

As Atividades Lúdicas *On Line* como Diálogo Transcultural , Fortalecendo e Integrando Comunidades Virtuais de Aprendizagem

Laporta, Vera L.R. & Regis, M.Claudia.A.S.
veralaporta@futuro.usp.br
claregis@futuro.usp.br
Escola do Futuro – USP

Resumo:

“Re-Vivendo a Nossa Cultura” - Uma Proposta Lúdica Educacional Histórias e Lendas da Comunidade”, integra mais uma das atividades lúdicas desenvolvidas pelo PTE. Essa atividade lúdica nasceu da necessidade de veicular a cultura das comunidades locais do PTE, fazendo emergir os seus valores, crenças, instituições e práticas com o objetivo de assegurar a sobrevivência material e plenitude espiritual das mesmas. Foi desenvolvida pelas Formadoras Mediadoras da Escola do Futuro USP, M.Claudia Regis e Vera Laporta, nos meses de abril a junho de 2004, com o objetivo de fortalecer vínculos entre os membros e as escolas que fazem parte da Comunidade Virtual de Aprendizagem do Projeto Telemar Educação (CVA-PTE). O objetivo maior foi de sensibilizar as escolas para que desenvolvessem os seus próprios Projetos Comunitários de Identidade Cultural.

Palavras-Chave: Transdisciplinaridade, Arte-Educação, Tecnologia Educacional, Transcultural, Comunidade Virtual de Aprendizagem.

Para iniciar esse artigo é necessário contextualizar o PTE – PROJETO TELEMAR EDUCAÇÃO e também como a Transdisciplinaridade, que permeia esse projeto, ajuda a promover a inclusão digital e o desenvolvimento de projetos comunitários, que levam a auto sustentabilidade às escolas públicas de localidades de até 30.000 habitantes, IDH¹ 0.65, onde a TELEMAR atua como concessionária de telefonia².

O PTE foi concebido para a implantação de laboratórios com acesso à Internet, em escolas públicas que atendem o ensino fundamental II, ou seja, o segmento de 5ª a 8ª séries, dando prioridade a iniciativas que integrem a família à escola e, ao mesmo tempo, promovam a renovação dos valores de cidadania e o desenvolvimento sustentável.

O Projeto Telemar Educação (PTE) , desenvolvido em parceria com a Escola do Futuro da Universidade de São Paulo, iniciado no ano de 2000, está implantado em sessenta e sete (67) escolas públicas, espalhadas pelos 16 estados brasileiros, nas localidades mais distantes e esquecidas do cenário nacional.

Em meados do ano de 2003, o PTE foi adotado como política pública pela Secretaria Estadual de Educação de Pernambuco, visando potencializar o uso das salas ambientes de

¹ **IDH** - Índice de Desenvolvimento Humano é medido a partir de indicadores de educação (alfabetização e taxa de matrícula), longevidade (esperança de vida ao nascer) e renda (PIB) per capita. O índice varia de 0 (nenhum desenvolvimento humano) a 1 (desenvolvimento humano total). Regiões com IDH até 0,499 têm desenvolvimento humano considerado baixo; aquelas com índices entre 0,500 e 0,799 são consideradas de médio desenvolvimento humano; regiões com IDH maior que 0,800 têm desenvolvimento humano considerado alto.

² Atualmente são 16 os estados atendidos pela TELEMAR: RJ, MG, ES, BA, SE, AL, PE, PB, RN, CE, PI, MA, PA, AP, RR, AM.

informática (LIE) e incrementar as ações dos Núcleos de Tecnologias Educacionais - NTE³ apoiados pelas Gerências Regionais de Educação – GERE.

O PTE tem como proposta transpor distâncias geográficas e barreiras que separam culturas, comunidades de um mundo que se diz globalizado; pretende democratizar o conhecimento através da inclusão digital e oferecer oportunidades a todos aqueles que querem aprender e fazer parte do mundo atual. O PTE se preocupa com o desenvolvimento de ações e práticas que minimizem as desigualdades sociais, não apenas por meio da inclusão digital, mas também através da criação, da implementação, do acompanhamento e da avaliação de projetos comunitários, permeados pela transdisciplinaridade e contextualizados à realidade local.

O PTE apresenta uma proposta tecnológica-pedagógica-transdisciplinar e metas de gestão que têm o propósito de contribuir para a educação formativa de pessoas que dele participam. Ele se propõe a incentivar o surgimento de um novo cenário educacional permeado pela Transdisciplinaridade⁴, visando Escolas de Excelência, onde o processo de ensino-aprendizagem⁵ esteja embasado na interatividade, dinamismo, criatividade, sincronismo, globalização, espontaneidade de idéias, ética, cidadania e respeito à diversidade humana e cultural.

A fim de aliar arte e tecnologia, envolver cada vez mais professores e alunos na Comunidade Virtual de Aprendizagem (CVA - PTE) e consolidar os vínculos, entre os seus membros, são desenvolvidas diferentes práticas formativas, entre elas, as atividades lúdicas *on line*⁶. Essas atividades são concebidas dentro de uma visão transdisciplinar que considera a *formação tripolar* da pessoa⁷, procurando, dessa forma, conjugar *razão sensível*: os sentimentos, a imaginação; a *razão formal*: os conceitos e os conteúdos disciplinares e a *razão experiencial*: o conhecimento adquirido no curso das vivências do dia a dia. DENOYEL, 1999.



Uma Proposta Lúdica Educacional - Histórias e Lendas da Comunidade

“Somente palavras que andam, passando de boca em boca, lendas e cantos, no âmbito de um país, mantém vivo o povo “.

Grundtvig, Nikolaj Frederik S. (1783-1872)

Projetada em meados de 2003 e desenvolvida no ano de 2004, a atividade lúdica *on line* “**Re-Vivendo a Nossa Cultura**” nasceu da necessidade de veicular a **cultura**⁸ das

³ Os Núcleos de Tecnologia Educacional –NTE - visam a formação de professores, gestores e equipes pedagógicas em informática educativa.

⁴ **Transdisciplinaridade** é o que está ao mesmo tempo *entre, através e além* das disciplinas. "O pensamento transdisciplinar é uma tomada de consciência em relação à situação global da realidade tal como a vivemos e, conseqüentemente, uma tomada lúcida, para não dizer extremamente trágica, da situação planetária tal como ela se oferece a nossos olhos, mas cujas perspectivas são bem piores ainda se o olhar se estender a um futuro próximo, a não mais de duas ou três gerações". RANDOM, MICHEL (2000) pág.18. *O pensamento Transdisciplinar e o Real*.

⁵ O termo **ensino-aprendizagem** será usado aqui no sentido de dar condições para que a pessoa desenvolva o seu potencial de aprendiz.

⁶ ver histórico das atividades lúdicas, no anexo II.

⁷ **Formação Tripolar** contempla a *autoformação* (a formação na relação consigo mesmo), a *heteroformação* (a formação na relação com os outros) e a *ecoformação* (a formação na relação com o ambiente). PINEAU, 1997 - GALVANI, 2001

⁸ Segundo Agustù Nicolau Coll, em Conferência proferida no II Encontro Catalisador de junho de 2000, **Cultura** "é o conjunto de valores, crenças, instituições e práticas que uma sociedade ou grupo humano desenvolve num certo momento do tempo e do espaço, em diferentes campos da realidade, a fim de assegurar sua sobrevivência material e a plenitude espiritual, tanto individual como coletivamente".

comunidades locais do PTE, fazendo emergir os seus valores, crenças, instituições e práticas com o objetivo de assegurar a sobrevivência material e plenitude espiritual das mesmas. Teve como vetor: Rever - vendo, viver – vivendo, ver – revivendo nossa cultura através do diálogo transcultural.

Inicialmente apresentou-se uma proposta-convite a todas as escolas do PTE para , em seguida, dar início ao período de inscrição. Com o propósito de sensibilizar a CVA , foram utilizados diversos recursos no Portal do Projeto Telemar Educação:⁹ foi publicada uma notícia informando como seria a atividade, a qual público se destinava , como seria composta as equipes, e, por fim, o cronograma da mesma. Ainda no corpo dessa notícia, estabeleceu-se *links* para ficha de inscrição e composição da equipe (nomes e *logins* dos participantes). Também foi disponibilizada, na *home* do Portal, uma enquete, a qual além de favorecer a votação, propiciou subsídios para o reconhecimento e valorização da cultura local, através de texto anexo. Além disso, fez-se uso de ações síncronas, com a realização de bate-papos, em área específica do Portal citado e também no MSN, para esclarecer dúvidas e ouvir sugestões.

A ação transdisciplinar permeou todos os contatos: para os bate-papos estabeleceu-se roteiros com a finalidade de direcioná-los e torná-los mais eficientes, como também, depois de realizados, retirou-se, através de editoração, o que de mais significativo os participantes apresentaram em cada sessão, adotando como procedimento rotineiro, o envio de uma cópia do mesmo, já editorado para os participantes. Esse trabalho foi enriquecedor, pois, desses momentos, foram selecionadas frases significativas, poemas, cordéis, prosa...Emergiram, através dessa prática, vários talentos, aos quais foi dado realce especial nos subseqüentes encontros virtuais, de forma sutil e teórica, de maneira a atingir e contemplar a todos, conseguindo com isso entre os participantes, mais motivação e compromisso com a atividade.

O “Re-Vivendo nossa cultura”, teve como meta propiciar atividades que conduzissem à investigação, à descoberta da identidade cultural das diversas localidades, através da apropriação de elementos culturais em diferentes níveis e dimensões, promovendo o diálogo transcultural¹⁰ entre os participantes da CVA Telemar e da Comunidade Lusófona de Aprendizagem Virtual – CLAV. O fortalecimento da Identidade Cultural de cada comunidade e a consolidação das raízes culturais comuns foram alcançados e concretizados de tal forma, que estabeleceu-se um grande vínculo com a Comunidade Lusófona¹¹ , que recentemente, premiou duas escolas brasileiras, pelas suas lendas locais apresentadas.

O público alvo compôs-se de alunos e professores de 5^a e 6^a série de todas as escolas da CVA – PTE e das escolas piloto da CLAV¹² – Coimbra, Portugal, supervisionados pelos FML¹³ das escolas brasileiras e por formadores das escolas lusitanas. O professor-orientador de cada equipe, foi escolhido preferencialmente entre os professores de Língua Portuguesa ou de Artes. As escolas que não trabalhassem com as séries eleitas poderiam selecionar alunos de 3^{as} e 4^{as} séries. O professor-orientador, bem como os alunos da equipe, precisavam estar cadastrados no

⁹ www.projeto-telemar-educacao.com.br

¹⁰ **Diálogo Transcultural** - refere-se à idéia de encontrar os valores comuns das diferentes culturas, que permitam criar uma base de entendimento, tendo em conta as especificidades culturais. É um conceito que se refere especialmente aos processos de miscigenação que ocorrem na inter-relação entre diferentes grupos sociais e onde se trabalha com as zonas de fronteira, ou os “entrelugares”. Há necessidade de se considerar que é impossível reduzir-se a um único conceito a multiplicidade de conceitos, de idéias e de propostas que se diferenciam entre si, e que, mais do que um obstáculo, constituem uma grande riqueza na medida em que promovem o diálogo e a compreensão do ponto de vista do outro. Outro aspecto que se deve ser considerado refere-se à explicitação do eixo fundamental de toda esta questão, ou seja, de que forma será possível promover a unidade e a relação entre diferentes grupos, culturas e sujeitos de maneira que essa relação e essa unidade não anulem as diferenças, mas, pelo contrário, potencialize o desenvolvimento de cada um deles. (adaptado do artigo de Fleuri, R. M. in <http://www.apagina.pt>)

¹¹ **Comunidade Lusófona** é constituída por países que tem o português como idioma comum. Esta comunidade é formada por aproximadamente 220 milhões de pessoas espalhadas em 4 continentes, que fazem com que o português seja a quinta língua mais falada em todo o mundo e a terceira entre as línguas ocidentais.

¹² **CLAV**- Comunidade Lusófona de Aprendizagem Virtual – Brasil / Portugal.

¹³ **FML**- Formador Mediador Local

Portal (com e-mail, *login* e senha). Foi necessário que cada escola enviasse para a equipe EF USP, uma ficha de inscrição (cujo modelo foi publicado no Portal) contendo informações sobre os participantes. Cabia ao professor orientador atenção ao cronograma estabelecido para a atividade, a fim de prever o tempo necessário para planejar, com sua equipe, as ações que deveriam ser realizadas em cada etapa. Coube a ele, também, organizar os horários para participação dos encontros virtuais com a equipe EF-USP, através dos quais foram fornecidas as orientações cabíveis para a realização de cada etapa.

As atribuições devidas ao FML foram o cadastramento do professor – orientador no Portal e capacitação do mesmo nas ferramentas existentes no Portal, principalmente na área de publicação e sala de bate-papo; orientar e auxiliar esse professor para fazer o cadastramento dos alunos de sua equipe, dar todo o suporte técnico para a equipe no decorrer da atividade como fazer a reserva do laboratório para a realização das ações programadas; orientar o uso de aplicativos, a pesquisa na Internet. Não foi permitido ao FML assumir o papel de Professor-orientador, pois o objetivo era envolver professores nas atividades do PTE, para que os mesmos se apropriassem das tecnologias da informação e comunicação como ferramenta pedagógica.

Os recursos materiais necessários para concretização desta atividade foram: o CD-Rom da escritora brasileira e contadora de histórias, Cléo Busato: “Contos e Encantos dos Quatro Cantos do Mundo”, distribuído pelo Instituto Telemar, para todas as escolas do PTE, que representou, também, um pré-requisito para que as escolas pudessem participar da atividade; a apresentação PPT “Re-vivendo a nossa cultura” usada na sensibilização de alunos e professores, montada pela equipe FMEF-USP¹⁴; Portal do Projeto Telemar Educação - PTE para publicações de textos e imagens; computadores com conexão à Internet; livros, revistas e jornais.

As atividades do “Re-vivendo nossa cultura” foram desenvolvidas entre os meses **de abril e junho de 2004**, mas a iniciativa funcionou de tal maneira, que ninguém sabe direito, se o Re-vivendo terminou, pois até hoje muitas escolas continuam desenvolvendo seus projetos de Identidade Cultural, usando o formato do “Re-Vivendo” como uma maneira simples e prática de, em suas escolas, realizar pesquisas e manter intercâmbio de informações com outras escolas da própria comunidade. No ano de 2005, as escolas dos estados da Bahia, Ceará e Piauí se uniram, para trabalhar em forma de intercâmbio, propagando a idéia do Re-vivendo em suas localidades.

O Re-vivendo apresentou as seguintes etapas: **Lendas daqui** (com pesquisa de lendas na comunidade local); **Lendas daqui e de lá** (entre as comunidades da mesma região, com troca de lendas de escolas parceiras, realização de ilustrações das próprias lendas e criação de jogos a partir da lenda da escola parceira) e **Nossa Lenda. Nossa Cultura** - Lendas da CVA (entre as comunidades da CVA com a realização de apresentações PPT contendo fotos e dados das cidades, detalhes culturais, explicações de itens das lendas...).

O projeto Revi-vido também foi desenvolvido pela CLAV- Portugal, que devido ao fuso horário (+5 horas), teve respeitado o seu tempo e ritmo. Assim como as escolas brasileiras, as escolas portuguesas também passaram pelas mesmas etapas e posteriormente houve uma etapa comum, denominada **Lendas de cá e d’além mar**, quando as escolas de ambos os países, mediante uma planilha de parceria, contataram-se através de bate-papos no Portal e MSN, trocaram as suas lendas, apresentando, posteriormente, **releituras escritas e desenhadas** das lendas parceiras.

Para a divulgação da atividade foram realizadas as seguintes ações: chamadas na home do portal anunciando a atividade para sensibilização das comunidades (16/04), com o *banner*: montagem de enquête sobre o assunto e texto anexo; publicação no Portal da proposta na

¹⁴ FMEF - Formador Mediador da Escola do Futuro -USP

íntegra e do modelo de ficha de inscrição; envio de e-mail convite para a direção das escolas e organização de bate-papo com os professores-orientadores no decorrer de cada etapa.

Referências Bibliográficas:

DELORS, Jacques. Educação Um Tesouro Nacional. Paris: UNESCO,1997.

MORAN, J.M. “*A escola do amanhã, desafio do presente*”. *Tecnologia Educacional* v.22. São Paulo. 1993

MORIN, E. “*Os sete saberes necessários à educação do futuro*” Trad. Catarina E.F.da Silva e Jeanne Sawaya, UNESCO/Cortez Editora, Edição Brasileira. 2000

NICOLESCU, Basarab. O Manifesto da Transdisciplinaridade. São Paulo: Ed. Triom, 1999

PIAGET, J. A psicologia da criança. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

RANDOM, M “*O Pensamento Transdisciplinar e o Real*” - Ed.Triom São Paulo, 2000.

SOMMERMAN, MELLO e BARROS, organizadores Educação e Transdisciplinaridade. São Paulo: Ed. Triom, 2002.

VYGOTSKY, L.. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989

Artigos disponíveis na Internet:

www.projetotelemareducao.com.br

Almanaque Digital dos Quatro Elementos da Natureza:

www.projetotelemareducao.com.br/almanaque

Anexo I

CRONOGRAMA “REVIVENDO A NOSSA CULTURA”

Período de inscrição	Etapa I	Etapa II	Etapa III	Etapa IV*
26/04 a 05/05	05/05 a 15/05	18/05 a 27/05	28/05 a 08/06	08/06 A 18/06
<p>1. Escolha do professor-orientador pela Direção da escola</p> <p>2. Montagem da Equipe</p> <p>3. Cadastramento no Portal – do professor orientador e dos alunos da equipe</p> <p>3. Envio da Ficha de inscrição</p>	<p>Lendas Daqui (na comunidade local)</p>	<p>Lendas Daqui e de Lá (entre escolas da mesma Região)</p>	<p><i>Nossa Lenda, Nossa Cultura</i> (entre as comunidades da CVA).</p>	<p>Lendas de cá e d’além mar (entre as escolas da CVA -Telemar e a CLAV Portugal).</p> <p><i>* Nessa etapa houve alteração de datas, devido as férias de verão , em Portugal.</i></p> <p>Encerramento e Avaliação do Processo de Diálogo Transcultural</p>
<p>Bate-papo 04/05</p> <p>10 HORAS E 15 HORAS</p> <p>Com Prof^{os} orientadores para orientar a Etapa I</p>	<p>Bate-papo 17/05</p> <p>10 HORAS E 15 HORAS</p> <p>Com Prof^{os} orientadores para orientar a Etapa II</p>	<p>Bate-papo 28/05</p> <p>10 HORAS E 15 HORAS</p> <p>Com Prof^{os} orientadores para orientar a Etapa III</p>	<p>Bate-papo 09/06</p> <p>10 HORAS E 15 HORAS</p> <p>Com Prof^{os} orientadores para avaliação e orientação da Etapa CLAV-PTE</p>	<p>Bate-papo 16/06</p> <p>10 HORAS E 15 HORAS</p> <p>Com Prof^{os} orientadores para finalização.</p>

Anexo-II

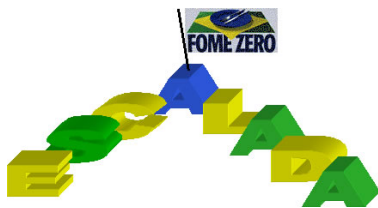
Um Breve histórico das Atividades Lúdicas do PTE

Todas as atividades lúdicas desenvolvidas no PTE têm como meta propiciar um diálogo transcultural entre as escolas que fazem parte da CVA do PTE, a fim de consolidá-la, utilizando as tecnologias educacionais e possibilitar a inclusão da Arte-Educação, permeada pelo pensamento transdisciplinar.

Gincana Virtual

No ano de 2002, de 08 de outubro a 08 de novembro, desenvolveu-se a Atividade Lúdica **Gincana Virtual**: “Corra que a cultura vem aí”. Foi uma maneira que se encontrou de estimular as diversas formas de expressão e a criatividade e também oferecer subsídios para o desenvolvimento do Projeto de Identidade Cultural de cada escola, tendo como público alvo, alunos e professores de 4^a a 8^a séries das Escolas do PTE.

Através de uma avaliação constatou-se que a gincana cultural conseguiu motivar alunos e professores das escolas a conhecer melhor o Portal do PTE e a realizar publicações remotas. Ela ofereceu também a oportunidade da organização de um trabalho transdisciplinar, porque as equipes tiveram que usar os seus talentos na busca de informações, na realização de tarefas com criatividade e na utilização do computador para concretizarem suas ações. Uma estratégia muito positiva da gincana foi a produção dos diários de bordo das escolas, a cada tarefa, pois os mesmos conduziram tanto alunos, quanto professores à uma reflexão a respeito de suas atuações e de seus sentimentos durante os trabalhos..



- **Escalada contra a fome**

...”não há desenvolvimento comunitário sem desenvolvimento pessoal e vice-versa; as pessoas se desenvolvem na medida e ao mesmo tempo em que se desenvolve a comunidade da qual fazem parte; a intervenção educativo-social é uma intervenção simultânea, sobre as pessoas e sobre a comunidade.”
ROMANS, Mercés at al. *Profissão: Educador Social*. Porto Alegre. ArtMed, 2003.

No ano de 2003, no período de 06 de novembro a 03 de dezembro, envolvendo alunos e professores de 4^a a 8^a série, montou-se a “**Escalada contra a fome**” no intuito de incentivar tanto o **lúdico significativo**, quanto despertar o **protagonismo juvenil** nas escolas participantes da Comunidade Virtual de Aprendizagem do PTE, em favor da luta contra a fome no Brasil. Na palavra “escalada” estão contidas idéias importantes: determinação, empenho, disposição e,

principalmente, cooperação e colaboração para alcançar uma meta. A criação do Logo da atividade, se baseou justamente nisso.

No desenvolvimento desta atividade programou-se uma série de tarefas semanais, pesquisas sobre a fome no Brasil e no mundo, a fome retratada nas artes e uma campanha de

combate à fome dentro de cada comunidade. As Escolas poderiam realizar as “escaladas” de acordo com seu próprio ritmo, desde que cumprissem todas elas, no tempo total estipulado.

Tanto a montagem quanto a avaliação deste projeto foram realizadas a partir dos compartimentos da Matriz Transdisciplinar de Exploração.



- **Re-vivendo nossa cultura**

Realizada de 26 de abril a 18 de junho do ano de 2004 é a atividade objeto deste estudo de caso.



- **Revista Eletrônica MovimentAção**

Quanto a mim, eu estou convencida de que o papel essencial do mundo educativo em seu conjunto é o de permitir, por meio de uma verdadeira presença, a emergência, em todos os parceiros da situação de aprendizagem, de seu próprio questionamento, aquele que abre o espaço interior para uma capacidade matricial, aquele que põe em movimento os atores, a pessoa em formação e aqueles que a acompanham, em direção a um lugar onde lhes é possível ser e vir a ser, para um amanhã a ser construído.

Hélène Trocmé-Fabre

Partindo da idéia de se desenvolver uma oficina de produção de textos para a criação de uma Revista Eletrônica, e também do fato da Telemar ser a patrocinadora oficial das Olimpíadas de 2004, chegou-se à proposta da atividade lúdica *on line* “Revista Eletrônica MovimentAção”. Essa atividade foi desenvolvida de abril a agosto de 2004, com público alvo composto de 2 alunos por equipe apoiados por um professor de Educação Física e, analogamente à proposta das Olimpíadas, a atividade aproveitou a idéia de entrelaçamento entre os diferentes povos como forma de aproximar diferentes culturas, bem como a idéia de representatividade, pois alguns alunos que formaram as equipes participantes representaram os alunos e contextos culturais da CVA. A atividade teve como objetivos: dinamizar e integrar a CVA por meio de atividade lúdica colaborativa; apresentar o PTE como espaço permanente de formação dos professores e alunos; desenvolver nos participantes atitudes de colaboração e de respeito à diversidade de competências entre eles, promovendo a co-formação; contribuir para o avanço do letramento e pesquisa nas escolas através de investigação na comunidade, coleta, análise, seleção, interpretação e compreensão de dados e produção textual como registro da realidade; estimular e aprimorar a criação de outros tipos de produção textual pelas escolas contextualizando os diferentes olhares sobre a realidade; oferecer oportunidade de apropriação do uso de ferramentas eletrônicas de comunicação e de informação; motivar a criação de *webpages* para a divulgação das ações das

escolas na Internet oportunizando a inclusão digital; valorizar o potencial individual dos participantes incentivando a livre expressão e criação.

Como estratégia, foi propiciado, interação virtual síncrona e assíncrona, entre os participantes e Equipe da Escola do Futuro- USP. Os instrumentos utilizados foram: fórum e bate-papo do Portal PTE, e-mail e blog e a Matriz Transdisciplinar de Exploração. As metodologias utilizadas foram: **Pilares da Educação:** aprender a conhecer, a fazer, a conviver, a ser, a participar e a antecipar; **Pilares da Transdisciplinaridade:** níveis de realidade, complexidade e lógica do terceiro incluído. **Árvore do Saber – Aprender e Prática do registro reflexivo.**

A **produção criativa** consistiu de elaboração de um artigo com texto e imagem para a revista eletrônica como também a produção de *webpage* e de *webzine* sobre a matéria.



- **Rally Virtual da Amazônia**

No ano de 2004, de 13 de setembro a 18 de novembro, com o intuito de possibilitar a redescoberta da Amazônia através de uma imersão em sua biodiversidade, cultura e imaginário simbólico, tendo como inspiração a obra poética de Thiago de Mello, promoveu-se a Atividade Lúdica “**Rally Virtual da Amazônia**” que envolveu alunos de 7ª e 8ª séries, professores e também formadores mediadores locais e diretores das escolas inscritas.

Esta atividade lúdica foi inspirada no “rally”, modalidade desportiva realizada em estradas de terra, asfalto e paralelepípedos, com veículos dotados de tração 4x4 ou 4x2, onde cada dupla que compete, formada por piloto e navegador, corre contra si própria e descobre suas dificuldades, aperfeiçoando a técnica de pilotagem e navegação.

O Rally Virtual da Amazônia consistiu em conduzir as várias equipes constituídas por 1 professor (líder da equipe), 5 alunos (1 piloto, 1 navegador, 3 escritores) e 1 FML (o mecânico) por quatro trajetos virtuais pela Amazônia, tendo como ponto de partida a cidade de Soure, na Ilha do Marajó, culminando em Parintins, também no Pará, além de paradas estratégicas em Itacoatiara, São Gabriel da Cachoeira, no Amazonas e Mucajaí, em Roraima. Todas essas cidades foram escolhidas por sua característica cultural, como também por possuírem escolas participantes do Projeto Telemar Educação.

As diversas equipes realizaram pesquisas, em diferentes meios de comunicação, sobre essas cidades, os trajetos que percorreram e as situações-problema por que passaram, também trocaram entre si informações por e-mails ou através de bate-papos e blog especialmente montado. A produção criativa consistiu na elaboração de relatórios de cada trecho por onde a equipe passou virtualmente e, de um *site*¹⁵ onde se compôs um “Varal de Poesias” criadas e ilustradas pelos alunos.

¹⁵ www.projetotelemareducacao.com.br/rally



- **Celebração dá Vida**

Pois que reinaugurando essa criança / pensam os homens / reinaugurar a sua vida/ e começar novo caderno, / fresco como o pão do dia;/ pois que nestes dias a aventura/ parece em ponto de vôo, e parece/ que vão enfim poder / explodir suas sementes:/ que desta vez não perca esse caderno/ sua atração núbil para o dente; que o entusiasmo conserve vivas suas molas, / e possa enfim o ferro/ comer a ferrugem/ o sim comer o não.

João Cabral de Melo Neto "Cartão de Natal" - 1994

A atividade lúdica educacional “**Celebração dá Vida**” teve como justificativa a consciência de que o encerramento de um ciclo traz em si a semente do novo. A intenção foi de se finalizar o ano de 2004, celebrando¹⁶ e agindo coletivamente, tendo em todos os corações o sentimento norteador e a crença de se estar colaborando para um 2005 promissor. Por isso, através desta atividade se almejou levar os participantes a uma visão do já realizado e ao agradecimento do alcançado, re-inaugurando uma ação comunitária, com a esperança de prosperar na vida e no trabalho, objetivando-se também o irmanar e estreitar os vínculos na CVA PTE.

A “Celebração dá vida” foi desenvolvida de 16 novembro à 16 de dezembro de 2004, contando com a participação de equipes formadas por alunos representantes de 5^a-a 8^a séries, professores, diretores e coordenadores além de membros da comunidade.

O logo da atividade teve como inspiração a frase da escritora Rachel Jardim, de Juiz de Fora - MG, escrita em 1926: “*Habituar-me, como todo mundo, a contar o tempo como se fosse uma linha reta na qual caminhávamos sempre para frente, o passado ficando para trás, como uma perda irrecuperável. Não descobrira ainda que o tempo é composto de círculos interligados dentro dos quais giramos.*”

Os trabalhos desta atividade constituíram de, inicialmente, pesquisas e troca de informações bem como de receitas, entre escolas parceiras do mesmo estado, sobre comidas regionais usadas na época de fim de ano, usos e costumes, assim como rituais de celebração de várias igrejas e credos. Numa segunda etapa, partiu-se para uma reportagem em uma instituição escolhida pela equipe e pertencente à comunidade (carente, de 3^a idade ou assistencial, de zona rural, de crianças de rua, orfanatos...) e montagem de uma campanha de cunho filantrópico (como doação de brinquedos, roupas usadas, ceia, apresentação de música ou teatro, etc.) tendo como alvo a instituição escolhida. Para finalizar, cada equipe realizou um cartão ou mensagem de confraternização, tendo por tema a justificativa da atividade e uma celebração comunitária e/ou culto ecumênico, constando de ceia de iguarias da região, troca de presentes simples (realizados pelas próprias pessoas como desenho, doces, balas, bordado ou coisas naturais: flores, vasinho plantado, pedras...). As diversas equipes enviaram material fotográfico, desenhos e diários de bordo das etapas para a realização de notícias no Portal do PTE e também registro dos acontecimentos no site especialmente montado para a atividade¹⁷.

¹⁶ “**Celebrar** é um ato humano e social. Representa o reconhecimento pessoal ou coletivo daquilo que alcançamos e, portanto, o que se relaciona com a capacidade do ser humano de avaliar e valorizar as diversas situações da vida, conferindo mais importância a umas que a outras, distinguindo a transcendência que existe em algumas delas. Celebrar é importante porque é a forma que encontramos de demonstrar nosso agradecimento perante a vida (...)” Antonella Moure (socióloga)

¹⁷ <http://pte.futuro.usp.br/celebracao/>



“Somos 100% natureza e 100% cultura. Melhor dizendo, seres vivos uniduais, carregando conosco uma trajetória onto e filogenética milenar, portadores de um vasto acervo cultural constituído pela memória coletiva da espécie”.

Edgar Morin , 1998.

• **O Almanaque Digital dos Quatro Elementos da Natureza** foi uma das Práticas Formativas programadas para 2005, no desenvolvimento do Programa "Escolas de Excelência". A atividade lúdica pretendeu envolver toda a Comunidade Virtual de Aprendizagem (CVA-PTE) na criação de uma publicação digital única, em um *site* exclusivo, onde seja possível refletir a diversidade cultural, nos seus variados aspectos e dimensões.

A atividade lúdica foi estruturada em quatro eixos: ar, terra, água e fogo, ou seja, nos quatro elementos da natureza que, também, metaforicamente, deram sentido, desenvolvimento e direção a toda a atividade. Essa atividade teve como vetor: CRIAR - COMPOR - COMUNICAR - TROCAR - MONTAR - CONHECENDO E BRINCANDO COM OS QUATRO ELEMENTOS DA NATUREZA. A intenção embutida nessa atividade foi a ligação dos dois sentidos que a palavra Almanaque apresenta, ou seja, como um ponto de encontro dos participantes da atividade, impulsionando pesquisas e favorecendo a troca de informações e o *contar* uns ao outros, tendo como norteador o *site* da atividade; e ainda, o Almanaque Digital como uma publicação que registra várias informações relativas aos quatro elementos da natureza, sob vários pontos de vista (cultural, mitológico, artístico...), com a intenção de passar aos participantes da atividade a rede de conexões que existe na natureza, da qual fazemos parte, favorecendo o surgimento de uma comunidade virtual de aprendizagem colaborativa. Ela , ainda encontra-se em fase de execução.