

S E M I N Á R I O

EDUCAÇÃO BÁSICA

NO CEARÁ

POR UMA ESCOLA PLURAL E ACOLHEDORA





Sensibilidade Pedagógica: Entender como se Aprende para Saber como se Ensina

Lucí Fèrraz

Doutora nas Interfaces Comunicação-Educação – Escola de Comunicações e Artes/USP

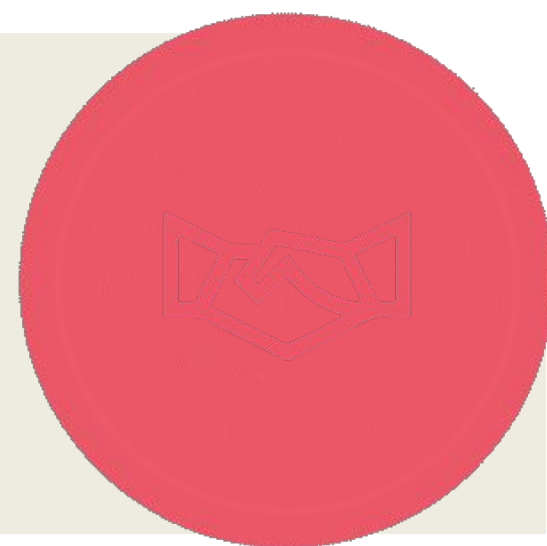
Consultora Pedagógica Instituto Gesto & Vetor Brasil (Motriz)



Nossa proposta de valor está centrada em relacionamento com governos, capacidade de diagnóstico e coordenação de soluções

Criamos **capacidade em governos locais, através de programas estruturantes e formação de lideranças**, para que territórios entreguem melhores resultados para a população de forma perene.

Cultivamos
**relacionamentos
profundos** e de confiança
com **governos locais**



Temos **capacidade e
inteligência** de
diagnóstico,
**recomendação e
avaliação**

Apoiamos governos na
**implementação das
melhores soluções**
disponíveis para seus
problemas reais

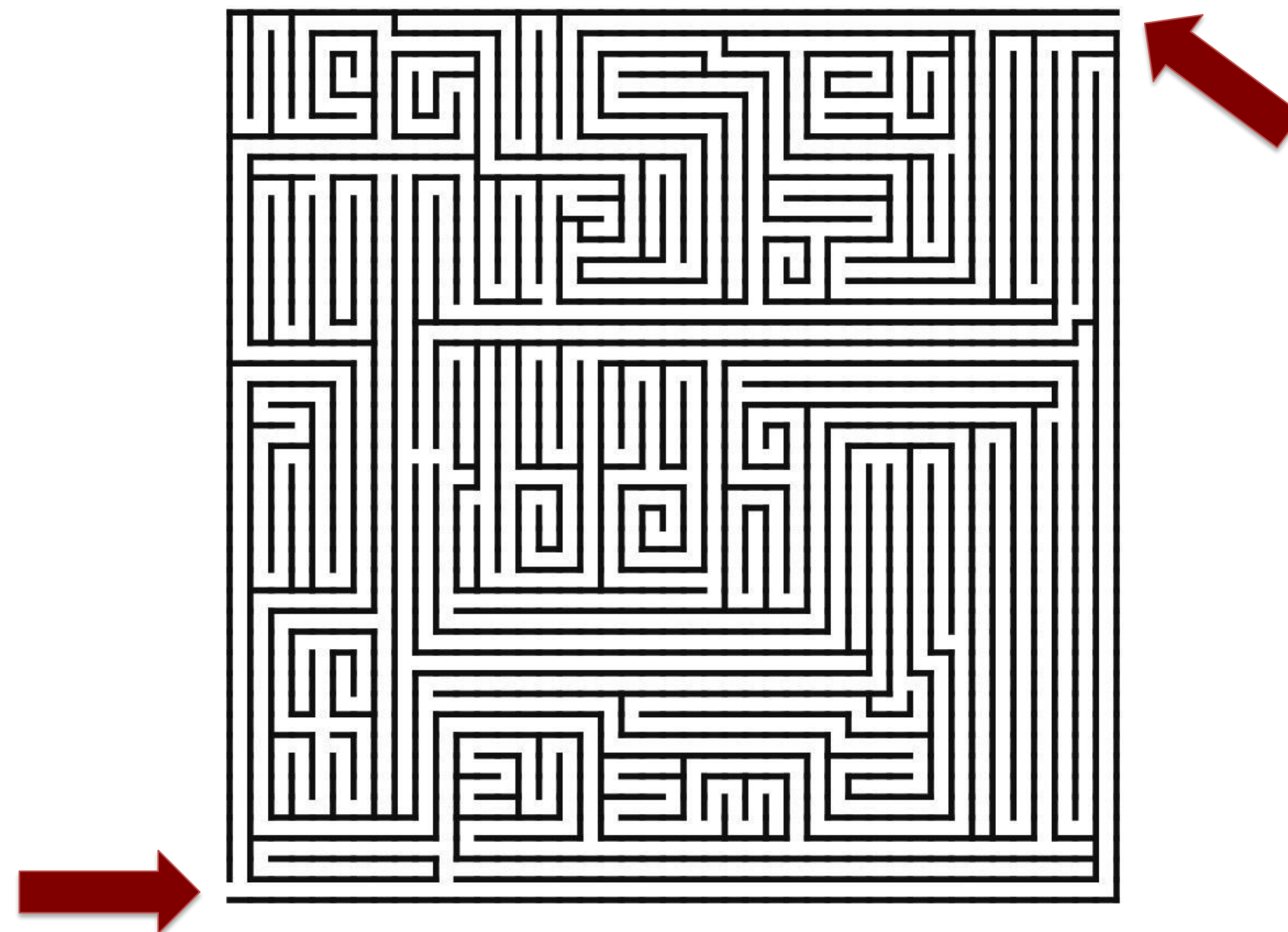


INSTITUTO

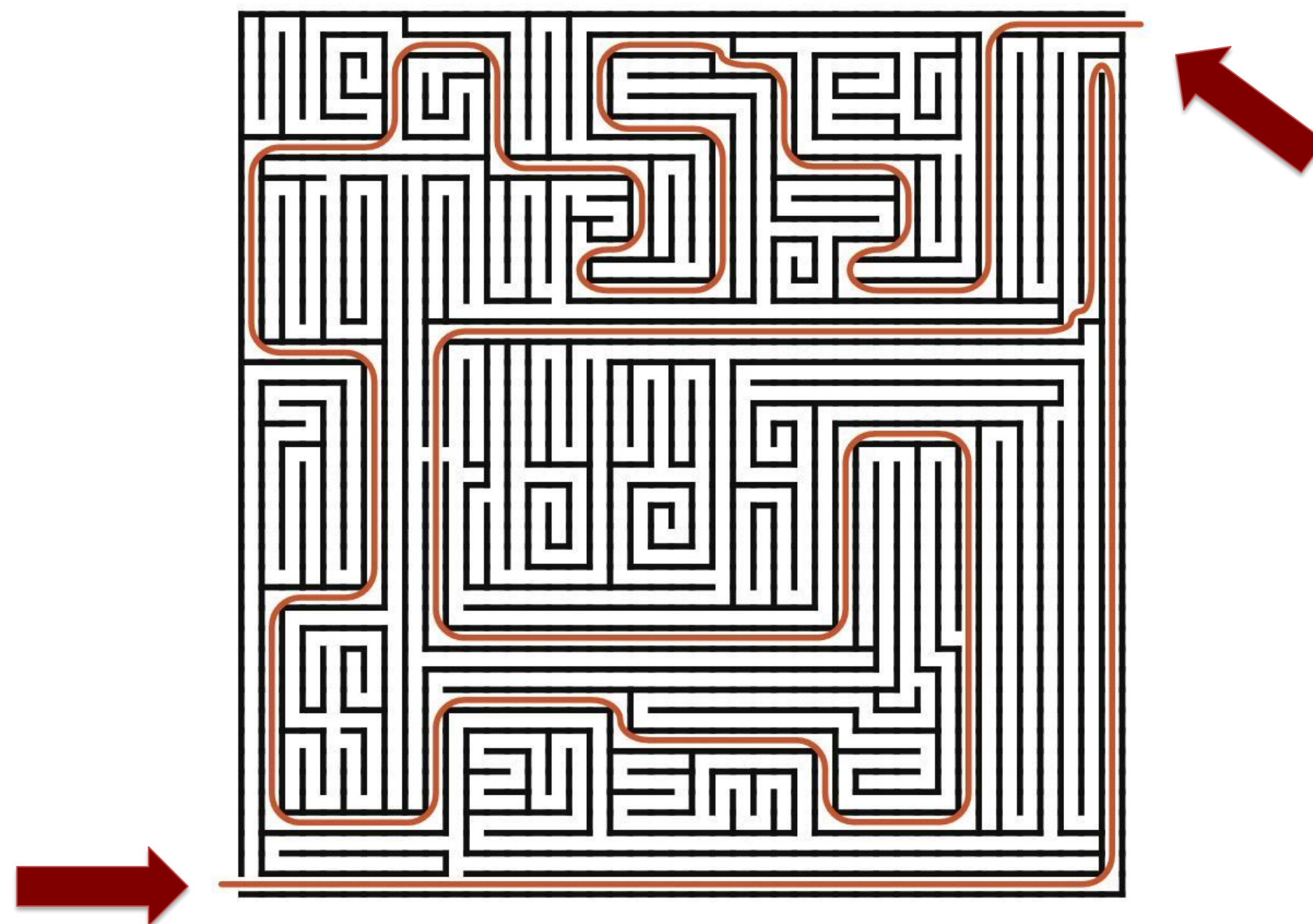
gesto vetor BRASIL



ENSINO



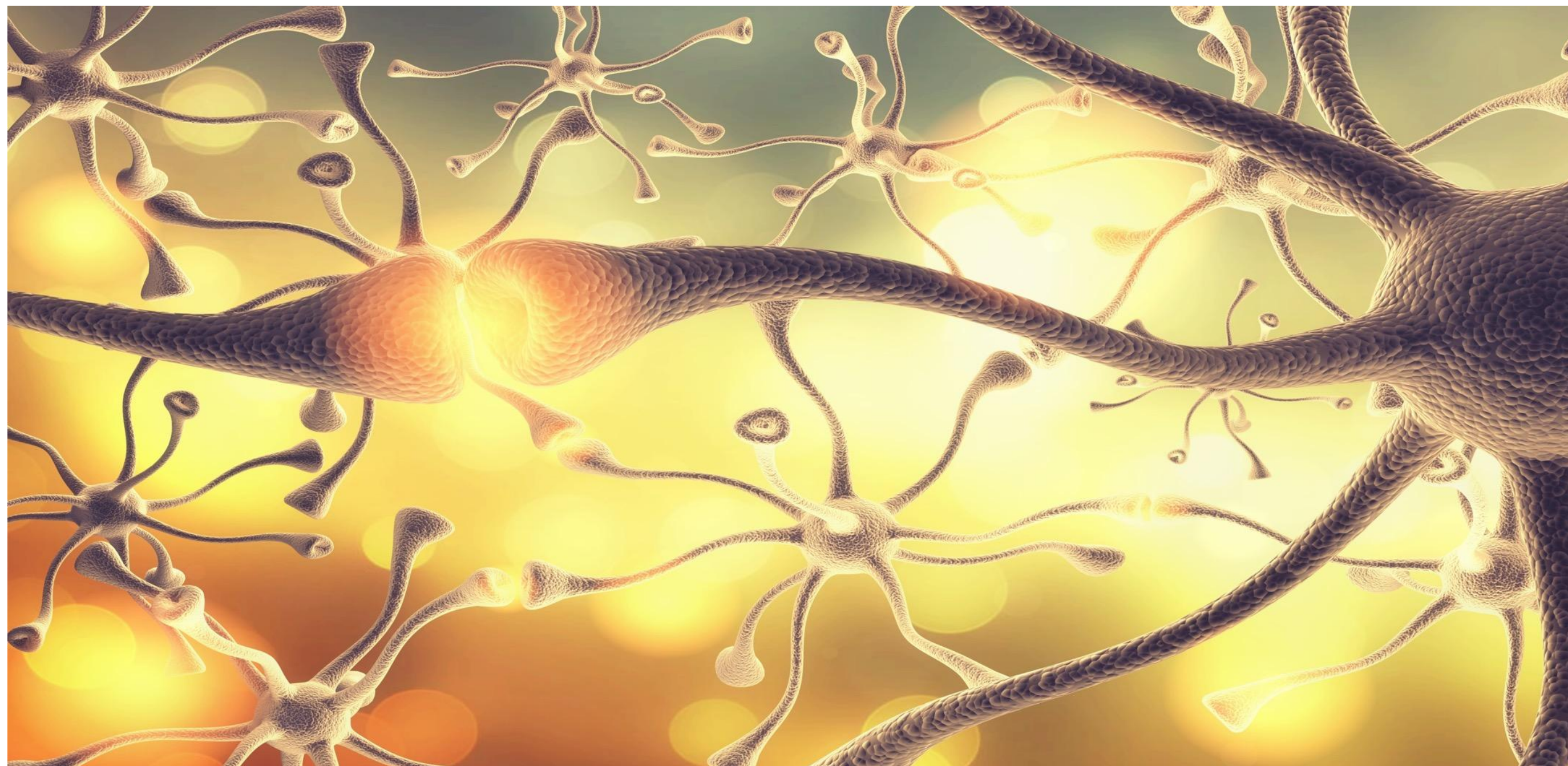
ENSINO



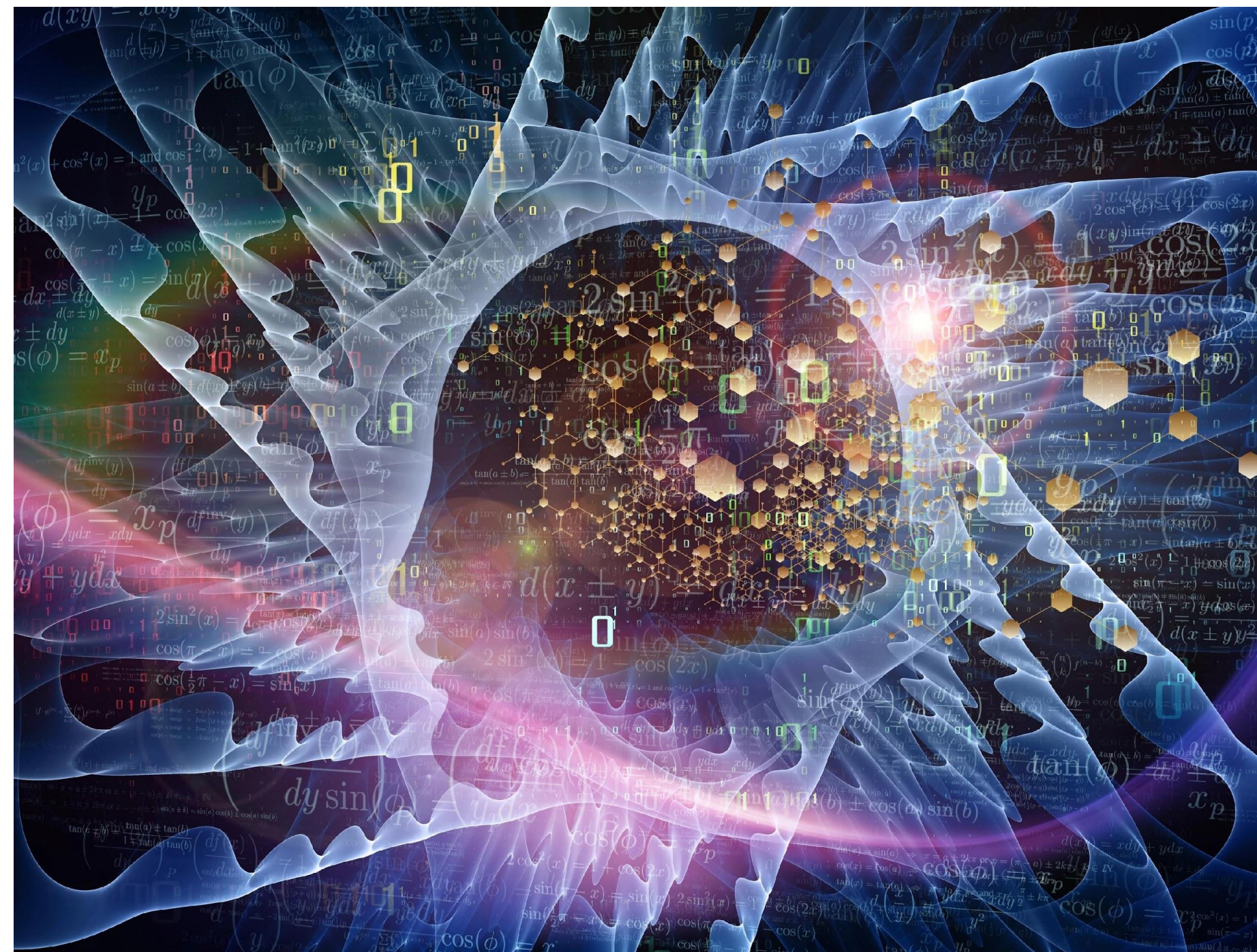
PONTES



FAZER SENTIDO



ASSIMILAÇÃO, ACOMODAÇÃO E PROCESSOS COMUNICACIONAIS

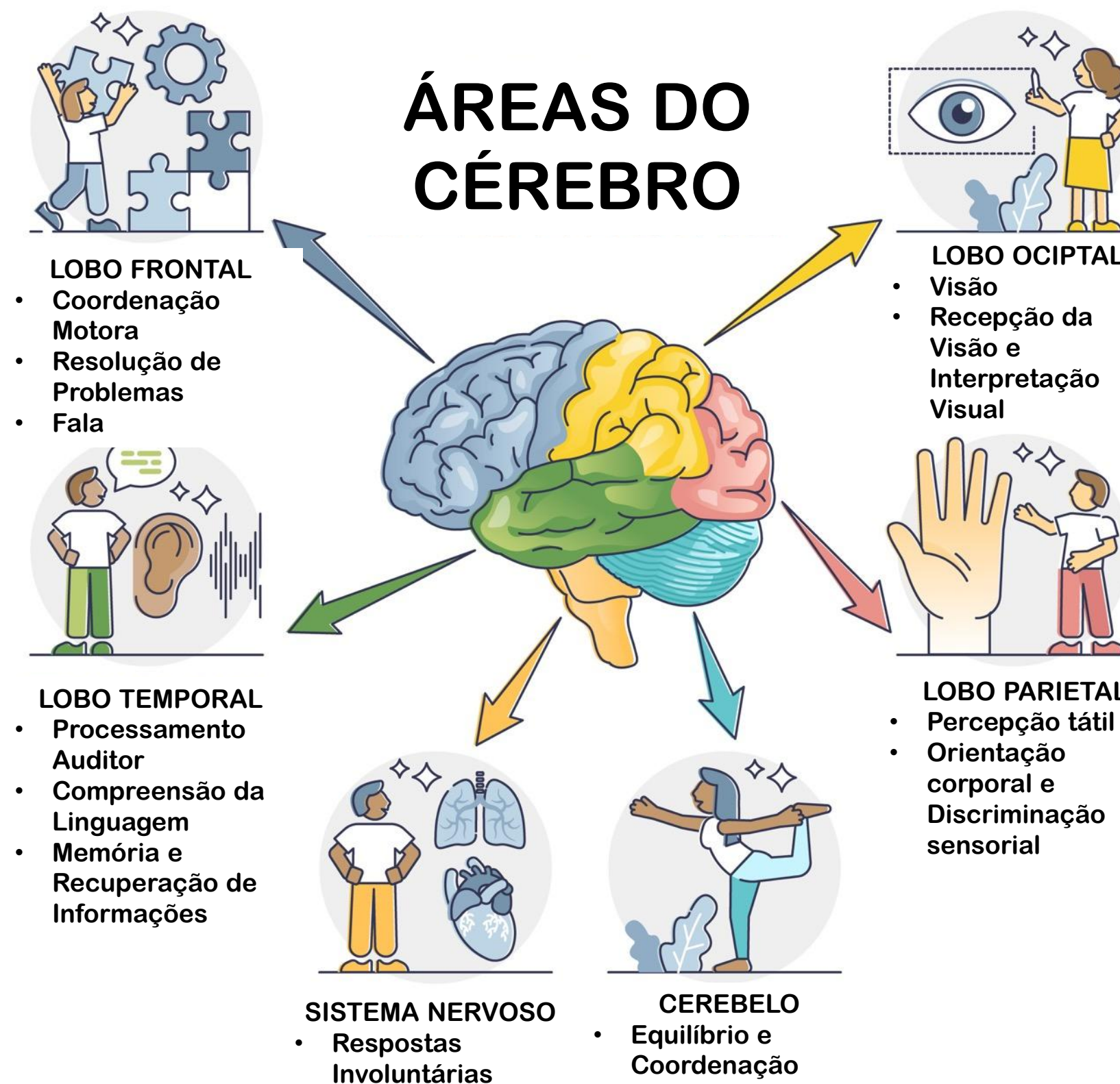


ADOLESCER

Adolescer é tornar-se capaz, e portanto independente, e todas as mudanças no cérebro durante o período – a busca de riscos, o distanciamento da família e a aproximação dos pares, a impulsividade, o raciocínio abstrato, e por fim o aprendizado social com os próprios erros, o desenvolvimento da empatia e da capacidade de antecipar as consequências dos próprios atos conspiram isso. Se tudo der certo, é mais do que gratificante para os pais, que veem seus filhos tornarem-se independentes, autossuficientes, responsáveis – e porque não, ótima companhia. (HERCULANO-HOUZEL, 2015, posição 3125-3133)



CÉREBRO HUMANO



CÉREBRO DO ADOLESCENTE

- Cérebro em transição da fase infantil para adulta
- Redução da velocidade das sinapses
- Aumento da dificuldade de mecanismo de recompensa e prazer
- Eliminação das sinapses excedentes, pouco ou nada utilizadas



CÉREBRO DO ADOLESCENTE

- Sistema de recompensa transitoriamente embotado e incapaz de obter satisfação com as brincadeiras antigas
- O NOVO => ativa o sistema de recompensa
- Novos Estímulos => possibilidades de reencontrar satisfação.
 - Tédio com o velho e conhecido
 - Supervalorização do novo
- Capacidade recém adquirida: córtex pré-frontal de lidar com abstrações
 - Novos Interesses
 - novos jogos, nova decoração do quarto, novas músicas, novos programas, novas roupas, novo visual



CÉREBRO DO ADOLESCENTE

- Estímulos novos aliviam a dificuldade de ativação do sistema de recompensa
- Estímulos fortes funcionam ainda melhor
 - prazer por esportes radicais e outros riscos relativamente controlados como aventuras no mato, acampamentos e viagens
 - riscos urbanos das sociedades modernas, como vandalismo, delinquência e competições em alta velocidade, geralmente originados em desafios pelos pares.
- Aumento dos comportamentos de risco
- Ainda não estarem submetidos a um córtex pré-frontal que os freie com pensamentos característicos da idade adulta como responsabilidade, culpa e antecipação de consequências negativas



CÉREBRO DO ADOLESCENTE

Sistema dopaminérgico se fortalece à medida que indivíduo assume o controle:

- do seu ambiente
- do seu direito de ir e vir
- de suas fontes de comida e sexo

Resultados:

- bem-estar do indivíduo, agora dono de um sistema de recompensa mais facilmente ativável
- o risco de vício em drogas fica diminuído

Córtex pré-frontal

- capacidade de raciocínio abstrato que gera prazer



CÉREBRO DO ADOLESCENTE

- Necessidade de desafios diferentes, ligados ao mundo, com respostas de recompensa mais intensas
- Desenvolvimento de áreas específicas do cérebro para fase adulta



NOVAS PREMISSAS ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS

- Adequação das práticas ao contexto da fase de adolescência que os estudantes estão vivenciando
- Momentos de aprendizagem com foco na aplicação prática e contextualizada dos saberes da Base Comum



NOVAS PREMISSAS ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS

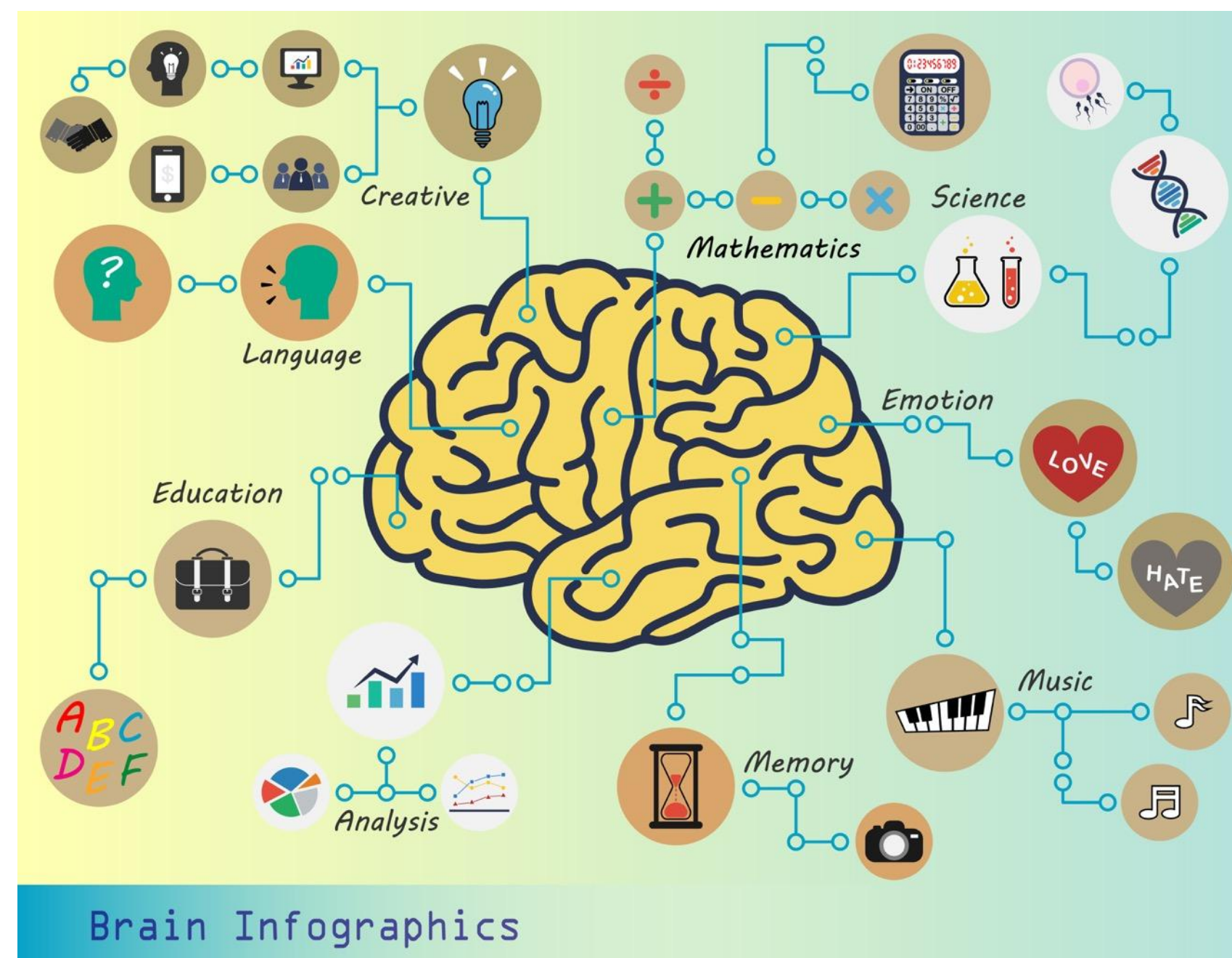
- Melhor compreensão sobre os usos dos saberes desenvolvidos na escola em situações rotineiras de suas vidas
- Clareza dos Valores Pessoais
- Reconhecimento e visibilidade de sua identidade
- Valorização de sua própria saúde e preservação de sua vida
- Compreensão e valorização de suas relações (família, amigos, profissionais da escola)
- Identificação, desenvolvimento e fortalecimento de vínculos com comunidade do entorno



EXPERIÊNCIA EDUCADORA



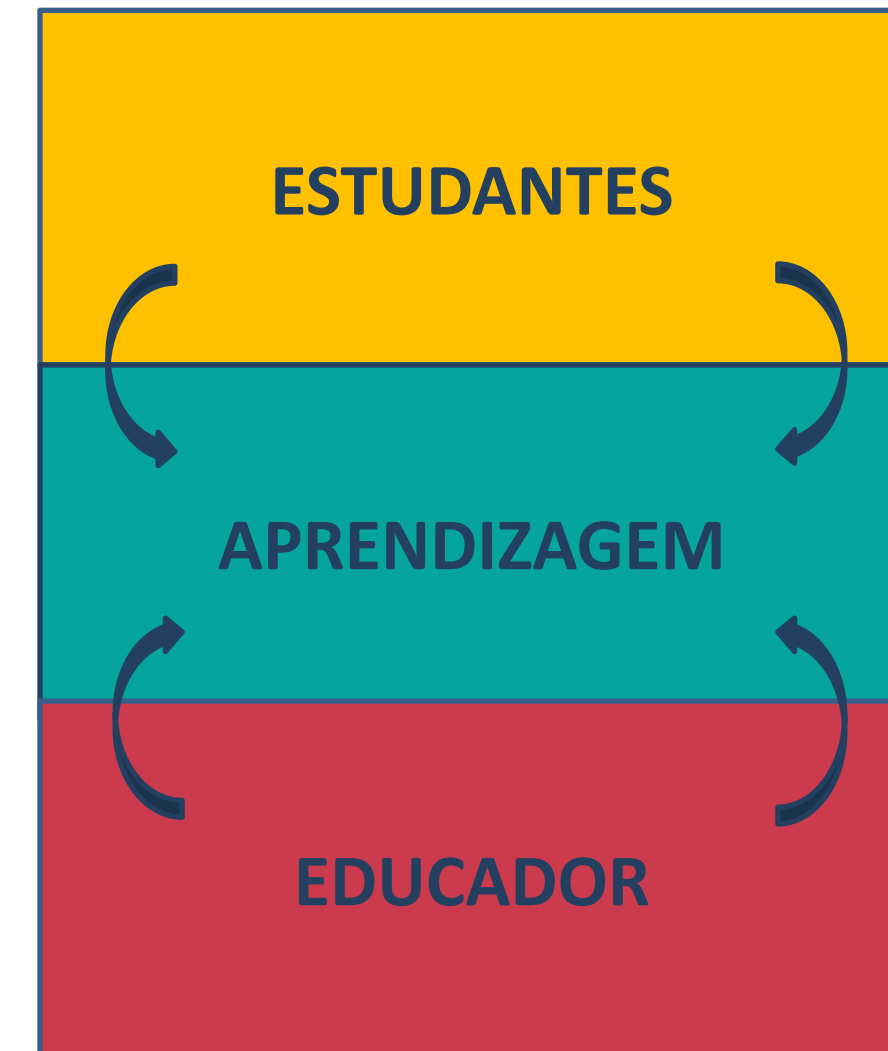
EXPERIÊNCIA EDUCADORA



EXPERIÊNCIA EDUCADORA

Criação de valor está na **INTERSEÇÃO** do estudante com o educador / autor de um curso.

É onde as **EXPERIÊNCIAS** dos estudantes cruzam com o **DESIGN DE APRENDIZAGEM** dos educadores.

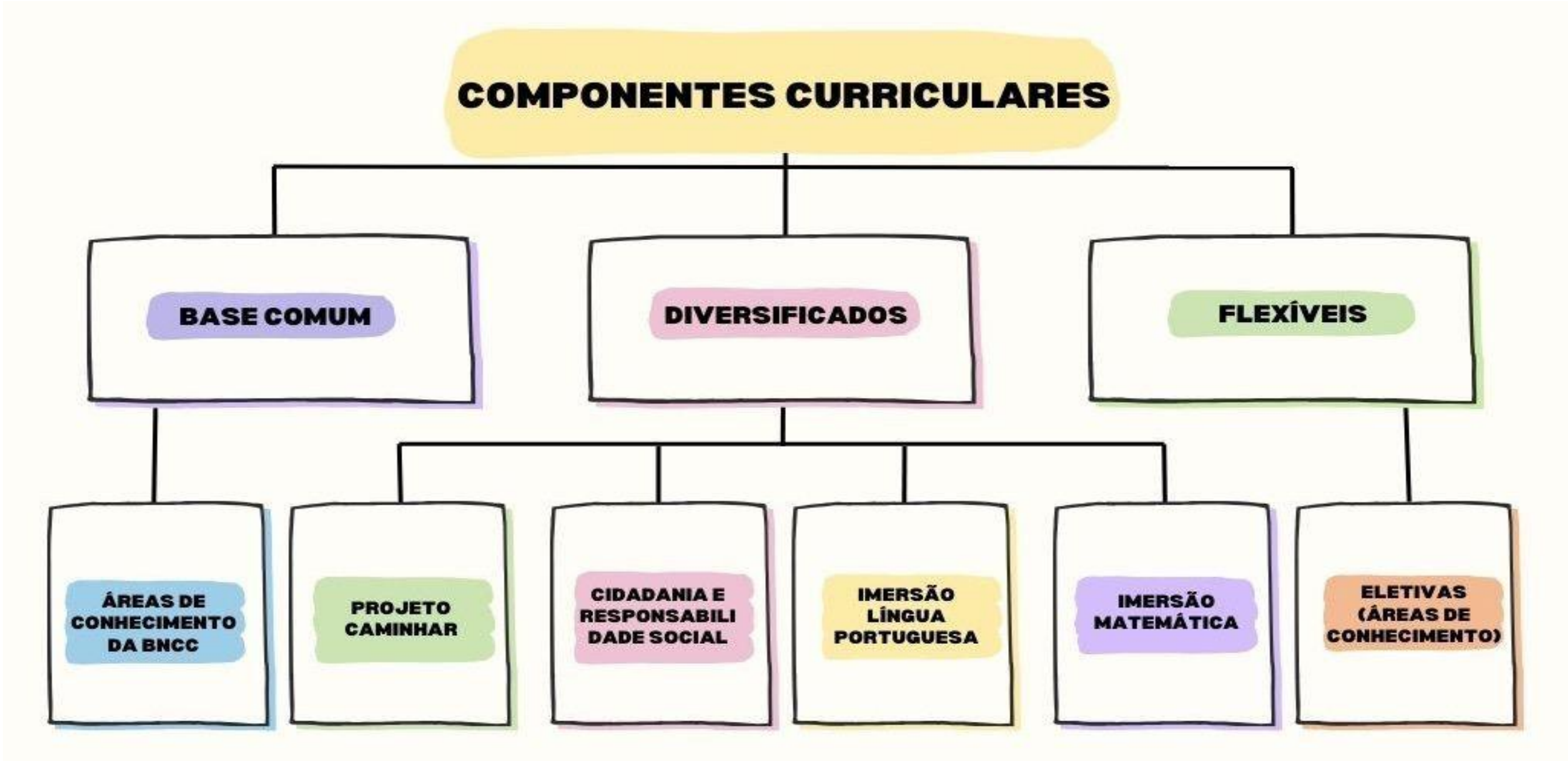


NOVOS MODELOS DE APRENDIZAGEM





CÉREBRO DOS ADOLESCENTES E ARQUITETURA CURRICULAR



DIMENSÕES DAS COMPETÊNCIAS

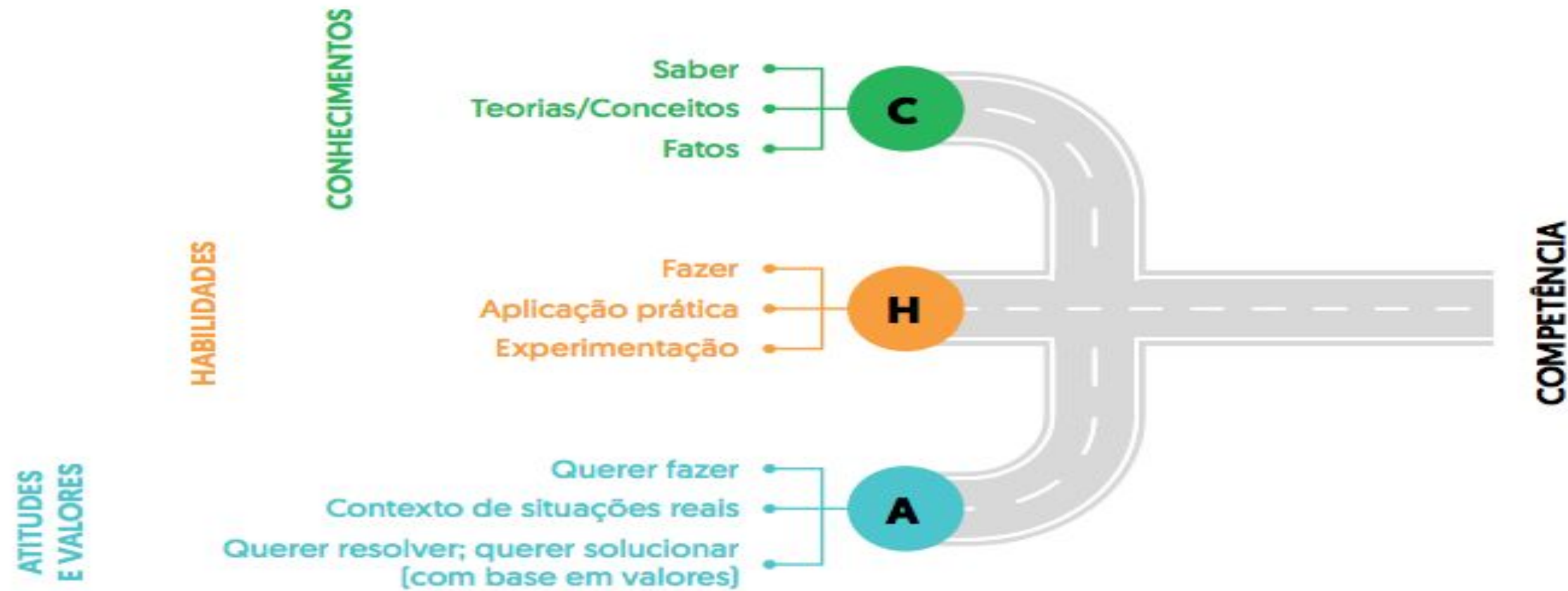


Figura 2 ► Dimensões das Competências / Fonte: adaptado de Zabala e Arnau (2010)

PROTAGONISMO E TIPOS DE PARTICIPAÇÃO



Figura 3 ► Tipos de Participação e Protagonismo / Fonte: adaptado dos Tipos de Participações de adolescentes, de Costa e Vieira (2006)



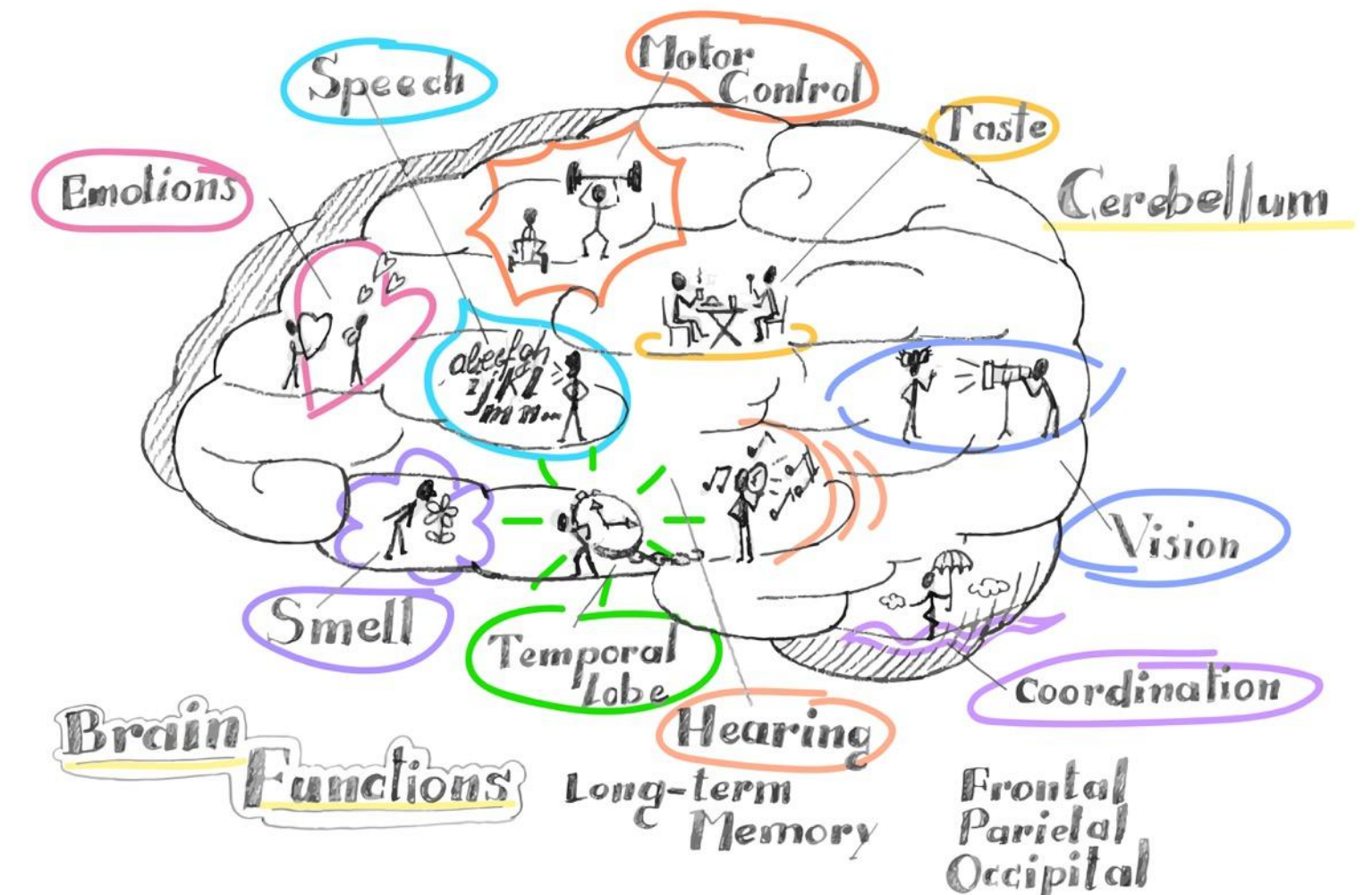
CURRÍCULO POR COMPETÊNCIAS

Atividades	Dimensões
Elaboração de hipóteses e suposições C Definição das estratégias de pesquisa, comparação ou aplicação para comprovar as hipóteses anteriores	C + H
Realização da pesquisa sobre conceitos, teorias e fatos	C
Realização da pesquisa sobre aplicação de conceitos junto a contextos diversos	C + H + A ou H + A
Definição de estratégias para criar soluções (produtos ou ideias)	H + A
Seleção de dados relevantes em relação à situação-problema inicial e comprovação das hipóteses iniciais	C ou H + A



COMPONENTES BASE COMUM

- Competências da Base Comum
 - Diferentes Áreas de conhecimento
 - 3 dimensões de cada competência para apropriação
- Competências Gerais (atividades)
 - Comunicação
 - Pensamento crítico, refletivo e criativo



PROJETO CAMINHAR E COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS



CIDADANIA E RESPONSABILIDADE SOCIAL

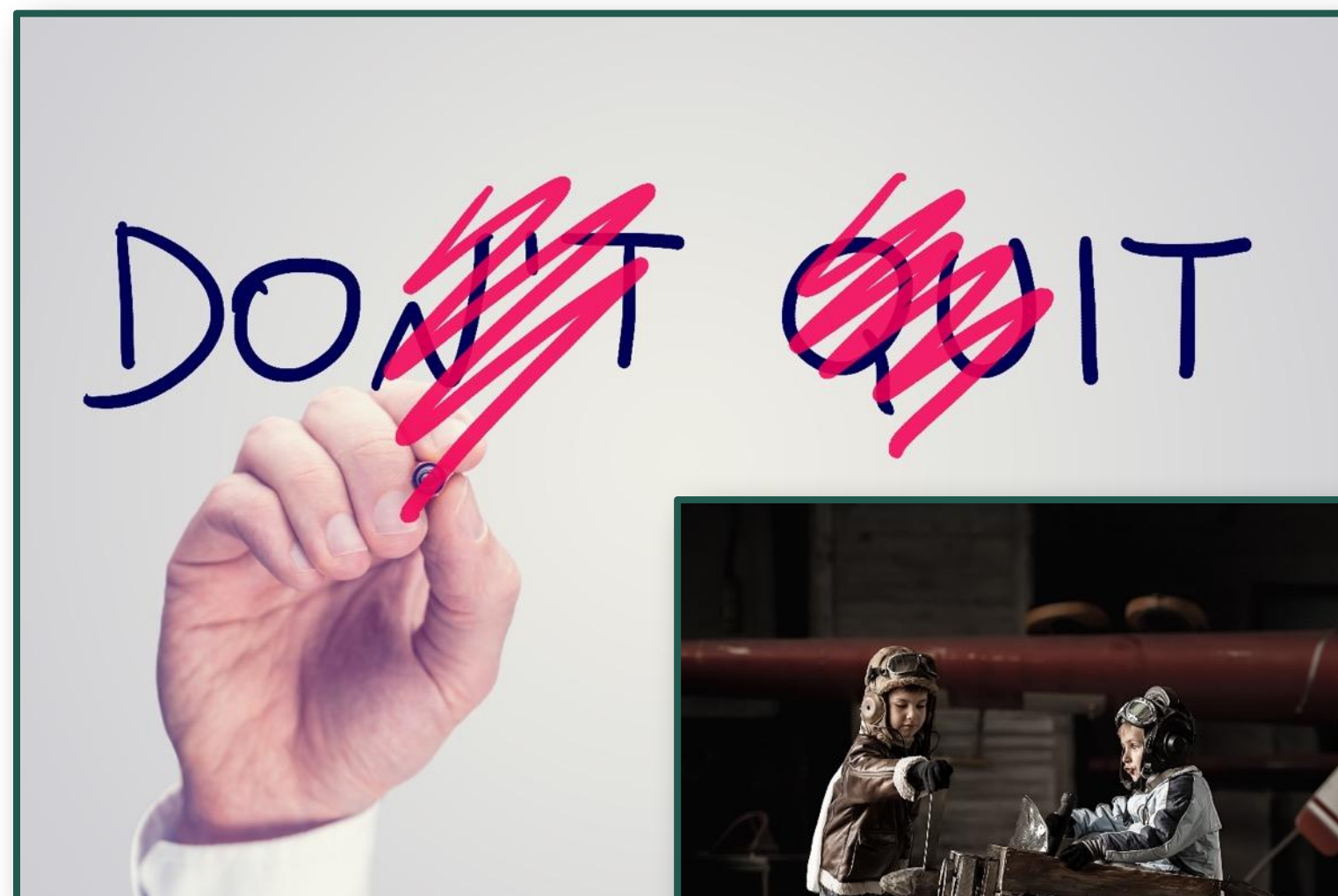


Figura 6 ► Dezessete Objetivos de Desenvolvimento Sustentável / Fonte: adaptado do site da ONU (<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>)

ELETIVAS

APRENDIZAGEM E PROTAGONISMO / AUTORIA





ELETIVAS

APRENDIZAGEM E
PROTAGONISMO /
AUTORIA





ELETIVAS

**CULTURA POP E
APRENDIZAGEM**



EDUCAÇÃO DIGITAL





MUITO OBRIGADA!!

LUCÍ FÉRRAZ

Luciferraz.consultora@institutogesto.org.br

