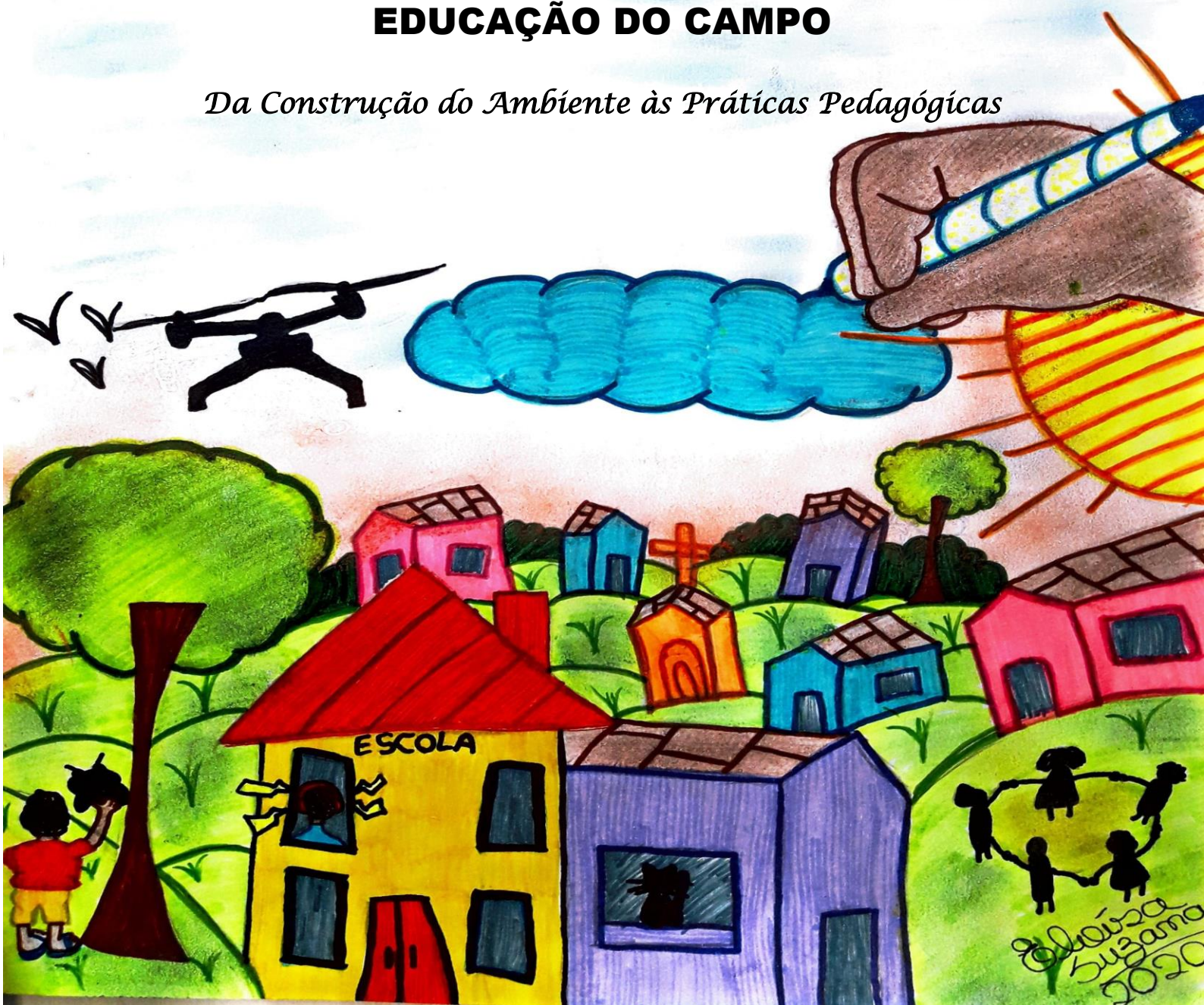


Ana Maria dos Santos

EDUCAÇÃO DO CAMPO

Da Construção do Ambiente às Práticas Pedagógicas



1ª Edição

JUAZEIRO/BA
EDITORA UNIVASF
2020

Ana Maria dos Santos

EDUCAÇÃO DO CAMPO

Da Construção do Ambiente às Práticas Pedagógicas

**1ª Edição
JUAZEIRO/BA
2020**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação – CIP

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Integrado de Biblioteca SIBI/UNIVASF

	Santos, Ana Maria dos.
S237m	Manual de práticas pedagógicas: educação do campo - da construção do ambiente às práticas pedagógicas / Ana Maria dos Santos, Marcelo Henrique Pereira dos Santos. -- Juazeiro - BA, 2020. iv, 51 f. : il.
	ISBN 978.65.88648.34.6 Inclui Referências.
	1. Educação do Campo 2. Práticas pedagógicas. 3. Metodologias ativas. I. Título. II. Santos, Marcelo Henrique Pereira dos.
	CDD 370.19346

Bibliotecário: Renato Marques Alves, CRB 5 -1458.

É preciso ter esperança, mas ter esperança do verbo esperançar; porque tem gente que tem esperança do verbo esperar. E esperança do verbo esperar não é esperança, é espera. Esperançar é se levantar, esperançar é ir atrás, esperançar é construir, esperançar é não desistir! Esperançar é levar adiante, esperançar é juntar-se com outros para fazer de outro modo... **(Paulo Freire)**

Apresentação

A sociedade se move a partir das leituras de mundo realizada pelos sujeitos presentes nela. As ideias, os diálogos construídos passam a representar esses coletivos, e é por meio dessas ações educativas e desenvolvidas no âmbito escolar, que esses espaços se tornam instituições de agentes transformadores.

Nesse sentido, as práticas educacionais precisam ter direcionamentos bem estabelecidos, mas se faz necessário que essas (des)construções partam de questionamentos dos sujeitos em suas próprias experiências educativas como forma de promoção da reflexão-ação do docente em seus atos pedagógicos com objetivos motivadores em gerar um engajamento dos alunos no processo de aprendizagem, fazendo-os com que assumam responsabilidades pelo seu aprendizado, pois tem ficado cada vez mais claro, nos dias atuais, que apresentar apenas o domínio dos objetos do conhecimento (conteúdos), embora de fundamental importância no processo de ensino e aprendizagem, não é suficiente para o aluno e, principalmente, para o professor.

Nessa construção de propostas e métodos, é de imprescindível importância, que o aluno seja estimulado a buscar sua autonomia, a partir de suas aprendizagens significativas, fazendo-os se sentirem parte do processo.

Esse material elaborado e organizado tem como objetivo fundamental, colaborar com a formação das práticas docentes dos professores e professoras do campo, abordando reflexões e práticas metodológicas sobre o ensino da nova geração de sujeitos conectados, mas também tece caminhos para as comunidades que possuem acesso restrito, ou são ausentes dessas plataformas digitais. O manual faz parte do requisito necessário para a obtenção do título de Mestre do curso de mestrado em Extensão Rural da Universidade Federal do Vale do São Francisco.

O Manual Educação do Campo: Da construção do ambiente às Práticas Pedagógicas procura direcionar metodologias diversificadas e interdisciplinares com as características campesinas, onde o professor possa elaborar e desenvolver ações educativas diferenciadas a cada ambiente e coletivo identitário, respeitando seu processo historicamente construído, ao tempo em que instiga e motiva o alunado a serem agentes transformadores de sua própria realidade.

Profa. Mestra Ana Maria dos Santos

SUMÁRIO

SOBRE A CONSTRUÇÃO DO AMBIENTE	05
SOBRE AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS	06
DIALOGANDO COM OS/AS EDUCADORES/AS DO CAMPO	07
PRESSUPOSTOS METODOLÓGICO DAS PRÁTICAS DE ENSINO PARA AS ESCOLAS DO CAMPO	08
PRIMEIRA PARTE	09
Práticas e Formações Pedagógicas com o Educador do Campo.....	09
1. Sequência Didática Revisitada: Da interrogação ao ponto final	10
1.1 Problematização -Sequência Didática.....	11
1.2 Sequência Didática – Modelo.....	12
2. Conhecendo a Base Nacional Comum Curricular	13
2.1. A Base e as Modalidades de Ensino.....	14
2.2 A BNCC e as nossas Escolas do Campo.....	15
2.2.1 Passo a passo do Instrumento Pedagógico.....	18
2.2.1.1 – Plano Bimestral /Ensino Fundamental.....	19
2.2.1.2 – Plano Bimestral – Classes Multisseriadas.....	21
SEGUNDA PARTE	23
Prática Sociopedagógica com o aluno do Campo.....	23
3. Metodologias Ativas	25
3.1 Aplicação das Metodologias Ativas como Práticas Pedagógicas.....	26
3.1.1 Aprendizagem por Elaboração de Projetos / Project Based Learning.....	26
3.1.2 Classe Invertida / Flipped Room.....	26
3.1.3 Estudo de Caso.....	26
3.1.4 Resolução de Problemas.....	27
3.1.5 Gamificação.....	27
3.1.6 Atividades em Times (Feedback das metodologias ativas).....	27
3.1.7 Design Thinking (Formas de Pensar fora da Caixa).....	28
3.1.8 Storytelling (Contar Histórias).....	29

4. Metodologias Participativas nas Práticas Sociopedagógicas do Campo	30
4.1 Ensinando a plantar.....	30
4.2 Elementos da Comunidade Campesina.....	30
4.3 Frases.....	31
4.4 Solucionando Problemas.....	31
QUADRO DE DINÂMICA	32
5. Coletividade	33
5.1 Dinâmica A escolha de um Astronauta.....	33
5.2 Dinâmica: A Meta de Produção.....	34
5.3 Automóvel do Século XXI.....	35
6. Autorreconhecimento	38
6.1 O Escudo.....	38
6.2 Técnica dos Cones.....	39
6.3 Linguagem.....	39
7. Diagnose e Aprendizagem	40
7.1 Anúncios.....	40
7.2 Pássaros Engaiolados.....	40
7.3 A Mensagem.....	41
8. PARA AQUELES QUE QUISEREM SABER MAIS	43
9. REFERÊNCIAS	44



Sonhar é verbo: é seguir, é pensar, inspirar e fazer força, insistir, é lutar, transpirar.
São mil verbos que vem antes do verbo realizar.

(...)

Quando não houver caminho
Nenhum lugar pra chegar
É hora do recomeço
Recomece a caminhar.

(...)

Seja um Arquiteto dos seus Sonhos
Um motorista da vida dirigindo no escuro
Um Plantador de Esperança
Cultivando em cada criança um Adulto Sonhador

Bráulio Bessa



SOBRE A CONSTRUÇÃO DO AMBIENTE...

Refletirmos sobre a Educação do Campo no processo coletivo, diverso e plural é entender que os saberes construídos historicamente de maneira informal, também são outros saberes, outros olhares, outras pedagogias.

E o que vem a ser “saberes do campo”?

Segundo o Dicionário brasileiro/português, “saberes são conhecimentos; reunião do que expressa sabedoria, sapiência; conjunto de conhecimentos sobre algo; ação de saber, de conhecer.” (2019). E assim, tecido com o ambiente do campesinato (campo, rural), significa então, a ação de conhecer de forma profunda, pertinente e real os percursos das formações das identidades locais e ancestrais de um povo, coletivamente.

Para Mônica Molina (2012) o ensino do campo engloba não somente “saberes universalmente produzidos, mas contempla o conhecimento local, dos meios de processo e das comunidades nas quais as escolas estão inseridas”. Ou seja, para que esse processo de autorreconhecimento aconteça, se faz necessário, a construção de um currículo próprio com as características históricas, sociais e culturais do campesinato, além da inserção da práxis metodológica e formativa desses professores que atuam diretamente com os/as filhos/as dos/as trabalhadores/as do campo, e assim, contribuir para a promoção e para o desenvolvimento de sujeitos que sejam capazes de modificar sua realidade e exercer politicamente seu protagonismo juvenil, onde possam voltar suas ações para o acesso às políticas públicas do campo, para a tecnologia e para a agroecologia de forma sustentável, garantindo sua sobrevivência social, material, além dos saberes universais.

A partir do momento que os sujeitos campesinos, obtenham o conhecimento de seu ambiente local, de suas referências campestres, é iniciar sua desconstrução no pensamento e na condição de que não são sujeitos inferiores, mas de se afirmarem como seres humanos de intelecto, de memória, de cultura, de saberes políticos e pedagógicos.

Nessa tessitura de diálogos, pesquisas e intercalações de contextos, o reconhecimento do ambiente local onde os alunos e os professores estão inseridos, é de imprescindível importância para o desenvolvimento de práticas e metodologias pedagógicas, onde estas possam ser investigativas, questionadoras e produtoras de conhecimentos com bases em ideias e práxis emancipatórias, fazendo com que esses alunos sejam mestres e não somente discípulos.



SOBRE AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS...

Na modernidade atual, um dos grandes gargalos para a Educação do Campo e, de modo geral, para todo o processo de práxis docente no Brasil, enquanto professor é se reinventar, ou seja, descobrir como desenvolver e utilizar os mais diversos recursos, desde a inserção das tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), aos processos de metodologias ativas e participativas na elaboração das aprendizagens dos alunos e na contextualização do ensino educacional.

As novas práticas objetivam aprofundar os processos de aprendizagens, potencializando o sujeito aprendente como um agente transformador de sua própria realidade, se emancipando e reconstruindo o seu papel social.

A escola e o professor precisam refletir sobre os novos sentidos, novos contextos e ideias, sobre o uso de diferentes práticas e recursos pedagógicos para diferentes coletivos sociais, históricos e culturais. Essa mudança implica em uma “revisão de práticas, das crenças e muitas às vezes, o abandono de fundamentos que aprendem desde a sua formação inicial em sua busca por uma identidade social.” (MORIYA, 2016).

É no processo de análise e ponderação sobre as próprias práticas pedagógicas que o professor depurará a sua práxis, tornando-se um professor mais analítico e reflexivo, contribuindo de forma mais pertinente para o desenvolvimento integral e cognitivo do aluno. Segundo Moraes (1997), a escola em várias vertentes ainda “preestabelece padrões de não questionar ou de não expressar de forma mais aberta o pensamento divergente.” A escola e as práticas docentes precisam ser instigadoras, desafiadoras e coletivas, pois o pensamento contextualizado do aluno demandará em uma aprendizagem mais universal, pautada no diálogo e nas descobertas dos múltiplos conhecimentos.

É com esse objetivo que, o Manual de Práticas Pedagógicas voltadas para a Educação Campesina, corroborará para o desenvolvimento e para a formação de diversas práxis pedagógicas docentes no cotidiano em sala de aula, incentivando a inserção e aplicabilidade de diferentes metodologias voltadas para o ensino e as aprendizagens educacionais, criando um ambiente propício para que os estudantes possam desenvolver atividades diferenciadas, despertando a autonomia e a criatividade desses alunos, bem como o reconhecimento de suas identidades plurais e históricas.



DIALOGANDO COM OS/AS EDUCADORES/AS DO CAMPO

Profa. Me. Ana Santos¹

A docência caracteriza-se em seu ato pedagógico como trabalho explicitamente educacional, isto é, configura-se como processos criativos, laborativos, no qual os professores vivenciam suas experiências e saberes, promovendo assim, resoluções de problemas planejados e não planejados.

No dicionário da Língua Portuguesa (2019) encontramos as seguintes definições: **Docência** “ação ou resultado de ensinar; ato de exercer o magistério.” **Professor** “aquele que ensina ciências, artes e técnica; aquele que ministra aula em uma escola ou Universidade.” **Educador** “aquele que ensina o aluno a questionar, a ter raciocínio lógico, senso crítico, dialogando para ampliar o conhecimento de ambos.”

Nessa tessitura de significados, entende-se que todo educador e toda educadora são agentes que exercitam em seu ato pedagógico, atos políticos educacionais capaz de despertar no aluno o gosto pela liberdade, solidariedade, de responsabilidade como o outro e com o mundo, condições essas que fazem do ser humano um verdadeiro revolucionário. É pertinente entender que, a docência, enquanto ação transformadora, precisa e deve se renovar sempre em suas teorias e práticas, desenvolvendo assim, uma consciência crítica. Para que isso ocorra, requer preparos em formação, pesquisa, investigação, pois ensinar não se remete somente na transferência de conteúdos das disciplinas, mas de elaboração, discussão e produção de saberes.

Um educador “atenado” com sua realidade e com o mundo a sua volta precisa interagir sempre com a tríade dos processos de aprendizagens: *para que ensinar, o que ensinar e como ensinar*. Além de refletir sobre *qual identidade, conhecimento de mundo e saberes se ensina na escola com a vida da comunidade?* Essas reflexões e análises promoverá no aluno aprendizagens significativas por meio da inserção de metodologias ativas e participativas desenvolvidas e aplicadas pelo educador em sua sala de aula.

E foi com esse objetivo que o Manual de Práticas Pedagógicas para a Educação do Campo nasceu. Ele principia em sua estrutura pedagógica, percursos para novas aplicabilidades de metodologias ativas e participativas para o ensino e aprendizagens, buscando em sua dialogicidade, o autorreconhecimento social das identidades, cultura e histórias ancestrais do campesinato, por meio das práticas docentes, corroborando assim,

¹ O Manual de Práticas Pedagógicas poderá ser adaptado à realidade de cada sala de aula, de cada coletivo, objeto do conhecimento e identidades locais. Usem à vontade meus colegas e amigos professores.

para a construção de sujeitos ativos, protagonistas e emancipados que sejam capazes de mudar e transformar sua realidade e sua autonomia.



Pressupostos Metodológicos das Práticas de Ensino para as Escolas do Campo

♣ Análise do contexto
♣ Análise dos envolvidos
♣ Construção de cenários: problemas da sociedade.
♣ Planejamento participativo
♣ Análise de problemas, causas e soluções apresentadas pelos educandos.
♣ Instrumentos de preparação de programas e projetos: metodologias que permitem integrar às análises de problemas e de soluções.
♣ Monitoramento de avaliações de atividades planejadas/corriger possíveis falhas internas ou externas.
♣ Técnicas de conflitos e acordos
♣ Metodologias participativas
♣ Desenho e coordenação de redes interorganizacionais, parcerias.
♣ Desenho e gestão da descentralização

Fonte: Pereira, 2004.

Contribuindo para a construção desses pressupostos defendidos por Pereira (2004), o Manual de Práticas Pedagógicas do Campo, abordará intervenções metodológicas que estimulem os professores e os alunos do campo a construir novos percursos na construção do conhecimento, refletindo e estabelecendo relações, fazer novas descobertas dando novos sentidos aos objetos do conhecimento implantados pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC).



Primeira Parte

Práticas e Formações Pedagógicas com o Educador do Campo

Se uma determinada prática de formação tende a formar um sujeito crítico, comprometido com a transformação do mundo e autônomo, a sua metodologia tem que ser democrática, conscientizadora e favorecedora de análise crítica da realidade concreta com suas feiuras e belezuras. Não se ensina a ser livre sem a prática da liberdade. Não se ensina a ser crítico sem o exercício da criticidade. E não se constrói a democracia com ações autoritárias (LIMA, 2016).

A escola educa no sentido de escolarização, sua prioridade é transmitir aos alunos os saberes e os conhecimentos produzidos pela humanidade ao longo da história. Nesse sentido, o papel do educador é ensinar o sujeito para a sua autonomia epistemológica, ou seja, buscar a ciência do conhecimento, para que ele seja capaz de interpretar as palavras, os sentidos da história de forma crítica, fazendo a leitura do mundo e, assim ressignificá-lo através da palavra e da história, procurando construir uma consciência coletiva e dialógica.

Nessa tessitura, Paulo Freire ressalta que, a formação e a prática docente precisa ser embasadas no amor e no diálogo. “Se não amo o mundo, se não amo a vida, se não amo os sujeitos, não me é possível dialogar” (FREIRE, 1996)

A análise dessas ideias e desses saberes, refletir sobre o processo da formação e da prática de ensino docente, se faz necessário, fazer uma revisitação do planejamento cotidiano aplicado pelos professores, em seus diferentes contextos, em cada sala de aula, para isso precisamos reelaborar esse plano com novas metodologias e dinâmicas através de uma Sequência Didática, levando em consideração a nova roupagem da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), corroborando assim, para uma prática significativa, moderna, dinâmica e libertária.



1. Sequência Didática Revisitada: Da interrogação ao ponto final

Entender a escola como o lugar em que o aluno organiza seu conhecimento, compreender os conceitos científicos e entender que esse conhecimento é um produto social tem sido um dos enfoques nos estudos de quem trabalha na área de Metodologia das Práxis Pedagógicas. Propor orientações e novos métodos de ensino e aprendizagem que orientem as atividades didáticas em sala de aula significa mudar o modo de pensar o sentido dessas metodologias para a construção de novos saberes, de novas histórias e de novos conceitos.

Para elaborar e (re)construir novas práticas, se faz necessário a aplicabilidade de uma sequência didática como prática, como ponto de partida, estabelecendo objetivos bem definidos e problemas que estimulem os alunos a trazer seus conhecimentos prévios e, ao mesmo tempo, perceber a necessidade de se apropriarem de novos conhecimentos, propondo assim, aos professores do campo, instrumentos e métodos que contribuam com a sua práxis docente, possibilitando analisar, no contexto das metodologias ativas e participativas, a organização e o significado do uso da sequência didática no processo de aprendizagem.

Essa organização do ensino está contextualizada em situações didáticas que colocam em ação a relação entre teoria e prática. O acaso em sala de aula fica totalmente descartado quando as aulas se baseiam em uma Sequência Didática, ou seja, “engendrada por um dispositivo que coloca os alunos diante de uma atividade a ser realizada, um projeto a fazer, um problema a resolver acordados entre as partes” (PERRENOUD, 2000). Planejar novos caminhos a serem percorridos pelos alunos do campo exige do educador, a busca por formações que o capacitem para conhecimentos ainda a serem descobertos e experimentados no campo de sua docência e do seu fazer pedagógico, no âmbito das diversidades socioculturais e educacionais dos coletivos do campesinato.

É chegado o momento de discutir, (re)construir e ressignificar as nossas práticas pedagógicas como docentes do campo. Para isso, iniciaremos com a revisitação da elaboração de uma nova Sequência Didática.



1.1 Problematização - Sequência Didática

O planejamento de uma Sequência Didática, o conhecimento científico e outros conhecimentos (agroecologia, sustentabilidade) trabalhados na Educação do Campo sob o prisma das disciplinas curriculares, de forma interdisciplinar, precisam ser relacionados com o plano experiencial dos alunos. O professor, portanto, deve se aproximar da realidade vivenciada pelo estudante em seus diferentes contextos e, inseri-la no conteúdo que ensinará.



Painel de uma Sequência Didática

PROPOSTA PARA O ALUNO	DEFINIÇÕES DOS OBJETIVOS	DEFINIÇÃO DA SEQUÊNCIA	PRODUÇÃO FINAL
<p>Apresentar aos alunos a proposta da metodologia justificando a importância do processo do ensino e da aprendizagem, alinhando com os alunos os resultados esperados após a execução.</p> <p>Aqui apresenta-se as propostas temáticas para escolha.</p>	<p>Ouvir os alunos, suas propostas, práticas e criatividade. (anotação em um Mapa conceitual)</p> <p>Sugestões para expor as propostas; roda de conversa, seminários de 10 minutos, memes, dinâmicas pré determinadas.</p> <p>Analisar com cuidado as exposições dos alunos, com base no diagnóstico, definir os objetivos da sequência didática e planejar as atividades, usando a dinâmica do mapeamento.</p>	<p>As atividades deverão ser diversificadas, sequenciadas de forma lógica e organizadas de maneira que fique clara sua continuidade.</p> <p>Dica: interdisciplinaridade entre as áreas do conhecimento (disciplinas).</p>	<p>Analisar o que foi aprendido ao longo da execução das atividades da sequência didática proposta.</p> <p>Elaborar um painel e comparar os resultados finais com a produção inicial.</p>



1.2 Sequência Didática Gênero Notícia

Habilidades da BNCC: (EF04LP19) Ler e compreender textos expositores de divulgação científica para crianças, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.

Competências da BNCC: 1 (conhecimento); 2 (pensamento científico, crítico e criativo); 5 (cultura digital); 7 (argumentação) e 9 (empatia e cooperação).

Práticas de Linguagem: Leitura e escrita (compartilhada e autônoma).

Áreas do Conhecimento: Língua Portuguesa, Geografia, Matemática, Artes.

Ano(s)

4º

Tempo estimado

3 aulas

Material necessário

Revistas, jornais, cópias entregue em sala.

Desenvolvimento

1ª etapa:

- ✓ Conversar com os alunos sobre o gênero notícia, para sondar os conhecimentos que as crianças têm sobre o gênero.
- ✓ Explicar para os alunos o que é notícia, para que serve, onde ela circula.

2ª Etapa:

- ✓ Conversar com as crianças sobre os meios de comunicação onde as notícias circulam.
- ✓ Entregar para cada criança uma cruzadinha com os meios de comunicação, e após conferir tudo o que os alunos fizeram fazer a correção com eles na lousa.

3ª Etapa:

- ✓ Formar duplas e distribuir cópias de uma notícia simples com um assunto que os alunos conheçam, como a dengue, falta de água, etc. E pedir que leiam o texto.
- ✓ Com base na notícia passada pedir que ainda em dupla eles escrevam sua própria notícia (uma notícia por dupla).
- ✓ Promover uma leitura de cada texto, e discuti-los considerando-os notícia ou não, esclarecer dúvidas, e corrigir os textos com a sala.

4ª Etapa:

- ✓ Em sala novamente, propor que os alunos apresentem sua notícia com suas duplas, em forma de telejornal. (Confeccionar os materiais, providenciando uma bancada de mesas com tv para telejornal.)

Avaliação

Avaliação a partir da notícia elaborada em dupla e pelo desempenho na apresentação;

Contínua, durante todo o processo didático;

Avaliar a participação do aluno durante o projeto;

Será observado o desempenho no exercício proposto, se compreenderam o conceito de gênero de notícia e se sabem identificar este gênero em meio aos outros tantos gêneros que existem.



2. *Conhecendo a Base Nacional Comum Curricular*

A Base Nacional Comum Curricular é um documento normativo que define o conjunto de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica (MEC, 2019).



Fonte: INEP/MEC 2017

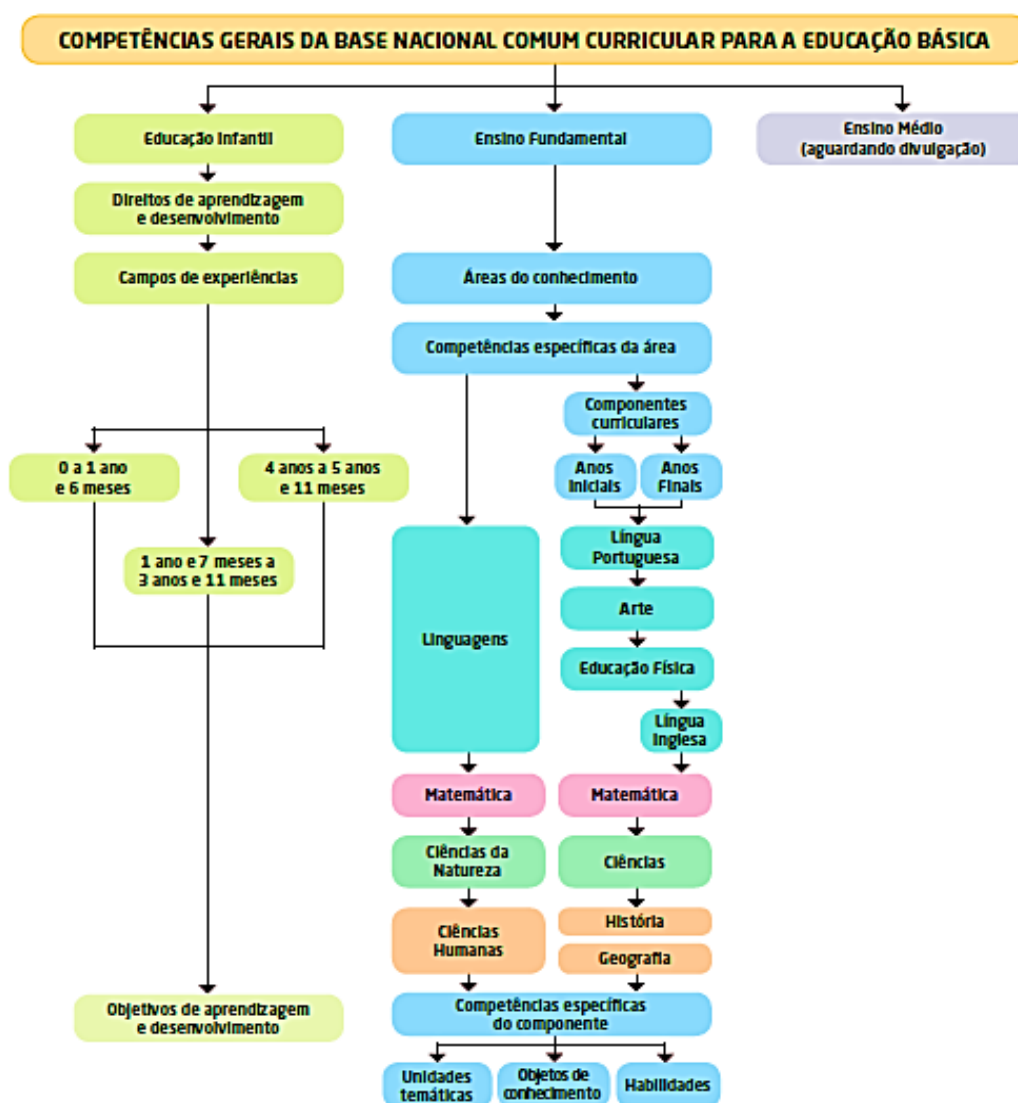
A proposta de criação de uma base comum curricular não é recente. Desde a promulgação da Constituição Federal, em 1988, já se indicava, no artigo 210, a necessidade de se estabelecer “conteúdos mínimos para o Ensino Fundamental, de maneira que assegurasse a formação básica comum” (BRASIL, 1988). Tal aspecto foi ratificado na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB n. 9.394/96) e nos documentos oficiais subsequentes, como os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN).

2.1. A Base e as Modalidades de Ensino



O principal objetivo da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é promover a **equidade na educação**, na medida em que **garante aos alunos o acesso ao mesmo conteúdo nas escolas de todo o país**, e, com isso, reverter a histórica situação de exclusão social. Portanto, a BNCC visa oferecer igualdade de oportunidades por meio da definição das **aprendizagens essenciais** que crianças e jovens precisam desenvolver ano a ano durante a Educação Básica. (MEC, 2017)

COMO A BNCC ORGANIZA OS COMPONENTES CURRICULARES



Fonte: Editora Moderna/2019



2.2 *A BNCC e as nossas Escolas do Campo*

Ao analisarmos a conjuntura de nossas escolas do campo, refletimos que nas lutas por referenciais educacionais para uma emancipação humana, se faz através das inserções de projeto identitários da classe trabalhadora e da concepção que fundamenta a luta dos povos que formam o campesinato, tendo em vista a busca pelo rompimento da fragmentação dos saberes, alargando assim os horizontes dos conhecimentos universais e dos conhecimentos socialmente construídos.

Sabemos o quanto é grande o desafio de implantar as diretrizes pedagógicas da BNCC no campo, com seus paradigmas mais urbanos do que campestinos, em nosso planejamento diário. Analisando essa problemática o modelo de instrumentos pedagógicos segue as normativas legais do MEC, mas cria elementos que poderá ser adequado ao contexto real e coletivo do campesinato.

Instrumento Pedagógico: Modelo com as etapas de um percurso e alinhamento pedagógico a ser seguido pelos professores. Pode ser formatado como processo semanal, bimestral (unidade) e anual.

Áreas do Conhecimento: Conjunto de disciplinas pedagógicas curriculares. Na nova BNCC as disciplinas rompem com as fronteiras entre si, formando interdisciplinaridade dos saberes: Linguagens (Língua Portuguesa, Língua inglesa, Artes e Educação Física); Matemática (Matemática); Ciências Naturais (Ciências: biologia, química e física); Ciências Humanas (Geografia, História, Sociologia e Filosofia) e Ensino Religioso.

Indicador Alfanumérico: Presentes na seção das Habilidades e representa o Segmento de Ensino (modalidade), ano de escolarização (séries/ciclos), disciplina da área do conhecimento (na Educação infantil será representado pelo Campo de Experiências), e ordem das habilidades a serem desenvolvidas.

Ex.: **EI03EO05** (Educação Infantil, de 0 a 3 anos, Eu o Outro e o Nós, habilidade 05).

EF16PL22 (Ensino Fundamental do 1º ano ao 6º ano, Língua portuguesa, habilidade 22).

EM23SOC09: (Ensino Médio do 2º ao 3ºano, Sociologia, habilidade 09).



POR DENTRO DAS DEZ COMPETÊNCIAS GERAIS DA NOVA BNCC

As Competências Gerais não devem ser interpretadas como um componente curricular, mas tratadas de forma **transdisciplinar**, presentes em todas as áreas de conhecimento e etapas da educação. Elas foram definidas a partir dos direitos éticos, estéticos e políticos assegurados pelas Diretrizes Curriculares Nacionais e de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores essenciais para a vida no século 21 (INEP/MEC 2017)





“AS DIVERSIDADES SE AFIRMAM EXISTENTES NA ESCOLA, TRAZENDO SEUS PASSADOS, MEMÓRIAS, CULTURAS, VALORES PRODUZIDOS NA BASE MATERIAL ESPACIAL EM QUE SE PRODUZEM E POR QUE LUTAM. MOSTRAM QUE HÁ EXPERIÊNCIAS DE HUMANIDADE, DE SABERES, NOS SEUS TERRITÓRIOS, AINDA QUE DECRETADOS INEXISTENTES, NA PRODUÇÃO CAMPONESA, NAS VILAS, NAS FAVELAS, NOS AGLOMERADOS, NOS ASSENTAMENTOS. NA DIVERSIDADE DE AÇÕES E MOVIMENTOS SOCIAIS.”

(Miguel Arroyo, 2014)



2.2.1 Passo a passo do Instrumento Pedagógico

(logomarca)
Secretaria Municipal de Educação
Endereço:
Email

INSTRUÇÕES PARA USO DOS MATERIAIS – PLANO BIMESTRAL

Deverá ser pensado e ajustado de acordo com a AVALIAÇÃO que será realizada no início de cada bimestre. Desse modo, o(a) professor(a) conhecerá o que os educandos já sabem e o que precisaram aprender.

- Deverá ser realizado para todas as áreas do conhecimento e seus respectivos eixos.
- Deverá ser feito pelos os(as) professores(as) de cada ano de escolarização.
- No final de cada bimestre, o(a) Diretor(a), o(a) Coordenador(a) Pedagógico(a) e os(as) Professores(as) devem avaliar a distância entre o que foi planejado e o que foi aprendido pelos educandos, a fim de elaborar novas estratégias METODOLÓGICAS e o plano para o bimestre seguinte.
- O(a) Diretor(a), o(a) Coordenador(a) Pedagógico(a), os(as) Professores(as) de cada ano que elaboraram o Plano Bimestral devem conhecer e analisar o PLANO BIMESTRAL, bem como assiná-lo.
 - **CLASSES MULTISSERIADAS:** Ao elaborar o Plano Bimestral os professores poderão otimizar as aprendizagens dessas classes, indicando as habilidades aproximadas para cada área de conhecimento, espiralando assim, o desenvolvimento dos saberes e conhecimentos.

2.2.1.1 - Plano Bimestral / Ensino Fundamental

(logomarca) Secretaria Municipal de Educação (Município) Endereço: Email: PLANO BIMESTRAL					
Escola: (Nome)					
Segmento: Fundamental I		Ano de Escolarização: 5º		Turma:	Turno:
Bimestre: (Unidade do calendário letivo)				Dias: ___/___ a ___/___ (período que corresponde a unidade)	
ÁREAS DO CONHECIMENTO: <ul style="list-style-type: none"> • Linguagens (Língua Portuguesa) • Ciências Humanas (Geografia e História) • Matemática • Ciências da Natureza 					
OBJETIVOS GERAIS DAS ÁREAS DO CONHECIMENTO: <ul style="list-style-type: none"> • Compreender a língua como fenômeno cultural, histórico, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo-a como meio de construção de identidades de seus usuários e da comunidade a que pertencem. • Compreender a si e ao outro como identidades diferentes, de forma a exercitar o respeito à diferença em uma sociedade plural e promover os direitos humanos. • Desenvolver autonomia e senso crítico para compreensão e aplicação do raciocínio geográfico na análise da ocupação humana e produção do espaço, envolvendo os princípios de analogia, conexão, diferenciação, distribuição, extensão, localização e ordem. • Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo. • Construir argumentos com base em dados, evidências e informações confiáveis e negociar e defender ideias e pontos de vista que promovam a consciência socioambiental e o respeito a si próprio e ao outro, acolhendo e valorizando a diversidade de indivíduos e de grupos sociais, sem preconceitos de qualquer natureza. 					
Proposta Temática	Atitude e valores do campo	Competência da BNCC	Objetos do conhecimento/ Conteúdo	Habilidades (alfanumérico)	Percursos Metodológicos
Feira Livre	Identidade Sustentabilidade Agroecologia	Todas	Planejamento de texto oral Exposição oral O que forma um povo Território, redes e Urbanização.	(EF35LP20) (EF05HI01) (EF05GE04)	Textos sobre Feiras Livres (leitura em dupla) Pequenos projetos (visitação em lugares de plantio e Feiras Livres, em grupo)

			<p>Propriedades da igualdade e noção de equivalência.</p> <p>Hábitos alimentares</p>	<p>(EF05MA10) (EF05MA11)</p> <p>(EF05CI08)</p>	<p>Questionários com entrevistas semi estruturadas.</p> <p>Instalação artística com fotos da visitação e exposição oral.</p> <p>Exposição física de diferentes pratos nutricionais encontrados na feira.</p> <p>Exposição de arquiteturas Agroecológicas de diferentes plantios.</p> <p>Gráfico estatístico de compra/venda/produção dos alimentos vendidos na Feira Livre.</p>
--	--	--	--	--	---

AVALIAÇÃO DO BIMESTRE

A avaliação deve levar em consideração o tempo do aluno, uma vez que este possui seu lugar, seus vínculos e sua visão de como se integra ao mundo, buscando desenvolver suas aprendizagens significativas, tornando-os sujeitos autônomos, críticos, emancipados e reflexivos.

Diretor (a):	Data: __ / __ / __
--------------	--------------------

Coordenador (a):	Data: __ / __ / __
------------------	--------------------

Professor (a):	Data: __ / __ / __
----------------	--------------------

Professor (a):	Data: __ / __ / __
----------------	--------------------

2.2.1.2 - Plano Bimestral - Classes Multisseriadas

(logomarca) Secretaria Municipal de Educação (Município) Endereço: Email: PLANO BIMESTRAL					
Escola (Nome da Instituição)					
Segmento: Ensino Fundamental I		Anos de Escolarização: 1º, 2º, 3º		Turma:	Turno:
Bimestre (Unidade do calendário letivo)				Dias: ___/___ a ___/___ (período que corresponde a unidade)	
ÁREAS DO CONHECIMENTO: Linguagens (Língua Portuguesa) Ciências Humanas (História)					
OBJETIVOS GERAIS DAS ÁREAS DO CONHECIMENTO: <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao diálogo, à resolução de conflitos e à cooperação. • Conceber a língua na sua heterogeneidade como um conjunto de variedades representativas da identidade cultural dos diferentes grupos sociais que as empregam. • Ler, escutar e produzir textos orais e escritos nos mais diversos gêneros textuais, reconhecendo o texto como lugar de manifestação e construção de sentidos, valores e ideologias. • Compreender a si e ao outro como identidades diferentes, de forma a exercitar o respeito à diferença em uma sociedade plural e promover os direitos humanos. 					
Proposta Temática	Atitude e valores do campo	Competência da BNCC	Objetos do conhecimento/Conteúdo	Habilidades (alfanumérico)	Percurso Metodológicos
Cantigas de Roda	Identities Cultura Comunidades tradicionais	Todas	Compreensão em leitura	(EF01LP16) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, quadras, quadrinhas, parlendas, trava-línguas, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o	Textos silábicos com as letras das Cantigas de roda (roda de leitura) Diário musical (usando imagens e figuras, além de palavras)

			<p>Edição de textos</p> <p>As fontes: relatos orais, objetos, imagens(pinturas, fotografias, vídeos), músicas, escrita, tecnologias digitais.</p>	<p>tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.</p> <p>(EF12LP17) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, enunciados de tarefas escolares, diagramas, curiosidades, pequenos relatos de experimentos, entrevistas, verbetes de enciclopédia infantil, entre outros gêneros do campo investigativo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.</p> <p>(EF15LP07) Editar a versão final do texto, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ilustrando, quando for o caso, em suporte adequado, manual ou digital.</p> <p>(EF15HI01EC) Identificar-se enquanto sujeito produtor de história.</p>	<p>Exposição de danças e cantigas de roda</p> <p>Montagem de um móbile com letras alfabéticas e sílabas (1º ano), de palavras (2º ano) e refrão musical (3º ano)</p>
--	--	--	---	--	--

AVALIAÇÃO DO BIMESTRE

A avaliação deve levar em consideração o tempo do aluno, uma vez que este possui seu lugar, seus vínculos e sua visão de como se integra ao mundo, buscando desenvolver suas aprendizagens significativas, tornando-os sujeitos autônomos, críticos, emancipados e reflexivos.

Diretor (a): _____ Data: ___ / ___ / ___

Coordenador (a): _____ Data: ___ / ___ / ___

Professor (a): _____ Data: ___ / ___ / ___

Professor (a): _____ Data: ___ / ___ / ___



Segunda Parte

Prática Sociopedagógica com o aluno do Campo

O educador do campo deve interagir com a criança de modo a ser um facilitador, interventor, problematizador e proponente de novas ideias, espaços e brincadeiras, levando em conta as identidades dos alunos e os encorajando em seus modos de brincar e de compreender o mundo a sua volta e além dele. Assim, professores e alunos, juntos, poderão transformar e descobrir diferentes modos de se relacionar e de desenvolver o ensino e a aprendizagem. Quando se compartilha uma brincadeira ou jogo com a criança, pode-se ajudá-la a enfrentar eventuais insucessos, estimular seu raciocínio, sua criatividade, reflexão, autonomia, e desenvolver sujeitos emancipados capazes de transformar a sua realidade, proporcionando assim, por meio da reinvenção de dinâmicas e jogos conhecidos, uma coletividade e o autorreconhecimento dos alunos estimulando o seu desenvolvimento, sua inteligência e sua afetividade cognitiva.

Vivemos em uma Era Digital, em que as metodologias de ensino sofreram grandes modificações ao longo desses anos. Seja por meio de técnicas de ensino mais atualizadas (Ensino Híbrido), seja pela adoção da tecnologia (TIC's), a forma como o aprendizado acontece precisa ser dinâmico. As aulas dinamizadas não devem ser consideradas opcionais, mas devem ser entendidas como uma efetiva via de conhecimento, um aporte de auxílio e de aplicabilidade para a inserção dos objetos dos conhecimentos. Refletimos que, ficar sentado horas a fio copiando o conteúdo do quadro está longe de ser um objetivo prazeroso para os estudantes e também para o professor. Inclusive, apresentar conteúdos por meio de aulas monótonas (quadro, caderno e livro), pode ser um importante entrave à aprendizagem do alunado, bem como para o próprio ensino e diagnóstico docente, uma vez que ocasiona sonolência, falta de concentração, diminuição da presença, entre outros efeitos negativos.

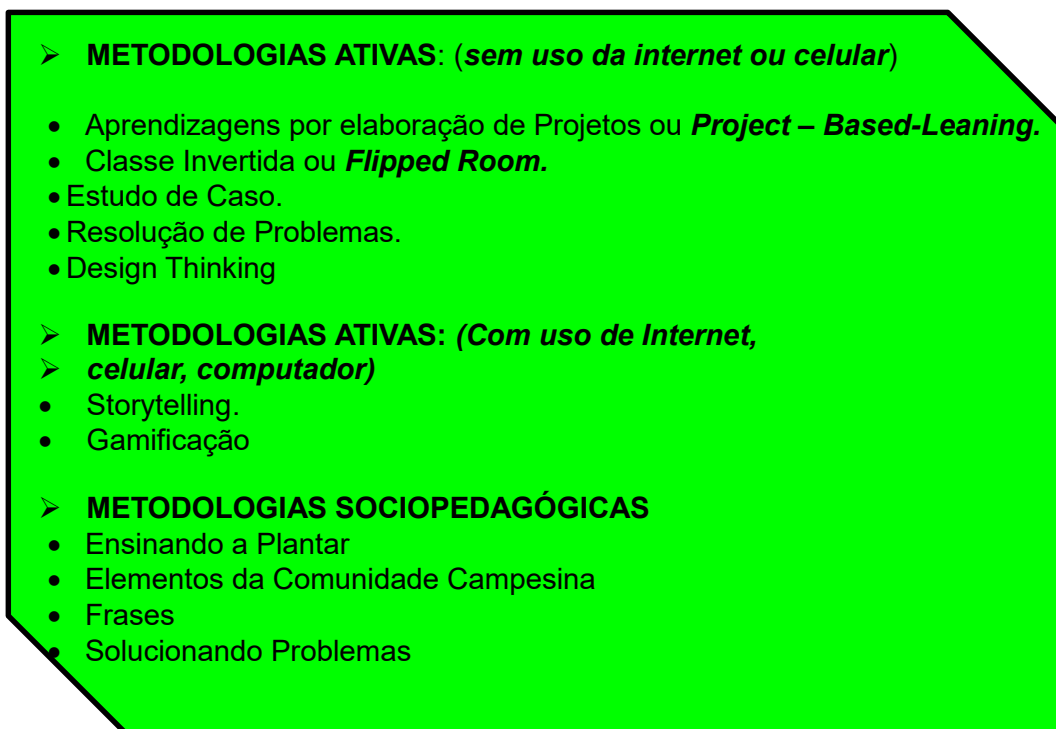
As aulas criativas dinâmicas, cheias de atividades integradoras, trabalhos em grupo e brincadeiras são excelentes para potencializar a memorização e o aprendizado.

Essas técnicas favorecem a participação dos alunos e permitem que eles sejam proativos no processo de aprendizado e evolução, pois hoje em dia, podem-se incluir o uso de tecnologias digitais: as Plataformas Digitais.

Sobre o mundo virtual, ele tem se tornado um importante recurso na vida acadêmica, principalmente ao considerar que a modalidade híbrida de ensino é a mais utilizada pelas instituições de ensino. Sabemos dos gargalos que a Educação do campo enfrenta quando falamos sobre a inserção das Tecnologias nas escolas do campo, mas se faz necessário, ressaltar que dentro o Ensino Híbrido, as metodologias ativas permitem que os docentes campesinos utilizem métodos e dinâmicas sem que seja necessário o uso ou o acesso da internet e do computador. A Metodologia ativa aponta caminhos diversos de como utilizar as experiências e os saberes do aluno e do professor do campo para construir aprendizagens e conhecimento atuais, históricos e coletivos.

Fazer uma apresentação em sala de aula, liderar um grupo, conversar e defender ideias, todas estas tarefas podem ser feitas através das dinâmicas. Estas atividades permitem que os alunos possam se expressar e manifestar o seu posicionamento acerca dos mais variados assuntos, inclusive estimular a consciência coletiva e estimular a cooperação entre os discentes. Assim, as atividades dentro da sala não contribuirão unicamente para o aprendizado acadêmico, como também serão importantes para o desenvolvimento socioemocional dos alunos.

Nessa Perspectiva, as dinâmicas socializadas ao longo das próximas páginas, pautará estímulos para os professores em seu plano de aula cotidiano e incentivará os alunos a aprender brincando, estimulando suas percepções sociocognitivas.



- **METODOLOGIAS ATIVAS: (sem uso da internet ou celular)**
 - Aprendizagens por elaboração de Projetos ou **Project – Based-Learning**.
 - Classe Invertida ou **Flipped Room**.
 - Estudo de Caso.
 - Resolução de Problemas.
 - Design Thinking

- **METODOLOGIAS ATIVAS: (Com uso de Internet, celular, computador)**
- Storytelling.
- Gamificação

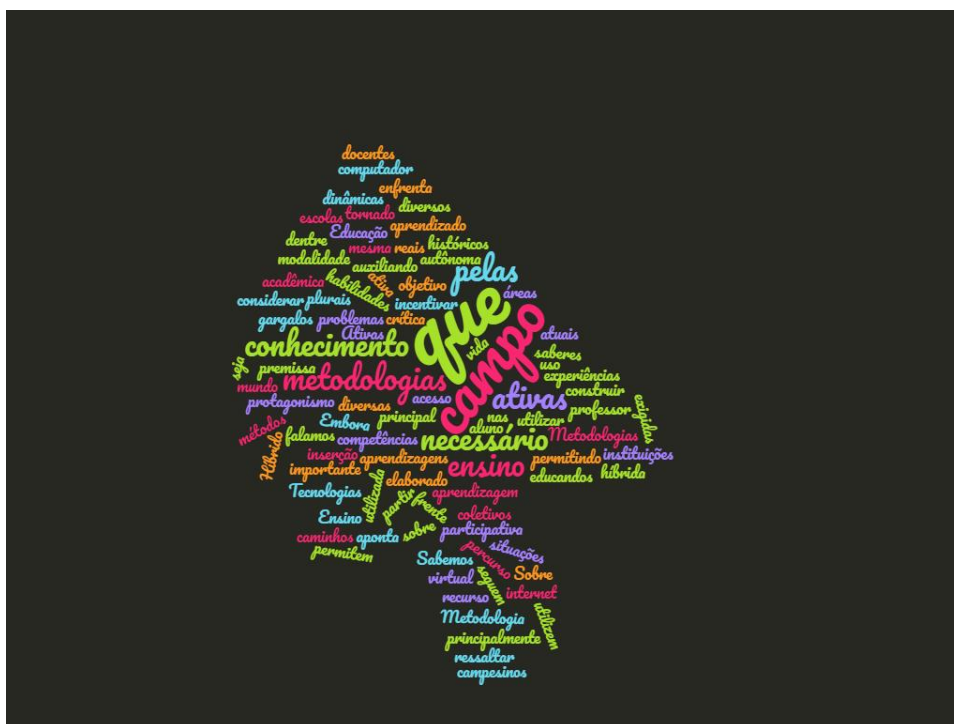
- **METODOLOGIAS SOCIOPEDAGÓGICAS**
 - Ensinando a Plantar
 - Elementos da Comunidade Campesina
 - Frases
 - Solucionando Problemas



3. Metodologias Ativas

As Metodologias Ativas têm como principal objetivo incentivar a aprendizagem autônoma, crítica e participativa, a partir de situações e problemas reais. Embora muito plurais, as metodologias ativas seguem a mesma premissa: o protagonismo dos educandos frente ao seu aprendizado, permitindo trabalhar diversas habilidades, auxiliando no campo das competências exigidas para cada percurso elaborado pelas áreas do conhecimento.

Segundo Moran (2015, p.25), as metodologias ativas trabalham a autonomia, fomentam a reflexão e desenvolvem diferentes competências como as intelectuais, emocionais, pessoais e comunicacionais. Uma ótima dinâmica de metodologia ativa é a criação de uma “Nuvem” de palavras juntamente com os alunos, onde eles possam usar a autonomia e a criatividade para se discutir as demais ferramentas tecnológicas de aprendizagens em sala de aula.



Fonte: criado pela autora no site <https://www.wordclouds.com> 2020



3.1 Metodologias Ativas nas Práticas Pedagógicas no Campo

3.1.1 Aprendizagem por Elaboração de Projetos/ Project Based Learning

Permite que os alunos desenvolvam a autonomia, trabalho em equipe, liderança e solução de problemas. Neste cenário, os alunos são agentes ativos do seu aprendizado e responsáveis pela execução do projeto, os quais podem contar ou não com as modernas tecnologias.

Para a realização desse projeto os alunos precisaram executar tarefas, vencer desafios e propor soluções para problemas que não têm uma resposta fácil. Os alunos atuarão como protagonistas do seu aprendizado e precisarão articular diferentes saberes.

Dica: Projetos com Temáticas ambientais. Os alunos poderão levantar uma problemática, em equipe, e construir uma solução prática e útil para a resolução do problema.

Sugestão: Plantio sustentável; Monitoramento dos recursos hídricos (economia no uso e utilização da água); Produtos Agroecológicos (produção).

3.1.2 Classe Invertida / Flipped Room

Propõe uma inversão nas aulas tradicionais. Assim, os alunos devem ler o conteúdo em casa e o encontro em sala de aula é dedicado a discussões e resolução de questões. A classe invertida também ajuda a promover a dinamização do ensino uma vez que diminui a quantidade de aulas expositivas e teóricas.

Dica: Artes, Ciências Humanas, Matemática e Ciências Naturais. O professor pode sugerir o estudo dos conteúdos aplicados durante a semana

Sugestão: Fenômenos físicos e químicos (experiências); Racha Cuca; O Caso e a Investigação.



3.1.3 Estudo de Caso

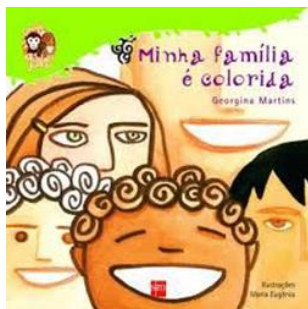
O estudo de caso aborda uma situação real, ou seja, o objetivo é estudar um acontecimento ou uma sucessão de eventos que aconteceram de fato. O método faz com que os alunos façam uma análise sobre o caso, investigando-o por múltiplas perspectivas para chegar a uma conclusão sobre o acontecido.

Dica: A sua produção estimula a conexão de ideias, confrontando teorias diferentes de cada estudante e depois chegando a uma conclusão final.

Exemplo de Projetos (Educação Multisseriada):

#EuRespeitoaDiversidade

1. Livro de leitura: ***Minha Família é colorida***



Após a leitura os alunos deverão identificar as características dos personagens. Pesquisar em casa junto à família essas características. Elaborar um Mural com post-it com o uso de palavras chaves e frases do texto. Proporcionar uma roda de conversa sobre as diversidades encontradas e existentes. Pesquisar em jornais e revistas imagens que apontem essas diversidades. Entrevistas escritas e orais com a comunidade local. Registrar em um Diário de experiências as etapas desenvolvidas pelos alunos e expor em reuniões pedagógicas e dos pais e/ou responsáveis. Elaborar cartazes com as crianças sobre as impressões e registros encontrados por elas. Divulgar nas redes sociais da escola.

2. Conteúdo abordado: espaço, respeito, relações e transformações.

Sugestão: É interessante que o aluno aprenda com experiências reais (acontecimentos, notícias, reportagens), porque assim aumenta a sua compreensão quanto à complexidade que o espera fora da sala de aula.



3.1.4 Resolução de Problemas

Os conteúdos deverão ser estudados previamente para que os professores consigam utilizar o tempo de aula para promover a aprendizagem a partir da resolução de problemas. Nesse caso, os estudantes são estimulados a encarar desafios e resolvê-los de forma colaborativa, explorando diversas soluções possíveis (hipóteses), levando a explorar a capacidade que o aluno possui de investigar, refletir, criar uma hipótese e testá-la, sempre com o objetivo de resolver o problema a que foi atribuído.

Sugestão: Problemas que existem na localidade do aluno ou no entorno da escola.

3.1.5 Gamificação

A utilização de estratégias de gamificação aliadas ao conteúdo digital (internet), podem favorecer a aprendizagem, contribuindo assim, para despertar e desenvolver o interesse do aluno, tirando-o do papel de espectador colocando-o como protagonista. Os jogos mostram para o aluno o seu desempenho, engajando-o e estimulando-o.

Dica: Uso de jogos de Games. O professor deverá antes observar quais são as regras que são desenvolvidas nos jogos.

Sugestão: Leve para os alunos um Jogo de Game com aspectos narrativos envolvendo o jogo. Solicite que os alunos identifiquem quais aspectos são reais e quais não são. O resultado será: alunos engajados, que desenvolvendo uma profunda pesquisa sobre o tema e aptos a discutir questões ligadas ao assunto.

3.1.6 Atividades em Times (Avaliação/ Feedback das metodologias ativas)

Nos métodos de ensino em times, a turma se divide em grupos. Assim, o professor orienta a atividade, que pode ser baseada nos métodos citados anteriormente, e os alunos são estimulados a chegar a uma solução colaborativa para o que lhes foi proposto, de modo que os estudantes aprendam a divergir ideias e chegar a uma conclusão do grupo.

3.1.8 Storytelling (Contar Histórias)



Storytelling é a arte de contar, desenvolver e adaptar histórias utilizando elementos específicos, personagem, ambiente, conflito e uma mensagem — em eventos com começo, meio e fim, para transmitir uma mensagem de forma inesquecível ao conectar-se com o leitor no nível emocional.

Ao contar boas histórias, você garante que está produzindo um material único. Por mais que seja sobre um tema desgastado ou de conhecimento geral, o seu conteúdo abordará uma perspectiva única: a sua.

Quais são os principais elementos do storytelling?

Embora não exista uma receita de bolo para contar boas histórias, existem quatro elementos que estão sempre presentes.

1. Mensagem

É comum separarmos o storytelling em duas partes:

1. **story:** a história e a mensagem a serem transmitidas;
2. **telling:** a forma como essa mensagem é apresentada.

Caso a mensagem seja forte, é possível que ela surta efeito mesmo com um *telling* fraco. A ideia passada é o que pode transformar e marcar a vida das pessoas.

Sugestão: Textos, histórias e palestras que deixam a audiência entusiasmada momentaneamente existem aos montes, mas conteúdos que marcam de verdade e fazem com que você continue lembrando deles são escassos.

Esses são os que conseguem conciliar as duas partes do storytelling, ao trabalhar bem os próximos três elementos com a mensagem.

2. Ambiente

Simplemente porque os eventos precisam acontecer em algum lugar, tê-lo bem descrito facilita que o público embarque na jornada.

3. Personagem

O personagem é quem percorre toda a jornada e sofre uma transformação que leva à transmissão da mensagem. Mas, para passar por essa transformação, ele deve superar o próximo elemento:

4. Conflito

O principal fator que deixa a audiência interessada na história é o conflito: o desafio que surge para o personagem a fim de motivá-lo a percorrer toda a jornada.

Dica: Criar uma história que levem o público a uma jornada; histórias que gerem identificação; histórias que despertem emoção; histórias que cativem e seduzam com facilidade. **Exemplo uma Storytelling: O filme A Procura de Nemo.**



4. Metodologias Participativas nas Práticas Sociopedagógicas do Campo



Fonte: Google/Cantigas de roda



4.1 ENSINANDO A PLANTAR

Primeiro, deve-se providenciar mudas de plantas variadas, terra, água, jarros e objetos de jardinagem, como pás. A intenção desta dinâmica é ensinar sobre origem dos alimentos e das plantas, como cuidar de uma plantinha. O instrutor deve convidar as crianças para plantar sua própria mudinha e acompanhar seu crescimento, explicando a importância para a saúde e o meio ambiente.



Dica: Ao construir com os alunos a horta, classifique as hortaliças, legumes e ervas com seus nomes populares e científicos. Use os nomes para alfabetizar, levando a criança a reconhecer letras e sílabas formando outras palavras e frases no processo de letramento.

4.2 ELEMENTOS DA COMUNIDADE CAMPESINA

Inicia-se fazendo um grande círculo com os alunos e passar uma caixa contendo diversos elementos naturais, podendo ser, por exemplo: folhas secas, pedras, galhos, flores, areia, raízes, entre outros. Depois disso, solicitar que cada participante escolha um dos elementos que tenha alguma relação com suas personalidades. Após a escolha, peça para que cada um fale sobre o porquê da escolha.



Dica: Relacionar o elemento escolhido com as dificuldades e os benefícios encontrados em sua localidade. Durante a discussão, elabore com os alunos um painel de **post-its** (metodologia ativa), pontuando assim, as problemáticas e as possíveis soluções.



4.4 SOLUCIONANDO PROBLEMAS

Inicialmente, o professor deve elaborar cartelas, contendo uma pergunta em cada. Depois, se forma um círculo com os participantes, todos no chão, e colocar as cartelas no centro, com as perguntas viradas para baixo. Cada aluno responderá a uma pergunta, de modo a gerar reflexões sobre o assunto.

Sugestões de perguntas:

- O que você faz para poupar água?
- O que você pode fazer para poupar energia elétrica?
- O que você pode fazer para diminuir a produção de lixo?
- O que você faz para colaborar com o meio ambiente?
- Qual é o maior problema ambiental em sua localidade, para você?



Dica: Após elaboração das perguntas e possíveis respostas, o professor poderá usar a metodologia ativa da Sala Invertida. Assim, os alunos terão poderão ampliar suas respostas e formar projetos para as resoluções dos problemas de sua localidade campesina.

4.3 FRASES

O professor deve reunir os alunos em um círculo e em uma caixa deve dispor papéis com frases a serem completadas. As frases devem ter relação com o conteúdo estudado durante a semana ou o bimestre, gerando debates e troca de ideias.

Sugestões de frases: A letalidade do Covid-19 é maior porque...
O desmoronamento de barrancos acontece...
Os verbos transitivos são usados para...



Dica: a dinâmica pode ser usada como feedback, avaliação ou diagnóstico da aprendizagem do aluno.

QUADRO DE DINÂMICAS

“Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo, se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em sala sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.”

(Carlos Drummond de Andrade)



Fonte: A autora (E.M.M.A.K / 2019)



5. Coletividade Classes Multisseriadas



Fonte: Fernando Azevedo (Secretaria Municipal de Educação de Paulo Afonso/2019)

1. A escolha de um Astronauta
2. A meta de Produção
3. Estamos todos no mesmo saco

Considerar: Para manter bons resultados no ambiente escolar, seja ele por parte dos educadores ou dos alunos, é fundamental que o indivíduo desenvolva o espírito de coletividade.



Dica: Sugere-se que ao propor atividades em grupo o professor avalie se, ao serem colocadas em prática, não deixam constrangidos aqueles alunos que estarão expostos. Como mediador do conhecimento, devem-se planejar situações que proporcione o entrosamento e o desenvolvimento constante durante todo o ano.

5.1 DINÂMICA A ESCOLHA DE UM ASTRONAUTA²

Este teste foi adaptado de um teste utilizado pela NASA para avaliar a capacidade de superação de seus potenciais candidatos a astronautas em situações difíceis inusitadas. “Você está em um voo de aproximadamente 5 horas de duração. Sai do ponto de partida as 9:00 h da manhã. No meio do caminho o piloto anuncia que desviou da rota aproximadamente 150 Km e que está em sérias dificuldades. Em seguida o avião cai em um deserto e todos os tripulantes morrem. Somente os cem passageiros sobrevivem. Ao olhar-se do alto, o avião se confunde com a areia do deserto.” Sua missão é salvar todos os passageiros. No avião, todo quebrado, você encontra os seguintes utensílios:

- 3 bússolas
- 100 garrafas de água
- 100 óculos escuros
- 100 pacotes de sal
- 30 canivetes suíços
- 1 grande lona cor da areia
- 50 cobertores
- 1 espelho de maquiagem
- 2 mapas da região
- 100 latas de comida

Descreva em poucas palavras a sua estratégia de ação para salvar a todos. Enumere em ordem decrescente de prioridade os objetos acima relatados que serão utilizados nesta missão de salvamento, sendo o n.º 1 o mais importante e o n.º 10 o menos importante.

A estratégia é:

- Manter todos juntos, próximos do avião, e aguardar o socorro.
- É fundamental:
- Estar preparado e orientar o resgate;
- Manter-se vivo;
- Manter a sobrevivência por um período maior, se for necessário.

Dica: A relação a seguir estabelece a utilidade de cada um dos objetos para esta situação específica:

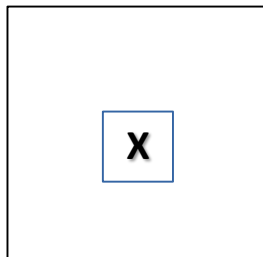


1. Óculos - Sem utilidade prática. Se fosse na neve ele protegeria a visão
2. Bússola - Idem, já que todos devem permanecer nas proximidades do avião.
3. Sal - Extremamente prejudicial à saúde, sal e sol é uma mistura explosiva.
4. Canivete - Sem utilidade aparente
5. Água - Útil, mas o ser humano sobrevive alguns poucos dias sem ela.
6. Cobertor - À noite no deserto o frio facilmente atinge a temperatura abaixo de zero
7. Lona - Útil para proteger do sol escaldante do dia
8. Espelho - Extremamente útil para dar sinal em caso de aproximação de socorro
9. Comida - Útil, mas disponível uma vez que o socorro deverá chegar em breve
10. Mapa - Desnecessário, uma vez que todos deverão permanecer juntos aguardando o socorro.

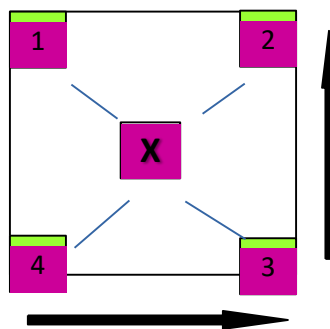
² A dinâmica apresentada foi extraída da Coletânea de Dinâmicas da UFPR e adaptada.

5.2 DINÂMICA: A META DE PRODUÇÃO³

Prepare a sala para o exercício fazendo um quadrado de aproximadamente 2 x 2 m no chão com fita crepe e colocando um alvo (que pode ser um pedaço de papel ou postit colado no meio. Será necessário ter uma bolinha (tipo bolinha de tênis).



Faça esse mesmo desenho num flip-chart para explicar o exercício aos participantes:



Orientações do Mediador:

Primeiro, solicitar oito voluntários para formar dois grupos de quatro pessoas. Nomear os grupos de “A” e “B”. Em seguida, solicitar mais dois voluntários como gerentes: um para cada grupo.

Gerentes: entregar a cada um dos alunos uma folha de papel com algumas informações escritas. Orientar para que eles não mostrem a folha a ninguém e não digam a ninguém o que está escrito nela.

Para o grupo: Entregar uma folha de papel para o resto das pessoas no espaço. Eles serão os observadores. Orientar para que eles não digam a ninguém o que está escrito na folha. Em seguida, solicita que o **Grupo B**, se afaste do ambiente.

Equipe A: Vocês têm uma bola e uma folha de papel. Formem um quadrado com um de vocês em cada canto e o papel no chão no centro do quadrado. Deve haver um mínimo de 2 metros entre cada jogador, e entre cada jogador e a folha de papel. Sua tarefa é trabalhar com seu gerente para alcançar um alvo de produção de 99% durante quatro minutos de trabalho. Uma unidade de trabalho será alcançada quando o primeiro jogador

³ A dinâmica apresentada foi extraída na íntegra da Coletânea de Dinâmica da UFPR.

jogar a bola para que bata no alvo na primeira tentativa e seja pega pelo jogador no lado oposto do quadrado. O jogador que pegar a bola, então joga a bola para o jogador à sua direita. Essa pessoa então quica a bola no papel etc. Isto continua até que o alvo seja acertado quatro vezes. Errar o papel, largar a bola, ou passar para a pessoa errada resulta em falta de produção. O gerente do grupo organizará seus esforços e anotará o placar, determinando se o alvo foi atingido.



Dica: Dê à Equipe A dois minutos para se arrumar e se preparar].

[Apite. Ao final do exercício agradeça à equipe e ao gerente, peça a eles para se sentarem e observarem a **Equipe B**. **DÊ NOVAS FOLHAS DE INSTRUÇÕES AOS OBSERVADORES**. Chame a Equipe B. Dê a ela as mesmas instruções que você deu à **Equipe A**. Apite e deixe a Equipe B fazer o exercício.]

[Coordene uma discussão sobre como as duas equipes se sentiram durante o exercício, o que aprenderam com ele e faça o link com o material que irá apresentar.]

INSTRUÇÕES QUE DEVERÃO SER ENTREGUES A CADA EQUIPE EM SIGILO

EQUIPE A



Você deve assumir controle total do que estiver acontecendo e dizer à sua equipe o que eles têm que fazer. Não permita nenhuma discussão. Diga à equipe que não há tempo para discutir e que você já jogou este jogo antes e sabe exatamente o que tem que ser feito. Não dê encorajamento à sua equipe; apenas enfatize que eles precisam fazer o que lhes é dito. Quando o jogo começar, grite com eles e critique seus estilos. Quando errarem, culpe-os por não terem seguido suas instruções. Se errarem por pouco a bola erra o papel ou cair: **NUNCA** dê à sua equipe o benefício da dúvida.

EQUIPE B

Este precisa ser um verdadeiro esforço de equipe. Estimule sua equipe. Pergunte se alguém já jogou este jogo antes. Se você tiver tempo, faça uma rodada de treinamento. Estimule sua equipe sempre. Dê-lhes “feedback” positivo. Se houver uma dúvida a bola quase acertar o papel ou alguém quase deixar a bola cair dê à sua equipe o benefício da dúvida. Elogie-os toda vez que algo for feito, especialmente se for bem feito. Crie uma atmosfera positiva, bastante encorajadora. Ao final do jogo, parabeneze sua equipe e agradeça o trabalho bem feito, não importando se eles alcançaram a cota de produção.



5.3 AUTOMÓVEL DO SÉCULO XXI⁴

O cliente AEOP (ASSUNTOS ESPACIAIS DE OUTROS PLANETAS) resolveu investir na fabricação de um novo automóvel. Chamou as melhores montadoras do ramo e pediu o desenvolvimento e apresentação de um produto dentro das condições do planeta e dos seres que nele habitam.

1ª PARTE:

No projeto do automóvel do século XXI deve constar:

Planeta:

Terreno montanhoso e rochoso
Próximo ao Sol (quente e com claridade intensa)
População concentrada em cidades afastadas
Atmosfera não permite voar

Seres:

Medindo entre 3 e 4 metros de altura
Braços fracos
Pernas fortes
Apenas 3 dedos em cada em mão (sem polegares)

Dinâmica:

Divide-se o grupo em dois subgrupos onde cada um corresponderá a uma concorrente do ramo automobilístico. Cada subgrupo desenvolverá seu projeto conforme a proposta citada.

2ª PARTE - O CARTEL

Este projeto representa um potencial de lucro imenso e as empresas possuem a informação que seu maior concorrente está no páreo, o pensamento dos dois presidentes é o mesmo: NÃO POSSO PERDER ESSE CLIENTE!

As empresas marcam uma reunião. A intenção é conhecer a proposta do concorrente antes deste passar para o cliente e se for o caso reformulá-lo dentro de uma negociação onde ambas as empresas se saiam bem sucedidas junto ao cliente.

3ª PARTE - APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA

Eleger um representante de cada empresa para apresentar a proposta ao cliente, a equipe pode e deve dar sugestões a ele sobre qual a melhor maneira de apresentar, encantando o cliente com a sua proposta.



Dica: Discuta textos sobre automóveis autossustentáveis.

⁴ A Dinâmica foi extraída da Coletânea de Dinâmicas da UFPR e adaptada.



6. Autorreconhecimento

6.1 O ESCUDO

Objetivo: ajudar as pessoas a expor planos, sonhos, jeitos de ser, deixando-se conhecer melhor pelo grupo.

Material: uma folha com o desenho do escudo para cada um, lápis colorido ou giz de cera suficientes para que as pessoas possam fazer os desenhos. O desenho do escudo deve ser conforme a figura.

Dinâmica: O coordenador da dinâmica faz uma motivação inicial (durante cerca de cinco minutos) falando sobre a riqueza da linguagem dos símbolos e dos signos na comunicação da experiência humana. “Vamos procurar coisas importantes de nossa vida através de imagens e não apenas de coisas faladas”.

Cada um vai falar de sua vida, dividindo-se em quatro etapas:

- A. Do nascimento aos 6 anos.
- B. Dos 6 aos 14 anos.
- C. O Presente.
- D. O Futuro.



Encaminha a reflexão pessoal, utilizando o desenho do escudo, entregue para cada um. Na parte superior do escudo cada um escreve o seu tema, ou seja, uma frase ou palavra que expressem seu ideal de vida.

Depois, em cada uma das quatro partes do escudo, vai colocar um desenho que expresse uma vivência importante de cada uma das etapas acima mencionadas.

Em grupo de cinco pessoas serão colocadas em comum as reflexões e os desenhos feitos individualmente. No fim, conversa-se sobre as dificuldades encontradas para se comunicarem dessa forma.

6.2 TÉCNICA DOS CONES

Objetivos: Levantamento de expectativas, posição em relação ao grupo / equipe.

Recursos: Papel cartão branco (ou quadrado de madeira), cones (industriais) de linha de diversos tamanhos e cores (pode-se usar cubos, triângulos desde que de tamanhos e cores desiguais), etiquetas adesivas.

Tempo: 20 min.

Instruções: Cada participante escolhe um cone que o represente e cola uma etiqueta com seu nome. O Facilitador coloca um objeto (de preferência não muito pequeno) com o adesivo TEMA do trabalho (disciplina) colado, no centro do papel cartão que, por sua vez, é colocado no meio da sala. Ao comando do Facilitador, todos os participantes, simultaneamente, "colocam-se" (cones) em relação ao "TEMA".

Solicitar que façam breves comentários sobre as posições assumidas. O papel-cartão deve, cuidadosamente, ser colocado em um local neutro da sala, pois o exercício será retomado. Ao término do evento, o papel-cartão é colocado novamente no centro da sala e, ao comando do Facilitador os participantes, simultaneamente, podem "rever" sua posição em relação ao "TEMA". Retomar individualmente os posicionamentos e alterações (como se sentiu no começo dos trabalhos e ao final deles).



Dica: essa dinâmica pode ser utilizada para iniciar ou finalizar uma metodologia ativa: o Estudo de Caso.

6.3 LINGUAGEM

Forme grupos de pessoas.

Informe que cada equipe tem que criar uma nova língua. Essa nova língua tem que ter uma introdução, uma descrição para os objetos da sala, um comentário positivo, um comentário negativo e uma despedida.

Dê 30 minutos para planejar e aprender esta nova linguagem.

Em seguida, forme pares com integrantes de outra equipe. Aí eles terão 15 min para ensinar a nova língua um ao outro, mas só podem usar esta nova língua, sem usar qualquer outro dialeto. Por fim, peça a todos que coloquem vendas nos olhos e tentem formar novamente as equipes baseados apenas na nova linguagem.

Pontos que podem ser explorados com esta dinâmica:

1. sensações vividas durante a realização do exercício
2. lições extraídas sobre a comunicação
3. facilidade que tiveram os pares para aprender as línguas uns dos outros.



Dica: O professor poderá trabalhar nessa dinâmica a Gamificação.



7. Diagnose e Aprendizagem

7.1 ANÚNCIOS

Elabore um anúncio de rádio para o produto indicado.

1 - Seu produto deve ser divulgado sem que, no anúncio, apareçam as “palavras proibidas”

Produto: codorna

Palavras proibidas: ave, pena, pintinhas, ovo, compra, venda.

2 - Elabore um anúncio de rádio para o produto indicado.

Seu produto deve ser divulgado sem que, no anúncio, apareçam as “palavras proibidas”

Produto: Macaxeira

Palavras proibidas: raiz tuberosa, compra, venda, tapioca, bolo, farinha.

3 - Elabore um anúncio de rádio para o produto indicado.

Seu produto deve ser divulgado sem que, no anúncio, apareçam as “palavras proibidas”

Produto: Computador

Palavras proibidas: Computador, hardware, software, programa, máquina, rapidez, teclado, disquete, compra, venda



Dica: Essa dinâmica pode fazer parte da Metodologia “Sala Invertida”. O professor poderá usar vários objetos ou produtos que estejam relacionados com o contexto do aluno.⁵

7.2 PÁSSAROS ENGAIOLADOS

OBJETIVO: trabalhar a vontade de mudar e a pressão do ambiente.

DESENVOLVIMENTO: os participantes fazem uma roda com as mãos, tendo ao centro 4 ou 5 pessoas que serão os pássaros. A missão dos pássaros é tentar escapar do centro da roda, para tanto eles devem tentar passar por entre os braços e pernas daqueles que formam a gaiola. Caso algum pássaro fuja, aquele que deixou isto ocorrer

⁵ Todas as Dicas apresentadas nesse Manual foram indicadas pela autora da pesquisa.

toma seu lugar no centro da roda. Já o pássaro fugitivo fica do lado de fora da gaiola estimulando os demais a fugirem, apontando pontos “fracos” na gaiola.

QUESTÕES PARA DISCUSSÃO:

Imaginem que os pássaros representam as pessoas na comunidade e a gaiola o ambiente da cidade.

1. Como é sentir-se preso a determinada situação? Como encaramos a pressão que o ambiente exerce? Como reagimos a esta pressão?
2. Como nos sentimos quando não nos permitem sair ou agir como desejamos?
3. Como é conseguir sair da situação?
4. Como é pressionar o outro para que ele se mantenha dentro do desejado?
5. Como é inverter este papel, ou seja, passar de pressionador a pressionado?
6. Quais as situações que nos pressionam no dia a dia a agir, muitas vezes, de maneira diferente daquelas que desejaríamos? Como reagimos? Como gostaríamos de reagir?

7.3 A MENSAGEM⁶

OBJETIVO: levar os participantes a refletir sobre as dificuldades e distorções que ocorrem entre o emissor e o receptor da mensagem.

MATERIAL: sulfite, lápis, folha com a mensagem a ser transmitida.

DESENVOLVIMENTO: dividir o grupo em duplas. Pede-se para que um membro de cada dupla se retire da sala para que os demais recebam as instruções. Solicita-se àqueles que ficaram na sala que ajudem a arrumar o espaço, colocando as cadeiras da dupla uma de costas para a outra, deixando certa distância entre os conjuntos para que não haja interferência entre as duplas.



Instruções para os que ficaram na sala: Cada um será o receptor de uma mensagem que o seu colega irá transmitir. Sente-se de costas para ele e use a folha de papel para anotar a mensagem que o emissor, seu colega, irá transmitir.

Você não pode fazer perguntas ao emissor, nem o interromper, em hipótese alguma. Não dê risada, nem suspire ou emita qualquer tipo de reação que venha a demonstrar de que maneira você está recebendo ou não a mensagem.

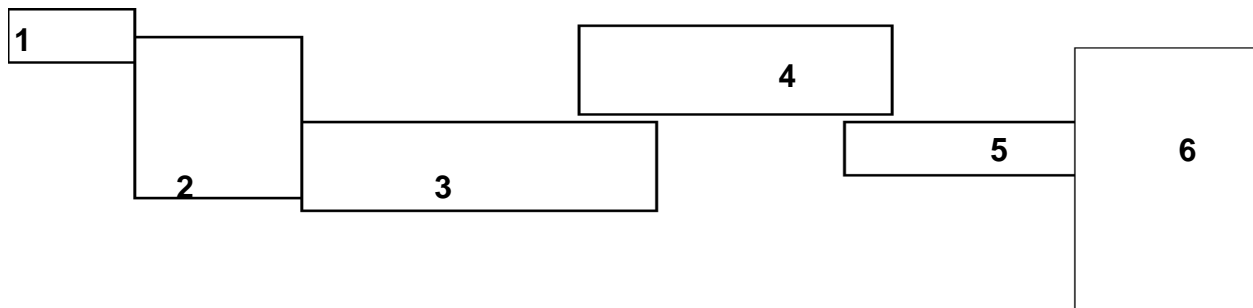
Instruções para os que saíram da sala: O conjunto de figuras da folha que estou entregando, é a “mensagem” que você deverá transmitir ao seu colega.



⁶ A Dinâmica foi extraída da Coletânea de Dinâmicas da UFPR e adaptada.



Modelo folha



Tanto você quanto o “receptor” deverão sentar-se de costas um par a o outro, de forma que você não perceba como a mensagem será recebida.

Instrua seu receptor sobre como desenhar o conjunto de figuras. Inicie pela primeira, no.1, e descreva cada uma de forma sucessiva, prestando atenção para a ligação de cada uma para com a sua anterior.

Não se esqueça de que seu receptor deverá passar a mensagem para uma folha de sulfite em branco.

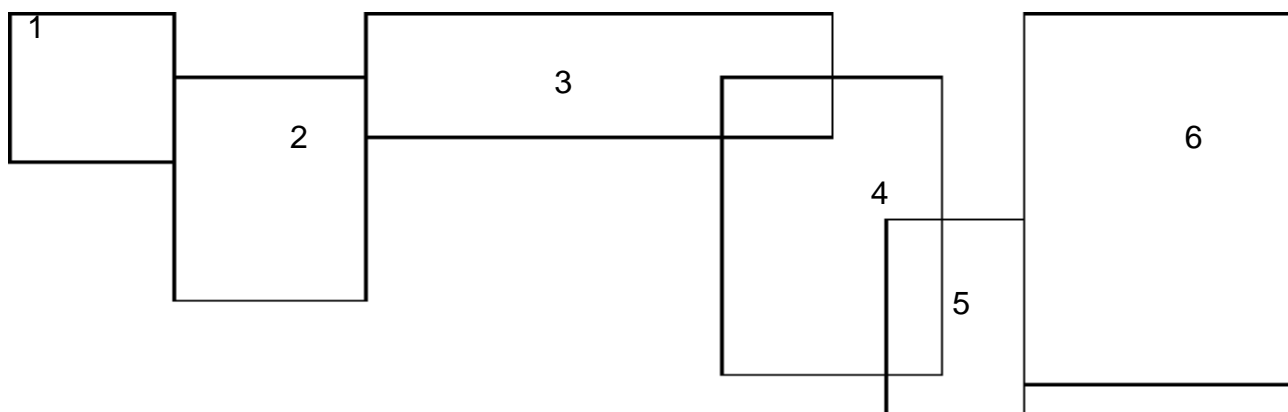
Não é permitido ao receptor fazer perguntas, dar risadas, suspirar, ou qualquer outro tipo de comunicação que transmita para você qualquer informação sobre como ele está recebendo a comunicação. Não deixe que ele veja a folha com as figuras.

Terminada a tarefa, cada colega pode mostrar ao outro, tanto a folha da mensagem original quanto aquela que foi recebida. O instrutor solicita que cada dupla fixe a mensagem recebida na parede, a fim de que seja escolhida a melhor.

Após o término desta etapa, o instrutor entrega outra mensagem à mesma pessoa que transmitiu a primeira.



Modelo folha



Nesta etapa as instruções são as mesmas da etapa anterior.



QUESTÕES PARA DISCUSSÃO:

1. Como foi passar a mensagem? E receber a mensagem?
2. Como foi a compreensão? Quais fatores facilitaram? Quais dificultaram?
3. O que poderia ter sido feito?
4. Como é a comunicação na sua empresa?
5. Que fatores dificultam a comunicação na sua empresa? Quais facilitam?



8. PARA AQUELES QUE QUISEREM SABER MAIS

BRITO, Teca Alencar de. **Música na educação infantil**. São Paulo, Editora Fundação Petrópolis, 2003

BENJAMIM, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo, Editora Summus, 1984

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. Santos-SP, Editora Re- Novada, 1997.

BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 2ª Edição. São Paulo, Editora Cortez, 1997.

CENTURIÓN, Marília, PRESSER, Margaret, SILVA, Sorel e RODRIGUES, Arnaldo. **Jogos, projetos e oficinas**. São Paulo: Editora FTD, 2004

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo, Editora Moderna, 1996 Fundação Sistema Estadual de Análise de Dados – Seade

KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** 2ª Edição. São Paulo, Editora Cortez, 1997

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos tradicionais infantis**. Petrópolis-RJ, Editora Vozes, 1995

MACHADO, Marina Marcondes. **O brinquedo, sucata e a criança**. 3ª Edição. São Paulo, Edições Loyola, 1999

Jogos e brincadeiras. Revista Nova Escola. São Paulo, Editora Abril, 2005.

ROSA, Sanny S. da. **Brincar, conhecer, ensinar**. São Paulo, Editora Cortez, 1998

SANTOS, Santa P. Marli. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 2ª Ed. São Paulo, Editora Vozes, 2001

VON, Cristina. **A história do brinquedo**. São Paulo, Editora Alegro, 2001.

WAJSKOP. Gisela. **Brincar na pré-escola**. 5ª Edição. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

9. Referências

ARROYO, Miguel G. **Outros sujeitos, Outras pedagogias**. 2ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

ATIVIDADES PEDAGÓGICAS. *A Pirâmide de Aprendizagem de William Glasser*. Disponível em: <<https://atividadespedagogicas.net/2018/10/a-piramide-de-aprendizagem-de-william-glasser.html>>. Acesso em: 12 de maio de 2020

AULETE. **Dicionário Contemporâneo da Língua Portuguesa**, 2019, verbetes *saberes, docência, professor*, educador.

BACICH, L.&NETO TANZI, A. &TREVISANI F. DE M. **Ensino Híbrido: personalização e tecnologia da educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

Base Nacional Comum Curricular (**BNCC**). *Educação é a Base*. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, p.27833, 23, dez. De 1996 - Art. 62. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm. Acesso em: 28 de abr. 2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. Rio de Janeiro: Paz e Terra 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**, 17ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FRITZEN, Silvino José. (1993) **Jogos dirigidos para grupos, recreação de aulas de educação física**, Editora Vozes, 17ª edição, Petrópolis.

GHEDIN, Evandro. **Educação do campo: epistemologia e práticas**. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos e pesquisa**. 5ª. ed. São Paulo: Atlas; 2010.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2004

MEC-Ministério da Educação. Publicações. 2017. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=12598:publicacoes&catid=195:seb-educacao-basica> Acesso em 10 de maio de 2020.

MOLINA, Mônica Castagna. **Análises de Práticas contra-hegemônicas na formação de Educadores**: reflexões a partir do Curso de Licenciatura em Educação do Campo. In: SOUZA, José Vieira (Org.). *O método dialético na pesquisa em educação*. Editora Autores Associados, 2014, Campinas, SP.

MORAES, M.C. **Paradigma educacional emergente**. São Paulo: Papyrus, 1997.

MORAN, José. Metodologias ativas e modelos híbridos na educação. In: *Novas Tecnologias Digitais: Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento*. Curitiba: CRV, 2017, p.23-35. Disponível em <http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2018/03/Metodologias_Ativas.pdf> Acesso em: 10 de maio de 2020

MORAN, José. *Mudando a educação com metodologias ativas*. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens, Vol. 02, 2015, p.15-33. Disponível em: < <http://www2.eca.usp.br/moran/>>. Acesso em: 10 de maio de 2020.

MORIYA, Elisa T. Mediação Pedagógica On-line em Educação inclusiva. Revista Josen, Portugal, 04 August 2016.

PEREIRA, José Roberto. Gestão do desenvolvimento: o Pronera e os assentamentos do entorno de Brasília. In: ANDRADE, Márcia Regina et al. (Orgs). *A educação na reforma agrária em perspectiva: uma avaliação do Programa Nacional de Educação na Reforma Agrária*. São Paulo: Ação Educativa; Brasília, DF; Pronera, 2004.

PERRENOUD, P. **Dez Novas Competências para Ensinar**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2000.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ. Coletânea de Dinâmicas. Disponível em: <<https://www.passeidireto.com/arquivo/62428099/apostila-coletanea-de-dinamicas/>> AUNIVASF. Manual de Normatização dos Trabalhos Científicos. Petrolina, 2019.