estudado previamente pelos aprendizes.</p>	<p>Essa metodologia exige um elevado grau de autonomia de seus educandos, que recebem grande parte da responsabilidade da aprendizagem, pois são convidados a se inteirarem dos conteúdos antes de chegarem à sala de aula. Possibilita ao aluno proatividade, autonomia e autorregulação do processo de aprendizagem.</p>	<p>Inovação disruptiva</p>	<p>O professor organiza vídeos, textos e casos reais na plataforma online. Os alunos se apropriam das informações e, em seguida, vão para a aula presencial. Nesta ocasião, o professor realiza uma breve revisão do que foi estudado e se propõe a tirar dúvidas. Em seguida, os alunos são divididos em grupos e podem compartilhar o que aprenderam e trocar experiências.</p>
<p><b>Instrução por pares</b></p>	<p>Oportunizar que os educandos auxiliem e aprendam uns com os outros, exercendo o papel de docente e agente na produção do conhecimento, próprio e de seus pares.</p>	<p>Essa metodologia não exige um elevado grau de autonomia de seus educandos, tendo em vista que ao longo da atividade o docente vai monitorando a turma de modo a se certificar se pode ou não avançar.</p>	<p>Inovação incremental</p>	<p>Após a rápida apresentação de um conceito o professor faz uma questão para aferir o grau de absorção dos alunos, se os acertos estiverem entre 30-70%, formam-se grupos em que os alunos discutirão o conceito apreendido, com o intuito de chegarem a um consenso. Após a discussão o docente novamente afere a assimilação.</p>

**Fonte:** Elaborado pela autora, a partir do trabalho de Cavalcanti e Filatro (2018).

Os métodos ágeis, por sua vez, são aqueles compatíveis com o manifesto ágil. Esse manifesto surgiu com ideias para o desenvolvimento ágil de softwares e

depois de um tempo teve seus pressupostos absorvidos pelos espaços educacionais. Conforme trazido por Filatro e Cavalcanti (2018), para Steve Peha, idealizador do manifesto das escolas ágeis, os valores do ensino com significado consistem em mais indivíduos e interações que processos e ferramentas, mais aprendizagem significativa que mensuração da aprendizagem, mais colaboração das partes interessadas que negociação complexa, mais resposta à mudança que seguir um plano. Os métodos ágeis, portanto, estão centrados nos alunos e têm foco na colaboração. Estamos expostos a uma grande quantidade de informações, a humanidade nunca produziu tantos dados, mas sabemos lidar com eles? Embora tenhamos uma explosão de informações, a atenção e o tempo são recursos que não se expandem.

A memória de trabalho do ser humano é limitada e afeta o modo como aprendem, por isso, essa limitação também deve condicionar o modo como se ensina. A Teoria da Carga Cognitiva, a qual, segundo Mayer (2005), compreende que os seres humanos têm uma limitação quanto ao total de informação que são capazes de processar, pretende proporcionar um ensino que diminua a carga cognitiva improdutiva e maximize a carga cognitiva produtiva. Esses pressupostos que buscam tornar a aprendizagem mais eficiente são incorporados pelos métodos ágeis, buscando otimizar nossa carga cognitiva, tempo e informações.

As metodologias ágeis no contexto educacional baseiam-se na economia da atenção, na mobilidade tecnológica e conexão contínua e na possibilidade de se fragmentar o conhecimento em componentes de aprendizagem que atendam às necessidades dos educandos.

**Tabela 2 – Metodologias Ágeis**

<b>Abordagem</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Grau de Autonomia</b>	<b>Tipo de inovação</b>	<b>Exemplo da aplicação</b>
Discurso de elevador	Apresentar um conteúdo, conceito ou ideia,	Embora os alunos sejam orientados pelo professor	Inovação incremental	Um determinado tema será abordado e os

	de modo a despertar a curiosidade e interesse do interlocutor, em curto espaço de tempo (3 a 5 minutos)	durante todo o processo, esta atividade exige um grau intermediário de autonomia dos discentes, tendo em vista que eles serão responsáveis pela elaboração de seus discursos de elevador.		tópicos desse tema podem ser distribuídos entre os alunos. O professor define um período para que os alunos estudem a temática, fornece referências bibliográficas e exemplos práticos. Os alunos então se apresentam, em 3 a 5 minutos, contemplando em sua apresentação todos os itens do checklist disponibilizado anteriormente pelo docente.
<b>Mapeamento Mental</b>	Gerenciar informações de forma criativa e organizada	O mapeamento mental é uma estratégia de registro individual ou coletiva, inicialmente é importante o auxílio docente, até o aluno se apropriar da ferramenta. Desse modo, não é necessário inicialmente um grau elevado de maturidade.	Inovação incremental	Uma atividade possível e bastante inovadora é a construção do mapa mental como atividade comprobatória da aprendizagem, em substituição às tradicionais provas.
<b>Minute Paper</b>	Desenvolver a espontaneidade nas respostas, a metacognição e a habilidade de síntese.	O docente participa orientando a atividade, desse modo não há exigência de elevado nível de maturidade dos discentes.	Inovação incremental	Após a exposição de um novo conteúdo o professor lança uma questão curta, que deve ser respondida em 1 minuto pelos alunos. As



				respostas permitirão que o professor identifique o grau de absorção dos alunos e quais pontos merecem maior atenção.
<b>Pecha Kucha</b>	Realizar uma apresentação de forma criativa e objetiva	A atividade exige uma elevada capacidade de síntese, pois baseia-se no conceito de apresentação 20x20, a qual pode ser atribuída a discentes com maior maturidade e autonomia.	Inovação incremental	O docente propõe um tema que deve ser apresentado de modo bastante objetivo, por meio de 20 slides e 20 segundos para a apresentação de cada slide. Para que o compartilhamento de ideia seja feito de forma divertida e inteligente, cada slide deve conter uma imagem e uma ideia central.

**Fonte:** Elaborado pela autora, a partir do trabalho de Cavalcanti e Filatro (2018).

A expansão de informações, tecnologias de informação, comunicação e em rede têm mudado a forma como nos relacionamos com a tecnologia e com o outro. As metodologias imersivas se propõem a utilizar recursos imersivos que proporcionem o engajamento do aluno, por meio de representações gráficas da realidade. Segundo Sherman e Craig (2003), o termo imersão refere-se à sensação de presença em um ambiente específico. Uma experiência imersiva pode ser mental (engajamento estimulado pelo uso de recursos e mídias) ou física (estímulos sensorio-motores que simulam o contato físico promovidos pelo uso de tecnologia).

E o que as metodologias imersivas podem proporcionar à educação? As estratégias imersivas sem dúvida podem auxiliar no processo de ensinar e aprender, proporcionando mais do que a transmissão de experiências,

proporcionando que o aluno vivencie as experiências. Porém, é preciso ter em mente que não apenas os recursos tecnológicos irão proporcionar a aprendizagem, são necessários requisitos pedagógicos para oportunizar essa imersão. Para Chris Dede (2009), professor da Faculdade de Educação da Universidade de Harvard, a “utilização de ambientes imersivos em contextos educacionais enriquece e aprimora a compreensão de novos conceitos, desde que esteja atrelada a objetivos de aprendizagem bem definidos”.

As abordagens das metodologias imersivas compreendem experiência de aprendizagem, tecnologias imersivas e engajamento e diversão.

**Tabela 3 – Metodologias Imersivas**

<b>Abordagem</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Grau de Autonomia</b>	<b>Tipo de inovação</b>	<b>Exemplo da aplicação</b>
<b>Realidade Virtual</b>	Criar uma experiência imersiva realista.	Para uso da realidade virtual não é necessário um grau elevado de autonomia.	Inovação disruptiva	Excelente alternativa para situações em que se necessita treinar, porém evitando os riscos, como por exemplo um aprendiz de piloto de avião.
<b>Realidade Aumentada</b>	Possibilitar a interação entre o mundo real e o mundo virtual, aumentando a visão que um usuário qualquer possui do mundo real com o incremento de imagens virtuais.	Para uso da realidade aumentada não é necessário um grau elevado de autonomia.	Inovação disruptiva	O professor pode usar a realidade aumentada para ilustrar um conceito ou mesmo mostrar um objeto em três dimensões, valendo-se de marcadores, como QR codes ou imagens.
<b>Roleplaying</b>	Incentivar pesquisa sobre um conteúdo	Para uso da metodologia	Inovação disruptiva	O professor elabora uma

	<p>para poder assumir diferentes papéis para a resolução de um desafio uma missão, que podem ser reais ou hipotéticos.</p>	<p>roleplaying é necessário um grau de autonomia intermediário, pois os alunos deverão se preparar para o papel que irão assumir.</p>		<p>situação problema, real ou fictícia, e descreve os diversos papéis inerentes àquela situação. Os alunos deverão interpretar o caso assumindo os diferentes papéis, depois deverão refletir sobre a apresentação. O professor pode elaborar questões para instigar essa reflexão final</p>
<p><b>Gamificação</b></p>	<p>Incorporar os elementos da linguagem dos jogos, que visam engajar e motivar os jogadores a desafiar-se e superar-se, no contexto educacional.</p>	<p>Para uso da gamificação não é necessário um grau elevado de autonomia.</p>	<p>Inovação disruptiva</p>	<p>O docente incorpora no design instrucional os elementos dos jogos, buscando desenvolver engajamento, autonomia e senso de responsabilidade pela própria aprendizagem. Os elementos que podem ser incorporados à atividade de ensino são: regras, níveis progressivos de complexidade, pontuação, recompensa e feedback.</p>

**Fonte:** Elaborado pela autora, a partir do trabalho de Cavalcanti e Filatro (2018).

As metodologias analíticas, conforme Filatro e Cavalcanti (2018), relacionam-se ao “imenso poder computacional de coletar, tratar e transformar dados relativos à aprendizagem humana, apoiando assim a tomada de decisão por professores, especialistas, designers instrucionais, gestores e pelos próprios alunos”.

No contexto educacional, seja ele presencial, híbrido ou a distância, muitos dados são gerados diariamente: conclusão, permanência e evasão; aprovação e reprovação; desempenho; avaliação de reação; avaliação de satisfação e avaliação de impacto. Esses dados encontrados nos ambientes educacionais podem ser utilizados para aprimorar a Educação, melhor compreendendo os educandos, suas necessidades e o contexto em que aprendem.

As metodologias analíticas e o modo como são abordadas tratam da analítica da aprendizagem, da adaptatividade e personalização da educação e, ainda, da inteligência humano-computacional.

**Tabela 4 – Metodologias Analíticas**

<b>Abordagem</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Grau de Autonomia</b>	<b>Tipo de inovação</b>	<b>Exemplo da aplicação</b>
<b>Diagnóstico coletivo</b>	Coletar e processar dados de modo dinâmico, apresentando-os em formato de fácil compreensão.	Para uso do diagnóstico coletivo não é necessário um grau elevado de autonomia dos alunos, tendo em vista que a ferramenta é manejada pelo docente.	Inovação incremental	O diagnóstico coletivo pode ser realizado pelo docente no início de uma, em que ele gostaria de identificar o grau de maturidade dos alunos acerca de determinado tema. Ele faz questionário via Google Forms e recebe rapidamente o processamento dos dados acerca dos conhecimentos prévios dos educandos.
<b>Aprendizagem adaptativa</b>	Oferecer proposta de ensino-aprendizagem alinhada às necessidades e expectativas dos	Para uso do diagnóstico coletivo não é necessário um grau elevado de autonomia dos alunos, tendo em	Inovação incremental	Essa metodologia pode ser aplicada por meio de sistemas digitais adaptáveis, que monitoram as características e

	alunos, de acordo com dados coletados.	vista que a ferramenta é manejada por meio de tecnologia.		progresso do aprendiz, e se ajustam às suas necessidades individuais. A criação de caminhos individuais e adaptados pode gerar as chamadas “trilhas de aprendizagem”.
--	----------------------------------------	-----------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Fonte:** Elaborado pela autora, a partir do trabalho de Cavalcanti e Filatro (2018).

As metodologias inov-ativas apresentadas oportunizam uma abordagem inovadora, a qual almeja romper com os paradigmas tradicionais do ensino e permitir uma trans(formação) crítica dos agentes públicos. Por meio de um processo educacional libertador, “[...] não apenas para nos adaptarmos à realidade, mas, sobretudo, para transformar, para nela intervir, recriando-a” (FREIRE, 1996, p. 28).

## 5 METODOLOGIA

### 5.1 Modalidade de pesquisa

Conforme Fontelles, Simões e Farias (2009), este artigo científico configura-se como pesquisa qualitativa, a qual busca compreender o fenômeno da Semana de Inovação da Fundação Escola Nacional de Administração Pública – Enap e seu impacto social e cultural. Os dados analisados foram consultados no banco de dados da Fundação Escola Nacional de Administração Pública – Enap, no site da Semana de Inovação (<https://semanadeinovacao.enap.gov.br/>) e no site oficial da Escola (<https://www.enap.gov.br/>), nesses três espaços foram realizadas buscas por atividades desenvolvidas no evento Semana de Inovação dos anos de 2017, 2018, 2019 e 2020 que contemplassem a temática de metodologias inov-ativas, ainda que a metodologia inovadora tenha sido apresentada fora do contexto da educação formal.

Foram descartadas as atividades que, embora tenham sido desenvolvidas por meio da aplicação de metodologias inov-ativas, não tenham abordado de modo direto a temática e também aquelas que estejam fora do recorte temporal que compreende o período de 2017 a 2020.

A presente pesquisa inicia-se com uma consulta conceitual, de modo a adquirir conhecimentos sistemáticos e teóricos, em seguida realiza-se investigação em uma perspectiva longitudinal retrospectiva de como o tema “metodologias inov-ativas” tem sido abordado nos quatro últimos anos da Semana de Inovação.

Foi elaborado um quadro para inserção e análise dos dados coletados, com um breve resumo das informações principais: tipos de práticas que têm sido adotadas pelos servidores na formação profissional; grupamento de metodologias inov-ativas que tem sido mais abordado; tendência de crescimento das abordagens inovativas nas Escolas de Governo; nível de interesse dos participantes, identificado por meio do número de inscrições nas atividades realizadas. Os tópicos incluídos no quadro podem variar ano a ano, tendo em vista que os dados disponíveis também têm essa variação a cada edição.

## 6 RESULTADOS

A Semana de Inovação é um evento realizado pela Fundação Escola Nacional de Administração Pública – Enap e seus diversos parceiros com o objetivo de compartilhar experiências inovadoras nacionais e internacionais, a Semana de Inovação representa um esforço em posicionar o país na linha de frente da inovação e estimular a troca de conhecimento acerca do assunto. O evento, que já está em sua sexta edição e vem crescendo em alcance e profundidade a cada ano, se propõe a realizar oficinas, palestras e mesas redondas com discussões e compartilhamentos de conhecimentos e experiências acerca de novos recursos e estratégias para a gestão pública. A Semana de Inovação, conforme exposto no sítio referente à sexta edição, alinha-se ao objetivo de colocar a agenda de inovação no centro da estratégia de governo em toda a América do Sul, de modo a acelerar o progresso rumo à solução dos desafios do setor público no século XXI e empoderar os servidores públicos enquanto protagonistas desse processo. O evento tem se mostrado eficiente e promissor em sua missão de inspirar participantes, promover o aprendizado e provocar o debate acerca da inovação no âmbito do serviço público.

A Semana de Inovação demonstra o quanto a Enap, enquanto Escola de Governo, tem se preocupado em criar estratégias que equilibrem as demandas de seu público-alvo e as ofertas de inovação vivenciadas nos setores público e privado.

A presente pesquisa buscou justamente identificar como as metodologias inovativas têm sido trabalhadas nas Escolas de Governo e como podem promover melhoria na experiência do aprendiz, por meio de ensino-aprendizagem mais efetivo e significativo. Para responder a esse questionamento utilizamos a Semana de Inovação da Enap como referência, representando o trabalho das EGOVs. Foi realizado um levantamento de como as metodologias Inov-ativas foram trabalhadas na Semana de Inovação nos anos 2017, 2018, 2019 e 2020, que corresponde às 3ª, 4ª, 5ª e 6ª edições. Nesse levantamento, observou-se que tipos de práticas têm sido adotadas pelos servidores na formação profissional; qual grupamento de metodologias inov-ativas tem sido mais abordado; qual a tendência de crescimento dessas abordagens nas Escolas de

Governo; e qual o nível de interesse dos participantes, identificado por meio do número de inscrições nas atividades realizadas.

No ano de 2017, conforme coletado no banco de dados da Fundação Escola Nacional de Administração Pública – Enap, e no site oficial da Escola (<https://www.enap.gov.br/>), a Semana de Inovação teve como tema principal a transformação digital em sintonia com as preocupações do Governo Federal de avançar em processos de desburocratização. Nesse ano, o evento teve duração de 4 dias, entre 16 e 19 e outubro de 2017. O público participante foi de aproximadamente 300 pessoas por dia, totalizando 500 diferentes pessoas ao final do evento. A programação contou com 17 palestras no formato de “talks”, além de uma dezena de workshops e apresentações de cases.

Os *Short Talks* da Semana de Inovação e as mesas redondas não contemplaram a temática metodologias inov-ativas de forma direta. No entanto, foram realizadas quatro Oficinas que contemplaram as abordagens inov-ativas. As Oficinas identificadas foram:

1. Conheça ferramentas e técnicas para geração de ideias e solução de problemas;
2. Experimentando o lugar do outro (Faire l'expérience de l'autre);
3. Design Comportamental: aprenda ferramentas práticas que simplificam os serviços, tornam suas ações mais atrativas e fomentam comportamentos positivos nos usuários;
4. Ferramentas práticas para aplicar insights comportamentais.



**Tabela 5 – Semana de Inovação 2017**

Informação investigada	Números alcançados na Semana de Inovação 2017
Técnicas para Aprendizagem Ativa adotadas	<b>4 oficinas</b> abordando metodologias inov-ativas, que podem ser alocadas no grupamento metodologias ativas.
Adesão dos servidores à atividade	<p>Oficina 1 - Conheça ferramentas e técnicas para geração de ideias e solução de problemas – foram ofertadas 40 vagas e foram realizadas <b>232 inscrições</b>;</p> <p>Oficina 2 - Experimentando o lugar do outro (Faire l'expérience de l'autre) - foram ofertadas 24 vagas e foram realizadas <b>66 inscrições</b>;</p> <p>Oficina 3 - Design Comportamental: aprenda ferramentas práticas que simplificam os serviços, tornam suas ações mais atrativas e fomentam comportamentos positivos nos usuários - foram ofertadas 40 vagas e foram realizadas <b>162 inscrições</b>;</p> <p>Oficina 4 - Ferramentas práticas para aplicar insights comportamentais - foram ofertadas 35 vagas e foram realizadas <b>53 inscrições</b>.</p>

**Fonte:** Base de dados da Fundação Escola Nacional de Administração Pública – Enap e sítio da instituição ([www.enap.gov.br](http://www.enap.gov.br)).

No ano de 2018, conforme identificado no banco de dados da Fundação Escola Nacional de Administração Pública – Enap, e no site oficial da Escola (<https://www.enap.gov.br/>), ocorreu a 4ª Semana de Inovação cujo tema principal foi "Serviço Público para o Futuro", o evento foi palco de discussões e compartilhamento de conhecimentos e experiências sobre novas tecnologias, sustentabilidade e sobre a integração de aspectos humanos e tecnológicos para a transformação do governo. Nesse ano, foi possível observar um aumento no alcance do evento. A 4ª Semana de Inovação em Gestão Pública aconteceu nos dias 26 a 29 de novembro de 2018, no auditório do Instituto Serzedello Corrêa do TCU, e contou com aproximadamente 1300 participantes presenciais, além de mais de 5mil espectadores online. A programação contou com 17 palestras, 29 apresentações de casos de inovação, 11 mesas redondas, lançamentos de livros, pesquisas e soluções tecnológicas e entrega de prêmios de inovação.

Novamente as atividades em que foram identificadas a abordagem da temática metodologias inov-ativas de forma direta correspondem às oficinas, as quais tiveram um aumento em números e também uma ampliação em seu escopo. Foi possível identificar que no ano de 2018, as Oficinas que abordaram as metodologias inov-ativas contemplaram os quatro grupamentos que compõem essa abordagem: ativas, ágeis, imersivas, analíticas. As Oficinas identificadas foram:

1. Mobiliza 360: O uso de realidade virtual na gestão Pública;
2. O design da experiência de acesso ao serviço público: observando a interação para aprimorar os canais de relacionamento;
3. Gamificação com Design Thinking;
4. Inovando na Administração Pública com Design Thinking;
5. Inteligência Artificial: Fundamentos, Aplicações e Governança;
6. Storytelling e Pitch: Como vender sua ideia.

**Tabela 6 – Semana de Inovação de 2018**

Informação investigada	Números alcançados na Semana de Inovação 2017
Técnicas para Aprendizagem Ativa adotadas	<b>6 oficinas</b> abordando metodologias inov-ativas, que contemplaram os <b>quatro grupamentos de metodologias inov-ativas</b> : ativas, ágeis, imersivas, analíticas.
Grupamento de metodologias inov-ativas	<p>Oficina 1 - Mobiliza 360: O uso de realidade virtual na gestão Pública – <b>enquadra-se nas metodologias imersivas</b>;</p> <p>Oficina 2 - O design da experiência de acesso ao serviço público: observando a interação para aprimorar os canais de relacionamento – <b>enquadra-se nas metodologias ativas</b>;</p> <p>Oficina 3 - Gamificação com Design Thinking – <b>enquadra-se nas metodologias ativas</b>;</p> <p>Oficina 4 - Inovando na Administração Pública com Design Thinking - <b>enquadra-se nas metodologias ativas</b>;</p> <p>Oficina 5 - Inteligência Artificial: Fundamentos, Aplicações e Governança - <b>enquadra-se nas metodologias analíticas</b>;</p> <p>Oficina 6 - Storytelling e Pitch: Como vender sua ideia - <b>enquadra-se nas metodologias ágeis</b>.</p>
Adesão dos servidores à atividade	O número de participantes mais que dobrou em relação à edição anterior, somente para as <b>Oficinas foram mais de 500 pessoas</b> participantes.

**Fonte:** Base de dados da Fundação Escola Nacional de Administração Pública – Enap e sítio da instituição ([www.enap.gov.br](http://www.enap.gov.br)).

No ano de 2019, de acordo com o levantamento de informações no banco de dados da Fundação Escola Nacional de Administração Pública – Enap e no site oficial da Escola (<https://www.enap.gov.br/>), a Semana de Inovação teve como principal objetivo promover a inovação como prática sistêmica, capaz de transformar o modo como o Estado se relaciona com a sociedade, recolocando o foco nas pessoas e suas necessidades. Foram trabalhadas três linhas temáticas: experiência do usuário, transformação digital e tecnologias exponenciais e futuros possíveis.

Novamente, houve um crescimento muito expressivo em relação ao ano anterior do evento. Nesse ano, o evento teve duração de 04 dias, entre 04 e 07 de novembro de 2019. O evento contou com 24 palestras no auditório, 27 casos de inovação em governo, 76 mesas redondas e oficinas, 7 lançamentos de livros, 200 horas de programação, mais de 150 palestrantes e mais de 100 instituições envolvidas. Em relação ao público alcançado, houve 1.869 participantes presenciais, 18.096 visualizações no YouTube, 146.560 acessos à página do evento, 2,1 milhões de usuários únicos alcançados nas mídias sociais e 6,2 milhões de impressões das hashtags oficiais nas mídias sociais.

A expansão do evento configurou também a expansão do tema “metodologias inov-ativas”. Em 2019, diferente dos anos 2017 e 2018, foi identificada a abordagem da temática metodologias inov-ativas de forma direta não somente na atividade de Oficinas, mas também em atividades de vivência, lançamento de publicação, cases, mesas redondas e palestras. As atividades em que se contemplou de forma direta a temática metodologias inov-ativas foram:

### **Oficinas**

1. Delivery Game - Aprenda, jogando, como estruturar um projeto de BI;
2. Gamificando a construção de uma área de inovação em governo;
3. Prototipando o negócio;
4. Workshop de Integração
5. Chatbot Parla! Dando vida e personalidade para o seu bot;
6. Instrumentos e insights inovativos em análise de necessidades de capacitação;

7. Cri-Atividade Analógica em Tempos Digitais;
8. Oficina sobre a Teoria U- um método de gerenciamento de mudanças;
9. Mapas Mentais para Criatividade, Produtividade e Alta Performance Cognitiva;
10. Problemas, Hipóteses e dois Canvas Impactantes;
11. Desenvolvimento de Chatbots;
12. GameAgile;
13. Gamificação na Prática;
14. Planejamento de Oficinas de Design Thinking;
15. Oficina de Gerenciamento de Projeto "Sorte e Revés";
16. Experiência do usuário: a importância de vivenciar a Jornada do cidadão para projetar serviços públicos;
17. Metodologias inov-ativas na Educação;
18. Data Storytelling - a arte de contar histórias com dados;
19. Design de Serviços para Governos e Instituições;
20. O uso de estudos de caso em processo seletivo no setor público;
21. Desafio Kanban;
22. Design Thinking na prática;
23. Startup Mundi Game Experience;
24. Cidadão 360° - chatbot e o futuro da comunicação no setor público;
25. Repensando um processo de inovação com BPM e Design Thinking;
26. Mobiliza 360: produção de conteúdo em 360°;
27. Jogando com o Futuro: Design Especulativo, Ficção Científica, Jogos e suas aplicações na Inovação;
28. Explorers game: jogo para inovação no serviço público;
29. Design além do Thinking.

### **Atividades de Vivência**

1. Andragogia e protagonismo para inovação;
2. O choque do tsunami da inovação na represa trincada da burocracia;
3. Sessão experimental do Jogo da Integridade - módulo Conflito de Interesse.

## **Mesa Redonda**

1. Inteligência Artificial no Brasil: qual a importância a ser dada ao tema e como posicionar o Estado?
2. Design, Design Thinking e Políticas Públicas
3. Educação 4.0: desafios e oportunidades para promover a inovação no serviço público
4. Design centrado nas pessoas e dados abertos na Web: inclusão e ética na Inteligência Artificial
5. Práticas Inovadoras na Educação Pública do DF
6. Lançamento do livro "Canvas de Projeto: como transformar ideias em projetos"

## **Lançamento de publicação**

1. Lançamento de livro "DI 4.0 - Inovação na educação corporativa"

## **Cases**

1. Cultura de aprendizagem e inovação
2. Mentalidade de Inovação: Trilha de Aprendizagem na Presidência da República
3. Inteligência artificial na justiça? Utilizando análise preditiva na tomada de decisão sobre a interposição de recursos pela Advocacia-Geral da União
4. Ensinando Inteligência Artificial para centenas de servidores públicos em Brasília

## Palestras

1. Design centrado no usuário: um projeto entre universidade e uma empresa pública federal;
2. Atitude mental criativa: a habilidade do século XXI;
3. Panorama de aplicações modernas de Processamento de Linguagem Natural com Deep Learning;
4. Seu site é para todos?;
5. O uso da Tecnologia nas Inteligências Múltiplas;
6. A Nova Experiência do Cidadão;
7. Mobiliza 360: Realidade Virtual para Cidades mais Inteligentes;
8. Design, gestão e inovação;
9. Kanban na Gestão de Equipes;
10. A transformação ágil e suas consequências;
11. Robótica, Inteligência Artificial, Emprego e o Futuro?;
12. Design de Serviços Digitais;
13. Design Sprint na Regulação;
14. Inteligência Artificial para o acesso à justiça;
15. Ética e Regulação da Inteligência Artificial;
16. Chatbot que ajuda na orientação das pessoas em relação à busca de medicamento nos postos de saúde;
17. Internet das Suas Coisas e Sua Saúde;
18. Ágil em Escala - Transformação Digital e Capital Humano;
19. Utilizando a Metodologia LEGO Serious Play na formação de multiplicadores em Inovação para o governo;
20. Mapas Mentais: uma ferramenta eficiente e eficaz;
21. Experiência de Metodologias ágeis num escritório de projetos em saúde na presidência da Fiocruz.

**Tabela 7 – Semana de Inovação 2019**

<b>Informação investigada</b>	<b>Números alcançados na Semana de Inovação 2017</b>
Técnicas para Aprendizagem Ativa adotadas	Foram encontradas <b>29 Oficinas</b> que abordaram de modo direto as metodologias inov-ativas; <b>3 atividades de vivência; 6 mesas redondas; 1 lançamento de publicação; 4 cases; e 21 palestras.</b>
Grupamento de metodologias inov-ativas	<b>As metodologias inov-ativas foram contempladas em sua totalidade</b> , ou seja, foram largamente apresentados, discutidos, debatidos e experienciados os seus quatro grupamentos de metodologias inov-ativas: ativas, ágeis, imersivas, analíticas.
Adesão dos servidores à atividade	A adesão do público é expressivamente crescente, tal como a ampliação do escopo do evento. Houve uma larga participação e os números atingidos são impressionantes: <b>1.869 participantes presenciais, 18.096 visualizações no YouTube, 146.560 acessos</b> à página do evento, <b>2,1 milhões de usuários únicos alcançados</b> nas mídias sociais e <b>6,2 milhões de impressões das hashtags oficiais</b> nas mídias sociais.

Fonte: Base de dados da Fundação Escola Nacional de Administração Pública – Enap e sítio da instituição ([www.enap.gov.br](http://www.enap.gov.br))



No ano de 2020, a Semana de Inovação sofreu uma grande mudança. Em virtude da situação de emergência de saúde pública decorrente da pandemia do novo coronavírus - COVID-19, as atividades foram 100% online. O evento, já consagrado o maior acontecimento de inovação em governo da América Latina, chegou à sexta edição com o seguinte desafio: que novos futuros queremos construir? De modo muito oportuno e em formato virtual, o evento reuniu pensadores fundamentais para o momento vivenciado pela sociedade, os quais trouxeram reflexões necessárias sobre o que manter e o que fazer de diferente para a construção do futuro.

Nesse ano, de acordo com o banco de dados da Fundação Escola Nacional de Administração Pública – Enap, com o site da Semana de Inovação (<https://semanadeinovacao.enap.gov.br/>) e com o site oficial da Escola (<https://www.enap.gov.br/>), o evento teve duração de 04 dias, entre 16 e 19 de novembro de 2020, e a expectativa era reunir 20 mil participantes (tendo em vista que os dados de 2020 ainda não estão disponíveis, trabalharemos com os dados previamente previstos no site da Enap). Foram mais de 400 palestrantes durante quatro dias de atividades, mais de 100 instituições envolvidas e 200 horas de programação entre palestras, oficinas, mesas redondas, cursos, sessões on-demand e diversas outras atrações.

A Semana de Inovação 2020 criou uma cidade virtual, denominada “Entrelugar”, onde os participantes poderiam explorar diferentes espaços, com diferentes objetivos e atividades, são eles: Parque das Conexões, Arena Futuros, Cine GNOVA, Pavilhão da Inspiração, Pavilhão das Trilhas, Central Dataprev, Galeria do Amanhã. Embora as atividades estivessem divididas de modo diferente dos anos anteriores, observou-se que, assim como no ano de 2019, a abordagem da temática metodologias inov-ativas ocorreu de forma ampla e direta nas mais diversas atividades. As práticas que permitiram identificar o uso e abordagem de metodologias inov-ativas foram:

### **Trilha temática – Metodologias e Ferramentas**

1. Quebre o gelo das reuniões remotas! Aprenda dinâmicas e jogos como o DIXIT para criar ambientes de confiança criativa

2. Trilhas de aprendizagem e curadoria de Conhecimentos: novos caminhos para o treinamento individualizado na era do microlearning
3. Ferramentas Google para Aprendizagem Colaborativa
4. Quer gamificar sua aula? Conheça o Genially!
5. Avaliações renováveis: quem são? o que fazem? como vivem?
6. Oficina Jogo Futuros Possíveis: construindo cenários
7. Bem-vindo ao Design Thinking
8. Let's play Data Belt (Vamos jogar Data Belt)
9. Cidade Kanban
10. Se vira! Facilitação no mundo virtual
11. Visualizar para conectar e decidir
12. Transposição de cursos presenciais para remoto (ROPES)
13. Sem mira no MIRO? Desenvolva habilidades para trabalhar nessa plataforma de colaboração virtual e crie oficinas e reuniões com ambientes de trabalho dinâmicos, ágeis e estimulantes para as pessoas!
14. Science Fiction: Prototyping Futures (Ficção científica: prototipando futuros)
15. Pensamento Visual Virtual
16. Vai dar errado, isso é certo!
17. Como criar um MVP e comunicá-lo para o público?
18. Reestruturando portais de governo a partir da experiência do cidadão
19. Blueprint: a ferramenta essencial para projetar serviços
20. Masterclass em Design de Serviços
21. Design Thinking no setor público: construindo caminhos possíveis
22. Formas de perguntar: desencadeando mudanças sustentáveis
23. Quer elaborar materiais dinâmicos e com visual profissional? Conheça a plataforma Canva!
24. Oficina Jogo Futuros Possíveis: construindo cenários

### **Trilha temática – Gestão Pública**

1. Inovação e Educação 4.0: Tecnologia ou Pessoas?
2. Como engajar os alunos no ensino à distância

3. Inovando na Educação: a experiência dos Mestrados da Enap
4. Desenho de Plataformas e Laboratórios de Inovação Aberta
5. Teste de protótipo da plataforma InovaGov
6. Desafios públicos de inovação: como, por que e quando fazer (e não fazer)
7. Jornada do Usuário de Inteligência de Dados: A Experiência da Anvisa
8. Inovação na gestão pública: governança na educação

### **Trilha temática – Políticas Públicas**

1. Educação e inovação: superando os desafios pedagógicos impostos pela COVID-19
2. Charter cities - inovações disruptivas em governo
3. Práticas pedagógicas inovadoras: casos ibero-américa
4. Inteligência e Evidências para o alcance dos resultados das políticas públicas
5. Formas inovadoras para combater a exclusão e evasão escolar

### **Trilha temática – Tecnologia**

1. Inteligência Artificial a serviço do Cidadão na Dataprev
2. Introdução ao Arduíno – Primeiros passos na plataforma
3. Jornada Back to the Future
4. Como construir uma jornada de inovação aberta e interoperabilidade com Cloud Computing
5. Experiências de aprendizagem em aulas remotas: como o Zoom pode nos ajudar?
6. Experiência do usuário no setor público: o que o governo federal tem feito para criar serviços que atendem as necessidades dos cidadãos
7. Estratégias de uso de dados no Controle: entregando valor em escala
8. Café com educação Brasil / Portugal: Competências Digitais e Aprendizagem mediada por Tecnologias

9. Jornada Exploradores
10. Mesa Redonda: Uso de algoritmos de inteligência artificial pelo setor público e uma agenda de maior transparência
11. Blockchain: Casos de uso em governo
12. Projeto de interfaces digitais na oferta de serviços públicos
13. A Inteligência Artificial melhorando a experiência do cidadão

### **Palestras – Palco Holofote**

1. Uso de inteligência artificial e eficiência nas ouvidorias públicas
2. Troca de legislatura 2019 - Design de Serviço para melhoria da experiência dos usuários
3. Aventuras sem sair de casa: o uso da realidade virtual para engajar alunos durante a pandemia
4. O (re)inventar na educação profissional e tecnológica no campus avançado Formoso do Araguaia
5. Estruturação de trilhas de aprendizagem a partir de Design Thinking
6. Ensinando cidadania digital para a população com vídeos.

### **Conexões Express**

1. Futuros em Rede
2. Imaginação Conectada

**Tabela 8 – Semana de Inovação 2020**

<b>Informação investigada</b>	<b>Informação investigada</b>
Técnicas para Aprendizagem Ativa adotadas	Foram encontradas <b>58 atividades</b> que abordaram de modo direto as metodologias inov-ativas, dentre elas: palestras, oficinas, mesas redondas e cursos.
Grupamento de metodologias inov-ativas	<b>As metodologias inov-ativas foram contempladas em sua totalidade</b> , ou seja, foram largamente apresentados, discutidos, debatidos e experienciados os seus quatro grupamentos de metodologias inov-ativas: ativas, ágeis, imersivas, analíticas.
Adesão dos servidores à atividade	Tendo em vista que os dados de 2020 ainda não estão disponíveis, trabalharemos com os dados previamente previstos no site da Enap, cuja expectativa era alcançar 20 mil participantes.

Fonte: Base de dados da Fundação Escola Nacional de Administração Pública – Enap e sítio da instituição ([www.enap.gov.br](http://www.enap.gov.br)).

Os dados coletados permitiram identificar que a temática metodologias inov-ativas foi abordada de modo direto nos quatro anos investigados da Semana de Inovação, de 2017 a 2020. No primeiro ano, houve 4 atividades, no formato de Oficina, tratando da temática; em comparação ao último ano investigado, 2020, em que 58 atividades foram realizadas contemplando a abordagem direta do tema “metodologias inov-ativas”, nos formatos de Oficinas, Mesa Redonda, Cases e Palestras, identificou-se um grande salto. Esse progresso representa um crescimento de 1450% na abordagem de metodologias inov-ativas de forma direta nas Semanas de Inovação da Enap.

A partir da investigação realizada por essa pesquisa pôde-se perceber que, inicialmente, no âmbito das metodologias inov-ativas, apenas o grupamento metodologias ativas foi contemplado, o qual trata de promover o protagonismo

do aluno, que age em um processo de colaboração e ação-reflexão, em um ambiente de aprendizagem ativa, onde o docente atua como orientador, supervisor e facilitador. No entanto, apesar da clara predominância das metodologias ativas no ano de 2017, identifica-se que nos anos que se seguiram, os demais grupamentos (metodologias ágeis, metodologias imersivas e metodologias analíticas) também foram incorporados ao rol de metodologias estudadas na Semana de Inovação.

Constatou-se ainda que o número de servidores públicos que se sentem desafiados a colocar a agenda de inovação no centro da estratégia de governo e tornarem-se protagonistas dessa jornada, inclusive buscando formações mais inovadoras, têm crescido exponencialmente. No ano de 2017 foram identificados 500 participantes no evento, enquanto em 2019, último ano em que o evento ocorreu presencialmente, o evento alcançou **1.869 participantes presenciais, 18.096 visualizações no YouTube, 146.560 acessos** à página do evento, **2,1 milhões de usuários únicos alcançados** nas mídias sociais e **6,2 milhões de impressões das hashtags oficiais** nas mídias sociais, e em 2020 o evento contou com aproximadamente 20 mil participantes. Esse significativo aumento de adesão representa o crescimento do interesse dos agentes públicos em inovar, assim como o reflexo do auxílio das tecnologias na oferta de capacitação e formação.

A partir da análise dos dados coletados, observa-se que, tanto na amostra da pesquisa quanto na literatura, as metodologias inov-ativas têm avançado. Foram identificadas diversas abordagens que fazem uso de estratégias ativas de aprendizagem, desde as que já conquistaram algum espaço nos ambientes formais de aprendizagem, tais como design thinking e gamificação, até aquelas que timidamente tem tornado sua presença real nas instituições de aprendizagem, tais como o uso de inteligência artificial.

Verificou-se, ainda, que, apesar das diferenças existentes entre os quatro grupamentos das metodologias inov-ativas, todas elas incentivam que o discente trabalhe de forma proativa frente a um problema ou desafio, estimulam a capacidade cognitiva, desenvolvem a autonomia, integram teoria e prática,

aprimoram a visão crítica da realidade e, ainda, trazem inúmeras possibilidades de operacionalização.

Considerando os dados expostos acima, é possível inferir que a opção pela abordagem das metodologias inov-ativas nas Escolas de Governo mostra-se coerente com o perfil do público-alvo dessas instituições: servidores públicos com alta escolaridade, que não estão em busca de certificados ou diplomas, mas que têm interesse em resolver problemas, desenvolver estratégias e instrumentos para superar desafios, criar projetos e construir novos conhecimentos com base em trocas de experiências e problematizações reais. Identifica-se que as metodologias inov-ativas têm grande potencial de formação inicial e continuada, sobretudo ao se considerar a grande necessidade em se desenvolver autonomia dos agentes públicos.

## **7 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A Administração Pública tem se debruçado em ofertar, cada vez mais, serviços de qualidade, de modo a atender à sociedade que também tem se tornado mais exigente. Para que a gestão pública seja eficiente há que se estabelecer objetivos claros e se traçar planos de metas. Segundo Carneiro (2010 apud SHAFRITZ; RUSSEL; BORICK, 2008, p. 1), “de forma simplista, a administração pública representa o governo em ação. A função executiva dos governos é a própria administração pública. Os funcionários realizam diariamente atividades que afetam a vida dos cidadãos”. Desse modo, transformar o quadro de servidores é o passo inicial para a transformação do próprio serviço público, o qual deve buscar romper com a atuação tradicional do Estado e de seus agentes.

Considerando essas circunstâncias, as Escolas de Governo assumem papel de protagonistas, não apenas nas formações e capacitações, mas, principalmente, na renovação profissional de seus servidores, legítimos promotores dessa nova postura perseguida pelo Estado, o qual deve se dedicar a atender ao princípio de eficiência.

O contexto atual da Educação também vem sofrendo mudanças estruturais e fundamentais nas últimas décadas, concepções e técnicas tradicionais de ensino têm sido questionadas. Por conseguinte, novas propostas e estratégias de ensino têm sido buscadas, tais como as metodologias inov-ativas aplicadas ao processo de ensino-aprendizagem, as quais foram objeto de estudo investigado nesta pesquisa.

O presente artigo debruçou-se sobre a relevância de se incorporar práticas de metodologias inov-ativas nas Escolas de Governo como estratégia para atrair o novo perfil de servidor público, proporcionar a esses profissionais uma formação dinâmica, proativa, prática e crítica e fomentar, como consequência de agentes públicos com melhor formação, uma melhor oferta de serviços públicos. Constatou-se que, por meio da abordagem das metodologias inov-ativas nas Escolas de Governo, é possível promover melhorias na experiência do aprendiz, com um processo de ensino-aprendizagem mais efetivo e significativo.



Esta pesquisa reuniu conhecimentos atualizados da literatura acerca das metodologias inov-ativas e do design de experiência de aprendizagem no contexto das Escolas de Governo, o que permitiu reconhecer o papel dessas metodologias no processo eficaz de ensino-aprendizagem nesses espaços.

Identificou-se ainda que existem quatro grupamentos que compõem as metodologias inov-ativas: metodologias ativas, metodologias ágeis, metodologias imersivas e metodologias analíticas. Compreendeu-se que todos os grupamentos podem ser utilizados no âmbito das Escolas de Governo por meio de uma imensa variedade de técnicas e estratégias.

Considerando os dados trazidos no resultado da pesquisa, pode-se reconhecer que a abordagem das metodologias inov-ativas nas Escolas de Governo é compatível com o público-alvo dessas organizações. E, considerando a ampla necessidade em se desenvolver autonomia dos agentes públicos, é possível concluir que as metodologias inov-ativas têm grande potencial em eventos educacionais de capacitação em governo, sejam de formação inicial ou continuada.

Na jornada traçada nesta pesquisa foi possível, ainda, identificar que as experiências pedagógicas baseadas em metodologias inov-ativas têm sido vivenciadas em uma escala crescente na Semana de Inovação da Enap, representando um movimento inovador na educação corporativa governamental e, conseqüentemente, na forma de atuação do próprio Estado brasileiro.

## 8 REFERÊNCIAS

- ALARCÃO, I. Escola reflexiva e desenvolvimento institucional: que novas funções supervisivas? *In: OLIVEIRA-FORMOSINHO, J. (org.). A supervisão na formação de professores*. Porto: Porto Editora, 2002. p. 217-238.
- AUSUBEL, D. P. **A aprendizagem significativa**: a teoria de David Ausubel. São Paulo: Moraes, 1982.
- BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias ativas para a educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.
- BARBOSA, E. F.; MOURA, D. G. Metodologias ativas de aprendizagem na educação profissional e tecnológica. **Boletim Técnico do Senac**, Rio de Janeiro, v. 39, n. 2, p. 48-67, maio/ago. 2013.
- CAMARGO, F.; DAROS, T. D. **A sala de aula inovadora**: estratégias para fomentar o aprendizado ativo. Porto Alegre: Penso, 2018.
- CARNEIRO, Margareth F. Santos. **Gestão Pública**: o papel do planejamento estratégico, gerenciamento de portfólio, programas e projetos e dos escritórios de projetos na modernização da gestão pública. Rio de Janeiro: Brasport, 2010.
- COMISSÃO EUROPEIA. **Powering European public sector innovation**: towards a new architecture. Brussels: Directorate General for Research and Innovation, 2013. (Report of the Expert Group on Public Sector Innovation).
- DEDE, C. Immersive interfaces for engagement and learning. **Science Magazine**, [s. l.], v. 323, p. 66-69, jan. 2009.
- DOLAN, E. L.; COLLINS, J. P. We must teach more effectively: here are four ways to get started. **Molecular Biology of the Cell**, [s. l.], v. 26, n. 12, 2015.
- FIGUEIREDO, A. D. **Inovar em Educação, Educar para a Inovação**. Universidade de Lisboa — Instituto De Educação, 2009.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FILATRO, A.; CAVALCANTI, C. **Metodologias Inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa**. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.
- FONTELLES, M. J.; SIMÕES, M. G.; FARIAS, S. H. **Metodologia da Pesquisa Científica**: Diretrizes para a elaboração de um protocolo de pesquisa. Núcleo de Bioestatística Aplicado à pesquisa da Universidade da Amazônia – UNAMA, 2009.
- KOLB, D. **Experiential learning**. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1984.

LOPES, A. O jeito de aprender já mudou: falta mudar o jeito de ensinar. *In: BITSOCIAL. 7º Anuário A Rede 2015-2016: boas práticas de tecnologias na educação.* São Paulo: Laser Press, 2015. p. 6-7.

LOPEZ, F.; GUEDES, E. **Três Décadas de Evolução do Funcionalismo Público no Brasil (1986-2017).** Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada – Brasília/ Rio de Janeiro: Ipea, 2020.

MALPARTIDA, H. M. G. *et al.* **Metodologias ativas de aprendizagem no ensino superior: relatos e reflexões.** São Paulo: Intermeios, 2015.

MATTAR, J. **Metodologias ativas para a educação presencial, blended e a distância.** São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

MAYER, R. E. **The Cambridge handbook of multimedia learning.** Cambridge: Cambridge University Press, 2005.

MIRANDA, S. **Estratégias didáticas para aulas criativas.** Campinas, SP: Papirus, 2016.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá.** 5. ed. Campinas: Papirus, 2014.

MOTA, A.; ROSA, C. W. Ensaio sobre metodologias ativas: reflexões e propostas. **Revista Espaço Pedagógico**, [s. l.], v. 25, n. 2, p. 261-276, maio 2018.

OSBORNE, S.; BROWN, K. **Managing change and innovation in public service organizations.** Oxon: Routledge, 2005.

PIAGET, J., INHELDER, B. **A psicologia da criança.** 3. ed. São Paulo: Difel, 1994.

SHERMAN, W.; CRAIG, A. B. **Understanding virtual reality: interface, application, and design.** San Francisco: Morgan Kaufmann, 2003.

STAKER, H.; HORN, M. B. **Blended: usando a inovação disruptiva para aprimorar a educação.** Porto Alegre: Artmed, 2015.

WAGNER, T. **The global achievement gap: why even our best schools don't teach the new survival skills our children need – and what we can do about it.** New York: Basic Books, 2010.