

A CURIOSIDADE E A APRENDIZAGEM NA ESCOLA

Coordenador: EDUARDO BRITTO VELHO DE MATTOS

Esta oficina pretende apresentar a arquitetura pedagógica de Projetos de Aprendizagem através de atividades planejadas a partir de seus conceitos estruturantes. As atividades, com o objetivo de despertar curiosidades, produzir hipóteses e explorar ideias, permitirão que o público participe de alguns processos importantes no desenvolvimento de Projetos de Aprendizagem. Será proposto um debate dos conceitos trabalhados, o compartilhamento das experiências e o planejamento de ações e parcerias. A primeira atividade será a escrita de uma carta com base nas seguintes perguntas: - Você era uma criança curiosa? - Quais dúvidas você tinha? - Você conseguiu responder todas as curiosidades? - Você se considera curioso? - O que aconteceu no caminho/processo? - Quais as suas curiosidades atuais? O objetivo desta atividade é fazer com que o público reflita sobre suas curiosidades ao longo de sua vida e registre seus interesses/curiosidades atuais. A segunda atividade propõe ao público a formulação de hipóteses a partir de manchetes de revistas e jornais em que estão faltando palavras. O objetivo desse exercício é que cada participante complete as manchetes de acordo com suas suposições. A terceira atividade consiste em um jogo de adivinhação de palavras. Os participantes serão divididos em duas equipes, cada jogador escreverá pelo menos quatro palavras em papéis diferentes relacionadas às suas curiosidades. Todos os papéis serão depositados em uma única caixa para serem sorteados. Uma pessoa da equipe sorteará uma palavra e falará as características da mesma para os demais do grupo adivinhar a palavra sorteada. Cada equipe terá um minuto para tentar adivinhar o maior número de palavras possível. Na segunda rodada todas as palavras retornam à caixa e serão sorteadas novamente e com o mesmo tempo para adivinhar, mas desta vez, cada equipe tem direito a uma única dica para cada palavra. A última rodada funciona de forma similar que a segunda, no entanto, as dicas serão dadas a partir de mímicas. As rodadas só terminam quando todas as palavras são adivinhadas. Será vencedora a equipe que conseguir identificar o maior número de palavras nas três rodadas. Este jogo tem como finalidade explorar as várias representações e significados de uma palavra/conceito, em que cada participante estará atribuindo sua concepção da palavra e compartilhando com sua equipe. No fechamento da oficina será proposto o debate dos conceitos trabalhados: curiosidade, hipóteses, pesquisa, trabalho em equipe, valorização do conhecimento prévio e compartilhamento de experiências com os projetos de aprendizagem.