



RAFAEL PARENTE E EQUIPE

GUIA CONECTURMA

PARA FORMAÇÃO DE PROFESSORES



Diretor Pedagógico Rafael de Carvalho Pullen Parente
Diretor de Conteúdo Hélio Sales Jr
Diretor de Arte Giovani Padoin
Diretor de Operações Bruno Ambar
Diretora Administrativa Juliana Americano do Brasil
Diretora Jurídica Maria Elisa de Carvalho Pullen Parente
Diretor de Tecnologia João Felipe Fonseca Lima

Coordenadores Pedagógicos Celina Fernandes de Carvalho Galhardo,
Tiago da Silva Ribeiro

Consultoria Pedagógica Sônia Bertochi e Lyna Malheiros

Projeto Gráfico, Coordenação e Diagramação Isabela Berger Sacramento

AONDÊ EDUCACIONAL
Largo do Machado, 29 Sala 1027
22221-020 Rio de Janeiro - RJ
Brasil
Telefone (21) 2246-0935
juliana@conecturma.com.br



GUIA CONECTURMA

PARA FORMAÇÃO DE PROFESSORES



The background of the page is a solid teal color. Overlaid on this background is a network of white circles of various sizes, connected by thin white lines. These circles and lines are scattered across the entire page, creating a molecular or network-like pattern. The word 'ÍNDICE' is centered in the middle of the page in a large, white, bold, sans-serif font.

ÍNDICE

1. MUITO PRAZER, QUERIDO PROFESSOR!	06
2. APRESENTAÇÃO CONECTURMA	08
1. O que é a metodologia Conecturma?	09
2. Quais são os recursos Conecturma?	10
3. No que se baseia a metodologia Conecturma?	10
3.1 Educação Interdimensional	11
3.2 Socialização	12
3.3 Neurociência	12
3.4 Ludicidade	13
3.5 Metacognição	14
3.6 Competências cognitivas (Taxonomia de Bloom)	14
3.7 Personalização	15
4. Quais são as 10 competências necessárias para a vida?	15
5. Por que somos diferentes?	17
6. Por que gamificar processos de aprendizagem?	17
7. Como funciona a aventura Conecturma (transmídia storytelling)?	18
8. O que se passa nas aventuras Conecturma?	19
9. Quem são os personagens?	20
10. Qual a importância de envolver o aluno na aventura?	20
3. CONECTURMA NA PRÁTICA	21
1. Vamos alfabetizar letrando!	22
1. Como o material Conecturma está organizado?	22
2. Como funciona a lógica dos desafios?	23
3. É possível adaptar o material Conecturma ao planejamento da minha escola?	24
4. Qual o cronograma de uso do material?	24
5. Como são os processos de avaliação?	25
6. Como saber se, de fato, os alunos aprenderam?	25
7. Como funcionam os relatórios do sistema?	25
8. Como acessar a plataforma Conecturma?	26
9. Haverá apoio pedagógico on-line?	26
4. AÇÃO E REFLEXÃO	27
1. Como posso refletir sobre a minha didática de sala de aula a partir do trabalho com o material Conecturma?	28
2. Como posso incentivar o protagonismo do aluno, e usar menos tempo para aulas expositivas ou atividades que sejam centradas em mim?	28
3. Como podemos conseguir aumentar cada vez mais o tempo em que as crianças estão sendo realmente produtivas?	29
4. Quais tipos de dificuldades podem ser encontradas no processo de uso da metodologia Conecturma e como enfrentar tais dificuldades?	29
5. Como é possível criar a partir do material?	29
6. Como ajudar as crianças que apresentam mais dificuldades?	30
5. QUER CONHECER EXEMPLOS DE PRÁTICAS INSPIRADORAS?	31
1. Foco: desenvolvimento de competências socioemocionais	32
2. Foco: aproximação escola/família	33
3. Foco: aproximação escola/comunidade	34
4. Foco: valorização da cultura local	35
5. Foco: inovação em processos de comunicação/uso de redes sociais pelos professores	36
6. Foco: criatividade/autoria das professores/engajamento	37
7. Foco: o ato de registrar e compartilhar	39

MUITO PRAZER, QUERIDO
PROFESSOR



Olá, Você está prestes a conhecer um material didático feito com a intenção de criar uma educação de real qualidade, tornando-a dinâmica, interativa e moderna.

Quando você começar a entrar em contato com o nosso material, propomos um acordo entre a gente. Você participa com a sua vontade de conhecer a Conecturma e transformá-la em sua ferramenta de educação de qualidade para os nossos alunos, e nós garantimos que essa confiança há de crescer mais e mais, a cada história de sucesso que você irá nos contar!

Nós, da Conecturma, sabemos que a busca por uma aprendizagem significativa para todos é uma preocupação legítima de vocês e nas últimas décadas, não foi difícil perceber a quantidade de mudanças pelas quais o processo de ensino e aprendizagem passou. Os conteúdos deixaram de ter uma importância por si só e passaram a ser vistos, principalmente, como parte das ferramentas de aquisição da aprendizagem e das competências dos alunos.

Foi ficando cada vez mais clara a necessidade de uma mudança no jeito de ensinar. Precisamos inovar e acompanhar esse mundo que cresceu rapidamente e de forma significativa. É tanta informação e numa velocidade tão grande que essas crianças são levadas a questionar, discutir e, muitas vezes, ter muito a ensinar a todos nós, inclusive os professores. Com essa evolução, surge a necessidade de se adotar formas de ensino mais interativas, motivadoras e prazerosas para os aprendizes, ajudando-os a canalizar seus interesses em assuntos produtivos, críticos e humanos.

É isso o que a Conecturma oferece!

Acreditamos que inovar em educação é criar e implementar, com sucesso, novas ferramentas metodológicas ou modelos que tornem a gestão de aulas, escolas e redes muito mais eficiente, gerando melhorias efetivas e visíveis na aprendizagem dos alunos.

Este guia é um material de apoio criado para garantir maior autonomia na sua prática docente com a Conecturma. Aqui, você vai encontrar suporte referente à alfabetização, metodologia, planejamento, prática, avaliação, referências, novos recursos tecnológicos e conceitos Conecturma.

Gestores, coordenadores e diretores de escolas, além de outras pessoas da rede de ensino que se interessarem, terão também, neste material, uma fonte de informações importante para sua atuação.

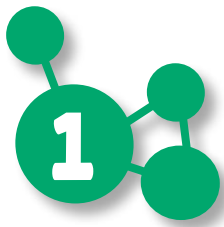
Ao criar este guia, pensamos nos seguintes objetivos:

- auxiliar na sua familiarização com o material inovador da nossa plataforma transmídia e fazer com que você se sinta mais seguro no início e durante o processo de utilização;
- inspirá-lo para o uso de material didático de nova geração;
- provocar uma reflexão sobre novos métodos de alfabetização e utilização de recursos tecnológicos;
- facilitar o entendimento dos conceitos e das metodologias adotados no material Conecturma;
- oferecer a você instrumentos para a construção de sua prática diária com a Conecturma;
- inspirá-lo com exemplos de práticas vitoriosas de outros professores com o uso da Conecturma;
- incentivá-lo para realizar sua qualificação profissional continuada.



APRESENTAÇÃO

CONECTURMA



O QUE É A CONECTURMA?

"A alegria não chega apenas no encontro do achado, mas faz parte do processo da busca. E ensinar e aprender não pode dar-se fora da procura, fora da boniteza e da alegria." PAULO FREIRE

Como unir em um único material a seriedade de teorias pedagógicas e a leveza das brincadeiras de criança? A citação de Paulo Freire representa nossa busca por uma aprendizagem que contemple tal 'boniteza', tão característica do universo infantil.

A Conecturma é uma plataforma transmídia de aprendizagem que inclui:

- ambiente digital adaptativo e gamificado;
- versão off-line;
- livros digitais e impressos, didáticos e paradidáticos;
- aplicativos;
- fantoches;
- jogos de tabuleiro;
- plataforma de desenvolvimento profissional para professores.

Voltada para crianças de 3 a 11 anos, a Conecturma aposta na aprendizagem baseada em projetos, jogos, músicas, desenhos animados e outros objetos educacionais, incluindo aventuras digitais, área multiplayer e criação de avatares.

A partir de relatórios detalhados do desempenho de cada aluno, gerados pelo sistema, as escolas e os responsáveis poderão rapidamente fazer intervenções pedagógicas e interagir com o conteúdo e com especialistas (no caso da plataforma fechada). A experiência gamificada é garantida com pontuação, criação de times, créditos e medalhas que podem ser utilizados para novas conquistas. Jogar é, por definição, aprender. Evoluindo em seu processo de aprendizagem, as crianças conquistam novos territórios e experiências, desbloqueando novas áreas da plataforma.

Os livros da Conecturma não trazem respostas prontas, únicas ou absolutas, principalmente nas atividades com textos; há apenas sugestões de caminhos a serem seguidos. A ideia é que você estimule a imaginação, valorizando as diferenças e trabalhando em cada aluno a capacidade de sonhar, viajar e ir muito além.

A personalização da aprendizagem é uma das tendências mais fortes da educação, no Brasil e no mundo. O termo se refere a uma série de estratégias pedagógicas voltadas a promover o desenvolvimento dos estudantes de maneira individualizada, respeitando as limitações e os talentos de cada um. Ele leva em consideração que os alunos aprendem de formas e em ritmos distintos, já que também são diversos seus conhecimentos prévios, competências e interesses.

Por sua vez, o material da Conecturma tem diversos tipos de atividades apresentadas de formas diferentes. Tanto nos livros quanto nos jogos digitais. Você poderá criar planos

diferenciados de utilização dos livros e do material para grupos de alunos diferentes, escolhendo qual desafio usará e de que forma, seja com a turma toda, com grupos de alunos ou com alunos específicos.



QUAIS SÃO OS RECURSOS CONECTURMA?

Nosso material abrange:

- plataforma fechada;
- plataforma fechada + livros didáticos e para professores;
- plataforma fechada + livros didáticos e para professores + curso avançado para professores;
- plataforma fechada + livros didáticos e para professores + curso avançado para professores + ambientação dos espaços de aprendizagem (criação do "Mundo Conecturma");
- livros paradidáticos com aplicativos;
- aplicativos no modelo freemium;
- jogos de tabuleiro;
- fantoches;
- CDs e DVDs;
- licenciamento de outros produtos (mochila, caderno, lancheira etc.).



NO QUE SE BASEIA A METODOLOGIA CONECTURMA?

A metodologia Conecturma se sustenta em alguns pilares:

- educação interdimensional;
- socialização;
- descobertas das neurociências;
- ludicidade;
- metacognição;
- competências cognitivas (Taxonomia de Bloom);
- personalização.

As crianças são protagonistas de seus processos de formação. Elas precisam expor o que pensam, refletir sobre os possíveis motivos que as levaram a pensar daquela forma, os percursos e procedimentos utilizados, as sensações e emoções sentidas, tudo que envolve descobrir e aprender com o mundo.

Consideramos que você, professor, tem um papel fundamental. O espaço de aprendizagem é um organismo vivo e em constante formação. Cada grupo é singular e precisa ser respeitado e valorizado como tal. Sua autonomia é importante para percorrer as etapas planejadas no tempo

adequado, personalizar as atividades de acordo com a turma, grupos de alunos ou alunos específicos. As adaptações são esperadas e bem-vindas em todo o processo.

A cada novo capítulo da plataforma Conecturma, os alunos são estimulados a relembrar as atividades e aventuras percorridas no capítulo anterior, recordando informações, ideias e princípios guardados na memória. A socialização de informações e vivências permite ao professor um acesso maior aos conhecimentos prévios dos alunos, além de permitir que o aluno entre em contato com suas próprias vivências e conhecimentos "arquivados" na memória.

A partir daí, os alunos são estimulados a "ingressar" em novas atividades, mobilizar conhecimentos antigos, criar hipóteses, expressá-las de diferentes formas, compartilhar ideias, exemplificar possíveis soluções e, desta forma, "traduzir" para o professor, colegas e para si próprio o que lhe foi apresentado. Sabemos que cada um de nós interpreta vivências de forma única, e é importante que os alunos possam expressá-las e ouvir as interpretações de seus pares. Nessa etapa, você desempenha papel fundamental na ampliação dos saberes do grupo, mostrando aos alunos outros olhares que, talvez, não tenham aparecido durante sua experiência individual.

Além de conhecer diferentes escopos, levantar hipóteses e criar estratégias, é importante que cada aluno possa aplicá-los em diferentes situações, verificando a "eficácia" de suas conjecturas. Nesse momento, o aluno é estimulado a autoavaliar a adequação de cada solução encontrada, observando, inclusive, o contexto na qual foi utilizada. É importante saber aplicar o conhecimento recém-construído em um novo contexto.

3.1 Educação Interdimensional

A Conecturma considera a educação um direito humano tão importante quanto o direito à saúde, à segurança, ao trabalho entre outros. Contudo, a educação de um sujeito precisa ser compreendida como um processo muito mais amplo do que o desenvolvimento acadêmico relacionado às disciplinas. É preciso, também, preparar as crianças social, emocional, cultural e filosoficamente para o mundo profissional, acadêmico, político etc.

Segundo um relatório da OCDE (Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico), pesquisas realizadas por economistas, psicólogos e educadores nas últimas décadas revelaram que habilidades socioemocionais como perseverança, autonomia, curiosidade, responsabilidade e cooperação são tão importantes quanto as habilidades cognitivas. O relatório Jacques Delors, da UNESCO, que se tornou um dos documentos mais marcantes nessa área, divide em quatro fundamentos as necessidades das competências cognitivas, sociais e emocionais:

- aprender a conhecer;
- aprender a fazer;
- aprender a ser;
- aprender a conviver.

A Educação Interdimensional, conceito desenvolvido pelo Professor Antônio Carlos Gomes da Costa, é uma proposta pedagógica que dá sentido ao desafio da educação integral e à relação atual entre os diversos locais de promoção da educação por onde nossas crianças e adolescentes circulam: escola, família comunidade e mídias.

"A essência da Educação Interdimensional passa pela criação de oportunidades e condições para que cada criança e cada adolescente possa se viabilizar – encontrar a via, o caminho – que lhe permita desenvolver as melhores promessas que trouxe consigo ao nascer nas quatro dimensões co-constitutivas do humano: pathos (afetividade), eros (corporeidade), mythus (transcendência) e logos (racionalidade). Na prática, ela se traduz como fonte de sentido (direção) e suporte de sua significação (valor) na formação humana".

No material da Conecturma, buscamos mediar uma viagem interior (olhar para dentro) tão profunda e significativa quanto a viagem exterior (olhar para fora). Compreender as próprias emoções, seus medos e anseios, construir a autoestima e a autoconfiança são alguns de nossos objetivos com os materiais. Nesse processo, ressignificar os erros se torna uma tarefa essencial. É importante perceber que errar faz parte do processo de aprendizagem e pode fornecer às crianças e professores importantes pistas sobre seu processo de formação. Incentivar, encorajar, amparar, refletir, perceber, ressignificar e avançar são verbos bem frequentes no material.

3.2 Socialização

"Através dos outros, nos tornamos nós mesmos." LEV VYGOTSKY

Segundo Vygotsky, o homem é um ser que se transforma do biológico para o sócio-histórico num processo em que a cultura tem um papel muito forte. Para ele, o cérebro tem a capacidade de criar novos conhecimentos por meio das trocas entre as pessoas e da interação nos processos de aprendizagem e desenvolvimento. Ele acredita que a aprendizagem seja um processo social e, por isso, deva ser mediada. De acordo com o seu pensamento, os educadores devem orientar os processos de aprendizagem, para que as crianças atinjam estágios de desenvolvimento mais avançados, estimulando novos conhecimentos e novas conquistas, a partir do que já é conhecido.

A formação se dá pela relação do sujeito com a sociedade ao seu redor, com o uso de diversos instrumentos na mediação de sua relação com o mundo. Na proposta da Conecturma, as crianças constroem o conhecimento a partir das interações com o professor, com outras crianças, com os personagens e com diversas outras mídias. Por isso a sua mediação se faz tão importante, para que todos na turma se sintam confortáveis em colocar as suas ideias, tirarem as suas dúvidas e não acatarem os seus medos. Você tem um papel fundamental nesse processo!

3.3 Neurociências

As neurociências são áreas que sempre nos trazem importantes informações sobre o funcionamento do cérebro humano e, cada vez mais, aprofundam-se nos estudos sobre a aprendizagem humana. Estudos já mostram que a criança é capaz de assimilar melhor o que lhe é ensinado quando o assunto lhe traz emoções. A imaginação, os sentidos, o humor, o medo, o sono e a memória são alguns dos temas abordados e relacionados com aprendizagem e motivação. A aproximação entre a neurociência e a pedagogia é um recurso valioso para o professor alfabetizador.

Segundo o neurocientista Miguel Nicolelis, o cérebro aprende por associação. Quando o aluno consegue fazer a conexão do que aprendeu com as suas experiências, podemos promover uma aprendizagem mais significativa. Dessa forma, é possível concluir que trabalhar apenas com aulas expositivas não é o suficiente para que o aluno se aproprie do saber. É preciso, principalmente, que a criança interaja com o objeto de estudo. É importante que o conteúdo trabalhado gere emoções e seja significativo para ela.

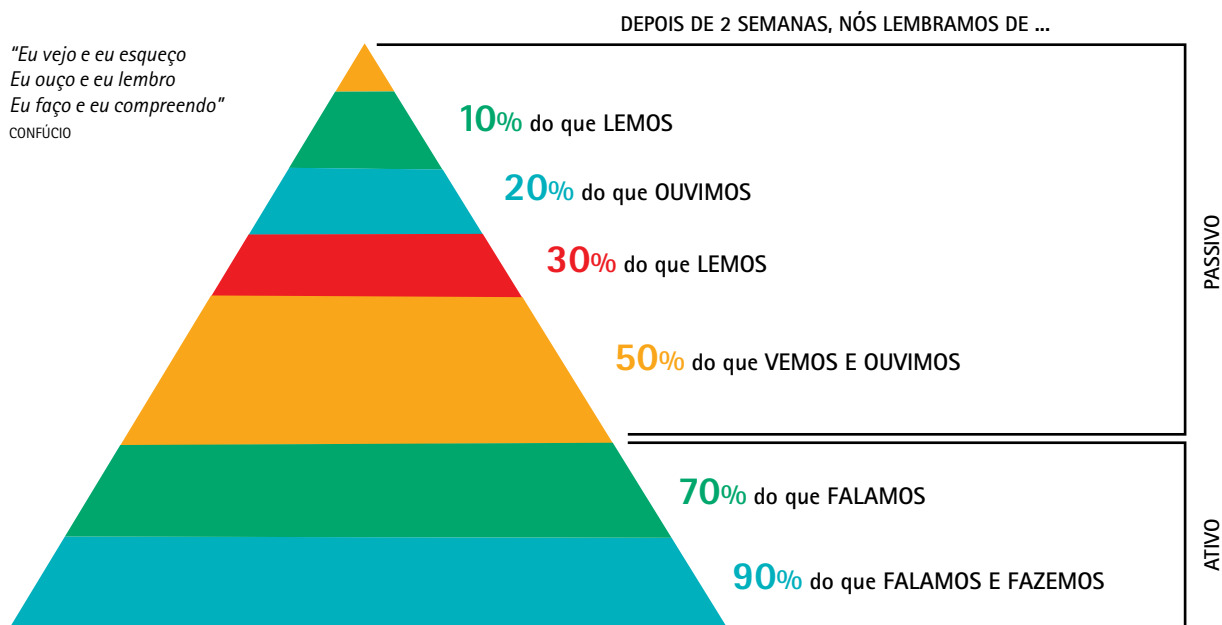
Ainda segundo Nicolelis,

"a escola tem que abrir a imaginação dessas crianças para o impossível. Elas têm que sonhar com o impossível, porque mesmo que elas não cheguem lá, o caminho para chegar ao impossível sempre vai dar lucro. Você sempre vai fazer alguma coisa que vale a pena".

Dessa forma, o aluno deve ser desafiado constantemente para mobilizar os conhecimentos antigos e gerar novos.

Pesquisas do professor Edgar Dale concluídas em 1969, apontam que depois de duas semanas, o cérebro humano lembra 10% do que leu; 20% do que ouviu; 30% do que viu; 50% do que viu e ouviu; 70% do que disse em uma conversa/debate; e 90% do que vivenciou a partir de sua prática. O estudo ficou conhecido pelo nome *The cone of learning*, ou *A pirâmide do aprendizado*.

A Pirâmide do Aprendizado



Fonte: Edgar Dale (1969)

A *pirâmide do aprendizado* nos mostra a importância da vivência prática no processo de ensino-aprendizagem. A criança precisa debater o assunto exposto e vivenciar a prática. É na base da pirâmide que se encontra a categoria que, do ponto de vista de Dale, apresenta a maior eficiência pedagógica.

3.4 Ludicidade

"O olho vê, a lembrança revê, a imaginação transvê. É preciso transver o mundo." MANOEL DE BARROS

Brincar faz parte da infância e possibilita um repertório de desenvolvimentos, seja na esfera cognitiva ou na social, biológica, motora e afetiva. Jogando, além de encontrar prazer e satisfação, a criança se socializa e aprende, podendo ainda reproduzir sua realidade por meio da imaginação, expressando, assim, angústias e dificuldades de forma muito mais tranquila. A ludicidade é um grande laboratório para o desenvolvimento integral da criança, pois é fazendo uso das brincadeiras que a criança descobre a si mesma e ao outro. O ambiente da ludicidade também é um elemento significativo e indispensável para que o aluno possa aprender com prazer, funcionando como práticas úteis e necessárias à vida.

Segundo Walter Benjamin, é por meio do jogo e da brincadeira que nascem os nossos hábitos. A criança não nasce com o hábito de comer, dormir, tomar banho ou se vestir. Todos os dias, os hábitos podem ser repetidos como brincadeiras. Por exemplo, uma turma, ao terminar as atividades e precisar arrumar a sala, pode "fazer de conta" que a sala é um castelo que precisa ser arrumado, ou o gigante acordará e pode não gostar daquela bagunça. As crianças vão arrumar a sala de forma lúdica e essa ação se tornará um hábito com o passar do tempo (se a brincadeira se repetir). A mesma coisa pode acontecer à noite, quando a mãe precisar colocar

o filho para dormir, ao dizer: "vamos fazer de conta que já é noite e que precisamos dormir". O "fazer de conta" ou o jogo simbólico, como chama Piaget, é a atividade fundamental para a criança se desenvolver nos aspectos psicológico, cognitivo e sociocultural. Trocar o "ter que" pelo "fazer de conta que" ajuda a criança em seu desenvolvimento.

Quando a criança gosta de uma brincadeira, ela quer repeti-la. Segundo Benjamin, essa repetição, o "mais uma vez", dá à criança uma segunda chance de sentir o prazer da brincadeira. Já com os adultos, o simples fato de recontar algum trauma ou momento de alegria os ajuda a "digerir" o acontecimento. A repetição nos faz sentir novamente o que foi vivido e, conseqüentemente, nos permite superar o ocorrido.

Os livros didáticos e os minijogos da Conecturma possibilitam às crianças que aprendam brincando. Os jogos e as atividades são contextualizados em histórias divertidas que despertarão o interesse dos alunos. Será na brincadeira, de forma prazerosa, que eles serão desafiados e encantados a cada semana.

3.5 Metacognição

Cada desafio da Conecturma deverá ser trabalhado cuidadosamente para que você, professor, consiga acompanhar o desenvolvimento cognitivo das crianças. O ambiente deve dar à criança liberdade para expor suas dificuldades, já que o reconhecimento dessas dificuldades ajudará na compreensão dos próximos passos. As atividades e jogos sempre estimulam a reflexão sobre o que estão aprendendo, por que e de que maneira.

Foi em 1970 que o autor Flavell e seus colaboradores começaram a desenvolver estudos relacionados à metacognição. Com base nesses estudos, Flavell e Wellman (1977) sugeriram que o conhecimento metacognitivo se desenvolve por meio da consciencialização, por parte do sujeito, sobre o modo como determinadas variáveis interagem, no sentido de influenciar os resultados das atividades cognitivas.

3.6 Competências cognitivas (Taxonomia de Bloom)

A ideia central da Taxonomia de Bloom é a de que os objetivos educacionais possam ser arranjados numa hierarquia do mais simples (conhecimento) para o mais complexo (avaliação). Dentro dessa hierarquia, o aluno precisa passar por seis etapas para chegar ao topo (avaliação).



Taxonomia de Bloom com verbos

CONHECIMENTO	COMPREENSÃO	APLICAÇÃO	ANÁLISE	SÍNTESE	AValiação
Apontar	Descrever	Aplicar	Analisar	Armar	Ajuizar
Arrolar	Discutir	Demonstrar	Calcular	Articular	Apreciar
Definir	Esclarecer	Dramatizar	Classificar	Compor	Avaliar
Enunciar	Examinar	Empregar	Comparar	Constituir	Eliminar
Inscrever	Explicar	Ilustrar	Contrastar	Coordenar	Escolher
Marcar	Expressar	Interpretar	Criticar	Criar	Estimar
Recordar	Identificar	Inventariar	Debater	Dirigir	Julgar
Registrar	Localizar	Manipular	Diferenciar	Reunir	Ordenar
Relatar	Narrar	Praticar	Distinguir	Formular	Preferir
Repetir	Reafirmar	Traçar	Examinar	Organizar	Selecionar
Sublinhar	Traduzir	Usar	Provar	Planejar	Taxar
Nomear	Transcrever		Investigar	Prestar	Validar
			Experimentar	Propor	Valorizar
				Esquematizar	

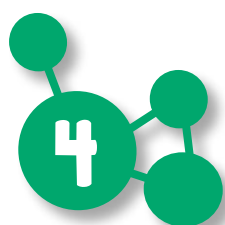


Veremos mais à frente, de forma mais detalhada, como os nossos desafios são desenvolvidos, explorando tais competências.

3.7 Personalização

A personalização da aprendizagem é uma das tendências mais fortes da educação, no Brasil e no mundo. O termo se refere a uma série de estratégias pedagógicas dedicadas a promover o desenvolvimento dos estudantes de maneira individualizada, respeitando as limitações e os talentos de cada um. Ele leva em consideração que os alunos aprendem de formas e em ritmos diferentes, já que também são diversos seus conhecimentos prévios, competências e interesses. Seguindo esse raciocínio, os livros da Conecturma não trazem respostas prontas, únicas ou absolutas, principalmente nas atividades com textos; há apenas sugestões de caminhos a serem seguidos. Propomos que o professor valorize as diferenças e individualidades de cada aluno, sempre estimulando sua capacidade de imaginação.

Os jogos digitais têm diferentes níveis de dificuldade e a plataforma online é adaptativa. Relatórios são gerados, auxiliando o professor a promover intervenções pedagógicas e permitindo que as famílias acompanhem o desenvolvimento de suas crianças.



QUAIS AS 10 COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS PARA A VIDA EM QUE ACREDITAMOS?



Nosso material foi desenvolvido pensando na formação desses pequenos novos cidadãos. Preparamos cada detalhe com o objetivo em formar bons indivíduos críticos e competentes para o mundo de hoje. Para isso listamos as 10 competências que consideramos de fundamental importância serem alcançadas no processo de aprendizagem:

01) Pensamento crítico

Estimulamos a curiosidade e o gosto por aventura, que são inerentes a todas as crianças. Incentivamos a análise cuidadosa do contexto, encorajamos a persistência no enfrentamento de problemas e ensinamos habilidades básicas de investigação científica, como buscar evidências, criar e testar hipóteses.

02) Liderança

A história, os jogos e os desafios estimulam as crianças a manter atitudes positivas, serem

autoconfiantes e resilientes, e a enfrentarem pressões e influências negativas, tomando decisões após uma visão holística do contexto. Elas também são ensinadas a fazer perguntas mais reflexivas, argumentar respeitosamente e encontrar soluções criativas para dilemas.

03) Comunicação

Trabalhamos as posturas e habilidades das crianças para que elas possam se comunicar melhor. Abordamos, por exemplo, como a comunicação pode acontecer de forma verbal e não verbal, por meio de palavras, gestos, expressões faciais, olhares e reações. As crianças passam a compreender a hora certa de falar e ouvir com atenção, descobrem maneiras formais e informais de se expressar e percebem que conflitos devem ser resolvidos com diálogo.

04) Colaboração

A colaboração é estimulada na plataforma online, na qual as crianças podem interagir com colegas, e nos livros, nos quais cerca de 60% das atividades propõem trabalhos em grupos. As crianças compreendem que aprendem mais e melhor quando estão colaborando, mas também que há posturas e estratégias adequadas para que o trabalho colaborativo funcione. Elas precisam, por exemplo, combinar responsabilidades e prazos para cada integrante do grupo.

05) Adaptabilidade

Os materiais da Conecturma podem ser adaptados, visando a personalização do processo de aprendizagem, de forma que haja respeito a necessidades e estilos individuais. Os jogos digitais e os desafios têm níveis variados de complexidade e dificuldade, e boa parte das atividades não tem respostas únicas ou absolutas. Há sugestões e diferentes caminhos que podem ser percorridos com o estímulo à imaginação e autonomia de cada um. A plataforma online gera relatórios sobre o desenvolvimento da criança e sugere itinerários para intervenções pedagógicas.

06) Inovação

A Conecturma é uma plataforma transmídia de aprendizagem inovadora por natureza. Em contato com a plataforma, as crianças são estimuladas a estarem sempre um passo à frente, pesquisando, questionando, construindo e testando hipóteses, experimentando e imaginando cenários e realidades futuras.

07) Cidadania global

Trabalhamos com o conceito de educação interdimensional, entendendo que o processo de aprendizagem é muito mais amplo que o desenvolvimento acadêmico relacionado às disciplinas. Preparamos as crianças social, emocional, cultural e filosoficamente para o mundo profissional, acadêmico, político etc., respeitando e admirando diversidades sociais e culturais, estimulando, também, a inclusão de pessoas com deficiências.

08) Produtividade e responsabilidade

Em nossa metodologia, as crianças participam da construção do conhecimento de forma ativa, tornando-se mais autônomas e protagonistas dos próprios processos de aprendizagem. Estimulamos o esforço individual e coletivo, para que cada um faça o melhor possível sempre.

09) Empreendedorismo

Encorajamos as crianças a experimentarem, arriscarem, criarem e errarem, mostrando sempre que os erros são obstáculos transitórios importantes no processo de aprendizagem que nos fazem valorizar nossas conquistas. Elas aprendem a criar objetivos e a trabalhar para alcançá-los, a reconhecer e aproveitar oportunidades. Desenvolvem habilidades matemáticas relacionadas a finanças e avaliar instrumentos comerciais, como cartazes.

10) Acesso, análise e síntese da informação

Todos os capítulos dos livros sugerem projetos para trabalho em grupo. Nos projetos, as

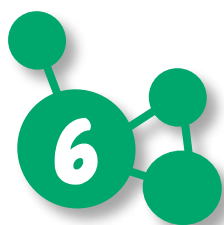
crianças precisam acessar, analisar e, em alguns casos, sintetizar informações de diversas fontes. Os projetos são relacionados à aplicação prática do conhecimento no mundo e propulsionam nas crianças a capacidade de relacionar saberes de áreas distintas.



POR QUE SOMOS DIFERENTES?

"A inovação é o que distingue um líder de um seguidor" STEVE JOBS

Porque somos uma nova geração de materiais didáticos. A Conecturma é a única plataforma transmidia de aprendizagem que oferece plataforma eletrônica, livros didáticos, ensino adaptativo, diagnóstico, autoria, jogos individuais, jogos multiplayer, storytelling, músicas e vídeos. Conecturma é o único material que reúne essa quantidade de elementos para impulsionar a aprendizagem ao mesmo tempo



POR QUE GAMIFICAR PROCESSOS DE APRENDIZAGEM?

– PATRICIA

Mt bacana equipe conecturma. A gamificação chegou p celebrar os novos modos de aprender e ensinar da geração do séc XXI. As crianças amam e as profes veem seu trabalho ampliar com este processo prazeroso de aprendizagens

A gamificação é a aplicação de elementos, dinâmicas e características de jogos para promover o processo de aprendizagem. A ideia já é utilizada em várias áreas, como em estratégias de marketing, para engajamento do público-alvo em campanhas. Na educação, o uso dessa metodologia tende a causar um efeito cascata, fazendo com que aumentem em sequência o interesse, o engajamento e a aprendizagem.

+ interesse = + engajamento = + aprendizagem

Quando as crianças estão jogando videogame, por exemplo, elas sequer piscam, tamanha é a concentração. Nesse momento, elas estão inseridas naquela experiência. Já, na sala de aula, o pensamento viaja para longe.

Com a inserção de jogos e brincadeiras, não necessariamente digitais, é possível, estimular a responsabilidade, a resiliência e a competitividade saudável.



COMO FUNCIONA A AVENTURA CONECTURMA (TRANSMEDIA STORYTELLING)

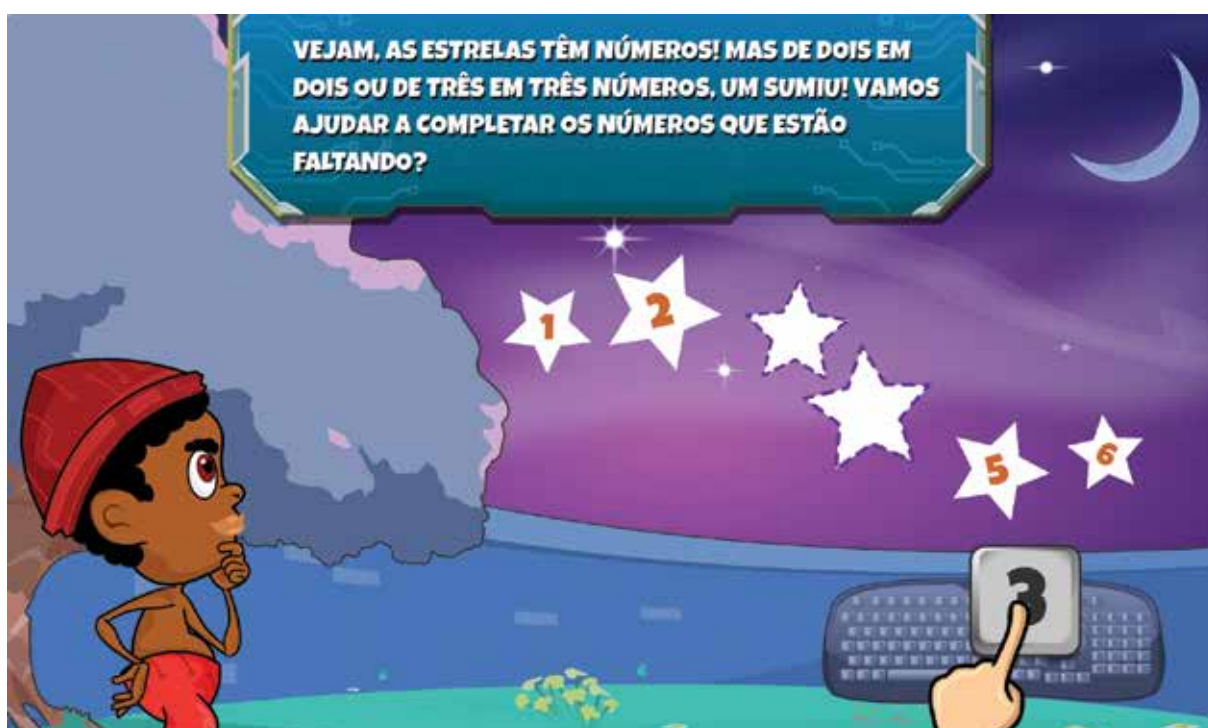
Todo o nosso material é baseado numa aventura pensada especialmente para a faixa etária trabalhada. Para a Conecturma é imprescindível que a criança se envolva nessa aventura, conheça os personagens e "viaje" com eles pela história. Acreditamos que a ludicidade é peça fundamental no processo de ensino e de aprendizagem.

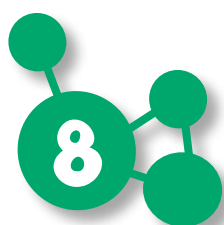
"Transmedia Storytelling" é a técnica de contar uma história, conto ou experiência em múltiplas plataformas e formatos, utilizando as atuais tecnologias digitais, como, por exemplo, em games, livros digitais, televisão etc. Dessa forma, a compreensão pode se realizar de diferentes formas e por diferentes pessoas e faixas etárias.

TRANSMÍDIA = uma história em várias plataformas, várias mídias, todas conectadas

Sonhar, imaginar, sentir são ações importantes de serem vividas tanto na vida adulta quanto, principalmente, na infância. Por isso consideramos importante o envolvimento das crianças com a aventura da Conecturma. O storytelling, ou a contação de história (em português) é um grande instrumento para despertar o senso crítico e reflexivo nas crianças. Um mesmo conto pode ser interpretado de diferentes formas. Ele pode transportar a criança para mundos diferentes e dar vida aos seus sonhos com ajuda da imaginação.

Para você entender melhor, cada aventura da Conecturma é apresentada em um episódio que corresponde a um capítulo dos livros didáticos. Já nos jogos digitais, cada aventura une 6 jogos de Matemática e Língua Portuguesa. Um jogo só pode ser iniciado depois que a criança tiver acertado o jogo anterior. Ao final de cada aventura, como prêmio, é apresentado um videoclipe com os personagens cantando músicas da Conecturma.



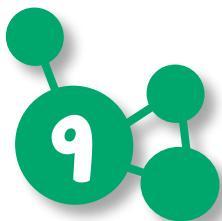


O QUE SE PASSA NAS AVENTURAS CONECTURMA?

A aventura Conecturma começa na casa do personagem Juninho, onde estão todos os amigos brincando com o computador. De repente, após digitarem um código secreto, eles entram dentro do computador. Lá, conhecem uma série de personagens que habitam este universo virtual: a simpática Kim, responsável pelo sistema operacional, as corujas da memória Caburé e Mocho, o Sr wi-fi, Dona Bateria e os Bugs, entre outros.

Para conseguir voltar ao mundo real, eles enfrentam Ômega, que é um aplicativo muito inteligente que quer conquistar o mundo real.

Na segunda aventura (o livro 2), os personagens entram numa floresta mágica com a ajuda do redemoinho do Saci. A segunda aventura está ligada à primeira, pois os seres folclóricos são capturados por Ômega. Nela, esses personagens aparecem fortemente. Além do Saci, temos a lara, o Curupira e o Boitatá para guiá-los no universo da floresta e seus mistérios. Lá, personagens digitais, folclóricos e reais, se ajudam e aprendem que juntos são mais fortes!



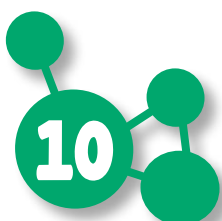
QUEM SÃO OS PERSONAGENS?

Poly tem 6 anos de idade e adora rosa. Também gosta de azul, verde, vermelho, amarelo e de sorvete de todas as cores. Seu sonho é ser cantora e está planejando fazer aulas de violão. É uma menina muito intensa e presta atenção em tudo. O que ela mais gosta no próprio corpo é o cabelo, "mas só porque ele está bem perto da cabeça, o que importa de verdade pra mim está dentro dela!". É vizinha de Juninho, com quem está sempre brincando.

Fred tem 7 anos, mas queria ter mais. Para ele, ser criança é legal mas "nem sempre levam criança a sério". Seu sonho é ser cientista ou inventor, mas enquanto não precisa escolher uma profissão, quer tentar um pouco de tudo. Fred é muito ligado aos pais, principalmente a seu pai, que é cadeirante. Ele é primo de Juninho, que conheceu faz pouco tempo, mas parece que já o conhecia desde sempre. O que ele mais gosta é de inventar: histórias, coisas, o que for preciso. O que tira ele do sério são mosquitos, "mas isso ninguém precisa ficar sabendo, né?".

Juninho tem 5 anos e uma carinha de anjo que disfarça toda esperteza que ele tem. É muito carinhoso e brincalhão. Uma de suas brincadeiras favoritas é repetir o que alguém está falando. Às vezes ele tem um pouquinho de dificuldade para pronunciar uma palavra ou outra, especialmente se ela tem a letra R. Seu sonho é ter um irmão e seu maior segredo é ser amigo de um macaco, o Bumba. Ele só não sabe que um segredo é uma coisa assim, secreta. Mas vai aprender bem rapidinho!

Bumba é um macaco falante e muito divertido. Ele vive sob os cuidados de Juninho, seu grande amigo. Além de esperto e inteligente, Bumba é um super solucionador dos problemas que a turma enfrenta.



QUAL A IMPORTÂNCIA DE ENVOLVER O ALUNO NA AVENTURA?

Para que o material seja realmente aproveitado, é muito importante que as crianças se envolvam com a história da Conecturma. Em cada capítulo do livro se inicia uma nova aventura que está ligada à aventura anterior (do capítulo anterior). Por isso, é importante que o seu trabalho seja feito seguindo a ordem dos capítulos. Isso não impede que você faça atividades em outros capítulos, caso esteja trabalhando com algum assunto relacionado. Apenas sugerimos que siga a ordem dos capítulos para manter a criança envolvida com a sequência das aventuras.

Existem diversas formas de envolver seus alunos nas aventuras: Com os áudios do CD anexado ao livro de Língua Portuguesa, com os jogos que estão disponíveis na plataforma, trabalhando bem a história, explorando detalhes, fazendo perguntas antes, durante e depois de ver o desenho ou ouvir o áudio, pedindo que a turma crie histórias paralelas com os personagens, daquele jeitinho que sua turma adora quando você conta uma história. Enfim, fica a seu critério.

Nosso material está organizado em 10 grandes aventuras, que estão presentes em nossos livros didáticos impressos e também na plataforma digital. As competências e habilidades essenciais das áreas de conhecimento e sócio-emocionais estão contidas nesse material.

CONECTURMA

NA PRÁTICA





VAMOS ALFABETIZAR LETRANDO!

A metodologia Conecturma foi construída a partir de conclusões de pesquisas da educadora Magda Soares. Acreditamos que o processo de alfabetização – aquisição do sistema de escrita alfabética, se diferencia do letramento, que é o desenvolvimento de comportamentos e habilidades de uso efetivo da leitura e da escrita em práticas sociais. Os dois processos devem ocorrer paralelamente porque são interdependentes e indissociáveis, mas são distintos nos objetos de conhecimento e nos processos cognitivos e linguísticos.

Com a Conecturma, as crianças se tornam alfabéticas, construindo o conceito de língua escrita como um sistema de representação dos sons da fala por sinais gráficos, por meio da interação intensa e diversificada com práticas e materiais reais de leitura e escrita. Nossos desafios utilizam a história dos personagens para o ensino direto, explícito e sistemático da transferência da cadeia sonora da fala para a forma gráfica da escrita, com o desenvolvimento da consciência fonológica e a aprendizagem das relações fonema-grafema, assim como estratégias para a leitura fluente, com a ampliação do vocabulário e o desenvolvimento de habilidades como a interpretação de textos de diferentes gêneros, a inferência de significados, entre outras.



COMO O MATERIAL CONECTURMA ESTÁ ORGANIZADO?

(remeter ao link onde estarão todos os descritores)

Além dos livros impressos, também disponibilizamos os audiobooks, em que cada desafio é narrado nas vozes dos personagens da turminha, o que incentiva ainda mais as crianças a realizarem as tarefas.

Conecturma não é um material estruturado. Vocês têm total liberdade para escolher como e quando usar cada elemento. Há uma lógica que vocês podem optar por seguir ou não (plataforma > livro de LP > livro de MAT). Queremos (MUITO) que vocês gostem do material e queiram usá-lo.

Todas as atividades propostas pela Conecturma sugerem que as crianças participem da construção do conhecimento de forma ativa, desenvolvendo sua autonomia e sendo protagonistas de seus processos de aprendizagem.

A cada novo capítulo, os alunos são estimulados a relembrar as atividades e aventuras percorridas no capítulo anterior, recordando informações, ideias e princípios guardados na memória. A socialização de informações e vivências permite ao professor um acesso maior aos conhecimentos prévios dos alunos, além de permitir que entrem em contato com suas próprias vivências e conhecimentos "arquivados" na memória.

A partir daí, os alunos são estimulados a "ingressar" em novas atividades, mobilizar conhecimentos antigos, criar hipóteses, expressá-las de diferentes formas, compartilhar ideias,

exemplificar possíveis soluções e, desta forma, “traduzir” para o professor, colegas e para si próprio o que lhe foi apresentado. Sabemos que cada um de nós interpreta uma vivência de forma diferente e é importante que os alunos possam expressá-las e ouvir as interpretações de seus pares. Nessa etapa, o professor desempenha papel fundamental na ampliação dos saberes do grupo, mostrando aos alunos outros olhares que, talvez, não tenham aparecido durante sua experiência individual.

Além de conhecer diferentes escopos, levantar hipóteses e criar estratégias, é importante que cada aluno possa aplicá-los em diferentes situações, verificando a “eficácia” de suas conjecturas.

Nesse momento, o aluno é estimulado a autoavaliar a adequação de cada solução encontrada, observando, inclusive, o contexto na qual foi utilizada. É importante saber aplicar o conhecimento recém-construído em um novo contexto.

Os desafios foram pensados com base na Taxonomia de Bloom, conforme citamos anterior-



COMO FUNCIONA A LÓGICA DOS DESAFIOS?

mente. Vejamos como se dá o desenvolvimento das etapas:

1) Conhecimento (LEMBRAR): o aluno é capaz de recordar ou reconhecer informações, ideias, e princípios guardados na sua memória. Atividades: escrever, listar, rotular, nomear, dizer, definir.

2) Compreensão (ENTENDER): o aluno traduz, compreende ou interpreta da sua forma o que lhe foi apresentado. Atividades: explicar, resumir, parafrasear, descrever, ilustrar.

3) Aplicação (APLICAR): é saber utilizar o conteúdo ensinado em uma nova contextualização. Atividades: usar, computar, resolver, demonstrar, aplicar, construir.

4) Análise (ANALISAR): é poder dividir o conhecimento aprendido em células menores, e então, ser capaz de reorganizar, acrescentando fragmentos de conhecimento prévio, formando uma nova solução para o problema. Atividades: analisar, categorizar, comparar, separar.

5) Síntese (AVALIAR): o aluno deve exercer essa tarefa utilizando os seus novos conhecimentos. Atividades: criar, planejar, elaborar hipótese, inventar, desenvolver.

Entender a lógica dos desafios é importante para o bom uso do material. Os capítulos dos livros são divididos em desafios, cuidadosamente alinhados com a metodologia. Cada capítulo pode ter entre 10 e 13 desafios, conforme a explicação abaixo (apesar de existir um padrão, cada unidade é tratada singularmente e o número de desafios pode ser maior ou menor).

Desafio 1: recapitula o que aconteceu no capítulo anterior, buscando uma conexão com o capítulo atual. Palavras-chave: lembrar, reconhecer.

Desafio 2: instiga a curiosidade e procura compreender o conhecimento prévio do aluno. Palavras-chave: conhecer, saber, explicar.

Desafio 3: mostra ao aluno a importância do que será aprendido, em um contexto familiar à sua realidade. Palavras-chave: pesquisar, investigar, buscar, conhecer.

Desafios 4 e 5: constrói um conhecimento superficial, utilizando a memória de curto prazo. Palavras-chave: compreender, praticar, interpretar, visualizar, comparar, exemplificar.

Desafios 6 e 7: aprofunda o conhecimento. Palavras-chave: compreender, explicar, aplicar, transferir, produzir.

Desafio 8: incentiva a superação, inclusive dos alunos mais adiantados.

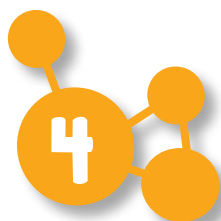
Desafio 9: propõe um projeto em grupo, de preferência multi ou transdisciplinar, em que os alunos usam o novo conhecimento e refletem sobre sua utilização no dia a dia. A duração não precisa ficar restrita a uma semana.

Desafio 10: desenvolve outras dimensões do humano, conectando a aprendizagem da semana com habilidades e/ou valores sociais, emocionais, filosóficos, corpóreos, culturais etc.

Desafio 11: promove uma reflexão sobre a aprendizagem da semana, fazendo uma auto-avaliação.

Desafio 12: estimula uma pesquisa sobre a aprendizagem da semana seguinte (sala de aula invertida).

Desafio 13: avalia a aprendizagem da semana, mas pode também ser usado como reforço ou revisão.



É POSSÍVEL ADAPTAR O MATERIAL CONECTURMA AO PLANEJAMENTO DA MINHA ESCOLA?

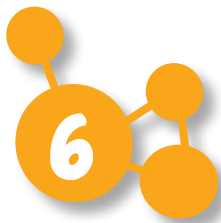
Sim! Mesmo que o sistema do local onde você trabalha já contemple o uso de outros materiais didáticos ou projetos, é possível a integração com a Conecturma.

Como trabalhamos baseados em descritores de habilidades oficiais, nosso material pode facilmente se integrar a qualquer outro. Além disso, trazemos documentos que facilitam a localização e identificação de cada descritor de habilidades em nossos desafios, permitindo ações rápidas e eficientes dos professores, enriquecendo as atividades com seus alunos.



QUAL O CRONOGRAMA DE USO DO MATERIAL?

A Conecturma foi produzida pensando no trabalho realizado por semana. Cada nova fase ou capítulo pode levar de 10 a 15 horas, em uma semana ou duas. Nós reconhecemos que cada escola e cada rede tem a sua especificidade e os gestores deverão decidir se uma ou duas aventuras serão utilizadas a cada ano.



COMO SÃO FEITAS AS AVALIAÇÕES?

Na Conecturma, ainda na lógica dos desafios, trabalhamos bastante com as autoavaliações. Elas são frequentes e buscam auxiliar o aluno no processo de pensar sobre o pensar e aprender a aprender. Ao final de cada capítulo, as crianças são convidadas a refletir sobre as aprendizagens ocorridas ao longo da aventura, sintetizar e sistematizar conceitos e procedimentos. Nesse momento, há uma sistematização coletiva e, logo após, cada aluno é estimulado a pensar sobre seu próprio percurso e suas aprendizagens, podendo registrá-las de diferentes formas.

Permitir que os alunos utilizem seus conhecimentos em diferentes situações, das mais simples às mais complexas é um dos nossos objetivos. De posse desse repertório, o professor poderá escolher a quantidade e o nível de desafios, bem como personalizar alguns, para aproximá-los ainda mais da realidade de seus alunos. Durante toda a aventura, você será convidado a estimular e acompanhar a evolução do grupo.

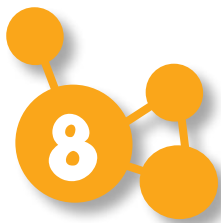


MAS COMO SABER SE, DE FATO, SEUS ALUNOS APRENDERAM?

Uma das formas de averiguar nosso aprendizado é, ao nos depararmos com uma situação nova em que se faz necessário aplicar os novos conhecimentos para resolvê-la, conseguirmos selecioná-los e aplicá-los de forma eficiente. Para isso, nossa plataforma transmídia propõe projetos e avaliações formativas. Planejar, gerar, criar e produzir serão alguns dos verbos utilizados nessa etapa. Os projetos serão realizados em grupo e outros verbos se farão presentes como, por exemplo, argumentar, explicar, criticar.

Ao iniciar uma atividade, o professor pode se fazer as seguintes perguntas em relação à realidade da sua turma:

- a) As crianças com dificuldades de leitura e escrita conseguirão realizar a atividade?
- b) Elas precisarão da minha ajuda? Devo atuar como escriba?
- c) As atividades são apropriadas para o contexto escolar das crianças?
- d) As atividades são condizentes com o contexto social e cultural das crianças?



COMO FUNCIONAM OS RELATÓRIOS DO SISTEMA?

A partir de relatórios detalhados sobre o desempenho de cada aluno, gerados pelo sistema, as escolas e os responsáveis poderão facilmente fazer intervenções pedagógicas e contribuir na construção do conteúdo do material junto com os especialistas (no caso da plataforma fechada). Esses relatórios trazem dados sobre o desempenho dos alunos e sobre a organização das turmas, das escolas e das redes das quais fazem parte.

Nossos relatórios são acessados de forma simples e intuitiva. É possível descobrir em quais descritores de habilidades o aluno tem maior facilidade e em quais ele tem maior dificuldade, o que permite detectar onde está o problema: naquele descritor ou no anterior, pré-requisito para a aprendizagem satisfatória daquele.

Essas informações podem ser acessadas tendo como base o próprio aluno, sua turma, sua escola ou a rede da qual ele faz parte. A exibição dos dados comparativos nos possibilita planejarmos ações individualizadas ou coletivas, enriquecendo o trabalho com nossos alunos.



COMO ACESSAR A PLATAFORMA CONECTURMA?

O acesso à nossa plataforma se dá de maneira muito simples e rápida. Para que o usuário possa ter privacidade e conseguir gerar os relatórios do seu perfil, teremos acesso diferenciado para professores, responsáveis, alunos e equipe gestora da escola, cada qual com seu login e senha próprios para uso da plataforma online. Assim, conseguimos adaptar, de acordo com a necessidade de cada escola, os dados acessados. Crianças e familiares serão estimuladas a usar a plataforma fora da escola (para reforço da aprendizagem).

Como muitos de nossos alunos estão em fase de alfabetização, pensamos em um acesso bastante interessante no caso deles. Em vez de digitarem caracteres, as crianças precisarão memorizar uma sequência de imagens, compostas pelos personagens da Conecturma. Assim, conquistarão autonomia, característica tão valorizada por nós, da Conecturma.



HAVERÁ APOIO PEDAGÓGICO ON-LINE?

Sim! Primeiramente, vale ressaltar que, em todos os desafios do livro, trazemos dicas de como o professor pode explorar o material, sugerindo novas atividades e caminhos a seguir no Livro do Professor. Porém, mantemos a preocupação de trazer sugestões, respeitando a autonomia, para que, com a sua experiência, você utilize o material da melhor forma possível, adaptando os conteúdos e atividades à sua turma. Veja outros canais de comunicação que a Conecturma oferece a você:

Comunidade de apoio pedagógico on-line

É um ambiente virtual (Moodle) de apoio ao professor. Funciona como espaço de escuta, troca e construção coletiva.

<http://comunidade.conecturma.com.br/>

Boletim informativo mensal

Para que todos fiquem atualizados sobre a Conecturma, nossa equipe envia mensalmente aos professores um boletim informativo. Ele traz sempre: fala de professores, destaques para práticas, dicas úteis, agenda de atividades etc. Você pode colaborar enviando relatos, fotos, vídeos que mostrem sua prática com Conecturma. Colocar link!!!

Contato: pedagogica@conecturma.com.br

AÇÃO E REFLEXÃO



"Só, na verdade, quem pensa certo, mesmo que, às vezes, pense errado, é quem pode ensinar a pensar certo" PAULO FREIRE



COMO POSSO REFLETIR SOBRE A MINHA DIDÁTICA DE SALA DE AULA A PARTIR DO TRABALHO COM O MATERIAL CONECTURMA?

Ao utilizar o material Conecturma, você perceberá uma nova forma de lidarmos com a relação ensino/aprendizagem, pois estimulamos constantemente a criatividade do professor e do aluno. Assim, é esperado que tenhamos uma reflexão contínua sobre nossas ações, tanto como docentes quanto como aprendizes.

Nossas aventuras desafiam os alunos e vocês a enxergarem novos caminhos, novas soluções às atividades propostas. Sempre respeitando a liberdade de criação, sugerimos caminhos a serem seguidos, mas sem impor uma única direção, já que muitos são os contextos de aprendizagem e não há ninguém melhor que o próprio professor para desenvolver tais atividades em sala.



COMO POSSO CENTRAR AS AULAS NOS ALUNOS E USAR MENOS TEMPO PARA AULAS EXPOSITIVAS OU ATIVIDADES QUE SEJAM CENTRADAS EM MIM?

A equipe Conecturma acredita que o trabalho em grupo ou em duplas ajuda muito na aprendizagem. Mudar a disposição das carteiras da sala é o primeiro passo. Não deixá-las viradas tradicionalmente para o professor.

Mais do que uma ação física, essa atitude é ideológica: não é o professor o centro do conhecimento, ele é apenas um facilitador. Ao organizar as carteiras em grupos de quatro crianças ou em duplas; ou, ainda, em círculo, como um plenário, mostra que as discussões são ricas na construção de saberes. Não há apenas uma opinião pronta, correta, mas pontos de vista diferentes, que devem ser expostos e respeitados.

A partir dessa mudança, buscamos elaborar atividades em que as crianças atuem de forma cooperativa e colaborativa, no compartilhamento, ajudando umas às outras, aprendendo juntas, pois acreditamos na socialização como essencial ao aprendizado.

Estudos indicam que o cérebro tem a capacidade de criar novos conhecimentos por meio das trocas entre as pessoas e da interação nos processos de aprendizagem e desenvolvimento. Assim, o conhecimento é construído de forma coletiva. O homem se constrói baseando-se nas interações que estabelece com outros seres humanos, por isso, nos nossos livros, preparamos tanto atividades em grupo na sala de aula quanto aquelas para serem feitas em casa, com seus familiares.



COMO PODEMOS CONSEGUIR AUMENTAR CADA VEZ MAIS O TEMPO EM QUE AS CRIANÇAS ESTÃO SENDO REALMENTE PRODUTIVAS?

Trabalhar com o material Conecturma não é apenas resolver tarefas, mas se aventurar em um mundo que traz diversos saberes para a vida da criança. Buscamos mediar uma viagem interior (olhar para dentro) tão profunda e significativa quanto a viagem exterior (olhar para fora). Compreender as próprias emoções, seus medos e anseios, construir a autoestima e a autoconfiança são alguns de nossos objetivos com os materiais. Neste processo, ressignificar os erros se torna uma tarefa essencial. É importante perceber que errar faz parte do processo de aprendizagem e pode fornecer às crianças e a vocês importantes pistas sobre seu processo de formação. Incentivar, encorajar, amparar, refletir, perceber, ressignificar e avançar são verbos bem frequentes no material.

Dentro dessa lógica, buscamos trazer atividades contínuas para as crianças, que trabalham os conteúdos não só na sala de aula, mas em seu dia-a-dia, pois terão a oportunidade de vivenciar aquilo que veem na escola.



QUE TIPO DE DIFICULDADES VOCÊ PODE ENCONTRAR ENQUANTO UTILIZA O MATERIAL E COMO ESSAS DIFICULDADES PODEM SER ENFRENTADAS?

Nosso material é desenvolvido pensando num acesso fácil e rápido, com dicas de utilização e atividades autoexplicativas. Porém, se você, professor ou professora, necessitar de alguma ajuda extra no acesso ao material ou no desenvolvimento de suas atividades, a Conecturma disponibiliza um suporte on-line, em que você poderá entrar em contato com a equipe pedagógica a qualquer momento para tirar dúvidas.



COMO VOCÊ PODE CRIAR A PARTIR DO MATERIAL?

Conforme já expusemos anteriormente, nosso material preza pela autonomia de professores e alunos. Por conta disso, nos preocupamos em trazer sugestões, sem imposições.

Além das atividades já contidas no nosso material, há diversas outras que podem ser criadas a partir do material da Conecturma. A utilização dos personagens para criar jogos é um ótimo começo. Basta ser criativo! Veja algumas sugestões que trazemos:

- jogo da memória com os personagens (imprimindo imagens de cada personagem e plastificando);
- brincadeira de força no quadro negro com o nome dos personagens da Conecturma, com o professor sendo escriba;
- criação de uma história sobre a vida do personagem Conecturma favorito da criança antes da aventura começar. Pode ser confeccionado um boneco de papel machê junto com as crianças para ser utilizado nas atividades de dramatização com a turma;
- ditado com o nome dos personagens;
- confecção de um bingo com os personagens;
- impressão de partes dos textos da aventura para o trabalho com fichas, a serem utilizadas em leitura, ditado, interpretação de texto;
- criação de uma peça de teatro, em que os alunos são os personagens da Conecturma e posterior dramatização para outras turmas da escola;
- envolvimento dos personagens nos projetos da escola. Como exemplo, se a escola estiver trabalhando o meio ambiente com as crianças, cada personagem pode ficar responsável por um tipo de lixo a ser coletado (papel, plástico, alumínio) e, ao final de cada dia, as crianças avaliarão qual personagem ganhou com o lixo mais cheio;
- entre outras infinitas possibilidades...



COMO PLANEJAR ALGO PARA AS CRIANÇAS QUE ESTÃO COM MAIS DIFICULDADE?

Respeitar o tempo de cada criança é o primeiro passo para conseguir ajudá-la a aprender melhor. Ninguém aprende de forma igual e no mesmo momento, cada um tem o seu tempo de aprender. A Conecturma acredita no potencial de cada aluno, pois ele é um fator determinante para a alfabetização, independentemente de sua condição social.

O recurso da discussão de conteúdos dentro da aventura também é excelente para envolver as crianças que apresentam dificuldades na aprendizagem. Elas se interessam pela história, se envolvem e aprendem naturalmente. Por isso, quando a criança acompanha os episódios da Conecturma e se envolve com ela, o sucesso na aprendizagem é alcançado mais facilmente.

Sugerimos ainda que você faça atividades semelhantes às que estão no livro, para que o aluno refaça alguns dos exercícios em que ele apresentou dificuldade. Estudos já comprovaram que a repetição ajuda na memorização e no processo de ensino-aprendizagem.

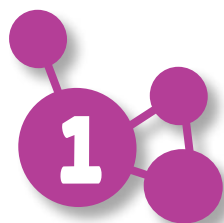


QUER CONHECER EXEMPLOS DE

PRÁTICAS INSPIRADORAS

O acompanhamento continuado das atividades durante o piloto Conecturma por meio de visitas às escolas participantes e também interações on-line nos permitiu não apenas a observação de boas práticas, mas também o diálogo com os professores sobre desafios e êxitos vivenciados no cotidiano.

Assim, professor, compartilhamos aqui neste guia alguns exemplos de boas e inspiradoras práticas com a Conecturma.



FOCO: DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

A metodologia Conecturma baseia-se, entre outros, no princípio de que uma das estratégias para reconectar o indivíduo ao mundo em que vive passa pelo desenvolvimento de competências socioemocionais.

Assim valorizamos muito os processos em que tanto crianças como adultos aprendam a exercer melhores atitudes e habilidades para controlar emoções, alcançar objetivos, demonstrar empatia, manter relações sociais positivas e tomar decisões de maneira responsável.

Destacamos aqui um exemplo de prática criada durante o uso da Conecturma que foca no desenvolvimento de competência socioemocional.

Atividade: Bumba visita



Materiais

O professor juntou os seguintes materiais: um fantoche da personagem Bumba (brinde Conecturma), uma bolsa, um texto explicativo sobre a Conecturma e sobre a atividade, um diário de bordo.

Descrição

A cada dia, uma criança leva a personagem Bumba - fantoche - para uma visita à sua casa. Bumba tem uma mochila em que leva seu diário de bordo. É nele que a família ajuda a criança a registrar o que acontece durante essa visita do macaquinho. Os registros são feitos em texto, desenhos e fotos. Na volta à escola, o professor organiza uma roda de conversa, a criança faz um relato oral da aventura e mostra o diário com os registros. Todos da roda interagem com perguntas, observações etc.

Habilidades socioemocionais trabalhadas

Observamos que os professores, ao criarem essa atividade, ofereceram aos seus alunos a oportunidade de exercitar algumas habilidades socioemocionais.

Ao comprar a ideia de levar um personagem do material didático para casa e apresentá-lo a amigos e familiares, a criança compra também a ideia da aventura e da fantasia. Denota que está aberta a



novas experiências e que é imaginativa, excitável, curiosa.

Ao assumir o papel de guia da visita da personagem à sua casa, a criança exercita seu senso de responsabilidade, de organização e de disciplina.

Para que a visita ocorra bem, a criança precisa ter consciência dos objetivos da atividade e a desenvolver com autonomia. Ela é a mediadora da visita.

E, ao voltar para a escola e participar de uma roda de conversa para contar à sua turminha como foi a visita, a criança tem a oportunidade de agir de modo amigável, sociável, autoconfiante, aventureiro e entusiasmado. Ou seja, de exercitar extroversão e amabilidade, além de testar sua estabilidade emocional diante do grupo.

Para saber mais

ESPECIAL | COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

<http://www.porvir.org/especiais/socioemocionais/>



FOCO: APROXIMAÇÃO ESCOLA/FAMÍLIA

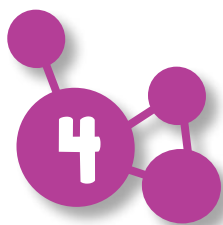
Professor, você sabe que promover a inserção da família no contexto pedagógico é uma tarefa importante e desafiadora. Afinal, é a família que participa mais da rotina das crianças e conhece bem os filhos. É, portanto, a principal parceira da escola no desenvolvimento integral das nossas crianças. Essa é uma tarefa não só de responsabilidade de gestores escolares, mas também de professores.

No exemplo que vimos acima – a atividade Bumba Visita – o professor, além de criar situações para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, possibilitou uma situação que se mostrou muito eficaz no sentido de aproximar família e sala de aula.

A criança, mesmo sem ter consciência desse objetivo, levou a sala de aula para dentro de sua casa e, da mesma forma, trouxe sua casa para dentro da sala de aula. Contou à família sobre seu material didático, demonstrou o quanto e como está participando das atividades propostas e envolveu a família na confecção dos relatos do diário de bordo da personagem de seu material didático. Da mesma forma, contou à sua turminha aspectos de seu cotidiano: como é a volta da escola para casa, como é sua família, sua casa.

Essa é uma proposta simples de ser realizada e muito produtiva no sentido de articular família/escola como fator de desenvolvimento integral. É uma atividade que ajuda a construir uma ponte entre o que acontece no âmbito da escola e a identidade da criança, o contexto e seu cotidiano.

Afinal, as crianças não deixam de aprender quando saem da sala de aula e, como diz uma das metas do Todos Pela Educação sobre as ações e comportamentos que favorecem a parceria entre família, escola e comunidade, (...) Na escola, por exemplo, é importante que se garanta condições para que os alunos possam fazer relações do que se aprende na escola com a vida cotidiana (...)



FOCO: VALORIZAÇÃO DA CULTURA LOCAL

Quando uma criança entra na escola, na sala de aula, e se depara com a própria cultura, as chances de o ensino fazer sentido são muito maiores. A escola pode não apenas oferecer cultura, no sentido tradicional, mas pode também explorar as vivências culturais às quais as crianças estão expostas na comunidade, em seu grupo social.

Foi o que aconteceu quando o professor lá do Rio Grande do Sul integrou o fantoche da personagem do material didático Conecturma - o Bumba - a uma roda de chimarrão com as crianças.

Essa atividade pensada pela professora trouxe um costume, uma tradição para dentro da sala de aula e envolveu não apenas as crianças, como também uma personagem do material didático. Professor, crianças e personagem se viram como participantes de uma mesma cultura.

Os ganhos?

Identificação cultural e sentimento de pertencimento a uma cultura específica, integração escola/cultura local, elevação da autoestima, contribuição para socialização, entre outros.

A professora Gabriela Guarnieri Tebet, especialista da Unicamp, diz: "Acredito que a aprendizagem escolar se torna muito mais efetiva quando o currículo é pensado de modo a valorizar a cultura popular local. Quando a escola é capaz de fazer os conteúdos de cada disciplina dialogar com elementos da vida das pessoas."

Para saber mais

A importância da cultura na educação infantil

<http://fundacaotelefonica.org.br/noticias/a-importancia-da-cultura-na-educacao-infantil/>





FOCO: INOVAÇÃO EM PROCESSOS DE COMUNICAÇÃO/USO DE REDES SOCIAIS PELOS PROFESSORES

Apesar da grande grita de alguns educadores quando se fala em redes sociais na escola, esta combinação - escola/rede social - é possível e pode dar bons frutos.

No caso do piloto Conecturma, a ferramenta acessória eleita pelas professoras de Viamão, RS, foi o WhatsApp.

Eles enxergaram no aplicativo uma maneira simples, rápida e eficiente para:

- trocar ideias;
- falar de suas atividades diárias com o material didático;
- levantar dúvidas;
- comunicar-se sobre questões práticas do dia-a-dia;
- fazer registros de práticas com texto, fotos e vídeos e
- dar depoimentos - antes, durante e após as práticas.

Apesar de poder ser usado também via web, a preferência foi pelo aplicativo baixado no celular. E assim, a mobilidade entrou como facilitadora/potencializadora da comunicação entre os professores e também como fator de qualificação das práticas.

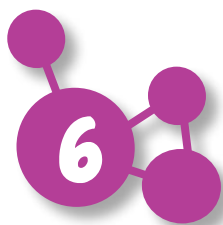
Ferramenta relativamente nova na época, o "zapzap" não intimidou os professores e funcionou como um grande aliado no compartilhamento, na interação, na construção coletiva de saberes.

Fazem parte do grupo criado no aplicativo: professores, formadores, coordenadores, assessores e a secretária de educação da cidade de Viamão.

O ***Conecturma/Viamão*** tem uma intensa atividade e não funciona apenas como grupo de trabalho, mas também como espaço de interação social.

O resultado: comunicação horizontalizada e grupo de professores bastante engajado e colaborativo.





FOCO: CRIATIVIDADE/AUTORIA DOS PROFESSORES/ENGAJAMENTO

O professor criativo é aquele que busca e utiliza diferentes estratégias para que seus alunos se sintam motivados a aprender. Esse professor cria constantemente novas situações de aprendizagem e demonstra engajamento com as propostas da escola.

Pensando nisto, a Conecturma abriu espaço para a criatividade, para a possibilidade de autoria. Isso significa que os professores podem criar a partir das atividades apresentadas no material e ter suas criações incorporadas ao material.

Destacamos aqui alguns exemplos que observamos durante o piloto.

"Hoje trabalhei com o livro de matemática nas atividades: medidas, noção de quantidades, números etc."

Eles adoraram a pesquisa com os colegas e desenhar o outro.

Depois utilizamos as massinhas de modelar para criar situações de diferença em tamanhos e formas.... trabalhei quantidade... foi bem legal..."

Apesar de o livro trazer atividades interessantes, o professor buscou uma outra estratégia para fortalecer a motivação das crianças. Usou um material que já existia em sala de aula, a massinha de modelar. Foi sensível e criativo. Além disso, registrou a atividade e compartilhou uma nova maneira de se trabalhar o conteúdo em questão.

Um outro exemplo:

Crianças "entram" no computador, assim como as personagens Conecturma.

"Fiz esta atividade quando, na história, as personagens Conecturma entram no computador... no mundo virtual... Pedi que eles se desenhasssem dentro de um computador... Foi bem legal!"

Aqui vemos as crianças e a professora assistindo uma atividade de matemática para trabalhar números criada pelo professor.



Hora do conto Conecturma com recursos tecnológicos.



Desenvolvendo habilidades artísticas com a Conecturma

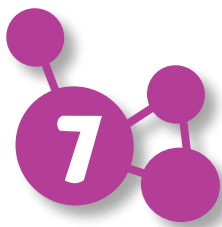


Inspirados no Bumba, mascote Conecturma, os professores propuseram a criação, pelas crianças, de mascotes para suas turminhas. Ótima oportunidade para trabalhar com reciclagem!

Sugestão da coordenadora para os professores trabalharem o alfabeto.

A atividade aconteceu ao som do Funk do Alfabeto!





FOCO: O ATO DE REGISTRAR E COMPARTILHAR

"A gente pensa melhor quando pensa a partir do que faz, da prática." PAULO FREIRE

Ao longo do tempo, o trabalho docente tem sido visto como um trabalho individual e solitário: o professor e sua sala de aula. Não é - ou não era - comum vermos experiências de sucesso compartilhadas entre colegas no dia-a-dia, de maneira regular (ou compartilhadas com a gestão da escola de maneira frequente).

Com os professores Conecturma tem sido diferente. Pudemos notar, no uso do material, que fazer registros constantes das práticas e mostrá-los aos colegas é sim um comportamento comum. E bem-vindo!

Documentar a prática com relatos, fotos, imagens, reflexões, vídeos, leva os professores a refletirem mais sobre ela.

Registrar ajuda a identificar falhas, permite uma observação sobre como se desenvolveu o trabalho pedagógico e como o grupo se comportou. O professor passa a ter uma base para o planejamento de outras ações.

Luckesi*, desde 1989, já apontava para o quanto é importante que profissionais da educação reflitam sobre a sua prática diariamente. Para ele, a constante atualização dos professores se faz pela reflexão diuturna sobre os dados de sua prática. (LUCKESI, 1989, p. 26). Olhar para registros permite ao professor e aos colegas uma segunda leitura do que foi vivido e praticado. É como se o professor pudesse dialogar com sua prática e aperfeiçoá-la.

E vale lembrar que esta última parte de nosso Guia de Formação -

Quer conhecer exemplos de práticas inspiradoras? - só foi possível porque os professores registraram seu cotidiano. Com equipamento de que dispõem pessoalmente - telefone celular - fizeram imagens, áudios e vídeos. Criaram também portfólios - em papel - com as atividades de seus alunos. Dividiram com colegas e conosco - em ferramenta digital de comunicação (WhatsApp) - as ações, as reações, os sentimentos que brotaram nas atividades com suas crianças, a metodologia que utilizaram, o esperado e o não esperado, o inusitado e o inesperado.

Bibliografia

*LUCKESI, Carlos Cipriano. O papel da Didática na formação do Educador. In: CANDAU, Vera Maria (org.) A didática em questão. 8ª Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1989, pp 23 - 30.

Concluindo...

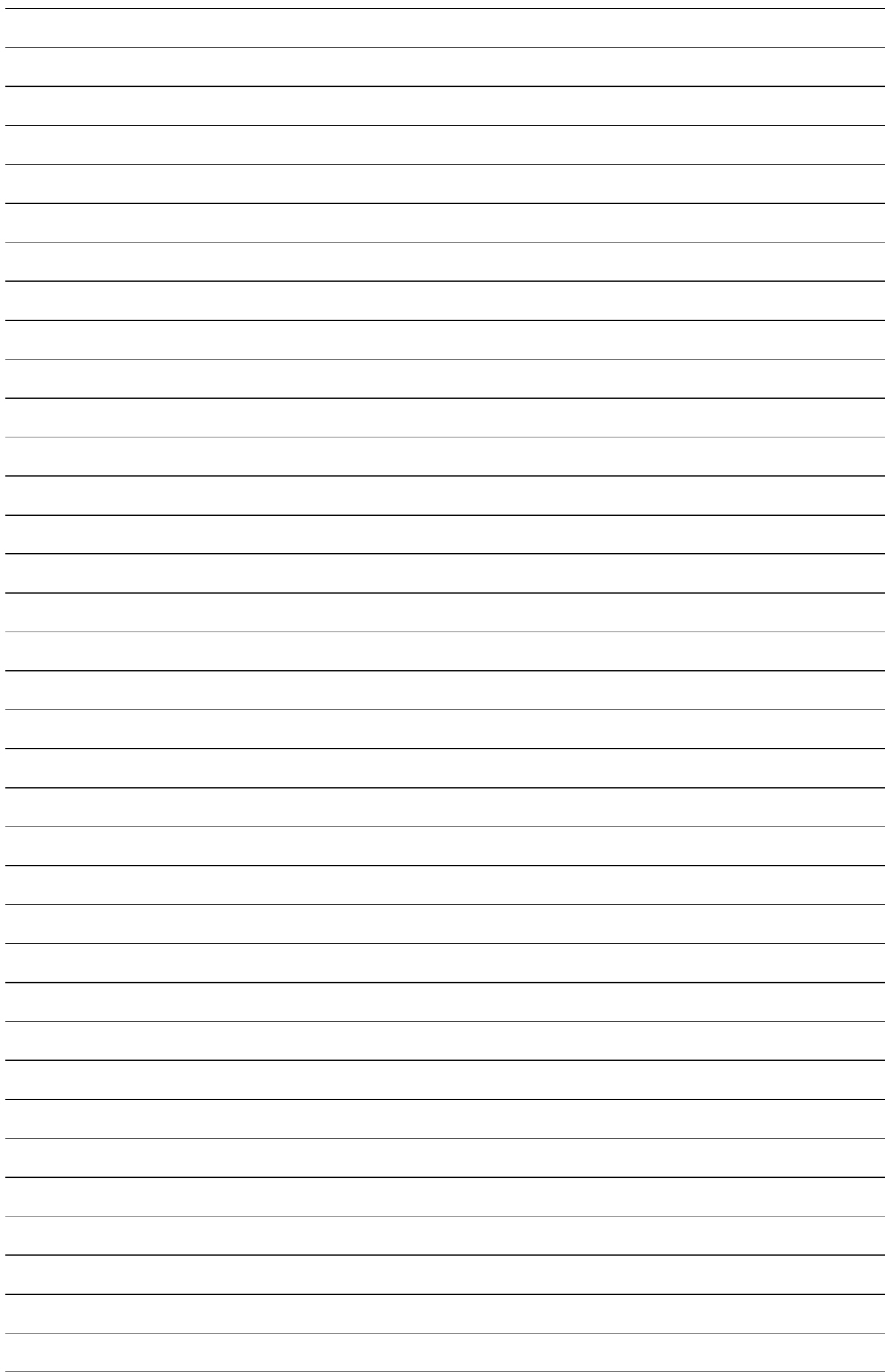
"Ninguém ignora tudo. Ninguém sabe tudo. Todos nós sabemos alguma coisa. Todos nós ignoramos alguma coisa. Por isso aprendemos sempre." PAULO FREIRE

Este é apenas um primeiro guia, construído não apenas por teóricos, mas por professores, alunos, diretores, todos atuantes no "chão da escola". Buscamos trazer, além de pressupostos que nos inspiraram na criação do material, contribuições de todos aqueles que vêm utilizando a Conecturma. Além disso, nosso próprio rumo vem sendo aprimorado por meio dessas valiosíssimas contribuições.

Liberdade. Esta é a palavra-chave quando pensamos na utilização do material Conecturma. Tanto por parte do aluno quanto por parte do professor. Não uma liberdade anárquica, sem rumo, mas a liberdade que valoriza a autonomia na sala de aula, respeitando cada aluno, cada professor, cada turma, cada escola.

Em tempos de conteúdos prontos, fechados na educação, trazemos uma opção que permite construção coletiva, que pode ser moldada a partir de uma base sólida, fundamentada. Não importa se você, professor, professora, está no Nordeste, no Sul, no Centro-oeste, no Norte ou no Sudeste deste país de dimensões continentais. Buscamos não só destacar as diferenças existentes entre nosso povo, mas valorizá-las, mostrando aos nossos alunos, desde cedo, que cada contribuição, por mais que muitas vezes "saia do planejamento", pode ser importante na construção do saber.

Acreditamos que não existe um caminho a seguir; existem vários. Cada qual levando a um destino, interessante a cada pessoa que caminha em direção a ele. Este guia, então, não tem a intenção de direcioná-lo a um destino apenas, mas àquele que for mais eficaz a você, professor, professora, em busca de uma educação que dê asas à imaginação de seus alunos, formando-os, libertando-os.



[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

GO NECTURMA

RAFAEL PARENTE E EQUIPE

