



CRISTINA D'ÁVILA

*Métodos e técnicas
de ensino e aprendizagem
para a Educação Superior*

Cardápio Pedagógico



O título deste livro remete à arte culinária. Intitula-se *Métodos e técnicas de ensino e aprendizagem para a Educação Superior: Cardápio Pedagógico*, porque traz em si metodologias de ensino – métodos, técnicas, e dinâmicas – criativas, construtivas e lúdicas a serem “degustadas” – vivenciadas com prazer. Os princípios que regem a teoria raciovitalista de Michel Maffesoli (2005) e o ideário da complexidade de Edgar Morin (2010) fundamentam a pedagogia raciovitalista e a didática sensível de Cristina D’Ávila. Assim, as técnicas e dinâmicas de ensino e aprendizagem presentes no livro se enraízam nessa corrente de pensamento pedagógico. O livro não se resume, portanto, a um catálogo de técnicas de ensino numa vertente tecnicista, mas apresenta propostas de mediação didática fundamentadas teoricamente que visam: despertar o desejo de aprender dos educandos a partir de dinâmicas de sensibilização; fomentar a capacidade criativa mediante técnicas de imaginação; propiciar a ressignificação do conhecimento através de técnicas problematizadoras e integrar saberes eos sujeitos da ação pedagógica, professores e educandos, através de dinâmicas integradoras.

***Métodos e técnicas de ensino e
aprendizagem para a Educação
Superior***

Cardápio Pedagógico



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

Reitor

João Carlos Salles Pires da Silva

Vice-reitor

Paulo Cesar Miguez de Oliveira

Assessor do Reitor

Paulo Costa Lima



EDITORA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

Diretora

Flávia Goulart Mota Garcia Rosa

Conselho Editorial

Alberto Brum Novaes

Angelo Szaniecki Perret Serpa

Caiuby Alves da Costa

Charbel Niño El-Hani

Cleise Furtado Mendes

Evelina de Carvalho Sá Hoisel

Maria do Carmo Soares de Freitas

Maria Vidal de Negreiros Camargo

CRISTINA D'ÁVILA

***Métodos e técnicas de ensino e
aprendizagem para a Educação
Superior***

Cardápio Pedagógico

Salvador

EDUFBA

2021



2021, Cristina D'Ávila.
Direitos dessa edição cedidos à Edufba.
Feito o Depósito Legal.
Grafia atualizada conforme o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 1990,
em vigor no Brasil desde 2009.

Projeto Gráfico

Edson Sales
Ricardo Sérgio Leão Martinez Filho

Capa

Ricardo Sérgio Leão Martinez Filho

Imagem de capa

Freepik

Revisão

Alana Oliveira da Silva

Normalização

Quezia Rodrigues de Oliveira

Sistema de Bibliotecas – UFBA

D259 D'Ávila, Cristina
Métodos e técnicas de ensino e aprendizagem para a
Educação Superior: cardápio pedagógico / Cristina D'Ávila. -
Salvador: EDUFBA, 2021.
125 p.

ISBN: 978-65-5630-226-3

1. Ensino superior – Finalidades e objetivos. 2. Ensino –
Metodologia. 3. Aprendizagem. 4. Professores universitários -
Formação. I. Título: cardápio pedagógico.

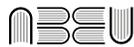
CDU – 378.12

Elaborada por Geovana Soares Lira CRB-5: BA-001975/O

Editora afiliada à



ASOCIACION DE EDITORIALES
UNIVERSITARIAS DE AMERICA
LATINA Y EL CARIBE



Associação Brasileira
das Editoras Universitárias



Câmara Bahiana do Livro

Editora da UFBA
Rua Barão de Jeremoabo
s/n – Campus de Ondina
40170-115 – Salvador – Bahia
Tel.: +55 71 3283-6164
www.edufba.ufba.br
edufba@ufba.br

*Para minha mãe, Cléo D'Ávila,
que tudo me ensinou na vida.*

AGRADECIMENTOS

Que sei sobre mediação didática e a arte de ensinar está escrito aqui. Como amante das artes e, mais que tudo, da arte de ensinar, compilei, ao longo de minha vida como docente, os métodos, técnicas e dinâmicas de ensino e aprendizagem que usei e ainda utilizo nas minhas aulas neste livro que chamo de *Métodos e técnicas de ensino e aprendizagem para a Educação Superior: Cardápio Pedagógico*. Nessa construção contei com a colaboração de meus alunos dos cursos de licenciatura desde vários anos. A eles, minha gratidão.

Às minhas colegas na arte de ensinar, sobretudo as do Ateliê Didático da Universidade Federal da Bahia (UFBA);

Aos meus pares na UFBA, colegas amigos da Faculdade de Educação e estudantes de graduação e pós-graduação;

A Flávia Goulart Rosa, pela confiança, leitura do manuscrito e apoio;

A Miguel Almir, pelos ensinamentos poéticos sobre o sensível;

E a todos e todas que colaboraram direta ou indiretamente pela produção deste livro, meus sinceros agradecimentos.

*Tenho o privilégio de não saber quase tudo,
E isso explica o resto.*
(BARROS, 2010)



RECEITA PARA UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA IDEAL

(por alunos de curso de licenciatura)

Ingredientes:

20 alunos por turma
Liberdade de ação
Salário digno
Salas diversas e arejadas
Material concreto e diversificado
Professor comprometido e instrumentalizado

Modo de Preparar:

Pegue 20 alunos, coloque-os em salas diversas e arejadas com material concreto diversificado. Misture com o “professor” comprometido e instrumentalizado. Faça uma massa homogênea e polvilhe bastante criatividade. Acrescente o fermento do salário digno. Deixe fermentar por algum tempo.

Com liberdade de ação asse tudo em forno brando e terá uma prática pedagógica ideal.

Bom Apetite!

Sumário

<i>Prefácio</i>	17
<i>Introdução: saboreando o saber</i>	21
<i>O Ensino como mediação didática</i>	27
<i>Saberes pedagógicos, saberes didáticos. Saber sensível e lucidade transversalizando as metodologias de ensino</i>	33
Saber sensível como saber transversal aos demais saberes da docência	37
A Lucidade como princípio formativo da didática sensível	38
Metodologias, métodos, técnicas e dinâmicas para o ensino	40
<i>Despertar o desejo de saber: sensibilização</i>	43
Concentração	46
Marcha turca	47
Escultura humana	48
Musicalizando	49
Caixa de pandora	50
A Rede	51
Bola na roda	52
Retratos de uma história	53
<i>Provocar a imaginação</i>	55
Jogo de percepção	58
Desenho livre	59
Nossa história	60
Bricolagem	61

Poetizando	62
Musicapoiesis	63
Constelações identitárias	64
Retalhos	65
Mandalas	66
Metáfora criativa 1: textos, poemas, enigmas, pequenas crônicas	67
Metáfora criativa 2: filmes / extrato de filmes	68
Chão de flores	69
Problematizar o conhecimento	71
Varal da sabedoria	74
Em cena	75
Técnica dos cartões	76
Pense rápido	77
O Semáforo	78
Dados desafiadores	79
GVGO Resignificado	80
Júri popular	82
Técnica das duplas	84
Caleidoscópio	85
Expovídeo: recortes de filmes, documentários ou entrevistas	86
Leitura circular	87
Dinâmica do sorteio	88
Acerte ou pague	89
Sala invertida à moda da casa	90
Resignificar o conhecimento	93
Grupos rotativos	96
Apresentação em forma de jornal de TV	97

Pesquisa e debate: estudo de texto	98
Painel integrador de conceitos	100
Construindo mapas mentais	101
Pesquisa multimídia integrada	102
Mesa redonda renovada	103
Simpósio lúdicos	104
Estudo de caso	105
Iniciação na pesquisa: com relatórios multimidiáticos	106
Miniaulas agrupadas	108
Técnica de experimentação	109
Dinâmicas integradoras	111
Balões mágicos	114
Sorteio lúdico	115
Caixa histórica	117
De quem é a história?	118
Histórias de aprendiz	119
Parangolé	120
Posfácio	121
Referências	123
Colofão	126

Prefácio

A professora **Cristina D'Ávila** nos presenteia com seu banquete didático-pedagógico oferecendo um caderno-cardápio de receitas como possibilidades de modos expressivos e potentes de conduzir atividades educativas, tanto em aulas, como noutras empreitadas de “ensinanzas” e de “aprendências”.

Nas texturas do livro, a autora descortina uma compilação do que chama de “receitas didático-pedagógicas” como repertório de técnicas e de dinâmicas sedimentadas no decurso de suas experiências educativas. Esse repertório não se traduz em “receitas prontas”, nem em fôrmas mecânicas e estáticas ou padrões enrijecidos e compressivos, mas em formas vigorosas e moventes, imbuídas de dinamismo e plasticidade, que potencializam processos educacionais crítico-criativos, de modo fecundo e profícuo.

As ideias plasmadas nos textos explicitam a compreensão de que as metodologias se traduzem em caminhos abertos e indeterminados que se transversalizam e se desdobram mediante as veredas de diversos métodos e técnicas. Estes se constituem como modos e formas fundamentais para a realização qualificada e alvissareira de experiências e de fazeres humanos, sobretudo ações do educar. As ponderações da autora realçam a relevância nuclear do cuidado com a relação dialógica, complementar e visceral entre forma e conteúdo, entre o que fazer e o como fazer. Ideias preciosas podem ser desqualificadas se os modos de conduzi-las forem débeis e estéreis. Bem como, formas de condução podem ser profícuas, mas se os conteúdos forem descarnados e insípidos, estas também podem se desqualificar.

Nesse rumo, métodos e técnicas são concebidos como recursos fecundos que incidem na compreensão e na fruição de conteúdos de modo vigoroso. Muito além de meros instrumentos funcionais e artificiais, aqueles se revelam como dispositivos que proporcionam o despontar dos pensares e sentires, dos significados e sentidos. Como formas provocadoras que instigam o suscitar da imaginação, da criatividade, da percepção sensível, do pensamento crítico e inventivo e que, portanto, potencializam processos de construção, desconstrução e

reconstrução do conhecimento nos fluxos constantes de renovação e de transformação da vida, da sociedade.

O espectro compreensivo que lastreia as ponderações apresentadas no livro atravessa perspectivas vastas desde olhares transdisciplinares que entrecruzam as sendas dos múltiplos campos de saberes, do prosaico e do poético, plasmando o que a autora chama de uma “pedagogia raciovitalista”. Esta se traduz no exercício do cultivo de saberes vitais, imbuídos de gosto, e que, assim, incrementam ações que proporcionam vivacidade.

Os cardápios de modos de condução que a Prof^a. Cristina propõe, por meio dos dispositivos das técnicas e dinâmicas apresentadas, vislumbram suscitar o desejo, uma relação prazenteira, paixonal e vívida de educadores e educandos com as experiências educativas. Desse modo, estas receitas pretendem converter as aulas, e demais ações educantes, em ritos de iniciação que atravessam a inteireza de cada subjetividade impulsionando a presença interligada entre forma e conteúdo, entre corpo e espírito; o cruzamento entre o sensível e o inteligível como instâncias complementares.

Essas perspectivas se revelam como práxis que, não apenas possibilitam desenvolvimentos cognitivos, profissionais etc., mas, sobretudo, se traduzam em envolvimento que mobilizam por dentro, trazendo significados e sentidos para os existires e coexistires. Muito além do mero entender são vivências que fazem despontar o compreender envolvendo essas dimensões coexistentes do pensar e do sentir.

A autora propugna uma didática sensível e inventiva como cardápio constituído de receitas crítico-criativas que mobilizam a paixão e a razão, os desvãos da sensibilidade espirituosa e instigam o despontar da imaginação criante, da inquietude da curiosidade, do senso de indagação e de problematização que implicam na articulação de saberes/conhecimentos vivazes. Estes, imbuídos de sabores e de sua potência crítico-criante, ultrapassam os formatos mecanicistas e uniformes e são ressignificados e reinventados contextualmente na cadência dos processos de mutação do devir cotidiano.

No decurso dos textos é apresentada uma diversidade de métodos e técnicas específicas como acervo de seu cardápio. Este acervo, de modo geral, se desdobra, nos influxos de cada atividade, em três momentos: a entrada, o prato principal e a sobremesa traduzindo os compassos de

cada travessia. Em cada receita exposta, são explicitados os objetivos que se pretende atingir com o suceder de cada ação educante: despertar o pensamento sistemático e crítico; proporcionar aprendizagens vigorosas; fomentar a criatividade, a imaginação; desenvolver o senso de interação e de altruísmo; suscitar o espírito de curiosidade epistemológica; estimular a capacidade de problematizar...

Nesse horizonte, a autora propugna uma didática concebida como lastro robusto de conteúdos e formas, de recursos técnicos que dão ritmo e movimento aos processos de mediação do educar. Esse cardápio de receitas é composto por ingredientes que realçam a relevância do jogo, do lúdico, das linguagens de arte, da presença de metáforas e de símbolos, de modos envolventes de conduzir as atividades. São feixes de dispositivos que envidam o dinamismo dos fazeres educativos e que impelem o despojamento, os envolvimentos internos; fomentam o senso espiritual, o arco da sensibilidade; fazem emergir vivências e compreensões contaminadas por uma pluralidade de significações; entrelaçam o pregnante e o anímico no cuidado da inteireza do ser; suscitam o prazer, a alegria e a paixão.

Miguel Almir Lima de Araújo

Novembro, 2020

Introdução: saboreando o saber

1

Minha mãe achava o estudo a coisa mais fina do mundo. Não é, a coisa mais fina do mundo é o sentimento. Aquele dia de noite, o pai fazendo serão, ela falou comigo: 'Coitado, até essa hora no serviço pesado'. Arrumou pão e café, deixou tacho no fogo com água quente. Não me falou em amor. Essa palavra de luxo. (PRADO, c2010)

S*aber, sapere, sabor.* Etimologicamente a palavra saber provém do verbo em latim *sapere* que significa sabor e saber. Desde sua origem, o saber está associado ao sabor.¹ Talvez o ensino acadêmico tenha perdido esse elo fundamental e cabe resgatá-lo. Saborear o saber significa estar por inteiro na experiência da aprendizagem e para aprender, é necessário desejar aprender. Ninguém aprende se não deseja aprender. Assim, sem que se reconheça os desejos de aprendizagem dos educandos torna-se quase impossível ensinar. O aprender é um fenômeno imponderável em si, mas “o desejo é uma origem inevitável”, como bem afirmou Beillerot (1989). Como origem, está no motor das coisas e da relação do homem com o saber. No contexto da formação escolar socialmente instituída, quem age como mediador extrínseco, capaz de fazer medrar o desejo de saber, é o(a) professor(a).

1 Dicionário etimológico. Etimologia e origem das palavras. Disponível em: <https://www.dicionarioetimologico.com.br> /Acesso em: 29 ago. 21

Ninguém ensina fazendo conferências. Ninguém ensina reproduzindo o conhecimento ou apenas transmitindo-o. Esse modelo racionalista de ensino vem de uma tradição medieval academicista. No Medievo as primeiras universidades, a de Bolonha e a de Paris, no século XII, apostavam no método didático que tinha por principal característica a unilateralidade do saber. Cabia ao mestre professor a transmissão de um saber encapsulado e propriedade exclusiva dele mesmo, um ensino caracterizado assim pela referência na figura do professor. Pode-se também fazer relação com o ensino verbalístico, característico da pedagogia jesuítica do século XVI marcada pela repetição e pela memorização das lições sem criticidade. Um modelo que se foi reproduzindo até a atualidade como uma verdade sacrossanta, da escola básica ao ensino universitário. Paulo Freire já criticava este modelo desde os anos de 1970, chamando-o de educação bancária (FREIRE, 2005). a imagem leva-nos a pensar na ideia de depósito de informações na mente dos alunos.

Acusamos, não sem razão, o ensino tradicional, com seus cursos magistrais e suas lições aprendidas de cor, de abusar das informações. o verbalismo é uma consequência quase inevitável. o aluno memoriza as palavras ou as fórmulas sem procurar compreendê-las. [...] É como se os alunos acreditassem numa linguagem particular dos professores. (REBOUL, 1993, p. 25)

Ensinar vai além. Ensinar significa indicar com um sinal – do latim *insignare* – mostrar caminhos, mas não trazer as respostas prontas. Significa ter o objetivo de proporcionar o aprender, ter a intenção; e a intencionalidade faz a diferença entre informar – transmitir uma informação – e ensinar. Ensinar é um verbo transitivo direto que implica em complementaridade: quem ensina, ensina algo a alguém. Decorre, pois, de uma intenção: fazer com que alguém aprenda.

O título deste livro é uma metáfora que remete à arte culinária. Intitula-se *Cardápio Pedagógico* porque traz em si uma série de metodologias de ensino – métodos, técnicas, e dinâmicas – prazenteiras. Assim, para despertar o desejo de aprender lançamos mão de dinâmicas introdutórias de sensibilização e imaginação, dinâmicas explicadas nas atividades sugeridas neste livro. A sensibilização, etapa primeira da mediação didática que propomos, abre canais de aprendizagem sensível, sensorial, como também abre possibilidades para o imaginar. Numa sequência que não precisa ser rígida, a fim de obter a adesão dos grupos,

a etapa subsequente da problematização deve ser uma constante. E para que se aprenda de modo significativo, é mister lançar mão de técnicas que provoquem a ressignificação do conhecimento, num processo contínuo e simultâneo de análise e síntese. Assim como para a construção do novo conhecimento, a chave está na ideia da transformação e não da reprodução do conhecimento.

Essa conduta didática sorve de variadas fontes, podendo-se citar, o raciovitalismo (MAFFESOLI, 2005), o paradigma da complexidade (MORIN, 1990), a psicologia cognitiva socioconstrutivista vigotskiana e os estudos neuropsicológicos de Gardner (1994). Num processo dialético de superação por incorporação, concebemos uma outra pedagogia e uma outra didática que chamamos respectivamente de pedagogia raciovitalista e de didática sensível. Uma didática que provém fundamentalmente da compreensão sobre o enlace inelutável entre pensamento e sensibilidade, razão e emoção.

Num esforço de síntese, buscamos trazer à luz um pensamento pedagógico no qual aspecto inteligível se associa inexoravelmente ao sensível da existência humana, vale dizer, à intuição, à corporeidade, à ludicidade que conduzem a processos críticos e criativos do pensamento. Uma educação sensível é aquela que pode fornecer aos sujeitos a compreensão do mundo sem perda de visão de globalidade. As formas de intervenção didática aguçam a estética, o lúdico e a inteligibilidade nas formas de apreensão e produção do conhecimento – uma lógica que rompe com o paradigma racionalista-instrumental, buscando superar a visão do pensar unicamente pela razão mediante uma ação que parte do sentir-pensar. Portanto, o ensino ganha outra dimensão, lúdica e sensível, uma dimensão afinada às múltiplas capacidades humanas, aos aspectos intelectuais, emocionais, intuitivos e corporais.

Nesse sentido o livro que ora apresentamos oferece uma ideia de cardápio a ser degustado, saboreado e ensinado. Os leitores terão contato, nos primeiros tópicos, às técnicas ou dinâmicas sensibilizadoras e provocadoras da imaginação, tendo em vista despertar o desejo de aprender. Em seguida, poderão desfrutar de técnicas e dinâmicas que visam a problematização do conhecimento. a fim de que os alunos pensem sobre alguma coisa, é preciso que eles sintam a necessidade de ir atrás, de refletir sobre o conhecimento de modo concatenado e lógico.

A ressignificação do conhecimento e a produção de novas sínteses são o ponto do processo em que devem se refletir aprendizagens significativas – incorporação do novo conhecimento a conhecimentos pregressos – e construção de novos modelos, conceitos, paradigmas, momentos em que a criatividade deve ser estimulada ao máximo.

Por fim, para manter o grupo sempre integrado à proposta pedagógica, disponibilizamos dinâmicas integradoras. Resta-nos lembrar que ao se escolher uma técnica de ensino deve-se pensar se ela corresponderá bem aos objetivos de aprendizagem e ao tipo de conteúdo que se necessita ensinar. É justamente na relação entre forma e conteúdo que, ao longo do processo de ensinar e aprender, se reflete o ideário pedagógico que se abraça. Portanto, ao escolher um método, uma técnica ou uma dinâmica, é importante proceder ao exame do objetivo que se tem a alcançar e guardar uma estreita relação entre o como e o para que fazer. Em seguida, analisar o perfil da classe: uma técnica ou uma dinâmica pode trazer resultados satisfatórios para determinado grupo, mas, para outros, pode soar como uma atividade extremamente cansativa e inadequada. É necessário também observar os recursos didáticos (material, tecnológico e pessoal) disponíveis, dosar os conteúdos a serem mediados em relação ao tempo disponível, observar o espaço. Planejar, todavia, deixando livre o espaço sagrado do imprevisto. Criar ou escolher uma técnica de ensino é fazer arte também.

Cristina D'Ávila

Salvador, maio de 2020

O Ensino como mediação didática

2

A didática é a ciência do ensino, pertencente ao campo epistemológico da pedagogia. Como não há ensino sem que haja a intencionalidade de fazer aprender alguém, o objeto da didática passa a ser compreendido como o processo de ensino em uma relação de interdependência com a aprendizagem. Na perspectiva adotada e de acordo com Libâneo (2008), a pedagogia é a ciência que estuda o fenômeno educativo. Uma ciência humana, aplicada, teórico-prática, interdisciplinar, constituída na investigação, análise e compreensão científica do fenômeno educacional. Dito isso, entende-se que a didática filia-se à pedagogia como área deste conhecimento mais amplo a estudar de modo mais estrito, o fenômeno do ensino e, por conseguinte, da aprendizagem.

O ensino e a aprendizagem são dois fenômenos interdependentes, mas não são a mesma coisa. Assim como educação e ensino não são a mesma coisa, são também fenômenos interdependentes. Quer dizer que um implica na existência do outro, numa perspectiva dialética, quem trabalha com o ensino, trabalha com a educação também dentro de suas várias modalidades, incluindo-se, de forma nuclear, a educação institucionalizada.

No caso do ensino e da aprendizagem, há uma sutil diferença. Quem trabalha com o ensino, por definição, implica trabalhar com a aprendizagem de outrem, mas não necessariamente seu contrário. Para se aprender, não necessariamente faz-se necessário alguém para ensinar. o poeta João

Cabral de Melo Neto escreveu um intrincado poema que traduz a ideia aqui defendida:

Uma educação pela pedra: por lições;
para aprender da pedra, freqüentá-la;
captar sua voz inenfática, impessoal
(pela de dicção ela começa as aulas).
A lição de moral, sua resistência fria
ao que flui e a fluir, a ser maleada;
a de poética, sua carnadura concreta;
a de economia, seu adensar-se compacta:
lições da pedra (de fora para dentro,
cartilha muda), para quem soletrá-la.*

Outra educação pela pedra: no Sertão
(de dentro para fora, e pré-didática).
No Sertão a pedra não sabe lecionar,
e se lecionasse, não ensinaria nada;
lá não se aprende a pedra: lá a pedra,
uma pedra de nascença, entranha a alma.
(MELO NETO, 2020, p. 69)

Assim, os autodidatas não necessariamente tiveram mestres de ofício ou professores, mas aprenderam na lida com a vida cotidiana, nas suas relações sociais. Todavia, o ensino depende da aprendizagem. O objetivo do ensino é proporcionar o aprender; se o professor ensina sem se preocupar com o aprender, ele não ensina, ele informa. A informação, assim como a comunicação, têm objetivos que se encerram em si mesmos, mas o ensino não. Ninguém pode ensinar vociferando o conhecimento ao vento. Como dito antes, ensinar é um verbo que possui um objeto direto e exige complemento. Necessariamente eu preciso da outra parte para ensinar: o estudante – o sujeito da aprendizagem. Portanto, quem planeja o ensino, deve antes de mais nada planejar para melhor proporcionar as aprendizagens dos alunos.

O processo de ensinar é mediacional. Discorri sobre o tema em tese defendida e presente no livro *Decifra-me ou te devorarei: o que pode o professor frente ao livro didático?* (D'ÁVILA, 2013), no qual adoto a ideia do ensino como ação mediadora sobre os processos de aprendizagem dos alunos. E, ao estudarmos a ciência cognitiva, sobretudo os estudos de Vygotsky (1984, 1987), compreendemos que a aprendizagem é em si um

processo mediado. Há uma mediação cultural importante quando aprendemos algo e são vastos os objetos de mediação. Os instrumentos de mediação são, de acordo com o autor, os signos que asseguram a organização dos comportamentos individuais e coletivo, e a linguagem é o primeiro destes signos. O conceito de “zona de desenvolvimento proximal” em Vygotsky (1984, p. 237), considera que o bom ensino deve preceder o desenvolvimento cognitivo e jamais seu contrário – a aprendizagem estimula o desenvolvimento cognitivo.

A mediação didática que exerce o professor sobre o aprender do aluno, é uma mediação de caráter didático que se realiza sobre outra mediação, a mediação cognitiva: o aprender mediatizado pela cultura, pela linguagem, pela história constituinte dos sujeitos. (LENOIR, 1996) A aprendizagem se constitui pelo desejo de aprender e pode ser sustentada pelo desejo de ensinar do próprio professor. Se o professor não estiver imbuído do mesmo desejo – proporcionar o aprender – dificilmente conseguirá êxito em seus objetivos de ensinar. A mediação didática consiste em estabelecer as condições ideais à ativação do processo de aprendizagem, efetuando um movimento, uma passagem, na qual uma totalidade se transforma em outra. (D’ÁVILA, 2013)

É importante que essa mediação didática na prática pedagógica inclua saberes lúdicos, sensíveis, capazes de articular a ludicidade e a linguagem artística no processo pedagógico, razão que sustenta a didática reiterada neste livro. Finalmente, para saber ensinar é preciso saber como se aprende. Os conceitos de mediação cognitiva e de mediação didática representam, a meu ver, um avanço na compreensão do trabalho docente. Esses são conceitos que incorporo na pedagogia raciovitalista que defendo. O estudo sobre a mediação didática levada a cabo na escola pelo professor com seus saberes pedagógico-didáticos e ludo-sensíveis inclui as metodologias de ensino.

***Saberes pedagógicos, saberes
didáticos. Saber sensível
e lucidade transversalizando
as metodologias de ensino***

3

Vários *estudiosos, pedagogos* e pesquisadores da área educacional, vêm se dedicando ao estudo dos saberes profissionais docentes. No Brasil, Freire (2004), com a “pedagogia da autonomia”, discute os saberes da docência como essenciais à práxis docente, consciente e crítica. Já Charlot (2014) realizou pesquisas no Brasil e elaborou conceitos sobre a relação dos estudantes com o saber. No Canadá, Tardif (2002) foi o autor que inaugurou uma discussão mais sistemática acerca dos saberes profissionais da docência; e Gauthier (1998) estudou os saberes da ação pedagógica. Estes são autores que constituem as principais referências para nosso trabalho no âmbito dos saberes docentes, particularmente, dos saberes pedagógicos e didáticos.

Saberes pedagógicos e didáticos fazem parte do arcabouço dos saberes profissionais docentes. São saberes – um conjunto de conhecimentos, competências e habilidades – que provêm da formação docente e do exercício da docência. Fazem parte do repertório docente desde os elementos pré-processo de ensino, como as ações de pesquisar e planejar, por exemplo, aos elementos presentes no ato de ensinar – gerir uma classe, interagir verbalmente, mediar didaticamente os conteúdos, etc. – e pós-processo de ensino – avaliar, replanejar – os saberes pedagógico-didáticos são estruturantes da profissão. Ou seja, sem eles não há como exercer a docência. Desenvolvem-se principalmente no exercício da profissão, mas antes disso, na socialização profissional que

começa com o curso de graduação e conduzem, se tomados à luz da consciência dos profissionais, ao profissionalismo docente. (D'ÁVILA, 2017)

Os saberes pedagógicos provêm das ciências da educação e também da ciência pedagógica; são os conhecimentos que sustentam a prática docente e abarcam os didáticos. São os saberes da formação pedagógica, como, por exemplo: conhecimento e prática das teorias pedagógicas; conhecimento e prática das teorias de aprendizagem; conhecimento e prática da legislação educacional; conhecimento das teorias de currículo; conhecimento e prática da pesquisa no campo pedagógico.

Os saberes didáticos se dividem em dois tipos: saberes sobre a mediação da aprendizagem e saberes sobre a gestão de classe. Os saberes sobre a mediação da aprendizagem dizem respeito às habilidades próprias e apropriadas à mediação didática dos conteúdos, são exemplos desses:

- a. organizar e selecionar metodologias de ensino;
- b. identificar as lacunas de aprendizagem e nelas intervir;
- c. utilizar recursos (técnicos e tecnológicos);
- d. criar sequências didáticas (de aprendizagem);
- e. planejar aulas (elaborar planos de aula);
- f. contextualizar o conteúdo de acordo com o nível cognitivo e bagagem cultural dos alunos;
- g. avaliar a aprendizagem.

Os saberes voltados à gestão de classe são da seguinte ordem:

- a. administrar o tempo da aula;
- b. estimular a participação, o compromisso nas atividades;
- c. estimular a formação de valores, postura profissional;
- d. produzir um clima de confiança na sala;
- e. produzir integração entre os alunos e entre os alunos e o professor;
- f. saber administrar os trabalhos em equipes;
- g. localizar as lideranças. (D'ÁVILA, 2017)

Dos saberes pedagógico-didáticos fundamentais, a escolha das metodologias de ensino se constitui fundante. Essas são o sal do fazer docente, se situam entre os conteúdos de ensino – de diferentes objetos

de conhecimento – e os sujeitos de aprendizagem; são, pois, objetos de mediação e operam no coração da didática.

Saber sensível como saber transversal aos demais saberes da docência

Grande parte do nosso agir cotidiano está fundado numa espécie de saber desprezado pelo mundo acadêmico; um saber primitivo, corporal, intuitivo. Não obstante, as atividades mais pueris, como andar de bicicleta, dançar, cantar uma música ou assoviar, trabalhar, comer, dependem desse tipo de saber ancestral, intuitivo a que Maffesoli (2005) chama de saber sensível.

Parece razoável distinguirmos o inteligível do sensível para evitarmos dicotomias. Segundo Duarte Júnior (2004), o inteligível é todo conhecimento capaz de ser articulado abstratamente por nosso cérebro através de signos lógicos e racionais; e o sensível se refere à sabedoria do corpo, se manifestando em situações variadas do cotidiano, tais como, o movimento da mão ao fazer soar um instrumento percussivo, o drible e os passes de um jogador de futebol, as informações através dos odores, a recusa do corpo a alimentos indesejáveis etc. Esses são saberes em que o inteligível se espraia pelo corpo e “adota decisões” sem que antes tenha sido necessário pensar logicamente. É um tipo de pensar que se associa ao sentir e ao agir.

O corpo é a fonte primeira das significações humanas. A dicotomia corpo/mente, obra do pensamento cartesiano moderno, trouxe sérios problemas ao pensar ocidental, engendrando a superioridade do trabalho mental sobre o manual, da inteligibilidade sobre a intuição, levando a empáfia da razão aos centros acadêmicos e lesando o aprendizado prazeroso em que o corpo, a emoção e a mente devem ser convocados. Os processos sensíveis aparecem em primazia antes do pensamento abstrato. É assim que podemos afirmar que grandes cientistas são verdadeiros artistas e grandes artistas detêm boa dose de cientificidade em suas criações.

O saber sensível abre perspectiva para que compreendamos o sentido do conhecimento estético. O conhecimento estético provém da compreensão de que o sensível preside as construções no plano racional. Com efeito, “estesia” ou “faculdade de sentir”, “sensibilidade”,

“percepção do belo” advém do grego *aisthesis* “que significa basicamente a capacidade sensível do ser humano para perceber e organizar os estímulos que lhe alcançam o corpo”. (DUARTE, 2004, p. 136) É necessário, pois que coloquemos a centralidade do ato educativo não apenas no sujeito, mas na sua dimensão sensível e aprendizagem. Adotar tal dimensão como ponto de partida para as ações pedagógico-didáticas e adotar a instrumentalidade científica como meio e não como fim.

Ciência é abstração e a arte se coloca a meio caminho entre a experiência do real e sua conceituação. Assim, o que defendemos é que a experiência estética – proporcionada pela linguagem artística – seja a experiência sensível portadora de sentidos, de significações que se estendem, ampliam à percepção, à abstração e à conceituação.

Referenciamo-nos, pois, no entrelaçamento entre o lúdico e o saber sensível – que inclui a linguagem estética – como transversal aos saberes pedagógicos e didáticos. O saber sensível não preside a ação pedagógico-didática isoladamente, mas está presente como dimensão, como interface do ato pedagógico e didático.

A Lucidade como princípio formativo da didática sensível

A ludicidade tem conceituação polissêmica apesar de ser um termo não dicionarizado. Muitos a entendem de forma reducionista como jogo, brincadeira, lazer ou recreação, porém estas são manifestações da ludicidade e não a ludicidade em si. Huizinga (2004), Caillois (1990) e Brougère (2005) são estudiosos de uma manifestação cultural da ludicidade: o jogo. Cada um a seu tempo, esses autores estudaram e investigaram o fenômeno na sua materialidade e enraizamento social. Lopes (2004), autora portuguesa, entende a ludicidade como fenômeno comunicacional, mas com enraizamento na subjetividade humana. Adotando essa prerrogativa, entende a autora, que o brincar, o jogar, o recrear, o lazer e os artefatos lúdicos (brinquedos) são consequências de um fenômeno subjetivo que é a própria ludicidade.

Luckesi (2006) é o teórico que entende a ludicidade como fenômeno interno ao sujeito e que tem sua origem na subjetividade humana. Para o autor, a ludicidade não é sinônimo de jogo, mas um estado de bem-estar que sente o indivíduo em determinadas experiências, que podem

ser experiências cotidianas, não necessariamente atividades restritas às brincadeiras e aos jogos. Estas atividades são lúdicas se puderem despertar ou não esse sentimento de bem estar e inteireza nos indivíduos. Seus estudos contribuem para uma compreensão diferenciada do binômio educação e ludicidade, possibilitando uma compreensão mais abrangente e multidimensional que supera o racionalismo na educação. a educação lúdica, portanto, seria aquela que propiciaria aos educandos e educadores vivências plenas de sentidos e sensação inteireza nos processos de ensino e aprendizagem.

Inspirada em Luckesi (2006), entendo a ludicidade na educação como princípio formativo, pela qual as atividades potencialmente lúdicas se façam presentes na sala de aula como elementos estruturantes do processo de ensinar e desencadeadores de aprendizagens significativas – aquelas em que o ser humano possa integrar suas capacidades de pensar e sentir, sem hipertrofiar uma ou outra faculdade. Nesse sentido, enquanto princípio formativo, a ludicidade é uma força motriz que impregna primeiramente o professor, elevando seu estado de espírito para um sentimento de proatividade, de alegria interna e o impulsiona a ações desencadeadoras de aprendizagens. Aí onde entra a ludicidade como princípio organizativo, isto é, estruturador de atividades criativas articuladas aos conteúdos das disciplinas que levam os estudantes a vivenciarem a experiência pedagógica sugerida tanto externa quanto internamente. Nesse horizonte, o uso de metáforas criativas constitui excelente expediente para a educação em qualquer nível de ensino. (LEAL; D'ÁVILA, 2013)

Na prática de ensino ao mobilizar saberes pedagógico-didáticos, o professor disponibiliza os conhecimentos, orquestrando-os de modo a torná-los assimiláveis aos educandos que devem estabelecer relações com conhecimentos prévios e imprimir significados pessoais ao novo saber. O papel do professor é de mediador de conhecimentos e saberes, no contexto da docência lúdica, dando sentido ao conhecimento e possibilitando que os educandos possam constelá-los em suas práxis. A ludicidade tem papel preponderante na geração de estado de prontidão para o aprender e como potencial para apreensão inteligível e sensível dos novos conhecimentos. (D'ÁVILA, 2014)

A ludicidade, assim como o sensível, são dimensões que transversalizam a didática que gestamos e trazemos à luz neste trabalho.

São dimensões incontornáveis: a primeira, porque é geradora de situações de ensino e aprendizagem mediadas por atividades potencialmente lúdicas para ambos os sujeitos desta ação, professores e alunos, despertando o sentimento de inteireza na experiência pedagógica. A segunda, a dimensão sensível, porque reconhecemos a estesia, o sentir, ou melhor, a articulação “sentir-pensar” no processo de aprendizagem; e o estético, pela importância da linguagem artística como elemento fundante na mediação didática, incorporando no seu âmago capacidades humanas, como a imaginação, intuição e o pensar criativo. Enfim, a dimensão ludo-sensível engloba tanto o saber lúdico quanto o saber sensível num imbricamento dialético. Um processo em que o professor é aquele que educa para o sentir-pensar e isso exige sentir-pensar enquanto se ensina.

Metodologias, métodos, técnicas e dinâmicas para o ensino

As metodologias de ensino são produções didáticas. São elas que se ocupam do estudo sobre os métodos e as técnicas de ensino. Traduz-se do grego *metá* (atrás, através); *hodós* (caminho) e *logos* (ciência, arte), donde se compreende a partir de suas raízes, estudo dos caminhos para se alcançar determinado fim. Metodologia significa o estudo dos métodos. Sendo metodologia de ensino significa, a rigor, o estudo dos métodos de ensino. Segundo Araújo (2017, p. 20):

[...] a metodologia de ensino busca imprimir um dado norteamento, fundado numa orientação que envolve a totalidade do processo de ensino, buscando, através dele, racionalidade e operacionalização, o que implica necessariamente, em recusa à improvisação. A metodologia de ensino também não pode erigir-se somente como finalidade, nem se apresentar com importância maior do que o aluno ou sobrepô-lo, uma vez que ela se constitui fundamentalmente como mediação entre o professor e o aluno, a qual se desenrola, tendo em perspectiva a formação dos alunos, sua autonomia, sua emancipação, seu desenvolvimento pessoal.

A metodologia precede os métodos de ensino, pois, concedendo-lhe o norte paradigmático, sua escolha dependerá, ao mesmo tempo, do contexto em que se insere. A metodologia dentro da pedagogia “segue” seu ideário, seu *corpus* epistemológico e didático. Assim, a pedagogia

histórico-crítica, por exemplo de matriz paradigmática marxiana enseja também uma didática: a didática histórico-crítica e, dentro dela, uma lógica metodológica, um caminho através do qual busca-se chegar às finalidades as quais se destina. Na pedagogia raciovitalista, a didática sensível dá origem a uma metodologia criativa e sensível, e assim por diante. Ademais, as técnicas e as dinâmicas estão contidas nos métodos. Neste livro, quando falamos de técnicas, disponibilizamos os passos operacionais de métodos de ensino. Eleitos aqui a partir de um desenho metodológico de natureza ludo-sensível.

A didática sensível (D'ÁVILA, 2016, 2018) se erige sobre o enlace fundamental entre razão e sensibilidade, o qual faz emergir uma racionalidade sensível complementar à racionalidade inteligível – isto é, o sensível não suprime o pensar abstrato. As formas de intervenção didática, nessa perspectiva, aguçam a estética e o lúdico associados à inteligibilidade nas formas de apreensão e produção do conhecimento, numa lógica que rompe com o paradigma racionalista-instrumental. Portanto, o ensino ganha outra dimensão: a dimensão ludo-sensível. Lúdica por compreender a inteireza do ser como condição para o ensinar e o aprender, o estar integrado literalmente de corpo e alma à experiência didática. E sensível por estar, essa didática, afinada à estética, às linguagens artísticas como canais de expressão do espírito. A didática sensível adota como princípios:

- a. a sensibilização que possibilita a escuta sensível, o ver, tocar, intuir; através de um trabalho de metaforização que envolve modos de intervenção didática a partir de linguagens artísticas e lúdicas;
- b. a imaginação que permite a visualização criativa dos conhecimentos e dos saberes;
- c. a experivivência problematizadora que parte da problematização do conhecimento a partir da experiência pregressa do educando, aliando o saber previamente construído ao novo conhecimento;
- d. a resignificação que leva ao emergir de novas compreensões, a transformação do conhecimento que foi apropriado em novos pontos de vista;
- e. a criação ou a construção do novo conhecimento, de novos produtos, de novas compreensões.

Neste livro, os leitores encontrarão métodos, técnicas e dinâmicas de ensino e aprendizagem baseadas na pedagogia raciovitalista e didática sensível. Caberá a cada um escolher aquela com a qual melhor se coadune seu perfil profissional, sua realidade escolar ou acadêmica e seus próprios estudantes.

***Despertar o desejo de saber:
sensibilização***

4

O *processo inicial de* sensibilização é muito importante na introdução das aulas, pois permite um mergulho nas subjetividades, na concentração individual e na integração entre os pares, propiciando um clima positivo e calmo para o ensinar e o aprender. A sensibilização permite o abrir de canais para a apreensão sensível e inteligível dos conhecimentos. É parte da aprendizagem e conduz a um encontro, por inteiro, entre o sentir e o pensar. Aprendizagens que brotam de um processo sensível tendem a ser mais duradouras, deixando marcas na memória afetiva de cada ser.

Concentração

Objetivo: Criar um contexto de concentração para o ensinar e o aprender.

Tempo médio: 10 min a 15 min

Entrada

- Organizar a sala previamente em semicírculo;
- Diminuir a luz;
- Colocar música suave – preferencialmente instrumental, clássica.

Prato Principal

- Solicitar que os alunos permaneçam sentados em suas cadeiras e que se livrem dos objetos na carteira, principalmente computadores e celulares;
- Ao som da música e junto ao professor sentado à frente, trabalhar a respiração – inspiração e expiração intercostal, ou respiração mais profunda;
- Alongar o corpo, partindo da cabeça, pescoço, membros superiores, inferiores.

Sobremesa

- Reflexão sobre a importância da dinâmica – o que sentiram;
- Avaliar a participação da turma.

Marcha turca

Objetivo: *Proporcionar um* contexto de concentração e estímulo para o processo ensino e aprendizagem.

Tempo médio: 20 min

Entrada

- Retirar, se possível, as carteiras da sala;
- Colocar música instrumental lenta ao fundo;
- Desenvolver atividade de concentração e relaxamento.

Prato Principal

- Mudar a música para uma mais ritmada e solicitar ao grupo que andem pela sala no seu próprio ritmo, encontrando seu próprio compasso;
- Pedir que ao parar a música façam um movimento fechado e permaneçam como estátuas;
- Continuam a marcha, em seguida, solicitar que façam um movimento aberto, depois curvo, depois alongado e assim sucessivamente ir experimentando novos movimentos e formas. Deixar as formas encontradas lentamente e continuar andando;
- Aos poucos, voltar ao círculo, todos de pé;
- Solicitar respiração conjunta.

Sobremesa

- O grupo deve emitir sua opinião sobre a atividade realizada.

Escultura humana

Objetivo: *Proporcionar um* contexto de concentração e estímulo para o processo ensino e aprendizagem.

Tempo médio: 20 min

Entrada

- Retirar, se possível, as carteiras da sala;
- Colocar música instrumental lenta ao fundo.

Prato Principal

- Após atividade de marcha, separar o grupo em dois;
- Solicitar um voluntário que vá ao centro e faça uma base, um movimento aberto para que os outros possam ir preenchendo;
- Pouco a pouco, de modo concentrado, cada participante deverá ir ao centro e completar as lacunas do movimento do colega;
- Ao final, teremos uma verdadeira escultura humana;
- Pouco a pouco, desfazer a escultura. Cada participante deve sair lentamente do movimento e voltar ao seu local de origem.

Sobremesa

- Em grande roda, o grupo deverá fazer comentários sobre a atividade realizada.

Musicalizando

Objetivo: *Despertar para* o pensar criativo através da música.

Tempo médio: 30 min

Entrada

- O objetivo da dinâmica é provocar o prazer e criatividade ao estudar;
- Organizar a classe em semicírculo depois em equipes.

Prato Principal

- Ouvir a música, com pouca luz, buscando o relaxamento;
- Procurar distensionar;
- Após, distribuir os temas da aula, um por equipe ou o tema e seus subtemas. Pode ser a partir de um texto, por exemplo;
- Os grupos deverão escolher uma música da sua preferência;
- Deverá ser feita, então, uma paródia contendo o tema proposto.

Sobremesa

- As equipes vão apresentar suas paródias;
- O professor poderá dar partida ao assunto de sua aula relacionado-o às paródias elaboradas.

Caixa de pandora

Objetivo: *Aguçar a percepção* sensorial para o trabalho posterior com o conteúdo.

Tempo médio: 20 min

Entrada

- Preparar uma caixa com um furo em cima meio encoberto de modo que as pessoas não possam ver o que contém;
- Colocar dentro da caixa objetos pequenos com diferentes texturas;
- Organizar a sala em semicírculo.

Prato Principal

- O professor solicita que cada aluno apalpe e sinta os materiais que estão dentro da caixa – sem a possibilidade de visualização dos mesmos;
- Passa a caixa para cada aluno, todos em silêncio;
- Ao final pedir que falem o que contém a caixa na opinião de cada um;
- Mostrar ao final os materiais contidos na caixa misteriosa;
- Dialogar com os alunos o quanto é importante sentir-pensar.

Sobremesa

- Relacionar a dinâmica ao conteúdo da aula, buscando estreitar os laços entre as sensações e o pensamento.

A Rede

Objetivo: *Proporcionar a integração* afetiva intragrupal

Tempo médio: 30 min

Entrada

- Esta dinâmica tem por objetivo levar o grupo a se conhecer e a se integrar em clima de afetividade positiva;
- Levar um novelo de lã ou barbante para a sala;
- Aparelho de som e música suave ao fundo.

Prato Principal

- Organizar a sala em círculo;
- O professor começa as apresentações² jogando o novelo para algum aluno da roda;
- Este aluno deve se apresentar, colocando para todo o grupo além de seu nome, suas expectativas quanto ao curso;
- Jogar para outro aluno um pouco distante e assim sucessivamente, a fim de que se visualize uma rede ao final das apresentações.

Sobremesa

- O professor poderá pedir que todos visualizem a rede e digam o que aquele desenho pode representar para o grupo – integração, apoio, cooperação etc.
- Pode fazer uma foto digital e disponibilizar depois para o grupo.

² Pode ser também expressões sobre algum tema da disciplina.

Bola na roda

Objetivo: o objetivo é apresentação do grupo de forma lúdica ou de um novo tema da disciplina.

Tempo médio: 30 min

Entrada

- Preparar uma bola de papel que caiba em sua mão, envolvê-la com fita crepe;
- Dispor a classe em círculo fechado.

Prato Principal

- Todos sentados em círculo, o professor começa e fala das consignas;
- Joga a bola para algum estudante que deverá se apresentar – falar de si, o que espera da disciplina etc.
- Este aluno deve jogar a bola para outro e assim sucessivamente até que todos tenham se apresentado;
- O professor se apresenta no final.

Sobremesa

- O professor agradece e pergunta o que sentiram da experiência.

Retratos de uma história

Objetivo: o objetivo desta dinâmica é que os alunos se conheçam e se reconheçam nas histórias de vida apresentadas trabalhando assim suas subjetividades.

Tempo médio: 50 min

Entrada

- Organizar a sala em grupos de até seis pessoas;
- Pedir que cada participante, dentro das equipes, conte uma história de aprendizagem – positiva ou negativa.

Prato Principal

- Depois que todos contarem suas histórias, o grupo deve selecionar aquela que considerarem mais significativa;
- Elaborar pequeno roteiro de dramatização das histórias;
- Ensaiar;
- Teatralizar – cada apresentação deve se realizar em 5 min ou 10 min.

Sobremesa

- O docente deve ensejar a discussão das histórias apresentadas proporcionando articulações com o conteúdo da disciplina.

OBS: As histórias de vida a serem contadas deverão girar em torno do tema que irá se tratar, as histórias de aprendiz têm relação direta com conteúdos voltados à formação de professores, mas essa técnica pode variar de acordo com cada matéria de ensino como, por exemplo: histórias de administrador, histórias de engenheiro, histórias de médicos, histórias de advogados, etc.

Provocar a imaginação

5

A *imaginação é uma* capacidade humana pela qual o pensamento criativo ganha forma. Imaginar provém do verbo em latim *imaginare*, ou seja, formar uma imagem mental, pensar de forma imagética. A imaginação criadora, para Bachelard (2009), coloca em movimento o mundo interior e o mundo exterior do indivíduo, permitindo o emergir de sensações, sentimentos e compreensões. Não se pode apreender um conhecimento apenas pelo raciocínio abstrato; a capacidade humana de pensar e de compreender as coisas é atravessada pelo sensível. Mesmo a aprendizagem das ciências exatas, como a matemática, a física ou a química, emana de capacidades intuitivas, sensíveis aliadas ao raciocínio lógico. Assim, não se perde aquele elo fundamental entre o pensar, o sentir e o agir, permitindo o saborear do conhecimento ensinado.

Jogo de percepção

Objetivo: *Provocar a imaginação* e articulação criativa com o conteúdo a ser mediado.

Tempo médio: 30 min

Entrada

- Organizar a sala em grupos de cinco pessoas;
- Distribuir as gravuras de Gestalt – em que se confundam figura e fundo;
- Distribuir também jogos que requeiram a percepção.

Prato Principal

- Solicitar a percepção do grupo – o que viram? o que veem?
- Estabelecer os links com seu conteúdo; a mensagem estará sempre ligada às percepções que podem variar entre as pessoas, assim como as aprendizagens, os pontos de vista divergentes.

Sobremesa

- O professor e os alunos podem destacar as diferenças, as distintas sensações e como conviver com isso;
- O professor deve relacionar as percepções ao conteúdo da aula numa perspectiva construtiva do conhecimento.

Desenho livre

Objetivo: *Provocar a imaginação* e articulação criativa com o conteúdo a ser mediado.

Tempo médio: 30 min

Entrada

- Organizar a sala em semicírculo, todos sentados ao chão – sobre tapete, esteira ou similares;
- Distribuir material – papel ofício, hidrocor, lápis cera, lápis de cor...
- Música instrumental ao fundo – lenta de preferência, própria para concentração.

Prato Principal

- Antes desenvolver atividade de relaxamento e concentração ao som da música instrumental;
- Solicitar que, em seguida, sintam a música mais ritmada e façam desenhos imaginários somente com o dedo no papel e de olhos fechados;
- Em seguida, novamente escutando a música e se concentrando, deverão produzir desenhos sem planejamento prévio, escutando somente a voz do coração e da sensibilidade. Colorir à vontade, soltar a imaginação;
- Cada participante deverá comentar sobre a experiência – suas sensações, o que produziu.

Sobremesa

- Exposição dos trabalhos;
- Apreciação geral do grupo e do professor;
- Relacionar a dinâmica ao conteúdo da aula.

Nossa história

Objetivo: *Provocar a concentração* sobre o tema da aula; estimular o pensar criativo.

Tempo médio: 40 min

Entrada

- Organizar a turma em semicírculo;
- Sugerir um tema – que faça relação com o tema da aula.

Prato Principal

- Uma pessoa inicia um parágrafo sobre o tema da aula e passa o papel para o seu colega, que lerá o que seu antecessor escreveu. Continua a desenvolver seu raciocínio, e assim sucessivamente;
- A depender do tempo que se dispõe e/ou do tamanho dos grupos, pode-se fazer mais de uma rodada dessa escrita coletiva.

Sobremesa

- Ao final, a última pessoa do círculo lê o texto para toda a turma;
- O professor provoca a discussão sobre o assunto.

Bricolagem

Objetivo: *Provocar a concentração* sobre o tema da aula; estimular o pensar criativo e a capacidade de síntese.

Tempo médio: 50 min

Entrada

- Organizar a sala em grupos de cinco pessoas;
- Distribuir material – cartolina, revistas velhas, gravuras, hidrocor, tesoura, cola, cordão...

Prato Principal

- Solicitar que busquem gravuras que representem o conteúdo da aula trabalhada;
- Pedir que construam um quadro com os recortes, frases e desenhos representativos do tema;
- Cada grupo deverá se apresentar em dez minutos;
- Fixar o cartaz na parede ou no *flipshart*, explicando a composição e os *links* com a temática da aula.

Sobremesa

- O professor deverá comentar os trabalhos, produzindo sínteses com o grupo.

Poetizando

Objetivos: *Provocar a concentração* sobre o tema da aula; estimular o pensar criativo.

Tempo médio: 50 min

Entrada

- Organizar a sala em semicírculo;
- Colocar música de fundo;
- Alongamento e concentração.

Prato Principal

- Pedir que os alunos escrevam poemas a partir do tema central de sua aula;
- Em seguida, cada um deve recitar seus poemas;
- Caso não consigam escrever, poderão escolher poemas existentes e interpretar.

Sobremesa

- O professor deverá comentar os trabalhos e suscitar que os alunos comentem os poemas e a atividade, relacionando-os ao conteúdo da aula;
- Propiciar *feedback*.

Musicapoesis

Objetivos: *Provocar a concentração* sobre o tema da aula; estimular o pensar criativo.

Tempo médio: 20 min

Entrada

- Organizar a sala em semicírculo;
- O professor escolhe uma música cuja letra reflita de alguma maneira o conteúdo da aula;
- Colocar música na tela.

Prato Principal

- Pedir a turma para escutar, curtir a música;
- Cantar juntos;
- Ler a letra em voz alta;
- Pedir para relacionar o conteúdo da letra com o conteúdo da aula.

Sobremesa

- Dar início a sua aula teórica;
- Propiciar *feedback*.

Constelações identitárias³

Objetivo: *Provocar a concentração* sobre o tema da aula; provocar imersão nas subjetividades e expressões afetivas e estimular a imaginação.

Tempo médio: 90 min

Entrada

- O professor deve pedir um dia antes da aula que os alunos levem cartolinas, recortes de revista, fotografias, hidrocores e materiais diversificados;
- Pedir também que reflitam sobre seu passado e situações, fatos e pessoas que influenciaram na escolha daquele curso;
- Organizar a sala em semicírculo;
- Fazer atividade de respiração para concentração.

Prato Principal

- O professor solicita que cada um reflita sobre sua trajetória, perguntando quem ou quais situações o influenciaram na escolha da profissão, como este desejo se desenrolou ao longo do tempo, quais as conexões entre sua trajetória com o curso e com a disciplina que está realizando?
- Pedir que busquem essas conexões e que recolham recortes, retratos, retalhos e construam sua trajetória sobre uma cartolina ou similar – como se fosse uma constelação estelar, tecendo teias de relações entre fatos, sentimentos e pessoas, dando conta de descrever a sua “constelação identitária”;
- Cada um deve expor sua constelação e falar de si.

Sobremesa

- Cabe ao professor acompanhar as exposições;
- Fornecer *feedback* falando de sua própria experiência.

³ Constelação é um grupo de estrelas ligadas por linhas imaginárias. No caso da nossa abordagem sensível, uma constelação identitária é uma metáfora, na qual as estrelas brilhantes são as pessoas em suas relações com sua história, seu meio, e com pessoas e situações importantes na vida.

Retalhos

Objetivo: *Provocar a concentração* sobre o tema da aula; estimular o pensamento criativo, expressão da sensibilidade e a imaginação.

Tempo médio: 50 min

Entrada

- O professor deve escolher, recortar e levar para a aula um bom número de imagens recortadas de revistas variadas que representem situações do cotidiano ou outras;
- Antes de iniciar a aula desenvolver atividade de concentração e sensibilização.

Prato Principal

- Nos primeiros dias de aula, deve dispor estes recortes sobre uma mesa ao centro da sala;
- Pedir que os alunos venham de dois em dois, ou de três em três, ao redor das figuras, que passem e escolham a figuram com o qual se identificaram;
- Quando todos tiverem escolhido sua imagem, pedir que se apresentem falando daquela escolha, por que escolheu a imagem, o que ela representa, etc.

Sobremesa

- O professor pode associar a dinâmica feita com as imagens à escolha profissional – bom para curso universitário.

Mandalas⁴

Objetivos: *Provocar imersão* nas subjetividades e expressões afetivas.; estimular o pensamento criativo, a inteligência através da linguagem artística e a imaginação.

Tempo médio: 90 min

Entrada

- O professor deve providenciar discos de cartolina com um diâmetro que pode variar de 25 cm a 30 cm. Levar para a classe de acordo com o número de participantes;
- Solicitar que cada um leve para a sala de aula tesoura, cola e materiais diversificados e que tem significado com a história de vida de cada um, linhas, novelos, pilotos coloridos, imagens recortadas ou fotografias, botões, lantejoulas ou o que couber na imaginação;
- Antes de iniciar a aula desenvolver atividade de concentração e sensibilização.

Prato Principal

- O professor pode associar a dinâmica à escolha profissional – bom para curso universitário – ou ao conteúdo que estiver ministrando;
- Solicitar relação da mandala com este conteúdo – a mandala passa a ser um texto metafórico sobre a história do indivíduo com aquele tema;
- Solicitar a feitura da mandala, então, individualmente;
- Quando todos tiverem concluído, pedir que se apresentem falando daquela construção, o que ela representa.

Sobremesa

- A dinâmica pode levar de duas a três horas de duração, deve-se levar lanche coletivo para coroar a aula.

4 A Mandala é uma metáfora. Visa trabalhar o conteúdo interno, as subjetividades dos estudantes associadas ao conteúdo da disciplina. É uma dinâmica ludo-sensível.

Metáfora criativa 1: textos, poemas, enigmas, pequenas crônicas⁵

Objetivos: *Provocar o pensar* criativo e a concentração sobre o tema da aula. Expressar sensibilidades.

Tempo médio: 30 min

Entrada

- Leitura de texto – pode ser feita por um aluno ou pelo professor: uma leitura bem feita, teatralizada.

Prato Principal

- Solicitar as impressões sobre o texto;
- Fazer articulações entre o texto e o objetivo / conteúdo da aula;
- Ilustrar com exemplos;
- Solicitar também os exemplos vividos pelo grupo.

Sobremesa

- Introduzir o assunto propriamente da aula.

⁵ Nas dinâmicas com uso de metáforas criativas, pode-se utilizar imagens, filmes ou músicas também. Segue o mesmo procedimento, de apresentação que incite o poder da imaginação, análise e vinculação aos objetivos da aula.

Metáfora criativa 2: filmes / extrato de filmes

Objetivo: *Provocar o pensar* criativo e a concentração sobre o tema da aula

Tempo médio: 30 min

Entrada

- Exibição do filme ou extrato de filme – deve ter no máximo 20 min.

Prato Principal

- Solicitar as impressões do grupo;
- Fazer articulações entre o conteúdo do filme e o objetivo / conteúdo da aula;
- Ilustrar com seus exemplos;
- Solicitar também os exemplos vividos pelo grupo.

Sobremesa

- Introduzir o assunto propriamente da aula.

Chão de flores

Objetivos: *Aguçar os* sentidos; provocar imersão nas subjetividades e expressões afetivas e estimular a imaginação.

Tempo médio: 90 min

Entrada

- O professor deve levar para o preparo da sala de aula: flores e folhas secas. Uma bandeja de frutas com aromas diferentes; óleo essencial (um ou dois); aparelho de som;
- Deve chegar uma hora antes da aula começar para o preparo.

Prato Principal

- Retirar todas as cadeiras, deixar apenas uma fileira de cinco a dez carteiras na frente;
- Colocar música instrumental clássica de fundo;
- Os alunos devem chegar e tirar os sapatos e esperar do lado de fora da porta;
- Espalhar as folhas e flores de modo a formar um caminho de flores e folhas;
- Os alunos entram em fileira no início da aula, seguem o caminho de flores descalços em diferentes direções;
- Ao som da música, se movimentam, se olham, se cumprimentam com o olhar;
- Caminham, escolhem pares, se dão as mãos;
- Podem se sentar ao chão e até dez alunos se sentam na fileira da frente;
- O professor venda seus olhos. e passa de um a um, o óleo essencial para que os alunos desvendem qual aroma de flores ou ervas. Em seguida, as frutas para que sintam o aroma; pede que adivinhem qual o sabor – azedo, doce etc. –, qual a fruta, qual o aroma. Cortar pedaços de frutas, como limão, laranja, tangerina, manga, ou outras, e levar aos estudantes para que saboreiem e identifiquem;

- Depois de retiradas as vendas, perguntar o que sentiram os alunos;
- Solicitar as impressões do grupo.

Sobremesa

- O professor deve fechar falando da importância dos sentidos para a imaginação e para a aprendizagem. Pode-se explorar diferentes temáticas dependendo da matéria de ensino;
- Introduzir o assunto propriamente da aula.

Problematizar o conhecimento

6

Experivenciar **problematizando o conhecimento** ajuda a aguçar o pensamento lógico, criar nexos, redes amplas de significados. Uma só pergunta já mobiliza o estudante na tentativa de respondê-la. Qual enigma, a problematização do conhecimento mobiliza o raciocínio lógico, diverte, e conduz cada sujeito a sua própria caminhada intelectual em direção ao encontro de possíveis soluções.

Varal da sabedoria

Objetivo: *Provocar a concentração* sobre o tema da aula; aguçar a curiosidade epistemológica.

Tempo médio: 90 min

Entrada

- Selecionar previamente uma questão sobre o conteúdo a ser tratado – por exemplo: o que é tal coisa?
- Folhas de papel A4 e fita crepe;
- Hidrocores diferentes, pincel atômico, variados.

Prato Principal

- Fazer a pergunta no quadro e oralmente;
- Solicitar que escrevam suas respostas em folha de papel A4 previamente distribuídos. Pedir que usem hidrocor ou pincel atômico em diferentes cores e escrevam em letras garrafais;
- Solicitar que emitam suas respostas em cinco minutos – depende da complexidade do tema;
- Pendurar os papéis em fita crepe no quadro de giz, como se esticasse uma ou mais cordas de varal;
- Agrupar as respostas similares e categorizar os conceitos;
- Fazer, assim um levantamento do que pensa a turma a respeito de um tema específico;
- Comentar as respostas expostas;
- Organizar as respostas por categorias.

Sobremesa

- Produzir sínteses com os conceitos levantados.

Em cena

Objetivo: *Provocar a concentração* sobre o tema da aula; aguçar a curiosidade epistemológica e o pensar criativo.

Tempo médio: 90 min

Entrada

- Dividir a sala em grupos de cinco alunos;
- Propor o estudo de um tema secreto – é importante que os alunos saibam guardar segredo de seu tema, pois é a partir do segredo que a apresentação será interessante;
- Estudo do tema nos grupos e criação de uma encenação – a exploração do tema é livre –, com escolha de personagens, distribuição de papéis, elaboração de roteiro e desenho de cenário.

Prato Principal

- Dramatização;
- Identificação do tema pelos participantes da classe, a partir da dramatização, buscando os elementos e pistas dadas pelos alunos-atores, gerando interação com o conhecimento e o reconhecimento do tema.

Sobremesa

- Levar a aula à conclusão, buscando a sistematização do conhecimento junto ao grupo que se apresentou e demais participantes.

Técnica dos cartões

Objetivo: *Provocar a concentração* sobre o tema da aula e aguçar a curiosidade epistemológica.

Tempo médio: 45 min

Entrada

- O professor prepara vários cartões a partir do conteúdo a ser desenvolvido na aula;
- Cada cartão deve conter uma frase significativa sobre uma teoria ou um conceito específico dentro de alguma teoria.

Prato Principal

- Distribuir entre os alunos, aleatoriamente. Solicite que cada aluno, tendo estudado previamente o assunto, identifique o conceito dentro da teoria ou das ideias de um autor;
- Com a sala em semicírculo e os alunos de posse de seus respectivos cartões, voluntariamente irão (um a um) discorrer sobre o assunto.

Sobremesa

- O professor deve fechar o assunto, produzindo sínteses com o grupo e propiciando o debate.

Pense rápido

Objetivo: *Provocar a concentração* sobre o tema da aula; aguçar a curiosidade epistemológica.

Tempo médio: 60 min

Entrada

- Introduzir uma teoria nova, através do conhecimento prático dos alunos;
- Estimular o grupo a pensar rapidamente sobre determinados conceitos;
- Possibilitar o surgimento do conhecimento prévio do aluno em relação a um conteúdo novo;
- Dividir a turma em grupos de quatro ou cinco componentes, a depender do nº de alunos.

Prato Principal

- Distribuir uma tarefa comum a todos os grupos – pode ser questionário, estudo dirigido sobre texto específico, questões sobre a aula anterior –, com determinado tempo para a conclusão – 10 min a 15 min;
- Explicar as regras do jogo, informando que vencerá o grupo que terminar a tarefa mais rapidamente;
- Exposição das respostas do grupo vencedor;
- Complemento dos outros grupos.

Sobremesa

- Introduzir o assunto propriamente da aula, relacionando-o às respostas dos alunos.

O Semáforo

Objetivo: *Identificar dificuldades* nos assuntos estudados; desenvolver a interação grupal.

Tempo médio: 90 min

Entrada

- O professor fornece três tiras de papel de ofício para cada participante;
- Em cada tira de papel deve ser escrita uma palavra que corresponda ao assunto – pode-se também escrever uma pergunta;
- O facilitador colocará o semáforo na parede da sala.

Prato Principal

- Trabalho grupal;
- Os participantes do grupo observam se houve perguntas repetidas;
- Cada participante colocará as tiras ao redor dos círculos do semáforo dependendo do grau de dificuldade que eles sentem em relação ao assunto. o sinal vermelho representa que se tem muita dificuldade sobre o assunto. o amarelo representa dificuldade média e o verde significa nenhuma dificuldade.

Sobremesa

- O professor lê para o grupo os assuntos em cada círculo, explicando o grau de dificuldades e perguntando o que os alunos sabem a respeito;
- Busca mediação compartilhada explicando cada conceito que apresente os diferentes graus de dificuldades, partindo do mais simples ao mais complexo, exortando sempre a interatividade do grupo.

Dados desafiadores

Objetivo: *Estimular o trabalho* em equipe; identificar o grau de conhecimento sobre determinado assunto.

Tempo médio: 90 min

Entrada

- O professor deve trabalhar a concentração dos alunos
- Organizar a sala em quatro, seis ou oito equipes.

Prato Principal

- A sala é dividida em equipes – sempre número par;
- Cada equipe tem dois dados – um com a, b, c, d, e, f e o outro, um dado normal, de um a seis;
- O professor (juiz do jogo) fica com seis envelopes denominados de a até f. Cada envelope contém dez questões;
- Uma de cada vez, cada equipe joga os dois dados juntos, a letra que sair corresponde ao envelope de onde será retirada a pergunta que o grupo deve responder. Se o grupo acerta a pergunta, ganha a quantidade de pontos que saiu no dado numerado;
- Ganha o jogo a equipe que atingir primeiro 50 pontos.

OBS 1: a equipe só pode dar uma resposta, então, o grupo deve se reunir e decidir qual será a resposta.

OBS 2: todas as perguntas são sobre um determinado assunto que tenha sido estudado em sala de aula.

OBS 3: os envelopes contêm perguntas com variados graus de dificuldade. Todos os envelopes possuem perguntas fáceis e difíceis.

Sobremesa

- O professor retoma as questões sorteadas e propicia síntese e *feedback*.

GVGO Resignificado⁶

Objetivo: *Estimular o trabalho* em equipe; identificar o grau de conhecimento sobre determinado assunto; despertar o pensamento crítico.

Tempo médio: 90 min

Entrada

- Organize a sala em dois grandes grupos com número igual de componentes;
- Arrume os dois grupos em dois círculos concêntricos: o círculo interno será o Grupo Verbalizador (GV) e o círculo externo o Grupo Observador (GO). Para cada componente do GV deverá corresponder um parceiro do GO.

Prato Principal

- O professor deverá lançar uma situação problema para que todos os participantes do GV possam emitir sua opinião;
- Um ou dois alunos serão escolhidos para a síntese final – serão os sintetizadores;
- Enquanto isso, o GO não poderá fazer comentários verbais, mas fará anotações do que disserem os seus respectivos parceiros;
- No segundo momento da técnica, depois de 20 min ou 30 min. de discussões, trocar os grupos: quem foi GV passa a ser GO e quem foi GO passa a ser GV;
- O então GV do momento deverá dar continuidade ao debate do ponto em que ficou o debate anterior, ou seja, a situação-problema inicial já sofreu modificações;

⁶ Técnica adaptada do Laboratório de Ensino Superior da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Faculdade de Educação. Laboratório de Ensino Superior, Planejamento e Organização do Ensino. Porto Alegre: Globo, 1974.

- Os alunos um e dois (sintetizadores) deverão anotar todas as opiniões emitidas pelos grupos, formando sínteses no quadro de giz ou similar;
- O professor deverá mediar o debate para que nenhum participante monopolize a fala ou deixe de falar – é importante que nessa técnica todos possam falar.

Sobremesa

- Colocar a turma em semicírculo;
- Os sintetizadores deverão ler a síntese produzida a partir dos principais pontos que emergiram do debate.

Júri popular

Objetivo: *Estimular o trabalho* em equipe; identificar o grau de conhecimento sobre determinado assunto e despertar o pensamento crítico e criativo.

Tempo médio: 90 min

Entrada

- O professor deve escolher o tema a ser debatido em sala de aula;
- Assumir o papel de juiz e indicar a lista de sugestão dos nomes dos jurados.

Prato Principal

- A dinâmica se desenvolve a partir de duas etapas:

Primeira etapa: Preparatória

- Os alunos devem escolher através do voto direto dois advogados: um de acusação e outro de defesa; escolher o escrivão e o representante do réu – ou voluntários;
- Os advogados – em suas equipes – aprovarão ou rejeitarão os nomes dos jurados à proporção que forem lidos pelo escrivão – receberá a lista do professor;
- Os advogados – em suas equipes – escolherão as respectivas testemunhas de defesa e acusação;
- Cada aluno deverá pesquisar sobre o tema, direcionando sua pesquisa para a sua função no julgamento – pode ser em sala com auxílio de *smartphone* ou similar, ou texto, ou livro.

Segunda etapa: Execução

- Desenvolve-se o Júri na segunda etapa da técnica;
- A assistência deverá se manifestar sob o controle do juiz.

Sobremesa

- No final do julgamento o juiz (professor) lerá a conclusão e sentença do réu;
- Abrir a sala em círculo;
- Propiciar o resumo da dinâmica e seu *feedback* coletivamente.

Técnica das duplas

Objetivo: *Estimular o trabalho* aos pares; identificar o grau de conhecimento sobre determinado assunto e despertar o pensamento crítico.

Tempo médio: 90 min

Entrada

- Separar a turma em duplas – uma cadeira em frente à outra;
- Dar um texto pequeno para a dupla – que deve ler silenciosamente ou antecipadamente – texto curto.

Prato Principal

- Solicitar que cada um à sua vez faça uma questão sobre o texto ao par em sua frente;
- Pedir que o outro responda e depois faça suas próprias questões.
- Solicitar que um componente da dupla passe para outra posição e espere o seu entendimento do texto;
- Fazer isso até que todos tenham mudado suas posições e dado sua contribuição para os colegas.

Sobremesa

- O professor deve acompanhar todo o processo das perguntas e respostas;
- Ao final deve propiciar o *feedback* ao que foi discutido, retomar o assunto, aprofundar ou concluir.

Caleidoscópio

Objetivo: *Estimular o trabalho* em equipe e o conhecimento inter-grupal; identificar o grau de conhecimento sobre determinado assunto e despertar o pensamento crítico.

Tempo médio: 90 min

Entrada

- Elaborar questões sobre o texto – seis a dez questões;
- Imprimir uma questão por folha de papel A4.

Prato Principal

- Distribuir as questões entre as equipes previamente organizadas.
- Solicitar leitura do texto e resposta às questões;
- Depois de um tempo determinado trocar as questões entre os grupos;
- Cada grupo deve então avaliar a resposta dada e acrescentar, corrigir, referendar.

Sobremesa

- Apresentação geral em semicírculo;
- O professor deve acompanhar todo o processo das perguntas e respostas;
- ao final deve propiciar o *feedback* ao que foi discutido.

Expovídeo: recortes de filmes, documentários ou entrevistas

Objetivo: *Despertar o pensamento* analítico e crítico.

Tempo médio: 50 min

Entrada

- O professor prepara o filme, o recorte ou vídeo curto.

Prato Principal

- Apresentar o vídeo e dá pausa nos trechos que considerar pertinentes para fazer seus comentários e suscitar o debate – continuar assim até o final;
- Pedir aos alunos uma análise fílmica, pode ser em equipe, com a escrita dessa pequena análise;
- Os alunos leem suas análises.

Sobremesa

- O professor conclui e fornece o *feedback*.

Leitura circular

Objetivo: *Despertar o pensamento* analítico e crítico.

Tempo médio: 60 min

Entrada

- Organizar a turma em círculo, professor em frente;
- O professor sublinha antes, os parágrafos centrais com as ideias centrais do tema.

Prato Principal

- O professor começa então a leitura do texto e vai pedindo para outros componentes a continuação da leitura;
- À medida que os alunos leem os parágrafos, o professor para e faz comentários;
- Outros alunos também são instados a comentar, criticar;
- Faz-se, assim, a leitura crítica de modo circular até terminar o texto, ou até onde considerar concluído o assunto naquele momento.

Sobremesa

- Pode pedir aos alunos que, em casa, refaçam a leitura do texto e escrevam um parecer sobre o mesmo.

Dinâmica do sorteio

Objetivo: *Despertar a capacidade* de análise e síntese.

Tempo médio: 40 min

Entrada

- Elaborar questões sobre o texto – seis a dez questões;
- Cortar em pequenos papéis;
- Dobrar e colocar numa caixa.

Prato Principal

- Organizar o grupo em semicírculo;
- Cada um pega um papelzinho;
- O professor provoca, pede que os alunos leiam em voz alta suas questões;
- Pede a discussão em grande grupo.

Sobremesa

- O professor retoma as questões e produz sínteses;
- Variação: o sorteio das questões pode ser feito também em equipes.

Acerte ou pague

Objetivo: *Estimular o trabalho* em equipe; identificar o grau de conhecimento sobre determinado assunto e despertar o pensamento crítico.

Tempo médio: 90 min

Entrada

- Solicitar que os alunos leiam o texto previamente; elaborar várias perguntas sobre o mesmo. Para disciplinas das ciências exatas, elaborar questões sobre assunto estudado;
- Organizar a sala em quatro equipes, ou conforme o número de alunos – seis ou oito grupos.

Prato Principal

- Os grupos aos pares, tipo Grupo 01 e 02; 03 e 04; 05 e 06, assim por diante, deverão responder as questões sobre o texto previamente lido;
- O grupo opositor (par) deverá avaliar se as respostas estão corretas;
- A cada resposta correta o grupo 1 leva 1 ponto;
- A cada avaliação correta o Grupo 2 também leva 1 ponto – caso erre, perde um ponto;
- Depois troca, quem responde avalia, quem avalia passa a responde, assim por diante, de grupo em grupo até que se terminem as perguntas;
- Ao final, vence o grupo que acumular mais pontos, aquele que perder paga uma prenda.

Sobremesa

- Paga-se as prendas ou como preferir o professor – prêmios de chocolate etc.
- O professor retoma o assunto a partir das perguntas que foram respondidas – as essenciais;
- Fornece *feedback*;
- Encaminha novas leituras.

Sala invertida à moda da casa

Objetivo: *Identificar o grau* de conhecimento sobre determinado assunto e despertar o pensamento crítico.

Tempo médio: Duas aulas.

Entrada

- O professor grava sua videoaula e a disponibiliza aos alunos – pode associar textos também, como também pode escolher vídeos conceituais;
- Sugere que estes assistam a videoaula em suas casas;
- Solicita que cada um pense em perguntas e anotem em seu caderno – dúvidas, críticas;
- O professor faz uma série de perguntas também problematizando o conhecimento.

Prato Principal

- Na aula seguinte, o professor deve organizar a sala em dois círculos concêntricos;
- O círculo do meio deve ter sempre uma cadeira vazia;
- Se a sala tiver 40 pessoas, o círculo do meio deve ter dez cadeiras e no entorno as demais;
- Pedir voluntários para o círculo do meio e começar o debate, fazendo perguntas. À medida que alguém da plateia se sentir instigado a participar do debate vem ocupar a cadeira vazia;
- Neste momento alguém que já tenha falado pode sair do círculo menor e deixar a cadeira vaga para mais alguém que queira entrar;
- O professor desenvolve a dinâmica até que todos os alunos tenham participado do debate no interior do círculo;

- O debate se desenvolve a partir do vídeo disponibilizado;
- Os alunos respondem, mas também encaminham perguntas.

Sobremesa

- Com a dinâmica, espera-se mudar a relação professor aluno do modelo transmissional explicativo para o modelo dialógico;
- Prevê também uma mudança em relação ao tempo – o aluno estuda em seu próprio tempo, e o tempo da aula é o tempo do debate e das construções e ressignificações;
- Ao final o professor fornece o *feedback*.

Ressignificar o conhecimento

7

A *prender é dotar* de sentido alguma coisa, dar um significado pessoal a algum conhecimento. É, pois, ressignificar o conhecimento, produzindo uma visão sintética própria. De modo compartilhado, numa relação entre todos como mediadores, os conflitos cognitivos oriundos da problematização se transformam em controvérsias coletivas capazes de gerar sínteses e ressignificações do conhecimento.

Grupos rotativos⁷

Objetivo: *Socializar as* compreensões sobre determinado conhecimento. Despertar o pensamento crítico.

Tempo médio: 90 min

Entrada

- Preparar a sala em semicírculo e distribuir letras para cada pessoa e repetir de cinco em cinco: A B C D E; A B C D E;
- Dividir a classe em 5 equipes mais ou menos em que cada equipe deve ter as cinco letras A, B, C, D, E;
- Cada equipe deve ter feito a leitura prévia do texto que será discutido.

Prato Principal

- Discutir o texto, produzir uma síntese, cada componente deve ter esta síntese em seu caderno ou em folha de papel;
- Final do primeiro tempo;
- Trocar as equipes e formar equipes: A A A A A; B B B B B; C C C C C; D D D D D; E E E E E;
- Cada nova equipe, de posse das sínteses dos grupos formados anteriormente, elaborará síntese final sobre o assunto;
- Abrir para a discussão.

Sobremesa

- Professor conclui e fornece o *feedback*.

7 Técnica adaptada do livro: Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Faculdade de educação. Laboratório de ensino superior, Planejamento e organização do ensino. Porto Alegre: Globo, 1974. (p. 275).

Apresentação em forma de jornal de TV

Objetivo: ***Socializar as*** compreensões sobre determinado conhecimento; despertar o pensamento criativo.

Tempo médio: 90 min

Entrada

- A técnica visa provocar que os alunos aprendam a apresentar trabalhos de forma clara e concisa em um limite de tempo;
- Dividir a sala em grupos com a mesma quantidade de componentes;
- Escolher um tema e desmembrar este tema em vários subtemas;
- Organizar o cenário da sala com cadeiras para os apresentadores – poderá haver microfones e decoração do cenário como de um telejornal.

Prato Principal

- Distribui um subtema para cada equipe;
- Cada componente da equipe vai estudar aquela formulação do assunto, elaborar umas questões e respostas;
- Eleger dois ou três representantes de cada equipe para apresentar a súmula do conhecimento – com perguntas e respostas –, para todos da turma, em forma de jornal de televisão;
- Cada equipe terá o mesmo tempo;
- Deverá apresentar o assunto de maneira clara e concisa como se estivesse dando uma notícia.

Sobremesa

- O professor reorganiza a turma em semicírculo;
- Apresentar uma síntese, retomar ou aprofundar o conteúdo e propiciar o *feedback* coletivamente.

Pesquisa e debate: estudo de texto

Objetivo: *Provocar a construção* do conhecimento; socializar as compreensões e despertar o pensamento crítico.

Tempo médio: 90 min

Entrada

- Escolhido o assunto, divide-se a turma em equipes com mesmo número de participantes;
- Cada componente de equipe deverá elaborar uma pergunta pertinente ao texto a ser trabalhado. As mesmas perguntas devem estar em duas laudas e serão elaboradas pela própria equipe, sabendo estas que quem responderá é uma outra equipe. Entretanto, uma das laudas deve estar respondida por quem elaborou. Esta via ficará com o professor ao término dessa etapa;
- Divide-se o texto de forma que as equipes que se confrontarão possam estar em contato com o mesmo trecho da pesquisa. Pois, enquanto estiverem elaborando suas perguntas, estarão sem saber as prováveis perguntas que lhe serão feitas por uma equipe oponente;
- No fim dessa etapa – elaboração de perguntas –, uma lauda fica com o professor e a outra é passada para uma equipe da escolha do professor – é dado tempo para que a equipe responda às novas perguntas.

Prato principal

- O número de perguntas deve corresponder ao número de alunos da equipe;
- No decorrer do debate cada aluno deverá responder uma pergunta;

- Quando o aluno escolhido na equipe questionada responder, a equipe proponente deverá confirmar ou negar a resposta. o professor – mediador do debate –, confere na folha em mãos;
- Não respondendo, outra pessoa da equipe poderá fazê-lo. Isso não acontecendo, qualquer outra equipe pode se candidatar a responder; não acontecendo ainda, devolve-se à equipe proponente, que deve saber a resposta, a qual será confirmada pelo professor. A equipe dona da questão não ganha ponto se responder corretamente, mas perderá se responder incorretamente.

Sobremesa

- Ao final do debate em que todas as perguntas tenham sido esgotadas, o professor deverá fazer uma síntese do conteúdo do texto;
- Propiciar o *feedback*.

Painel integrador de conceitos

Objetivo: *Provocar a ressignificação* do conhecimento; socializar as compreensões, integrando-as e despertar o pensamento crítico.

Tempo médio: 90 min

Entrada

- O professor(a) distribui o texto para leitura previamente;
- Na aula seguinte, divide o grupo em subgrupos e divide o texto em duas partes – se formarem quatro equipes – a, b, c, d.

Prato Principal

- As equipes separadamente discutirão suas partes – grupos a e b discutirão a primeira parte do texto e grupos c e d discutirão a segunda parte do texto, e assim sucessivamente;
- Deverão, ainda, organizar um esquema dos principais conceitos pertinentes à parte do texto que lhes couber;
- Em seguida os grupos são reorganizados aos pares – grupo a e b se revezam; grupos c e d se revezam, assim por diante;
- Deverão rever o esquema do grupo anterior, ampliando, ressignificando este esquema.

Sobremesa

- A técnica permite, assim, a integração, aprofundamento de conceitos e suas ressignificações.

Construindo mapas mentais

Objetivo: *Provocar a ressignificação* do conhecimento e capacidade de síntese a partir da linguagem gráfica; despertar o pensamento criativo.

Tempo médio: 90 min

Entrada

- O professor solicita previamente que os estudantes façam leitura prévia do texto que será discutido;
- Organizar, então, a sala em equipes.

Prato Principal

- Formadas as equipes, cada componente deve ter a síntese do texto em seu caderno ou em folha de papel;
- Discutir as sínteses nas equipes;
- Cada equipe elabora um mapa mental do conteúdo do texto em cartolinas e material diversificado – como recortes de revistas, hidrocores e lápis;
- Procede-se à apresentação dos mapas mentais.

Sobremesa

- O professor faz a síntese e provoca o *feedback*.

Pesquisa multimídia integrada

Objetivo: ***Provocar a construção*** do conhecimento; estimular a capacidade da síntese e integração de conceitos e despertar o pensamento crítico.

Tempo médio: 90 min

Entrada

- Escolher o tema e dividi-lo em subtemas.
- Organizar equipes de quatro a cinco membros.

Prato Principal

- Distribuir subtemas as equipes de quatro até cinco membros;
- Dividir o grupo em subgrupos que serão reformulados após determinado tempo de discussão;
- Solicita-se a pesquisa daquele subtema – em textos, *smartphones* ou outro suporte;
- Solicitar esquema da pesquisa realizada – se for de uma aula para a outra, pode-se pedir um pequeno texto sobre o assunto;
- Cada participante leva para o novo subgrupo as conclusões do grupo anterior seu esquema elaborado.

Sobremesa

- O professor deve fazer a síntese do conteúdo e o *feedback* coletivo;
- A técnica permite, assim, pesquisa, integração de conceitos, ideias e conclusões.

Mesa redonda renovada

Objetivo: **Socializar as** compreensões sobre determinado conhecimento; despertar o pensamento crítico.

Tempo médio: 90 min

Entrada

- Professor elege o tema;
- Divide a turma em equipes de quatro a cinco membros;
- Solicita estudo do tema, ou reestudo, em 20 min;
- Escolhe relator, moderador e debatedores.

Prato Principal

- O professor organiza a mesa redonda renovada e coloca os nomes do relator (apresentador), moderador e debatedores em crachás organizados pela equipe;
- O relator deve apresentar o tema esquematicamente organizado – usar *power point* –, com tempo estipulado previamente;
- Os debatedores colocarão questões para a plateia responder – os demais alunos de outros grupos.

O moderador organiza as falas e retoma ao final com uma síntese. e assim por diante, até que todas as equipes tenham se apresentado.

Sobremesa

- O professor, ao final de cada equipe, deverá promover seu parecer sobre o assunto e passar para a equipe seguinte até a conclusão;
- Observação: a dinâmica poderá se desdobrar em duas aulas.

Simpósio lúdicos

Objetivo: *Provocar a resignificação* do conhecimento; socializar as compreensões e estimular capacidade criativa através de múltiplas linguagens.

Tempo médio: 90 min ou mais.

Entrada

- O professor sugere os temas;
- Cada equipe deve providenciar pesquisa sobre cada assunto;
- Cada equipe deve escolher uma modalidade de apresentação lúdica.

Prato Principal

- Na aula seguinte, as equipes devem apresentar aquele conteúdo a partir de alguma linguagem artística: cordel, teatro, coreografia, música;
- O professor faz comentários, síntese final e fornece *feedback*.

Sobremesa

- Sugere-se servir lanche coletivo no intervalo ou no final.

Estudo de caso

Objetivo: *Provocar articulação* entre conhecimento comum e conhecimento elaborado; estimular o pensamento crítico e a capacidade de resolver problemas.

Tempo médio: Duas horas.

Entrada

- O professor deve escrever casos reais ou que tenha vivenciado e que tenha relação com sua disciplina e adaptar;
- Escrever o caso, seus objetivos e problematizar ao final com perguntas;
- Imprimir para o número de equipes que for trabalhar.

Prato Principal

- Preparar, falando do objetivo da aula e da técnica;
- Organizar os grupos e distribuir os casos;
- Momento de reflexão individual e coletiva nas equipes;
- Pesquisa, debate e respostas possíveis, buscando articulações entre conteúdo formal e senso comum;
- Apresentar as respostas em plenária; discutir; buscar encontros e desencontros nos pontos de vista levantados.

Sobremesa

- O professor deve conduzir o debate à exaustão;
- Retomar o assunto e propor sínteses explicativas;
- Dar o *feedback*.

Iniciação na pesquisa: com relatórios multimidiáticos

Objetivo: *Provocar a construção* do conhecimento; socializar as compreensões e despertar o pensamento crítico.

Tempo médio: Muito variável, dependendo da complexidade do conteúdo, pode durar uma unidade de ensino.

Entrada

- O professor deve propor realização de pesquisa empírica como parte essencial do processo de ensino e aprendizagem na disciplina – esta atividade metodológica – método de pesquisa científica –, poderá consumir o tempo de uma unidade didática) e socializar resultados através de linguagem multimídia.

Prato Principal

- Com base no assunto que se estiver estudando, propor realização de pesquisas em equipes – máximo de cinco pessoas;
- Solicitar que sigam a sequência do projeto, contendo:
 1. TEMA: explicitação do objeto de estudo a ser pesquisado.
 2. INTRODUÇÃO e PROBLEMATIZAÇÃO: texto introdutório apresentando a pesquisa, e um parágrafo contendo uma questão-problema, ou uma afirmação problematizadora.
 3. JUSTIFICATIVA: uma lauda, explicando as razões da pesquisa, origem do problema, contexto e relevância social e política.
 4. OBJETIVOS GERAIS e ESPECÍFICOS: um objetivo geral e demais específicos subsequentes.
 5. QUESTÕES OPERACIONAIS: transformação dos objetivos geral e específicos em questões norteadoras da pesquisa;
 6. METODOLOGIA: justificar a escolha dos instrumentos de coleta de dados, dizendo o que é colocando um objetivo para cada instrumento – a) observação; b) entrevista; c) questionário, outros.

7. QUADRO TEÓRICO: revisão de literatura.
8. ANÁLISE DOS DADOS e DISCUSSÃO DOS RESULTADOS: tratamento e análise dos dados a partir da construção de indicadores. Nesse item, usar todo o arcabouço teórico necessário à explicitação dos seus achados. Descrevê-los, narrá-los em linguagem agradável e fundamentada teoricamente.
9. CONCLUSÕES: considerações finais que se expressam numa síntese de todos os tópicos. Deve-se incluir as respostas às questões de pesquisa.

Sobremesa

- Quando findadas as pesquisas – de campo ou bibliográficas –, solicitar apresentação em classe, coletivamente;
- Os relatórios podem ser apresentados em plataformas multimídias – como sites, *blogs*, vídeos, animações;
- No dia das apresentações, sugere-se servir lanche coletivo.

Miniaulas agrupadas

Objetivo: *Provocar a construção* do conhecimento; socializar as compreensões; despertar o pensamento crítico e capacidade de planejamento.

Tempo médio: Duas aulas.

Entrada

- Escolher o tema;
- Dividir a turma em dois grandes grupos: 1. Apresentação, 2. Avaliação;
- Em equipes estudar o texto;
- Grupo 1 de apresentação – preparar uma apresentação com mini plano de aula para cinco minutos.

Prato Principal

- As equipes de apresentação deverão escolher o dinamizador da aula e auxiliar cada vez que este demandar apoio;
- Podem usar outros materiais para enriquecer a fala – cartazes, slides;
- As equipes de avaliação deverão elaborar ficha de avaliação, explicitando os desempenhos esperados pelo grupo – ex.: apresentação dos tópicos mais importantes; posicionamento crítico; segurança e desenvoltura...
- Observar a aula dos colegas, fazer anotações, discutir em grupo e avaliar;
- Registrar a pontuação (0 a 10) na ficha de avaliação;
- Apresentar os resultados, justificando.

Sobremesa

- Organizar a turma em semicírculo;
- Propiciar discussão em grande grupo com a mediação compartilhada.

Técnica de experimentação

Objetivo: *Provocar a capacidade* de observação e pensamento analítico; socializar as compreensões.

Tempo médio: Duas horas.

Entrada

- Estimular os discentes à realização do experimento – que pode ser em diferentes áreas do conhecimento;
- Preparar previamente o material a ser usado;
- Solicitar aos grupos materiais necessários.

Prato Principal

- Dividir a turma em equipes;
- Distribuir materiais para experimentação entre os grupos;
- Estudantes com a orientação do professor deverão realizar a experimentação;
- No término, os discentes descreverão o que ocorreu na experiência;
- O docente introduz os conceitos científicos a partir da fala dos estudantes.

Sobremesa

- Os estudantes narram o que aprenderam com a experiência;
- O professor faz sínteses do conteúdo;
- Propicia o *feedback*.

Dinâmicas integradoras

8

Como *terminar uma* aula ou um curso? Uma aula é como um livro – tem introdução, desenvolvimento e conclusão. As dinâmicas integradoras visam a integração de conceitos, a corporificação dos conhecimentos aprendidos e a expressão dos sentimentos entre os pares.



Balões mágicos⁸

Objetivos: *Integrar os* componentes da turma; estimular a afetividade através da expressão dos sentimentos e avaliar a disciplina.

Tempo médio: 90 min

Entrada

- A dinâmica visa avaliar o grau de importância do trabalho realizado no seio da disciplina e trabalhar a integração;
- O professor deve selecionar balões coloridos;
- Levar para a sala papéis em número maior que o número de participantes;
- Aparelho de som.

Prato Principal

- Cortar papéis com o número de participantes da sala e distribuir;
- Solicitar que os alunos escrevam uma mensagem para um colega do grupo, anonimamente, e dobrar o papelzinho;
- Solicitar que cada aluno escolha um balão – com cores diferentes – e coloque no seu interior o papelzinho, depois soprar e amarrar;
- Jogar os balões para cima, todos ao mesmo tempo, ao som da música escolhida sem deixar que os balões caiam no chão;
- Depois de brincar, cada um deve pegar um balão diferente do seu balão;
- Estourar o balão e ler a mensagem no coletivo.

Sobremesa

- Pedir que os estudantes falem o que sentiram;
- Encerrar a dinâmica falando da experiência e da convivência com o grupo.

⁸ Dinâmica adaptada. Disponível em: <https://www.passeidireto.com/arquivo/41358350/dinamica-do-balao>. Acesso em: 20/11/2020

Sorteio lúdico⁹

Objetivos: *Integrar os* componentes da turma; estimular a afetividade através da expressão dos sentimentos.

Tempo médio: 90 min

Entrada

- O professor deve previamente preparar o texto do sorteio, com as características do grupo;
- Comprar uma caixa de bombons ou chocolates e embalar como presente;
- Preparar papezinhos em branco com um sorteado.

Prato Principal

- Organizar a classe em semicírculo;
- O professor começa o sorteio com os papezinhos. Quem pega o papelzinho sorteado vai para o centro da sala ao lado do professor. e então o professor começa a leitura do sorteio divertido. o texto pode seguir o modelo apresentado em seguida:

1. PARABÉNS, (nome da pessoa)

Você foi escolhido(a) para receber esse presente que simboliza a união deste grupo destacando-se as qualidades de cada um dos nossos colegas. Ser capaz de unir, de agregar as pessoas em seu entorno é uma qualidade para raros e eu o parabeno por isto. No entanto esse presente não será seu, olhe em volta, observe seus colegas, veja entre eles aquele que é o mais “organizado” – destaca alguma qualidade como: organizado, elegante, simpático, alegre, engraçado, sábio, charmosa, etc. – e dê a ele(a) este presente. Neste momento o professor passa à pessoa o papel com o texto preparado (exemplo abaixo) para que o sorteado da vez leia para a pessoa mais “organizada” (característica) do grupo.

2. ORGANIZAÇÃO

⁹ Dinâmica adaptada. Disponível em: <https://probruna.wordpress.com/dicas-de-leitura/dinamica-o-presente/> Acesso em 20/11/2020.

Parabéns! Você é uma pessoa muito organizada e serve como exemplo para todos nós; sem organização não temos como progredir em qualquer área, temos muito o que aprender com você. Entretanto, este presente não vai ficar com você. Peço que você pegue esse presente e o passe adiante para a pessoa mais “alegre” da turma. a pessoa “organizada” recebe o presente, agradece e o professor entrega o presente para a pessoa “alegre”. o professor cumprimenta a pessoa “alegre” e continua com seu texto... Parabéns “alegre”, a alegria é uma qualidade de espírito... e continua o jogo até chegar a pessoa “solidária”, já no final da brincadeira.

Sobremesa

- Após a última característica que deve ser a “solidariedade”, listada no texto, o professor retoma o texto e procede a leitura;

“Parabéns. Você foi escolhido por ser a pessoa mais solidária do grupo, qualidade marcante e tão requerida no mundo atual em que vivemos. Mas esse presente também não vai ficar com você, compartilhe conosco demonstrando toda sua solidariedade, abrindo esse presente dividindo-o com todos os participantes.”

- Nesse momento a caixa de bombons é aberta e a pessoa que foi chamada por representar a solidariedade entrega um bombom para cada um dos participantes.

Caixa histórica

Objetivos: *Integrar os* componentes da turma; avaliar a disciplina em seu desenvolvimento histórico.

Tempo médio ao final: 90 min

Entrada

- A técnica propõe desenvolver a consciência histórica dos conteúdos;
- Avaliar desenvolvimento do curso;
- O professor deve conversar com a turma sobre a importância da avaliação processual.

Prato Principal

- No início do semestre ou ano letivo, cada aluno deve escolher um objeto que represente o que pensa sobre sua disciplina – livro, foto, CD, etc. – para colocar numa caixa, sendo esta caixa conservada para apresentação ao final do semestre ou ano letivo;
- Na data da abertura da caixa, proporcionar uma análise daquele objeto e suas ressignificações.

Sobremesa

- Relacionar essa análise com o estudo de sua disciplina;
- Propiciar autoavaliação também.

***De quem é a história?*¹⁰**

Objetivos: *Proporcionar o autoconhecimento* e integração interpessoal.

Tempo médio: 90 min

Entrada

- O professor deve disponibilizar lápis e uma folha de papel em branco para todos os participantes;
- Organizar o grupo em semicírculo.

Prato principal

- Explicitar o objetivo e a dinâmica do exercício;
- Solicitar que cada aluno escreva, anonimamente, algumas informações de sua vida em letra de forma para não ser identificado pela caligrafia;
- Redistribuir os escritos aleatoriamente na sala;
- O grupo procede à leitura, um a um;
- Depois, em semicírculo, o professor pergunta sobre as identidades dos textos, se alguém sabe ou adivinha a quem pertence.

Sobremesa

- Discutir um pouco sobre a biografia entre pares, a importância de nos conhecermos no grupo;
- Comentários e avaliação da dinâmica.

¹⁰ Dinâmica ressignificada: "Relações Humanas Interpessoais, nas convivências grupais e comunitárias", de Silvino José Fritzen, Editora Vozes 1987.

Histórias de aprendiz

Objetivos: *Promover reflexão*, vivência e debate sobre sucessos e fracassos vivenciados ao longo da história de vida de cada um, tendo em vista ressignificar sua escolha profissional.

Tempo médio ao final: Pode durar duas aulas.

Entrada

- 1º momento individual – escrita de suas histórias individuais.
- 2º momento coletivo em equipes.
- 3º momento coletivo, em semicírculo.

Prato principal

- Identificar uma situação de desafio que encontrou ao longo de trajetória como futuro profissional;
- Descrever esta situação;
- Relatar por escrito o que fez para superar os obstáculos encontrados, mencionando as estratégias, competências e habilidades que estiveram acionadas nesse processo;
- As histórias individuais serão compartilhadas em equipes;
- As histórias serão ressignificadas e devem gerar um texto por equipe;
- Cada grupo apresenta um texto digitado em uma página, com um mínimo de 25 linhas e máximo de 50.

Sobremesa

- Todas as histórias de aprendizagem serão compartilhadas na classe, portanto, o texto deve ser escrito de maneira sucinta, detalhando não apenas a “situação problema”, mas também o processo da estratégia escolhida para lidar com este desafio. Incluir os resultados obtidos;
- Pode-se optar pela escrita de textos individuais.

Parangolé¹¹

Objetivos: *Integrar os* componentes da turma; avaliar a disciplina; socializar e estimular a criatividade.

Tempo médio ao final: Duas horas.

Entrada

- Preparar o parangolé – uma capa em tecido liso de tamanho médio, pode ser acetinado, ou do tipo cami;
- Tesoura, cola, agulhas e linhas;
- Solicitar previamente que os alunos levem para aula todo tipo de material – que tenha significado para a pessoa e que possa representar sua opinião sobre o curso.

Prato Principal

- Ao final do curso, o professor abre uma roda com os alunos;
- Avalia o curso da disciplina a partir do objeto que escolheu para representar seu sentimento;
- Em seguida, com a capa estendida ao centro, a pessoa cola ou costura o objeto na capa;
- Depois que todos avaliarem e colarem ou costurarem o objeto na capa, alguém se prontifica a vestir a capa;
- Do centro do círculo e ao som da música escolhida previamente todos vão dançar ao ritmo da música, o parangolé, inclusive quem vestiu a capa. Com a dança a capa vai passando de um para o outro até o final;
- Observação: a classe não pode ser numerosa.

Sobremesa

- Sugere-se, após esta grande avaliação, um lanche coletivo para celebração.

¹¹ Esta dinâmica foi inspirada no trabalho artístico intitulado Parangolé de Oiticica, referenciado na obra de SILVA, Marco. Sala de aula interativa, Rio de Janeiro: Ed. Quartet, 2000

Posfácio

Escrevi aqui tudo que estava disponível em minha memória afetiva e em anotações esparsas, em anos de prática como professora de didática. Deliciei-me com cada técnica, dinâmica ou método oferecido. Só nos interessa ensinar se for por inteiro, as metades dividem.

Assim, o convite ao desfrute deste Cardápio Pedagógico foi feito. o que cada um fará desse conteúdo é próprio. As subjetividades conduzem à expressão do perfil profissional de cada professor, ou professora, que fizer uso das técnicas e dinâmicas aqui expostas. Espero que o resultado seja bem agradável!

Referências

- ARAUJO, J. C. Da metodologia ativa à metodologia participativa. In: VEIGA, I. P. A. et al. *Metodologia participativa e as técnicas de ensino-aprendizagem*. Curitiba: CRV, 2017.
- BROUGÈRE, G. *Jouer/Apprendre*. Paris: Economica, 2005.
- BACHELARD, G. *a poética do devaneio*. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes. 2009.
- BARROS, M. *Menino do Mato*. [S. l.]: Leya Editores, 2010.
- CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CHARLOT, B. *Da relação com o saber às práticas educativas*. São Paulo: Cortez, 2014.
- D'ÁVILA, C. *Decifra-me ou te devorarei: o que pode o professor frente ao livro didático?* 2. ed. Salvador: Edufba: EDUNEB, 2013.
- D'ÁVILA, C. Didática lúdica: saberes pedagógicos e ludicidade no contexto da educação superior. *Revista Entreideias*, Salvador, v. 3, n. 2, p. 87-100, jul./dez. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/9164>. Acesso em: 10 out. 2020.
- D'ÁVILA, C. Razão e sensibilidade na docência universitária. *Em Aberto*, Brasília, DF, v. 29, p. 103-118, 2016. Disponível em: <http://rbepold.inep.gov.br/index.php/emaberto/article/view/2969>. Acesso em: 10 dez. 2020.
- D'ÁVILA, C. o Indefinível praticável: concepções de professores universitários sobre saberes pedagógicos e didáticos. In: VEIGA, I. P. A. et al. *Docência, currículo e formação*. Curitiba: CRV, 2017.
- D'ÁVILA, C. *Ateliê didático: uma abordagem criativa na formação continuada de docentes universitários*. Salvador: Edufba, 2018.
- DUARTE JR, J. F. *O sentido dos sentidos: a educação do sensível*. 3. ed. Curitiba: Criar edições, 2004.
- (A) EDUCAÇÃO pela pedra, de João Cabral de Melo Neto. *Passei Web*, [s. l.], 2013. Disponível em: https://www.passeiweb.com/estudos/livros/a_educacao_pela_pedra/. Acesso em: 10 dez. 2020.
- FRANCO, M. A. S.; FERREIRA L. G. *Didática: saberes estruturantes e formação de professores*. Salvador: Edufba, 2019.

- FREIRE, P. *Pedagogia do oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.
- FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 2004.
- FRITZEN, S. J. *Relações humanas interpessoais: nas convivências grupais e comunitárias*. Petrópolis: Editora Vozes, 1987.
- FERNANDES, C. Manoel de Barros, o poeta que quis renovar o Homem usando borboletas. *Comunidade Cultura e arte*, 2018. Disponível em: <https://www.comunidadeculturaearte.com/manoel-de-barros-o-poeta-que-quis-renovar-o-homem-usando-borboletas/>. Acesso em: 10 dez. 2020.
- GARDNER, H. *Estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas*. Porto Alegre: Artmed, 1994.
- GASPARIN, J. L. *Uma didática para a pedagogia histórico-crítica*. 3. ed. São Paulo: Autores associados, 2005.
- GAUTHIER, C. et al. *Por uma teoria da pedagogia: pesquisas contemporâneas sobre o saber docente*. 2. ed. Ijuí: Editora Unijuí. 1998.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- LEAL, L. A. B.; D'ÁVILA, C. M. A ludicidade como princípio formativo. *Interfaces científicas*, Aracaju, v. 1, n. 2, p. 41-52, fev. 2013. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/educacao/article/view/395>. Acesso: 10 out. 2020.
- LENOIR, Y. Médiation cognitive et médiation didactique. In: RAISKY, C.; CAILLOT, M. *Au-delà des didactiques, le didactique: Débats autour de concepts fédérateurs*. Paris, Bruxelas: De Boeck e Larcier, 1996.
- LIBÂNEO, J. C. *Pedagogia e pedagogos, para quê?* São Paulo: Cortez, 2008.
- LOPES, C. *Ludicidade humana: contributos para a busca dos sentidos do humano*. Aveiro, PT: Universidade Aveiro, 2004. (Caderno 2).
- LUCKESI, C. *Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna*. [S. l.: s. n.], 2006. Disponível em: http://luckesi002.blogspot.com/2015_03_01_archive.html. Acesso em: 29 mar. 2021.
- MAFFESOLI, M. *Éloge de la raison sensible*. Paris: La table ronde, 2005.
- MELO NETO, J. C. *A educação pela pedra*. Rio de Janeiro: Ed Alfaguara, 2020.

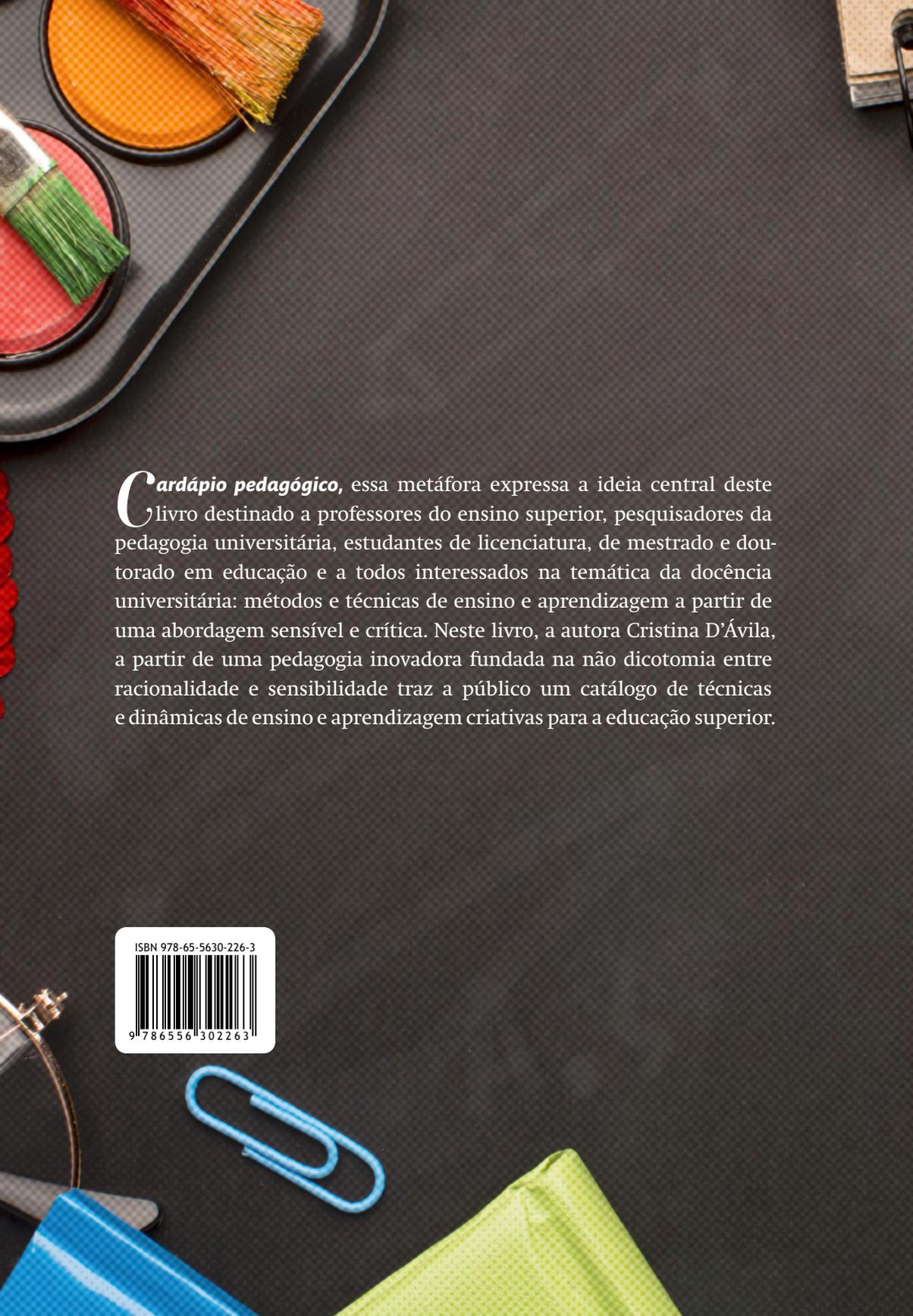
- MORIN, E. *Introduction à la pensée complexe*. Paris: ESF éditeur, 1990.
- PIMENTA, S.; ANASTASIOU, L. *Docência no ensino superior*. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- PRADO, A. *Poesia reunida*. São Paulo: Siciliano, 1991.
- PRADO, A. *Ensino*. *Escritas*, c2010. Disponível: <https://www.escritas.org/pt/adelia-prado>. Acesso em: 10 dez. 2020.
- REBOUL, O. *Qu'est-ce qu'apprendre? Pour une philosophie de l'enseignement*. 5 ed. Paris: Presses universitaires de France, 1993.
- SAVIANI, D. *Escola e democracia*. Campinas: Autores Associados, 2008.
- SAVIANI, D. *Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações*. 11. ed. Campinas: Autores Associados, 2011.
- SILVA, M. *Sala de aula interativa*. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.
- TARDIF, M. *Saberes docentes e formação profissional*. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.
- UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL. Faculdade de educação. Laboratório de ensino superior. *Planejamento e organização do ensino*. Porto Alegre: Globo, 1974.
- VEIGA, I. P. A. et al. (org.). *Metodologia participativa e as técnicas de ensino-aprendizagem*. Curitiba: CRV, 2017.
- VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- VYGOTSKY, L. S. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

Colofão

Formato	16x23 cm
Tipografia	STIX Two, Swift, Mundo Sans e Leitura display
Impressão	Gráfica 3
Tiragem	300



Cristina D'Ávila é pedagoga, mestra e doutora em educação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Pós-doutora em Didática pela Universidade de Montreal, Canadá e pós-doutora em Docência universitária pela Universidade Sorbonne Paris 5. Professora Titular de didática da Faculdade de Educação (Faced-UFBA). Coordenadora do Grupo de Estudos e Pesquisas sobre Educação, Didática e Ludicidade (GEPEL); coordenadora do projeto de formação contínua de professores universitários chamado Ateliê didático e da Assessoria Pedagógica da UFBA (APDU). Presidente da Associação Nacional de Didática e Práticas de Ensino (ANDIPE) e vice-coordenadora da Rede inter-regional de pesquisa sobre docência no ensino superior (RIDES).



Cardápio pedagógico, essa metáfora expressa a ideia central deste livro destinado a professores do ensino superior, pesquisadores da pedagogia universitária, estudantes de licenciatura, de mestrado e doutorado em educação e a todos interessados na temática da docência universitária: métodos e técnicas de ensino e aprendizagem a partir de uma abordagem sensível e crítica. Neste livro, a autora Cristina D'Ávila, a partir de uma pedagogia inovadora fundada na não dicotomia entre racionalidade e sensibilidade traz a público um catálogo de técnicas e dinâmicas de ensino e aprendizagem criativas para a educação superior.

ISBN 978-65-5630-226-3



9 786556 302263