

APRENDER A APRENDER

COMO O DESIGN PODE TRANSFORMAR A ESCOLA



Iniciativa: **instituto
península**

Parceiro Técnico: **TELLUS**
AGÊNCIA DE DESIGN
EM SERVIÇOS PÚBLICOS



SOBRE COLHERES

Há uma história da cultura popular que fala sobre uma cidade em que as pessoas não tinham contato com a luz.

A luz não escorria pela cidade por causa de uma montanha imensa e tampadora do sol. E as pessoas na cidade adoeceram por falta de sol. Ficaram raquíticas, não tinham mais vontade de comer. Passavam os dias nas praças, reclamando da triste sina. Enquanto um grupo conversava numa praça em estágio de breu, passou uma senhora com uma colher na mão. E essa senhora andava com passos firmes e ágeis. Estava escuro, mas ainda dava para ver as sombras, e os conversadores na praça ficaram curiosos: quem está aí? O que a senhora está carregando? Sou a velha e carrego uma colher. Uma colher? Para quê? Para cavar a montanha, dar espaço para o sol. Cavar a montanha? Haha! A senhora não acha que cavar essa montanha com uma colher é desperdício de tempo? Não, não acho, pois se todos querem o sol de novo, e sei que com uma colher consigo cavar pelo menos um bocadinho da terra, vou lá começar o trabalho... Alguém tem que começar, alguém tem que começar.

A história da mulher com a colher é a narrativa da potência da microrrevolução. Daqueles que começam, que afirmam seu entusiasmo e agem.

Os problemas da educação brasileira se amontoam em vales e planícies, tampam sóis. Agir diante desse cenário é um movimento urgente. E cada vez mais encontramos mais experiências e propostas de educação que revelam o sol escondido. Que apostam na autonomia, na criatividade, na construção coletiva. Que unem referências diversas, do design à cultura popular.

A pesquisa realizada pelo Tellus é uma colher reveladora de sóis. Surge com o garimpo cuidadoso de ideias e práticas que apontam outros caminhos para a educação. Caminhos que merecem mais atenção, capazes de influenciar nossa ação mais e mais.

Alguém tem que começar.

Com entusiasmo,

André Gravatá

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....7

1. CONTEXTO.....	8
ESCOLA	12
ESCOLAS COM ABORDAGENS DIFERENTES	12
ESCOLAS TRADICIONAIS	16
COMUNIDADE ESCOLAR	16
GESTORES	17
PROFESSORES	18
ALUNOS	24
APRENDIZADOS	25

2. EMPODERAMENTO DA COMUNIDADE	26
DESIGN COMO FACILITADOR	30

3. LAB APRENDER A APRENDER	27
JORNADA THAIS	40
JORNADA ANA PAULA	42
JORNADA THUANE, EDER E VICTOR	44
APRENDIZADOS	48

4. COMPETÊNCIAS	49
RELACIONAR-SE	52
COLABORAR	54
EXPERIMENTAR	56
CRIAR	60
FACILITAR	62
ORGANIZAR	66



5. FAÇA VOCÊ MESMO	68
▶ ESCUTA	74
▶ CHUVA DE IDEIAS	76
▶ MÃO NA MASSA	78
EMPATIA NA ESCOLA	80
DINÂMICA DA MÃO	81
TROCA DE PAPÉIS	82
RODA DE CONVERSA	83
COMO PODEMOS	84
INSTIGAR COM DESAFIOS	85
COMISSÃO DE ALUNOS MEDIADORES	86
ENVOLVER A COMUNIDADE	88
PARES DE PROFESSORES	89
REUNIÕES DINÂMICAS	90
TRANSFORMAR O ESPAÇO	91
SARAU DE BOLSO	92
APRENDER NA PRÁTICA	94
ADOTE UMA PRAÇA	96
TELEFONE SEM FIO	98

REFERÊNCIAS.....99

INTRODUÇÃO

Vivemos em um momento chave, no qual a transformação constante dos hábitos e o rápido acesso às informações constituem uma condição básica da vida e refletem-se na evolução da própria sociedade. Esse ambiente combina dois paradigmas distintos e complementares: o das adaptações necessárias para a construção de conhecimento genuíno e o das novas formas e processos induzidos por essa demanda.

Há, em função das tecnologias e das mídias, um acesso muito fácil à informação e essa realidade vem modificando a relação das pessoas com a aprendizagem. Como filtrar, dentre tantos dados recebidos, aqueles que valem a reflexão? Esse é um desafio para o qual as atuais gerações precisam se educar, ou seja, é uma nova maneira de aprender a aprender.

Nesse contexto, qual é o papel da instituição escolar? Reconhecidamente, a escola é um agente importante no processo formal de educação do cidadão. Entretanto, nessa nova configuração, a escola passa a conviver com responsabilidade de educar criticamente o indivíduo, habilitando-o a interpretar os conteúdos e a construir, a partir disso, significados e conhecimento. A adaptação da escola a essa realidade não é simples, basta considerar que a escola por si só já é um ambiente complexo, com inúmeras variáveis, com um perceptível e vasto sistema que a afeta e por ela é afetado. A dificuldade de enxergar esse contexto com uma visão sistêmica, em sua totalidade, é o que tem promovido poucos avanços em relação aos paradigmas educacionais.

Essa visão sistêmica é central para a construção de um contexto favorável à inovação na educação. Entre as áreas que consideram essa perspectiva, o design destaca-se como uma disciplina capaz de oferecer suporte para o direcionamento de processos de mudança

como um facilitador e articulador. Por muito tempo, o trabalho do designer foi associado à participação no processo de desenvolvimento de objetos e restrito apenas às questões estéticas ou funcionais. Hoje, porém, ele desponta como um profissional capaz de gerar diferenciação por meio da sua atuação essencialmente inovadora.

A inovação proveniente da construção de relações significativas em sistemas complexos oferece condições particulares para operar em âmbitos coletivos, a fim de gerar efeito de sentido, ou seja, criar valor para as pessoas que estão envolvidas em um determinado sistema, como a escola, por exemplo. Dessa forma, também os interesses e desafios contemporâneos das instituições educacionais, da prática docente e das expectativas dos educandos podem ser contemplados por esse método para a produção de processos inovadores, eficientes e sustentáveis.

Tendo isso em mente, este projeto teve como desafio responder a seguinte questão:

COMO O MODELO MENTAL E AS FERRAMENTAS DO DESIGN PODEM IMPACTAR O APRENDIZADO DO ALUNO?



1 CONTEXTO

A educação é compreendida como um fenômeno social, estando relacionada ao contexto político, econômico, científico e cultural de uma sociedade estabelecida em determinado período histórico. Sendo assim, o processo educativo não pode ser válido para qualquer tempo e lugar, é preciso considerá-lo uma prática social situada em um estágio temporal específico e dependente dos fatores de contexto local. Vivemos uma fase de natureza múltipla e compreendemos que a escola, apesar dos esforços, tem dificuldade de acompanhar estas mudanças, pois ainda não contempla ou estimula pluralidade, inclusão, curiosidade e autonomia.

A escola é uma instituição que promove convívio social e é indissociável dessa prática, já que objetiva a formação completa dos indivíduos. Cabe lembrar que o processo de aprendizagem acontece reflexivamente e individualmente, mas os insumos e estímulos para a reflexão são oriundos de uma prática social e o aprendizado é diretamente influenciado pelos tipos de experiência e relações que são vivenciados.

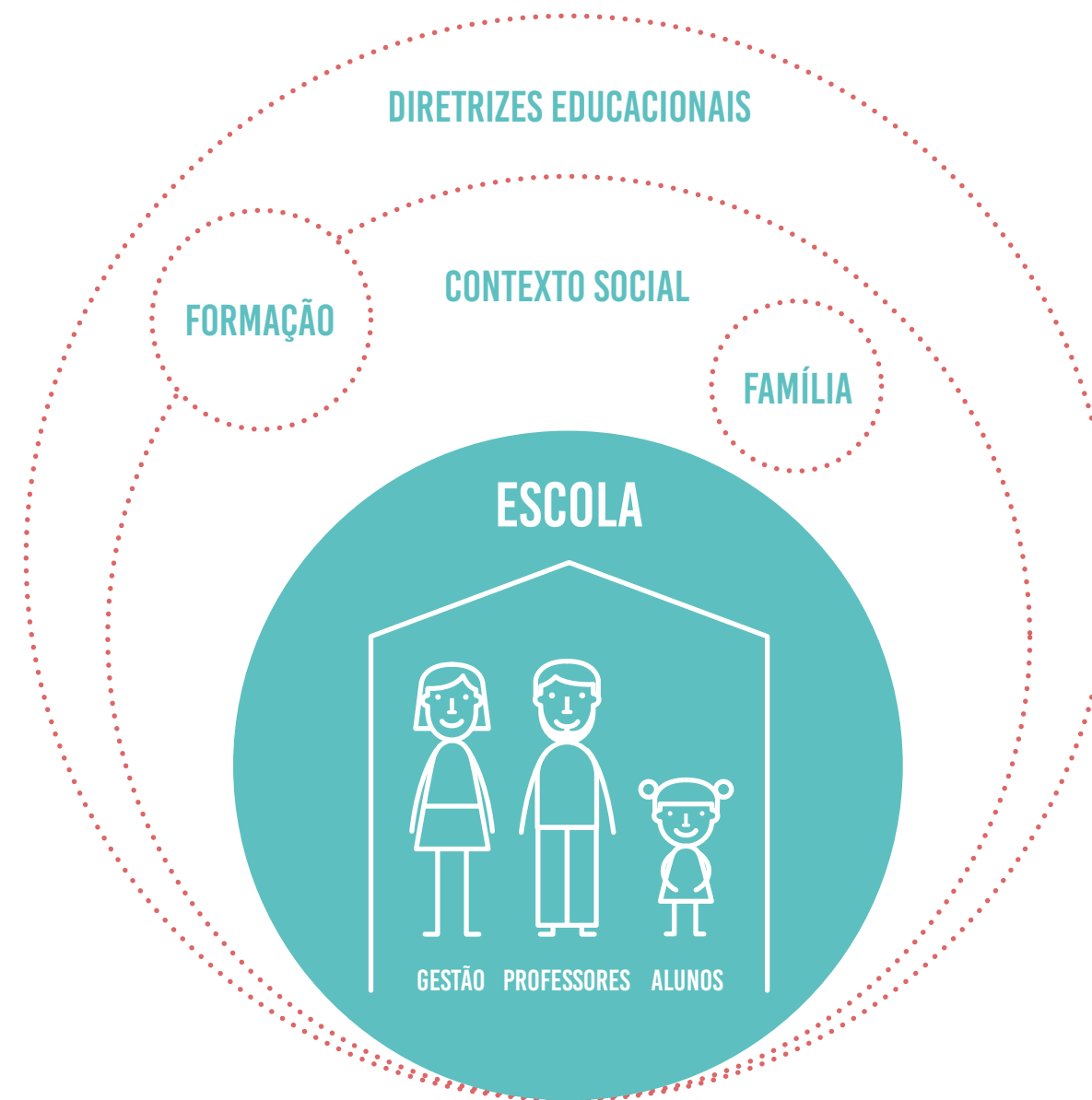
A escola é, portanto, uma formadora de identidades, onde indivíduos passam a maior parte do seu tempo. No Brasil são mais de 50 milhões de estudantes matriculados no ensino básico, período compreendido entre o 1º ano do ensino fundamental e o 3º ano do ensino médio. Esses discentes passam, em média, 6 horas por dia na escola, sem contar períodos de contraturno, o que torna a escola um dos principais ambientes influenciadores da construção de identidade dos indivíduos.

Entendendo essa realidade, este projeto buscou perceber particularidades do processo educativo atual e, principalmente, das escolas na cidade de São Paulo, procurando entender o ambiente de sala de aula para que a comunidade escolar possa ser compreendida de forma mais profunda.

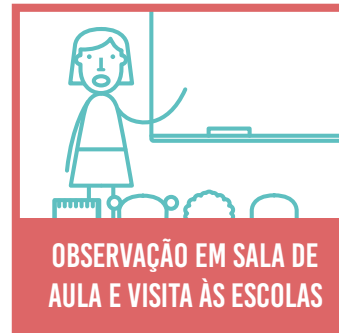
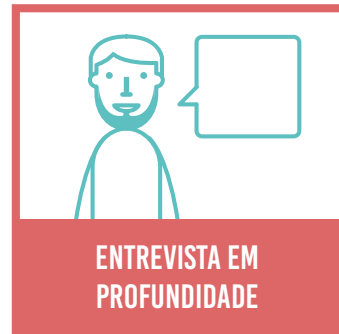
RECORTE DA PESQUISA

Entende-se que a escola encontra-se em um esquema heterogêneo, envolta por diferentes agentes. Neste sistema complexo, focamos nossa pesquisa na comunidade escolar composta por gestores, professores e alunos, conforme mostra o esquema a seguir.

Entendemos que outros fatores influenciam diretamente a escola: seu contexto social, os pais dos alunos, as diretrizes educacionais governamentais e diversos programas e propostas pedagógicas utilizadas. No entanto, acreditamos que professores, alunos e gestores são os principais agentes internos de mudança e que, a partir da compreensão da relação entre esses diferentes atores, poderemos empoderá-los, tornando a escola um ambiente de transformação.



PARA INTERPRETAR



PARA ENTENDER

Para investigar nosso escopo, definimos três cenários de exploração. O primeiro engloba o professor, o aluno na sala de aula e a gestão da escola, o segundo é composto por especialistas em educação e design e o terceiro compreende a formação de professores.

ESCOLA
GESTÃO, PROFESSORES E ALUNOS



ESPECIALISTAS
EM EDUCAÇÃO E DESIGN



FORMAÇÃO DE
PROFESSORES



PARA EXPLORAR



PROFESSORES E
COORDENADORES



ESPECIALISTAS EM
EDUCAÇÃO E DESIGN



ALUNOS



ESCOLAS
VISITADAS



TESES



LIVROS



ARTIGOS



RELATÓRIOS

*essa pesquisa tem perfil qualitativo, utilizando ferramentas e métodos específicos para esse tipo de análise.

ESCOLA

A pesquisa no primeiro cenário, que incluiu a gestão da escola, o professor e o aluno, principalmente na relação interna à sala de aula, permitiu uma visão abrangente da ação desses atores dentro do escopo proposto.

Foram visitadas escolas públicas municipais e estaduais e escolas particulares que atuam de maneira mais tradicional. Bem como as escolas com abordagens diferenciadas que veremos a seguir.

ESCOLAS COM ABORDAGENS DIFERENTES

PROJETO ÂNCORA

“O modelo do Âncora foi desenhado seguindo valores dos professores”

José Pacheco - diretor

Qual é a abordagem?

Escola da Ponte – as crianças e jovens não são divididos em séries ou idade e ocupam salões de estudo vastos, não as tradicionais salas de aula. Os educadores são facilitadores no processo de aprendizagem e produzem roteiros interdisciplinares, os quais os alunos desenvolvem em grupos. Os alunos e educadores trabalham com projetos colaborativos relacionados a problemas da comunidade.

Valores Fundamentais

Respeito, solidariedade, afetividade, honestidade e responsabilidade.

O que chamou atenção?

Durante nossa visita ao projeto, foram os alunos que apresentaram a escola. As crianças podem fazer o roteiro embaixo de uma árvore, por exemplo, e têm liberdade de escolher onde vão estudar. O espaço é incrível, possui um circo (lúdico), uma pista de skate e área verde vasta. Acontecem semanalmente reuniões com toda a comunidade escolar, desenvolvendo a autonomia do aluno e a integração dos docentes, discentes e funcionários. Nesses encontros, todos têm voz e tomam decisões de forma colaborativa.

Desafios

Alguns pais se sentem inseguros com a abordagem, pois acham que seus filhos não estão aprendendo o suficiente para passar no vestibular.



EMEF PRES. CAMPOS SALLES

“Sou a favor do não-adultrencia”

Eder - Professor

Valores Fundamentais

Cidadania, democracia, direito do ser humano.

Qual é a abordagem?

Escola da Ponte – as crianças e jovens ocupam salões de estudo vastos e neste caso, são agrupados por série. Cada um dos salões tem, em média, 90 estudantes. Os educadores são facilitadores no processo de aprendizagem e produzem roteiros interdisciplinares, os quais os alunos desenvolvem em grupos.

Plataforma Q Mágico – é uma plataforma online que propõe desafios para os alunos e personaliza o aprendizado de acordo com as dificuldades e nível de aprofundamento das questões respondidas pelas crianças.

O que chamou atenção?

Cada um dos salões possui uma comissão mediadora, formada por alunos escolhidos como representantes do salão e que são responsáveis por mediar conflitos entre alunos e também com as famílias dos seus colegas. Os integrantes das comissões mediadoras participam de uma votação na escola para que sejam escolhidos os representantes da República de estudantes, que são responsáveis por organizar eventos, assembleias e atividades vinculadas a cultura e esportes na escola. Essas experiências ensinam a importância da representatividade, do voto e das responsabilidades de cada um para o bem-estar na escola.

Desafios

Existem alunos que não se adaptam à proposta dos roteiros, muitas vezes eles vêm de outras escolas com a abordagem tradicional e sentem falta de aulas expositivas.



ESCOLA LUMIAR

“A Lumiar não trabalha com conteúdo, mas com habilidades e competências”

Célia Senna - diretora pedagógica

Qual é a abordagem?

Trabalham por projeto, com a facilitação dos mestres e tutores. Os tutores são educadores da escola, que facilitam o processo de aprendizagem e são responsáveis por articular os projetos junto com os alunos e contatar os mestres. Estes, por sua vez, são profissionais de diferentes áreas que executam projetos multidisciplinares bimestrais com os alunos.

Desafios

Avaliar de maneira efetiva os alunos com base nas competências e não apenas no conteúdo dos projetos.

Valores Fundamentais

Ser, aprender, conviver e fazer.

O que chamou atenção?

A escola é muito próxima da comunidade, pois os mestres são profissionais de diversas áreas que desenvolvem projetos multidisciplinares com os alunos, aproximando a realidade de fora da escola dos alunos, que percebem valia no seu aprendizado.

ESCOLA RUDOLF STEINER

“O professor ensina o ritmo saudável de vida para os pais”

Educador da escola

Qual é a abordagem?

Antroposofia, valorizam os saberes manuais e artísticos. Acreditam que o uso regrado de tecnologias ajuda no processo de aprendizagem e limitam o uso de computadores e televisão.

Desafios

Como possuem muitas aulas expositivas, os alunos sentem muita dificuldade de ficar sentados, de maneira passiva, ouvindo o professor falar por 45 minutos.

Valores Fundamentais

3 pilares: Pensar, sentir e querer.

O que chamou atenção?

Os pais são ativos dentro da escola e participam de maneira efetiva das atividades dos alunos.



ESCOLA DA VILA

“Existe um currículo a seguir, mas os professores definem o que é importante aprender”

Diretora da escola

Qual é a abordagem?

Construtivista. Mistura do modelo tradicional (aula expositiva) com o olhar diferenciado do professor para a personalização do ensino.

Valores Fundamentais

Resolver problemas, trabalho em grupo, sistematizar conteúdo.

O que chamou atenção?

O trabalho artístico desenvolvido pelos alunos através de livros que resgatam sua própria história e livros de poesias também escritos por eles.

Desafios

Promover o interesse dos alunos nas aulas, pois os alunos são dispersos.

A partir desse entendimento, podemos perceber algumas premissas que orientam o trabalho diferenciado nessas escolas com abordagens não tradicionais. Destacam-se, entre essas características:

1. Têm uma formação de professores específica, que dialoga diretamente com a prática adotada pela instituição.
2. Têm uma cultura de mudança estabelecida.
3. Independente da abordagem, ainda é um grande desafio despertar o interesse do aluno.
4. Têm uma preocupação com as competências não-cognitivas. 💡



ESCOLAS TRADICIONAIS

Para complementar nosso entendimento, visitamos escolas públicas e particulares com abordagem tradicional. Na nossa amostragem, as estruturas físicas de algumas instituições chamaram a atenção pela falta de acolhimento que remetiam. Vimos grades em toda a arquitetura da escola que se assemelhava à uma prisão.

Percebemos a importância das iniciativas de contraturno, pois estimulam os alunos a ficarem nesses ambientes e os engajam, fazendo com que se sintam participantes ativos das escolas.

Os desafios entre escolas públicas e particulares são muito similares, apesar de sabermos que nas escolas públicas eles são agravados pelo contexto social vulnerável, entre outros fatores. Destacamos a falta de interesse dos alunos e a dificuldade de engaja-los em seu aprendizado como principais pontos de atenção nesses ambientes.



COMUNIDADE ESCOLAR

Nas visitas às escolas, alunos, professores e gestores foram entrevistados para que entendêssemos a realidade, anseios e necessidades desses sujeitos que compõem o ambiente escolar. Como era de se esperar, cada um desses grupos tem uma perspectiva particular sobre a escola e seu papel dentro dessa instituição, portanto vamos explorar os aprendizados separadamente, considerando, é claro, que todos estão inter-relacionados de forma estreita.



GESTORES

O trabalho de gestão é sempre estratégico: é necessário que essa liderança tenha a visão do todo e, ainda assim, consiga entender as particularidades das partes que o compõem. Neste trabalho estamos considerando, principalmente, o trabalho de gestão vinculado à direção e coordenação pedagógica da escola.

DIREÇÃO

Principais desafios

O diretor é a figura de liderança dentro do ambiente educativo e é responsável pela dinâmica entre os atores da comunidade escolar. Compreender e manter essas relações é um grande desafio para o diretor, pois é necessário estar presente no cotidiano de sala de aula, conhecendo alunos, professores e pais. Essas relações são importantes para que as necessidades da escola sejam identificadas e resolvidas de maneira rápida, evitando problemas administrativos e também pedagógicos.

Além disso, a demanda administrativa da função exige muitas prestações de contas e controle financeiro, educacional e de pessoal, o que, segundo relataram os



diretores, ocupa muito tempo da sua carga horária, prejudicando o envolvimento com a comunidade escolar.

COORDENAÇÃO

Principais desafios

O coordenador é o mediador entre as exigências de currículo e a atuação dos professores. Ao conversar com os coordenadores, percebemos que lidar com a realidade sociocultural em que a escola se situa e com os demais aspectos das relações pedagógicas e interpessoais que se desenvolvem na sala de aula e na escola são desafios frequentes que independem da instituição. O papel de mediador do coordenador passa por incentivar novas práticas entre os professores e promover trocas entre eles, o que também é um desafio em função do tempo dos educadores e da abertura dos mesmos para novos métodos. 💡

“Educação é libertação”

Coordenadora Pedagógica EMEF



Principais desafios

Os professores são elementos cruciais dentro do processo de aprendizagem na sala de aula. Esse grupo é ponto de atenção em várias pesquisas e programas, que os colocam como atores centrais em todo sistema educacional. Esse foco vira pressão para a categoria e isto pode ser sentido nas conversas com os professores, que esboçam insatisfação com a falta de valorização da sua profissão e falta de infraestrutura e apoio, principalmente nas escolas públicas.

Nessa realidade, percebemos muitas singularidades, especialmente vinculadas às condições de trabalho. Os professores, muitas vezes, trabalham mais de um turno e têm muita dificuldade de planejar suas atividades com a atenção e o tempo necessários.

Um ponto bastante discutido entre os professores é a questão da indisciplina em sala de aula e, por consequência, o autoritarismo que se consolida na relação aluno-professor. Esses relatos não são exclusivos às escolas públicas, pois a dispersão e falta de engajamento nas aulas são recorrentes na maioria das salas. É um desafio administrar essa situação sem promover um cenário de autoridade

excessiva, fazendo com que os alunos sintam-se amedrontados ou respondam com violência.

“O fracasso escolar está na relação”

Professora do curso de Pedagogia

Adentrando as particularidades pedagógicas, percebemos que, embora o discurso dos professores mostre-se bastante embasado teoricamente, muitos destes conceitos são pouco explorados na prática. Muito se fala da importância da interdisciplinaridade e do olhar para as necessidades dos alunos, por exemplo, mas pouco se faz para que estas sejam realidades dentro da sala de aula. Ao investigarmos o porquê deste fato, percebemos que falta aos professores vivência e aumento de repertório prático, além de ideias de como levar esses conceitos aos alunos, transformando a experiência em sala de aula. Essa dificuldade está intrinsecamente vinculada à formação do professor, item que será discutido adiante nesta mesma seção.

Quando tratamos das aulas propriamente ditas, é perceptível que a referência dos professores são as aulas tradicionais, ou seja, expositivas, com conteúdos sendo explorados com suporte do livro didático ou da lousa. Há, contudo, o entendimento de que esse tipo de prática é monótona para os alunos e causa grande dispersão; as justificativas mais usuais para que as aulas ainda sejam realizadas dessa forma, mesmo que não seja tão efetiva, são a infraestrutura precária e falta de tempo para execução de tarefas diferenciadas no tempo de aula previsto, em função da grade curricular. Não obstante, encontramos

Para entender um pouco mais da realidade da educação brasileira, confira o vídeo produzido pela Folha de São Paulo, que expõe dados atuais sobre os docentes da educação básica no Brasil. Acesse pelo link ou pelo código abaixo: <http://youtu.be/aQnldxlPuwE>



experiências interessantes sendo realizadas por professores criativos em escolas carentes de infraestrutura. Esses educadores utilizam o espaço da escola para promover atividades diferenciadas com seus alunos, como o refeitório, o pátio, as quadras e a biblioteca. Os professores relataram que, quando essas atividades são realizadas, há um engajamento bem maior por parte dos estudantes, que apreciam atividades que fogem da rotina e que exigem um envolvimento ativo e não passivo, como normalmente acontece na sala de aula.

Além dessa apreensão em relação à exposição de conteúdos e à dinâmica de aulas, a avaliação é uma preocupação constante, tanto por parte do aluno quanto do professor. Percebemos que a nota é moeda de troca dentro da sala de aula: bom comportamento vale nota, entrega de dever



de casa vale nota, copiar o conteúdo vale nota, etc. Quando a avaliação perde o intuito de perceber o que o aluno aprendeu e vira uma mercadoria, o ambiente de sala de aula se transforma, porque o conhecimento, que deveria ser a troca principal, passa a ser um coadjuvante do processo de aprendizado. Isso faz com que o saber se ausente do interesse do aluno e, muitas vezes, do professor, que, por necessidade de controle, passa a realizar acordos com os alunos que não necessariamente instigam o interesse nas aulas ou na escola. 🧐

“Professores têm mindset de notas e não de conceitos”

Especialista em Educação

PERFIS DE PROFESSORES

Ao entrar em contato com diferentes realidades e profissionais, passamos a entender como os educadores reagem às diferentes situações e quais são suas principais características profissionais. A partir desse reconhecimento, utilizamos uma técnica chamada Personas para identificar perfis dos professores que trabalham nas escolas de São Paulo atualmente:



RECÉM-CHEGADOS

Este perfil, como o próprio nome identifica, é caracterizado pelos professores entrantes nas escolas. Muitas vezes esses professores chegam despreparados ao ambiente escolar, devido a uma formação carente em prática de sala de aula ou a um despreparo técnico de conteúdo. Eles podem ser desestimulados por professores que já não acreditam mais na profissão, mas também têm um grande potencial para a mudança se forem encorajados.



CANSADOS

Este perfil se caracteriza pelo esgotamento frente à profissão. Esses professores perpetuam o modelo tradicional de lecionar, encarando com muita resistência novas propostas que afetem seu trabalho. A idade não é fator determinante, mas normalmente são professores que atuam há muito tempo no sistema educacional e não acreditam em mudanças efetivas.



ENGAJADOS

Este perfil é o mais aberto às mudanças e experimentações. Normalmente esse sujeito busca novas maneiras de lecionar e é adepto a novas propostas. Esse perfil não possui uma idade ou área determinante, entende-se que o modelo mental é diferenciado em relação aos outros, pois está aberto para testar novas práticas e tem motivação intrínseca para se renovar.

JORNADA DE FORMAÇÃO DO PROFESSOR

Independente do perfil do educador, identificamos uma jornada de formação comum aos professores que atuam na educação básica no país. Esse debate sobre a formação de professores vem se fortalecendo em função dos desafios enfrentados nas redes escolares públicas e privadas. Entende-se que é necessário repensar o modelo vigente, que legitima uma formação fragmentada dos docentes e foca, principalmente, no conhecimento disciplinar específico e não na formação de um professor capaz de lecionar na educação básica, diante de crianças e adolescentes em desenvolvimento.

Um estudo sobre currículos de licenciaturas realizado pelas fundações Victor Civita e Carlos Chagas identificou que, em média, apenas 10% da carga horária dos cursos é dedicada a disciplinas vinculadas à prática educacional e mais de 50% se destina a disciplinas de conhecimentos específicos. Essa formação focada em conteúdo pragmático impacta a realidade da escola, onde percebemos profissionais que conhecem muito

sobre sua área específica, mas sentem dificuldade em conectar disciplinas e têm problemas com a atuação efetiva dentro de sala de aula, enfrentando situações como as que citamos anteriormente, vinculadas ao autoritarismo, falta de interesse dos alunos e, em alguns casos, violência.

Nos primeiros anos do ensino fundamental, do 1º ao 5º ano, os professores normalmente são graduados em Pedagogia e, a partir do 6º ano, têm formação específica, como Letras, Matemática, Ciências Biológicas, Física, etc. Independente do curso de origem, o professor em formação cumpre uma carga horária mínima de estágios na licenciatura, que é a formação que o qualifica para lecionar. Como já foi exposto, a licenciatura não está atendendo às demandas contemporâneas, pois o conhecimento teórico continua distante da experiência prática necessária ao professor. Depois desse período, o profissional pode ingressar na rede pública através de concurso ou na rede privada por meio de seleções específicas.





LICENCIATURA (ESTÁGIO)

A teoria é desvinculada da prática

“Não serviu para nada, aprendi a dar aula na prática”

ENTRAM NA FACULDADE

Pedagogia ou uma especialidade como Letras, História, Biologia, Geografia, Matemática, etc

“Foi por acaso...”

“Sempre queria ser professor nas brincadeiras quando era criança”

concurso

ESCOLA PÚBLICA

ESCOLA PARTICULAR

ABORDAGEM DIDÁTICA

Dificuldade de propor atividades diferentes. Nota é moeda de troca

“8 não tá perfeito... 5 é horrível”

“Ele não conseguem ficar parados 45 minutos”

RELAÇÕES

Problemas de indisciplina geram autoritarismo. Não há confiança na relação entre alunos e professores

“Eu não gosto de boné e chiclete, não admito na minha sala de aula”

“O maior desafio é disciplina, controlar os alunos”

OS PROFESSORES SÃO SOLITÁRIOS

Não há proximidade entre os professores e seus pares ou seus alunos

“O maior desafio é as áreas conversarem entre si”

“Você não quer visitar uma matéria que não gosta”

POR QUE VIREI PROFESSOR?

Identificamos que há diferentes motivações que levam o profissional a virar professor. Alguns entrevistados confessaram que sempre tiveram interesse e vontade de atuar como docentes, enquanto outros enxergavam algumas vantagens na carreira, como a flexibilidade de turnos para seguir estudando em uma pós-graduação ou poder se dedicar aos filhos e família.

Entrando no ambiente escolar, identificamos que os professores passam por alguns desafios que são comuns a todas as escolas, independente de serem da rede pública ou privada e da abordagem pedagógica que utilizam. Essas situações passam principalmente por três temáticas: abordagem didática, relações e solidão da profissão.

Em relação à abordagem didática, o professor não somente enfrenta a falta de interesse dos alunos, como tem dificuldade de conectar conteúdos de maneira dinâmica, de maneira que faça sentido

para suas aulas e tenha apoio da gestão da escola. Já as relações contemplam os obstáculos nas relações pessoais dentro da escola, tanto na sala de aula, com autoritarismo, indisciplina ou violência, como entre a comunidade escolar, que envolve os gestores, em realidades hierárquicas e burocráticas, e os pais dos alunos. O sentimento de solidão do professor nas escolas também foi identificado como uma situação recorrente. Esta permeia questões da abordagem didática, como a dificuldade de conectar suas áreas de atuação para promover o ensino interdisciplinar, e ainda as relações, ao não conseguirem compartilhar seus aprendizados e dificuldades, o que ajudaria na criação de uma rede de cooperação dentro da escola. 🧐



ALUNOS

O aluno é o cliente final do serviço da escola. Toda a instituição se articula para promover o melhor aprendizado e o desenvolvimento cidadão do aluno. Entretanto, percebemos um desalinhamento entre o interesse dos alunos, a estrutura da escola, a exposição dos conteúdos e, principalmente, a compreensão da importância daquele momento educativo e social, muitas vezes ausente.

A primeira impressão que tivemos ao visitar as escolas foi de que o ambiente é pouco acolhedor e intimista, o que foi confirmado nas conversas com alunos no decorrer da pesquisa.

Observamos escolas que afastam o aluno tanto por sua estrutura física, que é composta por grades, sem grandes espaços abertos de lazer como, também, pela construção de relações de desconfiança, uma vez que os estudantes têm pouca liberdade ou privacidade dentro da escola. Essa sensação de não pertencimento causa um impacto negativo na própria educação dos alunos, que não sentem prazer em estar naquele ambiente, não se sentem bem-vindos e tampouco compreendidos.

Percebemos que muitas das reações agressivas dos alunos são originárias desse

sentimento de dissociação, que gera um comportamento reativo e não permissivo ou propositivo.

Em geral, notamos que os alunos têm dificuldade de se concentrar nas aulas, falta de interesse no que está sendo proposto e não entende a relevância daquilo. Essa situação é corriqueira inclusive em instituições que possuem uma abordagem diferenciada porque os alunos têm dificuldade de assimilar novas práticas didáticas.

Muitas vezes, quando a proposta é mais lúdica, menos expositiva e mais experimental, o aluno não percebe que aprendeu e questiona a prática do professor. Portanto, é necessário que o aluno também compreenda novas maneiras de aprender para que a relação de troca dentro da sala de aula seja efetiva. 🧐

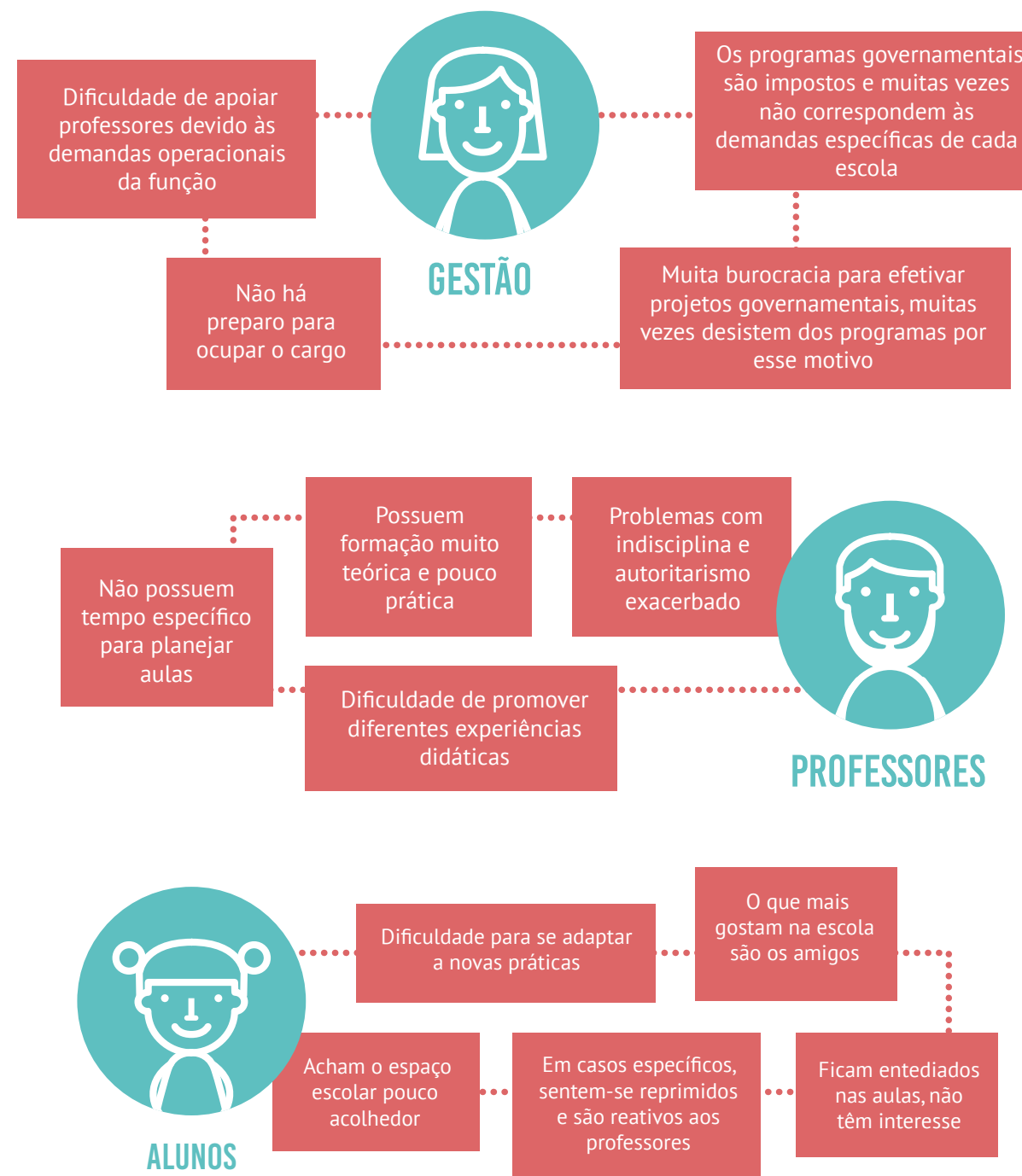
“Desconfiam da gente até na hora do almoço, não podemos usar pratos e talheres de verdade, é tudo de plástico. Você já tentou cortar uma carne com aquela faca? É impossível”

Aluno EMEF



Você já pensou como seria viver um dia na vida de um aluno? Nessa reportagem (em inglês) uma professora relata como foi viver como aluna dentro da sua escola por dois dias e como ela achou entediante e cansativo esse processo. Ao final, ela sugere algumas alternativas para que os alunos sejam ouvidos e para que as aulas possam ser modificadas a fim de incentivar o aprendizado e o bem-estar de todos. Acesse pelo código acima ou pelo link: <http://goo.gl/wHX5EW>

APRENDIZADOS



2 EMPODERAMENTO DA COMUNIDADE

Na pesquisa de contexto pode ser observado que os três principais atores da escola possuem necessidades e desafios diferentes dentro do ambiente escolar. Percebemos uma desconexão entre esses agentes, que não discutem entre si possíveis soluções para seus problemas e que se mostram, de maneira geral, insatisfeitos com o sistema escolar hierárquico que enfrentam.

Um dos fatores que nos parece mais críticos para esse afastamento está essencialmente relacionado à construção de relações de confiança e autonomia dentro da escola. Entendemos então que é imperativa uma mudança no ecossistema escolar, no qual gestão, professores e alunos horizontalizam as interações e resgatam o senso de comunidade. Essa mudança sistêmica proporcionaria um ambiente mais harmônico e colaborativo, no qual todos são responsáveis pela escola.

A Fundação Lemann realizou um estudo sobre ações comuns às escolas que atendem alunos em vulnerabilidade social e que, mesmo em condições adversas, apresentam bons índices de aprendizado considerando a pontuação no IDEB (Índice de Desenvolvimento da Educação Básica). Os pesquisadores identificam quatro estratégias-chave usadas por escolas que conseguiram implementar mudanças satisfatórias que elevaram sua pontuação no IDEB. Todas essas ações estão vinculadas a:

1. CRIAR UM FLUXO ABERTO E TRANSPARENTE DE COMUNICAÇÃO

2. RESPEITAR A EXPERIÊNCIA DO PROFESSOR E APOIÁ-LO EM SEU TRABALHO

3. ENFRENTAR RESISTÊNCIAS COM O APOIO DE GRUPOS COMPROMETIDOS

4. GANHAR O APOIO DE ATORES DE FORA DA ESCOLA

Percebemos que essas estratégias dizem respeito a todos os atores que citamos e englobam, ainda, agentes externos à escola, que podem ser os pais ou a própria comunidade do entorno. No nosso estudo, contudo, trataremos apenas das relações internas da escola, que é nosso ecossistema primordial.

Acreditamos que essas mudanças internas impactam diretamente o ambiente externo, que pode ser transformado com ações dos atores da comunidade escolar, num esforço para construir um ambiente mais positivo para todos.

A comunicação transparente e horizontal entre todas as partes cria um ambiente propício à troca e ao respeito à individualidade dos atores que, como já falado, têm necessidades e desafios diferentes.

Se entendermos o sistema atual da escola, percebemos que é verticalizado e hierárquico: no topo temos a gestão, seguida pelos docentes e, abaixo, os alunos. Para que a comunicação e cooperação aconteçam de maneira genuína, essa composição precisa se reestruturar, tornando o sistema horizontal e igualitário.

Com esta nivelção, as relações têm oportunidade de se arranjar de forma homogênea, abrindo caminhos de comunicação sem intermediários, onde todos têm poder ativo de voz e podem chegar a outros atores de forma direta. Encontramos, em nossa pesquisa, evidências que corroboram o segundo ponto retratado no estudo da Fundação Lemann. Existem muitos planos que prometem melhorias educacionais para o professor, mas poucos respeitam a bagagem do profissional e seus conhecimentos adquiridos com anos de trabalho. Para que a mudança tenha



aderência dos docentes, é preciso entender suas referências, trabalhar com elas para criar novos hábitos e promover pequenas ações de transformação na escola.

Mesmo com essa preocupação, haverá aqueles que serão resistentes a qualquer ideia que os tire da zona de conforto e isso é algo natural ao ser humano. Para superar essa objeção, segundo o estudo da Fundação Lemann, é preciso ter um grupo de apoio. Esse fato também apareceu de forma muito recorrente na nossa pesquisa. De fato, um grupo unido de gestores, professores e alunos que acreditam e se mobilizam em prol de uma ideia podem influenciar outros a aderirem a essa ação de maneira muito mais rápida e efetiva.


Durante nossa pesquisa, identificamos um processo de transformação da comunidade escolar que se baseia no empoderamento de seus atores.

Este termo aparece no discurso de Paulo Freire, para quem a pessoa, instituição ou grupos empoderados são aqueles que realizam, por si mesmos, as mudanças e ações que os levam a evoluir e crescer. Empoderamento implica conquista, movimento e superação por parte daquele que se empodera e que é, antes de tudo, um sujeito ativo do processo. Esta não é

uma habilidade advinda de uma doação ou uma transferência por benevolência: acreditamos, assim como Paulo Freire, que o empoderamento é uma ação interna, uma conquista pessoal e intransferível.

Identificamos, ao longo da nossa imersão, que os professores, alunos e gestores que passam por esse processo de transformação, percorrem normalmente um caminho comum até alcançarem o empoderamento pessoal e da comunidade escolar.

Em um primeiro momento há uma sensação de desconforto, medo e insegurança natural a qualquer experiência nova que tira o sujeito da zona de conforto. Nessa fase, o ator está em um conflito interno, buscando em si o que faz sentido e, em suas ações, alguma mudança relevante para seu ambiente. As reflexões originadas neste conflito geram um comportamento diferenciado, experimental e dinâmico que muitas vezes vai exigir resiliência e reorganização, mas a partir deste processo de tentativas contínuas, veem-se os primeiros resultados positivos. Com isso, há ganho de confiança, além de vontade de fazer novos experimentos e aprimorar o processo de empoderamento e autonomia. 💡


Acesse o relatório da Fundação Lemann pelo link ou código abaixo:
http://www.fundacaolemann.org.br/uploads/arquivos/excelencia_com_equidade.pdf

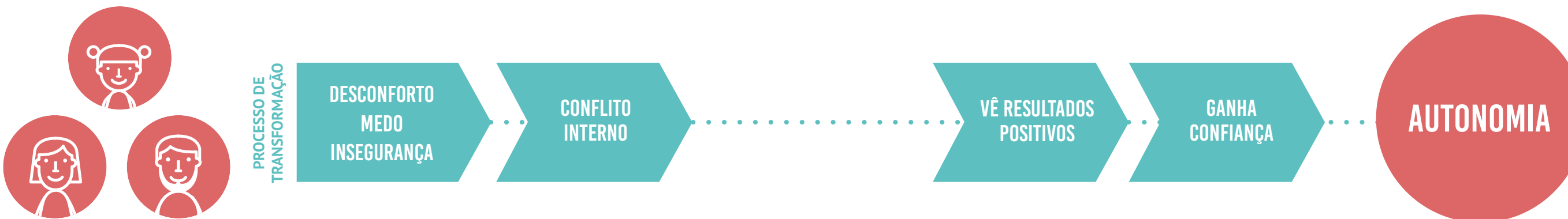


“Não acredito na autolibertação. A libertação é um ato social”

Paulo Freire

DE OLHO NA ESCOLA

Um dos educadores do Projeto Âncora compartilhou alguns aprendizados conosco. Antigamente, quando o projeto era uma ONG, ele ficava apenas na quadra de esportes, pois sua formação é em Educação Física. Com a chegada do projeto da escola inspirada na Escola da Ponte, o educador sentiu-se desafiado, pois nesta abordagem os professores fazendo intervenções do dia a dia do aluno acompanham o aprendizado do aluno através de roteiros interdisciplinares desenvolvidos de acordo com o interesse do aluno e não há especialidade de atuação, ou seja, ele não seria mais professor de educação física, mas um facilitador de aprendizado de diferentes disciplinas. Como no início o educador duvidava da proposta e não gostava de promover atividades desvinculadas de sua área, o processo foi difícil e completamente diferente de tudo que já havia feito e aprendido. O professor relatou que foi essencial o apoio dos colegas para que os resultados positivos aparecessem e seus próprios paradigmas fossem quebrados. Hoje ele não consegue enxergar outra interação melhor do que essa, voltada para o interesse do aluno e para experiências práticas.



DESIGN COMO FACILITADOR PARA EMPODERAMENTO DA COMUNIDADE ESCOLAR

Acreditamos que o design, enquanto disciplina e modelo mental, pode ser um facilitador para que este processo de transformação em direção ao empoderamento aconteça de forma rica para toda comunidade escolar, uma vez que promove uma inovação centrada no ser humano, com preocupação voltada às necessidades das pessoas.

Na atuação do designer, existem diversos métodos e modelos. Em nossos projetos utilizamos a abordagem do design thinking, que possui três pilares principais: **EMPATIA, CO-CRIAÇÃO E EXPERIMENTAÇÃO**.

Seguindo a premissa da **EMPATIA** do design thinking, entendemos que o aluno é o ator central do processo educacional. Esta pode parecer uma constatação óbvia, dado que ele é o aprendiz. No entanto, percebemos que o modelo tradicional da escola não estimula esse tipo de abordagem, seja pelo espaço das salas de aula, pelo número excessivo de alunos em cada uma delas ou pela falta de personalização do ensino, que por sua vez é gerada por diversos fatores do sistema e da estrutura educacional brasileira. Entender cada aluno como um aprendiz diferente, com particularidades, facilidades e dificuldades únicas é o ponto principal neste contexto. A empatia, no entanto, não se limita apenas ao aluno. Toda a comunidade escolar deve ser ouvida e compreendida para que a transformação seja positiva e inclua todos os atores da escola.

Compreendendo essas ideias, percebemos que é imperativa uma reflexão a respeito das relações entre os atores envolvidos no processo educacional, considerando seus valores e percepções. Mais que isso, é preciso que essa

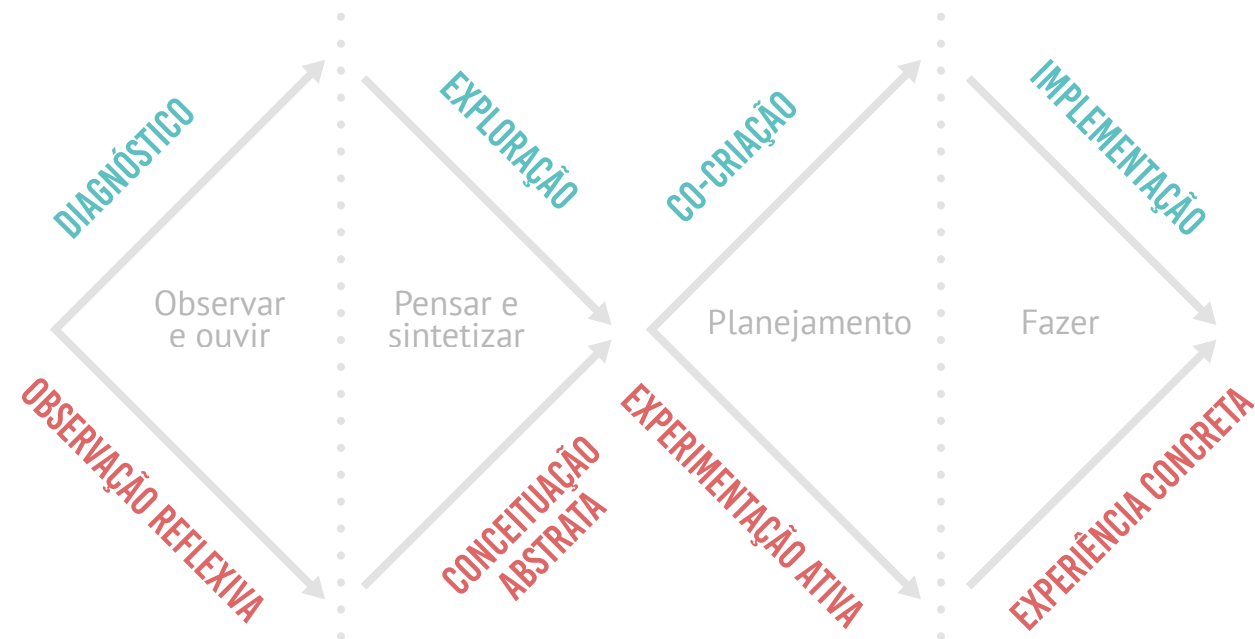
reflexão gere ações de mudança cultural no sistema educacional. Na pesquisa, percebemos que todos podem colaborar com essa mudança e que ela é uma construção coletiva, de interesse e participação de todos, ou seja, baseada no princípio de **CO-CRIAÇÃO** do design thinking.

Sabemos que muitos desafios são enfrentados diariamente pela comunidade escolar e, por isso, o design thinking é um modelo praticável na vivência escolar, uma vez que é baseado na experiência de cada ator, no seu processo e nas oportunidades que tem de transformar sua realidade. Apoiados no terceiro pilar do design thinking, a **EXPERIMENTAÇÃO**, nossa intenção é construir na prática novas perspectivas, experimentando possibilidades e usando premissas da nossa pesquisa como ponto de partida, sem deixar de considerar as particularidades de cada um.

Estes pilares colaboram nas relações entre os atores, no engajamento no ambiente escolar e traz a prática e a experimentação para dentro da escola. Traz também a capacidade de realização e colaboração contribuindo para a autonomia e o empoderamento da comunidade escolar. É um desenvolvimento pessoal e coletivo.

Compreende-se, então, que a natureza do design tem foco na resolução de problemas para uma ação que busca primeiro mapear as necessidades, caracterizando-as, para depois propor soluções adequadas. A disciplina do design pode ser vista como um processo de aprendizado: gradualmente adquire-se conhecimento sobre o problema em questão e os melhores caminhos a seguir em busca de uma solução. É, portanto, um processo de círculos de aprendizado, onde o problema e a solução são compreendidos simultaneamente.

É possível relacionar este conceito de círculos de aprendizado ao processo de reflexão na ação de Donald Schön. Neste processo, o caminho que se percorre é incerto e complexo, exigindo uma postura reflexiva que pode ser pensada como



Abordagem do design thinking utilizada no Tellus
Estilos de aprendizagem segundo David Kolb
Ações para o aprendizado segundo David Kolb

um conjunto de competências, que envolvem atitudes, sensações, sentimentos, percepção e compreensão sob uma perspectiva individual capaz de conferir significados e gerar inovação no ambiente escolar. A construção de identidade do grupo como resultado desse processo empodera as pessoas na capacidade de tomar decisões por si e para si.

“Aprender pela experiência é o processo através do qual o desenvolvimento humano ocorre”

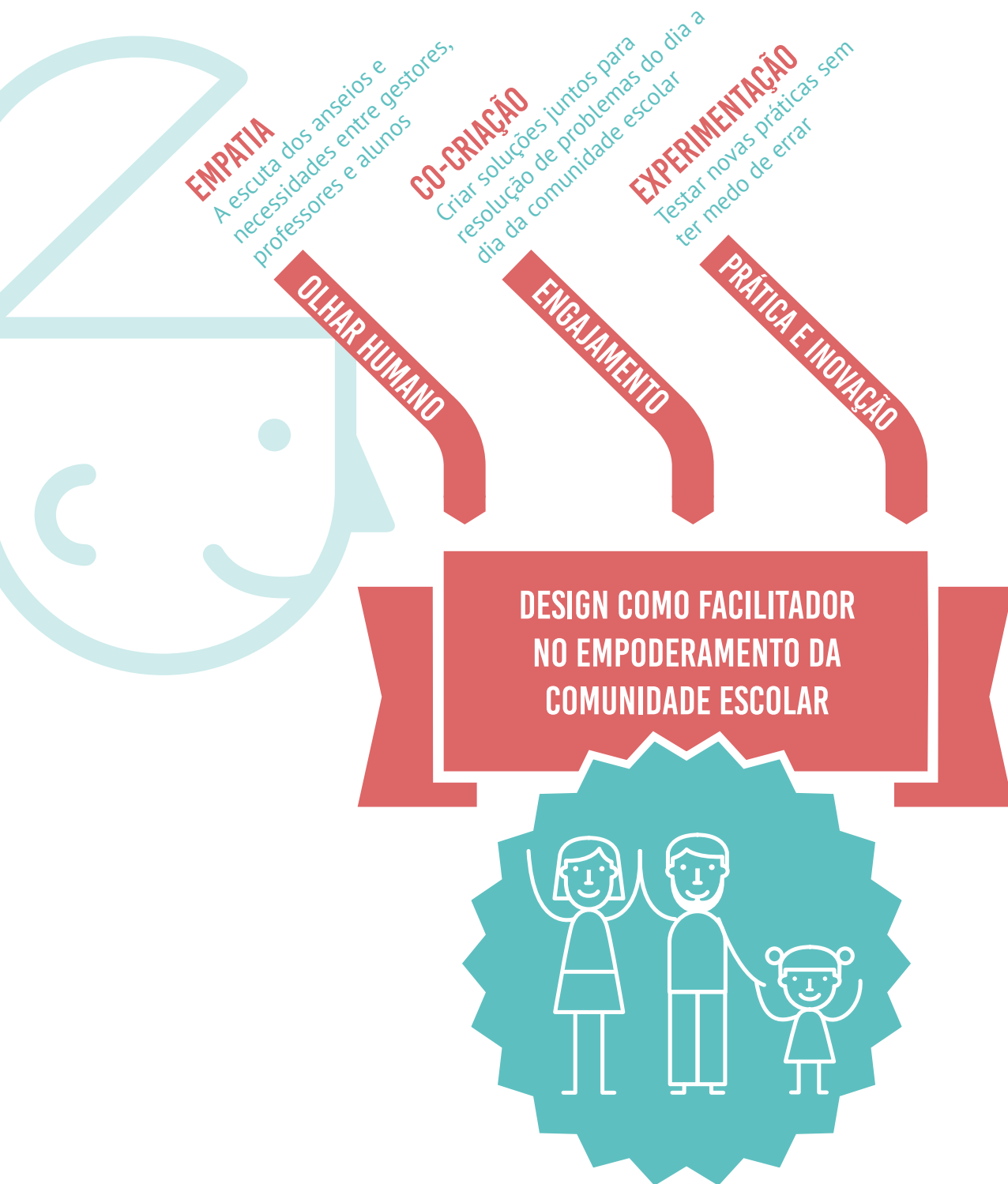
David Kolb

O modelo do design thinking ao qual nos referimos se aproxima muito ao processo de ciclo de aprendizagem experiencial proposto por David Kolb. No design thinking possuímos

o duplo diamante, que guia as ações do designer, enquanto em Kolb temos os estilos de aprendizagem, que são as fases pelas quais o autor acredita que há um aprendizado significativo.

Na primeira fase, chamada diagnóstico, realizam-se as pesquisas destinadas a alimentar o entendimento do problema a ser solucionado. Nesta fase, utilizamos os conhecimentos relacionados à abordagem de observação reflexiva de Kolb, cujas principais características são observar e ouvir. Essa é uma fase de abertura para novas percepções e aprendizados.

A seguir temos a exploração, que se caracteriza pela análise e interpretação dos aprendizados da fase anterior. Nos estudos de Kolb, podemos entender esta etapa como a abordagem de conceituação abstrata, que se define pela habilidade de pensar e sintetizar.



A fase posterior é a co-criação, baseada na proposição de ideias para superar os desafios identificados na etapa anterior e na prototipação rápida dessas possíveis soluções. Considerando as abordagens de Kolb, ela está relacionada à experimentação ativa, qualificada pelo planejamento e pela realização.

Subsequente a essa etapa, existe a implementação, referente ao momento em que a solução é executada de forma mais robusta e assertiva, normalmente em um período mais longo e com maiores recursos. Para Kolb, esta abordagem seria a da experiência concreta, determinada pelos conhecimentos através do fazer.

Durante as quatro fases do processo de design thinking, os atores devem exercitar diferentes tipos de capacidades estritamente relacionadas aos conhecimentos oriundos das abordagens

propostas por Kolb. Dessa forma, há um aprendizado holístico, de competências distintas e complementares.

Para integrar tantas características, quem participa de projetos de design thinking se ajusta a um modelo mental adaptativo, questionador, aberto para o novo, prático e que não tem medo de errar.

Para testar a abordagem do design na prática e no contexto da educação, realizamos um laboratório de experimentação para professores, que utilizaram a abordagem do design thinking (o duplo diamante) e algumas ferramentas próprias deste processo para solucionar desafios do seu cotidiano. Essa experiência chama-se LAB APRENDER A APRENDER e será abordada na próxima seção para que você entenda como o design e a educação podem trabalhar juntos para promover transformações sustentáveis. 🔄

“Autonomia não é dada, é conquistada”

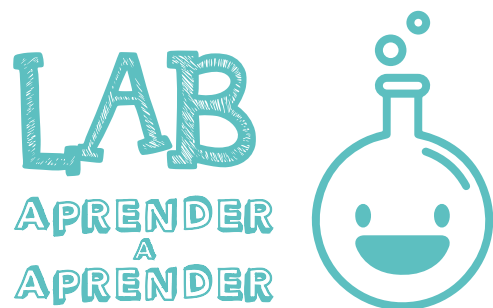
Kiran Sethi



Conheça a Riverside School, uma escola fundada por uma mãe designer insatisfeita com as opções de educação para seu filho. Kiran Sethi baseou todo programa pedagógico, formação de professores

e espaço da escola nos princípios do design. Hoje a Riverside School é uma das melhores da Índia. Acesse o vídeo pelo ícone acima ou pelo link: <https://m.youtube.com/watch?v=MWjmzFgq0WU&feature=youtu.be>

3 LAB APRENDER A APRENDER



O LAB Aprender a aprender foi um microlaboratório desenvolvido para que professores pudessem vivenciar a abordagem do design e experimentá-la, na prática, em seu dia a dia na escola. O objetivo foi validar nossas hipóteses de pesquisa e entender qual a percepção dos professores ao serem expostos ao modelo mental e ferramentas do design. Os professores foram escolhidos como público deste experimento porque os enxergamos como agentes de transformação, que têm uma interação direta com o aluno e são articuladores das relações na escola.

Entramos em contato com os professores das redes particular e pública que pudemos entrevistar na primeira etapa deste estudo para convidá-los a participar desse laboratório e utilizamos nossas próprias redes de contato e as redes sociais para divulgar essa oportunidade. Seleccionamos os participantes de acordo com sua disponibilidade e atuação, de forma a criar um grupo heterogêneo, onde a troca poderia ser mais rica e inspiradora.

Cinco professores participaram do LAB Aprender a Aprender:

Thais Mayumi, formada em Artes Visuais,

professora da sala de leitura para Fundamental I em Escola Estadual no Jabaquara.

Ana Paula Gaspar, historiadora e professora de empreendedorismo e novas tecnologias em um projeto de contraturno que atende jovens do Ensino Médio no bairro Campo Limpo.

Eder Silva, formado em Matemática, professor do Fundamental II em uma Escola Municipal em Heliópolis.

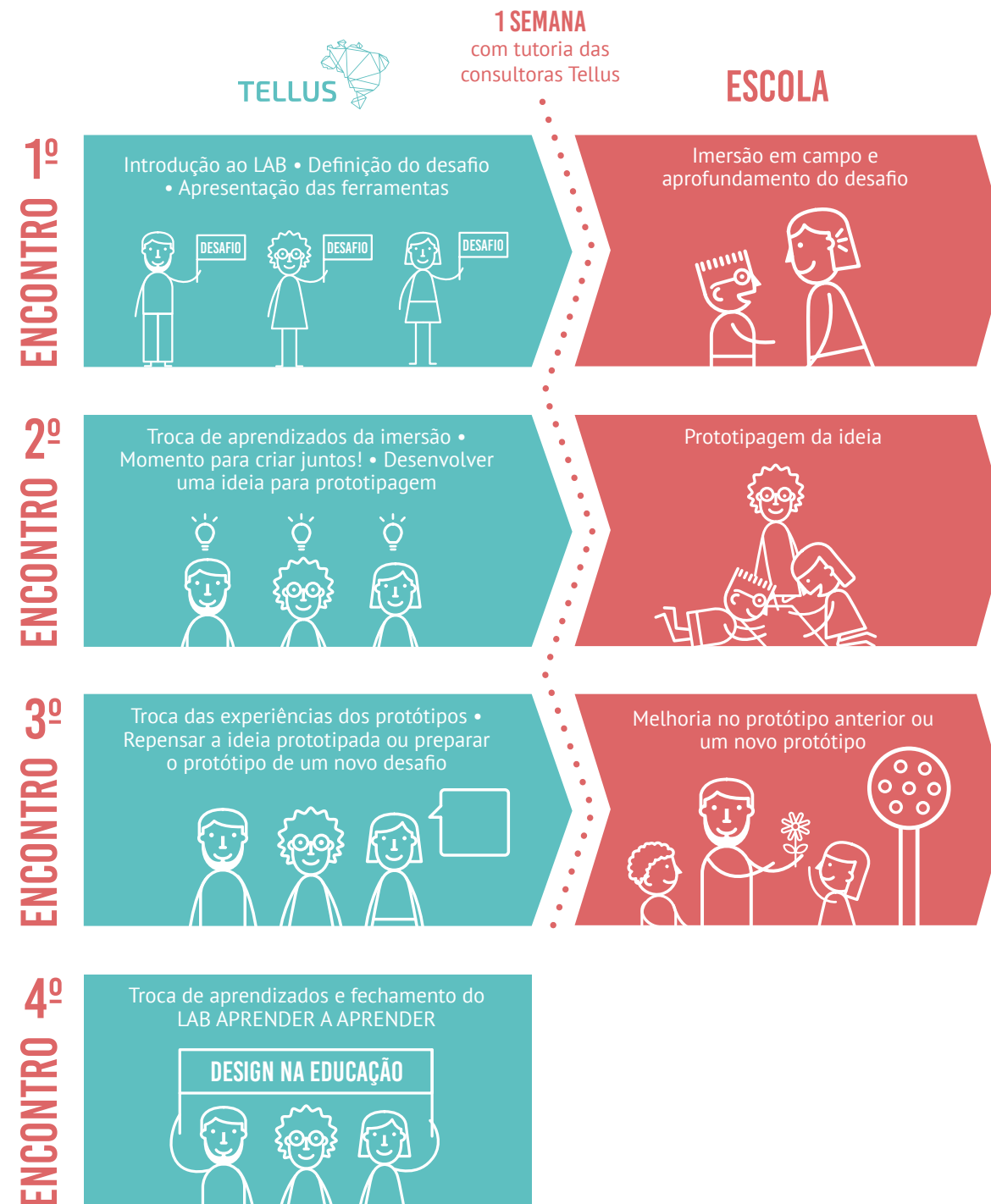
Thuane Nogueira, formada em Letras-Português, professora do Fundamental II em uma Escola Municipal em Heliópolis.

Victor Santana Gonçalves, formado em Geografia, professor do Fundamental II em Escola Municipal em Heliópolis.

Foram 4 encontros que aconteceram presencialmente na sede do Instituto Tellus. Para guiar estes momentos, desenvolvemos para os professores um caderno de apoio que continha a programação dos encontros e as ferramentas do design que utilizamos durante a experiência.

Durante a semana de intervalo entre um encontro e outro, ficamos à disposição para tutoria, caso surgisse alguma dúvida ou os docentes quisessem compartilhar alguma coisa que aconteceu durante a semana.

No Lab, cada professor pode definir um desafio cotidiano que enfrenta na sua escola para explorar durante essas reuniões. Na semana entre um encontro e outro, os professores tiveram a tarefa de conversar individualmente com os alunos para exercitar a escuta e empatia, entendendo suas necessidades. Com os aprendizados das entrevistas, o desafio de cada



um foi redefinido e, juntos, criamos soluções para esses problemas, organizando de forma prática como estas poderiam ser testadas na semana de intervalo até a terceira reunião. Com os aprendizados dos testes, eles tiveram a chance de repensar sua postura e a própria solução proposta, modificando-a e consolidando-a para um novo teste na semana seguinte. No último encontro, revisamos as ferramentas e compartilhamos as dificuldades e principais descobertas de todo o processo do LAB.

1º ENCONTRO

Para quebrar o gelo e aproximar o grupo, realizamos uma dinâmica de integração. Todos tiveram um tempo para desenhar sua trajetória de vida, tanto pessoal quanto profissional, em um papel e depois cada professor compartilhou sua história.

Depois que todos se conheceram melhor, fizemos uma introdução ao design, explicando os pilares de empatia, colaboração e experimentação e como eles se relacionavam à educação. Seguindo nesse processo, mostramos a metodologia aplicada nos projetos de design e como seriam os nossos encontros no LAB APRENDER A APRENDER.

Para sensibilizar o grupo, realizamos uma dinâmica utilizando um dado que continha em cada face, um dos pilares do design citados anteriormente. Cada participante jogava o dado e contava uma experiência na escola relacionada ao pilar correspondente ao dado. Nessa oportunidade, foi interessante observar que os participantes perceberam como os pilares do design já fazem parte do dia a dia do professor e que o que estamos propondo não estava tão distante da realidade deles.

Após esse momento, fizemos uma atividade de brainstorming ou chuva de ideias, que é um momento de cocriação do grupo para responder

à pergunta “Qual o maior desafio na escola?”. Utilizamos post-its para tornar a experiência dinâmica e todos puderam compartilhar o que pensavam a respeito da pergunta. Os resultados podem ser conferidos a seguir.

QUAL O MAIOR DESAFIO NA ESCOLA?

EMPATIA

- Ouvir o interesse do aluno
 - Afetividade
- Relações entre professor e aluno
 - Pais participativos

COLABORAÇÃO

- Trabalho em equipe
 - Cumplicidade
- Espaços Criativos e Colaborativos

EXPERIMENTAÇÃO

- Fazer
 - Tudo bem errar, mesmo
- Tecnologia e formação social

AUTONOMIA DO ALUNO

- Trabalhar a liberdade
 - Espaço para críticas
- Poder de decisão dos alunos



CULTURA DA CRIANÇA

- Criatividade
 - O Brincar
 - Arte

FORMAÇÃO DO ALUNO

- O que é necessário saber? E como?
 - Competências não-cognitivas
 - Senso Crítico

MUDANÇA DE PARADIGMA

- Desprender-se
 - Romper com o séc. XIX

SISTEMA

- Funcionalismo público vs Gostar de ensinar
- Autonomia da escola com relação à rede de ensino

DESAFIOS DO PROFESSOR

- Dedicção exclusiva do professor
 - Tempo e espaço da educação
- Mesma aula para pessoas diferentes



Após o brainstorming, sugerimos que os professores revisitassem os post-its individualmente e escolhessem uma temática que gostariam de explorar de acordo com seus próprios desafios. Para auxiliá-los na construção do desafio, oferecemos a ferramenta COMO PODEMOS.

Definido o desafio inicial, os professores tiveram uma semana até o próximo encontro para realizar um exercício de escuta com os alunos, utilizando o modelo de ENTREVISTA do material do LAB, no qual desenvolvemos um roteiro prévio e adaptável. Para facilitar a troca de aprendizados, oferecemos aos educadores um modelo de apresentação para sistematizar suas descobertas e compartilhá-las com o grupo no próximo encontro.

Durante esse período entre encontros, eles tinham 30 minutos de tutoria e podiam nos acessar para tirar dúvidas e compartilhar aprendizados.

2º ENCONTRO

Os professores compartilharam experiências das entrevistas e aprendizados com o grupo. Depois deste momento de troca, cada um revisitou o seu desafio, entendendo se este ainda fazia sentido. A maioria dos participantes redefiniu os desafios de acordo com seus aprendizados utilizando o modelo do COMO PODEMOS novamente. Com o desafio redefinido, organizamos um brainstorm coletivo para cada um dos desafios individuais dos professores. Depois, eles

escolheram a melhor ideia de acordo com alguns critérios predefinidos:

1. É viável para executar em uma ou duas semanas?
2. Essa ideia soluciona um problema real?
3. Tenho recursos e estrutura para executá-la?

A partir da escolha da ideia, os professores utilizaram o modelo MÃO NA MASSA para planejar como seria o teste durante a semana seguinte na escola.

Mais uma vez, encaminhamos um modelo de apresentação para que os professores pudessem organizar seus aprendizados na experiência da prototipagem e apresentá-los no próximo encontro. Foi sugerido, também, que os professores preenchessem uma autoavaliação, o que proporcionaria uma reflexão sobre a atividade realizada e, além disso, disponibilizamos um modelo de avaliação para ser utilizado com os alunos, de forma que estes pudessem também expressar como foi a atividade teste e como se sentiram neste processo.

Durante o intervalo de um encontro para o outro, fizemos tutoria para ajudá-los na execução do protótipo.

3º ENCONTRO

Os professores conseguiram executar os protótipos e compartilharam com o grupo como foi a experiência e o que aprenderam com ela.

Depois disso, escolheram se iriam refinar o protótipo para o mesmo desafio ou testariam outro. A maioria escolheu melhorar o protótipo já testado e utilizou o modelo MELHORIAS para

refletir sobre o que poderia ser aprimorado e, a partir disso, o novo protótipo foi planejado.

No intervalo de um encontro para o outro, fizemos tutoria novamente com os professores que precisaram de auxílio.

4º ENCONTRO

Os professores compartilharam como foi o segundo protótipo e o que aprenderam com a experiência do LAB APRENDER A APRENDER.

Conheça mais sobre a experiência de cada professor no LAB APRENDER A APRENDER nas próximas páginas.💡





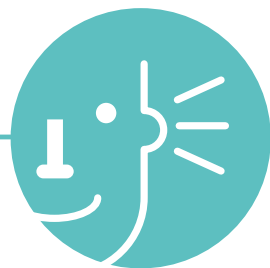
Thais Mayumi, formada em Artes Visuais e professora da sala de leitura para ensino Fundamental I em Escola Estadual do Jabaquara.

“Trabalhar junto é o principal...foi muito bom fazer parcerias com outros professores na escola”

DESAFIO INICIAL

Como eu posso estimular o senso crítico nos alunos através da leitura?

ENTREVISTA COM OS ALUNOS



NOVO DESAFIO

Como ampliar os espaços de discussão dentro da escola?

COCRIAÇÃO COM PROFESSORES NO LAB



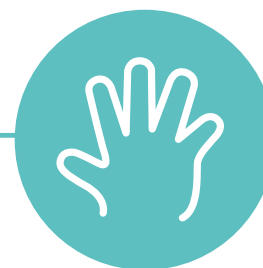
IDEIAS SELECIONADAS

Colocar uma caixa no pátio para os alunos sugerirem soluções para a escola.

Oficina de ideação com os alunos.

Criar um grêmio estudantil na escola.

O QUE FOI REALIZADO



Articulação com diretoria e professores para executar a ideia da caixa.

Por meio da conversa com professores descobriu como fazer um grêmio estudantil.

Oficina de ideação com os alunos sobre o que eles acham que pode melhorar na escola.

Caixa de sugestões no pátio disponível para todos os alunos da escola.

ALGUMAS IDEIAS DOS ALUNOS

“E se o aluno fosse professor e o professor fosse aluno?”

“Um mascote seria muito legal”

“Podia ter pipoca na escola”

“Podia decorar a escola”

“Queria que houvessem mais festas”

A Thais selecionou a ideia da troca de papéis entre alunos e professores para testar. Os alunos ficaram super empolgados com a ideia de contar uma história para ela e o resto da turma. Além disso a Thais conseguiu engajar outra professora para ajudá-la nesta empreitada. Ela acredita que este é o início do processo que pode levar à formação do grêmio estudantil na escola, no qual os alunos terão espaço para expor suas ideias e discutir questões importantes para a escola.

APRENDIZADOS

Os alunos querem a mesma coisa que os professores.

A importância de realmente ouvir os alunos.

Como organizar as ideias para que elas se concretizem.

Mesmo com as dificuldades é possível realizar mudanças.



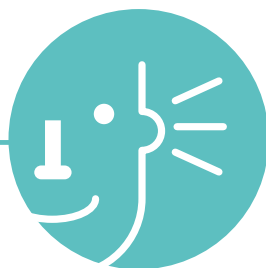
Ana Paula Gaspar, historiadora e professora de empreendedorismo e novas tecnologias em um projeto de contraturno que atende jovens de Ensino Médio no bairro Campo Limpo.

“O design reforça o pensamento nas micro-revoluções, coisas rápidas que você pode tentar, e gera essa vontade no professor de fazer e, a partir disso, mudar estruturas maiores”

DESAFIO INICIAL

Como eu posso estimular os alunos a produzirem aplicativos a partir do interesse deles?

ENTREVISTA COM OS ALUNOS



NOVO DESAFIO

Como dar aulas de programação de forma divertida e interessante para os jovens?

COCRIAÇÃO COM PROFESSORES NO LAB



IDEIAS SELECIONADAS

Levar um jovem hacker para inspirar e ajudar os jovens em uma de suas aulas.

Dar um tempo para os alunos investigarem e aprenderem sozinhos.

O QUE FOI REALIZADO



Desafiou os jovens a fazerem joguinhos para celular conforme os vídeos tutoriais do site da Maratona de aplicativos do Google.

Levou um jovem hacker para ajudar e inspirar os jovens.

ALGUMAS PERCEPÇÕES DOS ALUNOS

“Esta atividade é mais prática, não é teórica”

“Ficamos livres para fazer as coisas, isso é bom”

“A maioria do grupo está integrado e isto é bem legal”

Os alunos da Ana pediram aulas extras para que finalizassem os aplicativos a tempo de realizar a inscrição na Maratona de Aplicativos do Google. Os principais desafios deste processo foram o tempo, as dificuldades técnicas com a linguagem de programação e os conflitos do trabalho em grupo.

APRENDIZADOS

Importância de ouvir os alunos individualmente.

Os jovens são movidos por desafios.

Os alunos preferem atividades práticas.

Competências não-cognitivas encantam mais que as cognitivas.

Eder Silva, formado em Matemática, professor do 8º ano em uma Escola Municipal em Heliópolis.

“É um processo que descentraliza, não fica tudo para você, é compartilhado”



Thuane Nogueira, formada em Letras-Português, professora do 8º ano em uma Escola Municipal em Heliópolis.

“O dispositivo da escuta do outro é fundamental. Se você abordar isso no seu trabalho, pode ser mais interessante para todo mundo, para os alunos e para nós, professores”

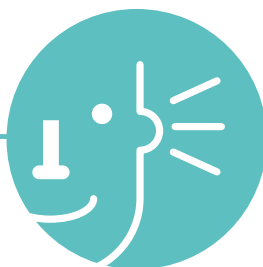
Victor Santana Gonçalves, formado em Geografia, professor do 8º ano em Escola Municipal em Heliópolis.

“Achei o modelo do design muito bom, especialmente para sistematizar processos”

ENTREVISTA COM OS ALUNOS

DESAFIO

Como tornar o espaço de aprendizagem mais criativo e prazeroso?



COCRIAÇÃO COM PROFESSORES NO LAB



IDEIAS SELECIONADAS

Colocar mais cores nos salões.

Papel adesivo colorido nas mesas.

O QUE FOI REALIZADO



ALGUMAS PERCEPÇÕES DOS ALUNOS

“Adoro ler, então acho importante um espaço para isso”

“A gente podia colocar tapetes e pufes coloridos”

“Achei legal a proposta. Vai interessar mais os alunos pela leitura”

Articulação com a coordenação, administração e professores.

Pediram orçamento de um material para fazer uma interferência nas mesas com os alunos.

Criaram um espaço de leitura dentro do salão.

Não receberam o orçamento do material e decidiram buscar outra solução.

Durante o mês do LAB, os professores também tinham várias demandas da escola para atender, como uma saída com os alunos na Sala São Paulo e a Mostra Cultural da escola. A idéia inicial do papel adesivo colorido nas mesas evoluiu para a uma alternativa que utilizaria um material mais resistente, essa foi uma sugestão de outros professores que disseram que o adesivo iria estragar facilmente. Como não tiveram acesso a este material, decidiram interferir no ambiente do salão com um espaço de leitura. Os alunos ficaram muito curiosos, sugerindo novas possibilidades para o espaço imediatamente. Este movimento, que envolveu conversas com a coordenação e outros professores, despertou em todos a vontade de mudar o ambiente dos salões.

APRENDIZADOS

Persistência.

Flexibilidade.

Organização.

Se não der certo, pense e teste rapidamente outras possibilidades.

Consideramos que o LAB APRENDER A APRENDER foi enriquecedor para o nosso estudo, uma vez que conseguimos testar e validar diversas hipóteses que surgiram ao longo da pesquisa. Obtivemos um retorno positivo dos professores que participaram dessa experiência, todos

perceberam o valor que o design tem e o que pode oferecer na resolução de problemas dentro da escola.

A seguir apresentamos algumas percepções dos professores sobre o LAB e o design na educação:

EXPERIÊNCIA DO LAB APRENDER A APRENDER

PROCESSO

Os professores reconheceram a missão a ser cumprida no LAB e o caminho a ser percorrido até que conseguissem realizar tudo que foi proposto.

“Eu acho que vocês conseguem alcançar o equilíbrio da objetividade, da meta e do trabalho a ser cumprido sem se esquecer das questões metodológicas e do acolhimento”

TROCA ENTRE O GRUPO DE PROFESSORES DO LAB

As percepções e as diferentes experiências dos educadores proporcionaram trocas muito ricas, pois trouxeram novas reflexões e discussões.

“Essa rede tem um valor muito grande e agrega muito na nossa experiência”

ACOLHIMENTO

Valorizar as pessoas, ouvi-las e ajudá-las quando elas precisam.

“Gostei muito daqui porque não é uma daquelas formações continuadas para massas, no LAB senti uma preocupação e um real envolvimento, percebi que fui ouvida de fato”

“Foi super leve mesmo nos dias em que eu estava muito cansado”

MATERIAL

Possuir um ponto de apoio para organizar as ideias é importante para alcançar um objetivo. Desenvolvemos um caderno, com as ferramentas do design, que cumpriu esse papel e que os professores podem utilizar depois da experiência do LAB.

“Achei muito bacana o material, adorei o caderninho, achei incrível”

VALOR DO DESIGN NA EDUCAÇÃO

TRABALHO EM GRUPO

Diferentes perspectivas enriquecem a discussão e o produto final, além de gerar maior engajamento na comunidade escolar.

“Fazer parcerias com outros professores da escola é muito importante”

“O modelo do design traz a questão da cocriação, de pensar junto, o que ajuda em vários momentos”

RAPIDEZ NA SOLUÇÃO DE PROBLEMAS (PRÁTICA)

Muitas vezes temos ideias que ficam apenas no discurso e não saem do papel. Questões teóricas e processuais empacam a prática impedindo que boas ideias sejam testadas. No LAB, o desafio era claro e cada participante tem uma semana para testar uma ideia. Tudo bem se errar, isso faz parte do aprendizado e possibilita novas experimentações.

“Normalmente é só ideia, ideia, ideia e nada de prática”

“O professor vai conseguir ter essa visão de ‘eu consigo fazer isso, nesse tempo, com essas ferramentas, acionando uma rede’. Eu compreendi que posso criar e o que posso aprender a fazer”

A ESCUTA

Ouvir os alunos e entender sua percepção direcionou as soluções para algo que fez sentido para eles e proporcionou o engajamento.

“Acho que esse dispositivo de escuta do outro é fundamental”

SISTEMATIZAR PROCESSOS

A sistematização facilita a compreensão do processo e traz os aprendizados para que seja possível melhorar a prática.

“Esse método me ajudou a sistematizar umas coisas que em sala de aula eu não conseguia enxergar de maneira objetiva”

ORGANIZAÇÃO

Diante de tantas demandas na rotina da escola, organizar-se facilita a realização e implementação de uma ideia. Metas definidas são importantes.

“O modelo mental do design propõe dinâmica e organização”



4 COMPETÊNCIAS

“Podemos realizar microrevoluções na educação a partir do design”

A partir de tudo que foi exposto, percebemos como é imperativo o empoderamento da comunidade escolar para que a transformação aconteça de fato. Acreditamos que essa mudança acontece por meio de um modelo mental dinâmico que se adapta às constantes modificações e aos desafios enfrentados no ambiente escolar.

Para compreender esse modelo mental e como ele se conecta ao universo da educação, utilizamos os aprendizados do projeto. Interligamos as observações de campo, as descobertas das entrevistas e do cotidiano dos professores e a experiência do LAB Aprender a Aprender. Além disso pesquisamos iniciativas inspiradoras e revisitamos grandes pensadores da educação e do design para entender como seriam esses professores designers.

Como consequência dessa reflexão e da união do design com a educação, entendemos que existem competências e atitudes que podem ser praticadas para que esse modelo mental seja parte do cotidiano do educador e de toda a comunidade escolar. Acreditamos que por meio do exercício dessas competências, a comunidade escolar terá mais potencial para inovar e buscar outras soluções para seu dia a dia.

Esses conceitos que resgatamos são questões que permeiam o discurso da educação há bastante tempo, mas que muitas vezes, na prática e no dia a dia da escola, são esquecidos ou massacrados por um sistema burocrático, um contexto social difícil, novas tecnologias ou linguagens desconhecidas. Sabemos que os desafios são grandes, no entanto, confiamos que micromudanças podem ter um grande impacto e queremos compartilhar a nossa visão sobre isso através deste estudo prático.

“Não foi uma coisa que se esgotou aqui... essa experiência plantou uma sementinha”

REFLEXÕES SOBRE O LAB

O LAB ofereceu para os professores o espaço e tempo para que eles pudessem refletir sobre sua prática dentro da escola.

Nessa oportunidade, percebemos a importância de flexibilizar o processo, promovendo uma personalização e o sentimento de construção coletiva do aprendizado e da própria experiência.

Além disso, prototipar uma ideia e ter o retorno rápido gera um poder de realização que empolga e promove um grande envolvimento.

Desta forma, priorizamos a prática e a troca de aprendizados nos encontros e falamos pouco de teoria do design.

RELACIONAR-SE

- Ser afetivo
- Escutar
- Acreditar no potencial dos alunos
- Respeitar a diferença cultural



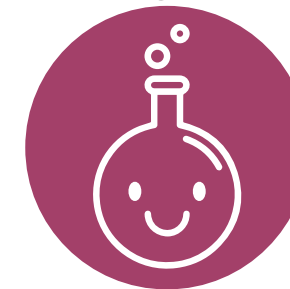
COLABORAR

- Trabalhar junto com professores, alunos, gestão e comunidade



EXPERIMENTAR

- Não ter medo de errar
- Adaptar-se e ser flexível
- Ser prático/Mão na massa
- Aberto a novas práticas



FACILITAR

- Garantir que todos os alunos tenham espaço para se expressar
- Ver o aluno como protagonista na construção do seu conhecimento
- Ter a postura de aprendiz
- Mediar conflitos



CRIAR

- Abertura para que alunos e professores sejam criativos
- Estimular e desafiar a criatividade em diferentes atividades



ORGANIZAR

- Contextualizar e conectar disciplinas
- Fazer curadoria do conteúdo





RELACIONAR-SE

- SER AFETIVO
- ESCUTAR
- ACREDITAR NO POTENCIAL DOS ALUNOS
- RESPEITAR A DIFERENÇA CULTURAL

Para essa competência, procura-se entender, à luz das contribuições tanto de Piaget, quanto de Vygotsky, a proposta central do aluno atuante, crítico e reflexivo, e que não age apenas de forma espontânea e solitária.

A construção do conhecimento não acontece com a ação isolada do aluno, tampouco se acredita que seu comportamento será apenas de receptor das informações, ou seu aprendizado oriundo de consciências cedidas pelos mais experientes. Essa ação perpassa pela interação com o meio e, sobretudo, com relações sociais e instrumentais.

Isso significa que saber relacionar-se no ambiente escolar é imperativo para que o processo de ensino-aprendizagem aconteça de forma genuína. Identificaram-se quatro atitudes que podem ajudar no desenvolvimento dessa competência:

SER AFETIVO é essencial na construção de qualquer relação, significa preocupar-se, ouvir e reconhecer a existência do outro como importante para o seu próprio desenvolvimento. É um desafio exercitar essa atitude no cotidiano da escola, que demonstra ser um ambiente com tendências ao autoritarismo e individualismo.

DE OLHO NA ESCOLA

Em visitas às escolas, presenciamos diversas situações de enfrentamento e violência, tanto por parte dos alunos quanto dos professores. Isso cria um ambiente hostil, onde o autoritarismo passa a ser prática comum, de forma a conquistar o respeito pela imposição e não pelo afeto. Desse modo, gera-se uma relação frágil, muito mais aliada ao medo do que à confiança.



Rita Pierson é educadora há 40 anos e possui uma visão muito interessante sobre relações e sua importância dentro do ambiente escolar. Para a norte-americana, estabelecer uma relação de confiança e afetividade é essencial para aumentar o potencial de aprendizagem e desenvolver a autoestima dos educandos.



Para assistir sua apresentação do TED, acesse pelo código ao lado ou pelo link: <http://youtu.be/eDoacZ3-vFU>

ESCUTAR o outro verdadeiramente é obrigatório na construção de qualquer relação de confiança. Essa atitude está intimamente conectada ao respeito mútuo às opiniões dentro do ambiente escolar. Saber ouvir as necessidades e demandas e respeitar o espaço para essa troca tornam a afetividade algo mais tangível e perceptível, criando uma sensação de pertencimento para todos.

DE OLHO NA ESCOLA

Normalmente, a troca de opiniões é realizada apenas no ambiente da aula e com grupos grandes. Percebemos que, dessa forma, é muito difícil que as opiniões verdadeiras sejam expostas e questões relevantes sejam discutidas. Trabalhar com grupos menores e entender demandas específicas pode aproximar todos de uma solução satisfatória e criar relações de troca verdadeiras e significantes.

ACREDITAR NO POTENCIAL DOS ALUNOS

é reconhecer que todos eles possuem habilidades e potenciais inatos. Ao desenvolver a autoestima do educando, os resultados de aprendizagem e de desenvolvimento sócioemocional passam a ser nítidos e recompensadores.



A teoria do efeito Pigmalião, assim nomeado por dois psicólogos americanos, Robert Rosenthal e Lenore Jacobson, é resultado de um estudo sobre como as expectativas dos professores afetam o desempenho dos alunos. Segundo os autores, professores que têm uma visão positiva dos alunos tendem a estimular o lado bom deles, os quais obtêm melhores resultados; inversamente, professores que não têm afeição pelos seus alunos adotam posturas que acabam por comprometer negativamente o desempenho desses educandos.

RESPEITAR A DIFERENÇA CULTURAL dentro da escola também é requisito para uma boa relação entre professor, alunos e gestores. Um ambiente democrático, onde todos se sentem aceitos e reconhecidos, favorece o aprendizado, a troca de referências e aumento de repertório cultural e social.

DE OLHO NA ESCOLA

Além dos diferentes valores familiares que os alunos trazem para a escola, há uma diferença cultural presente tanto entre os alunos quanto entre alunos e professores. Em uma escola da periferia, ouvimos um relato de uma professora que reclamava que os seus alunos só ouviam funk e que não gostavam das músicas que ela levava para a sala. É importante reconhecer a iniciativa da professora em apresentar outras referências para o aluno, mas também é importante valorizar o que já é de conhecimento da classe. Trabalhar com questões sociais a partir do funk poderia ser uma boa ação de empatia e de construção de um relacionamento mais próximo.



COLABORAR

- ENTRE A COMUNIDADE ESCOLAR
- ENTRE OS ALUNOS
- NOS ARREDORES DA ESCOLA

O estudo sociointeracionista de Vygotsky propõe que as trocas interpessoais são essenciais para o desenvolvimento dos indivíduos e, acredita-se, da instituição escolar como um todo. A colaboração é, por natureza, um processo dinâmico que tira partido da diferença e da diversidade de vivência dos atores nele envolvidos, valorizando as suas experiências e os seus conhecimentos.

Na proposta de colaboração, as tarefas são descentralizadas, evitando a sobrecarga de trabalho para determinado indivíduo ou grupo. Além disso, propõe um engajamento de todos e convida-os a fazer parte da ação, promovendo um sentimento de pertencimento e acolhimento tanto para alunos, quanto para professores e gestores.

Para que a colaboração aconteça de forma sistêmica no ambiente escolar, todos os atores devem ser envolvidos e, para isso, identificaram-se as seguintes atitudes:

O TRABALHO COLABORATIVO ENTRE A COMUNIDADE ESCOLAR

apresenta potencial para enriquecer sua maneira de pensar, agir e resolver problemas, criando possibilidades de sucesso à difícil tarefa pedagógica. É importante salientar que, ao valorizar o trabalho colaborativo, não se nega a importância da atividade individual na docência e na gestão. A interdisciplinaridade, temática muito discutida atualmente, só é alcançada quando há comprometimento e colaboração entre professores para relacionar suas disciplinas e temáticas, e quando há apoio dos gestores para isso. A promoção da cultura de colaboração deve primar pela valorização do aprendizado do aluno e também pelo desenvolvimento do professor, que pode trocar aprendizados com seus pares, promovendo a autoformação.

DE OLHO NA ESCOLA

Na experiência do LAB Aprender a Aprender, um grupo de professores se juntou para realizar uma experiência, trabalhando coletivamente com o objetivo de transformar o espaço de sala de aula, promovendo um ambiente mais colaborativo e criativo. Os salões, que comportam 90 alunos em média, são brancos e pouco estimulantes. Para realizar a ação de criar um cantinho de leitura e acolhimento no espaço do salão, eles precisaram verificar com os outros professores que utilizam as salas e que interagem com outros alunos naquele espaço. Sobre essa interação os outros professores fizeram observações importantes, o que fez com que a solução fosse repensada para que atingisse um resultado mais efetivo. Além disso, a gestão foi envolvida para que outras intervenções fossem realizadas nas mesas, desta forma, potencializando, desta forma, o engajamento de toda comunidade escolar nessa iniciativa.

QUANDO O A COMUNIDADE ESCOLAR INCENTIVA A COLABORAÇÃO ENTRE OS ALUNOS

é permitido ao aluno confrontar o seu repertório de estratégias cognitivas e não-cognitivas com os dos demais, com possibilidades de enriquecimento de todo o grupo. É importante que os alunos saibam trabalhar em grupos diversos, respeitando o outro e sabendo expor sua opinião de maneira efetiva, promovendo liderança, colaboração e autonomia.

refeitório estariam ocupadas limpando o espaço. Houve um momento de discussão e, então, foi sugerida a formação de grupos de alunos voluntários que se revezariam a cada semana para prepararem os lanches. Tivemos a chance de acompanhar os voluntários no momento em que, supervisionados pelo tutor, dividiam-se nas tarefas de cortar o pão, colocar o queijo e preparar as mesas com os pratos e copos. O grupo estava muito entusiasmado, o que se justificou quando o tutor comentou que as vagas para ser voluntário do lanche eram disputadas e nem todos conseguiam assumir esse papel.

DE OLHO NA ESCOLA

No Projeto Âncora, há uma assembleia que acontece todas as semanas e que envolve todos na escola, desde os alunos até as faxineiras. Em uma oportunidade, os alunos sugeriram que o horário do lanche fosse alterado. No entanto, no horário sugerido, as pessoas que trabalham no

TRABALHAR COM A COMUNIDADE ESCOLAR E DOS ARREDORES DA ESCOLA

é imperativo para estabelecer uma cultura de colaboração na instituição de ensino. A participação de todos em atividades na escola e o acolhimento da comunidade são diferenciais que fazem com que a escola seja vista como um lugar de pertencimento, onde todos se sentem responsáveis e podem ter atitudes proativas para sua melhoria.

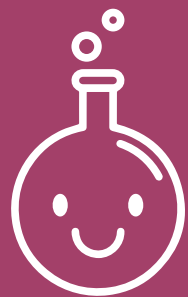
DE OLHO NA ESCOLA

Os momentos de integração na escola são muito importantes. Em muitas áreas de vulnerabilidade social, a escola é o único equipamento público disponível para a comunidade, centralizando atividades culturais e esportivas, promovendo integração entre a comunidade e a escola. No projeto Família na Escola alunos de graduação ganham bolsa de estudos para desenvolver, nos finais de semana, projetos com a comunidade escolar e demais interessados, promovendo integração de futuros profissionais participantes, que são alunos, professores, gestores e comunidade do entorno da escola. É interessante que se estimule a participação das famílias neste tipo de atividade, de modo que a comunidade tenha um momento de integração e aprendizado.



O projeto Design for change foi desenvolvido na Índia e desenvolve ações que são expressão das opiniões sobre mudanças necessárias para sua escola, cidade ou região. Dar voz aos alunos promove autonomia e incentiva a aquisição de novos conhecimentos a partir do interesse destes. Saiba mais sobre o projeto na apresentação de Kiran Sethi, a idealizadora do projeto, que já acontece em mais de 20 países no mundo inteiro, inclusive em São Paulo. Para assistir o TED da Kiran acesse pelo link ou pelo código ao lado: http://www.ted.com/talks/kiran_bir_sethi_teaches_kids_to_take_charge?language=pt-br.





EXPERIMENTAR

- NÃO TER MEDO DE ERRAR
- ADAPTAR-SE E SER FLEXÍVEL
- SER PRÁTICO/MÃO NA MASSA
- ESTAR ABERTO A NOVAS PRÁTICAS

O pesquisador Donald Schön defende que a experimentação prática está, assim como a pesquisa, intimamente conectada ao desenvolvimento profissional dos educadores. Para ele, a ação e reflexão associada a essa atividade promove um novo comportamento, modifica o modo como se lida com problemas da prática profissional, e cria possibilidade da pessoa aceitar um estado de incerteza e estar aberta a novas hipóteses dando, assim, forma a esses problemas, descobrindo novos caminhos, construindo e concretizando soluções.

Esse processo envolve a análise de uma situação problemática na sala de aula, por exemplo. Em um primeiro momento há o reconhecimento de um desafio e a identificação do contexto em que ele surge e, no segundo momento, há a proposta de uma ação diferenciada, de forma a criar uma nova maneira de enxergar o desafio e a solução para o mesmo.

Chamamos este procedimento para solução de um desafio de prototipagem, que é a evidência da experimentação. Qualquer coisa tangível que nos permita explorar uma ideia, avaliá-la e levá-la adiante é um protótipo. Na intersecção do design e da educação, a prototipagem é essencial e permite testes e aprendizados de maneira rápida e eficiente. É importante que o pensamento de prototipagem, de teste, esteja incorporado ao cotidiano, uma vez que dá abertura para a renovação constante, na qual a solução está na construção contínua.

Desta forma, experimentar é necessário para superação de diversos desafios. Existem quatro atitudes que facilitam o desenvolvimento dessa competência:

“Deve ousar-se ao risco, deve provocar-se o risco, como única forma de avançar no conhecimento, de aprender e ensinar verdadeiramente”

Paulo Freire

NÃO TER MEDO DE ERRAR

Na instituição escolar, na maioria das vezes, o erro só aparece associado a um tipo de avaliação pela qual o professor analisa os trabalhos dos alunos em termos de certo ou errado. Nessa pesquisa, preocupou-se com abertura ao erro em uma perspectiva holística. O professor e o gestor devem ter liberdade para experimentar novas ideias, respeitar suas limitações e aprender com seus erros e acertos, sem medo. Da mesma forma, devem estender essas oportunidades em relação aos seus alunos.



Diana Laufenberg é educadora e acredita no poder da experimentação e do erro para incentivar o aprendizado dos alunos e superar seus próprios desafios em sala de aula. Confira sua história inspiradora e supere seus medos diante do desconhecido.



Para assistir sua apresentação do TED, acesse pelo código ao lado ou pelo link: http://www.ted.com/talks/diana_laufenberg_3_ways_to_teach#t-255557

ADAPTAR-SE E SER FLEXÍVEL no ambiente da escola garante um melhor aprendizado por parte dos alunos e uma experiência muito rica para todos. Reconhecer as particularidades de cada grupo de estudantes e empenhar-se para adaptar sua prática a essas necessidades gera confiança e bons resultados no ambiente escolar. Entende-se, também, que existem diferenças entre ser flexível e ser permissivo, regras são importantes e o processo adaptativo acontece tanto para gestores, quanto para professores e alunos.

DE OLHO NA ESCOLA

Um aluno de uma escola municipal na zona norte de São Paulo dividiu conosco uma experiência especial. Um dia, durante uma atividade de sala de aula, ele estava distraído e desinteressado e não fazia a tarefa. A professora questionou o porquê dele não estar realizando e, em uma conversa, descobriu que o menino tinha dificuldade com a escrita. Para incluir o aluno na atividade, a professora adaptou a tarefa e realizou uma avaliação oral com o aluno, que acabou respondendo corretamente a maior parte das perguntas.

SER PRÁTICO E MÃO NA MASSA

é um desafio enfrentado na sala de aula e no ambiente escolar como um todo. Percebe-se que o cotidiano acaba paralisando e a prática fica engessada. Muitas vezes as barreiras postas impedem a ação e, neste caso, vincula-se essa atitude à de não ter medo de errar, realizando pequenas ações de maneira rápida e tomando os riscos necessários. Aja de maneira rápida, resolvendo situações com o que você tem disponível, experimentando, praticando e abraçando as incertezas e o desconhecido.

DE OLHO NA ESCOLA

Durante uma visita a uma escola estadual na zona sul de São Paulo, observamos a aula de um professor de química que preparou um momento singular para os alunos. Chegando lá vimos jovens vestindo aventais e em fileiras entrando no refeitório. Ao perceber nosso estranhamento, o professor explicou que não poderia

usar o laboratório, pois outra professora estava com uma turma de alunos. Os alunos se posicionaram nas mesas em pé e foram divididos em grupos enquanto o professor explicava sobre fermentação e propunha um desafio para todos: fazer pão para entender melhor esse processo. As instruções foram passadas e os alunos, curiosos e instigados com a proposta, começaram a produção do pão. A mistura dos ingredientes e preparo da massa trouxeram uma descontração para a aula. Ao final, o professor pediu a todos que arrumassem as mesas e deixassem tudo limpo. Todos colaboraram e guardaram suas massas de pão para que ela crescesse e eles pudessem observar o processo de fermentação. Esta foi uma experiência muito rica, ficamos impressionados com o envolvimento e cuidado do professor com a atividade e a relação de respeito com os alunos.

ESTAR ABERTO A NOVAS PRÁTICAS

significa desprender-se dos seus próprios hábitos e reinventar-se a partir de novas referências e experiências. Os gestores e educadores passam por diferentes situações no seu cotidiano e, com isso, criam seu próprio repertório de práticas. No entanto, é importante que não se limitem a elas. Há muitas alternativas inspiradoras para diferentes desafios enfrentados na escola e estar disposto a conhecê-las e experimentá-las é um ganho para todos, incluindo os alunos, que reconhecem novas formas de aprender. Que tal criar novas práticas junto com os alunos, perguntando que tipo de coisa que eles gostariam de aprender e como?



O projeto Volta ao Mundo em 13 escolas é uma ação do Coletivo Educação que identificou e visitou 13 iniciativas inovadoras e inspiradoras em todo o mundo. Conheça melhor o projeto pelo relato da Camila Piza, uma das idealizadoras pelo código ao lado ou acessando o link: <https://www.youtube.com/watch?v=jWWcB-nW8cs>



Outro projeto que busca reconhecer e valorizar iniciativas inovadoras é o Caindo no Brasil, que passou por quase 50 cidades brasileiras para conhecer a realidade da educação do país e valorizar o que tem sido feito de diferente por aqui. Caio Dib é o realizador do projeto e compartilhou sua experiência e seus aprendizados em um relato emocionante. Confira no link ou acesse pelo código ao lado. <https://www.youtube.com/watch?v=uQRGShLDznY>



CRIAR

- ABERTURA PARA QUE ALUNOS E PROFESSORES SEJAM CRIATIVOS E SE EXPRESSEM
- ESTIMULAR E DESAFIAR A CRIATIVIDADE EM DIFERENTES ATIVIDADES

Apoiando-se em pesquisadores como Eunice Alencar e Mihaly Csikszentmihalyi, este estudo entende que a criatividade está inserida tanto no cotidiano como nas relações interpessoais, no fazer diário do trabalho escolar, em busca de novas alternativas. A criatividade é inerente ao ser humano. Tom e David Kelley defendem que há um desentendimento em relação ao criativo e ao artístico. A criatividade, segundo eles, é como um músculo, basta exercitá-la para que ela se desenvolva.

Sob essa perspectiva, a produção criativa não pode ser atribuída a um conjunto de habilidades e traços de personalidade do sujeito, mas também sofre a influência de elementos do ambiente onde esse indivíduo está inserido. É difícil atingir a confiança criativa necessária para estimular o ambiente da escola, promovendo novas soluções para desafios postos. Para atingir esta confiança criativa, todos precisam acreditar que suas aptidões e competências não são rígidas e imutáveis, acreditar que o aprendizado e o crescimento são possíveis e, desta forma, ser verdadeiramente criativo.

Para desenvolver essa competência há algumas atitudes que podem ser praticadas:

É importante que a escola tenha **ABERTURA PARA QUE ALUNOS E PROFESSORES SEJAM CRIATIVOS E SE EXPRESSEM** de maneira a valorizar seus interesses e aptidões. O ambiente e a postura de gestores e professores, que convivem com os alunos, influenciam de maneira definitiva o desenvolvimento da criatividade e da expressão.



Adova Svitak é uma jovem que, em 2005, aos 7 anos, publicou um livro de contos infantis. Desde então ela promove iniciativas que incentivam a leitura e a escrita entre crianças e jovens. Neste relato ela explora o direito de expressão das crianças e pede aos adultos que não critiquem os jovens quando as ideias destes lhes parecerem loucas, e que incentivem a espontaneidade e a infantilidade, porque ser criança é ser ousado e infantil. Acesse pelo código abaixo ou pelo link: http://www.ted.com/talks/adora_svitak



ESTIMULAR E DESAFIAR A CRIATIVIDADE EM DIFERENTES ATIVIDADES

dentro da escola é essencial tanto para o professor e o gestor, quanto para o aluno. Para que o aluno conheça novas formas de aprender, o professor é interessante que sejam apresentadas diferentes práticas em sala de aula, explorando de maneira criativa atividades e conteúdos. Para isso, deve haver incentivo e apoio da gestão. As apostilas, aulas expositivas e avaliações padronizadas, quando são as únicas formas de interação entre aluno e professor, provocam uma postura passiva do aluno diante de seu aprendizado, já que como um receptor de informações não cria ou reorganiza o conhecimento de maneira crítica. Dessa forma, é interessante envolver a classe em atividades diversas, por exemplo, incentivá-los a criar um jogo sobre determinado tema, uma encenação, um aplicativo, etc.

DE OLHO NA ESCOLA

Em uma observação em uma escola estadual da zona sul de São Paulo, participamos de uma aula onde os alunos estavam apresentando trabalhos em grupo cujos temas permeavam diferentes culturas. Nessa oportunidade, percebemos que há uma dificuldade de explorar maneiras criativas para expor seus aprendizados e de comunicar a informação para a classe. Para que os alunos conheçam e explorem novas maneiras de se expressarem, é necessário criar um repertório de práticas inspiradoras e criativas. Isso pode ocorrer na interação com professores que lhes apresentem essas práticas ou que construa um ambiente que permita a ousadia e a novidade.



Ken Robinson é um estudioso na área de educação e criatividade. Em uma explanação descontraída e cheia de relatos reais, ele compartilha suas angústias e preocupações sobre a escola e como o ensino está deixando de lado o desenvolvimento criativo. Veja o seu relato acessando o código abaixo ou pelo link: http://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity



“A criatividade é tão importante na educação quanto a alfabetização e deveria receber a mesma atenção”

Ken Robinson



FACILITAR

- GARANTIR QUE TODOS OS ALUNOS TENHAM ESPAÇO PARA SE EXPRESSAR
- INCENTIVAR O ALUNO A SER PROTAGONISTA NA CONSTRUÇÃO DO SEU CONHECIMENTO
- TER POSTURA DE APRENDIZ
- MEDIAR CONFLITOS

Se antes o docente era o detentor do conhecimento e promovia a transferência de informações, na perspectiva atual ele se desloca do centro do processo ensino-aprendizagem, permitindo que os alunos sejam protagonistas na sala de aula. Apoiado na teoria de Carl Rogers, o professor é visto como um facilitador, neste processo não é o docente que ensina, e sim o aluno que aprende. O importante não é o que ele aprende, mas como ele aprende. O papel do professor facilitador é instigar o aluno, atizar a sua curiosidade e desafiá-lo a buscar novos conhecimentos, sendo referência no domínio do conhecimento.

Da mesma forma, a gestão ocupa uma função de facilitação, capaz de promover espaços de troca de opiniões e experiências entre os docentes e demais membros da comunidade escolar.

Na facilitação, o espaço da troca e da dúvida é extremamente valioso, pois nele há possibilidade do grupo se debruçar sobre as questões que permeiam a situação com a qual se defronta de forma investigativa. O importante é saber fazer as perguntas e as interações certas. No papel do professor socrático, a resposta pronta, limita e empobrece a criação de alternativas. No caso da gestão, a falta de troca e espaço para diálogo enfraquece o time de docentes e dificulta melhorias rápidas e coletivas.

Segundo o educador pernambucano Paulo Freire, o papel do educador é estabelecer relações dialógicas de ensino e aprendizagem; em que o professor, ao passo que ensina, também aprende. Juntos, gestores, professor e estudante aprendem juntos, em um encontro democrático e afetivo, em que todos podem se expressar.

GARANTIR QUE TODOS TENHAM ESPAÇO PARA SE EXPRESSAR

é indispensável para que a facilitação aconteça, para que se entenda os anseios dos alunos, atores-chave do processo de aprendizagem e para que os professores possam desempenhar o papel de agentes de transformação decisivos dentro da escola. Essa ação pode acontecer de maneira natural para alguns, outros devem ser convidados a expressarem seus sentimentos e interesses de formas alternativas, em momentos e locais nos quais se sintam acolhidos e seguros para isso.

INCENTIVAR O ALUNO A SER PROTAGONISTA NA CONSTRUÇÃO DO SEU CONHECIMENTO

é crucial para o desenvolvimento de um aprendizado autônomo. Essa autonomia é um processo de descoberta que permite que o aluno entenda, de maneira individual, a melhor forma de aprender. O professor é um facilitador nesse processo, apoiando e auxiliando essas descobertas.

DE OLHO NA ESCOLA

Em visita ao Projeto Âncora tivemos a oportunidade de ouvir um relato de um professor que compartilhou a história de um de seus alunos. Por um ano, o menino frequentou o projeto e, depois disso, foi encaminhado, com bolsa de estudos, para uma escola com metodologia Waldorf. O ex-aluno voltou ao projeto para visitar e reencontrar professores e amigos e, cheio de orgulho, mostrou seu boletim. O professor nos contou, emocionado, que o aluno disse que suas boas notas eram também um resultado do trabalho dele, que ensinou a coisa mais importante para seu aprendizado: o gosto por conhecimento, a curiosidade e a resiliência para enfrentar desafios.

TER POSTURA DE APRENDIZ promove a construção coletiva do conhecimento e horizontaliza a relação da comunidade escolar. Dessa forma, a troca de conhecimentos e experiências se dá de maneira fluida e enriquecedora para todos. Assumir essa posição não desloca o papel de referência do professor ou da gestão, mas permite a interação em um ambiente mais colaborativo, onde os alunos são mais ativos diante do seu aprendizado e os professores e gestores mais propositivos na solução de seus desafios.

DE OLHO NA ESCOLA

Durante nossa imersão na experiência do LAB Aprender a Aprender, uma das professoras utilizou uma abordagem muito bacana para promover

a autonomia dos seus alunos. O desafio era ensinar princípios de programação para adolescentes para que eles desenvolvessem aplicativos de celular. Em busca deste protagonismo, ela dividiu os alunos em grupos, disponibilizou um computador para cada grupo e os desafiou a aprender códigos básicos de programação com ajuda de tutoriais da internet e com ferramentas disponibilizadas pelo Google. Em outro momento, a professora convidou um jovem hacker para participar de sua aula e ajudar os alunos em suas dificuldades. A experiência foi muito rica para todos, inclusive para a professora, que aprendeu a programar códigos ao mesmo tempo que seus alunos e foi uma verdadeira facilitadora do processo de aprendizagem.

DE OLHO NA ESCOLA

A situação de violência é alarmante nas escolas. Agressões verbais e, às vezes físicas, são mais comuns do que pensamos. Essas ações acontecem tanto por parte dos alunos quanto por parte dos outros atores da

comunidade escolar e é preciso ter sensibilidade para mediar conflitos intensos como estes. Durante uma visita a uma escola municipal na zona sul de São Paulo, tivemos uma experiência que comprovou este fato. Ao chegar à escola, encontramos o portão fechado e alguns alunos que aguardavam para entrar. Tentamos contato com alguém que pudesse nos permitir a entrada, mas não havia interfone ou qualquer tipo de meio de contato com o interior da escola. Os alunos começaram a gritar e bater nas grades para que o portão fosse liberado e, quando as batidas ficaram mais intensas, uma pessoa surgiu e, sem abrir o portão, apenas falou para os meninos pararem com aquela confusão. Depois disso, duas pessoas apareceram. Uma delas era a vice-diretora, que, de maneira grosseira, ameaçou chamar a polícia e xingou a todos ao abrir o portão. É preciso entender determinados comportamentos e tentar remediá-los. A atitude violenta gera resposta violenta e isso vale para todos dentro da escola, alunos, coordenadores e professores.

MEDIAR CONFLITOS

A facilitação também envolve a mediação de conflitos. Para que isso aconteça de forma positiva, o mediador não deve adotar a postura de que ele, sozinho, resolverá o conflito. A melhor atitude, na verdade, é de propor uma compreensão de como os próprios alunos podem resolver a situação de forma autônoma, quando o conflito for entre eles. Além disso, o mediador deve deixar todos confortáveis para falar, sem que se sintam julgados ou previamente apontados como causadores do conflito, o que serve tanto para conflitos entre alunos quanto entre alunos e professores.



Diálogos e mediação de conflito nas escolas – um guia para educadores é um material de apoio ao curso presencial de práticas restaurativas nas escolas, promovido pelo Conselho Nacional do Ministério Público. Este documento apresenta diversas informações sobre diálogo e mediação de conflitos, bem como atividades sugeridas, detalhadamente descritas para que o professor encontre, em conjunto com seus alunos, os caminhos para solucionar os conflitos cotidianos, restabelecendo a tranquilidade na comunidade escolar e fortalecendo o vínculo de pertencimento ao grupo. Acesse o material pelo código ao lado ou pelo link: http://www.cnmp.mp.br/portal/images/stories/Comissoes/CSCCEAP/Di%C3%A1logos_e_Media%C3%A7%C3%A3o_de_Conflitos_nas_Escolas_-_Guia_Pr%C3%A1tico_para_Educadores.pdf





ORGANIZAR

- FAZER CURADORIA DO CONTEÚDO
- CONTEXTUALIZAR E CONECTAR DISCIPLINAS

No passado, a escola era o canal da centralização. do conhecimento. Hoje, a informação invade a vida das pessoas por diferentes canais; o papel da escola já não é o de apenas oferecer informação mas de formar criticamente os indivíduos para que se habilitem a interpretar de modo criativo e crítico os conteúdos que lhes são oferecidos. Neste ambiente, entende-se que é necessário a reprodução, mas também a produção de conhecimentos em processos que valorizam o intercâmbio e a troca, e que permitem a construção de novos significados com os quais os indivíduos se identifiquem.

Esses conceitos são discutidos há algum tempo no cenário nacional e internacional, como em Hilton Japiassú e Paulo Freire, mas ainda há um entrave em relação à prática, uma vez que essa está fundamentada na rígida divisão do saber em disciplinas. Entende-se que a prática interdisciplinar não é constituída de métodos a serem ensinados aos professores, mas de um processo transformador associado a atitudes.

FAZER CURADORIA DO CONTEÚDO é muito mais do que administrar os conteúdos em função do tempo, é entender a demanda crescente de discernimento acerca das informações que o aluno recebe diariamente. Na escola, os alunos são expostos a outras referências e é necessário refletir a respeito de todas essas influências a fim de transforma-las em conhecimento relevante. Esse é um novo papel do professor, que precisa estar atento aos assuntos que viram tendência entre os alunos, indicando-lhes melhores caminhos para buscas de informações, reflexão sobre esses dados e utilização deste conhecimento. receptor de informações e não cria ou reorganiza o conhecimento de maneira crítica. Desta forma, é interessante envolver a classe em atividades diversas, por exemplo, incentivá-los a criar um jogo sobre determinado tema, uma encenação, um aplicativo, etc. A regra é inovar nos trabalhos e tarefas, evitando cartazes, falas decoradas e apresentação em slides ou qualquer outro tipo de plataforma normalmente utilizada.

CONTEXTUALIZAR E CONECTAR DISCIPLINAS

não é uma atitude que visa a eliminação das disciplinas, já que o conhecimento é estabelecido em várias dimensões inacabadas e necessita uma compreensão ampla e sistêmica. Desta forma, é fundamental criar práticas de ensino que consigam estabelecer uma relação dinâmica entre as diversas disciplinas e que estes conhecimentos sejam aliados aos problemas da sociedade e cotidiano do aluno. Isso ocorrerá por intermédio da construção gradual.



O pensador francês Edgar Morin é o principal estudioso do pensamento e sistemas complexos, temática que apoia ações interdisciplinares e defende que essa forma de ensino transforma a interação do indivíduo com o conteúdo, levando a novas descobertas e formas de aprendizados. Confira a reportagem que mostra um pouco desta teoria e alguns casos que experimentam esta abordagem pelo código abaixo ou pelo link: <https://www.youtube.com/watch?v=QY8RlgLL-DQ>



FAÇA VOCÊ MESMO!

SEJA A MUDANÇA QUE VOCÊ QUER VER NA ESCOLA!



DIRETORES, COORDENADORES, PROFESSORES E ALUNOS

Agora que vocês já conhecem as competências que identificamos durante nossa imersão no universo da comunidade escolar, vamos tentar exercitá-las?

Embora essas competências apareçam no cotidiano dos professores, ainda é um grande desafio exercitá-las no dia a dia da escola, devido a barreiras impostas pelos próprios docentes ou pelo sistema escolar como um todo.

Na experiência do LAB Aprender a Aprender, percebemos que estávamos de fato oferecendo algo em que os professores viram valor. Por isso, queremos compartilhar algumas ações e métodos com todos que quiserem se aventurar e testar novas abordagens na escola. Nosso intuito não é oferecer uma receita mágica, mas sugerir ferramentas que podem ser úteis para transformar o ambiente escolar.

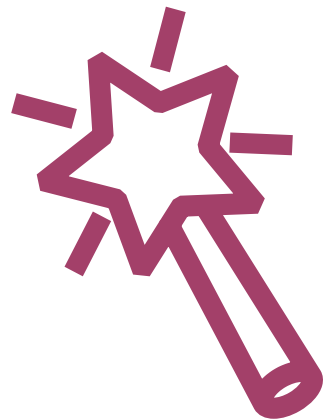
Esses instrumentos podem ser utilizados por toda a comunidade escolar e a iniciativa de testá-los pode partir da direção, da coordenação, dos professores e, até mesmo, dos alunos e de seus pais. Ressaltamos, contudo, que é essencial o apoio e o incentivo da direção e coordenação para permitir que as experimentações sejam realizadas de forma fluida.

Pode ser que as primeiras experimentações não saiam exatamente como você imagina. Por isso, esteja aberto ao erro e não desista na primeira tentativa. Aprenda com as falhas, adapte as sugestões à sua realidade e acredite na mudança!



ESCUA é o momento de ouvir as pessoas. Nesta oportunidade, conseguimos entender suas necessidades, seus sonhos e perceber comportamentos, colocando-se no lugar delas através da empatia. A partir deste diálogo, as relações e conexões entre as pessoas surgem de forma natural e podem influenciar diretamente o ambiente escolar.

CHUVA DE IDEIAS é uma atividade que permite que todos pensem em soluções para problemas do dia a dia da escola de maneira colaborativa e organizada. É uma forma de engajar professores, alunos, diretor e coordenador na busca de novas ideias que melhorem a vida de todos. Desta forma, a solução pode ser construída por toda comunidade escolar e, diferente de quando uma ação é imposta, as pessoas se identificam com a proposta e sentem-se parte da solução.



MÃO NA MASSA é a oportunidade de tirar as ideias do papel e testá-las na prática. Essa ferramenta facilita o detalhamento, a organização e o planejamento para que a solução seja implementada, é uma forma objetiva de tangibilizar ações e sair do mundo das ideias.

Selecionamos três ferramentas que permeiam os três pilares do design: empatia, colaboração e experimentação. A primeira delas é a **ESCUA** que é uma etapa de abertura, na qual se recebe informações e obtém aprendizados. Com esses aprendizados, será mais fácil pensar em soluções para o desafio na **CHUVA DE IDEIAS**, que também é um etapa de abertura, na qual várias ideias surgem, e de fechamento, quando se escolhe uma ideia para ser implementada. A implementação pode acontecer com a ajuda de outra ferramenta chamada **MÃO NA MASSA**.

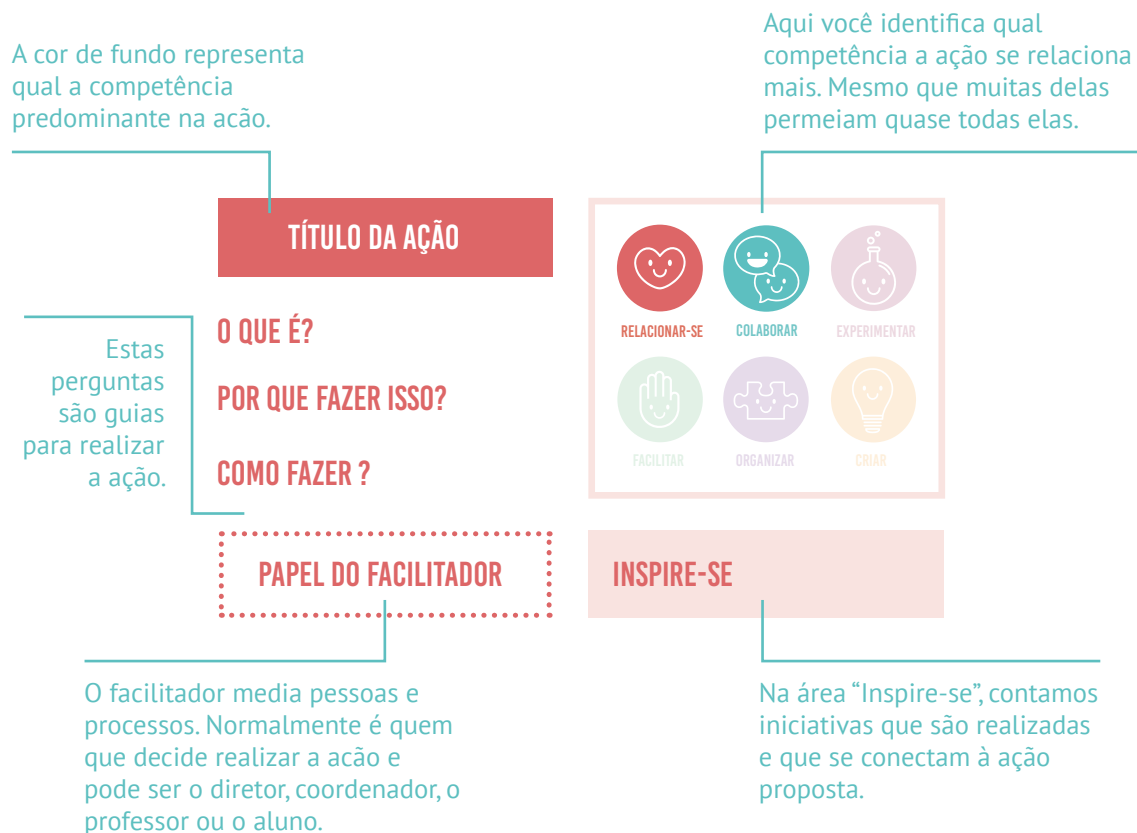
Essas técnicas podem ser utilizadas separadamente dependendo da necessidade. Mas juntas, elas se complementam. Segue abaixo um esquema que exemplifica a prática para solução de problemas que engloba as três ações:



COMO UTILIZAR AS FERRAMENTAS SUGERIDAS?

Abaixo há uma explicação de como essa seção se organiza e como essas informações podem lhe ajudar a utilizar as ferramentas da melhor forma na sua escola.

Ao lado, são exploradas outras atitudes básicas que ajudam na realização das atividades e utilização das ferramentas sugeridas neste relatório,



SEJA HUMILDE!

Para começar as ações deixe claro a todos da Comunidade Escolar que trata-se de um experimento, que podem haver erros e que todos vão aprender com eles! Diga que é algo a ser construído por todos. Mostre o relatório para que gestores e professores também se apropriem do conteúdo. Durante o desenvolvimento das ações seja humilde para aprender com as outras pessoas da comunidade escolar, sejam professores, gestores ou alunos.

SEJA CURIOSO!

A curiosidade é uma válvula propulsora para novas experiências. Exercite o olhar para o novo e vivencie novas possibilidades!

SEJA PERSISTENTE!

Como qualquer processo novo, surgirão dúvidas e dificuldades pelo caminho. Não deixe que as barreiras sejam um impedimento para realizar algo que você acredita! Se não der certo nas primeiras vezes, tente de novo de outra forma! No final, o esforço, vale a pena!

SEJA OTIMISTA!

Acredite que é possível realizar a mudança. Um comportamento positivo, mesmo diante das dificuldades, influencia todos a sua volta e torna o processo mais fácil. Acreditar no potencial das pessoas que estão envolvidas no processo e dar abertura para que elas atuem de maneira positiva nas ações também gera engajamento e colaboração.

SEJA ADAPTATIVO!

Durante o processo, esteja aberto para mudanças. Não queira controlar tudo, nem tudo precisa ser como você acha que deve ser, pois muitas coisas serão criadas coletivamente. Se surgirem barreiras para desenvolver qualquer atividade, adapte-se, utilize o que você tem em mãos. Por exemplo, se na hora de executar uma ideia forem encontradas muitas barreiras, não se apegue, busque outras possibilidades, mude a ideia, resgate outras ideias que foram pensadas anteriormente e que também irão concretizar o objetivo. Como dissemos inicialmente, as ideias aqui presentes não são receitas, portanto sinta-se livre para adaptá-las à sua realidade.

SEJA VISUAL!

Ao utilizar as ferramentas e testar as ideias aqui presentes, faça anotações, reserve um espaço para colar papéis ou post-its. Isso tangibiliza as ideias e ajuda a ter a visão de todo o processo, além de possibilitar a reorganização de ideias e conceitos.



ESCUTA

O que é?

É um momento de escuta e aproximação da comunidade escolar. Pode acontecer entre gestões e professores, assim como entre professores e alunos. Este exercício é importante para entender o contexto no qual a pessoa está inserida, como ela se sente e para perceber o seu comportamento, suas dificuldades, seus anseios e desejos.

Por que fazer isso?

Ouvir o outro possibilita a construção de um relacionamento mais afetivo e colaborativo. Quando a direção e coordenação ouvem os professores, por exemplo, fica mais fácil detectar os problemas dentro da sala de aula e encontrar uma solução efetiva. Os professores podem fazer esse exercício para se aproximar dos alunos, ter maior empatia por eles e, dessa forma, construir uma relação de confiança. Além da afetividade, entender a percepção dos alunos sobre a escola e a aula permite ao professor mudar suas estratégias para aumentar o engajamento dos alunos.

Como fazer?

1. Chame as pessoas para um experimento e diga que você precisa de voluntários, escolha aqueles que aceitarem espontaneamente. Explique para a pessoa que é uma conversa informal para entender como ela se sente dentro da escola. Para essa conversa, crie um roteiro de perguntas macros para que você lembre dos pontos principais a serem investigados. Esse roteiro não precisa ser seguido de maneira rígida. Conecte as perguntas ao ritmo da conversa, para que essa seja fluida e rica.

2. Escolha um local neutro para a conversa para que o ambiente não condicione a conversa, de preferência fora da sala de professores ou da sala de aula, prefira o pátio, por exemplo, ou um local fora da escola. Se possível, faça o registro do áudio e anote as principais percepções durante e depois da conversa.

3. Faça perguntas abertas, evite perguntas cujas respostas possam ser sim ou não. Por exemplo, em vez de perguntar “Você acha a escola legal?”, pergunte: “O que você acha da escola?”, “Por quê?” Esteja atento aos sinais, linguagem corporal e aos símbolos que estão presentes nas falas e ações.

4. A seguir, disponibilizamos um roteiro de perguntas que foi utilizado no LAB Aprender a Aprender. Essa sugestão serve de inspiração, sinta-se a vontade para alterar as perguntas de acordo com a sua necessidade:

NOME, IDADE

CITAÇÃO Anote alguma frase marcante da conversa

CONTEXTO Comece perguntando sobre coisas do universo da pessoa, sua família, seus hobbies, interesses e influências. O que gosta de fazer no tempo livre? Quais são seus sonhos? Explore os assuntos usando “Conte mais sobre isso”, “Por quê?”

EDUCAÇÃO Qual sua visão sobre educação? Qual o valor da educação? Por que você se sente da maneira como se sente? Sua família valoriza a educação?

ESCOLA Você gosta de ir à escola? Por quê? Do que mais gosta? Por quê? Do que menos gosta? Por quê? Como acha que poderia melhorar? Faz algo que melhore a experiência na escola? O quê? Se não faz, o que poderia fazer?

AULAS O que acha das aulas? Qual a melhor aula que já teve ou lecionou? Por quê? Acha que as aulas poderiam ser de outro jeito? Qual?

APRENDIZ NA VIDA Fora da escola, o que você aprende? E na sua casa, com sua família e amigos? Lembra de algo que aconteceu e serviu como ensinamento para a vida?

5. Após algumas conversas, reveja as anotações e anote os aprendizados gerais para enxergar o todo. Além do exercício da escuta, observe e compare o discurso das pessoas com suas ações, porque, em alguns casos, ela pode dizer aquilo que acha que você quer ouvir.

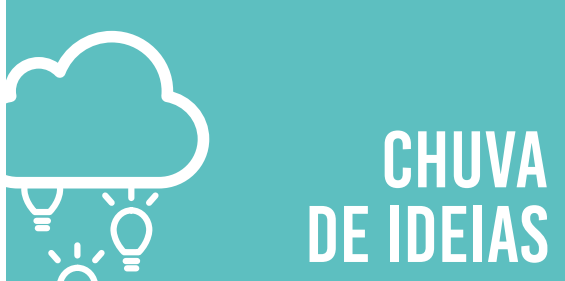
PAPEL DO FACILITADOR

Estar aberto para a escuta, não julgar e deixar os preconceitos de lado. Muito cuidado com perguntas tendenciosas que podem direcionar a resposta da pessoa, por exemplo, “então quer dizer que você acha isso errado?” Essa atividade pode ser um grande desafio para os mais falantes, evite falar mais que os entrevistados e lembre-se que isso é um exercício, os aprimoramentos acontecem com a prática.



INSPIRE-SE

Na experiência do LAB Aprender a Aprender, os professores realizaram a escuta para se aprofundar nos seus desafios e obtiveram muitos aprendizados. Eles perceberam o quanto a escuta individual é importante e como influencia a relação deles com seus alunos. Muitas vezes, os professores acreditavam que tinham um desafio bem definido, mas se surpreenderam com a percepção dos alunos e repensaram o desafio para que outras necessidades fossem atendidas. Além disso, eles perceberam o quanto falta espaço para o aluno ser ouvido de verdade e como esse momento é valioso para todos.



CHUVA DE IDEIAS

O que é?

Um momento de colaboração e de sugestão de ideias para um desafio proposto.

Por que fazer isso?

Cria um ambiente colaborativo entre os participantes da atividade e estimula criatividade para solução de problemas. Dá voz às pessoas na escola e as engaja na solução de um desafio.

Como fazer?

1. Antes de começar, apresente as regras da Chuva de Ideias:

- **Ouçá os amigos** (Cada um tem um tempo para falar)
- **Não tem certo e errado** (Não fique podando ou julgando a ideia dos amigos)
- **Crie com as ideias dos outros** (Não é uma competição! Vocês podem complementar as ideias do amigo)
- **Use a imaginação** (Pode “viajar na maionese” e desenhar também)

Deixe as regras expostas e lembre aos participantes de alguma regra quando necessário.

2. Utilize uma parede ou uma lousa que tenha espaço suficiente para as pessoas enxergarem as ideias de todos e conseguirem se deslocar no espaço. Utilize pedaços de papel e alguma fita adesiva para que os papéis possam ser colados na parede ou lousa.

3. Lance o desafio, por exemplo: “Como podemos melhorar a escola?” Reserve aproximadamente 20 minutos para sugestão de ideias. Proponha que os participantes as escrevam no papel (vale desenhar também para ilustrar a ideia) e, em seguida, contem para o grupo e as coloquem na parede para que todas fiquem expostas. Incentive-os a pensarem em algo de que não gostam e em como poderia ser diferente! A atividade não deve virar um muro de lamentações, deve ser propositiva! Se alguns ficarem travados, imagine uma situação hipotética para instigar a criatividade, como por exemplo: “Como a escola funcionaria se fosse um jogo de vídeo game? E se fosse um parque de diversões?”.

Este é um momento de abertura, a quantidade de ideias é importante.

4. Depois de diversas ideias serem propostas para o desafio, separe-as em grupos de semelhança para facilitar a visualização. Por exemplo: ideias relacionadas ao espaço, ao professor, ao aluno, etc.

5. Com as ideias separadas, proponha uma votação da melhor ideia e mostre alguns critérios para a escolha. Os critérios vão depender do desafio, mas podem ser, por exemplo:

- **Nós conseguimos realizar essa ideia em um mês?**
- **Essa ideia irá resolver um problema real?**
- **Temos recursos para realizá-la? (Financeiro, espaço, pessoas)**
- **Vai gerar impacto na vida das pessoas?**

Com os critérios definidos, deixe-os visíveis para todos e diga para votarem individualmente e em silêncio, colocando um sinal no papel da ideia mais relevante, com uma estrelinha ou uma caneta vermelha, por exemplo. A votação dura aproximadamente 5 minutos.

6. Leia para todos a ideia mais votada e, se achar que ela está fora dos critérios ou que será impossível realizá-la, questione-os novamente utilizando os critérios até que outra ideia seja avaliada como a mais viável.

Obs: Pode ser que a ideia escolhida seja complementada por outras que não foram escolhidas. Deve-se atentar, porém, para não abraçar todas as ideias, dificultando a implementação.

7. Pronto! Agora, para tirar a ideia do papel, utilize a MÃO NA MASSA (que esta na próxima página), onde a ideia será aprofundada!

PAPEL DO FACILITADOR

Estimular a participação ativa das pessoas, garantindo que as regras básicas da Chuva de Ideias sejam cumpridas e controlando o tempo da atividade. Dependendo do desafio, é interessante que o facilitador traga ideias e fatos interessantes para inspirar e instigar a criatividade dos participantes antes da atividade, sempre lembrando aos participantes que o objetivo é resolver um problema comum a todos.



INSPIRE-SE

A professora Thais, responsável pela sala de leitura da sua escola, participou do LAB Aprender a Aprender e realizou uma oficina utilizando a CHUVA DE IDEIAS. O desafio proposto era “Como podemos melhorar a escola?”. As crianças se engajaram rapidamente na atividade e surgiram várias ideias, dentre as quais, a troca de papéis entre professor e aluno. Thais decidiu testá-la e propôs para as crianças que elas fossem professores da sala de leitura, deixando os alunos animados com a oportunidade. Eles se envolveram na proposta pois perceberam que o resultado era oriundo de uma construção coletiva.



O que é?

Uma atividade para auxiliar as pessoas a tirarem as ideias do papel. É um modelo para se aprofundar, organizar e planejar a solução para ser implementada. Pode ser utilizada após a CHUVA DE IDEIAS.

Como fazer?

Com a ideia já definida, utilize o modelo abaixo. Esta é a oportunidade de aprofundar a solução e se organizar para testar a ideia. Não esqueça: esse modelo pode ser adaptado à sua realidade.

Por que fazer isso?

É uma ferramenta que ajuda a tornar tangíveis soluções que, muitas vezes, ficam apenas no mundo das ideias. Este é o momento de conversar coletivamente sobre como realizar a ação, prever barreiras e encontrar soluções práticas.

TÍTULO DA IDEIA:

DESCREVA A SOLUÇÃO DESTA IDEIA. Qual é o objetivo? Quem será atingido?

RECURSOS

Material
Vamos precisar de algum material prévio para testar a ideia? E na hora da atividade?

Pessoas
Vamos precisar da ajuda de outros professores ou de profissionais de fora da escola?

Espaço
Será dentro da sala de aula ou fora? Vamos mudar a disposição da sala?

Tempo
O teste será feito em mais de uma aula? Quanto tempo irá durar?

COMO SERÁ A ATIVIDADE?
Descreva o passo a passo.

QUEM É O RESPONSÁVEL?
Qual será a função de cada integrante do grupo? Divida as funções de acordo com a vontade e habilidade de cada um.

QUAIS DESAFIOS PODEM SURTIR? Como posso lidar com eles?

PLANEJAMENTO SEMANAL (ou mensal, dependendo da ideia). Quais tarefas vou realizar durante a semana? Quais ferramentas vou utilizar? Como vou me organizar?

	MANHÃ	TARDE	NOITE
SEG			
TER			
QUA			
QUI			
SEX			

Acredite na ideia e, ao encontrar barreiras, seja flexível e criativo para superá-las. Simplifique a ideia para realizar um teste rápido que posteriormente pode ser desenvolvido com mais precisão ou tempo. Utilize os recursos que estão disponíveis ou encontre soluções colaborativas, como uma vaquinha, um evento para arrecadar recursos ou *crowdfunding*, dependendo da situação. É interessante realizar uma avaliação do protótipo depois da execução para que melhorias possam ser definidas e testadas.

PAPEL DO FACILITADOR

Muitas vezes a experimentação envolverá outros atores, como professores, alunos ou gestores. Cabe ao facilitador auxiliar o grupo a sistematizar a ideia utilizando o modelo e facilitar a articulação dos recursos para execução do protótipo.



INSPIRE-SE

Na experiência do LAB Aprender a Aprender, os professores Victor, Thuane e Eder utilizaram o modelo MÃO NA MASSA para organizar uma intervenção no ambiente da escola. Na primeira semana, eles tiveram dificuldade para executar o planejado, pois alguns desafios não foram previstos.

Na segunda semana, os professores tiveram uma nova oportunidade para organizar a sua ação e perceberam a importância da flexibilidade e dinamismo para encontrar soluções rápidas diante das dificuldades. Algumas vezes é necessário deixar uma ideia de lado e testar outras possibilidades para atingir o mesmo objetivo.

Utilize o modelo quantas vezes forem necessárias até a ideia ser executada. Quanto mais você entender os obstáculos e conseguir planejar sua ação, maior as chances da intervenção ser bem sucedida.

EMPATIA NA ESCOLA

O que é?

Atividade que promove abertura de diálogo no ambiente escolar. Permite que alunos, professores, funcionários se conheçam e horizontalizem as relações.

Por que fazer isso?

Estreita a relação entre todos na escola, promovendo a troca de experiências e desenvolvimento da empatia e da escuta. Facilita a comunicação entre as pessoas e fortalece a ideia da comunidade escolar, dando voz às pessoas e valorizando-as como seres humanos.

Como fazer?

1. Proponha o desafio para alunos, professores e colaboradores: Converse com alguém da escola que nunca tenha falado antes! Pode ser a diretora, inspetor, merendeira, faxineira, professor, por exemplo.
2. Crie um roteiro com o que gostaria de saber sobre a pessoa. Para isso, o modelo da ESCUTA (verificar pág. 74) pode ser adaptado a essa situação. Por exemplo, poderia ter uma questão para a reflexão depois da conversa, “O que você aprendeu com essa pessoa?”.
3. Promova um momento posterior para que todos dividam histórias e percepções pessoais, ressaltando coisas positivas da conversa ou fatos surpreendentes descobertos durante a entrevista que levaram o entrevistador a modificar algum pensamento ou refletir sobre determinado tema.



PAPEL DO FACILITADOR

Apresentar aos participantes os procedimentos de como realizar a conversa utilizando a “escuta”. É interessante que o próprio facilitador também realize a atividade e compartilhe com todos seus aprendizados. Incentivar que essas interações aconteçam com frequência.

DINÂMICA DA MÃO

O que é?

É uma atividade que promove a interação entre pessoas que não se conhecem e podem se aproximar e vivenciar juntas uma nova experiência.

Por que fazer isso?

Incentiva que as pessoas quebrem barreiras e se relacionem. Tira as pessoas da zona de conforto, promove o diálogo e aproxima toda a comunidade escolar, incluindo alunos, professores, gestores, faxineiras, merendeiras e inspetores.

Como fazer?

Em uma folha grande, desenhe duas mãos (sua própria mão pode ser usada como molde para facilitar). Deixe uma distância entre elas e embaixo do desenho da mão esquerda escreva: “Coloque sua mão aqui”; na mão direita, escreva: “Espere um estranho colocar a mão aqui”; entre as mãos escreva: “Só tirem as mãos quando não forem mais estranhos”.



PAPEL DO FACILITADOR

Sensibilizar a comunidade escolar. Preparar as folhas e incentivar a participação das pessoas.

INSPIRE-SE

No Movimento Entusiasmo, idealizado pelo André Gravatá, foi realizada essa dinâmica, criada pelo Rafael Parente, para aproximar as pessoas dentro de escolas públicas do centro de São Paulo. Essa e outras provocações têm por objetivo tirar as pessoas da zona de conforto e direcioná-las para um espaço de escuta, expressão e poesia. Propor novas conexões e ações construídas coletivamente.

TROCA DE PAPÉIS

O que é?

A proposta é que o professor viva um dia como aluno e o aluno viva um dia como professor, é uma troca de papéis.

Por que fazer isso?

Desenvolve a empatia entre alunos e professores. Essa atividade proporciona um espaço para que o aluno possa criar uma aula como a que ele gostaria de participar. É uma oportunidade para o professor observar como os alunos se organizam e que tipo de soluções irão apresentar. Esta experiência pode trazer novas possibilidades para a prática do professor em sala de aula.

Como fazer?

1. Questione os alunos sobre como eles gostariam que as aulas fossem. “Como seria uma aula dos sonhos?” Depois disso, lance um desafio: eles devem preparar e lecionar essa aula considerando os pontos levantados por eles. O tema da aula pode estar conectado à disciplina do professor ou a um tema da escolha dos alunos, por exemplo, a história da música, desenho, cinema, etc. A atividade pode ser realizada em uma aula, por adesão de determinado grupo de alunos.
2. O professor pode propor uma CHUVA DE IDEIAS (verificar pág. 76), para que os alunos pensem de forma colaborativa no desafio “Como seria a aula dos meus sonhos?”. Após a ideiação e escolha da solução, o professor pode utilizar o MÃO NA MASSA (verificar pág. 78) para eles organizarem como será essa aula.
3. No dia em que os alunos lecionarem a aula, o professor pode incorporar comportamentos



PAPEL DO FACILITADOR

Auxiliar os alunos no processo de ideiação e no planejamento da aula. Lembre-se: essa atividade não deve ser encarada como seminário ou apresentação de grupos, mas um processo de experimentação e um exercício de empatia em sala de aula.

típicos dos seus alunos como: “Ô prof, não to entendendo nada disso aí!” Utilize o humor para descontrair.

4. Em seguida, o professor pode fazer uma roda com os alunos dizendo o que mais gostou e o que menos gostou da aula. Também pode ser utilizado alguns critérios como: criatividade, clareza das informações, dinamismo, envolvimento, etc. Ao final, reserve um momento para os alunos falarem como foi a experiência de ser professor por um dia, quais as dificuldades e se fariam algo diferente.

Sugestão: organizar a sala de aula de maneira mais colaborativa, em formato de U, etc.

RODA DE CONVERSA

O que é?

É um momento de escuta realizado em grupo. Pode acontecer entre professor e alunos, assim como entre os professores, alunos, gestores e outros colaboradores.

Por que fazer isso?

Estabelece um espaço de escuta e diálogo na escola, de forma que todos possam expor o que pensam e como se sentem. Além de estreitar as relações, este momento de troca permite colocar em pauta assuntos importantes, apontar problemas e discutir soluções coletivamente.

Como fazer?

1. Para um teste, o professor pode separar um período de uma aula para realizar a roda de conversa. Posicione as cadeiras em círculo para que todos possam se olhar e se ouvir.
2. Para que esse momento seja produtivo, é interessante que o facilitador coloque em pauta algum assunto relevante que dê margem para a reflexão e o diálogo, como por exemplo, questionar quais foram os aprendizados e as dificuldades em sua aula, discutir alguma questão urgente da escola, etc.
3. Além da fala, outro recurso que pode ser utilizado para que todos participem é uma atividade de reflexão individual. Neste momentos, os participantes podem pensar sozinhos, escrever ou desenhar o que pensam para depois dividirem com o grupo suas percepções.



PAPEL DO FACILITADOR

Mediar o diálogo, fazer perguntas, manter o foco do tema em discussão e a mínima ordem para que todos possam se expressar e ser ouvidos. É importante dar espaço para os participantes levantarem questões que acham importantes que sejam discutidas. Garanta que todos participem, mesmo os mais tímidos.

INSPIRE-SE

A Ana, professora que participou do LAB, faz rodas de conversa mensais com seus alunos para entender a percepção deles sobre o projeto, o que está dando certo e o que pode melhorar.

4. Planeje a roda para que haja um momento de discussão e outro para conclusões e encaminhamentos. O ideal é que este momento tenha periodicidade e aconteça pelo menos uma vez ao mês, pois sempre aparecerão novos desafios.

COMO PODEMOS...

O que é?

É uma forma de estruturar um desafio para que seja coerente e relevante.

Por que fazer isso?

Quando se apontam os problemas e sugerimos soluções, às vezes não nos aprofundamos no assunto e nos apegamos a alguma ideia que pode não ser efetiva para resolver o problema. Essa ferramenta ajuda a pensar se o desafio realmente está relacionado a uma situação real.

Como fazer?

Essa dinâmica pode ser utilizada antes da imersão no problema, quando entrevistas e diálogos podem ser realizados com as pessoas. Essa ferramenta irá guiar a pesquisa. Desse aprofundamento dos problemas é possível que você descubra gargalos mais relevantes e o desafio pode se alterar e isso é comum, não hesite em modifica-lo quando achar necessário. São três perguntas básicas para refletir:

O que? Qual é a atividade que queremos realizar?

Ex: Uma atividade cultural.

Para quem? Quem será atingido pela ação? Qual o público-alvo?

Ex: A comunidade escolar.

Qual é o objetivo? O que eu quero com a ação?

Ex: Dar a oportunidade para as pessoas se expressarem com algo que gostam de fazer.



PAPEL DO FACILITADOR

Quando utilizado com os alunos, o papel do facilitador, que pode ser o professor, é questionar e direcionar a discussão para um desafio que seja possível realizar e seja relevante para todos os envolvidos.

O nosso desafio é... Estruture o desafio com as respostas anteriores.

Ex: Como podemos realizar uma atividade cultural para a comunidade escolar de forma que as pessoas possam se expressar com algo que gostem de fazer e se sintam valorizadas?

INSTIGAR COM DESAFIOS

O que é?

Uma atividade de pesquisa e resolução de problemas, que pode ser conectada com conteúdos diversos e promove a reflexão e proposta de soluções a desafios.

Por que fazer isso?

A proposta de um desafio instiga o interesse e a curiosidade dos alunos, gera autonomia de pesquisa e criatividade na resolução de problemas.

Como fazer?

1. Aliar um desafio da escola ou comunidade à atividade, fazendo com que os alunos proponham soluções. Pode-se utilizar a ferramenta COMO PODEMOS... (verificar página ao lado) para propor a reflexão e construção do desafio.

Exemplo:

Como podemos fazer uma coleta seletiva na escola de modo que ajude na reciclagem dos materiais?

Para entender como a coleta deve ser realizada, os alunos deveriam estudar os componentes de cada material, como acontece sua reciclagem ou reutilização, como devem ser separados, etc. Além disso, poderiam falar com profissionais que reciclam o lixo, visitar usinas de reciclagem e conhecer o processo que acontece na cidade.

2. Depois da pesquisa, os alunos podem pensar em soluções utilizando a CHUVA DE IDEIAS (verificar pág.76). A solução pode estar vinculada à conscientização da comunidade escolar quanto a importância do descarte correto do lixo e sustentabilidade, por exemplo.



PAPEL DO FACILITADOR

Para propor o desafio, o professor deve atentar-se à realidade do aluno e identificar assuntos relevantes e interessantes que se conectem à sua disciplina e também à vida do aluno. Durante o processo de pesquisa e desenho de soluções, o professor atua como facilitador e curador de informações e conteúdos, intervindo quando for necessário e apoiando os alunos em suas dúvidas.

3. Pode-se utilizar a MÃO NA MASSA (verificar pág.78) para testar as soluções sugeridas.

COMISSÃO DE ALUNOS MEDIADORES

O que é?

Um grupo de alunos, escolhido por seus pares e professores, que tem como função mediar a resolução de conflitos e entender e ajudar nas dificuldades dos colegas. A comissão tem permissão para convocar pais e professores para conversas quando isto se mostrar necessário.

Por que fazer isso?

Incentiva relações de respeito, promovendo empatia e colaboração entre os alunos e entre alunos e professores. A conversa entre pares proporciona um entendimento contextual maior, gerando, por fim, autonomia. Utilizar em situações de conflito, desentendimento, de resolução de problemas e tomadas de decisão que impactam o coletivo.

Como fazer?

1. Organizar a votação de 3 a 4 mediadores por sala.

2. Expor para os alunos o papel da comissão mediadora para que eles votem conscientes da função que os escolhidos vão desempenhar.

Critérios sugeridos: habilidade de escuta, alguém com quem os alunos gostem de conversar, alguém disposto a ajudar.

3. Depois de eleitos, os alunos precisarão de indicação e acompanhamento para realizar a função de mediadores. é importante que os eleitos se identifiquem com a função.

a. Para mediação de conflitos, a comissão deve ouvir as partes separadamente, ganhando a confiança e entendendo as necessidades e desejos de cada uma delas.

b. Propor um diálogo mediado entre as partes, que devem concordar com o processo.

DICAS:

- Não fazer julgamentos enquanto o outro está falando;
- Não interromper enquanto o outro está falando;
- Prestar atenção de verdade e mostrar que se importa com o que o outro está contando.
- Se colocar no lugar do outro, sentir o que o outro está sentindo.

4. Ferramentas

A seguir, sugerimos algumas ferramentas que podem facilitar a mediação:

Mensagens “eu”

O mediador pode incentivar esta abordagem por parte dos alunos que estão em conflito.

a. Identificar o sentimento;

b. Determinar a causa principal, a necessidade que está por trás do sentimento e que não está sendo atendida;

c. Decidir como administrar a situação e a emoção

Eu me sinto... quando você...porque...

Ex:

X Você me magoou naquele dia.

V Naquele dia eu fiquei magoado quando você ... porque

Perguntas abertas e perguntas fechadas:

É sempre positivo utilizar perguntas abertas, que facilitem o entendimento e que promovam o diálogo. Perguntas fechadas podem ser respondidas com “sim” e “não”, trazendo pouca informação para a conversa e comprometendo o entendimento entre todos.

Ex:

X Foi você que fez isso?

V O que aconteceu?

X Você estava no pátio no momento da briga?

V Você pode me dizer o que viu lá no pátio?

Perguntas para guiar a mediação:

a. Explique o que aconteceu.

b. Como você se sente? – Incentivar uso da mensagem do eu

c. Como você acha que a outra pessoa está se sentindo?

d. O que você acha que poderia solucionar esse problema?

e. Que tipo de mudança você está disposto a fazer?

Pacto

Essa solução é aceitável para ambas as partes?

5. Durante a mediação, é essencial que o mediador permaneça calmo para dar espaço para que os envolvidos ouçam uns aos outros e compreendam a situação, chegando em uma solução confortável para todos.

Fonte: Conselho Nacional do Ministério Público
http://www.cnmp.mp.br/portal/images/stories/Comissoes/CSCCEAP/Di%C3%A1logos_e_Media%C3%A7%C3%A3o_de_Conflitos_nas_Escolas_-_Guia_Pr%C3%A1tico_para_Educadores.pdf



RELACIONAR-SE



COLABORAR



EXPERIMENTAR



FACILITAR



ORGANIZAR



CRIAR

PAPEL DO FACILITADOR

Organizar a votação, deixando claro o papel da comissão mediadora para que os alunos votem conscientemente. O professor terá que passar as orientações e acompanhar os alunos como observador e ouvinte nas mediações, indicando as melhores práticas para que a mediação seja efetiva. É importante que neste processo os alunos ganhem autonomia e que a presença do professor seja menos necessária com o passar do tempo.

INSPIRE-SE

Na EMEF Pres. Campos Salles há uma comissão mediadora em cada um dos salões. Houve uma melhora nas relações entre alunos depois da implementação dessa iniciativa, pois os educandos sentem-se mais confiantes para a resolução de conflitos.

ENVOLVER A COMUNIDADE

O que é?

Trazer pessoas do entorno da escola, coletivos ou profissionais de fora da escola para conversar com os alunos ou fazer alguma atividade na escola, por exemplo, oficinas, rodas de conversa, etc.

Por que fazer isso?

Promover encontros com pessoas externas à escola é interessante para trazer um novo olhar, uma experiência diferente e agregar novos conhecimentos para a comunidade escolar.

Como fazer?

As pessoas que podem contribuir podem ser desde técnicos especializados em tecnologia, por exemplo, ou alguém da comunidade que tenha alguma habilidade ou, até mesmo, histórias para contar. Há, também, a possibilidade de envolver coletivos que trabalham com questões ambientais, lúdicas, urbanidades, etc.

Sugestões de coletivos (em São Paulo):

- Ciclocidade
- Ocupe & Abrace
- A Batata precisa de você
- Cidade para pessoas

PAPEL DO FACILITADOR

Contato com o participante externo e alinhamento de atividades e propósitos. Além de incentivar que a comunidade escolar mapeie possíveis convidados interessantes para questões da escola.



RELACIONAR-SE

COLABORAR

EXPERIMENTAR



FACILITAR



ORGANIZAR



CRIAR

INSPIRE-SE

No CPDC, Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento, o fundador e educador Tião Rocha teve o “clarão” de buscar nos saberes tradicionais da comunidade soluções para os desafios com as crianças. No início do projeto ele ia de casa em casa e perguntava para a comunidade: “O que você sabe fazer para nos ajudar a acabar com o analfabetismo dos meninos?” Muitos respondiam que não sabiam, já que também eram analfabetos, até que uma senhora respondeu: “Ah, Tião, a única coisa que sei fazer, que o povo gosta muito, é biscoito. Biscoito de polvilho. A gente desenha caraminholas nas formas.” E finalizou dizendo que o nome era biscoito “escrevido”. Então Tião sugeriu que ela desse aulas sobre isso e que, em vez de fazer caraminholas, poderiam fazer letras. E assim aconteceu: chamaram os meninos e a regra era que só comeria o biscoito quem escrevesse seu nome. Esse tipo de iniciativa valoriza e envolve a comunidade na aprendizagem e traz experiências próximas à realidade das crianças.

PARES DE PROFESSORES

O que é?

É uma parceria entre dois professores, mas que pode ocorrer entre mais de dois educadores. A ideia é que os professores consigam trabalhar juntos correlacionando as disciplinas nas quais são especializados.

Por que fazer isso?

Torna o trabalho do professor menos solitário e mais colaborativo. Dessa forma, a dupla se ajuda e se apoia para novas experimentações na escola e em sala de aula. É uma chance de troca e aprendizado entre pares, quando eles podem começar um trabalho interdisciplinar.

Como fazer?

1. Encontre um professor que tenha vontade de testar outras possibilidades na escola. A parceria será mais efetiva se tiverem afinidade para trabalhar juntos.
2. Para começar a conectar uma disciplina com a outra, construam um quadro visual com o conteúdo das duas disciplinas que serão trabalhadas em um período, seja semanal, mensal, trimestral, etc. Dessa forma, a visualização é facilitada e auxilia no entendimento de como os conteúdos podem se conectar.
3. Para um teste inicial, planejem aulas de um tema específico. Comece com um teste rápido para não perder muito tempo e vá aprimorando a ideia.
4. Sabemos que na correria do dia a dia é difícil que os encontros aconteçam de forma espontânea. Para manter a comunicação, utilizem alguma rede social, como Facebook, Whatsapp, e-mail, ou outra a que tiverem maior acesso.



RELACIONAR-SE

COLABORAR

EXPERIMENTAR



FACILITAR



ORGANIZAR



CRIAR

PAPEL DO FACILITADOR

Estar disposto a trabalhar de forma colaborativa. Organizar-se para conseguir conversar e trocar aprendizados com o parceiro.

REUNIÕES DINÂMICAS

O que é?

Aproveitar o espaço das reuniões, nas quais os professores estão juntos, para troca de aprendizados, definição de desafios e busca de soluções para os problemas da escola, com a utilização de ferramentas do design para facilitar esse processo.

Por que fazer isso?

Torna esse tempo mais produtivo para todos, com metas e objetivos definidos, voltado para resolução dos problemas da escola.

Como fazer?

1. Existem diversas maneiras de organizar uma reunião mais produtiva. Uma forma de ter um resultado rápido é utilizar as ferramentas apresentadas no começo desta seção: a ESCUTA, a CHUVA DE IDEIAS e a MÃO NA MASSA (verificar pág. 74 a 79) Na primeira reunião, pode ser realizado o mapeamento dos desafios da escola e, depois disso, cada um deles colocados em papéis pra que todos possam visualizar. A partir disso crie, critérios pra a escolha de um desafio a ser testado. Por exemplo:

- Nós conseguimos explorar o desafio, ter ideias e testar em um mês?
- Resolve um problema relevante para a maioria da comunidade escolar?
- Temos recursos para realizar o teste? (Se não, temos alguma alternativa?)

Definido o desafio, os professores podem utilizar a ESCUTA para se aprofundar no tema. Ou seja,



PAPEL DO FACILITADOR

As reuniões podem ser conduzidas pela coordenação ou pelos próprios professores.

conversar com as pessoas envolvidas, que podem ser alunos, funcionários, família, etc. Esse exercício aconteceria no intervalo da primeira reunião para a segunda.

2. Na segunda reunião, todos têm um tempo para compartilhar os principais aprendizados da escuta e redefinir o desafio utilizando o COMO PODEMOS... (verificar pág. 84).

3. Com o desafio definido, o grupo realiza a CHUVA DE IDEIAS. Com uma série de ideias, proponha a votação de uma delas.

4. Se houver tempo, nessa mesma reunião, utilize a MÃO NA MASSA para detalhar e organizar o teste da solução. Dependendo do número de professores que toparem realizar esse processo, divida o grupo, assim é possível trabalhar com desafios diferentes por equipe.

OBS: É importante que as pessoas participem de forma espontânea. Apresente esse relatório para todos e convide-os para uma experimentação.

TRANSFORMAR O ESPAÇO

O que é?

Uma ação que propõe um novo ambiente dentro da escola e da sala de aula. Pode ser desde a disposição das carteiras até soluções que tragam mais cor e diversão.

Por que fazer isso?

O espaço que interagimos influencia o comportamento das pessoas e a maneira como ela se relacionam. Sua mudança pode promover mais interações facilitando as relações e a colaboração.

Como fazer?

- 1.** A mudança na sala de aula pode partir da disposição das carteiras, por exemplo, na qual os alunos possam ter contato visual e trabalhem de forma colaborativa, em grupos, duplas, círculo, dependendo da atividade.
- 2.** Esta interferência pode ser realizada de várias maneiras. Uma delas é promover uma CHUVA DE IDEIAS (verificar pág. 76) e criar junto com os alunos novas soluções para o espaço. Identifique o que incomoda e qual tipo de solução tornaria o espaço mais agradável. Quanto maior a participação dos alunos, mais empoderados eles se sentirão.
- 3.** Com a ideia escolhida, utilize o MÃO NA MASSA (verificar pág. 78).
- 4.** Essa iniciativa pode partir de uma proposta do professor, desde que os alunos demonstrem interesse e possam contribuir com suas próprias ideias. Essas ações podem ser, por exemplo, jardins e hortas na escola, um mural feito pelos alunos dentro da sala e nos muros da escola, etc.



PAPEL DO FACILITADOR

Engajar os alunos para pensarem em um novo espaço. Para que ocorra essa participação é importante envolvê-los nesta construção, no qual se tornem ativos e tenham a sensação de pertencimento.

INSPIRE-SE

Durante o LAB Aprender a Aprender, professores da Escola Municipal de Heliópolis criaram um espaço para leitura dentro da sala de aula. Pegaram uma caixa, colocaram livros, cartazes e o nome da iniciativa. Parece algo trivial, porém atraiu a atenção e olhares curiosos dos jovens que logo foram pegando os livros e sugerindo ideias para deixar o espaço mais confortável com pufes e tapetes coloridos.

SARAU DE BOLSO

O que é?

É um evento cultural no qual a comunidade escolar participa expondo algum tipo de trabalho artístico, que pode estar ligado a poesia, fotografia, teatro, dança, música. A ideia não é ser um megaevento como uma Mostra Cultural, mas sim pequenas intervenções que podem estar nos corredores e no pátio da escola, por exemplo.

Por que fazer isso?

É uma oportunidade para a comunidade escolar se expressar através de algo que tem prazer em realizar. É um convite para que todos possam se envolver e explorar outras formas de se comunicar com o mundo.

Como fazer?

1. Comece a mapear o que os alunos gostam de fazer fora da escola com relação a artes, como grafite, dança, música, poesia, etc. Converse com eles sobre a ideia de fazer um sarau. “Legal isso que você sabe fazer, o que acha de mostrar para seus amigos?”

Converse com os professores, inclusive diga que eles mesmos podem participar. Como foi dito antes, a ideia não é ser uma Mostra Cultural, mas algo mais simples para que as pessoas possam se organizar de forma autônoma e contínua.

Outro ponto importante: só participa quem quer, não há obrigatoriedade. É importante que os participantes tenham liberdade para escolher o que gostariam de fazer. Faça uma lista com as “categorias” de poesia, fotografia, teatro, dança, circo, música para começar a mapear o interesse dos alunos, além de outras categorias que podem surgir.

2. Sugira intervenções que tenham a ver com o cotidiano das crianças e jovens. Se alguns alunos acharem que não podem mostrar algo artisticamente, envolva-os em outras funções, como comunicação, articulação, planejamento e organização do sarau, mostrando a valia que isso tem.

As possibilidades para um sarau são infinitas. Você pode utilizar a CHUVA DE IDEIAS (verificar pág.76) para criar colaborativamente.

Veja algumas sugestões do que já vimos e ideias que surgiram dos educadores:

- a.** Interferências no intervalo, como um flash mob (que pode ter intenções políticas e críticas), tocar uma música no violão, recitar uma poesia, uma roda de rap, vale tudo. Só se organizem para combinar o dia em que cada um irá expor algo.
 - b.** Um ideia bacana que vimos em outros eventos culturais é a “fotroca”, na qual as pessoas expõem suas fotos e depois acontece uma troca das mesmas. Elas podem ficar expostas no corredor da escola, penduradas em barbantes, por exemplo.
 - c.** Para incentivar a colaboração, disponibilize um quadro em branco e tintas e comece pintar algo, deixando para que outras pessoas completem o desenho. Pode ser um rosto, por exemplo, e para isso, comece desenhando um olho. Explique a ideia para todos e deixe-os livres para que se divirtam. O resultado é uma imagem cocriada por várias pessoas.
- 3.** Os professores podem aproveitar o tema do que for exposto e levar para a sala de aula como discussão, promovendo-a logo que a interferência acontecer para aguçar a interpretação e senso crítico dos alunos.



PAPEL DO FACILITADOR

Envolver toda a comunidade escolar para participar e ajudar a organizar o sarau. Dar espaço para que todos colaborem com ideias e acreditar na capacidade dos alunos em organizar a iniciativa.

APRENDER NA PRÁTICA

O que é?

Começar um tema em aula pela prática, ao invés de expor toda a teoria primeiro. A prática pode vir por meio de um experimento. Em Biologia, por exemplo, para falar da estrutura das flores, levar à sala de aula o objeto de estudo, deixar que os alunos a explorem e, a partir daí, ensinar mais profundamente o nome das estruturas, como funciona o sistema de reprodução, etc. Em física, quando o ensino envolver teoria, como, a força centrífuga, propor a construção de algo que gire para que os alunos percebam o conceito.

Por que fazer isso?

A prática engaja mais as crianças e os jovens de forma que a teoria se tangibiliza. A proposta é que os alunos tenham uma experiência na qual vivenciem o conhecimento e conectem-o à sua vida. Esse tipo de abordagem gera curiosidade e dá margem para que eles descubram e se aprofundem no tema sozinhos.

Como fazer?

Esta ação vai depender muito do tema que será explorado, então iremos sugerir algumas ideias que possam contribuir.

1. Uma atividade prática pode ser o desafio de construir algo que se conecte ao tema, que pode ser um protótipo que explique a força centrífuga, por exemplo.
2. Divida a sala em grupos menores, para que eles trabalhem juntos. Cada grupo pode trabalhar em um modelo diferente, assim a experiência é mais rica para todos.
3. Marque por volta de 20 minutos para a construção. Depois, cada um irá apresentar o seu e o professor pode intervir com perguntas reflexivas para que os alunos tirem suas próprias conclusões e entendam o conceito como um todo. Depois da troca entre os grupos, desafie-os a encontrar referências do seu dia a dia sobre o assunto explorado.

Aqui falamos de construir um protótipo, mas pode ser também uma visita a um museu, um passeio pela cidade, uma história em quadrinhos, uma entrevista com as pessoas para entender o tema do ponto de vista delas, pegar um tutorial para eles criarem algo a partir disso, por exemplo,

As possibilidades são infinitas, então busque não dar algo pronto, deixando espaço para os jovens experimentarem. Propor um desafio que se conecte com a realidade deles é uma boa estratégia, pois gera curiosidade e engajamento.

PAPEL DO FACILITADOR

Neste caso, o professor pode pesquisar práticas que se conectem com o tema que irá trabalhar em sala de aula ou desafiar os alunos a buscarem algo do seu interesse que se conecte ao tema proposto, que pode gerar maior engajamento. Esta atividade pode demandar materiais específicos, os quais podem ser levados pelos alunos ou solicitados pelo professor na escola.



RELACIONAR-SE



COLABORAR



EXPERIMENTAR



FACILITAR



ORGANIZAR



CRIAR

INSPIRE-SE

Too do Eco é uma iniciativa idealizada pela Daniela, advogada, gerente de negócios sociais e Nanã, artista plástica e brinquedóloga. Dessa parceria nasceu a Too do Eco, um laboratório de educação, arte e sustentabilidade para instigar a curiosidade de crianças e adultos. Eles criaram kits de brinquedos feitos com materiais recicláveis, utilizando tampinhas, caixas Longa Vida, canetas, cds, rolhas, etc. Pelo Catarse, uma plataforma colaborativa, conseguiram levantar uma verba e realizaram oficinas em escolas públicas de São Paulo. A partir de um dos brinquedos, o “Chap-Max”, por exemplo, que é um chapéu mexicano, questões como “Por que as pessoas ficam enjoadas quando giram?” ou “Por que elas são jogadas para fora?” podem ser exploradas pelos professores. Assim, os aprendizados transpassam as disciplinas, aqui eles se conectam. Para mais informações: <http://toodoeco.com/> e no Facebook : <https://www.facebook.com/TooDoEco>

ADOTE UMA PRAÇA

O que é?

É uma iniciativa na qual alunos, professores e comunidade escolar se unem para revitalizar e ocupar um espaço que é público. Neste caso, colocamos como exemplo uma praça, mas pode ser um beco ou qualquer outro espaço que possa ser utilizado pela comunidade do bairro.

Por que fazer isso?

É um exercício de cidadania que mostra para os alunos que não é necessário esperar o governo resolver todos os problemas e que todos são responsáveis pela cidade. Transformar o espaço gera uma sensação de capacidade de realização e transformação. É uma iniciativa que aproxima a comunidade escolar, os pais dos alunos e os moradores do bairro.

Como fazer?

1. Lance a ideia aos alunos, dizendo que a mudança no espaço será feita por toda a comunidade. Se houver problemas em utilizar o horário das aulas, proponha que aconteça nos fins de semana.
2. Mapeie com os alunos quais espaços no entorno da escola poderiam ser modificados. Façam uma visita ao espaço juntos e proponha que os alunos construam uma maquete daquele espaço da maneira como eles sonham que seja. Para fazer essa maquete, utilize papelão, palitinhos, massinha, etc. Se preferir, pode ser feito um desenho coletivo em um papel grande.

3. Incentive que todos os alunos participem dando sugestões. Você pode utilizar a CHUVA DE IDEIAS (verificar na pág. 76) para facilitar o processo. Ajude-os sugerindo uma horta, algum brinquedo, uma pista de skate, mais cores, etc.

4. Com a maquete ou o desenho pronto, é o momento de buscar soluções para as ideias. Utilize o MÃO NA MASSA (verificar pág. 78) para organizar com os alunos como será feita esta intervenção. É importante mapear os recursos já disponíveis, especialmente as habilidades das pessoas da comunidade. Por exemplo, o pai de um aluno é marceneiro e pode ajudar na construção de um balanço, a avó de uma aluna é costureira e pode ajudar com a cortina do teatrinho que querem colocar na praça.

5. Com relação aos materiais, por exemplo, uma geladeira velha que irão jogar fora, pode se transformar em uma “geladeiroteca”, para a qual as pessoas doam livros que não usam mais. Tenham criatividade para dar um novo uso a materiais que seriam jogados fora.

6. Se precisarem de tinta para deixar o espaço mais colorido, procurem a loja, expliquem a iniciativa, mostrem fotos do lugar deteriorado e o desenho ou maquete de como irá ficar, digam que é para toda a comunidade e perguntem se poderia doar para esta causa.

7. Uma dica importante é buscar ajuda de coletivos que fazem intervenções na cidade plantando árvores, fazendo brinquedos com pneus, etc. Esse mapeamento pode ser realizado em uma semana mais ou menos. É dever dos alunos a função de falar com pessoas do entorno e familiares para buscarem os recursos necessários.

8. Marque um mutirão para que todos possam participar da transformação do espaço. Os alunos, professores, pais e pessoas da comunidade irão, juntos, colocar em prática as ideias. Marque dois ou mais mutirões caso não seja possível finalizar em um dia inteiro.

9. Ao término da intervenção, incentive que os alunos de fato ocupem e cuidem daquele espaço. Algumas aulas podem acontecer ali, assim como apresentação de trabalhos e até mesmo intervenções artísticas como uma peça de teatro dos alunos, por exemplo.



RELACIONAR-SE



COLABORAR



EXPERIMENTAR



FACILITAR



ORGANIZAR



CRIAR

PAPEL DO FACILITADOR

Propor a ideia aos alunos e orientá-los durante a atividade. Buscar parcerias dentro da escola e com a comunidade do entorno para a execução da ação engajando os alunos nesta função.

INSPIRE-SE

Caio Dib, jornalista, professor e idealizador do Projeto Caindo no Brasil, está se aventurando no Projeto Transformação. Essa iniciativa acontece no contraturno em uma escola de São Paulo e tem como objetivo trabalhar com os alunos na resolução de problemas da escola e do entorno. Em um dos projetos realizados pelos alunos, foi criada uma faixa de pedestres em frente à escola, pois todos entenderam o quanto era perigosa a travessia.

TELEFONE SEM FIO

O que é?

É uma atividade de “telefone sem fio” que estimula a criatividade e o trabalho coletivo a partir de frases e desenhos.

Por que fazer isso?

Pode ser usada para introduzir alguma atividade criativa ou no início de alguma aula que exija atividade em grupo. A dinâmica possibilita a construção de histórias com temas específicos, podendo ser usada para conteúdos pragmáticos também.

Como fazer?

1. Organizar os participantes em círculo e providenciar uma folha de papel em branco para cada um e material para escrever e desenhar.
2. Cada um deve escrever uma frase qualquer no topo da folha (se você quiser falar sobre um conteúdo específico, pode direcionar o assunto da frase) e passar a folha para colega ao lado. O colega deve ler a frase e representá-la através de um desenho. A seguir, deve-se dobrar o canto superior da folha de modo que a frase fique escondida e só o desenho fique à vista.
3. Passa-se novamente a folha para o colega ao lado, que deverá interpretar o desenho escrevendo uma frase sobre o que o desenho indica. Depois disso, dobra-se novamente a folha, escondendo o desenho e deixando apenas a segunda frase à mostra. O processo se repete até quando achar necessário.



Os resultados dessa atividade normalmente são frases e desenhos desconexos e muito engraçados, que demonstram a importância da boa comunicação e da boa interpretação diante das coisas.

4. A discussão ao final da atividade pode ser estimulada com questionamentos sobre como interpretamos as coisas, sobre como nossa própria história e nosso repertório direcionam nosso entendimento de tudo e sobre como nos expressamos com palavras ou desenhos.

PAPEL DO FACILITADOR

Propor aos alunos a ideia e orientá-los durante a atividade. Ao final, realizar uma discussão sobre colaboração e diálogo.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Eunice M. L. Soriano de. O estímulo à criatividade no contexto universitário. In: *Psicol. esc. educ.* Campinas, 1997.

ALENCAR, Eunice M. L. Soriano de. O processo da criatividade. São Paulo: Makron Books, 2000.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Creativity*. New York: HarperCollins, 1996.

FREIRE, Paulo. *Educação e Mudança*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1976.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra (Coleção Leitura), 1996.

GATTI, Bernardette et al. *Formação de professores para o Ensino Fundamental: instituições formadoras e seus currículos*. In: *Estudos & Pesquisas Educacionais*. São Paulo, 2010.

JAPIAUSSI, Hilton. *Interdisciplinaridade e patologia do saber*. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

KELLEY, Tom; KELLEY, David. *Confiança criativa: libere sua criatividade e implemente suas ideias*. São Paulo: HSM do Brasil, 2014.

KOLB, David A. *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. New York: Prentice-Hall, 1984.

PIAGET, J. *A construção do real na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.

ROGERS, Carl. *Liberdade para Aprender*. Belo Horizonte: Interlivros, 1973.

ROGERS, Carl. *Tornar-se Pessoa*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

SCHÖN, Donald. *Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem*. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

VYGOSTSKY, Lev S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

INICIATIVA

Instituto Península

Ana Maria Diniz

Alice Damasceno

Adriana Silva

PARCEIRO TÉCNICO

Tellus - Agência de Design em Serviços Públicos

Germano Guimarães
Diretor Presidente

Paulo Bottasso
Gerente - Agência Tellus

Adriana Costa Teixeira
Consultora

Bibiana Oliveira Serpa
Consultora

PROJETO GRÁFICO, DIREÇÃO DE ARTE E DIAGRAMAÇÃO

Adriana Costa Teixeira

Iniciativa:

**instituto
península**

Parceiro
Técnico:

TELLUS
AGÊNCIA DE DESIGN
EM SERVIÇOS PÚBLICOS



APRENDER A APRENDER

COMO O DESIGN PODE TRANSFORMAR A ESCOLA

Iniciativa: **instituto
peninsula**

Parceiro Técnico: **TELLUS**
AGÊNCIA DE DESIGN
EM SERVIÇOS PÚBLICOS 