

Tutorial de Metodologias Ativas para Contextos de Eventos Extremos



**COMITÊ
TÉCNICO
CIENTÍFICO**

Defesa Civil de Santa Catarina
Grupo de Trabalho em Metodologias Ativas



Coordenação do Grupo de Trabalho em Metodologias Ativas:

Prof. Dr. Harrysson Luiz da Silva – UFSC

Contribuição Técnica em Neurociência:

Prof. Dr. Rodrigo Sartorio

Biólogo, Neurocientista e Diretor da Mentalize Educação.

Membros Técnicos/Científicos do Subcomitê Metodologias Ativas:

1. Prof^a. Dr^a. Amanda Cristina Pires – UDESC

2. Prof. Esp. Antônia Benedita Teixeira – Grupo de Pesquisa IVR UFSC e Ribalta Escola de Atores

3. Prof. Dr. José Luiz Gonçalves da Silveira – Univali

4. Maria Hermínia Schenkel - Defesa Civil Santa Catarina – Diretoria de Gestão de Educação

5. Prof. Dr. Paulo Henrique Oliveira Porto de Amorim – IFSC

6. Tiago Zanon da Silva – Defesa Civil Santa Catarina – Diretoria de Gestão de Riscos

7. Walter Stodieck - Defesa Civil Santa Catarina – Diretoria de Gestão de Educação

Design institucional: Maria Hermínia Benincá Schenkel

Revisão gramatical: Indira Chaves de Souza

Projeto gráfico e diagramação: Francisco J. Franco Mendonça – DCSC

Leandro Mondini – IFC Camboriú



SUMÁRIO

Apresentação

Introdução

1. O que são Metodologias Ativas?
2. As Escolas da Pedagogia
3. A BNCC e as Habilidades Socioemocionais
4. Tipos de Plataformas Virtuais
5. Tipos de Recursos Didáticos Digitais
6. Tipos de Metodologias Ativas
7. Implementação de Metodologias Ativas
8. Referências Bibliográficas

APRESENTAÇÃO



Olá,

este “Tutorial de Metodologias Ativas para Contextos Extremos” foi desenvolvido pelo Grupo de Trabalho em Metodologias Ativas, a partir de uma demanda do Comitê Técnico e Científico da Defesa Civil do estado de Santa Catarina, para subsidiar professores da rede de ensino pública, privada e confessional, em contextos extremos, quando o desenvolvimento das atividades de ensino e aprendizagem não puder ser realizado de forma presencial, diante do contexto da pandemia provocada pela COVID-19.

Você verá que esse tutorial poderá ser utilizado não só para a área de proteção e defesa civil, como também para outras áreas de conhecimento.

Neste material você terá informações de forma simples, rápida e aplicada:

- a) do que é uma metodologia ativa;
- b) do contexto histórico das escolas da pedagogia frente às novas condições de

“distanciamento” e de “isolamento social” decorrentes da COVID-19;

c) das exigências de implantação e da relação entre a Base Nacional Comum Curricular – BNCC e o desenvolvimento de Habilidades Socioemocionais;

d) da seleção dos recursos didáticos digitais existentes que podem ser utilizados pelos professores em sala de aula;

e) dos principais tipos de metodologias ativas; e,

f) de uma proposta e um exemplo de implementação de metodologia ativa orientada para um determinado conteúdo programático.

Seja bem-vindo a este novo mundo, onde a criatividade, a espontaneidade e a sensibilidade abrirão múltiplas possibilidades, para a criação de um ambiente escolar saudável e curativo para toda a comunidade escolar.

Grupo de Trabalho em Metodologias Ativas.

INTRODUÇÃO



Este não é um tutorial técnico em si, mas de “esperança para um mundo melhor”. O Grupo de Trabalho em Metodologias Ativas, ao apresentar este tutorial, pensou em trazer para você um instrumento de trabalho e de pesquisa fácil, simples e divertido.

Pelo fato do mesmo ter objetivos didáticos e pedagógicos é orientado para colocar “você em ação” por meio da indicação de diferentes tipos de recursos didáticos digitais, de metodologias ativas, de tecnologias de informação e comunicação, bem como da socionomia e da neurociência, como recursos para nortear a prática didática e pedagógica dos professores, que ainda são desconhecidas, por boa parte dos mesmos nas redes de ensino de diferentes níveis do ensino infantil ao universitário.

Entretanto, as informações descritas nesse tutorial não se esgotam, tornando necessário que você busque recursos adicionais e capacitação

para o desenvolvimento do protocolo proposto ao final. Ao final foram listadas diversas referências bibliográficas que poderão auxiliar você no aprofundamento das questões tratadas neste tutorial.

As atividades de ensino e aprendizagem num mundo complexo não se resumem ao ambiente escolar, mas a todo contexto no qual a escola está envolvida, dentre os quais a proteção e a defesa civil. Da mesma forma, cada área de conhecimento tem suas respectivas fundamentações, conceitos e significados, e que por si só precisam estar alinhadas com suas próprias bases teóricas e metodológicas para que os processos de ensino e aprendizagem sejam efetivos.

A educação está fundamentada em várias escolas da pedagogia, a socionomia na psicologia

psicodramática, a neurociência na biologia e as tecnologias de comunicação e informação em lógicas de programação para desenvolvimento de aplicativos. Enquanto fenômeno, todas as áreas contribuem efetivamente para a compreensão do que acontece em cada campo disciplinar quando ocorre um processo de ensino e aprendizagem.

Concomitantemente, na educação a psicologia psicodramática, através dos sociodramas, fará emergir a espontaneidade criadora do aluno, para a constituição de um indivíduo adulto, saudável e feliz, impactando os processos de ensino e aprendizagem no âmbito dos diferentes tipos de neuroplasticidade; e, as tecnologias de informação e comunicação os mecanismos mediadores dos processos de ensino e aprendizagem, em contextos de ensino não presencial.

Por sua vez, a partir do contexto presente, enquanto profissional da área da educação, a sua atividade profissional lhe trará novos desafios

pessoais e profissionais, que necessitarão da sua atenção, considerando que a sua função não mais se reduzirá a “mero repassador de conteúdos de conhecimentos”, mas de um “agente de cura”. Entretanto, para que “você possa curar seus alunos” é preciso primeiro que “você seja curado”.

Esse tutorial vem trazer uma pequena contribuição com vistas ao desenvolvimento das habilidades socioemocionais no contexto da nova Base Nacional Comum Curricular – BNCC, a partir da implantação do processo de ensino/aprendizagem com metodologias ativas para contextos de eventos extremos.

A contribuição da neurociência, que será apresentada adiante, indica que o desenvolvimento das habilidades socioemocionais de forma contínua e efetiva reforça o desenvolvimento da neuroplasticidade dos alunos.

O mesmo acontecerá no âmbito do desenvolvimento da espontaneidade, da criatividade e da sensibilidade ao utilizar o sociodrama para viabilizar, por meio da psicologia psicodramática, as habilidades socioemocionais como metodologia ativa.

Assim, se estabelece o nexos relacional entre “educação e saúde” na prática pedagógica criando uma forma de ensinar, por intermédio do desenvolvimento integrado, tanto das “habilidades cognitivas tradicionais”, quanto das novas exigências de desenvolvimento das “habilidades socioemocionais”.

Você verificará ao longo dessa publicação, que é preciso integrar pedagogia, psicologia, neurociência e tecnologias de informação e comunicação para a compreensão do processo de ensino/aprendizagem, principalmente no que diz respeito à interrelação entre a educação e a constituição neurofisiológica dos alunos nas

diferentes faixas etárias e nos diferentes níveis de ensino.

Em função da complexidade e da multiplicidade das discussões acerca das tecnologias de comunicação e informação nos processos de ensino e aprendizagem, nesse tutorial a discussão ficará restrita à apresentação de recursos didáticos digitais, das metodologias ativas que poderão ser desenvolvidas em plataformas digitais, bem como, seus objetivos e funcionalidades.

Essa demarcação é necessária para que esse tutorial não perca os seus objetivos iniciais, de orientação de recursos e metodologias, para serem utilizadas por você em sala de aula em contexto extremos, sem vinculações com orientações dirigidas para tal ou qual fundamentação ou metodologia a ser adotada em sala de aula.

Da mesma forma, ao se trabalhar com as novas exigências legais relativas à BNCC e o desenvolvimento das habilidades socioemocionais na educação, será necessário que você tenha uma noção do desenvolvimento cognitivo, conativo (realização de ações), e socioemocional dos seus alunos.

Nessa perspectiva Teixeira (2020) indica que a partir da BNCC há necessidade de uma nova compreensão do estudo psicológico da criança, considerando-a “gênio em potencial a partir da espontaneidade que é um “fenômeno primário e positivo, não deriva da libido nem de qualquer impulso animal”, tendo na vinculação espontaneidade criatividade forças primárias (atos de espontaneidade, vontade, potência e energia) no comportamento humano.

Entretanto, na perspectiva da neurociência, Sartorio (2016) nos traz uma contribuição acerca das implicações e da necessidade de compreender a “neuroplasticidade” como fenômeno decorrente da ação de um professor em sala de aula a partir das metodologias utilizadas.

Assim, a plasticidade neural é toda modificação estrutural ou química no sistema nervoso decorrente da aprendizagem, de experiências, após lesões, traumas (Lent, 2004). Por sua vez, mudanças no ambiente externo ou interno do organismo humano geram respostas plásticas dos neurônios, assim, o principal propósito da aprendizagem é adaptar o organismo com sucesso ao ambiente, que está sempre em mudança.

Plasticidade Cerebral

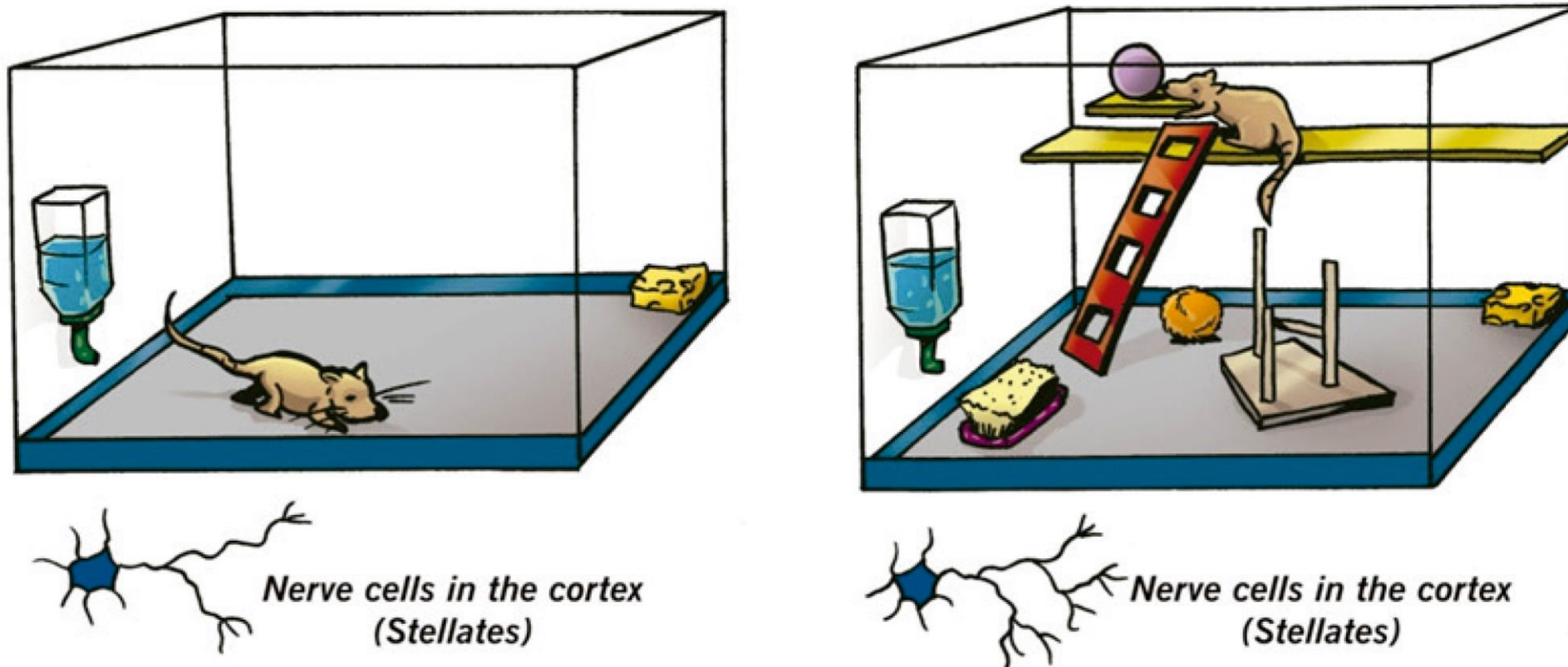


Figura 1: Proliferação de prolongamentos axônicos em células estelares do córtex de ratos em dois ambientes, um "empobrecido" e o outro com diversos estímulos.

Fonte: SARTORIO, R. Compreendendo e aplicando as neurociências na educação. São José: Alvar Editoral, 2016. P.38.

Contudo, Teixeira (2020), aponta que as mudanças no ambiente externo ou interno do organismo humano geram respostas diferentes sobre a espontaneidade. Na Base Nacional Comum Curricular, a criatividade impulsionada pela espontaneidade, poderá ser a protagonista de todo processo.

Isso parece estar imediatamente relacionado com um papel central da escola, seja presencial ou no ensino remoto, ou na inclusão, por meio da cultura, de ciências, linguagens, psicomotricidade e de suporte para crescimento pessoal e ascensão social. A escola e os educadores são, na maioria das vezes, os únicos agentes reais de possibilidade de melhorias na qualidade de vida, de sobrevivência e coerenciadas estruturas de alunos e alunas. Colocar os mesmos “para cima”, de maneira apropriada, é papel crucial de qualquer educador (Sartorio, 2016), fazer o educando perceber a si mesmo como em ascensão.

Em um experimento clássico, conforme figura 2 (Kandel, Schwartz e Jessel, 2003, apud Jenkins et. al., 1990), um macaco foi treinado por uma hora por dia para realizar uma tarefa que requeria o uso dos dígitos 2 e 3, e ocasionalmente, o dígito 4.

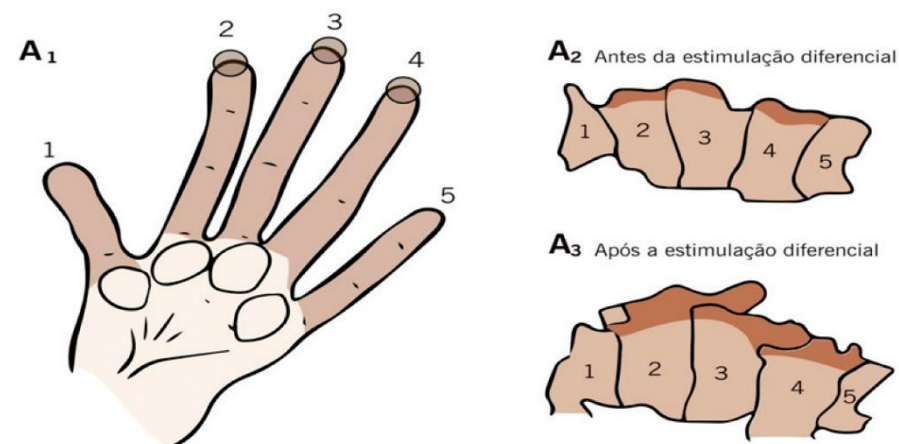


Figura 2: A1: Estimulação diferencial dos dígitos 2,3 e 4 de macaco, A2: áreas do mapa somatotópico no córtex representando os dígitos antes da estimulação diferencial e A3: após a estimulação diferencial.

FONTE: KANDEL, Eric, SCHWARTZ, James e JESSELL, Thomas. Princípios da neurociência. São Paulo: Manole, 2003. p.1274.

Após 3 meses eles mediram as áreas do córtex motor primário dos mesmos, antes (A2) e depois (A3) de receberem a estimulação diferencial, mostrando as alterações estruturais do encéfalo devido à aprendizagem.

De maneira ampla, o cérebro pode se adaptar consideravelmente ao longo da vida. Uma criança apresenta um potencial maior de plasticidade do cérebro do que um indivíduo adulto. Por isso, o exercício constante das metodologias ativas, em processo de ensino e aprendizagem, proporciona a retomada da espontaneidade para promoção da criatividade na vida adulta, o quê, além de ser neurologicamente saudável, é psicologicamente promotor de saúde e bem-estar.

Os inúmeros casos de pessoas que sofreram traumatismos cranianos com lesões no cérebro ou mesmo de isquemias e acidentes vasculares encefálicos e que perderam alguma habilidade específica, como a fala, ou a motricidade de um

membro, ou mesmo a sensibilidade de uma área do corpo, com o tempo voltaram a ter estas habilidades novamente. Isso demonstra as capacidades plásticas do cérebro, onde áreas adjacentes àquelas lesionadas assumem o controle ou a percepção do conjunto de neurônios mortos.

Assim, será necessário que se faça um trabalho extensivo de estimulação como componente de reabilitação neuropsicológica, trabalhando amplamente por fonoaudiólogos, fisioterapeutas, neuropsicólogos e psicodramatistas.

Por outro lado, conforme Sartorio (2016), escassos são os estudos na literatura científica que tragam e ressaltem a necessidade da estimulação diferencial e o seu uso nos ambientes educacionais, em crianças com dificuldades de aprendizagem ou aquelas que necessitam

melhorar suas habilidades e aptidões ou adquirir algumas novas. Por isso, a necessidade de metodologias ativas como recurso tanto para estimulação diferencial, quanto da espontaneidade, criatividade e sensibilidade.

Considerando as lacunas existentes nos processos de ensino e aprendizagem, a BNCC se mostra como nova perspectiva para o sistema educacional, deixando um espaço aberto para novas abordagens. Neste sentido, Teixeira (2020) entende que a espontaneidade em sua evolução é a mais antiga forma de cura.

Convém ressaltar que a BNCC está voltada exclusivamente para alunos da educação básica (educação infantil, ensino fundamental e ensino médio). Entretanto, se torna necessário pensar no desenvolvimento das habilidades socioemocionais para professores da educação básica até o ensino superior, pois serão os professores de ensino superior que estarão

formando os futuros professores para educação básica; bem como, dos alunos do ensino superior em suas práticas didáticas e pedagógicas, considerando que enquanto parte do contexto escolar, não foram incluídos na referida Base Nacional Comum.



Você deve estar se perguntando:
Qual a relação de toda essa discussão com as metodologias ativas?

A resposta é a seguinte:

qualquer alteração promovida no contexto escolar irá promover neuroplasticidade química e estrutural nos alunos, decorrente dos processos de adaptação que deverão ser realizados por meio das plataformas virtuais de aprendizagem, para o desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas e socioemocionais.

Por sua vez, num contexto de distanciamento e isolamento social, por si só irão ocorrer adaptações conforme descrito acima e no âmbito dos processos didáticos e pedagógicos pretende-se que os contextos a serem desenvolvidos promovam saúde e bem-estar.

Agora você tem uma ideia preliminar, do que acontece quando você ensina numa sala de aula, e do que será necessário considerar quando da adoção de plataformas digitais para desenvolvimento de metodologias ativas e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais por meio de atividades continuadas. Assim, o ambiente escolar deve proporcionar, contando com o desenvolvimento das diferentes habilidades, condições para o aumento da autoestima e da autorrealização, com a melhora na atividade de neurotransmissores como serotonina e dopamina.

Quem aprende num ambiente de saudável prazer aprende mais e melhor, e, quem aprende por estados de espontaneidade, aprende a se criar e viver ainda melhor, Teixeira (2020).

O QUE SÃO METODOLOGIAS ATIVAS



Em linhas gerais, as metodologias ativas são aquelas em que o professor não é mais transmissor, mas sim mediador do processo de ensino e de aprendizagem socioemocional; e onde o protagonismo é dirigido quase que exclusivamente para os alunos.

Observa-se que as metodologias ativas têm uma relação real com o processo de participação direta dos alunos por intermédio de simulações, jogos, sociodramas numa perspectiva pedagógica, estudos basEaDos em temáticas do programa de ensino, projetos etc.

Entretanto, até o presente momento, mesmo com todos os avanços promovidos, ainda se ensina e se aprende por intervenção de métodos racionais ou cognitivos.

Por sua vez, as metodologias ativas já são extensamente conhecidas em alguns contextos, em outros ainda são consideradas como

inefícazes, em função dos seus respectivos sistemas de avaliação de aprendizagem não se pautarem nos sistemas de avaliação dos métodos racionais (cognitivos).

Considerando o contexto presente do “confinamento” e do “distanciamento social”, há que se adaptar as metodologias ativas que eram utilizadas em contextos presenciais para a modalidade de educação à distância (EAD), para que os mesmos objetivos sejam atingidos.

Nessa mesma perspectiva, considerando o contexto presente do “confinamento” e do “distanciamento social”, as metodologias ativas, por terem um caráter curativo (saúde), acabam por exercer uma função dupla: ensinar e curar simultaneamente.

E é nessa perspectiva que surgem inúmeros recursos didáticos tradicionais que foram transferidos para plataformas digitais, tornando possível o ensino/aprendizagem em contextos de eventos extremos num primeiro momento, sendo agora chamados de “recursos didáticos digitais”, conforme serão descritos adiante.

Nessa perspectiva, o grande desafio será implantar a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, com temáticas não só de Proteção e Defesa Civil, por meio de metodologias ativas orientadas para o desenvolvimento das habilidades, tanto cognitivas, quanto motoras e socioemocionais em plataformas digitais.

Será preciso que professores, alunos, pais, direção das escolas e outras instituições que tem relação direta com as atividades do contexto escolar estejam envolvidas diretamente nesse

processo. Da mesma forma, o sistema de avaliação de aprendizagem, por meio das metodologias ativas, é realizado atendendo à “ressignificação” e a “experiência dos usuários” dos recursos didáticos digitais utilizados para tal finalidade, e não de sistemas de avaliação formais como é conhecido.

Queremos sinalizar para você que esse é um novo momento em que todo o sistema educacional, processos de ensino x aprendizagem, sistemas de avaliação, organização de currículos, estruturação de projetos políticos-pedagógicos, e planos e programas de ensino terão que ser transformados para essa nova realidade, onde contextos de riscos diversos, dentre eles, não só os riscos biológicos, deverão ser levados em consideração na comunidade escolar, mas também os físicos, químicos, ergonômicos e de acidentes.

AS ESCOLAS DA PEDAGOGIA



No âmbito das discussões sobre a educação e metodologias ativas, a seguir será apresentada a estrutura das principais escolas da pedagogia, para que você consiga de forma rápida reconhecer as diferenças entre elas e as exigências de uma nova escola da pedagogia para implantação de metodologias ativas com recursos didáticos digitais com temáticas de proteção e defesa civil.

Em termos de demarcação temporal, no primeiro grupo estariam às diversas modalidades de pedagogia tradicional, sejam elas situadas na vertente religiosa ou na leiga, tais como: concepção pedagógica tradicional religiosa (1549-1759); bem como a coexistência entre as concepções pedagógicas tradicionais religiosas e leigas (1759-1932) SAVIANI (2005).

No segundo grupo se situariam temporalmente, as diferentes modalidades das pedagogias mais recentes, tais como: a concepção pedagógica renovadora (1932-1969); a concepção

pedagógica produtivista (1969-2001); e, as concepções pedagógicas contra-hegemônicas, SAVIANI (2005).

Não será objetivo classificar nem discutir profundamente cada uma das modalidades das Escolas Pedagógicas e seus respectivos fundamentos filosóficos, mas apresentar as suas principais características.

Não se adentrará na discussão crítica acerca dos contextos educacionais em que a prática da educação se insere em diversos âmbitos, seja ele social, econômico, político ou outro qualquer, restringindo-se exclusivamente à prática dos processos de ensino e aprendizagem no ambiente escolar.

A partir das considerações realizadas anteriormente, se no primeiro grupo as Escolas Pedagógicas estavam centradas em “como

ensinar”, e no segundo grupo em “como aprender”, pode-se inferir que em nenhum dos dois momentos, o processo educacional de uma maneira geral, se realizou completamente, o que por si só, compromete a relação professor e ensino x alunos e aprendizagem de tudo que se fez até o presente momento (SILVA, 2018).

A seguir Queiroz (2007, p.5-15) apresenta a estrutura de cada Escola da Pedagogia, em diferentes períodos da história, tais como: a Escola Liberal Tradicional, a Escola Renovada, a Liberal Tecnicista, a Progressista Libertadora, a Progressista Libertária e a Progressista Crítico-social:

ESCOLA LIBERAL TRADICIONAL

Papel da Escola: Preparar o intelectual;

Papel do aluno: Receptor passivo. Inserido em um mundo que irá conhecer pelo repasse de informações;

Relação professor-aluno: autoridade e disciplina;

Conhecimento: Dedutivo. São apresentados apenas os resultados, para que sejam armazenados;

Metodologia: aulas expositivas, comparações, exercícios, lições/deveres de casa;

Conteúdos: passados como verdades absolutas - separados das experiências;

Avaliação: centrada no produto do trabalho.

ESCOLA RENOVADA

Papel da Escola: Adequar necessidades individuais ao meio, propiciar experiências, cujo centro é o aluno.

Papel do aluno: buscar, conhecer, experimentar.

Relação professor-aluno: Clima democrático, o professor é um auxiliar na realização das experiências.

Conhecimento: algo inacabado, a ser descoberto e reinventado, baseado em experiências cognitivas de modo progressivo em consideração aos interesses.

Metodologia: Aprender experimentando, aprender a aprender.

Conteúdos: Estabelecidos pela experiência;

Avaliação: foco na qualidade e não na quantidade, no processo e não no produto.

ESCOLA LIBERAL TECNICISTA

Papel da Escola: Produzir indivíduos competentes para o mercado de trabalho;

Papel do aluno: copiar bem, reproduzir o que foi instruído fielmente;

Relação professor-aluno: O professor é o técnico e responsável pela eficiência do ensino e o aluno é o treinando;

Conhecimento: Experiência planejada, o conhecimento é o resultado da experiência;

Metodologia: Excessivo uso da técnica para atingir objetivos instrucionais, aprender - fazendo cópia, repetição, treino;

Conteúdos: Baseado nos princípios científicos, manuais e módulos de auto-instrução. Vistos como verdades inquestionáveis;

Avaliação: Uso de vários instrumentos de medição, mas pouco fundamentada, confiança apenas nas informações trazidas nos livros didáticos;

ESCOLA LIBERAL LIBERTADORA

Papel da Escola: ênfase no não-formal. É uma escola crítica, que questiona as relações do homem no seu meio;

Papel do aluno: Refletir sobre sua realidade, sobre a opressão e suas causas, resultando daí o engajamento do homem na luta por sua libertação;

Relação professor-aluno: Relação horizontal, posicionamento como sujeitos do ato de conhecer;

Conhecimento: O homem cria a cultura na medida em que, integrando-se nas condições de seu

contexto de vida, reflete sobre ela e dá respostas aos desafios que encontra;

Metodologia: participativa, busca pela construção do conhecimento;

Conteúdos: Temas geradores extraídos da vida dos alunos, saber do próprio aluno;

Avaliação: Auto avaliação ou avaliação mútua.

ESCOLA PROGRESSISTA LIBERTADORA

Papel da Escola: Deve buscar transformar o aluno no sentido libertário e auto gestor, como forma de resistência ao Estado e aos seus aparelhos ideológicos;

Papel do aluno: Refletir sobre sua realidade, sobre a opressão e suas causas, resultando daí o engajamento do homem na luta por sua libertação;

Relação professor-aluno: o professor é o conselheiro, uma espécie de monitor, à disposição do aluno;

Conhecimento: reflexão sobre a cultura e busca de respostas aos desafios que encontra;

Metodologia: Livre-expressão. Contexto cultural. Educação estética;

Conteúdos: São colocados para o aluno, mas não são exigidos. São resultantes das necessidades do grupo;

Avaliação: auto avaliação, sem caráter punitivo.

ESCOLA PROGRESSISTA CRÍTICO-SOCIAL

Papel da Escola: Parte integrante do todo social. Prepara o aluno para participação ativa na sociedade;

Papel do aluno: Sujeito no mundo e situado como ser social ativo;

Relação professor-aluno: Professor é autoridade competente que direciona o processo ensino-aprendizagem. Mediador entre conteúdos e alunos;

Conhecimento: construído pela experiência pessoal e subjetiva;

Metodologia: Contexto cultural e social;

Conteúdos: São culturais, universais, sempre reavaliados frente à realidade social;

Avaliação: A experiência só pode ser julgada a partir de critérios internos do organismo, os externos podem levar ao desajustamento.

As definições acima expostas, para as seis Escolas Pedagógicas apresentadas, são baseadas na visão de QUEIROZ (2007, p.5-15).

Os diferentes lapsos temporais definidos por SAVIANI (2005), por sua vez, se integram com os fundamentos filosóficos propostos por QUEIROZ

(2007), caracterizando a desconexão entre ensino e aprendizagem, bem como o embotamento da criatividade, da espontaneidade e da sensibilidade, tanto dos professores quanto dos alunos, além do papel da escola, do papel do aluno, da relação professor-aluno, do conhecimento ministrado, da metodologia utilizada, bem como, dos conteúdos e sistemas de avaliação utilizados na diferentes Escolas da Pedagogia. (SILVA,2018).

Portanto, há necessidade de uma proposta de implementação de metodologias ativas, em proteção e defesa civil, que promova o surgimento de professores e alunos com espontaneidade, criatividade e sensibilidade em processo de formação nos ambientes escolares, conforme será discutido e proposto adiante.

Nessa perspectiva, Teixeira (2020) propõe, conforme quadro 1, uma nova escola para a pedagogia centrada na socionomia, viabilizando a implementação das habilidades socioemocionais em todas as escolas do país.

A proposição da Escola Socioemocional/ Socionômica na pedagogia já é desenvolvida e aplicada dentro da psicologia psicodramática,

conforme quadro 1, desconhecida no âmbito da pedagogia.

Nome da tendência	Papel da escola	Conteúdos	Métodos	Professor x aluno	Aprendizagem	Manifestações
Socioemocional/ Socionômica	Sociodinâmica Desenvolvimento dos papéis dos professores, alunos, funcionários, direção e comunidades.	Sociais, culturais e terapêuticos; Desenvolvimento de competências e habilidades cognitivas e socioemocionais para a expansão da espontaneidade, criatividade e telessensibilidade.	Sociodramas primários Ação e aprendizagem profunda para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais.	Sociometria Avalia por meio do teste sociométrico como se dá a relação professor/aluno e comunidade escolar.	Sociatria Dramatização por estados de espontaneidade	Jacob Levy Moreno

Quadro 1: Tendência Socioemocional/ Socionômica

pedagogia, como uma nova tendência pedagógica.

A contribuição desse tutorial é um caminho para a efetivação da BNCC e das habilidades socioemocionais nas escolas, se possível, a partir da proposta de Teixeira (2020), no âmbito da

Assim, quando professores e alunos não são espontâneos, criativos e sensíveis se instalam doenças de caráter psicológico e distúrbios de natureza psiquiátrica, caracterizando a escola como um espaço “iatrogênico”, ou seja, promotor de doenças.

Ao passo que a partir do momento, em que as escolas adotam a perspectiva de ensino da Escola Socioemocional/socionômica, se instala a possibilidade de um ambiente saudável e curativo, logo sociátrico.

Se a BNCC pressupõe que as escolas sejam o espaço para desenvolvimento das habilidades socioemocionais, a escola Socioemocional/socionômica é a mais adequada para essa finalidade, sem esquecer das habilidades cognitivas que também são importantes.

A BNCC E AS HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS



A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um instrumento de política pública que regulamenta os diferentes tipos de aprendizagens fundamentais, que devem ser objeto de processos de ensino e aprendizagem nas diferentes escolas públicas e particulares do Brasil, em diferentes etapas: educação infantil, ensino fundamental e ensino médio para garantir o direito à aprendizagem e o desenvolvimento pleno de todos os estudantes.

Entretanto, Silva (2018) e Teixeira (2018) vem concomitantemente aplicando metodologias ativas com outros públicos-alvo que não foram considerados na BNCC, tais como: os alunos e instituições de ensino superior, e professores das

redes estaduais e municipais de ensino e ensino superior.

Para que você possa integrar a BNCC, as metodologias ativas, os processos de ensino e aprendizagem em contextos de plataformas digitais, ainda é necessário que sejam consideradas a inclusão das metodologias ativas, a **partir das 10 (dez) competências** definidas na referida Base Curricular, quais sejam:

Competências Gerais:

I: Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

II: Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

III: Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das sociedades locais às mundiais, e participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

IV: Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras e escrita), corporal, visual, sonora e digital – bem como conhecimentos das linguagens artísticas, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

V: Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

VI: Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

VII: Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

VIII: Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

IX: Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

X: Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.



Quer saber mais sobre a BNCC
acesse:
<http://basenacionalcomum.mec.gov.br>

A discussão acerca das habilidades socioemocionais envolve diversos autores e perspectivas analíticas que não serão discutidas neste tutorial, cujo objetivo é de apresentar quais são as habilidades socioemocionais e depois como pesquisadores organizaram as habilidades socioemocionais em cinco grandes domínios: os chamados "Big Five", são eles:



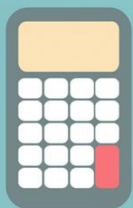
1. **Openness (Abertura a experiências)**: estar disposto e interessado pelas experiências - curiosidade, imaginação, criatividade, prazer pelo aprender.
2. **Conscientiousness (Conscienciosidade)**: ser organizado, esforçado e responsável pela própria aprendizagem - perseverança, autonomia, autorregulação, controle da impulsividade.
3. **Extraversion (Extroversão)**: orientar os interesses e energia para o mundo exterior - autoconfiança, sociabilidade, entusiasmo.
4. **Agreeableness (Amabilidade- Cooperatividade)**: atuar em grupo de forma cooperativa e colaborativa - tolerância, simpatia, altruísmo.
5. **Neuroticism (Estabilidade emocional)**: demonstrar previsibilidade e consistência nas reações emocionais - autocontrole, calma, serenidade.

Figura 3: Big Five e seus domínios. Fonte: Infox Fatec - Pr.

Para que se possa considerar as dez competências da BNCC, juntamente com as cinco habilidades socioemocionais em ações de proteção e defesa civil para as escolas, em EaD, é necessário avaliar os recursos digitais são os mais utilizados e as suas funcionalidades, para que

torne possível o desenvolvimento das habilidades socioemocionais.

PLATAFORMAS VIRTUAIS EAD



$\sqrt{1235}$

A seguir serão apresentadas as plataformas virtuais de aprendizagem mais conhecidas. O objetivo é apresentar um conjunto de possibilidades para os professores avaliarem quais plataformas poderiam melhor atender aos seus objetivos didáticos e pedagógicos.

Atualmente, muitas plataformas EaD estão se constituindo em modelos colaborativos, onde toda a infraestrutura é disponibilizada e o professor desenvolve, a partir das funcionalidades das mesmas, toda a sua criatividade para repassar conteúdos diversos, mediante os diversos recursos didáticos digitais.

Um dos possíveis problemas com relação à utilização das plataformas gratuitas é a perda da titularidade das atividades, bem como, dos materiais produzidos, considerando que a mesma é livre.

Entretanto, caberá ao professor avaliar dentre as plataformas existentes, aquelas que oferecem

os melhores recursos didáticos digitais, por meio das quais as metodologias ativas poderão ser utilizadas.

Assim, existem plataformas somente para produção de recursos didáticos digitais, e outras para o ensino à distância. Isso faz com que o professor, num segundo momento, tenha que recorrer a uma plataforma para inserir os recursos didáticos digitais desenvolvidos.

Caso inexistam programas institucionais para acesso a plataformas públicas e seguras (plataformas livres), o professor poderá optar por plataformas pagas de baixo custo, onde todas as funcionalidades estão a sua disposição.

A partir de “avaliação de desempenho” serão listadas as plataformas de EaD mais utilizadas no momento, sejam elas gratuitas ou pagas, conforme descritas a seguir.



Figura 4: Plataforma Moodle

PLATAFORMA EAD GRATUITA MOODLE

Descrição: A plataforma LMS - Learning Management System (Sistema de Gestão de Aprendizagem) é open source, ou seja, aberta e gratuita. Se você está pensando em montar um projeto de E-learning para uma escola e não possui recursos suficientes ou uma equipe de desenvolvimento, essa é uma opção muito boa.

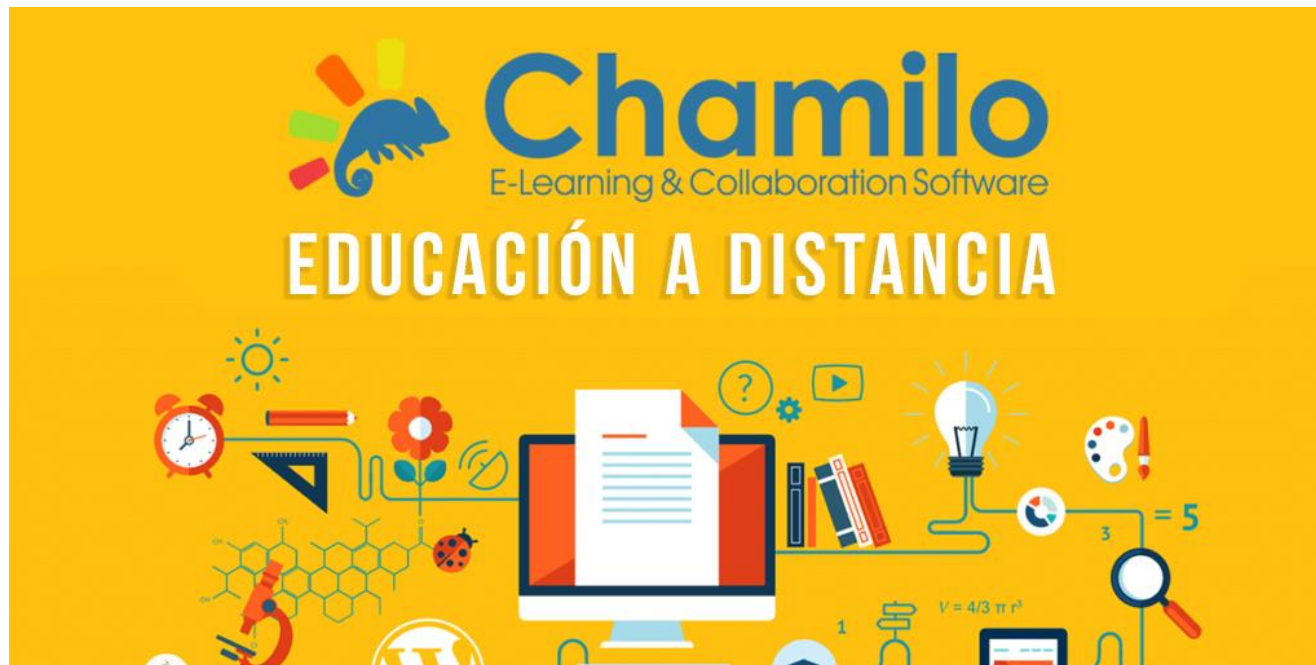


Figura 5: Plataforma Chamilo

PLATAFORMA EAD GRATUITA CHAMILO

Descrição: A Plataforma Chamilo não é tão conhecida como a plataforma Moodle, mas pretende ser uma das melhores plataformas de E-learning gratuitas do mundo. Esta plataforma é resultado de um projeto com cooperações internacionais, em português se chama “Camaleão”. A referida plataforma é software livre, gratuita, muito adaptável e acessível, e está orientada para o setor acadêmico, sendo ideal para escolas, universidades e institutos.



Figura 6: Plataforma Dokeos

PLATAFORMA DOKEOS LMS

Descrição: A plataforma Dokeos não é totalmente uma plataforma LMS, mas possui quase todos os recursos de uma plataforma gratuita de E-learning. Essa plataforma é classificada como ambiente virtual de aprendizado para aulas síncronas, ou seja, online e ao vivo. Portanto, é mais focada na tecnologia de videoconferência e recursos de aprendizado colaborativo.

Essa plataforma é ideal para projetos de aulas ao vivo e aprendizado combinado.



Figura 7: Plataforma canvas

PLATAFORMA CANVAS LMS

Descrição: De todas as plataformas gratuitas de E-learning, a Canvas LMS, provavelmente possui uma das interfaces gráficas mais atraentes, amigáveis em usabilidade e design moderno. Essa plataforma se concentrou muito no design da interface gráfica com o usuário e o administrador.



Figura 8: Plataforma ATutor

PLATAFORMA LMS ATUTOR

Descrição : O Atutor é uma plataforma gratuita de E-learning que foi desenvolvida no Canadá pelo Adaptive Technology Resource Center (ATRC). Entre todas as plataformas de software livre, esta é a plataforma de código aberto mais orientada à acessibilidade e adaptabilidade, que garante acesso e facilidade de uso para pessoas com deficiência. Entre os recursos mais notáveis dessa plataforma está a compatibilidade com o conteúdo do SCORM 1.2. A principal desvantagem dessa plataforma gratuita de E-learning é que sua aparência é muito rudimentar.

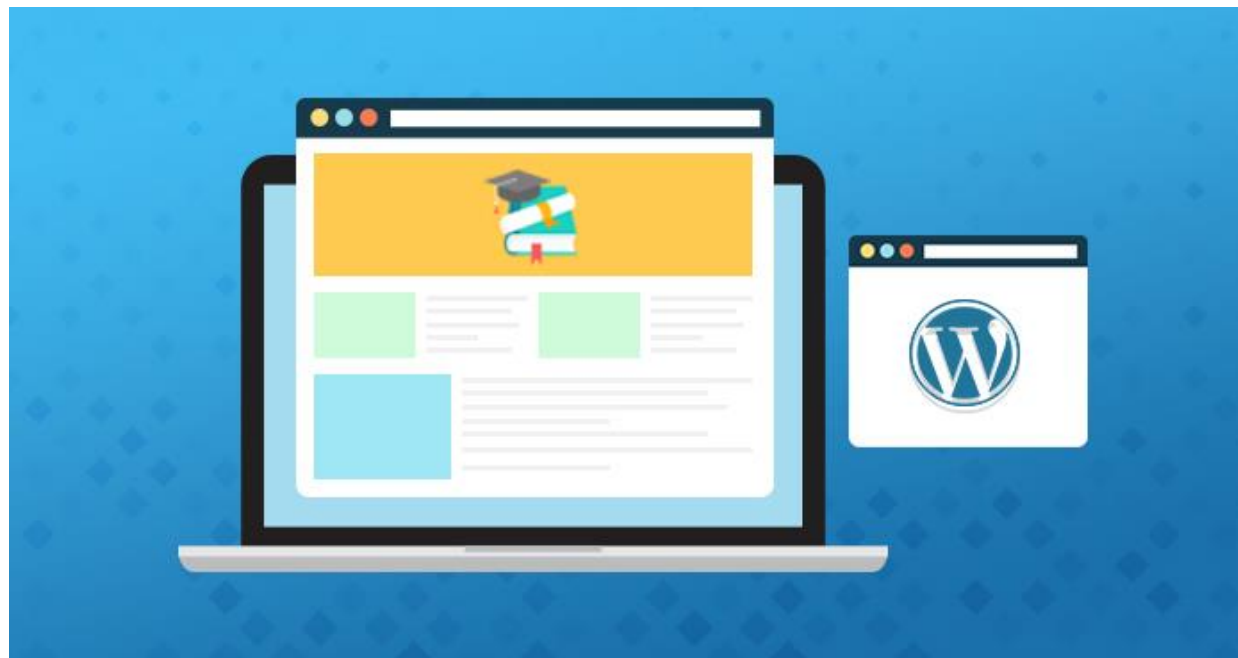


Figura 9: WordPress

PLUGINS WORDPRESS LMS

Descrição: Estima-se que 80% de todas as páginas da Internet na Internet estejam no WordPress. Há alguns anos surgiram alguns plug-ins que podem ser instalados no WordPress para incorporar recursos LMS. Entre as principais vantagens, está o fato de que você pode incorporar funcionalidades do LMS ao seu site em uma única infraestrutura para criar sua plataforma EAD grátis. Entre os pontos a serem considerados, se você optar por fazer essa alternativa, estão as limitações e considerações que você deve ter, como o tipo de hospedagem e as limitações em termos de funcionalidades que esses plug-ins possuem.

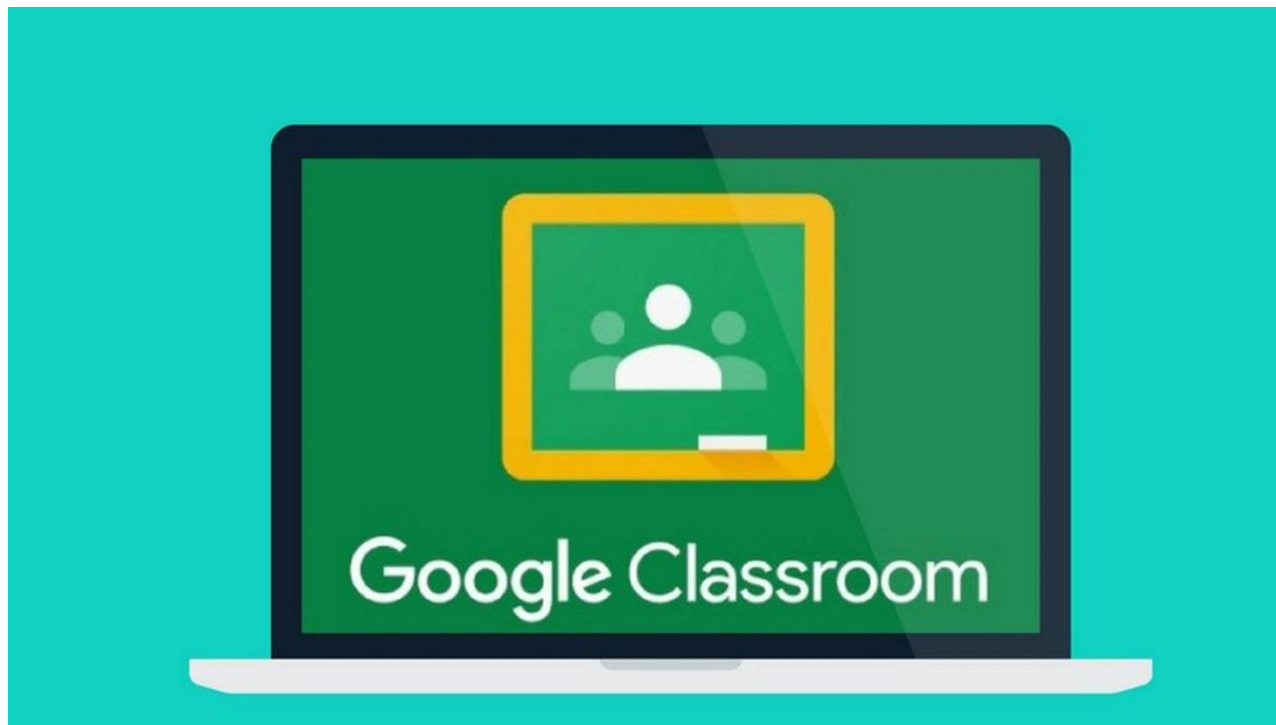


Figura 10: Plataforma Google Classrom

PLATAFORMA GOOGLE CLASSROOM

Descrição: Google Classroom é um aplicativo gratuito projetado pelo Google. O Google Sala de Aula ajuda professores e alunos a se comunicarem. O mesmo pode ser usado para organizar e gerenciar tarefas, para usar papel, para colaboração entre alunos e entre professores. Ele é construído sobre o Google Docs e o Google Drive, o que significa que é muito fácil de usar e intuitivo para qualquer professor. O Google Sala de Aula é cheio de surpresas que você encontrará ao longo do caminho.



Figura 11: Plataforma Hotmart

PLATAFORMA HOTMART

Descrição: O Hotmart Club possui uma interface intuitiva, customizável e totalmente responsiva. A plataforma conta com mais de 1 milhão de usuários entre produtores e alunos. Possui layout customizável, que permite inserir as cores da marca, logo e outros detalhes, suporte especializado ao comprador, permite vendas de conteúdo extras. Totalmente responsivo. Player próprio, caso o produtor queira adquirir dentro da plataforma.

twygo

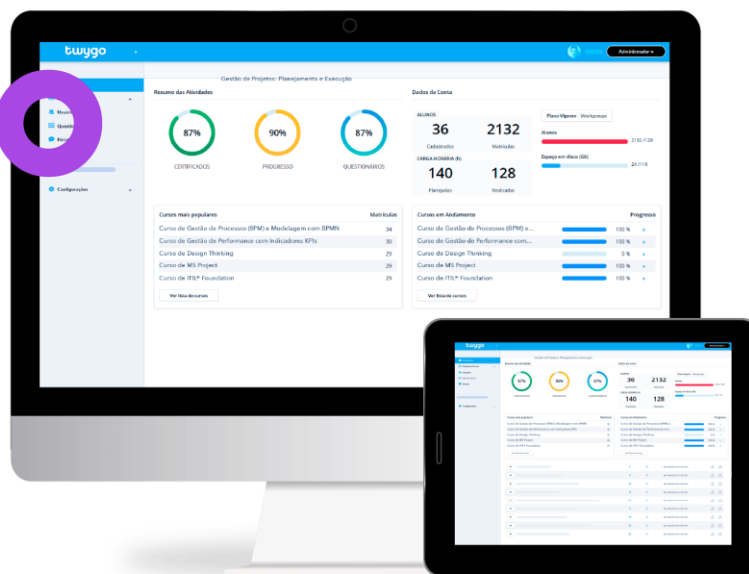


Figura 12: Plataforma Twygo

PLATAFORMA TWYGO

Descrição: A plataforma Twygo é a plataforma EAD utilizada e recomendada para treinamentos corporativos. A Twygo possui ferramentas profissionais que permitem um excelente acompanhamento e gerenciamento do aprendizado do time. É possível obter gráficos completos e detalhados sobre o andamento das aulas e dos times e relatórios de desempenho individual. Além disso, você pode criar trilhas de aprendizagem, elaborar avaliações, e motivar seus alunos por meio da gamificação.

Vale lembrar que ela não suporta apenas vídeo-aulas. Também é possível disponibilizar e-books em PDF, apresentações do Power Point, planilhas, etc. Como o Twygo é uma ferramenta brasileira, seu suporte é 100% nacional e o atendimento é muito eficiente.

The logo for EADBOX features the word "EADBOX" in a bold, dark blue, sans-serif font. The text is centered within a large, blue, stylized rectangular frame that has a thick border and a small gap at the top-left and bottom-left corners, resembling a computer monitor or a window.

Figura 13: Plataforma EaDBox

PLATAFORMA EADBOX

Descrição: O Eadbox é uma Plataforma EAD para treinamentos corporativos ou venda de cursos online. Ela permite um amplo acompanhamento do aprendizado. Entre as funcionalidades mais interessantes estão a possibilidade de transmitir aulas ao vivo e a customização minuciosa do seu portal permite alterações em HTML, CSS, JavaScript e via API.



Figura 14: Plataforma Sambatech

PLATAFORMA SAMBA TECH

Descrição: A Samba Tech é uma plataforma de EAD especializada em vídeos online. Nessa Plataforma você pode criar quase um “Youtube corporativo”, permitindo aos alunos curtir e favoritar os conteúdos que mais gostarem e obter recomendações de conteúdo para cada perfil de usuário. Além dos vídeos, também é possível disponibilizar arquivos de materiais complementares em outros formatos, como PDF, Doc, etc.



Figura 15: Plataforma Thinkr

PLATAFORMA THINKR

Descrição: Thinkr também é uma boa opção quando falamos de plataformas EAD. Ela é personalizável para que possa ter a cara do seu negócio, permite a utilização de cupons de descontos. Ela também oferece estatísticas úteis aos gestores dos cursos para ajudar a gerenciá-los.



Figura 16: Ead Plataforma

EAD PLATAFORMA

Descrição: Pronta para propósitos corporativos e vendas. Na plataforma comercial oferece: venda Cursos Online, seu EAD como uma loja virtual com carrinho de compras e disponível para o público 24h, matrículas liberadas automaticamente após a confirmação de pagamento do aluno. Na plataforma corporativa oferece: treinamento para equipes, cursos à distância, ambiente restrito para alunos convidados, controle das matrículas e andamento dos alunos nos cursos.



Figura 17: Plataforma Estado Virtual

PLATAFORMA ESTADO VIRTUAL

Descrição: Plataforma completa de ensino a distância estruturada para vídeos, com as seguintes funcionalidades: vídeos protegidos, simulado e exercícios, performance comparativa e gamificada dos alunos, completa personalização do look and feel da plataforma, cadastro de curso integrado ao comércio eletrônico e aplicativo iOS e Android integrados. Aulas ao vivo e gravadas, sistema de comissionamento de professores e sistema de atendimento ao aluno.



Figura 18: Plataforma Elore

PLATAFORMA ELORE

Descrição: É uma Plataforma virtual para venda de cursos; Integração com ferramenta online de pagamento, oferta de cursos em formato de combos, personalização do ambiente, relatórios e controle financeiro, gestão de matrículas online, disponibilização de conteúdo e material didático em diversos formatos, provas online, aplicação de provas e simulados online com correção automática, fórum de participação, histórico de progresso de aluno, emissão e validação de certificado online, integração com outras plataformas web (Facebook, Youtube, Google Analytics, Vimeo) e comunicação personalizada com o aluno.



Figura 19: No Chalks plataforma

PLATAFORMA NOCHALKS

Descrição: Ferramentas e recursos: blog administrável, exercícios, avaliações e certificados, e-commerce para vendas online dos seus cursos e produtos, agendamento de aulas, cupons de desconto, relatórios de acesso e desempenho, multi-idíomas, notificações automáticas de aulas, sistema financeiro, aplicativos iOS, Android e Smart TV, treinamento de capacitação gratuito para uso das ferramentas, envio de arquivos e material de apoio para os alunos, domínio próprio sem extensões, suporte estendido via ticket, telefone e chat online, importação dos seus alunos de outras plataformas, design personalizável, integração de pagamentos, transcrição dos vídeos, ferramenta para captura de leads, aulas gravadas, qualidade do vídeo adaptativa à internet do aluno, login social para acesso com sua conta do Facebook, Google ou Twitter, transmissão simultânea para todas redes, aula ao vivo com interação do aluno em tempo real, servidores redundantes em diferentes locais do mundo, garantindo perfeita estabilidade, fórum de debate e inserção de moedas estrangeiras.

RECURSOS DIDÁTICOS DIGITAIS



PRODUÇÃO COLETIVA DE TEXTOS

Existem diversas plataformas e sites, que funcionam inclusive através de redes sociais, com o objetivo de incentivar os estudantes a produção coletiva de textos, um exemplo é o site Aprender e Brincar.



Figura 20: Site Aprender e Brincar

<https://www.aprenderebrincar.com/2012/11/producao-de-texto-coletivo.html>

Descrição: Na produção coletiva o professor propõe aos alunos, algum tema que já tenha sido trabalhado em sala de aula, algo que esteja em voga no momento ou pode ouvir a sugestão dos alunos. O texto será construído pela turma toda, de forma organizada, evitando a dispersão, comum em atividades mais longas. Por isso, o

professor deve preparar-se para usar estratégias que mantenham a classe atenta por mais tempo.



Quer saber? Acesse:

<https://www.escrevendoofuturo.org.br/EscrevendoFuturo/arquivos/3675/of4textocoletivo.pdf>

Ou o Portal do MEC no qual há modelos e temas para a construção coletiva de textos:

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=51114>

PRODUÇÃO COLETIVA DE TEXTOS NO GOOGLE DRIVE.



Figura 21: drive digital em nuvem

Descrição: A produção coletiva de textos segue as seguintes etapas no Google Drive:

1 - Com o Google Drive você tem a capacidade de criar documentos e acessar seus arquivos armazenados no Drive usando qualquer smartphone, tablet ou computador.

2 - Os arquivos armazenados no Google Drive podem ser compartilhados com seus amigos e

colegas de trabalho acessando uma conta do Google. Você pode decidir com quem irá compartilhar cada arquivo, além de decidir o nível de permissão de cada pessoa, escolhendo quem apenas poderá visualizar, editar ou comentar nos seus arquivos.

3 - Ao compartilhar um arquivo com alguém e permitir que essa pessoa possa editá-lo, vocês podem trabalhar juntos em cima dele, em tempo real. Para trabalhos em conjunto, essa opção é fundamental. Até 50 usuários podem colaborar em documentos como planilhas de empresas ou propostas e revisar esses arquivos simultaneamente.

4 - Para arquivos compatíveis com o Google Docs, o serviço tem integração automática, oferecendo aos usuários essa edição colaborativa. Além dessa combinação, o Google Drive traz

integração com o Google+, pois adiciona suas fotos e vídeos do Google Drive em um álbum da rede social do Google, permitindo que o usuário compartilhe o material com seus amigos. Existe ainda a integração com o Gmail, para que seja enviado um link da versão atual dos seus arquivos para seus amigos e colaboradores.

5 - O Google Drive usa a tecnologia de identificação de textos em imagens (OCR) para reconhecer o que está escrito em documentos escaneados e fotografados. O Google também é usado para identificar objetos fotografados. Quando você se registra no Google, são disponibilizados 5GB online na nuvem. Assim que seu HD virtual ficar pronto, o Google enviará um aviso e então você já poderá usar o seu Google Drive.

6 - Uma funcionalidade de destaque no serviço é a busca dos arquivos, que é feita em todo o conteúdo do arquivo, com o uso de palavras-chave

e filtros, como tipo de arquivo e usuário criador. Além da busca poderosa, o Google Drive possui uma ferramenta de visualização dos arquivos, que exibe no navegador do usuário mais de 30 tipos de arquivos. Os arquivos variam de vídeos em alta definição a arquivos do Adobe Photoshop, passando por documentos de texto, planilhas e apresentações.

7 - Vale lembrar que todas as modificações feitas nos arquivos são registradas e guardadas automaticamente por 30 dias. Caso o usuário deseje, é possível escolher uma versão para salvar para sempre. Assim, os usuários podem ter controle do que foi feito nos seus arquivos, conhecendo o que foi alterado, quando e por quem.

8 - São disponibilizados os 5GB gratuitos, mas também há opções de contas pagas, com planos que variam de 25GB a pacotes gigantes de 16TB. A

contratação de um dos planos do Google Drive aumenta ainda o tamanho a conta do Gmail do usuário para 25GB automaticamente.

LIVE

Descrição: Live em português significa, no contexto digital, “ao vivo”. Na linguagem da Internet, a expressão passou a caracterizar as transmissões “ao vivo” feitas por meio das redes sociais. As lives são feitas de forma simples e ágil, geralmente sem limites de tempo de exibição ou de quantidade de espectadores.

Geralmente há um espaço específico criado para a transmissão e os seguidores do perfil recebem notificações de que ela está acontecendo naquele momento.

Com isso, usuários se conectam por meio de celulares e computadores para consumir conteúdo uns dos outros ou, até mesmo, colaborar

entre si – algumas plataformas permitem fazer lives em conjunto. O engajamento gerado entre quem transmite e quem assiste contribui para o aumento do alcance da conta, a captação de novos seguidores e a fidelização dos existentes, a divulgação de produtos, serviços e ideias, além de aproximar as pessoas, criando uma conexão maior entre elas.



Figura 22: Lives, a aposta de integração em tempos de isolamento social.

Os principais canais para lives são os seguintes: Youtube; Instagram; Facebook; Twitter; Tik Tok e BigoLive.

PREZI

Descrição: O Prezi é um aplicativo para desenvolvimento de apresentações que permite aproveitar as vantagens da computação em nuvem e do zoom. As apresentações criadas no Prezi permitem elaborar amostras sequenciais e não lineares de quadros com textos, fotos, tabelas, gráficos e o que mais precisar, na hora de sua exposição oral. A técnica empregada pelo software para reduzir a visão de textos e imagens é semelhante àquela trazida pelo Google Maps, para assim, atrair e prender à atenção de quem assiste a apresentação.



Figura 23: Plataforma de apresentações em nuvem

Como é um software de apresentação organizado em HTML5, o Prezi permite que sejam criadas apresentações numa estrutura única, prática e de fácil interação. Assim, podendo desenvolver diversos tipos de apresentação, como se fossem autênticas paletas de desenho, que se desenrolam ao mesmo tempo em que a apresentação é feita.

O Powerpoint é um recurso da Suite Microsoft que também é bem conhecido.

WEBQUEST

Descrição: Webcast é o processo de transmissão de conteúdo multimídia (áudio e vídeo) por intermédio da internet. Para isto, é utilizada a tecnologia de streaming, onde a partir de uma única fonte de dados é gerado áudio e vídeo e transmitido simultaneamente para

inúmeros clientes. Webcast é transmitido para muitas pessoas por meio da internet e só é possível ouvir e assistir o que está sendo transmitido, sem interagir, que é diferente da web conference e do webinar, conforme será apresentado a seguir.

Web Conference é uma conferência totalmente interativa, realizada por meio da internet em tempo real, com aplicações diferentes que permitem exibir e compartilhar informações, como áudio, vídeo e desktop.

Webinar é uma transmissão ao vivo com apresentação de slides. Além de fazer o acesso mediante um computador, os participantes também podem acessar de seus telefones, como uma chamada de vídeo conferência. Usando o telefone, o apresentador discute a informação transmitida na tela dos participantes, que podem fazer perguntas em tempo real por meio do telefone.

LOOM

Descrição: Loom é uma ferramenta gratuita excelente para o Google Chrome, uma extensão do seu navegador que permite gravar a tela do seu computador, você e a tela do seu computador, ou, somente você. Utilizando o sistema PIP (Picture in Picture) é muito utilizado para vídeos de reações de conteúdo, explicações de produtos, apresentações de serviços e vídeo-aulas.



Figura 24: Ferramenta para produção de vídeos e vídeo aulas.

PRODUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO PARA DEFICIENTES VISUAIS

Descrição: A seguir serão apresentados recursos didáticos digitais que poderão ser produzidos e adaptados para pessoas com deficiência visual.



Figura 25: Materiais de aula acessíveis



Veja mais em:

Como realizar aulas e atendimentos online para deficientes visuais:

[HTTPS://www.youtube.com/watch?v=k1GWgWL7kDY](https://www.youtube.com/watch?v=k1GWgWL7kDY)

Como elaborar material didático acessível para deficientes visuais:

[HTTPS://www.youtube.com/watch?v=7v2-BK_wBD0](https://www.youtube.com/watch?v=7v2-BK_wBD0)

Orientação e Mobilidade na Deficiência Visual:

[HTTPS://youtu.be/A1gZmFlgKOg](https://youtu.be/A1gZmFlgKOg)

Live 4: Atividades da Vida Diária na deficiência visual

[HTTPS://youtu.be/AKNLD2wbs5U](https://youtu.be/AKNLD2wbs5U)

Recursos de acessibilidade dos smartphones para deficientes visuais:

[HTTPS://youtu.be/8oJuD-Hacrl](https://youtu.be/8oJuD-Hacrl)

Como organizar um plano de estudos de informática para deficientes visuais:

[HTTPS://youtu.be/2-vPLY0Oqlb0](https://youtu.be/2-vPLY0Oqlb0)

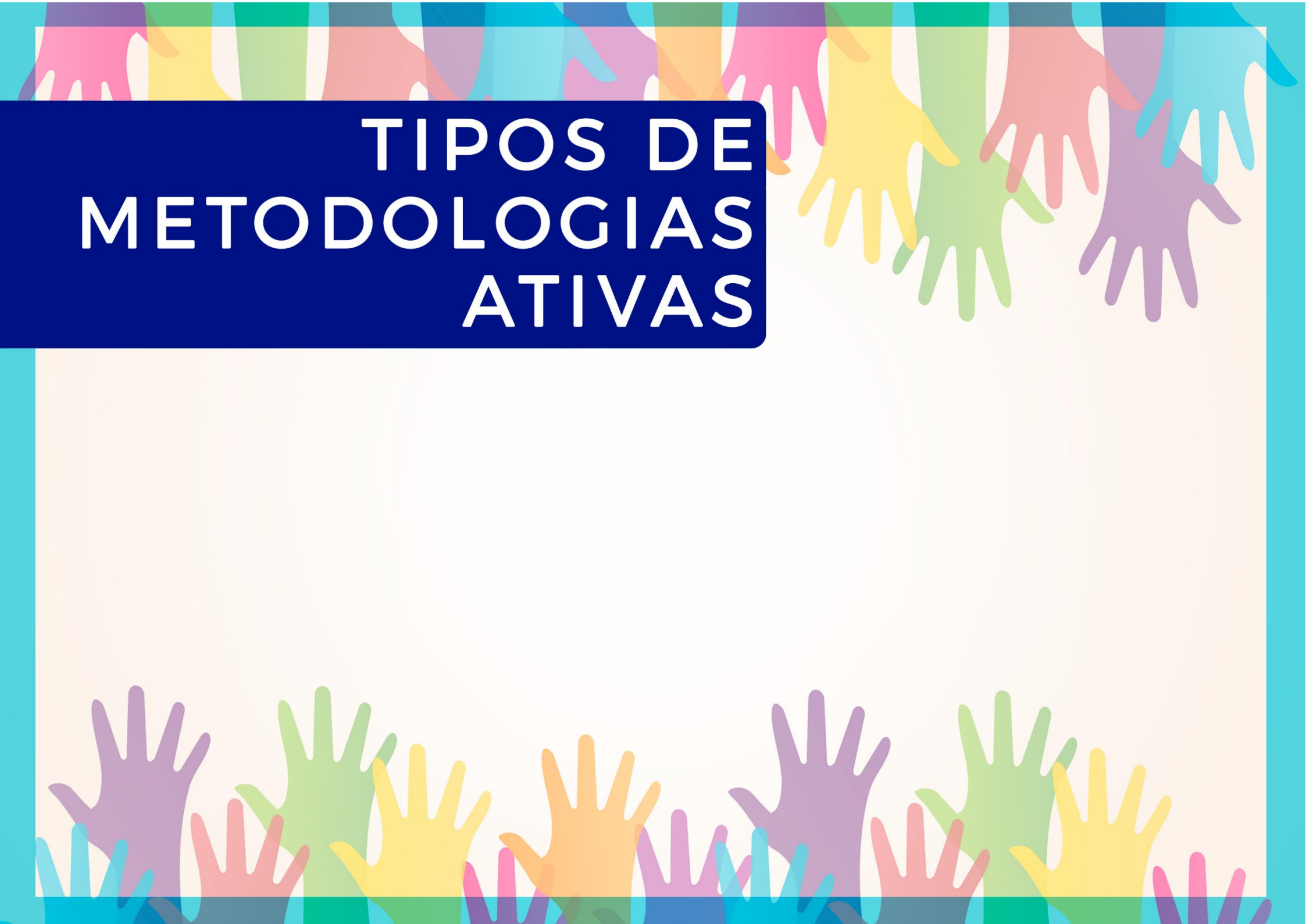
Como aprender o sistema Braille em menos de duas horas:

[HTTPS://youtu.be/OSIDMP7q7J4](https://youtu.be/OSIDMP7q7J4)

Laboratório de Cartografia Tátil

http://www.labtate.ufsc.br/cartografia_tatil.html

TIPOS DE METODOLOGIAS ATIVAS



Descrição: A abordagem baseada na resolução de problemas tem como principal objetivo mesclar alguns dos princípios básicos da educação, ou seja, a teoria e a prática. A intenção aqui é fazer com que o aprendizado seja mais dinâmico e ocorra de forma simultânea, fazendo com que o aluno tenha as bases teóricas e teste-as ao mesmo tempo. A ABP faz com que os alunos se tornem muito mais engajados, especialmente por dar vez a outros métodos de Ensino que diferem bastante da educação engessada das salas de aula tradicionais. Isso cativa o interesse da turma e, simultaneamente, os ajuda a desenvolver seus conhecimentos de forma mais abrangente.



Para saber mais acesse:
<https://escolasdisruptivas.com.br/metodologias-inovadoras/entenda-o-que-e-a-aprendizagem-baseada-em-problemas/>

APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS – ABP

Descrição: Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) é uma técnica moderna que tem ajudado instituições de ensino a enfrentar de forma eficiente os desafios de gestão educacional atual.

Ela foca nas vivências práticas, levando a uma maior participação dos alunos durante o processo de aprendizado. Graças a isso, é possível criar experiências mais envolventes, duradouras e que geram, de fato, impactos positivos na vida dos estudantes. Isso, por sua vez, contribui para uma gestão acadêmica centrada em colaborar com os alunos, levando-os a desenvolver habilidades úteis e necessárias no mercado atual.



Para saber mais acesse:

<https://blog.lyceum.com.br/aprendizagem-baseada-em-projetos/>

APRENDIZAGEM BASEADA EM GAMES (GAMIFICAÇÃO)

Descrição: É um tipo de metodologia que utiliza jogos com fundamentação didático-pedagógica. Eles podem ser usados tanto para mediar o conteúdo, quanto para praticar o que foi aprendido, ajudando a aprendizagem e aplicá-la em situações do dia-a-dia. Isso contribui para que os alunos tenham uma capacidade analítica e Centro Integrado de Gerenciamento de Riscos e Desastres de resolução de problemas mais desenvolvida.

Uma forma simples de aplicar jogos em sala é criando competições por meio de quizzes (ou outro formato de perguntas e respostas), jogos de tabuleiro modificados ou adaptação de jogos tradicionais (por exemplo, um jogo da velha que para marcar a lacuna desejada com X ou O, o aluno precisa resolver a equação daquele espaço).

Premiações (ponto extra, certificados, medalha, chocolate, etc) aliada a feedbacks positivos ou construtivos são fundamentais nesse processo. e necessárias no mercado atual.



Para saber mais acesse:

<https://blog.jovensgenios.com/game-based-learning/>

SALA DE AULA INVERTIDA

Descrição: A ideia é que o aluno absorva o conteúdo disponibilizado no meio virtual e ao chegar à sala presencial ele já esteja ciente do assunto a ser desenvolvido. Dessa forma, a sala de aula presencial se torna o local de interação professor-aluno, para sanar dúvidas e executar as atividades em grupo, por exemplo. Neste caso, os alunos que antes realizavam todo o processo lendo

conteúdos dentro da sala de aula, agora começam a ler dentro de suas casas ou em qualquer outro lugar que tenha acesso à Internet por intermédio do acesso a uma plataforma online. E só posteriormente executam esse conhecimento na sala de aula.

Para justificar o nome sala de aula invertida, além de os alunos consumirem conteúdo por intermédio da plataforma online, os mesmos utilizam a sala de aula física para fazer exercícios, provas e trabalhos em grupo. É como se a flipped classroom fosse o encontro perfeito entre a EaD e o presencial.



Para saber mais acesse:

<https://www.edools.com/sala-de-aula-invertida/>

AVALIAÇÃO POR PARES

Descrição: A avaliação por pares ou avaliação dos colegas (peer assessment) é o processo que envolve alunos avaliando o trabalho de outros colegas da turma. Os alunos refletem e julgam o quão bem o colega realizou o trabalho e se os critérios e objetivos pré-estabelecidos foram atingidos.

Esta técnica está baseada na metodologia ativa, pois torna o aluno ativo no processo. Os alunos dão e recebem feedback e comentários sobre o desempenho em um trabalho e a reflexão e discussão sobre o processo é encorajada.



Para saber mais acesse:

<https://www.professorideal.com/metodologia-ativa/metodologias-ativas>

SOCIODRAMA PEDAGÓGICO

Descrição: O Sociodrama é um método da psicologia psicodramática orientado para processos didáticos e pedagógicos numa perspectiva terapêutica.

O mesmo envolve um conjunto de etapas, contextos e técnicas, jogos, dramatizações utilizando recursos didáticos diversos para explorar o universo escolar. As temáticas são extraídas dos programas de ensino e integradas com atividades que podem promover tanto habilidades cognitivas quanto socioemocionais.



Para saber mais acesse:

<http://febrap.org.br/>

Entretanto, os professores que pretendem desenvolver esse tipo de metodologia precisam ter formação em psicodrama pedagógico, ou serem capacitados nessa metodologia ativa.

DESIGN THINKING

Descrição: Design thinking é uma abordagem criativa para solucionar problemas e entregar soluções de forma inovadora, o Ensino é de natureza colaborativa e empática. De modo geral, ele é potente para diferentes tipos de inovação, como:

- ✓ Encontrar soluções inovadoras para os problemas;
- ✓ Encontrar soluções inovadoras para diferentes públicos;
- ✓ Entender as necessidades e desejos dos diferentes públicos;
- ✓ Criar novas soluções de valor;

- ✓ Desenvolver metodologias de ensino.



Para saber mais acesse:

<https://www.sbcoaching.com.br/blog/design-thinking/>

IMPLEMENTAÇÃO DE METODOLOGIAS ATIVAS



SOCIODRAMA COMO MÉTODO PARA IMPLANTAÇÃO DE METODOLOGIAS ATIVAS

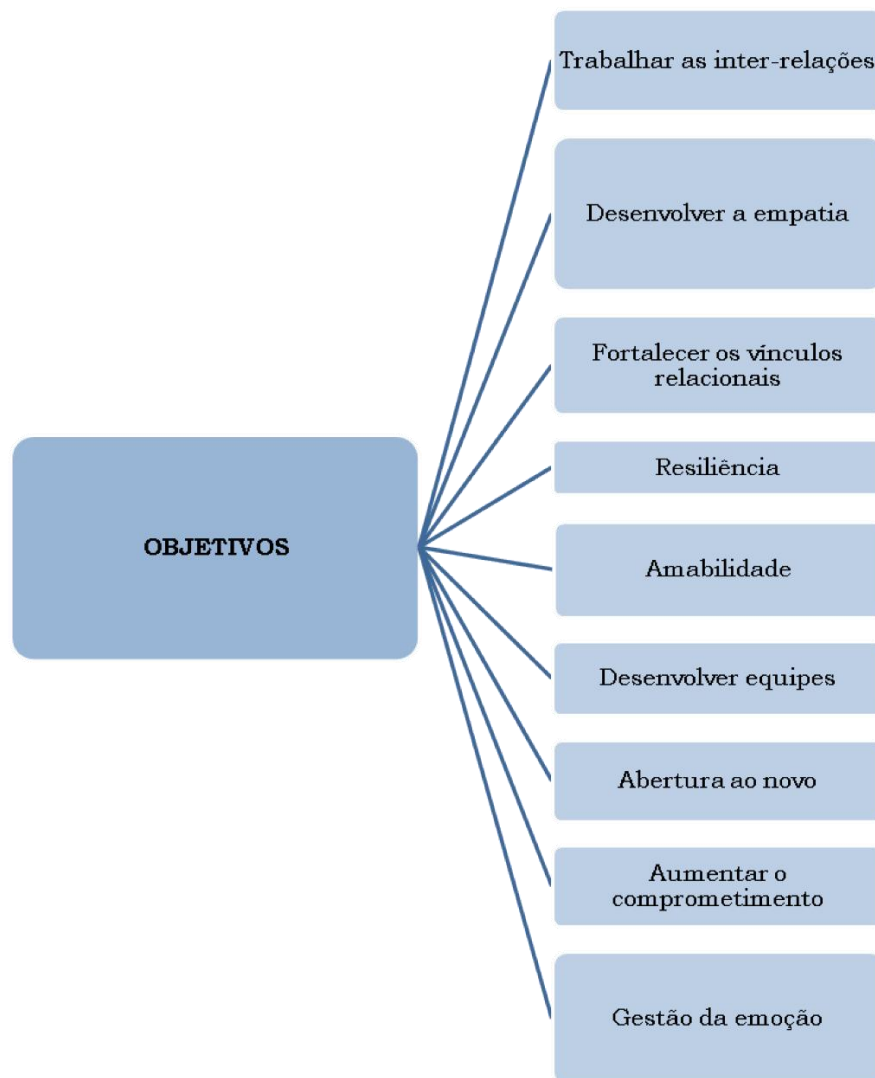
A seguir será apresentada uma breve apresentação da estrutura e etapas de um “sociodrama primário” como método de ação e aprendizagem profunda para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como metodologia ativa, e num segundo momento, uma proposta de implantação de Metodologias Ativas” integrando a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, com temáticas não só de Proteção e Defesa Civil, através de metodologias ativas orientadas para o desenvolvimento das habilidades, tanto cognitivas, quanto motoras e socioemocionais em plataformas digitais.

A Federação Brasileira de Psicodrama, FEBRAP, que congrega todos os cursos de formação em psicodrama no Brasil, facultam que profissionais não psicólogos exerçam a aplicação de sociodramas (grupos) e não psicodramas

(pacientes) nas mais diversas áreas de sua expertise, dentre elas o sociodrama pedagógico.

Para que uma proposta de implantação de um método para desenvolvimento de habilidades socioemocionais no contexto da BNCC, e de eventos extremos em contextos digitais, adotou-se o sociodrama por ser aquele que integra uma gama de possibilidades como resultado didático e socioemocionais no contexto da BNCC, e de eventos extremos em contextos digitais, adotou-se o sociodrama por ser aquele que integra uma gama de possibilidades como resultado didático e pedagógico.

A seguir será apresentado os objetivos gerais dos “sociodramas primários” como método de ação e aprendizagem profunda para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e sua aplicação na área da educação, conforme figura 26.



Diante de todo esse contexto de desenvolvimento teórico, a nova resposta a tudo que reelaborou, Moreno denominou de socionomia (sociodinâmica, sociometria e sociatria), cujo objetivo final é a sociatria, ou seja, a cura grupal e/ou da humanidade por meio do método do sociodrama. Assim, a sociatria é aplicada para cura grupal desenvolvida por Moreno, conforme figura 27.

A sociodinâmica ao se fundamentar na teoria dos papéis analisa a dinâmica das relações grupais;

A sociometria ao se fundamentar no teste sociométrico analisa os níveis de relações grupais;

A sociatria ao se fundamentar no sociodrama estabelece os mecanismos de cura grupal.

Figura 26: Objetivos dos Sociodramas primários: método de ação e aprendizagem profunda para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais.

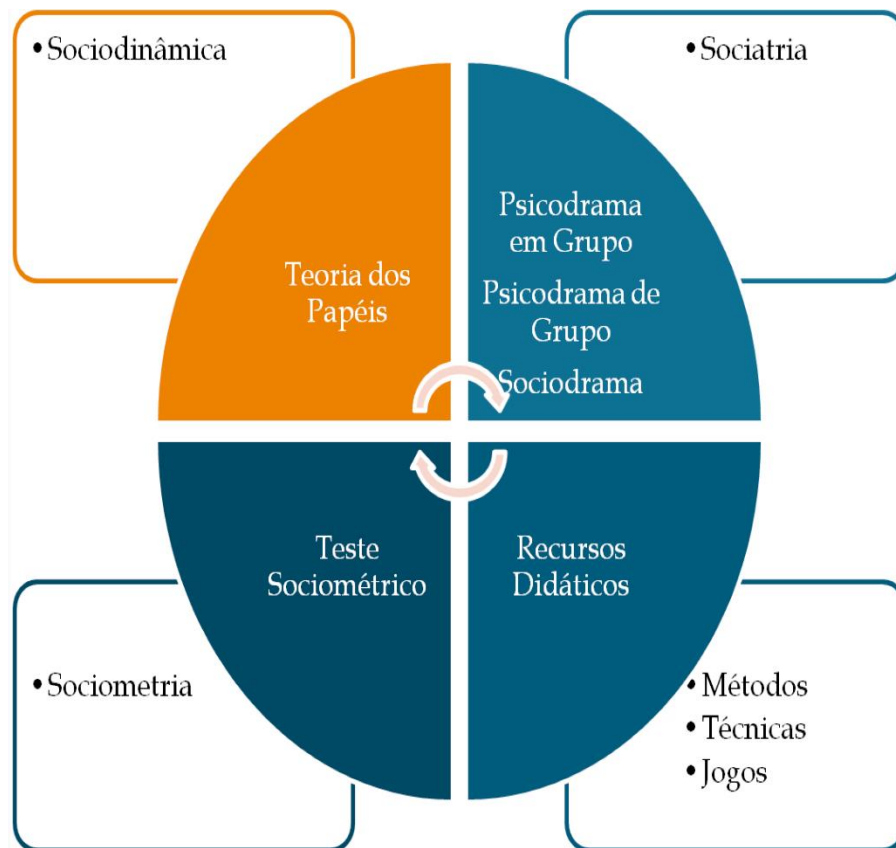


Figura 27: Fundamentação Conceitual e Estrutural do Sociodrama Pedagógico.
Fonte: Silva, Harrysson Luiz. 2018

PROTOCOLO DE IMPLEMENTAÇÃO DE UMA METODOLOGIA ATIVA

No âmbito desse tutorial, a seguir será apresentado um protocolo para a implementação da Metodologia Ativa. O protocolo a ser apresentado já foi validado tecnicamente, a partir de intervenções realizadas em diversos públicos-alvo na cidade de Florianópolis.

Parte I – Planejamento do Sociodrama:

Método de ação e aprendizagem profunda para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. O exemplo partiu da demarcação didática dos seguintes requisitos:

- ✓ **Etapa I:** Seleção da área de conhecimento (Ciências da Natureza – 1º ano); Seleção da habilidade socioemocional – Habilidade: HSE04
- ✓ **Etapa II:** Identificação da unidade temática: Vida e Evolução Corpo Humano;

✓ **Etapa III:** Habilidade BNCC: EF01CI02 – Localizar, nomear e representar, por meio de desenhos, partes do corpo humano e exemplificar suas funções.

A seguir será descrito o protocolo a ser seguido numa Plataforma Virtual, considerando que todos os membros do grupo participante estarão interligados, numa plataforma de ensino de trabalho colaborativo.

A figura 28 apresenta a estrutura esquemática de um sociodrama a ser aplicado integrando à BNCC no desenvolvimento das Habilidades Socioemocionais.

Esse protocolo é resultado de pesquisas de Teixeira (2020) decorrentes da publicação do livro: Teixeira, Antônia Benedita, Habilidades Socioemocionais na Educação - 1ed. Curitiba: Appris, 2020. 120p.

Para que se possa aplicar o método há necessidade de se fazer a correlação entre os conceitos socioemocionais, os conceitos sicionômicos e aplicar o protocolo operacional correspondente a cada ato sicionômico, conforme quadro 2. É importante mencionar que para cada correlação há um sociodrama primário ao desenvolvimento de cada habilidade, entretanto não é objetivo desse tutorial a especificação de cada sociodrama.

	Conceitos socioemocionais	Conceitos sicionômicos
01	Abrir a novas experiências	Conserva Cultural
02	Conscienciosidade	Tomada do papel
03	Extroversão	Espontaneidade/Criatividade
04	Amabilidade	Telessensibilidade
05	Estabilidade Emocional/Neuroticismo	Seinismo

Quadro 2: Relação entre os Conceitos Socioemocionais e Sicionômicos

Fonte: Teixeira, Antônia Benedita, Habilidades socioemocionais na Educação -1ed.-Curitiba: Appris, 2020, p.55

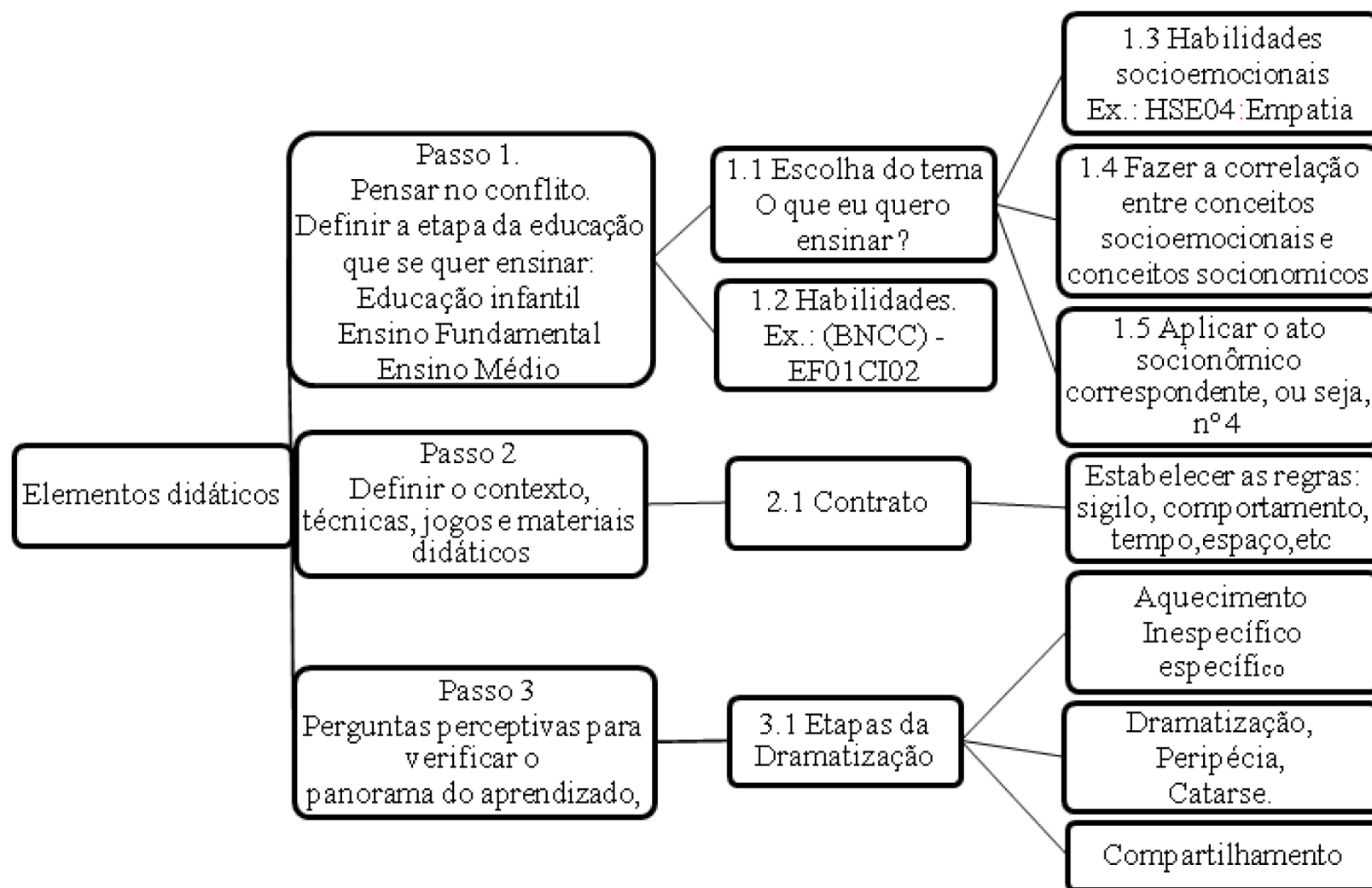


Figura 28: Estrutura Didática de um Sociodrama

Fonte: Teixeira, Antônia Benedita, Habilidades Socioemocionais na Educação

- 1ed.-Curitiba:Appris, 2020, p.115

Parte II – Estrutura do Protocolo para Desenvolvimento de Habilidades Socioemocionais.

A seguir será apresentado um protocolo para operacionalizar os sociodramas com um exemplo de área de ciências da natureza do primeiro ano, com a temática do corpo humano, com a habilidade da BNCC: EF01CI02 – Localizar, nomear e representar (por meio de desenhos) partes do corpo humano e exemplificar sua função, e a habilidade socioemocional empatia, conforme quadro 3.

Ao final do sociodrama ocorre a etapa de compartilhamento, onde cada membro do grupo em particular, deverá expor em primeira pessoa (Eu), o que significou e o que representou ter participado desse sociodrama.



O professor poderá perguntar para o conjunto dos alunos: o sociodrama promoveu alguma questão em particular? Qual momento foi mais mobilizador durante a realização do sociodrama? Atingiu o objetivo proposto?

Convém ressaltar que os jogos, as técnicas, os recursos didáticos digitais e os tipos de metodologias ativas utilizadas deverão estar alinhadas com os estágios de desenvolvimento dos grupos, a partir de outras teorias que dão suporte para o sociodrama, que não foram descritas nesse tutorial, como a “Teoria do Núcleo do EU” e a “Teoria do Desenvolvimento da Matriz de Identidade Grupal.

Agora você possui um conjunto de orientações que poderá utilizar para melhorar as suas aulas e trabalhar questões relativas à proteção e defesa civil.

PROTOCOLO PARA DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS E APRENDIZAGEM PROFUNDA
Exemplo: Ciências da Natureza - 1º ano Unidade temática: Vida e Evolução Corpo Humano Habilidade: EF01CI02 – Localizar, nomear e representar (por meio de desenhos) partes do corpo humano e exemplificar sua função Habilidade: HSE04: Empatia
PROFESSOR (a):
Coordenador:
Metáforas do corpo Humano
Tema: O Meu Corpo
Objetivos: Oferecer novas perspectivas a cada órgão do corpo humano como metáforas conectadas a arte, literatura, música, astronomia, história e ciências.
Desenho da proposta: Dramatizar sobre as possibilidades do corpo. Por trás de cada órgão uma metáfora da vida que representa o caráter do grupo. Incluir fatos, subjetividade, ressonância, atitudes, motivações, segredos e sonhos. Por trás de cada conflito uma solução, uma história a ser contada de sobrevivência, de fragilidade de recuperação ou resiliência.
TÉCNICAS: Papel na parede, inversão de papéis, tomada do papel, ou as que o professor achar mais adequada para o momento.
Aquecimento Inespecífico: Exercitar o corpo todo, fazendo círculos com os pés, mãos e pescoço. Dar batidinhas nos pés e tapinhas nas pernas e braços, alongar os braços, coluna e pescoço, caminhar.
Aquecimento específico: Os alunos devem falar três características sendo duas verdadeiras e uma falsa. Em seguida o grupo deve desenhar em papel Kraft um corpo que possa representar cada um dos grupos com suas características, em cada corpo os alunos devem desenhar um órgão e relacionar a uma característica física ou psicológica.
Dramatização: De acordo com uma imagem fluida, dramatizar sobre as possibilidades da vida. Por trás de cada doença ou de uma recuperação milagrosa, uma história de sofrimento ou de sobrevivência, de sorte ou de azar, de fragilidade ou de resiliência.
Compartilhamento: relato da experiência

Quadro 3: Exemplo de Protocolo para Desenvolvimento de Sociodrama Pedagógico.

Fonte: Sistematizado por Antônia Benedita Teixeira, 2017.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS



1. Almeida, Wilson Castello de. Técnicas dos Iniciadores. In: Monteiro, Regina Fourneaut (Org). Técnicas Fundamentais do Psicodrama. 2ª Ed.- São Paulo:Ágora,1998,p.27-37.
2. Bernardes, Márcia Pereira. Metodologia Científica e Psicodrama: Por que escrever pode ser prazeroso. 1. Ed. Florianópolis: Editora Tribo da Ilha, 2017
3. Bernardes, Márcia Pereira. Psicodrama e Redução de Sintomas Psicológicos de Estresse: Um Estudo com Policiais e Bombeiros Militares do Estado de Santa Catarina. Projeto de Qualificação de Doutorado. Florianópolis:2017.
4. Bressan, Rodrigo A, Bigliani, Valeria, & Pilowsky, Lyn S. (2001). Neuroimagem de receptores D2 de dopamina na esquizofrenia. Brazilian Journal of Psychiatry, 23(Suppl. 1), 46-49.
<https://doi.org/10.1590/S151644462001000500014>.
5. Fava, Stela Regina de Souza. Os conceitos de espontaneidade e tele na educação. In: Puttini, Escolástica Fornari, Lima Luzia Mara Lima. Ações Educativas: Vivências com psicodrama na prática pedagógica. São Paulo:Ágora,1997.
6. Furlan, Maria de Lurdes. Pedagogia da Alegria: meu encontro com Moreno. In: Haidar, Elisete Marta Denadai, da Costa, Maria Cristina Giedd J. N., Blumenthal J., Jeffries N. O., Castellanos F. X., Liu H., Zijdenbos A., Paus T., Evans A. C., Rapoport J. L. Brain development during childhood and adolescence: a longitudinal MRI study. Nature Neuroscience 2:861-863, 1999.
7. Machado. In: Puttini, Escolástica Fornari, Lima Luzia Mara Lima. Ações Educativas: Vivências com psicodrama na prática pedagógica. São Paulo:Ágora, 1997.

8. Gonçalves, Camilla Salles. Lições de Psicodrama: Introdução ao Pensamento de J. L. Moreno. São Paulo, Ágora, 1988.
9. Haidar, Elisete Marta Denadai, da Costa, Maria Cristina Machado. In: Puttini, Escolástica Fornari, Lima Luzia Mara Lima. Ações Educativas: Vivências com psicodrama na prática pedagógica. São Paulo: Ágora, 1997.
10. Kuhar, Michael. Social rank and vulnerability to drug abuse. *Nature Neuroscience* 2(5):88-90, 2002.
11. Lent, Roberto. Cem bilhões de neurônios: conceitos fundamentais de neurociências. São Paulo: Atheneu, 2004.
12. Lakatos, Eva Maria, Marconi, Marina de Andrade. Fundamentos de metodologia científica. 5. Ed. São Paulo: Atlas 2003.
13. Knappe, Pablo Población. Mais do que um Jogo: teoria e prática em psicoterapia: Tradução Ruth Rejetmanl. São Paulo: Ágora. 1998.
14. Lima, Maria Silva Leme, Liske, Ligia Pizzolante Liske. Para Aprender no Ato: Técnicas Dramáticas na Educação. São Paulo: Ágora, 2004.
15. Malufe, Annita B.C., Szymanski. O psicodrama e o trabalho educativo com famílias. In: Puttini, Escolástica Fornari, Lima Luzia Mara Lima. Ações Educativas: Vivências com psicodrama na prática pedagógica. São Paulo: Ágora, 1997.
16. Marra, Marlene M., Fleury, Heloisa J. (Org) Sociodrama: um método diferentes procedimentos. São Paulo: Ágora, 2010.
17. Menegazzo, Carlos M. Dicionário de Psicodrama e Sociodrama. Tradução Magda Lopes, Maria Carjabal, Vera Caputo. São Paulo: Ágora, 1995.
18. Monteiro, André Mauricio. Pesquisa qualitativa e psicodrama. São Paulo, Àgora, 2006.135p.

19. Monteiro, Regina Forneaut. Técnicas Fundamentais do Psicodrama. 2 °Ed. São Paulo: Ágora, 1998.
20. Moreno, Jacob Levy. Psicodrama. São Paulo : Cultrix, 1993.
21. Nery, Maria da Penha. Lógicas afetivas de conduta e inteligência relacional. São Paulo: isso. Bras. Psicodrama; 8(2): 101-110 2000.
22. Knappe, Pablo Población. Mais do que um Jogo: teoria e prática em psicoterapia: Tradução Ruth Rejetmanl. São Paulo: Ágora. 1998.
23. Lima, Maria Silva Leme, Liske, Ligia Pizzolante Liske. Para Aprender no Ato: Técnicas Dramáticas na Educação. São Paulo: Ágora, 2004.
24. Malufe, Annita B.C., Szymanski. O psicodrama e o trabalho educativo com famílias. In: Puttini, Escolástica Menegazzo, Carlos M. Dicionário de Psicodrama e Sociodrama. Tradução Magda Lopes, Maria Carjabal, Vera Caputo. São Paulo: Ágora, 1995.
25. Monteiro, André Mauricio. Pesquisa qualitativa e psicodrama. São Paulo, Àgora, 2006.135p.
26. Monteiro, Regina Forneaut. Técnicas Fundamentais do Psicodrama. 2 °Ed. São Paulo: Ágora, 1998.
27. Moreno, Jacob Levy. Psicodrama. São Paulo : Cultrix, 1993.
28. Nery, Maria da Penha. Lógicas afetivas de conduta e inteligência relacional. São Paulo: isso. Bras. Psicodrama; 8(2): 101-110 2000.
29. Pages Max; Bonetti Michel; Gaulejac, Vincent de & Descendre, Daniel. O poder das organizações: a dominação das multinacionais sobre os indivíduos. São Paulo, Atlas, 1987. 234p.

30. Marra, Marlene M., Fleury, Heloisa J. (Org) Sociodrama: um método, diferentes procedimentos. São Paulo: Ágora, 2010.

31. Fornari, Lima Luzia Mara Lima. Ações Educativas: Vivências com psicodrama na prática pedagógica. São Paulo: Ágora, 1997.

32. Pages Max; Bonetti Michel; Gaulejac, Vincent de & Descendre, Daniel. O poder das organizações: a dominação das multinacionais sobre os indivíduos. São Paulo, Atlas, 1987. 234p.

33. Puttini, Escolástica Fornari, Lima Luzia Mara Lima. Ações Educativas: Vivências com psicodrama na prática pedagógica. São Paulo: Ágora, 1997.

34. Puttini, Escolástica Fornari. Psicodrama pedagógico: considerações sobre a produção do conhecimento na escola. In: Puttini, Escolástica Fornari, Lima Luzia Mara Lima. Ações Educativas:

Vivências com psicodrama na prática pedagógica. São Paulo: Ágora, 1997.

35. Romaña, Maria Alice. Do Psicodrama Pedagógico à Pedagogia do Drama. Campinas: São Paulo, 1996.

36. Romaña, Maria Alice. Psicodrama Pedagógico. Campinas: São Paulo, 1985.

37. Romaña, Maria Alice. Pedagogia do Drama: 8 Perguntas & 3 Relatos. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2004.

38. Romanã, Maria Alice. Cuadernos de Psicoterapia. Buenos Aires, Genitor, 1968, vol. III.

39. Sartorio, R. Compreendendo e aplicando as neurociências na educação. São José: Alvar Editorial, 2016.p.38

40. Siqueira, Maria Luiza Neto. As relações de gênero numa perspectiva psicodramática. In: Haidar, Elisete Marta Denadai, da Costa, Maria Cristina Machado. In: Puttini, Escolástica Fornari, Lima Luzia Mara Lima. Ações Educativas: Vivências com psicodrama na prática pedagógica. São Paulo: Ágora, 1997.

41. SOARES, Marcela Amorim; CINTRA, Maria Elisa Rizzi. O Playback Theatre como uma proposta educativa. *Psicol. Am. Lat.*, México, n. 8, nov. 2006. Disponível: http://pepsic.bvsalud.org/scielo/Php?script=sci_arttext&pid=S1870-350X2006000400002&lng=pt&nrm=isso.

Acessos em 13 fev. 2018.

42 SILVA, Harrysson Luiz da. O Sociodrama como Metodologia de Ensino para Curso de Graduação em Geografia de Instituições de Ensino Superior. 130p. Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização. Escola Lócus de Psicodrama. Florianópolis. 2018.

43. Teixeira, Antônia Benedita. Desenvolvimento de Habilidades Sócio-emocionais em Profissionais da Educação a partir de Sociodramas. 160p. Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização. Escola Lócus de Psicodrama. Florianópolis. 2018.

44. Habilidades Socioemocionais na Educação- Ted. Curitiba: Appris, 2020. 120p.

45. Thiollent, Michel. Metodologia da Pesquisa-Ação. 18º Ed. São Paulo: Cortez, 2011.

46. Yozo, Ronaldo Yudi K. 100 Jogos para Grupos: uma abordagem psicodramática para empresas, escolas e clínicas. São Paulo: Ágora, 1996.

Referências de Sites

1. https://www.amoleads.com/?fb-tracking-teste2&plv=lead%20lovers&1320240230&75822231839&410232892733&gclid=CjwKCAjw8df2BRA3EiwAvfZWaKdY9nbkZQVt24ykJ7j4lp6d76TaelP_QvFx5OAGq3XVcZ4AmtJ24hoC194QavD_BwE
2. <https://www.aprenderebrincar.com/2012/11/producao-de-texto-coletivo.html>
3. <http://areademembrowp.com.br/>
4. <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/03/3-apresentacao.pdf>.
5. <https://blog.lyceum.com.br/aprendizagem-baseada-em-projetos/>
6. <https://blog.jovensgenios.com/game-based-learning/>
7. https://www.canva.com/pt_br/educacao/
8. <https://eadbox.com/>
9. <https://eadplataforma.com/>
10. <https://www.edools.com/sala-de-aula-invertida/>
11. <https://escolasdisruptivas.com.br/metodologias-inovadoras/entenda-o-que-e-a-aprendizagem-baseada-em-problemas/>
12. <https://www.lore.com.br/>
13. <https://www.estadovirtual.com.br/portal-ead>
14. <https://classroom.google.com/h>
15. <https://dumes.com.br/loom-uma-extensao-excelente/>
16. <http://febrap.org.br/>
17. <https://www.hotmart.com/pt-BR>
18. <https://itube.aimersoft.com/br/record-ideo/online-video-recorder.html>
19. <https://www.moodlelivre.com.br/>
20. <https://nochalks.com/plataforma-ead/>
21. <https://pt.wikihow.com/Usar-o-Padlet>
22. <https://www.professorideal.com/metodologia-ativa/metodologias-ativas-vantagens-de-usar-avaliacoes-por-pares/>
23. <https://sambatech.com/blog/insights/samba-play>

24. <https://www.smark.com.br/blog/confira-8-funcionalidades-essenciais-do-google-drive/>
25. <https://support.google.com/docs/answer/6281888?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=pt-BR>
26. <https://teachable.com>
27. <https://www.thinkific.com/>
28. <https://www.twygoead.com/site/>
29. <https://www.udemy.com/>
30. https://viverdeblog.com/apollo/comece/?gclid=CjwKCAjw8df2BRA3EiwAvfZWaIAaYgDFw4jOtGdsuZD7h-tof-F4z-MXAOjuEYOc7BX10i4qzyeh5RoCft0QavD_BwE

MENSAGEM DE RECOMEÇO

Divisa

Jacob Levy Moreno

Mais importante do que a ciência é o seu resultado,
Uma resposta provoca uma centena de perguntas.
Mais importante do que a poesia é o seu resultado,
Um poema invoca uma centena de atos heroicos.
Mais importante do que o reconhecimento é o seu resultado,
O resultado é dor e culpa.
Mais importante do que a procriação é a criança.
Mais importante do que a evolução da criação é a evolução do criador.
Em lugar de passos imperativos, o imperador.
Em lugar de passos criativos, o criador.
Um encontro de dois: olhos nos olhos, face a face.
E quando estiveres perto, arrancar-te-ei os olhos e colocá-los-ei no lugar dos meus;
E arrancarei meus olhos para colocá-los no lugar dos teus;
Então ver-te-ei com os teus olhos
E tu ver-me-ás com os meus.
Assim, até a coisa comum serve o silêncio
E nosso encontro permanece a meta sem cadeias:
O Lugar indeterminado, num tempo indeterminado,
A palavra indeterminada para o Homem indeterminado.



Defesa Civil de Santa Catarina



Defesa Civil do Estado de Santa Catarina
Av. Gov. Ivo Silveira, 2320
Capoeiras | 88085-001
Florianópolis/SC
(48) 3664 7000

