

Tema	Página
Plano de aula do Turno 1: construindo o pensar cooperativo	6
Plano de aula do Turno 2: promovendo ações e projetos cooperativos	26
Plano de aula do Turno 3: vivenciando a cidadania	31
Plano de aula do Turno 4: a construção de portfólios.....	36
Plano de aula do Turno 5: construindo nossas oficinas	38

O Programa A União Faz a Vida e esta formação

Nesta terceira etapa de formação, buscamos a excelência dos educadores que atuam no Programa **A União Faz a Vida** (UFV). Esperamos instrumentalizá-los para trabalharem na prática os conceitos de COOPERAÇÃO e CIDADANIA e para qualificar o desenvolvimento de projetos com as crianças, os jovens e as escolas participantes do Programa.

Objetivos norteadores

Nesta capacitação, espera-se que os participantes:

- 🟡 Reconheçam na prática os conceitos Cooperação e Cidadania.
- 🟡 Aprofundem as boas práticas pedagógicas relacionadas ao Ufv.
- 🟡 Conheçam e vivenciem um repertório de jogos e atividades sobre os temas geradores.
- 🟡 Compreendam e exercitem a pedagogia de projetos.
- 🟡 Saibam como promover atividades disparadoras do diálogo e de projetos.
- 🟡 Entendam as relações de aprendizagem significativa.
- 🟡 Conheçam o modelo Ufv para a realização de portfólios.

Sobre este material

Neste material, encontramos o temário e as atividades a serem desenvolvidas em nossa capacitação.

Os planos de aula aqui apresentados servem como referenciais para as práticas que serão realizadas e são complementados por textos de apoio, apresentação digital e por um CD com sugestões de músicas em mp3 a serem usadas em jogos de grupo.



Nosso Guia

Amigos Assessores Pedagógicos e/ou Professores,

É com prazer que continuamos nossa caminhada na formação continuada dos participantes do Programa **A União Faz a Vida**. Nesta terceira etapa, seguiremos buscando a excelência em nossa atuação nas escolas e em sala de aula. Teremos nestes encontros dois temas geradores – Cooperação e Cidadania –, que serão aprofundados para qualificarmos nossa práxis de atividades do Programa UFV e da educação das crianças e dos jovens, pois as coisas não estão separadas.

Nossa oficina de FORMAÇÃO DE ASSESSORES PEDAGÓGICOS – MÓDULO III tem a duração de 20 horas, divididas em cinco turnos de trabalho. Esses encontros devem ser em espaços que permitam a participação, a reflexão e a prática de atividades.

Para aplicação dessa metodologia, vocês contam com materiais de apoio. Temos este guia que será o seu grande companheiro de atividades. Nele, vocês encontrarão o passo a passo para execução da oficina e das interações propostas, textos formativos de apoio, listagem de materiais, espelhos de aula, cópia dos slides da apresentação digital. Em síntese, todas as informações importantes para o assessor executar o seu trabalho com sucesso.

Agora, o mais importante: de nada vale todo esse material se cada um de vocês não incluir a riqueza de seus exemplos e experiências diárias, os seus conhecimentos pregressos e específicos em cada tema e atividade e a sua criatividade na gerência e na condução de grupos de aprendizagem.

O método aqui proposto é uma base, o máximo dele depende de cada um de nós, isso é o que nos torna únicos em nossa atuação, nos diferencia e nos inspira a melhorar sempre. É importante que vocês vivenciem intensamente cada momento desta formação e se dediquem a estarem aptos a multiplicar a metodologia.

Em nossa oficina de FORMAÇÃO DE ASSESSORES PEDAGÓGICOS – MÓDULO III, vamos realizar atividades múltiplas para que a aprendizagem seja a mais ampla possível e contemple os diferentes perfis de nosso público. Para atingirmos essa meta, devemos nos preparar muito bem para a aplicação de dinâmicas, jogos e demais interações, seguindo os passos aqui propostos.

Atenção: as atividades e os jogos vivenciados nesta oficina integram o repertório de formação dos professores de escolas participantes do Programa UFV, mas os jogos também estão especialmente indicados para os professores utilizarem com seus alunos em sala de aula.

Lembramos que, em uma oficina de apenas 20 horas, devemos otimizar o tempo. Portanto, prestem sempre atenção no tempo previsto para as atividades e procurem segui-lo sempre para que todo o roteiro proposto seja realizado.

Se precisarem de qualquer apoio, nossa equipe da Fundação Sicredi está à disposição, entrem em contato pelo e-mail fundacao@sicredi.com.br.

Agora, é com vocês! Preparem-se com antecedência, aprofundem suas leituras e sua didática no trato com os grupos de aprendizagem, e o sucesso estará garantido!

Orientações Gerais ao Assessor Pedagógico

Organize-se com antecedência, revisando o plano de aula e os temas que serão abordados. Lembre que você é responsável pela facilitação da aprendizagem dos participantes e pela multiplicação dos conhecimentos propostos.

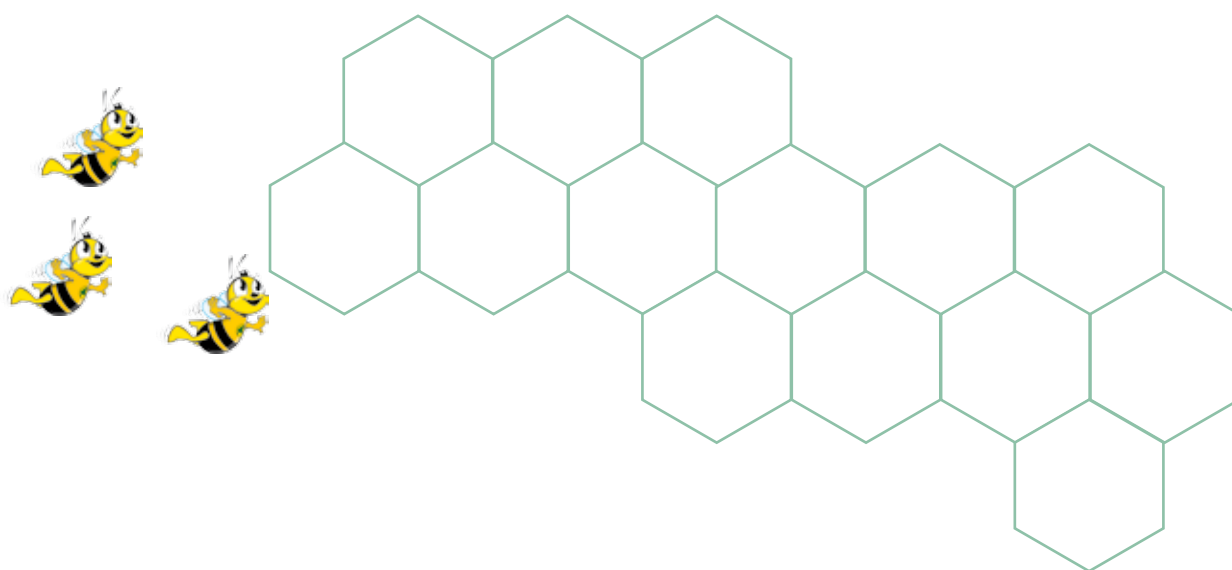
Chegue, no mínimo, 15 minutos antes do horário marcado para ter tempo de se preparar, organizar seus materiais e testar suas ferramentas de trabalho.

Algumas atividades exigem o uso de materiais específicos. Isso é sempre indicado no plano de aula do encontro. Confira se todos os materiais previstos estão disponíveis. Se faltar algo, solicite ou providencie antecipadamente. Muitas vezes, os materiais são textos ou formulários que devem ser fotocopiados, conforme número de participantes ou subgrupos de trabalho. Portanto, fique atento para ter em mãos o número certo de cópias para determinada atividade.

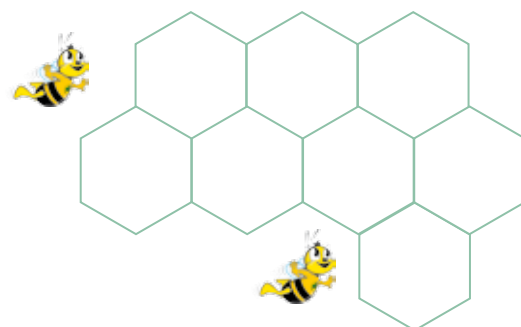
Observe e cumpra o tempo total estipulado para cada atividade, distribuindo-o corretamente quando a atividade tiver mais de uma etapa. Isso é muito importante para as atividades não se tornarem cansativas e para que os participantes possam vivenciar todos os conhecimentos e práticas propostas sem ultrapassar o tempo preestabelecido.

No plano de aula, você encontra uma breve explicação de cada atividade a ser realizada com os participantes. Muitas atividades contam com textos de apoio associados para contribuir com a sua prática e o sucesso do encontro para você se preparar e qualificar a sua atuação com o grupo.

Procure sanar as dúvidas dos participantes no momento em que elas surgem.



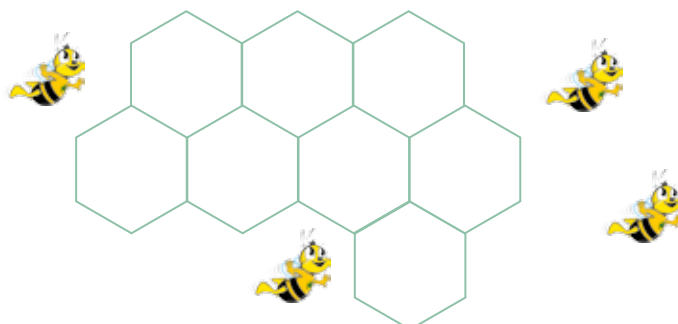
Lista Geral de Materiais



- ⬢ Datashow.
- ⬢ Computador (para facilitador).
- ⬢ Aparelho de CD player com amplificação de som.
- ⬢ 03 ou 04 câmeras digitais.
- ⬢ CD com seleção de músicas conhecidas pelo seu grupo.
- ⬢ Arquivo PPT da Oficina.
- ⬢ Adesivos do programa UFV.
- ⬢ Canetas esferográficas – 01 por participante.
- ⬢ Guia do Participante – 01 por participante.
- ⬢ Publicação “Vivenciando Trajetórias Cooperativas” – 01 por participante.
- ⬢ 30 Folhas de flipchart.
- ⬢ 100 Folhas A4.
- ⬢ 20 metros de papel pardo.
- ⬢ 10 envelopes pardos, tamanho ofício ou A4.
- ⬢ 05 caixas de giz de cera.
- ⬢ 10 pincéis atômicos azuis.
- ⬢ 10 pincéis atômicos vermelhos.
- ⬢ 09 rolos de papel crepom em cores diversas.
- ⬢ 03 rolos de fita crepe.
- ⬢ 03 rolos de fita adesiva (durex).
- ⬢ 03 tubos de cola.
- ⬢ 06 tesouras.
- ⬢ 01 grampeador.
- ⬢ 01 rolo de barbante.
- ⬢ 01 saco de balões (bexigas).
- ⬢ Caixa de papel (tamanho caixa de sapato).
- ⬢ 01 metro de papel de presente.
- ⬢ 01 pacote de balas ou bombons (mínimo de 01 bala/bombom por participante).
- ⬢ Adereços de fantasias (mínimo de 01 adereço por participante, adereços simples, como máscaras, óculos, chapéus, colares, etc.).
- ⬢ Quebra-cabeças de 4 peças – 01 para cada 4 participantes e 01 extra.
- ⬢ Jornais e revistas para recortes.

Plano de Aula do Turno 1: Construindo o Pensar Cooperativo

Atividade	Tempo
<p>Recepção da turma: entrada cooperativa Do lado de fora da sala, ou em um hall de acesso, receba todos os participantes, cumprimentando-os e entregando uma pasta (crachá, guia da formação, reprodução impressa de arquivo PPT, peças do quebra-cabeça para reunir quartetos, etc.). Mantenha espaço físico suficiente para a seguinte etapa da recepção. Antes de cada um entrar na sala, deverá conversar com outros colegas que chegam para formar um quarteto unindo peças do quebra-cabeça, pois só assim poderão entrar. Nesse processo, vamos valorizar as apresentações entre todos os participantes.</p>	20min
<p>Apresentação do Assessor e do Plano de Atividades Apresentar de forma sucinta a capacitação, os nossos objetivos e as nossas rotinas e o temário. Aproveite também para se apresentar, se for necessário, descrevendo sua atuação no Sicedi e no Programa UFV. Se você quiser, use flipchart de apoio. Se você acreditar ser ainda necessário, promova uma apresentação dos participantes.</p>	15min
<p>Apresentação dialogada: os desafios da educação e a educação cooperativa Usaremos arquivo PPT, com diálogo mediado sobre o tema. Prepare-se para a apresentação, lendo antecipadamente os textos de apoio encartados no Guia: O DESAFIO DO ENSINO POPULAR NO BRASIL, p.12, e NOVOS TEMPOS, NOVAS CRIANÇAS, p.14. Apresente o tema de forma dinâmica, indo além dos títulos e ilustrando com exemplos da sua região.</p>	30min
<p>Atividade em grupo: construção de mapa conceitual Utilizando os slides desse tema, apresente o conceito de mapas conceituais, de forma bem rápida. Depois, realize a ação proposta: peça para turma se reunir em grupos de 4 a 6 pessoas. Cada grupo terá que elaborar um mapa conceitual sobre o Programa A União Faz a Vida e a cooperação na escola. Após a confecção, cada grupo apresentará o seu mapa à turma. Quando terminarem, recolha os mapas para serem ampliados no final da capacitação. Prepare-se para esta atividade lendo o texto REPRESENTAÇÃO E CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTOS ATRAVÉS DE MAPAS CONCEITUAIS – no Guia, na p. 16.</p>	30min
<p>Jogo de sobrevivência A partir de disputas em um barco, vamos refletir sobre a cooperação no dia a dia. Esta dinâmica está descrita em nosso Guia, na p.20. Pode ser usada uma dinâmica semelhante, descrita em nosso livro “Vivenciando Trajetórias Cooperativas”, p. 96 – JOGO DO NÁUFRAGO, procure adaptá-lo à realidade do seu grupo.</p>	25min
INTERVALO	15min



6	<p>Apresentação de conceitos: cooperação e colaboração Usaremos os slides desse tema do arquivo PPT, com diálogo mediado. Prepare-se para a apresentação lendo o texto de apoio O QUE É COLABORAR E COOPERAR?, que no Guia está na p. 22. Apresente o tema de forma dinâmica, indo além dos títulos e ilustrando com exemplos da sua região.</p>	20min
7	<p>Trabalho de trios: cooperação e atividade escolar Nesta atividade, vamos reunir os participantes em trios. Cada trio realizará a leitura de um dos segmentos do texto RELAÇÃO PROFESSOR-ALUNO (Piaget ou Vygotsky), no Guia, na p.23. A partir da leitura realizada, cada trio deve criar e apresentar um cartaz incluindo três aspectos que considere mais importantes no texto, um exemplo de dificuldade para implantarmos a cooperação no ambiente escolar e darmos voz aos alunos e um exemplo prático de como dar voz aos alunos. Após combinarem, convoque as apresentações dos trios à turma.</p>	40min
8	<p>Jogos de cooperação e confiança: Levar e ser levado (a descrever nos materiais) – 10' Proponha a formação de duplas. Um colega fica de olhos vendados, deixando-se ser conduzido pelo seu par ao som de uma música. Enfatize o cuidado que o condutor deve ter com seu colega. Depois eles devem inverter os papéis e realizar nova rodada ao som de outra música. Proponha músicas de ritmo leve a moderado, com mensagem positiva. Cair e deixar cair – 10' Reúna os alunos em círculos de cinco integrantes. Quatro deles ficarão de frente para o centro do círculo, um ficará no centro. Os quatro estendem suas mãos e tocam o colega do centro, firmando o corpo dele. Esse colega ficará imóvel, com os braços ao longo do corpo. Vagarosamente, os colegas vão balançar o corpo do colega do centro para a frente, para trás e para os lados. O objetivo é passar confiança mútua e trabalhar de forma cooperativa. Auxilie sua turma, lembre a quem está no centro para não “dobrar o corpo”, deixando os colegas controlarem seus movimentos. A cada 30 segundos, convide a realizarem a troca do colega do centro, até que todos tenham participado. Quando a turma for muito heterogênea em pesos e alturas, procure reunir os grupos observando tais afinidades. Você pode também ajudar o grupo, quando alguém muito pesado ou alto estiver no centro do círculo. Use uma música suave e relaxante, de fundo, para a atividade. Se o grupo for proativo e a música conhecida, convide-os a cantar junto enquanto realizam a atividade.</p>	20min



Texto de apoio/referência para Atividade 3 – Turno 1

O DESAFIO DO ENSINO POPULAR NO BRASIL

Prof. Me. Max Haetinger

Vivemos uma revolução cultural nestes novos tempos. Tudo que nos cerca está também determinando uma mudança radical em nossas instituições, empresas e escolas. Sabemos que na educação as mudanças são mais lentas, devido à grandeza e à complexidade dos sistemas educacionais e aos seus relacionamentos com as ações ocorridas na sociedade.

Dentro desse quadro de mudanças culturais da nossa sociedade, nos últimos 20 anos, a educação brasileira e mundial vem sendo desafiada a promover mudanças imediatas. A dificuldade de comunicação com os alunos, a falta de interesse dos alunos nas aulas, a carência em que vivem muitas escolas do nosso país, tudo isso dá força ao movimento de mudança, de reformulação de nossos métodos e formas de ensinar e aprender.

Não podemos mais pensar em uma sala de aula de carteiras enfileiradas e de aulas expositivas frente a quadros negros, de conteúdos enormes e sem relações com a vida prática de nossos alunos, onde a razão é tudo e a emoção e a afetividade não têm espaço. Em verdade, agora não temos opção de mudança, e sim somos compelidos a mudar para não ficarmos falando sozinhos dentro de nossas instituições de ensino.

Claro que esse movimento de mudança acaba sendo mais demorado em se tratando da

educação pública no Brasil, pelas dificuldades que todos conhecemos e pela falta de recursos e propostas menos políticas e mais educacionais. Porém, considero-me um educador otimista e vejo que, nos últimos 20 anos, estamos, sim, evoluindo e transformando a realidade a nossa volta, seja nas escolas públicas, seja nas privadas.

As transformações ocorrem lentamente, mas estão ocorrendo, estamos todos preocupados em oferecer uma educação participativa, de um saber vivencial, que valorize a sociabilização, trazendo para as salas de aulas assuntos que aproximem a escola das coisas que ocorrem na vida, no cotidiano.

Outro fator importante dessa transformação é a atual necessidade de prepararmos um novo ser, um ser mais adaptado a essa nova sociedade virtual e de mídias de massa e interativas. Com isso, as escolas buscam novos métodos e novas saídas pedagógicas para melhorar nossa ação com os alunos.

No entanto, que escola queremos e teremos no futuro? Que cidadão queremos formar e transformar neste século?

Sem dúvida, as escolas brasileiras de nível infantil e fundamental trocaram da água para o vinho, ou melhor, em se tratando de educação “do vinho para a água”, projetando um ensino municipal mais qualificado e formativo nos próximos anos. Contudo, ainda é preciso urgentemente reformular toda a estrutura educacional de nosso Ensino Médio, dar a ele um caráter profissionalizante e técnico, capacitar o jovem para o trabalho

e a inserção social. O país carece de técnicos de nível médio e, muitas vezes, faltam oportunidades para os profissionais de formação universitária.

Ao reformularmos o Ensino Médio, vamos necessariamente chegar à reforma de nossas universidades, temos que repensar o ingresso, o acesso dos filhos dos trabalhadores nas universidades públicas, uma forma para a universidade se integrar mais à sociedade prestando serviços sociais fundamentais em um país em desenvolvimento como o nosso. É preciso acabar com um corporativismo existente nessas instituições e facilitar o acesso de quem precisa de apoio do governo para sua evolução social e cultural.

O desafio do futuro da educação pública brasileira depende muito mais de coragem por parte dos governantes. Para garantirmos acesso a todos, temos que criar novas regras de convívio social e oferecer uma educação para a vida, para a pesquisa, que valorize o pensar e as habilidades do ser. Que tenha na inclusão sua palavra de ordem, que valorize o ensino técnico e profissionalizante e que traga para suas estruturas todos os brasileiros, oferecendo mais vagas também para os portadores de necessidades especiais.

Em síntese o desafio é: **CORAGEM PARA MUDAR, FORÇA PARA IMPLANTAR E FOCO NO ALUNO. E, PRINCIPALMENTE, AMOR PELA AÇÃO PEDAGÓGICA E PELA TRANSFORMAÇÃO SOCIAL E INDIVIDUAL, ESSE É O REAL DESAFIO DA ESCOLA PÚBLICA BRASILEIRA.**



NOVOS TEMPOS, NOVAS CRIANÇAS

Prof. Me. Max Haetinger

Quando falamos em educação, falamos sobretudo de crianças. Elas são o foco, a razão, a causa e o efeito de nosso trabalho. Entretanto, como entender a criança que está na nossa frente? A saída é conhecer essa nova criança e suas características específicas, que a tornam um ser único e não um pequeno adulto.

A televisão foi certamente a grande ferramenta dos últimos tempos, a responsável direta pela formação e transformação cultural das últimas gerações, principalmente, por aquelas formadas nos anos 1970, 80 e 90. Essas modificações culturais afetaram as crianças, sendo estas as mais atingidas pela troca de paradigmas propostas pela modernidade.

Das crianças que reproduziam pequenos adultos, como nos anos de 1950, estamos hoje em frente a crianças ativas, opiniáticas e críticas. Essas crianças, devido aos veículos de comunicação e à tecnologia disponível, acumulam desde os tenros anos uma quantidade de informação nunca sonhada pelas gerações anteriores.

São crianças que dominam os controles remotos de todos os aparelhos e deslizam os dedos sobre botões com uma maestria e coordenação inigualáveis. Essa criança não se contenta em ser um espectador social e procura desde cedo o seu lugar de agente. Atualmente, a interação e os questionamentos são constantes nas salas de aula, do jardim de infância até o Ensino Médio.

Esse caráter questionador que marca a nova geração demonstra um alto grau de criatividade que norteia o seu senso crítico. Aproveitamos essa colocação para ressaltarmos a importância da criatividade ao longo da vida humana. Essa afirmação

determina duas coisas: a primeira, é preciso trabalhar a criatividade desde cedo para ampliar sua ação no pensamento humano. A segunda, o jovem criativo que tenha verdadeiramente desenvolvido o seu senso crítico poderá ampliar a sua criatividade mesmo na idade adulta.

Retomamos então nossas colocações sobre essa nova criança. Lembramos que ela possui importantes características, tornando-a diferente das crianças do passado. Nesse contexto pós-moderno, ela não para de mudar e transformar-se. Em menos de 10 anos, as características das crianças mudaram completamente com o advento do uso do computador em casa e na escola. Esse cenário ampliou as diferenças e gerou nessa nova criança características essenciais: hoje ela está aprendendo a aprender sozinha, a interagir e construir conhecimentos a partir da pesquisa e de acordo com seus próprios interesses.

Ela é, especialmente, uma criança que não compartimenta mais os conhecimentos, busca de forma não linear sua relação com conteúdos de seu interesse e cria um novo modo de agir também para os adultos. Esse ser complexo, multifacetado, com facilidades de relacionamento com a tecnologia e independente, pede passagem e exige uma nova postura para a construção da escola para o futuro, e não da escola somente do futuro. Ao entendermos isso, certamente podemos compreender melhor esse novo ser muito diferente de nós, mas fruto do que somos e reflexo do que seremos como sociedade no futuro.

Lembre-se de que:

“As crianças, e as crianças dentro de nós, preferem aprender pela excitação da descoberta e da participação... os alunos aprendem da mesma maneira, por métodos tecnológicos menos sofisticados...a tecnologia por si não acelera automa-

ticamente o processo de aprendizagem por mais futurista que pareça.” (DERTOUZOS, 1998)

Uma dificuldade a ser enfrentada, para que o educador esteja adequado à realidade dessa nova criança e ao novo contexto social, é o reconhecimento de sua própria experiência cotidiana, das mudanças em seu interior e externas, promovidas pela evolução social.

Os adultos normalmente decidem sobre o que as crianças gostam, pensando e planejando atividades sem imergir realmente no mundo delas, cometendo erros de julgamento e avaliação, distanciando conteúdos e ideias da realidade e do interesse das crianças. Outras vezes, utiliza-se como referência um modelo de infância ultrapassado, propondo-se atividades defasadas, antigas, quase folclóricas em termos de ações pedagógicas.

Conhecer e ingressar no mundo das crianças é condição “sine qua non” para que possamos planejar e propor atividades e interações que realmente promovam a participação e a integração não somente do grupo de alunos e crianças, mas também dos professores nesse contexto.

Falar a mesma “língua” significa bem mais que dominar um idioma comum. Falar a mesma língua é integrar-se à linguagem particular dos nichos sociais e culturais, é respeitar o diferente que nasce todo dia nessa nova sociedade.

Como fazer isso? Como imergir em um mundo diferente e entender o que passa na mente de crianças tão distintas das que fomos?

Com certeza, a resposta para essa pergunta está em ouvir as crianças. Ouvi-las com um ouvido atento e desarmado, sem usar o papel de educador como uma forma de dominação e imposição de ideias. Isso significa facilitar, em vez de dirigir, e estar atento ao que passa ao nosso redor de maneira aberta e madura.

Texto de apoio/referência para Atividade 4 – Turno 1

REPRESENTAÇÃO E CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTOS POR MEIO DE MAPAS CONCEITUAIS

Esp. Daniela Haetinger

Algumas definições importantes foram apresentadas até o momento para que pudéssemos abordar os mapas conceituais como uma forma dinâmica de representarmos conhecimentos e incrementarmos as práticas pedagógicas escolares e acadêmicas.

Nossos esquemas mentais estão intimamente relacionados às redes semânticas ou semióticas, as quais fundamentam teoricamente os mapas conceituais, sendo estes representações gráficas do conhecimento:

“A representação do conhecimento sob a forma de mapas conceituais, com conceitos organizados de forma relacional e modular, em classes e subclasses, é uma maneira alternativa de estruturar a informação. A fundamentação teórica dos mapas conceituais decorre da teoria das redes semânticas que é basicamente uma representação visual do conhecimento, uma espécie de grafo orientado, etiquetado, geralmente conexo e cíclico, cujos nós representam os conceitos e seus arcos, ligações (links), representam as relações entre os conceitos”. (AMO-RETTI; TAROUÇO, 2000, p.67).

Os mapas conceituais representam uma estrutura de conceitos hierarquizados e inter-relacionados, sendo que seus nós representam os

conceitos propriamente ditos (o que inclui também os protótipos e estereótipos), e seus arcos demonstram as relações que se estabelecem entre eles. Nos mapas, trabalhamos a partir de um conceito (um objeto de uma dada categoria ou classe) em direção a outros conceitos que estejam relacionados ao primeiro, hierarquizando assim os conhecimentos e diagnosticando a relação existente entre estes.

O professor e pesquisador Joseph D. Novak desenvolveu a técnica dos mapas conceituais, baseado na psicologia de aprendizagem de David Ausubel. Ele, postula que a aprendizagem ocorre a partir da relação entre um novo conceito e conceitos já existentes nas estruturas cognitivas do aprendiz. Esse tipo de aprendizagem relacional, proposta pelo psicólogo americano D. P. Ausubel, é denominada aprendizagem significativa, que valoriza os conhecimentos prévios do aluno, os quais estão presentes em suas estruturas cognitivas.

Essa perspectiva, apesar de não ser uma novidade, ainda está muito longe de tornar-se usual em nossas escolas. Inúmeras instituições de ensino ainda insistem em promover uma aprendizagem baseada em conteúdos estanques, desvinculados da realidade e do conhecimento pregresso do aprendiz. A esse tipo de aprendizagem fundamentada na repetição de conteúdos e que desconsidera o conhecimento presente nas estruturas cognitivas do aprendiz, Ausubel denominou aprendizagem mecânica.

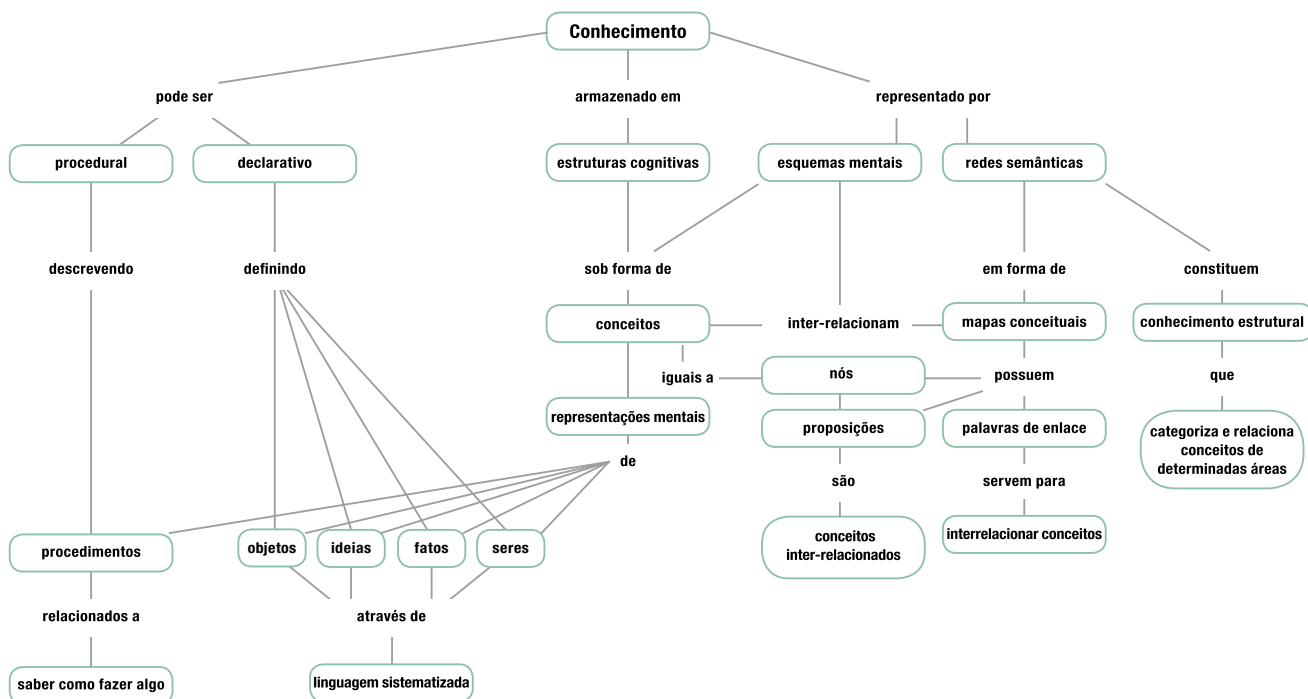
Entendemos que toda ação pedagógica precisa contemplar o sujeito, a sua realidade, o seu contexto, a sua cultura e, principalmen-

te, os seus conhecimentos progressos, a fim de promover uma aprendizagem que tenha um verdadeiro significado para o aprendiz. Por isso, consideramos os mapas conceituais como um instrumento eficaz para uma aprendizagem que contempla e valoriza o sujeito.

“Na realização da aprendizagem significativa os mapas conceituais demonstraram ser uma ferramenta adequada porque possibilita ao aluno (e ao professor também) desenvolver um processo cognitivo de aprendizagem em que ele próprio orienta a aquisição de novas informações porque elas estarão direta-

mente relacionadas com a estrutura de conhecimento prévio (...), aquela que o indivíduo possui no momento da aprendizagem, como produto de sua integração cultural”. (AMORETTI, 2001, p. 50).

Os mapas conceituais agrupam signos visuais (diagramas, cores, arcos) e linguísticos (palavras), sendo compostos por três elementos fundamentais: os conceitos, as proposições (dois ou mais conceitos inter-relacionados pelos arcos) e as palavras de enlace (que expressam o tipo de relação presente entre os conceitos do mapa). Veja abaixo o exemplo de um mapa conceitual sobre conhecimento:



Observando o mapa apresentado, percebemos que ele representa alguns conceitos relacionados ao conhecimento, na perspectiva das ciências cognitivas. A palavra “conhecimento” é o ponto de partida para a construção do mapa e representa a categoria “conhecimento”. A partir dela, surgem outros conceitos inter-relacionados e algumas proposições, pois nenhum conhecimento ou conceito é estanque ou isolado em nossas estruturas cognitivas.

Sendo assim, vislumbramos os mapas conceituais como uma ferramenta pedagógica eficaz, no sentido em que eles permitem que o aluno expresse e analise as suas próprias representações mentais, seus conceitos e seus conhecimentos pregressos, auxiliando assim na aquisição de novos conhecimentos.

Sempre que entramos em contato com um novo objeto da realidade, acessamos nossas estruturas de conhecimentos prévios, buscando relacionar esse novo objeto a outros que já conhecemos e estão categorizados e representados em nossos esquemas mentais. Desse modo, usaremos os conceitos e parâmetros adquiridos ao longo de nossa interação cultural para reconhecer ou conhecer um novo objeto.

Devido à semelhança dos mapas conceituais com nossas estruturas mentais, acreditamos que estes devam ser explorados em situações de ensino-aprendizagem. Para os educadores, eles servem de ferramenta para levantar o conhecimento pregresso do aprendiz sobre um determinado conteúdo que será abordado em classe. Esse levantamento prévio indica não só como os alunos entendem um determinado conceito ou a relação entre conceitos, mas também qual a representação mental que cada aprendiz do grupo tem acerca desses conhecimentos.

Esse é um dado de extrema importância para

o planejamento do professor. Sabendo qual o entendimento da turma a respeito de um certo tema ou conceito, ele poderá planejar o modo mais adequado para a abordagem deste em sala de aula, privilegiando os aspectos e as relações sobre as quais os alunos apresentam maiores dificuldades.

Entretanto, o professor poderá utilizar os mapas conceituais após abordar um determinado conteúdo em sala de aula, solicitando que alunos confeccionem seus mapas com o objetivo de avaliar o entendimento dos conceitos estudados, diagnosticando assim a necessidade de revisão dos conteúdos. Além disso, um educador conta com os mapas para estruturar os conteúdos de sua disciplina ou área de conhecimento ou mesmo para o planejamento de ações e conteúdos interdisciplinares. O formato hierarquizado, visual e associativo dos mapas, colabora com a organização dos conhecimentos do(s) professor(es), o que é muito importante à qualidade das atividades pedagógicas que serão propostas.

Especificamente para os alunos, os mapas conceituais servem como uma técnica de estudo e revisão de conceitos, com a qual o aprendiz visualiza o seu entendimento sobre determinados conceitos, o significado de uma determinada aprendizagem ou revisa e relaciona conhecimentos. Também permitem que os estudantes investiguem seus conhecimentos prévios e, a partir dessa ação, descubram novos conceitos e proposições.

MAPAS CONCEITUAIS EM PRÁTICAS COOPERATIVAS E COLABORATIVAS

Os mapas conceituais são recursos extremamente pertinentes em situações colaborativas e cooperativas de aprendizagem. Segundo PIAGET (1973), cooperar é operar em conjunto,

é trabalhar para a coordenação de pontos de vista diferentes (o que pressupõe vários sujeitos envolvidos nesse processo), considerando a correspondência, a reciprocidade, a complementaridade e os objetivos comuns dos sujeitos envolvidos na ação. Já colaborar é juntar ações distintas e realizadas separadamente em prol de um objetivo comum.

Utilizando-se das novas tecnologias de informação e comunicação, através do software Cmap Tools, desenvolvido pela University of West Florida, podemos desenvolver mapas conceituais de modo colaborativo e cooperativo, investigando, representando, estruturando e construindo conhecimentos coletivamente. Esse programa possibilita a confecção de mapas tanto coletivos quanto individuais e os armazena em um servidor on-line.

Com a produção dos usuários, disponível via rede de computadores, tornamos possíveis as “sopas de conhecimento”, as quais permitem que diferentes sujeitos reconheçam, integrem e coordenem conceitos e proposições, armazenando-os em uma base de dados comum que pode ser manipulada por todos. Isso faz com que os conhecimentos procedurais e declarativos sejam compartilhados simultaneamente entre integrantes de um mesmo grupo, ou até entre grupos distintos, ampliando-se o intercâmbio e as ações coletivas.

Ao ser utilizado em práticas colaborativas e cooperativas, o Cmap Tools adquire o caráter de groupware (software dedicado ao compartilhamento de informações, conhecimentos ou habilidades). Nesse sentido, destacamos a importância das ferramentas tecnológicas em nossa sociedade, a qual tem aproveitado a agilidade dos atuais recursos informatizados para fins educativos. Segundo LÉVY (2000), o groupware é um:

“Auxílio à concepção e à discussão coletiva (...) ajudam cada interlocutor a situar-se dentro da estrutura lógica da discussão em andamento (...) Com os groupware, o debate se dirige para a construção progressiva de uma rede de argumentação e documentação que está sempre presente aos olhos da comunidade, podendo ser manipulada a qualquer momento”. (LÉVY, 2000, p. 66)

Na perspectiva da construção cooperativa e colaborativa, a prática dos mapas conceituais serve para incrementar qualquer processo de ensino-aprendizagem, pois proporciona a troca de informações, experiências e representações mentais sobre qualquer tipo de conceitos ou área do conhecimento, resgatando os conhecimentos prévios dos aprendizes para a construção de novos conhecimentos.

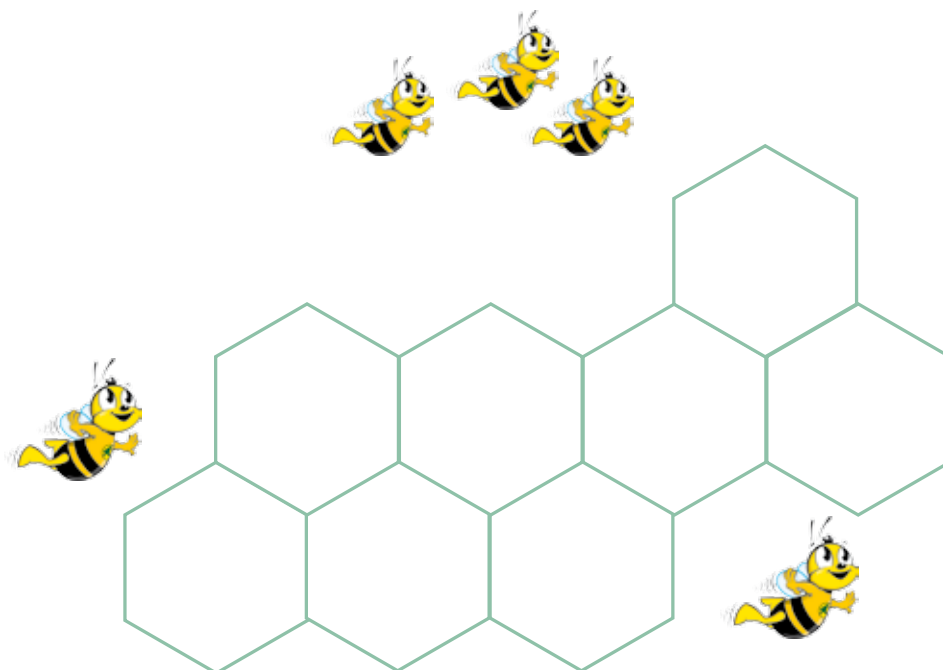
Ressaltamos ainda que esse intercâmbio oriundo da confecção de mapas conceituais coletivos proporciona a integração de conceitos fundamentados na experiência pregressa cultural de cada participante, o que enriquece a aprendizagem de todos, pois ao interagir com novos conceitos ou proposições apresentadas pelos colegas, cada sujeito revê o seu conhecimento e acaba construindo novas aprendizagens.

Encaramos o uso dos mapas conceituais em situações de ensino escolar ou acadêmico como uma ferramenta dinâmica para a manipulação, visualização e construção de conhecimentos, assim como para o planejamento, a revisão e a avaliação de conteúdos. Sendo assim, essa prática nos parece extremamente pertinente em ambientes de ensino, porque ela considera o aprendiz, sua cultura e seus conhecimentos pregressos, considera o sujeito como o prota-

gonista de sua aprendizagem. Também é uma técnica que pode ser implementada de forma colaborativa e cooperativa, permitindo um intenso intercâmbio de conceitos entre indivíduos e a construção individual de novos conhecimentos a partir dessas trocas coletivas.

Outro aspecto muito positivo é que os mapas conceituais representam nossas estruturas mentais, espelham o modo associativo e hierarquizado como os conhecimentos estão armazenados em nossa memória. Isso facilita a manipulação de conceitos, já que estes passam a ser manipulados consciente e objetivamente em situações de aprendizagem, do mesmo modo como são operados inconsciente e involuntariamente por nossas estruturas cognitivas.

Indicamos a utilização do software Cmap Tools, porque ele agiliza a confecção e o intercâmbio de mapas, mas claro que podemos propor essa atividade aos educandos usando papel, caneta e painéis coletivos. A diferença é que, com o Cmap Tools, todos os conceitos, arcos e proposições podem ser alterados facilmente e não estão sujeitos a qualquer tipo de restrição espacial (não há limite de espaço na tela do mapa) ou temporal (o programa funciona por meio de um servidor, e cada usuário pode acessar e contribuir em um mapa a qualquer momento). Além disso, ao usarem o Cmap Tools, os educadores e os alunos estão em sintonia com seu tempo, atualizados em relação aos recursos digitais disponíveis e cada vez mais usuais em nossa sociedade.



Atividade 5: Jogo da Sobrevivência – Turno 1

Encha previamente uma caixa com balas. Coloque sobre as balas um papel em que esteja escrito: A AMIZADE É O VERDADEIRO PRESENTE. DIVIDA ESSAS BALAS COM SEUS COLEGAS. Depois embrulhe a caixa para presente.

Convide seus alunos para um passeio de barco. Divida a sala em duas partes, afastando as cadeiras e classes para um lugar seguro. Você será o mestre de cerimônias dessa narrativa, desse passeio. Portanto, abuse de sua veia dramática para expor o jogo para a turma. Você precisará também de algumas músicas para dançar. Sempre dentro da realidade dos alunos – o gosto tem que ser compartilhado ou, preferencialmente, deles.

Peça para a turma concentrar-se em metade do espaço da sala. Procure ficar em um ponto um pouco mais alto para que todos o enxerguem. Antes de começar, diga a eles que a turma recebeu um presente, em comemoração a um fato qualquer (algum argumento que os convença, isso é importante). Como há apenas um presente para tantos participantes, você gostaria de propor uma brincadeira para disputa do presente. Vamos ao jogo.

– Hoje daremos um passeio de barco, um passeio em um transatlântico de primeira classe. Vocês estão no cais do porto, olhando para o navio imenso à sua frente. Despeçam-se da família e embarquem no navio, que será a outra parte de nossa sala de aula.

Sempre espere o tempo que a turma ache necessário para cumprir cada fase.

– É um prazer, em nome do nosso navio e de toda a tripulação, receber pessoas tão distintas em nossas dependências. Quero dizer que será

ótimo navegar pelo Caribe com esta turma tão alegre e divertida. Informo também que o capitão já falará com vocês. Mas, enquanto isso, percorram o navio e conheçam todos a bordo, dizendo seu nome, idade e profissão (dados verdadeiros; se forem crianças, use nome, idade e bairro onde moram). Estimule que todos se conheçam. Entre na brincadeira e apresente-se também.

Cumprida essa fase, você volta a falar como capitão do navio.

– Pessoal, sou o capitão deste navio. É um prazer recebê-los a bordo. Daqui a pouco, vou promover um baile para todos aqui. Antes, queria falar sobre algumas regras de segurança do nosso navio. Em caso de emergência, o navio possui botes salva-vidas em grande número. Porém, como esses botes são de fabricação japonesa – e como os japoneses são muito rígidos – só caberá a capacidade exata de pessoas nem mais nem menos. Mas não se preocupem. Isso nunca foi necessário nos 20 anos em que venho fazendo esta viagem. Então, que os homens ajeitem as gravatas, e as mulheres retoquem a maquiagem. Vamos ao baile, som na caixa...

Comece a tocar uma música bem embalada e de apelo popular entre seu público. Deixe a turma dançar livremente por um tempo. Corte o som de repente e avise que é uma emergência e que nos botes cabem apenas cinco pessoas. Os grupos vão se reunir que nem loucos, como se realmente estivessem disputando um lugar, uma questão de vida ou morte.

Várias coisas podem ser verificadas a cada vez que os alunos se agruparem. Haverá grupos que ficam com pessoas a mais e todos afundam, grupos atirando colegas para fora buscando “so-

Texto de apoio/referência para Atividade 6 – Turno 1

O QUE É COLABORAR E COOPERAR?

Esp. Daniela Haetinger

Colaborar é reunir ações distintas, realizadas separadamente ou em grupo, para atingir determinado objetivo. No entanto, esse objetivo (ou meta) pode ser ou não comum aos sujeitos envolvidos em determinada tarefa. A colaboração caracteriza-se por uma ajuda unilateral (quando um sujeito auxilia outro a fazer algo) ou um auxílio mútuo (sujeitos que colaboram entre si).

Exemplo de colaboração unilateral

João está pintando sua casa. Pintar a casa é um objetivo dele (e não meu), mas estarei livre esta tarde e pretendo ajudá-lo. Estarei então colaborando com a realização de seu objetivo, o qual, momentaneamente, torna-se também o meu (pintar a casa).

Exemplo de colaboração mútua

Vamos realizar uma atividade em grupo na sala de aula. Temos um objetivo comum: realizar a tarefa proposta pelo orientador da melhor forma possível. Todos os integrantes do grupo vão trabalhar para isso, ajudando-se, discutindo as ideias de uns e outros e fazendo ações isoladas (um vai pesquisar, o outro vai escrever, etc.). Isso é a colaboração mútua.

Cooperar é um ato mais complexo, pois vai além da prestação de ajuda mútua ou unilateral

e da reunião de ações isoladas. É uma operação conjunta em todos os sentidos, pois ninguém coopera sozinho.

Para existir cooperação, é preciso que duas ou mais pessoas articulem suas ideias, seus pontos de vista, suas ações e decisões, seus objetivos e suas metas, atuando de modo recíproco e complementar. A cooperação também pressupõe uma postura de tolerância e de respeito mútuo, assim como relações não hierárquicas (um integrante do grupo não possui mais poder do que outros sobre as relações e decisões coletivas). Todos os participantes têm igualdade de direitos e deveres.

Exemplo de cooperação

Em um trabalho cooperativo, todos os integrantes do grupo participam ativamente do planejamento e da produção da obra a ser realizada (seja uma obra intelectual ou material), contando com os mesmos direitos e deveres durante todo o processo de criação, desenvolvimento e finalização da tarefa ou produto. Isso envolve uma negociação constante entre os participantes e a articulação de suas ideias e ações, conforme seus objetivos e suas metas comuns. Não há funções mais ou menos importantes dentro da equipe, e o resultado do trabalho é compartilhado entre todos.





Atividade 7 — Turno 1

Trabalho de trios: Cooperação e atividade escolar

Texto de apoio à atividade

RELAÇÃO PROFESSOR-ALUNO

Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.

Disponível em [http://pt.wikipedia.org/wiki/](http://pt.wikipedia.org/wiki/Rela%C3%A7%C3%A3o_professor-aluno)

Rela%C3%A7%C3%A3o_professor-aluno

Pesquisado em 01/10/2010.

RELAÇÃO PROFESSOR-ALUNO

SEGUNDO VYGOTSKY

A relação educador-educando não deve ser uma relação de imposição, mas, sim, uma relação de cooperação, de respeito e de crescimento. O aluno deve ser considerado como um sujeito interativo e ativo no seu processo de construção de conhecimento. Assumindo o educador um papel fundamental nesse processo, como um indivíduo mais experiente. Por essa razão, cabe ao professor considerar também, o que o aluno já sabe, sua bagagem cultural e intelectual, para a construção da aprendizagem.

O professor e os colegas formam um conjunto de mediadores da cultura que possibilita progressos no desenvolvimento da criança. Nessa perspectiva, não cabe analisar somente a relação professor-aluno, mas também a relação aluno-aluno. Para Vygotsky, a construção do conhecimento ocorrerá coletivamente, portanto, sem ignorar a ação intrapsíquica do sujeito.

Assim, Vygotsky conceituou o desenvolvimento intelectual de cada pessoa em dois níveis: um real e um potencial. O real é aquele já adquirido ou formado, que determina o que a criança já é capaz de fazer por si própria porque tem um conhecimento prévio consolidado. Por exemplo, se domina a adição, esse é um nível de desenvolvimento real. O potencial é quando a criança ainda não aprendeu tal assunto, mas está próximo de aprender, e isso acontecerá principalmente com a ajuda de outras pessoas. Por exemplo, quando ele já sabe somar, está bem próximo de fazer uma multiplicação simples, precisa apenas de um «empurrão».

Vai ser na distância desses dois níveis que estará um dos principais conceitos de Vygotsky: as zonas de desenvolvimento proximal, que é definido por ele como:

(...) A distância entre o nível de desenvolvimento que se costuma determinar através da solução independente de problemas e o nível de desenvolvimento potencial, determinando através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou de companheiros mais capazes. (VYGOTSKY apud GOMES, “A formação Social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores”. São Paulo, Martins Fontes. 1989, p.97)

Esse conceito abre uma nova perspectiva à prática pedagógica colocando a busca do conhecimento e não de respostas corretas. Ao educador, restitui seu papel imprescindível na aprendizagem, afinal, para o aluno construir novos conhecimentos precisa-se de alguém que os ajude, eles não o farão sozinhos. Assim, cabe ao professor ver seus alunos sob outra perspectiva, bem como o trabalho conjunto entre colegas, que favorece também a ação do outro na ZDP (zona de desenvolvimento proximal). Vygotsky acreditava que a noção de ZDP já se fazia presente no bom senso do professor quando este elaborava suas aulas.

O professor seria o suporte, ou “andaime”, para que a aprendizagem do educando a um conhecimento novo seja satisfatória. Para isso, o professor tem que interferir na ZDP do aluno, utilizando alguma metodologia, e para Vygotsky, esta ocorria pela linguagem. Baseado nisso, dois autores Newman, Griffin & Cole, desenvolveram essa ideia. Para eles, era através do diálogo do professor com o aluno que a ZDP se desenvolve na sala de aula. Com um esquema I-R-F (iniciação – resposta – feedback), que o professor “dando pistas” para o aluno iniciava o processo, assim o aluno teria uma resposta, e o professor dava o feedback a essa resposta (GOMES, 2002).

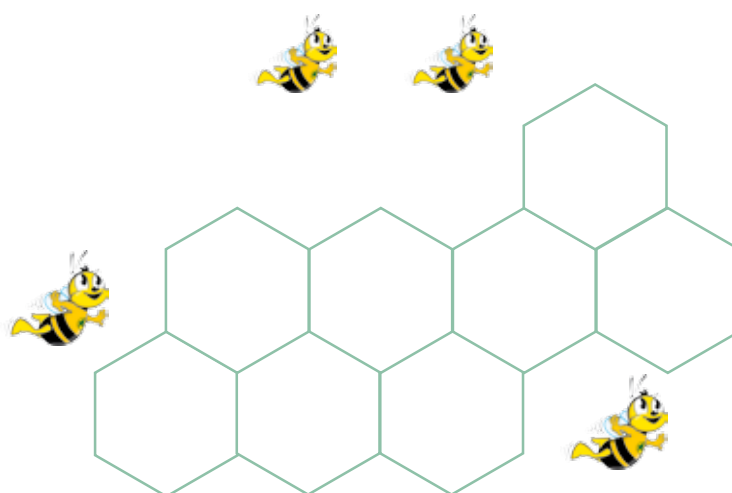
Nessa perspectiva, a educação não fica à espera do desenvolvimento intelectual da criança. Ao contrário, sua função é levar o aluno adiante, pois quanto mais ele aprende, mais se desenvolve mentalmente. Segundo Vygotsky, essa demanda por desenvolvimento é característica das crianças. Se elas próprias fazem da brincadeira um exercício de ser o que ainda não são, o professor que se contenta com o que elas já sabem é dispensável.



RELAÇÃO PROFESSOR-ALUNO SEGUNDO PIAGET

Para Piaget, a aprendizagem do estudante será significativa quando este for um sujeito ativo. Isso acontecerá quando a criança receber informações relativas ao objeto de estudo para organizar suas atividades e agir sobre elas. Geralmente, os professores “jogam” somente os símbolos falados e escritos para os alunos, alegando a falta de tempo. Segundo Piaget, esse tempo utilizado apenas para a verbalização do professor é um tempo perdido. . Se gastá-lo permitindo que os alunos usem a abordagem tentativa e erro, esse tempo gasto a mais será, na verdade, um ganho.

O modelo tradicional de intervenção do professor consiste em explicar como resolver os problemas e dizer “está certo” ou “está errado”. Isso está contra a teoria da psicologia genética de Piaget, que coloca a importância da observação do professor sobre o aluno. Uma observação criteriosa para ver o momento de desenvolvimento que a criança está vivendo e, assim, saber que atividade cognitiva aquele aluno estará apto a investigar. O professor será o incentivador, o encorajador para a iniciativa própria do estudante.



Coloca-se também a importância da espontaneidade da criança. Muitas vezes, o professor mostra-se tão preocupado em ensinar que não têm paciência suficiente para esperar que as crianças aprendam. Dificilmente, aguardam as respostas dos educandos e perdem a oportunidade de acompanhar a estrutura de raciocínio espontânea de seus alunos. Com a concepção das respostas “certas” e sem o incentivo para pesquisa pessoal, o estudante acaba por ter sua atividade dirigida e canalizada, podendo até dizer moldada pelo método de ensino tradicional. Por isso, Piaget fixa tanto essa ideia da espontaneidade do aluno; porém, essa espontaneidade em geral é distorcida em sua interpretação. Se um professor deixar a criança sem planejar sua atividade, achando que essa aprenderá sozinha, erroneamente estará aplicando o que Piaget diz.

Ainda a respeito da relação professor-aluno, Piaget coloca que essa relação tem que ser baseada no diálogo mais fecundo, em que os “erros” dos estudantes passam a ser vistos como integrantes do processo de aprendizagem. Isso acontece porque à medida que o aluno “erra” o professor consegue

ver o que já se está sabendo e o que ainda deve ser ensinado. Segundo Emilia Ferreiro e Ana Teberosky são esses “erros construtivos” que podem diferir das respostas corretas, mas não impedem que as crianças cheguem a ela.

Piaget ainda reforça que o aprender não se reduz à memorização, mas, sim, ao raciocínio lógico, compreensão e reflexão. Diferentemente de Vygotsky, Piaget coloca que o aprendizado é individual. Será construído na cabeça do sujeito a partir das estruturas mentais que ele possui. Voltando à relação professor-aluno, Piaget a coloca baseada na cooperação de ambos. Assim, será através do debate e da discussão entre iguais que o processo do desenvolvimento cognitivo ocorrerá; e o professor assumirá o papel apenas de instigador e provocador, mantendo o clima de cooperação. As consequências serão a descentralização, a socialização e a construção de um conhecimento racional e dinâmico dos alunos. Dessa forma, a produção das crianças passa a fazer parte do processo de ensino e aprendizagem, buscando compreender o significado do processo e não só o produto.

Plano de Aula do Turno 2: Promovendo Ações e Projetos Cooperativos

Atividade	Tempo	
1	Espaço para comentários do formador sobre as atividades e os conceitos trabalhados no primeiro turno.	15min
2	<p>Jogo: recebendo com cooperação - Dança dos amigos</p> <p>Solicite que os participantes se reúnam em quatro grupos, aleatoriamente. Os integrantes deverão posicionar-se em círculo e permanecer de mãos dadas. Quando a música começar a tocar, todos devem dançar com seus colegas de grupo, sem soltarem as mãos uns dos outros. Quando a música parar, cada um se apresenta a dois colegas do seu grupo. Você ficará controlando o som. Intercale um minuto de música com 30 segundos de apresentações. Após três rodadas, oriente os participantes para que eles passem a se apresentar aos colegas dos demais grupos quando a música parar. Repita o procedimento até o final do tempo estabelecido e procure alternar diferentes músicas para dinamizar a atividade.</p>	15min
3	<p>Dramatizando a cooperação</p> <p>Convide a turma a se dividir em dois grupos para trabalharem a cooperação através de um desafio em que a dramatização e a cooperação devem andar lado a lado. O jogo está descrito no nosso Guia, na p.28.</p> <p>Se você tiver pouco tempo, use o jogo do nosso livro “Vivenciando Trajetórias Cooperativas”, p. 89 – CONSTRUINDO BANDEIRAS, pois sua aplicação é mais rápida.</p>	45min
4	<p>Trabalho em trios: Promovendo lideranças rotativas – textos</p> <p>Esta atividade é individual e será realizada a partir de dois textos do nosso Guia, que serão os disparadores do debate: COMO CONDUZIR OS DIÁLOGOS, p.29, e DIÁLOGO, p.30. Cada participante escolhe um dos textos para leitura.</p> <p>Após 10min, convidar todos ao debate, usar as seguintes perguntas disparadoras: - Quais as dificuldades na promoção do diálogo e da aprendizagem pelo diálogo? Quais as suas ideias para valorizar a voz do aluno?</p>	30min
5	<p>Jogos: O grupo e a liderança dos sentidos</p> <p>A) Jogo liderança rotativa – 10’ B) Jogo da Máquina – 10’ C) Jogo do Trem – 10’</p> <p>Atividades em que a liderança acontece de forma natural e socializada. Dois jogos equivalentes encontram-se no livro “Vivenciando Trajetórias Cooperativas”: ENTRE NA MÁQUINA, p.76, e INVENTANDO HISTÓRIAS, p.80. Como sempre, você pode adaptar o jogo ao perfil ou realidade do seu grupo.</p>	30min
INTERVALO		15min
6	<p>Apresentação dialogada: como realizar projetos cooperativos</p> <p>Use os slides do PPT sobre o tema proposto. Promova uma apresentação interativa do tema, um diálogo em que todos possam participar e colaborar com sua apresentação. Prepare-se para essa apresentação lendo os textos de apoio em nosso Guia: PROJETOS: UMA SAÍDA PARA OUVIRMOS OS EDUCANDOS, p.31, e A PEDAGOGIA DE PROJETOS NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO INFANTIL, p.33.</p>	35min
7	<p>Jogo cooperativo – Jogo dos balões</p> <p>Jogo descrito em detalhes em nosso livro “Vivenciando Trajetórias Cooperativas”, p. 60 – JOGO DOS BALÕES. Como sempre, você pode adaptar o jogo à sua realidade. Caso haja pouco tempo, pode ser usada somente a parte final do jogo.</p>	20min

Atividade 3 – Turno 2

Jogo: Dramatizando a cooperação

Organize antecipadamente os materiais, dividindo-os para serem usados por dois ou três grupos. Também prepare uma folha de flipchart com as seguintes inscrições em letras grandes:

📌 Folha 1 - Sambando no ritmo da Cooperação

- Criar nome para sua escola.
- Criar e ensaiar samba-enredo.
- Eleger e ensaiar personagens para o desfile.
- Criar e desenhar a bandeira.
- Apresentar o desfile criativo de sua escola.



Convide a turma a se organizar em dois ou três grupos. Comente que agora temos um jogo desafiador para eles atuarem de forma cooperativa. Cada equipe deve criar e representar um desfile de uma escola de samba da cooperativa.

Mostre a FOLHA 1 de flipchart que você preparou, repassando as tarefas a serem realizadas pelas equipes. Ressalte que as criações de cada escola podem destacar de forma criativa os tópicos temáticos vistos até o momento em nosso encontro. Quanto ao samba-enredo temático, não precisa ser completo, as equipes devem criar um refrão ou estrofe. Sobre os personagens do desfile, ilustre fazendo uma analogia com uma verdadeira escola de samba: puxadores de samba, passistas, coordenadores, porta-estandarte, mestre-sala, etc.

Fique atento à distribuição do tempo e oriente a turma nesse sentido:

- 📌 10 minutos para explicar a atividade.
- 📌 30 minutos para o processo de criação e ensaio das equipes – reitere a importância da sintonia e articulação de cada equipe para administrar bem esse tempo.
- 📌 5 minutos para o desfile de cada escola.
- 📌 5 minutos para o fechamento da atividade.

Dadas todas as instruções, distribua os materiais e dê a largada para as criações. Durante esse processo, passe continuamente entre as equipes esclarecendo dúvidas, apoiando o trabalho, motivando-os, informando sobre o tempo que falta para o início do desfile. Convoque as apresentações após 30 minutos, dê margem de 5 minutos a mais caso precisem para finalizar ou ensaiar. Incentive as palmas ao final do desfile de cada equipe. Encerre valorizando o empenho, as criações e a atuação de todas as equipes.

Atividade 4 – Turno 2

Trabalho em trios: Promovendo lideranças rotativas

Texto de apoio à atividade

COMO CONDUZIR OS DIÁLOGOS

Prof. Me. Max Haetinger

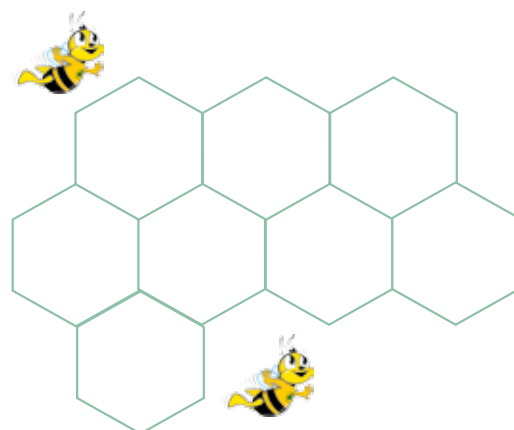
Os diálogos e as discussões (no sentido de trocar ideias, respeitando-se as divergências) são práticas extremamente importantes para a comunicação humana. Todas as pessoas utilizam o diálogo para estabelecer, desenvolver e manter suas relações, para atuar em grupo ou equipe, encontrar novas saídas e alternativas para a resolução de problemas, para ensinar e aprender, seja no ambiente de trabalho, seja no de estudo, seja na vida pessoal.

Dialogar é a forma mais antiga que conhecemos para a compreensão do outro e de determinado tema para entender e ser entendido, para fazermos descobertas em parceria. É uma ação que exige reflexão, articulação do pensamento, rapidez do raciocínio, respeito aos interlocutores e criatividade.

O diálogo está presente em todos os encontros. Por isso, apresentamos a seguir algumas dicas que facilitarão a boa condução de seus diálogos:

- Utilize questões que provoquem a participação organizada na discussão.
- Enriqueça o diálogo de forma espontânea, sem censurar suas próprias ideias e as dos outros.

- Não forneça respostas prontas e diretas às questões levantadas, mas proponha elementos para que os participantes possam refletir sobre o assunto em questão, realizar suas próprias descobertas e tirar suas conclusões.
- Use exemplos, associações, analogias ou metáforas para ilustrar e evidenciar os conceitos ou informações implícitas.
- Adote e incentive um olhar atento para maior exploração e compreensão do tema em discussão.
- Adote uma postura de mediador nas discussões, escute o que os demais têm a dizer e evite conflitos.
- Valorize a opinião de todos, sem elogiar uns em detrimento de outros.
- Instigue os colegas mais tímidos por meio de perguntas.



Texto de apoio para Atividade 4 – Turno 2

Apresentamos a seguir trecho do texto *Diálogo*, originalmente publicado no livro *Escolas que aprendem*, p. 55-56, de Peter Sengue e colaboradores, editado pela Artmed Editora, em 2005. Trechos aqui reproduzidos para fins exclusivamente didáticos.

DIÁLOGO

Peter Sengue e colaboradores

A prática mais eficaz que conhecemos para a aprendizagem em equipe surge desta forma conversacional. William Isaacs, fundador e diretor do Projeto Dialogue do MIT e do Instituto “DiaLogos”, define o diálogo como uma investigação coletiva contínua sobre a experiência cotidiana e sobre aquilo que consideramos como óbvio. O objetivo do diálogo é abrir novo terreno estabelecendo um “recipiente” ou “campo” de investigação: um cenário onde as pessoas possam se tornar mais cientes do contexto em torno de sua experiência e do processo de

pensamento e sentimento que criou tal experiência.

Na prática do diálogo, prestamos atenção não apenas nas palavras, mas nos espaços entre as palavras, não apenas no resultado de uma ação, mas em seu momento, não apenas nas coisas que as pessoas dizem, mas no timbre e nos tons de suas vozes. Escutamos buscando o significado do campo de investigação, e não apenas seus elementos discretos. Durante o processo de diálogo, as pessoas aprendem como pensar juntas — não apenas no sentido de analisar um problema compartilhado ou de criar novos conhecimentos compartilhados, mas no sentido de ocupar uma sensibilidade coletiva, na qual os pensamentos, as emoções e as ações resultantes não pertencem apenas a um indivíduo, mas a todos eles juntos.

O diálogo é uma prática antiga. Pode parecer estranha a princípio, mas torna-se bastante natural para a maioria das pessoas quando começam a exercitá-la. Isso pode explicar porque ele parece florescer em cenários modernos, apesar de uma variedade de barreiras institucionalizadas. Resumindo, o diálogo cria condições nas quais as pessoas experimentam a primazia do todo.

O diálogo é valioso como um tipo de antídoto para a fragmentação e o isolamento da vida moderna. As pessoas tendem a dividir o mundo em categorias e tratar as categorias como sacrossantas, esquecendo que, tendo sido criadas por pessoas, podem ser modificadas. Resumindo, o diálogo é uma forma de conversa que leva as pessoas a verem além das vendas que colocaram em si mesmas.





A sessão de diálogo começa com um processo de convite. As pessoas devem ter a opção de participar. O diálogo não pode ser “enfia-do goela abaixo”, pois isso evocará a memória de tempos passados, quando foram forçadas a algo. O resultado seria uma resposta primitiva de “luta, fuga, ou congelamento”. O objetivo com o diálogo é evocar uma postura superior que encoraje a investigação coletiva.

O diálogo encoraja as pessoas a “suspenderem” seus pressupostos. Isso não significa deixar suas suposições de lado, mesmo que temporariamente, para ver quais seriam suas atitudes se você se sentisse diferente. Isso significa explorar seus pressupostos a partir de outros ângulos: trazê-los à frente, tornando-os

explícitos, atribuindo-lhes peso considerável, e tentando entender de onde vieram. A palavra “suspender” significa “pendurar à frente”. Pendurar suas suposições à sua frente, para que você e os outros possam refletir sobre elas é uma arte delicada e poderosa que envolve várias atividades. Em primeiro lugar, vem trazer os pressupostos à superfície: tornar-se consciente de seus próprios pressupostos antes de expô-los. Em segundo, vem a demonstração dos pressupostos: “abrir” suas suposições para que você e os outros possam vê-las. O terceiro componente é a investigação: convidar os outros a enxergarem novas dimensões no que você está pensando e dizendo e fazerem o mesmo com as suposições dos outros. [...]

Texto de apoio para Atividade 6 – Turno 2

PROJETOS: UMA SAÍDA PARA OUVIRMOS OS EDUCANDOS

Prof. Me. Max Haetinger

Não temos dúvida sobre a necessidade de revisão dos métodos e das situações de ensino/aprendizagem, principalmente se queremos promover uma educação atualizada, voltada ao desenvolvimento de competências e habilidades variadas e necessárias à participação ativa na vida social, política e econômica e ao pleno exercício da cidadania.

Para isso, é preciso planejar novas estratégias, propor atividades que inter-relacionem diferentes temas e disciplinas à realidade, interesses e necessidades dos alunos, ultrapassando os limites impostos pelos conteúdos escolares formais à rotina da sala de aula. Nesse sentido, o desenvolvimento

de projetos pedagógicos ou de aprendizagem tem sido uma solução eficaz e muito apreciada por educadores e educandos.

Um projeto pedagógico de cunho social pode integrar várias ações voltadas à aprendizagem e ao envolvimento dos alunos. Normalmente, o aluno trabalha com projetos de forma interativa e não apenas passiva como em muitas aulas. Nas atividades de projeto, os alunos estão interagindo com diversas informações, mídias, objetos e materiais, trabalhando coletivamente em oficinas temáticas, vivendo novas situações, aprendendo a conhecer, a viver em grupo e a fazer.

Porém, tudo isso só valerá a pena se pudermos por meio de projetos aumentarmos o gosto dos alunos pela atividade escolar, se isso puder motivá-los e, principalmente, se pudermos ouvi-los com mais atenção. Nossos projetos devem ser integra-

dos ao cotidiano da escola e sala de aula, dos alunos e dos professores, das famílias e da comunidade. Vocês, professores, com toda sua experiência, criatividade e dedicação diária à educação, são agentes fundamentais nesse processo em dar voz aos alunos e à sua curiosidade. Afinal, vocês são mediadores de aprendizagem e sabem que o ato de aprender/ensinar tem seus próprios ritmos, estilos e requer tempo, socialização, motivação, ação, reflexão, prática para ser significativo e duradouro.

Podemos definir um projeto de aprendizagem como um tipo de experiência sistematizada. É, ao mesmo tempo, introdução ao pensamento científico e analítico e ação prática e contextualizada, envolvendo áreas do conhecimento distintas, das artes à matemática. Um projeto educativo que atenda a comunidades e não somente ao currículo é chamado de projeto educativo social¹, pois busca promover a aplicação de conhecimentos para modificar e melhorar os hábitos da comunidade, tratando de temas que de alguma forma perpassam as disciplinas e contemplam os problemas e a realidade dos participantes.

Abaixo, relacionamos algumas dicas e ideias para vocês desenvolverem um projeto de aprendizagem e de ação comunitária com seus alunos.

- 🟡 **Passo 1:** Todo projeto nasce de um anseio, uma problemática, necessidade, curiosidade, dúvida, um interesse...Portanto, professores e alunos devem reunir-se e juntos discutir e negociar possíveis temáticas e questões de interesse. Dê preferência a temas que emanem dos alunos e da sua realidade escolar e comunitária.
- 🟡 **Passo 2:** Após o levantamento temático inicial, é o momento de explorar e eleger uma problemática, um dilema a ser

respondido pelo grupo. Todos precisam questionar a escolha, analisar se ela é relevante ao grupo e à comunidade.

DICA AOS PROFESSORES:

Abordem essa etapa a partir da metodologia de projetos:

- 🟡 Definir o problema.
- 🟡 Levantar possibilidades e alternativas.
- 🟡 Listar consequências e verificar a viabilidade de ideias e ações.
- 🟡 Levantar os pontos positivos e negativos de cada uma delas.
- 🟡 Definir o tema principal, os seus desdobramentos e as ações a serem realizadas, considerando os benefícios comunitários que vocês e seus alunos podem concretizar.

🟡 **Passo 3:** Organizem com os alunos o projeto interativo de aprendizagem da sua turma. Projetos interativos de aprendizagem são aqueles que executamos em escolas, a partir do interesse e iniciativa dos alunos (agentes comunitários), que buscam trabalhar com seus professores na melhoria dos problemas das comunidades em que estão inseridos, dando significado prático aos conteúdos escolares, dentro de uma visão sociointeracionista.

🟡 **Passo 4:** Marquem os encontros e uma sistemática de trabalho com seus alunos. Durante essa etapa, seus alunos precisarão planejar suas estratégias, pesquisar e estudar as temáticas que perpassam suas ações e criar soluções para concretizá-las. Os conteúdos de suas disciplinas também serão importantes nesse processo.

¹ Termo definido pelo Prof. Max Günther Haetinger em sua palestra “Projetos e Temas Transversais na Escola”.

Texto de apoio para Atividade 6 – Turno 2

A PEDAGOGIA DE PROJETOS NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Fernanda de Souza Reis Deprá

Disponível em http://sitededicas.uol.com.br/art_pedagogia_projetos.htm

Pesquisado em 01/10/2010. Reproduzido aqui para fins exclusivamente didáticos.

Modernamente, a escola objetiva formar cidadãos autônomos e participativos na sociedade. Para conseguir formar este cidadão, é preciso desenvolver nos alunos a autonomia, a qual deve ser despertada desde a Educação Infantil. A Pedagogia de Projetos encontra-se como um instrumento de fácil operacionalização dentro a gama de possibilidades para atingir tal intento.

A criança é um ser em desenvolvimento, com potencial para tudo, mas que depende de nossa experiência para aprender a coisa errada ou certa...

A Pedagogia de Projetos é uma metodologia de trabalho educacional que tem por objetivo organizar a construção dos conhecimentos em torno de metas previamente definidas, de forma coletiva, entre alunos e professores.

O projeto deve ser considerado como um recurso, uma ajuda, uma metodologia de trabalho destinada a dar vida ao conteúdo tornando a escola mais atraente. Significa acabar com o monopólio do professor tradicional que decide e define ele mesmo o conteúdo e as tarefas a serem desenvolvidas, valorizando o que os alunos já sabem ou respeitando o que desejam aprender naquele momento.



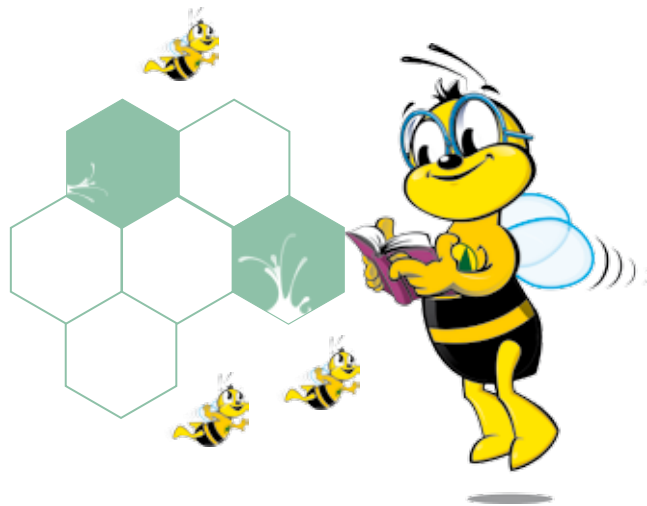
Na Pedagogia de Projetos, a atividade do sujeito aprendiz é determinante na construção de seu saber operatório e esse sujeito, que nunca está sozinho ou isolado, age em constante interação com os meios ao seu redor. Segundo Paulo Freire, “o trabalho do professor é o trabalho do professor com os alunos e não do professor consigo mesmo”. O papel do educador, em suas intervenções, é o de estimular, observar e mediar, criando situações de aprendizagem significativa. É fundamental que este saiba produzir perguntas pertinentes que façam os alunos pensarem a respeito do conhecimento que se espera construir, pois uma das tarefas do educador é, não só fazer o aluno pensar, mas acima de tudo, ensiná-lo a pensar certo.

O mais importante no trabalho com projetos não é a origem do tema, mas o tratamento dispensado a ele, pois é preciso saber estimular o trabalho a fim de que se torne interesse do grupo e não de alguns alunos ou do professor, só assim o estudo envolverá a todos de maneira ativa e participativa nas diferentes etapas.

É importante perceber a criança como um ser em desenvolvimento, com vontade e decisões próprias, cujos conhecimentos, habilidades e ati-

tudes são adquiridos em função de suas experiências, em contato com o meio, e através de uma participação ativa na resolução de problemas e dificuldades. Por isso, ao desenvolver um projeto de trabalho, os educadores devem estar cientes de que algumas etapas devem ser seguidas:

- ❖ A primeira delas é a **intenção**, na qual o professor deve organizar e estabelecer seus objetivos pensando nas necessidades de seus alunos para posteriormente se instrumentalizar e problematizar o assunto, direcionando a curiosidade dos alunos para a montagem do projeto.
- ❖ Em seguida, a **preparação** e o **planejamento**; nesta segunda etapa, planeja-se o desenvolvimento com as atividades principais, as estratégias, a coleta do material de pesquisa, a definição do tempo de duração do projeto, e como será o fechamento do estudo do mesmo. Ainda nesta fase, o professor deve, elaborar com os alunos a diagnose do projeto que consiste em registrar os conhecimentos prévios sobre tema (o que já sabemos), dúvidas, questionamentos e curiosidades a respeito do tema (o que queremos saber) e onde pesquisar sobre o tema, objetivando encontrar respostas aos questionamentos anteriores (como descobrir). Essas atividades prestam-se a valorizar o esforço infantil, contribuindo para a formação do autoconceito positivo.
- ❖ **Execução** ou **desenvolvimento**; é nesta etapa que ocorre a realização das atividades planejadas, sempre com a participação ativa dos alunos, pois eles são sujeitos da



produção do saber e, afinal, ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para sua construção. É interessante realizar, periodicamente, relatórios parciais orais ou escritos a fim de acompanhar o desenvolvimento do tema.

- ❖ E, enfim, a **apreciação final**, na qual é necessário avaliar os trabalhos que foram programados e desenvolvidos, dando sempre oportunidade ao aluno de verbalizar seus sentimentos sobre o desenrolar do projeto. Desse modo, ao retomar o processo, a turma organiza, constrói saberes e competências, opina, avalia e tira conclusões coletivamente, o que promove o crescimento tanto no âmbito cognitivo quanto no social, afetivo e emocional.

É possível a realização de dois ou três projetos concomitantes com bastante proveito, uma vez que podem abranger diversas áreas de conhecimento, o que oportuniza o desenvolvimento da autonomia para solucionar problemas com o espírito de iniciativa e de solidariedade.

Plano de Aula do Turno 3: Vivenciando a Cidadania



Atividade	Tempo	
1	Revisão de conceitos do encontro anterior.	20min
2	<p>Relaxamento coletivo: massagem cooperativa em grande grupo</p> <p>Convide os participantes a se posicionarem em fila (um atrás do outro). Essa fila formará um único círculo, de modo que todos terão algum colega em sua frente. Mantendo essa fila circular, cada integrante da turma deve sentar no chão, com as pernas afastadas, permitindo que seus braços alcancem os ombros do colega da frente e que sua cabeça também possa chegar até as costas do colega. Solicite que todos fechem os olhos, relaxem o corpo e tranquilizem a respiração. Coloque o CD a rodar. Ao som da música, cada um vai esfregar uma mão na outra por 30 segundos, como uma forma de aquecimento. Em seguida, cada um deve começar a massagear suavemente as costas, os ombros e a cabeça do colega que está na sua frente, sempre mantendo os olhos fechados. Após alguns minutos de massagem, cada um vai recostar a sua cabeça nas costas do colega da frente, descansar as mãos nos ombros do colega e relaxar por alguns instantes. Depois, você pedirá que os participantes retornem a posição inicial (sentados sem massagear nem se recostar nos colegas). Quando todos estiverem nessa posição, solicite que abram seus olhos lentamente. Finalize convidando os participantes a se abraçarem e saudarem os colegas.</p>	20min
3	<p>Apresentação dialogada: cidadania</p> <p>Vamos promover um diálogo mediado que contemple a visão da turma sobre cidadania e “ser cidadão”. Para isso, usaremos os slides desse tema da apresentação PPT, que norteará a discussão.</p>	30min
4	<p>Jogo dos neurônios</p> <p>Convide a turma a se dividir em 4 grupos, entregue um balão cheio a cada. Separe algumas músicas bem ritmadas. Ao som da música, os participantes movimentam-se e passam o balão um ao outro, não podem deixá-lo cair. A cada 30 segundos, troque de música e proponha movimentos cada vez mais complexos para a passagem do balão, inclusive incluindo bater palmas e inserir mais um balão, aumentando o grau de dificuldade da tarefa e a coordenação do grupo.</p>	15min
5	<p>Jogo: sou cidadão</p> <p>Vamos concretizar e exercitar os conceitos apreendidos sobre cidadania. Solicite que a turma se divida em dois grupos. Cada grupo deverá criar uma paródia ou música, tendo como tema a visão do grupo sobre SER CIDADÃO. Após a criação, os grupos vão ensaiar a apresentação de suas obras, podendo inclusive usar os materiais disponíveis na oficina. Finalmente, cada grupo apresenta a sua obra aos demais colegas.</p>	45min
INTERVALO		15min
6	<p>Construindo um cidadão do UFV</p> <p>Trabalhe em trios. Cada pequeno grupo vai construir o seu “cidadão ideal”. Usando papel pardo, um dos colegas deita em cima do papel e os outros desenharam o contorno dele. Feita a silueta do “cidadão ideal”, a ideia é dar personalidade ao desenho associando cada parte do corpo do boneco a uma qualidade importante para o “ser cidadão”. Depois dos trios desenharem, escreverem as qualidades e colorirem os bonecos, convide-os a apresentarem suas obras. Ao final, poderão fixá-las nas paredes da sala.</p>	45min
7	<p>Apresentação dialogada: recursos audiovisuais como disparadores</p> <p>Trabalhe esse tema a partir dos slides do PPT, detalhando a importância dos recursos audiovisuais e como podemos utilizá-los para provocar o diálogo e a cooperação. Prepare-se para esta atividade lendo dois textos do nosso Guia: O PROFESSOR, O APRENDER E A MÍDIA, p.37, e REDES COLABORATIVAS ENSEJANDO A APRENDIZAGEM, p.40.</p>	30min

Atividade		Tempo
8	<p>Jogo: trabalhando em cooperação – Um balão entre nós</p> <p>Peça para os participantes ficarem em pé, em duplas, frente a frente. Distribua um balão (bexiga) para cada dupla e peça para enchê-lo. Coloque uma música de andamento médio. Os membros de cada dupla deverão posicionar o balão entre eles, unindo-se, sem usar as mãos. Vale unir-se como quiser, na cabeça, na barriga, nos ombros, nas costas... “Acompanhem a música mantendo o balão entre vocês, sem deixar cair”. Durante o jogo, estimule que troquem o balão de posição e experimentem todas as possibilidades de movimentos no ritmo. Lembrando sempre de não usarem as mãos, os braços podem ser usados.</p>	15min

Texto de apoio/referência para Atividade 7 – Turno 3

O PROFESSOR, O APRENDER E A MÍDIA

Prof. Me. Max Haetinger

Os processos de aprendizado têm tomado cada vez mais um papel relevante em nossa sociedade. Não que antes não o fossem, mas somente agora economia e sociedade se dão conta da importância do aprender constante e permanente, seja em nível individual ou nas instituições, a fim de acompanhar a evolução em nosso contexto social e tecnológico.

Dentro dessa ideia de evolução e de necessidade de aprender constantemente, as pessoas começam a perceber que é preciso estar cada vez mais em contato com informações novas, sejam elas no contexto acadêmico (buscando cursos superiores, pós-graduações e mestrados como nunca aconteceu) ou de forma informal, em cursos, palestras, vivências, laboratórios, práticas ou mesmo aprendendo com o outro por prazer ou necessidade.

Alguns setores sociais tornaram-se mais fortes, e os meios de comunicação são um bom exemplo disso. Hoje, nossa vida está em estreita

relação com eles, desde informação, aprendizagem, compras, relacionamento, “a vida passa na TV”, ou mais modernamente dentro de um computador. Nossa vida é pautada pela mídia chegando ao ponto de esta influenciar nossos hábitos e atitudes.

Essa influência dos Meios de Comunicação de Massa (MCMs) acontece em toda a sociedade. A educação e seus agentes não estão imunes a isso. Por sinal, as salas de aulas e nossas crianças estão impregnadas da influência das informações geradas por essas mídias. Qual a postura do professor e da escola frente a essa influência cada vez mais forte, e que hoje se estende aos processos modernos de educação? Como podemos entender a influência da comunicação no aprender humano? E, mais modernamente, surge a questão: qual a influência da comunicação e de seus processos midiáticos nos formatos de educação a distância de base tecnológica? Por que a educação tradicional é influenciada pelas mídias?

A sociedade há pouco tempo, mais ou menos 20 anos, tem explorado mais fortemente o potencial de consumo e a influência dos MCMs

na vida das famílias. Com isso, tem-se visto uma verdadeira revolução na linguagem, nas atividades e nas propostas da mídia para a população. Essa transformação na forma como a mídia encara o consumidor tem se estendido também às crianças. Os meios de comunicação têm dedicado tempo e investimentos cada vez maiores para criar padrões de comportamento nessas faixas etárias.

Nós todos estamos cada vez mais expostos a informações. O mais incrível é que conseguimos tratar com isso de forma muito eficaz no que tange à absorção de novos conhecimentos, e não só do processamento da informação. Essa nova sociedade instrumentalizada e influenciada pela mídia é muito mais rápida na forma de ver e relacionar-se com o novo e cobra cada vez mais um mundo que a possa entender e oferecer novos espaços. Esse novo espaço que é essencialmente multicultural.

“Atualmente, a resposta é ensinar aos estudantes nas escolas como se “metacomunicarem” e como aprenderem “meta-habilidades” de forma que possam se adaptar ao mundo tecnológico em transformação. Infelizmente, entretanto, pouca atenção é dada à idéia de se utilizar a aquisição de metacomunicação a serviço da criação de uma ordem social mais justa e igualitária na qual o capitalismo é colocado sob crítica com base moral e política” (Peter McLaren).

Entender esse novo ser é um desafio para os educadores, que hoje devem buscar oferecer um ensino que desenvolva um senso crítico cada vez mais apurado e assim possibilitar que a população consiga discernir o que é bom para si e para

sua vida, não apenas reproduzir padrões impostos pela mídia e pela sociedade. “Uma nova cultura nascerá de uma educação no real, não num meio fabricado para transmitir nossos sonhos humanitários” (Fonseca, 1994, p. 101).

Para propor essa discussão em sala de aula, cabe ao professor desenvolver o senso crítico frente aos MCMs. Não um crítico ferrenho que só vê defeitos nas relações com a mídia, mas um crítico real, aproveitando a informação que é oferecida, direcionando o que vemos nas ruas em placas ou outdoors, trazendo para sala de aula o que se discute nas novelas, nos programas, nos filmes e nos “games”, como possibilidade real de relação entre a cultura da mídia e a cultura da vida, confrontando e crescendo com ambas. Afinal, a vida deve ser a grande pauta de nossa aula.

Os educadores, para lidarem com esses novos desafios, devem ser multidisciplinares em atuação e formação. Além dos conteúdos e das metodologias referentes ao ensino e à aprendizagem das disciplinas que lecionam, devem ter um maior conhecimento sobre as técnicas que envolvem os novos processos e novas ferramentas que estão ao seu dispor. Palavras como hardware, software, bandas de transmissão, TV a cabo, satélite, teorias de comunicação, estética e design, entre outras, passam a fazer parte do dia a dia.

Contudo, como participar desse contexto e conseguir tempo e reciclagem necessários para poder acompanhar essa mudança social e tecnológica? Como manter o papel de educador e a sintonia com o mundo presente, se às vezes é muito difícil ter tempo e oportunidade de acesso a alguns dos processos e sistemas tecnológicos?

Certamente, o papel do educador está mudando frente às evoluções apresentadas todos os dias. Esse desafio é descrito por vários edu-

cadores como um processo de evolução permanente e constante, em que se aprende vivenciando e convivendo. Esse novo educador tem como tarefa principal OUVIR, essa é a grande revolução no papel do professor, que o aproxima do educador como agente de transformação.

Esse novo papel passa por muitas ações individuais e por parte das instituições em que os educadores e profissionais estão inseridos. Com certeza, a partir de agora, o aprender, que antes era pontual e cíclico, torna-se constante. Ou seja, a partir de agora, é preciso aprender sempre e o tempo todo. Aprender com todas as coisas e pessoas, perder o sentido que muitos têm de serem “donos do saber”. Aprender com a criança, com o motorista de ônibus, com o engenheiro ou o gari.

Aprender a aprender, esse é o novo desafio dos educadores. Essa aprendizagem inclui um novo contexto, novas ferramentas, novas formas e novos métodos educativos a serem assimilados pelos educadores, pois os alunos parecem muitas vezes que já nasceram sabendo se relacionar com o mundo virtual e digital. Essa nova postura do professor frente à modernidade e à evolução é a base para as mudanças tão prementes na escola.

Tanto no ensino presencial como a distância, a atenção, a participação e a aprendizagem estão intimamente ligadas à ação do professor e à sua forma de provocar e motivar o grupo de alunos. Mesmo quando não está fisicamente presente (como nos processos de EAD) que não devemos nos preocupar com o estímulo, o ritmo da atividade, a relação aluno/professor como base pedagógica e com a metodologia que vamos executar para valorizar a participação e incentivar os progressos individuais de interação dos agentes desse processo.

O papel do aluno mudou, por vontade e necessidade. O tempo presente obriga o aluno a buscar informação, cada vez em maior quantidade e mais rápido, para fazer frente a essa nova sociedade de competição extrema. Ele, o aluno, começa a se conscientizar de que precisa mudar para continuar em sintonia com a vida e o mercado profissional, que precisa ser responsável e autodidata.

Professor, cuidado: o aluno já está entendendo o seu papel e a forma dele se relacionar com os conteúdos em tempos de sociedade digital. Mas, e o professor?

Se continuar não integrando o ensino com a vida prática dos alunos, o professor está correndo o risco de ficar falando sozinho na sala de aula presencial ou no universo virtual.

A nova realidade nos aponta alguns caminhos como o de sermos mais críticos aos MCMs, relacionar os conteúdos com a vida, sermos multidisciplinares, propor sempre uma aula moderna e adequada tecnologicamente com o interesse e nível de digitalização dos alunos e, principalmente, devemos entender a dimensão gigante que os novos processos de aprender propõem para o futuro. Também se torna essencial olhar este momento como um momento de descobertas, de dúvidas e de crescimento, pois as relações virtuais estabelecidas nessa nova sociedade são ainda recentes e não podemos dizer que já temos fortes padrões de ações ou comportamentos nesses meios.

Entretanto, de nada adianta o uso da mais complexa tecnologia, se não lembrarmos que na ponta de cada máquina ou rede, encontram-se seres humanos, com toda sua singularidade e complexidade emocional e realidade social em que estão inseridos. Por isso, uma das características do professor, educador ou facilitador é

compreender as pessoas, ter empatia e tolerância, motivar, respeitar, incentivar, apoiar.

Destacamos ainda os problemas de natureza política, social e financeira, presentes na educação do nosso país. O uso da tecnologia, por mais avançada e necessária que possa ser, depara-se com dificuldades de acesso e massificação.

Lembremos de que toda a interação só é verdadeira quando cria vínculos e determina ações de confiança com os educandos ou compa-

nheiros de ação. É a partir da criação desses vínculos que começamos a ter comunicações verdadeiras no sentido existencial das palavras, fundamental na troca, não da troca de informação, mas quando se quer trocar conhecimento e vivências.

Descobrir como oferecer democraticamente a possibilidade de comunicação e interação nestes novos tempos, a uma parcela cada vez maior da nossa sociedade, é um desafio para todos.

Texto de apoio/referência para Atividade 7 – Turno 3

REDES COLABORATIVAS ENSEJANDO A APRENDIZAGEM

Esp. Daniela Haetinger

Desde as marcantes contribuições de Jean Piaget e Lev Vygotsky para a Educação, muitos estudos nesta área têm referenciado a colaboração e a cooperação como ensejos à aprendizagem. Sabemos que a vida em grupo é, por excelência, espaço de adaptação, constituição, reconhecimento e reinvenção do ser humano e de seus saberes.

A dimensão social é ambiente e situação de aprendizagem pelos elementos físicos e simbólicos que a constituem, pelas pessoas, manifestações e linguagens com as quais formamos circuitos de troca. Como forma de organização social, a comunidade efetiva a comunicação e os laços interpessoais, o apoio mútuo, a interdependência, oportunizando o intercâmbio de conhecimentos.

A heterogeneidade dos grupos e a interação entre seus participantes, com toda sua multiplicidade de expressões, perspectivas, níveis de conhecimento e diferentes jeitos de sentir e de fazer as coisas enriquecem o diálogo e incitam a ação e a reflexão de cada interagente. A colaboração desencadeia trocas e reflexões resultando em aprendizado.

As ideias de Humberto Maturana também reiteram nossa natureza social e sua importância para a aprendizagem. O compartilhar é elemento típico de nossa biologia, de seres cuja manutenção da vida ocorre em interações recursivas. O fenômeno do conhecimento acontece no convívio, através da linguagem, da comunicação, do colaborar e do cooperar, da aproximação e da aceitação do outro. Vivemos em redes de conversações que nos fazem aprender.

Integramos redes sociais e de relacionamento, redes de colaboração movimentadas por interesses ou objetivos comuns, capazes de promover a aprendizagem, seja no convívio físico ou virtual.

Cabe lembrar alguns princípios comuns à cooperação e ao funcionamento das redes: horizontalidade, não hierarquia, descentralização, ou seja, todos os pontos ou nós interconectados possuem o mesmo poder de interação. Um exemplo bem atual acontece via rede de computadores, em suportes variados de imagem, áudio e escrita, e em tempo real.

As mídias sociais disponíveis hoje na Internet suportam um ambiente de compartilhamento igualitário, em que escolhemos o que, como e

com quem compartilhar sem limites de tempo, espaço ou número de coautores. Um espaço de encontro onde todos são potenciais provedores e beneficiários de informações, conhecimentos e emoções.

Tanto no universo on-line como no mundo físico, a atuação em redes colaborativas despertam novos percursos e ensejos para construções coletivas, para a sociabilidade do saber e aprendizagem.

Plano de Aula do Turno 4: A Construção de Portfólios



Atividade	Tempo
<p>Relaxamento em dupla – Sensibilidade ao toque Convide os participantes a se acomodarem confortavelmente em suas cadeiras, mantendo boa postura corporal e evitando cruzar as mãos, pernas, os pés ou braços. Quem usa óculos ou sapatos desconfortáveis, deverá tirá-los. Peça para sentarem em duplas com as cadeiras posicionadas frente a frente, distantes de modo que possam se tocar sem fazer esforço. Coloque uma música suave, peça para todos fecharem os olhos e se concentrarem na sua respiração. Dê um tempo para que todos relaxem e consigam estabelecer essa relação de concentração. Descreva cada fala a seguir, sempre pausadamente, para dar tempo de os participantes vivenciarem o relaxamento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fechem os olhos e se concentrem na respiração. Inspirem o ar pelo nariz e soltem pela boca, respirando profundamente. Relaxem o corpo. - Entre em sintonia com o ambiente, concentre-se nos ruídos do ambiente e no som da música. - Acalmem o corpo e a mente através da respiração, concentrem energia, esfreguem as suas mãos, uma na outra, e se concentrem em uma energia de paz e solidariedade. - Estendam as mãos à frente, sem abrir os olhos, até encontrar as mãos do seu colega, encoste as palmas das suas mãos nas do colega, faça isso bem devagar, sinta o toque nas mãos do colega, sinta a respiração do colega pelas mãos. - Troque as mãos de posição com o seu colega, invertendo as palmas. No ritmo da música, a mão que estiver em cima deve tocar suavemente a mão de baixo, como se estivesse tocando piano, levemente, massageando a palma do colega. <p>Após um tempo, inverta de novo as mãos para que os dois colegas de cada dupla possam realizar a massagem sensitiva no seu par. Continue falando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agora, segurem firme as mãos do seu colega, cada um transmitindo energia e segurança para o seu par. Deixe os participantes nessa posição por alguns instantes. Depois proponha que todos espreguicem o corpo, bem devagar. Convide então os participantes a levantarem e abraçarem seus colegas. 	15min
<p>Apresentação dialogada: registro em Portfólios – Parte 1 Vamos promover um diálogo mediado sobre a construção de portfólios de registro dos projetos UFV. Nesta primeira parte, abordaremos os conceitos gerais. Use os slides desse tema para orientar a discussão.</p>	30min

Módulo III

Atividade		Tempo
3	<p>Jogo: seguindo o olhar Convide a turma a se posicionar em duplas, distribuídas pela sala, com um colega de frente ao outro. Trabalharemos a relação do olhar, algo fundamental para quem vai usar portfólios como ferramenta avaliativa de processo. Coloque uma música suave, cada dupla deverá dançar essa música, usando somente o olhar como vínculo entre os pares (não vale dançar tocando o colega). Durante todo o tempo, o olhar de cada um deve estar “ligado” ao olhar do seu par. Durante a música, proponha maior grau de dificuldade, convidando as duplas a se movimentarem, os colegas de uma mesma dupla se afastando ao máximo, sempre mantendo o olhar ligado em seu par, assim entram colegas de outras duplas entre cada par, o importante é manter a relação do olhar de cada dupla mesmo com a distância. Ao final, o par de cada dupla volta a se aproximar e as duplas seguem dançando juntas.</p>	10min
4	<p>Jogo: completando a história escrita (exercício de registro coletivo) Divida a turma em grupos de 4 ou 5 pessoas, distribua uma folha e caneta a cada grupo. Proponha um tema gerador, por exemplo: Ação solidária, Cooperação, Cidadania, Sustentabilidade, Alegria. A partir do tema indicado, um integrante de cada grupo começa uma história curta, contando uma breve situação que retrate o nosso tema, incluindo personagens. Dê 30 segundos para escreverem a história. A seguir, o integrante passa a história ao colega que está à sua direita, ele deverá continuar a história, sempre de forma lógica e criativa. Você indicará o sinal para a troca de colegas, até que a história chegue ao integrante que a iniciou, o qual fará o fechamento da história. Ao final, convide os grupos a compartilharem a sua história e o seu processo.</p>	20min
INTERVALO		15min
5	<p>Apresentação dialogada: registro em Portfólios – parte 2 – O modelo UFV Nesta segunda etapa, a ideia é mergulhar no modelo proposto pelo UFV para a realização de portfólios. Apresente e dialogue sobre como devemos fazer os portfólios dos nossos projetos escolares, bem como incluir os alunos nesse processo. Use os slides desse tema da apresentação PPT para nortear a discussão.</p>	45min
6	<p>Jogo: exercitando o nosso olhar Agora, tentaremos exercitar o olhar, a partir do modelo proposto para os portfólios de projetos do UFV. Divida a turma em três ou quatro grupos (conforme o número de câmeras disponíveis). Cada grupo receberá um envelope com uma pergunta, a ser explorada e respondida pela sua observação. Será entregue uma ficha complementar a cada grupo, com itens para observação e comentários (ficha a ser formatada). O desafio deverá estar em sintonia com o local que temos para essa exploração. A proposta é que cada grupo faça um miniportfólio a partir da questão recebida, lembrando sempre das etapas que o programa propõe para observação e registro. Cada grupo organizará os resultados de suas observações. Distribua os demais materiais para a atividade: folhas A4 ou ofício, folhas de flipchart, cola, tesoura, revistas e jornais para recortes, câmera digital com cabo para baixar fotos no computador. Após a etapa de registro e organização, cada grupo terá de 3 a 5 minutos para apresentar o seu trabalho aos demais colegas.</p>	80min
7	<p>Trabalho em trios: como integrar os alunos na realização de portfólios Cada trio deverá discutir e elencar pelo menos três formas de integrar os alunos desde o início do processo de registro das atividades e experiências de seus projetos UFV e à realização de seus portfólios. Após 10 minutos, convide o grande grupo ao debate, com cada trio compartilhando as suas contribuições.</p>	20min



Plano de Aula do Turno 5: Construindo nossas Oficinas

Atividade	Tempo	
<p>Relaxamento da natureza Siga a descrição abaixo, lembrando-se de que você deve adaptá-la à realidade do seu grupo. Também pode ser usado um jogo semelhante. Convide os participantes a se acomodarem confortavelmente em suas cadeiras, mantendo boa postura corporal e evitando cruzar as mãos, pernas, os pés ou braços. Quem usa óculos ou sapatos desconfortáveis, deverá tirá-los. Você contará até três e começará a falar pausadamente as seguintes frases: - Fechem os olhos e se concentrem na respiração. Inspirem o ar pelo nariz e soltem pela boca, respirando profundamente. Relaxem o corpo. Imaginem que estamos passeando lentamente por um gramado verde e limpo. Esse gramado é muito amplo e tem milhares de flores coloridas. O céu está azul e claro, com um sol radiante. Sintam o calor da energia solar. Vejam os pássaros voando em bandos e seus movimentos tão harmoniosos. Estamos todos de bem com a vida, sorrindo, transbordando de felicidade. Vamos respirar este ar tão puro. Enchem seus pulmões e soltem o ar bem devagar... mais uma vez... Vejam agora um córrego de águas límpidas e cristalinas que surge em nosso caminho. Vamos caminhando por esse córrego, molhando nossos pés e tornozelos, escutando o som da água em movimento. Atravessamos o córrego e voltamos a caminhar pelo gramado, sentindo o frescor dos pés molhados. Uma enorme pedra em forma de banco surge no nosso caminho. Sintam como ela está morna pelo calor do sol e nos convida a sentar e relaxar. Vamos nos acomodar nessa pedra, respirar profundamente e esticar nossas pernas, enquanto o sol nos aquece, nos dá energia e nos revigora. Deixe os participantes nessa posição por alguns instantes. Depois proponha que todos espreguicem o corpo, bem devagar. Em seguida, peça para abrirem seus olhos e pergunte como estão se sentindo. Convide os participantes a levantar e dar um abraço em seus colegas para demonstrar o bem-estar e a harmonia da turma.</p>	15min	
2	Revisão de conceitos do encontro anterior.	20min
3	<p>Sessão pinga-fogo de perguntas Sessão livre de perguntas, comentários e revisão geral de conceitos.</p>	40min
4	<p>Construindo nossa oficina Nesta atividade, a turma vai construir a oficina que será multiplicada junto com o seu público-alvo a partir da formação vivenciada.</p>	75min
INTERVALO		15min
5	<p>Construindo um painel “Nossa Caminhada” Fixe o papel pardo em uma das paredes da sala de aula. Trace uma linha vertical dividindo o espaço do papel ao meio. De um lado escreva o título CHEGADA; do outro escreva SAÍDA. Entregue uma folha A4 a cada participante e disponibilize pincéis atômicos. Cada participante deverá cortar ao meio a sua folha e escrever em letras grandes o seguinte: em um pedaço escreverá uma palavra que sintetize como ele se encontrava quando chegou para a oficina; no outro escreverá uma palavra que represente a sua caminhada na oficina. Serão 10 minutos para cada um fazer a sua reflexão e escrita. À medida que os participantes terminam, fixarão os seus papéis no painel (papel pardo), cada pedaço no respectivo momento: CHEGADA e SAÍDA. Depois que todos fixarem seu pedaço, convide-os a formarem um semicírculo, de frente para o painel, todos em pé. Convide-os a visualizarem as palavras que representam os sentimentos da turma, propondo uma reflexão coletiva sobre a experiência do curso e a importância das redes colaborativas e das ações cooperativas em nossas vidas. Abra espaço para quem quiser comentar. Finalize convidando todos a se abraçarem e se despedirem dos colegas de caminhada, participe deste momento com entusiasmo. Lembre à turma que as trocas, a parceria e o compartilhamento de ideias e materiais continuarão em nossa comunidade UFV.</p>	30min
CONFRATERNIZAÇÃO		30min