



MUSEU VIRTUAL DA ESCOLA PARQUE

GUIA DIDÁTICO PAVILHÃO DE ATIVIDADES SOCIALIZANTES Museu Virtual da Escola Parque da Década de 1950

Prezado Visitante,

Desenvolvemos este guia com o intuito de colaborar com a prática educacional em suas aulas. O conteúdo deste guia traz, de forma lúdica e contextualizada, sugestões baseadas nas propostas educativas pensadas por Anísio Teixeira para a Escola Parque.

Desejamos que este guia possa contribuir, caso seja docente, com atividades complementares a seu plano de aula. Caso seja discente ou pesquisador, desejamos que este guia contribua para compreender mais sobre a obra do grande intelectual baiano, Anísio Teixeira.

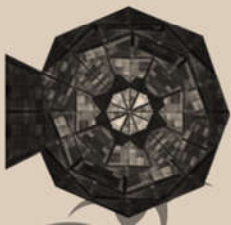
1. SUGESTÕES DE ATIVIDADES

AMBIENTE 3 DO MVEP, TELA 3: PAVILHÃO DE ATIVIDADES SOCIALIZANTES

Este prédio foi projetado e construído conforme o seguinte pensamento de Anísio: *“o trabalhador nas oficinas de atividades industriais, o cidadão nas atividades sociais”*. Em seu artigo internacional *“A Escola Parque da Bahia”*, publicado em 1967, ele descreve sua experiência de concepção da escola já mundialmente conhecida após o encontro com Julian Huxley. O educador baiano reforça a importância dos ofícios, própria da sua formação de Mestre em Artes e Ofícios na Universidade de Columbia, onde sua visão de preparação para o mundo incluía não somente o aprendizado com as artes, como também com os ofícios.

O domínio da ciência, que era lecionado nas escolas-classe, era experimentado na Escola Parque dentro deste prédio, com atividades como marcenaria e movelaria - e quase todas essas atividades requerem desenho geométrico, por exemplo. Finanças e contabilidade requerem matemática assim como farmacêutica requer química, entre outros.

O que Anísio planejou foi um setor com o objetivo de “dar aos alunos a





MUSEU VIRTUAL DA ESCOLA PARQUE

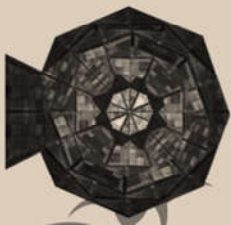
oportunidade de maior integração na comunidade escolar, ao realizar atividades que os levam à comunicação com todos os colegas ou a maioria deles; prepará-los para atuar na comunidade, conscientes de seus direitos e deveres, como agentes do progresso social e econômico; desenvolver-lhes a autonomia, a iniciativa, a responsabilidade, a cooperação, a honestidade, o respeito a si e aos outros.” (Éboli, 1969, p.70).

Atividades como banco e contabilidade, jornal, rádio-escola, grêmio estudantil e comércio se agregavam a cursos extras profissionalizantes como arte culinária, manicure, cabelereiro, datilografia e bijuteria. Mais tarde, essas atividades foram migradas para o pavilhão de oficinas, construído com recursos federais quando Anísio era diretor do INEP.

Segundo Cordeiro (2001), este espaço é um verdadeiro centro de atividades laborais, com “o objetivo de responder às demandas da educação pelo trabalho, para o desenvolvimento de competências, destrezas e habilidades práticas requeridas pelas transformações ocorridas no mundo do trabalho, que qualificam, enriquecem e transformam o princípio educativo na sociedade” (p.252). Complementando essa descrição, ela traz que:

“a instrumentalização de ambientes de produção, de comercialização, de prestação de serviços colocam-se na dimensão especial de aprendizagem, e como condição para o desenvolvimento de competências que se colocam como atributos de empregabilidade, hoje e amanhã. Estas competências incidem no manejo de recursos, informações, sistemas e tecnologias, estruturados em cinco instâncias: de recursos, relações interpessoais, utilização e trato com as informações, sistemas e tecnologias.” (p.253, 2001)

Além do que foi planejado por Anísio para a Escola Parque, trazemos algumas sugestões de modo a contribuir para a prática pedagógica na contemporaneidade. Hoje em dia podemos utilizar o letramento e a cultura digital para desenvolver essas atividades. Jogos educativos podem propiciar o aprendizado de ciências que são úteis nos ofícios, também. Grandes bancos de dados, como a Plataforma Anísio Teixeira (pat.educacao.ba.gov.br/aplicativos-educacionais/aplicativos/categorias) e que era o antigo “Ambiente Educacional Web” desenvolvido pelo RedeEduca (ambiente.educacao.ba.gov.br), mantido pela Secretaria de Educação da Bahia, “contém diversos aplicativos voltados para o educador e o educando, todos baseados





MUSEU VIRTUAL DA ESCOLA PARQUE

em *software* livre, com o diferencial que além dos conteúdos digitais, outros programas considerados úteis para a aprendizagem das ciências” (Santos e Menezes, 2012).

Assim, consultar esses bancos, buscando uma aplicação que propicie um complemento para a sala de aula, é fundamental para maximizar o aprendizado. Os alunos podem interagir com outras mídias disponíveis no Banco Internacional de Objetos Educacionais do Ministério da Educação (MEC) <http://objetoseducacionais.mec.gov.br>, a fim de articular este tema com outros assuntos que envolvem Física, Química e Matemática. As mídias podem ser escolhidas por:

1. Idioma
2. Nível educacional (educação infantil ao superior)
3. Tipo de recurso (imagem, vídeo, áudio...)
4. Grande área
5. Ordenação

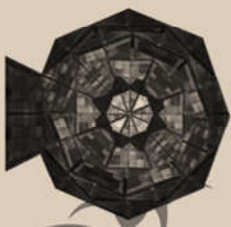
2. QUESTÕES PARA REFLEXÃO E DISCUSSÃO

Durante a aprendizagem, é possível que seus alunos percebam, após provocação de forma autônoma e crítica, sobre a história da educação, mais precisamente sobre a presença de Anísio na atualidade, como principal mentor da implantação do ensino integral no Brasil e pai da escola pública, gratuita e de qualidade.

A proposta aqui não é trazer questões fechadas para aplicação em sala de aula. Isto porque é necessário adaptar essas perguntas para cada contexto escolar, dentro do projeto político pedagógico elaborado em cada comunidade escolar (Santillana, 2016, p.7).

Mas sugerimos dois modelos de elaboração de questões para problematizar o conteúdo, visando constituir-se como um auxiliar das estratégias pedagógicas que serão adotadas em sala de aula, entre elas a contextualização, a mediação e a interatividade.

Nossa primeira sugestão é uma informação trazida por Chin e Osborne (2006) que podem ajudar na elaboração de questões: “para orientar os alunos a gerar perguntas pesquisáveis por conta própria, Chin e Kayalvizhi (2002) propuseram uma





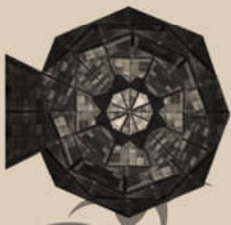
MUSEU VIRTUAL DA ESCOLA PARQUE

tipologia de perguntas investigáveis e não investigáveis para uso em investigações abertas. As perguntas investigáveis se referem àquelas em que os alunos podem encontrar as respostas projetando e realizando as próprias investigações práticas. Tais perguntas permitem que os alunos gerem e colem alguns dados originais e, finalmente, concluam que responde à pergunta investigativa colocada, com base nas evidências disponíveis em primeira mão. As questões investigáveis incluem comparação, causa e efeito, previsão, design e fabricação, exploratório, descritivo, busca de padrões, solução de problemas e validação de perguntas de modelos mentais. Os exemplos incluem 'Que tipo de material é melhor para manter a água quente?' (Comparação), 'Como a concentração afeta a taxa na qual o sal se dissolve na água?' (Causa e efeito), 'O que aconteceria com a distância percorrida por um carrinho de brinquedo se eu elevar a altura do plano inclinado?' (previsão) e 'Que tipos de insetos vivem em nosso jardim?' (descritivo)"(p.5).

Nossa segunda sugestão é outra orientação trazida por Chin e Osborne (2006): "outra abordagem interessante para ensinar os alunos a questionar habilidades envolve orientá-los com perguntas que foram projetadas para ajudá-los a acessar conhecimentos prévios e fazer conexões entre idéias em ambientes de grupo interativos. Esse estudo foi realizado por King (1994) no contexto de ensinar aos alunos novos materiais de conteúdo. No estudo, os alunos de ciências da 4ª e 5ª séries usaram a estratégia de 'questionamento cooperativo guiado' em uma série de lições sobre 'sistemas do corpo'. Eles usaram cartões de aviso, que consistiam em questões genéricas instigantes de 'compreensão' e 'conexão'. As perguntas de compreensão solicitavam que um processo ou termo fosse descrito ou definido (por exemplo, 'O que significa ...?'). As perguntas de conexão exigiam que os alunos fossem além do que foi explicitamente declarado na lição, vinculando duas idéias de alguma forma (por exemplo, 'Qual é a diferença entre ... e ...?') Ou pedindo uma explicação, inferência, justificativa ou especulação, 'O que aconteceria se ...?'"(p.4).

3. AVALIAÇÃO E ACOMPANHAMENTO

A avaliação é parte fundamental do processo formativo. É um diagnóstico contínuo tanto das dificuldades de aprendizagem e quanto dos resultados apresentados e avanços do conteúdo para cada aula aplicada. A avaliação é um instrumento qualificador das aprendizagens, na busca da melhoria do processo educacional.





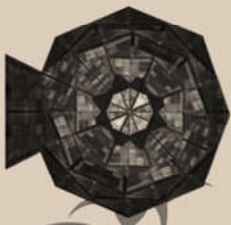
MUSEU VIRTUAL DA ESCOLA PARQUE

Neste guia, *“o que se almeja é possibilitar ao estudante compreender, raciocinar, analisar, criticar e propor questões relevantes para a sua própria formação como cidadão, bem como elaborar propostas de intervenção na realidade, com ética e cidadania, considerando a diversidade sociocultural inerente à condição humana no mundo e na história.”* (SEEDF, 2014).

Para que o processo avaliativo acompanhem os objetivos deste guia, é importante que este processo esteja concatenado com o contexto dos alunos envolvidos. Pode-se levar, em consideração, aliar a mídia MVEP50 com outros recursos, por exemplo, e até mesmo outras metodologias. O uso de pesquisas, experimentações, análise de texto e de imagens, seminários, roda de conversa e debates para o aprofundamento do assunto pode ser utilizado em larga escala, a partir do desempenho de cada aluna e aluno ao longo da aula. Durante o processo avaliativo, outras sugestões aqui trazidas podem ser consideradas com os seguintes componentes:

1. Conhecer bem a comunidade escolar, o seu público interno e externo, sua caracterização. Fichas de matrícula são um tipo de elemento capaz de ajudar neste componente;
2. Contextualizar historicamente a comunidade do entorno da escola e a escola. Consultar Censos do IBGE (<https://www.ibge.gov.br/>), ter educadores/pesquisadores comunitários e realização de atividades extensionistas, úteis neste componente;
3. Diagnósticos com base nos indicadores educacionais: de acesso (matrícula e evasão), de fluxo (avanço nas séries) e de aprendizagem (avanço nas atividades)
4. Missão, visão, princípios e valores da escola postos claramente e de conhecimento do máximo de pessoas da comunidade escolar.
5. Levantamento dos conhecimentos da equipe escolar, incluindo experiências em trabalhos coletivos.
6. Disponibilidade/socialização de documentos para leitura de textos de acesso irrestrito, incluindo o ponto 4. Esses documentos podem ser gerados/organizados por comissões determinadas dentro da própria comunidade escolar.
7. Envolvimento da comunidade escolar.

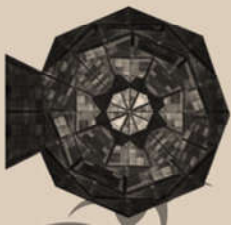
Ainda, para acompanhar o processo de desenvolvimento dos estudantes, algumas práticas podem ser realizadas a partir do planejamento individual e/ou coletivo da equipe gestora e dos professores, descritas a seguir (DF, 2018):





MUSEU VIRTUAL DA ESCOLA PARQUE

- *análises sobre evidências de aprendizagens, a partir de questionamentos como: o estudante apresentou avanços, interesses, desenvolvimento nas diferentes áreas de conhecimento? As tarefas avaliativas e as observações feitas permitem perceber avanços em que sentido? O estudante, ou grupos de estudantes, precisa(m) de mais tempo ou de mais atenção dos professores para alcançar as aprendizagens necessárias? Qual tipo de intervenção é necessária para que isso ocorra? Compreendem-se as razões didáticas, epistemológicas, relacionais para o fato de o estudante não avançar na direção esperada?*
- *organização de situações para que estudantes e professores se conheçam melhor e conversem sobre a escola que desejam. Para isso, dinâmicas de grupo podem ser planejadas por professores e/ou pela coordenação pedagógica. Esse procedimento pode fazer parte da avaliação diagnóstica inicial realizada no início do ano letivo, das avaliações institucionais realizadas ao longo dele, ou sempre que for necessário;*
- *registro de aspectos que permitam acompanhar, intervir e promover oportunidades de aprendizagem a cada estudante, sem perder a atenção ao grupo como um todo. Os registros podem ser feitos pelos profissionais do Serviço de Orientação Educacional (SOE), Serviço Especializado de Apoio à Aprendizagem (SEAA), Sala de Recursos, coordenação pedagógica e professores, ou pelos próprios estudantes em um processo de autoavaliação;*
- *observação e anotação do que os estudantes “ainda” não compreenderam, em que “ainda” não avançaram, e se “ainda” necessitam de maior atenção e orientação, por meio de registros no Diário de Classe e em outros instrumentos, como, por exemplo, o portfólio construído com essa finalidade. Essa prática possibilita aos professores que lidam com um mesmo estudante, ou grupos de estudantes, conhecê-lo(s) mais para definir estratégias conjuntas e também sugerir novas atividades e/ou tarefas interdisciplinares. A observação como procedimento avaliativo permite identificar os avanços do estudante, alterando o enfoque avaliativo unilateral para uma visão participativa, ética e inclusiva.*





MUSEU VIRTUAL DA ESCOLA PARQUE

4. TEMPO PREVISTO PARA A ATIVIDADE

Aproximadamente 50 minutos, incluindo o tempo para explicações do professor, interação do estudante com a animação e discussão das conclusões.

REFERÊNCIAS

CHIN, Christine. OSBORNE, Jonathan. PERGUNTAS DOS ALUNOS: UM RECURSO POTENCIAL PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DE CIÊNCIAS. *Journal Studies in Science Education*, p. 1-39 In <https://doi.org/10.1080/03057260701828101>, publicado on-line: 18 de fevereiro de 2008, acessado em 20 de dezembro de 2019

CORDEIRO, Célia Maria Ferreira. Anísio Teixeira, uma "visão" do futuro. *Revista Estudos Avançados*, São Paulo, v.15, n.42, p.241-258, 2001. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40142001000200012&lng=en&nrm=iso>. acesso on 29 Jan. 2020.

DISTRITO FEDERAL (BRASIL). CURRÍCULO EM MOVIMENTO DA EDUCAÇÃO: PRESSUPOSTOS TEÓRICOS, 92p., 2018.

ÉBOLI, Maria Terezinha de Melo. Uma experiência de educação integral. Salvador: MEC/INEP/Centro Educacional Carneiro Ribeiro, 1969. 84 p

KISHIMOTO, Tiziko Morchida et al. O BRINCAR E SUAS TEORIAS. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

MATOUKA, Ingrid. PAIVA, Thais. APRENDA SETE BRINCADEIRAS ANTIGAS JOGADAS POR NOSSOS PAIS E AVÓS. *Cidade Para Crianças - Educação Integral – Infância*, Centro de Referências em Educação Integral, 2018. Disponível em: <https://portal.aprendiz.uol.com.br/2018/02/01/aprenda-sete-brincadeiras-antigas-jogadas-por-nossos-pais-e-avos/>

TEIXEIRA, Anísio. A ESCOLA PARQUE DA BAHIA. *Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos*. Rio de Janeiro, v.47, n.106, abr./jun. 1967. p.246-253.

