

Prêmio FourC Learning Educador Inovador



**PRÊMIO EDUCADOR
INOVADOR**

FICHA LIVRO

Prêmio Educador Inovador 2023

Professora Conteudista:

Alinne da Silva Rios

Ementa: Este e-book compila as práticas pedagógicas finalistas do 1º Prêmio Educador Inovador promovido pela FourC Learning como parte do 3º Encontro FourC de Educadores: práticas possíveis para educadores inovadores.

FICHA CATALOGRÁFICA

Mantenedora e Idealizadora do FourC Learning:

Sara Margaret Hughes

Diretora pedagógica da FourC Learning: Juliana Pereira de Albuquerque Storniolo

Revisora de Língua Portuguesa: Ana Clara Ranzani

Designer Gráfica e Diagramadora: Letícia F. Arruda Neves



Sumário



CLIQUE NOS
TÍTULOS PARA IR
ATÉ A PÁGINA.

• INOVAÇÃO	03
• PRÊMIO EDUCADOR INOVADOR: RECONHECENDO LÍDERES DA TRANSFORMAÇÃO EDUCACIONAL	04
• PROJETOS FINALISTAS	07
• DANIELA FERRARI	07
• MICAELE BOTTEGA	09
• FERNANDA COLLI	11
• JOSIANE VIEIRA	13
• SABRINA MAIA	15
• MARIANA FAUSTINI COSTA	17
• ABNER HIERRO	19
• DANIÉLE BATISTA	21
• CONSIDERAÇÕES FINAIS	25



Inovação

O que é inovação para você? Para Andrew Wyckoff, parte do diretório de Ciências, Tecnologia e Informação da OCDE (Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico), a inovação ocorre quando alguém faz uma contribuição significativa a algo que já existe. Em outras palavras, inovar não é inventar algo novo do zero, mas sim oferecer um novo olhar para artefatos, processos, sistemas ou serviços já existentes.

É quase senso comum associar inovação a tecnologias, informática, ao mundo digital, mas voltando à definição de Wyckoff para inovação como “oferecer um novo olhar para artefatos, processos, sistemas ou serviços já existentes”, vemos que o tema é muito mais amplo e pode estar em todas as áreas da nossa vida.

Como educador, você já deve ter se deparado por aí com a frase atribuída à Dra. Tina Boogren: “Professores tomam mais decisões por minuto do que um neurocirurgião”. Além disso, você, com certeza, se viu nela, não é mesmo? Ora, se o educador precisa tomar tantas decisões e com tantas variáveis, por que o conceito de inovação é colocado muitas vezes tão longe do universo do educador?

A cada vez que se planeja uma aula, um projeto, uma leitura, uma intervenção, o educador testa novos olhares para as metodologias e, principalmente, para as pessoas envolvidas no processo de educar, pois o educador não se contenta em fazer tudo igual todos os dias. A cada aula, vamos adaptando as rotas conforme as necessidades dos nossos alunos e isso também é inovar.

**Precisamos olhar para a prática diária
do educador e os reconhecemos como
inovadores!**

A thick, orange brushstroke that starts with a loop on the left and extends horizontally across the page, ending in a soft, feathered tail on the right.



Prêmio Educador Inovador: reconhecendo líderes da transformação educacional

Sabendo que todo educador é inovador, a FourC Learning lançou, no 3º Encontro FourC de Educadores, o 1º Prêmio Educador Inovador!

Essa é a primeira iniciativa do gênero em nossa região. A ideia era mobilizar os educadores da região a sistematizar aquilo que já fazem diariamente para mostrar a outros professores, de modo a inspirar o apetite pela inovação.

O prêmio foi dividido em duas categorias: a categoria geral, para profissionais da educação básica pública ou privada, atuantes em OSCs ou profissionais autônomos; e a categoria interna de profissionais vinculados à FourC Bilingual Academy.

“As categorias foram pensadas para que os processos de seleção e avaliação fossem justos para todos os participantes, tanto os de dentro da FourC, sede do evento, como os professores da região”, afirma Karina Silva, parte do comitê organizador do evento.

De acordo com Juliana Storniolo, diretora da FourC, “o prêmio educador inovador é um reconhecimento, uma validação social da prática pedagógica do professor, que busca fazer a diferença para seus alunos diariamente.”



Os participantes do prêmio passaram por uma banca interna de profissionais da FourC Bilingual Academy e da FourC Learning, e os finalistas puderam apresentar seus projetos no 3º Encontro FourC de Educadores e foram avaliados por uma banca de profissionais muito atuantes na educação de Bauru e região:

Aparecida Valquíria Pereira da Silva e **Beatriz Ortiz**, supervisoras escolares em Bauru da Diretoria de Ensino do Estado de São Paulo.

Danieli Roza Paccola, coordenadora de projetos sociais no Instituto Lidera Jovem.

Leila Fernandes Arruda, assessora educacional em Bauru e Mestre em Assentamentos Humanos.

Isabela Crivellari, consultora de educação corporativa na Scaffold Education e Mestre em Docência da Educação Básica.

Karina Nomidome de Senna, coordenadora de customer success na Scaffold Education e docente da Pedagogia na UNESP-Bauru.

Os critérios de avaliação incluíam itens relevantes para a educação como protagonismo do aluno, aplicabilidade a diferentes contextos, inclusão e equidade, coerência com a etapa educacional escolhida e, claro, o critério de inovação que avaliava: utilização de métodos, recursos ou abordagens pedagógicas inovadoras; incorporação de tecnologias e/ou recursos educacionais de forma efetiva e relevante; e a demonstração de pensamento “fora da caixa” pelo professor na resolução de desafios educacionais.

“A troca com os colegas participantes do Prêmio foi inspiradora! Eu tive várias novas ideias para minhas aulas e tenho certeza de que mais professores saíram do evento com vontade de se inscrever em uma nova edição do Prêmio!” disse Daniele Batista, primeiro lugar da categoria FourC.

As práticas finalistas tinham em comum a interdisciplinaridade, a conexão entre sala de aula e o mundo real e o foco no desenvolvimento do aluno e sua construção de conhecimento. Os três primeiros colocados de cada categoria foram premiados, mas todos são merecedores do título “educador inovador” e podem carregar esse selo consigo. (Podem, literalmente, carregar esse título, com o *botton* que receberam por desbravarem a primeira edição da premiação!).

Sara Hughes, idealizadora e mantenedora da FourC Bilingual Academy e da FourC Learning reforça o comprometimento dos professores com a inovação: “A educação nos escolhe e nós escolhemos diariamente fazer a diferença no mundo como educadores. Eu parablenizo os profissionais que trilham este caminho com tanta dedicação.”



Título do projeto:

Maleta Viajante

Autora: Daniela Ferrari Nogueira

Público-alvo: Alunos da educação infantil de escola municipal (EMEI) em Bauru-SP.

Disciplina curricular principal: Língua Portuguesa

“As crianças aprendem muito sobre o mundo e todo o seu entorno por meio das histórias. O momento da leitura é privilegiado para o fortalecimento dos vínculos afetivos com os adultos, sejam eles pais ou professores.”

Diz a autora do projeto.

Como funciona?

Em sala de aula, a professora escolhe o livro da semana para leitura em voz alta para a sala toda.

Durante a leitura, a professora faz pausas para interação com os alunos, momento em que são feitas:

- perguntas sobre o enredo;
- perguntas sobre as personagens;
- perguntas sobre o cenário.

Desta forma, os alunos conseguem observar características de cada elemento dentro da história, aumentando seu repertório linguístico e capacidade de observação.

Depois da fase da primeira leitura com perguntas, os alunos são convidados a recontar a história para os colegas da sala.

Depois de muitos recontos, com alunos diferentes, ocorre o sorteio da Maleta Viajante.

O aluno sorteado leva a maleta com o livro da semana para casa.



Em casa, o aluno reconta a história para seus familiares, que também a leem para ele. “Dessa forma, há a alternância do sujeito mediador da leitura: criança ou professora na instituição escolar, e pais ou parentes no contexto do lar.”

A autora e professora Daniela Ferrari Nogueira pontua a construção de vínculos por meio da leitura na escola e em casa. Nesse contexto de aplicação, os pais são comunicados sobre o projeto e suas fases, em reunião de pais, no início do ano letivo.

Os sorteios são feitos de forma democrática para garantir a participação de todos os alunos.

Vídeo Daniela





Título do projeto:

O jogo da vida

Autora: Micaele Bottega

Público-alvo: Alunos dos anos finais do ensino fundamental e alunos do ensino médio.

Disciplina curricular principal: Educação Sócio-Emocional

EXPECTATIVA X REALIDADE



“Vivemos a vida conforme as crenças que estão instaladas em nosso inconsciente, até que se tornem conscientes. Por isso a importância de investigar nossas crenças e expectativas; para acordarmos para viver a realidade de como a vida é, como funciona na prática. Uma vida real e impermanente, com desafios, altos e baixos e surpresas.” Afirma a autora do projeto.

A VIDA COMO UM JOGO

Cada pessoa tem seu próprio caminho a ser trilhado, cheio de aventuras, desafios, aprendizados, conquistas, regras, valores, fases, recompensas, morte-vida, perdas, ganhos, vitórias. Literalmente um jogo, não é mesmo?

Uma jornada em que passamos de fase quando concluímos um determinado aprendizado e estamos prontos para as mudanças necessárias para a próxima fase. Prontos para nosso upgrade, para evoluirmos como seres humanos, transcendermos vícios e sofrimento em amor e virtudes. Um jogo em que o jogador busca ser protagonista da sua vida.

UMA IDEIA SEM FRONTEIRAS

Essa ideia vem sendo aplicada na prática desde 2017 em conversas individuais, em rodas de conversas e palestras em escolas, empresas, instituições, com pessoas de diversas idades, classes sociais, gênero, escolaridade, religiões e até em outros países como Nova Zelândia e Turquia.

PROPOSTA

Trazemos a proposta de implantar O Jogo da Vida como uma aula para os alunos do final do ensino fundamental e médio, que têm muita energia e vontade de mudança e de viver, mas não sabem o que fazer com isso. Na aula, trazemos uma conversa livre sobre conceitos básicos e práticas de gerenciamento dos pensamentos e das emoções para sobreviver no mundo atual, sabedoria de vida praticáveis na rotina, consciência e liberdade de escolha de uma vida saudável. Por meio da prática constante da meditação com visualização é possível identificar onde o protagonista se encontra no jogo e conscientizar-se do que precisa ser feito para passar de fase e seguir o jogo com propósito.

Vídeo Micaele





CONTATO:
@FernandaColli1
Instagram

Título do projeto:

Trabalhando o folclore: das tradições ao mundo contemporâneo

Autora: Fernanda Colli

Público-alvo: Alunos do ensino fundamental do SESI 349. Araçatuba-SP.

Disciplina curricular principal: Artes.

De acordo com a autora: “É fundamental que as pessoas conheçam o marco inicial dos elementos de sua cultura, pois seus elementos se apresentam inicialmente de uma forma bem definida. Com o tempo e, devido ao desenvolvimento e evolução da cultura, esses elementos sofrem modificações. Partindo do princípio de que tudo tem um começo, um início e, para que ele não seja esquecido, é necessário que esse conhecimento seja resgatado e preservado na memória do povo, para que as pessoas possam, a partir dessa base, assimilar as mudanças do presente e as que ocorrerão no futuro. Acredita-se que, para entendermos o presente, devemos conhecer o passado.”

É com esse pensamento interdisciplinar que a professora de Artes traz o folclore para suas aulas. A professora autora do projeto ainda afirma que:

“O folclore oportuniza às crianças e aos jovens o reconhecimento do saber popular brasileiro, tornando-se um instrumento valioso para os docentes no processo de ensino aprendizagem. Tratar bem a memória não é somente vislumbrar uma peça antiga ou um figurino e passos de uma dança típica de determinada região, mas é dar luz ao obscuro mundo da história perdida; é dar ao cidadão a chance de se identificar com o lugar onde mora; é tornar o seu povo muito mais politizado e comprometido, seguro de si e unido por um propósito em comum.

O Projeto Folclore considera a vivência de cada estudante, aliando-as às pesquisas e aos recursos tecnológicos, transformando todo o conhecimento numa mostra que se tornou sinônimo de protagonismo juvenil e movimento de preservação de nossa identidade.”

REFERÊNCIAS

CANDAU, Vera M.F.- Sociedade, cotidiano escolar e cultura(s): uma aproximação. *educ. soc.*, 79: 125-161, 2002.

GIFFONI, M.A.C. Danças folclóricas brasileiras. São Paulo: Melhoramentos, 1973.
MARQUES, I.



Vídeo Fernanda





Título do projeto:

Together We Can Make the Planet a Better Place!

Autora: Josiane Aparecida Luciano Vieira

Público-alvo: 4º ano Ensino Fundamental, Escola municipal Odila Galli Lista. Macatuba-SP.

Disciplina curricular principal: Língua Inglesa

Como tornar nosso planeta um lugar melhor? O questionamento é genuíno quando pensamos na formação de cidadãos aptos a agir neste mundo de constantes mudanças.

Com base nesta pergunta norteadora e nas Leis de Diretrizes e Bases de Educação do Brasil, que estabelecem que os currículos escolares devem abranger o conhecimento do mundo físico e natural e da realidade social e política, a professora autora do projeto, Josiane Vieira, explorou o potencial pedagógico e motivacional que incorporam a linguagem dos 3Rs: Reduce, Reuse, Recycle.

Por meio do tema da sustentabilidade, a professora conseguiu trabalhar vocabulário importante na língua inglesa. A autora cita Susanto (2017, p. 183) para ressaltar a relevância da construção de repertório lexical em língua estrangeira: “a habilidade de vocabulário é muitas vezes considerada um aspecto crítico dos aprendizes de línguas estrangeiras, pois o vocabulário limitado em uma segunda língua impede a comunicação bem-sucedida.”

O projeto foi desenvolvido com a finalidade de conscientizar a comunidade escolar sobre o descarte correto de materiais. Os alunos foram convidados a realizar duas ações concretas: coletar óleo usado para fazer o descarte correto e levá-lo para reuso e ressignificar brinquedos que já não utilizavam para criar uma brinquedoteca na escola.

Os objetivos de arrecadação e conscientização foram alcançados, assim como a construção de vocabulário em língua inglesa. Além disso, a contribuição dos alunos como agentes de mudança em espaços escolares impacta positivamente sua formação como cidadãos do mundo!

REFERÊNCIAS

BRASIL. LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educacional. Lei 9394/96
COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. Designs for social futures. In: COPE, B.; KALANTZIS, M. (Eds.) Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures. New York: Routledge, 2000.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, pg 26-53, 2000a.

SALES, Shirlei R. Tecnologias digitais e juventude ciborgue: alguns desafios para o currículo do Ensino Médio. In: DAYRELL, Juarez; CARRANO, Paulo; MAIA, Carla L. (Orgs.). Juventude e Ensino Médio: sujeitos e currículos em diálogo. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

Vídeo Josiane



Projeto completo Josiane Vieira





CONTATO:
@sm_educationbauru
Instagram

Título do projeto:

Estratégia de engajamento “English Money”

Autora: Sabrina Santos Rochel-Maia

Público-alvo: Alunos da SM Education Bauru

Disciplina curricular principal: Apoio pedagógico
multidisciplinar

Email: rochelmaia.ss@gmail.com

Sabrina Maia, da SM Education, oferece apoio pedagógico com planejamento individualizado para alunos de idades variadas. Para tanto, ela conta com estratégias de diferenciação e engajamento, como o English Money, que “consiste em um sistema monetário próprio, desenvolvido para recompensar o esforço dos alunos ao realizarem tarefas propostas em uma lista de atividades personalizada e, posteriormente, os alunos podem trocar suas cédulas por produtos diversos.”

A LISTA DE ATIVIDADES:

A lista de atividades é personalizada, com tarefas referentes às necessidades de cada criança. Algumas podem ser comuns a todos os alunos, a depender do objetivo pedagógico a ser alcançado.

Cada atividade possui um valor agregado que varia de acordo com seu nível de dificuldade, sendo que algumas podem não oferecer recompensa em *English Money*.

O aluno é quem escolhe quais atividades fará no dia e a lista é trocada quando as atividades são concluídas.

O RECURSO:

As cédulas do *English Money* foram confeccionadas utilizando como base modelos encontrados na web e carimbos de acervo pessoal da professora autora do projeto. Há notas de 1, 2, 5 ou 10.

A “LOJINHA”:

Periodicamente, os alunos têm a oportunidade de adquirir itens com o dinheiro que conquistaram. “É um momento muito aguardado e também de muitas negociações, uma vez que nem sempre o valor que possuem corresponde ao item desejado”, diz a autora.

BENEFÍCIOS:

As habilidades e objetivos pedagógicos que levaram o aluno às aulas são desenvolvidos ao mesmo tempo em que se trabalha o letramento financeiro.

Além disso, com esta estratégia também conseguimos:

- protagonismo do aluno;
- planejamento;
- estabelecimento de metas;
- persistência rumo a um objetivo.



Vídeo Sabrina



REFERÊNCIAS

FAITH, Laurie et al. Executive Function Skills in the Classroom: Overcoming Barriers, Building Strategies. 1. ed.: The Guilford Press, 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017.



Título do projeto:

Projeto de LIBRAS

Autora: Mariana Benevenuto Faustini Costa

Público-alvo: Alunos de 4º e 5º anos do Ensino Fundamental da FourC Bilingual Academy

Disciplina curricular principal: Técnicas de Estudos

O Projeto de LIBRAS foi realizado durante o primeiro trimestre de 2022 dentro do tema trimestral “Comunicação”, com os alunos do 4º e 5º ano do Fundamental 1, nos momentos de aulas de Técnicas de Estudos e de Educação Socioemocional.

Além de pesquisarem informações relevantes e adquirirem conhecimento sobre o assunto, em cada aula, os alunos recordavam e aprendiam novos sinais, praticando com os colegas em sala de aula e criando diálogos em LIBRAS.

Ao final do processo, os alunos escolheram, ensaiaram e interpretaram a música: “*Fico assim sem você*” (Claudinho e Bochecha) para todos os seus familiares, durante a festa “Homenagem à família”.

Principais objetivos trabalhados:

- compreender a importância da comunicação verbal e não verbal, para vivermos em sociedade;
- aplicar sinais básicos de LIBRAS com os colegas;
- aplicar sinais básicos de LIBRAS em sua apresentação de projeto;
- perceber a importância de vivermos em um mundo mais inclusivo e adaptado para todas as condições;
- aprimorar a empatia por todos;
- entender a necessidade de estarem sempre preparados para ajudar alguém;
- homenagear, por meio de uma interpretação de música em LIBRAS, familiares e amigos queridos.

Perguntas norteadoras do projeto:

Como podemos tornar nosso ambiente de convívio mais inclusivo e acessível a todos?

A língua de sinais é um meio de comunicação?

Qual a importância da língua de sinais?

Quantas línguas de sinais existem no mundo?

Por que não existe apenas uma linguagem de sinais universal para facilitar a comunicação?

As línguas de sinais usam a gramática da língua falada local?

Como a língua de sinais afeta a comunicação?

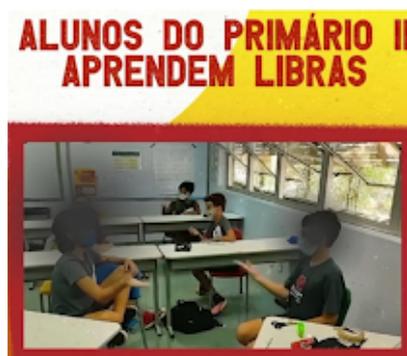
Como nos comunicamos em LIBRAS?

Quem inventou a LIBRAS?

Como a língua de sinais mudou o mundo?

O que mudaria se a LIBRAS não existisse?

“Todo o processo foi muito significativo para os alunos que abriram suas percepções para a inclusão e acessibilidade em seu cotidiano.” Afirma Mariana, professora e autora do projeto.



Vídeo Mariana





Título do projeto:

Gamificação desplugada para o ensino do pensamento computacional

Autor: Abner Hierro Quires da Silva

Público-alvo: Alunos do 6º ano do ensino fundamental da Fourc Bilingual Academy, Bauru-SP.

Disciplina curricular principal: Tecnologia

“De acordo com o Fórum Econômico Mundial e as diretrizes para o ensino de computação na educação básica da Sociedade Brasileira de Computação, o pensamento computacional é um pilar fundamental para o intelecto humano. Uma vez que é uma ferramenta que capacita para descrever, explicar e modelar soluções para problemas complexos.” Afirma Abner, professor e autor do projeto.

Objetivo: Aplicar, testar e classificar os principais conceitos do pensamento computacional.

Atividade 1: Reconhecimento de padrão

Os alunos foram desafiados a reconhecer e replicar sequências de cores em um jogo. Divididos em dois grupos, os alunos tiveram que decompor o problema em etapas menores, reconhecer padrões de cores, abstrair informações e desenvolver algoritmos mentais para memorização.



Figura 1: Esquema da atividade 1.

Atividade 2: Algoritmo

Nesta atividade, os alunos criaram um algoritmo para desligar um interruptor de lâmpada a partir de um ponto determinado na sala. Isso envolveu a decomposição do problema, o reconhecimento de padrões de coordenadas, a abstração do melhor caminho e, finalmente, a construção

do algoritmo. Os alunos trocaram algoritmos uns com os outros para testar e visualizar a eficácia de diferentes estratégias.



Figura 2: Esquema da atividade 2.

Resultados e Discussão:

As atividades foram aplicadas a duas turmas diferentes de 6º ano. No final das atividades, os alunos foram convidados a classificar em que momentos das atividades eles utilizaram as quatro etapas do pensamento computacional: decomposição, reconhecimento de padrões, abstração e algoritmo.

Considerações finais:

As atividades se mostraram promissoras na promoção do pensamento computacional, além disso, incentivaram o pensamento crítico, a criatividade, a resolução de problemas e colocaram o aluno como protagonista na construção do conhecimento. Outro ponto positivo é a facilidade de aplicar tais práticas em outros contextos educacionais, tornando-os mais dinâmicos e alinhados com as demandas do futuro.

Vídeo Abner



REFERÊNCIAS

NEUMANN, Maureen D.; DION, Lisa; SNAPP, Robert. Teaching computational thinking: an integrative approach for middle and high school learning. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2021.

WING, Jeannette M. Computational Thinking. Communications of the ACM, v. 49, n. 3, p. 33-35, 2006. Disponível em: <https://www.cs.cmu.edu/~15110-s13/Wing06-ct.pdf>. Acesso em: 30 de setembro de 2023.



Título do projeto:

Clube de leitura “*Book Club*”

Autora: Daniéle Aparecida Batista

Público-alvo: Alunos do ensino fundamental (6º a 9º)
da FourC Bilingual Academy, Bauru-SP.

Disciplina curricular principal: Língua Portuguesa

A professora autora do projeto de clube de leitura traz à luz a seguinte pergunta norteadora: “De que forma os Clubes de Leitura, *Book Clubs*, promovem o protagonismo do aluno, fomentam o pensamento crítico, estimulam a criatividade e desenvolvem as habilidades executivas e socioemocionais?”

Sua prática conta com os seguintes objetivos:

Objetivos gerais:

1. desenvolver as habilidades socioemocionais e executivas;
2. utilizar os recursos tecnológicos;
3. estimular a criatividade.

Objetivos específicos:

1. ler e compreender variados textos de diferentes gêneros;
2. desenvolver as habilidades de compreensão e interpretação;
3. ampliar o repertório linguístico;
4. exercitar a escrita coesa e coerente de diferentes gêneros;
5. sintetizar informações e ideias;
6. aprofundar a reflexão por meio de questionamentos.

Introdução

O *Book Club* é um projeto que reúne alunos, professores-facilitadores e convidados para refletirem e aprofundarem a leitura de um livro. Para que

este momento ocorra e atinja os objetivos traçados para a prática, todos se preparam por meio da leitura (há um cronograma com *checkpoints* determinados para que os professores facilitadores possam acompanhar a compreensão, a interpretação e monitorar as dúvidas surgidas durante o processo de leitura e caso haja alguma necessidade, possam realinhar a prática para que todos se sintam seguros para a interação. A estruturação de um clube de leitura compreende o desenvolvimento de diferentes funções, que em conjunto, orientam todo o processo. São elas:

Condutores - Os condutores direcionam, organizam e sistematizam as apresentações e interações entre todos. Os alunos responsáveis por esse papel elaboram um roteiro (aprendem sobre sequência lógica textual e de apresentação, seleção vocabular para compor o roteiro, os ganchos para relacionar e conectar as falas, os pensamentos e as ideias apresentadas pelos demais alunos).

Questionadores - Os questionadores criam perguntas para aprofundar a leitura, para instigar a curiosidade e a atenção para um determinado tópico ou para verificar a compreensão de um trecho selecionado.

Esclarecedores - Os esclarecedores elucidam dúvidas sobre a interpretação de algum trecho, palavra ou assuntos que surgem e são importantes para compreensão de um livro, por exemplo, se o enredo sugere o conhecimento sobre como são criadas as cavernas, ou como ocorre o albinismo, ou como se configura a monarquia, ou o que é uma novela de cavalaria. Os esclarecedores buscam esse conhecimento para que o entendimento da obra seja ainda mais completo e profundo.

Conectores - Os conectores relacionam os assuntos abordados ao seu repertório cultural. As conexões são estabelecidas em três grandes níveis: texto - texto/ texto - eu/ texto - mundo.

Criadores - Os criadores expressam, artisticamente, a sua interpretação sobre um trecho, aspecto ou assunto mencionado pelo livro. Por meio dele, os alunos criam maquetes, vídeos, poemas, cenas, entrevistas com personagens ou autores, personagens de massinhas. A criatividade é muito exercida e potencializada por meio desta função.

Finalizadores - Os finalizadores organizam o material que será utilizado durante a apresentação (*slides, Canva, links de Kahoot*), retomam os principais tópicos discutidos, verificam se há necessidade de mais pesquisa sobre determinado assunto e finalizam a nossa discussão.

Desenvolvimento

A cada início de livro ou Clube de Leitura, como os alunos já conhecem as características das funções, eles escolhem se engajar em diferentes papéis e estabelecer diferentes parcerias. Dessa forma, todos têm a oportunidade de desenvolver as diversas competências e habilidades, e é um momento oportuno para conhecer, trabalhar e aprender com outros colegas.

No início das aulas, quando está escrito “Preparação para o *Book Club*” em um *flipchart*, os alunos organizam todo o material que será utilizado, sentam com suas parcerias e iniciam o engajamento. Muitas vezes, não há necessidade de uma nova instrução. Ao final do processo, após a apresentação, os alunos são convidados a atribuírem feedback aos grupos por meio de estratégias desenvolvidas com intermédio dos professores.

Essa performance demonstra autonomia, responsabilidade e ciência do seu aprendizado (protagonismo) e colaboração com o aprendizado dos colegas. Além disso, essa vivência possibilita ao aluno conhecer a si mesmo, seus sentimentos, suas ideias, seu repertório, suas vontades, como se posicionar, como trabalhar a sua linguagem para não ofender o próximo, gerenciar as diferentes opiniões, a lidar e resolver os conflitos e, principalmente, a respeitar o outro.

Nesta prática, a parceria entre professor-facilitador e alunos gera e estreita vínculos. O professor acompanha todo o processo, direciona, instiga a curiosidade, ajuda a conectar, aprofundar os questionamentos e as reflexões. Conhece os seus alunos, as suas habilidades, sabe como direcioná-los para construir a sua melhor performance de acordo com as características individuais e olhar atento à diferenciação.

Conclusão

O Clube de Leitura é uma prática inovadora, porque desenvolve diversas habilidades e relaciona diferentes áreas do conhecimento. É uma excelente oportunidade para trabalhar com as demais disciplinas (trabalho interdisciplinar), para desenvolver as habilidades executivas, socioemocionais e de apresentação. Além disso, pode ser utilizada por todas as disciplinas e contextos: ao ler e estudar um texto, ao ver a um documentário, os professores de História, Ciências, Matemática podem aplicar as funções aqui apresentadas para que o aluno tenha uma prática ativa e contínua. O aluno é protagonista de seu processo, amplia o seu repertório cultural e dos demais e cria histórias, momentos que serão lembrados por muito tempo.

Vídeo Daniéle



REFERÊNCIAS

BIE – Buck Institute for Education. Aprendizagem baseada em projetos: guia para professores de ensino fundamental e médio. Tradução Daniel Bueno. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.

SPENCER, John; JULIANI, A.J. Empower: What Happens When Students Own Their Learning. IMPress, LP, 2017.

Considerações finais

Se cada cabeça é um mundo, cada sala de aula é um universo cheio de possibilidades, oportunidades e desafios. Ser educador e lidar todos os dias com estes universos diferentes é também cheio de possibilidades, oportunidades e desafios!

Nós, da FourC Learning, somos muito gratos aos participantes desbravadores da nossa primeira experiência com o Prêmio Educador Inovador. Até nisso vocês inovaram!

Agradecemos também a generosidade de trazer as práticas de vocês para que outras pessoas possam se inspirar!

Para o próximo ano, esperamos também você, educador inovador que nos lê agora! Vamos compartilhar saberes e fazeres para a educação voltada ao nosso mundo do presente e do futuro!