

ViBRA

A REVISTA DO VITAL BRAZIL
ano 5 / nº 14 / 2º trimestre letivo de 2021

João Pontes
e Davi Jorge,
alunos da 1ª série do
Ensino Médio.

Novo ambiente para aprender

A gerente de TI, **Priscila Hilarião**, fala sobre o novo ambiente virtual de aprendizagem do Vital Brazil.

A partir deste semestre, o Vital passa a utilizar um novo ambiente virtual de aprendizagem (AVA), em substituição ao Microsoft Teams. O que motivou a decisão?

O Teams é uma ferramenta muito boa, mas não foi pensado para ser um ambiente de aprendizagem. É um ambiente colaborativo que, configurado da melhor forma possível, permitiu a muitos colégios se adaptarem ao ensino remoto num primeiro momento. Mas ele tem suas limitações. Por exemplo: o aluno entrava no Teams para acessar conteúdos, mas, para fazer provas, tinha de sair e acessar o [Microsoft] Forms – que também não foi pensado para isso.

Além disso, certas necessidades do processo pedagógico, como o professor avaliar um texto na letra do aluno e fazer revisões diretamente na página, ou o aluno precisar de caracteres e modos de notação específicos para problemas de Matemática ou de Química, exigiam alguns passos a mais na utilização da plataforma, o que terminava tomando o tempo e o foco do aprendizado. Por isso, fomos atrás de uma solução mais customizável, para atender a todas as nossas demandas.

Quais eram essas demandas?

Primeiro, queríamos um ambiente de fácil utilização, mais amigável e mais bem organizado visualmente, com um *layout* atrativo e mais próximo da identidade do Vital Brazil. Além disso, queríamos reunir quase todos os recursos e informações à disposição dos alunos em um só lugar, no qual eles pudessem ver claramente as disciplinas, o calendário de aulas, a lista de tarefas, os materiais de estudo, as provas, os *feeds* com comentários dos professores e colegas. A ideia é a de que esse ambiente seja não um distrator, mas um promotor do aprendizado – inclusive depois da pandemia, complementando o ensino presencial.

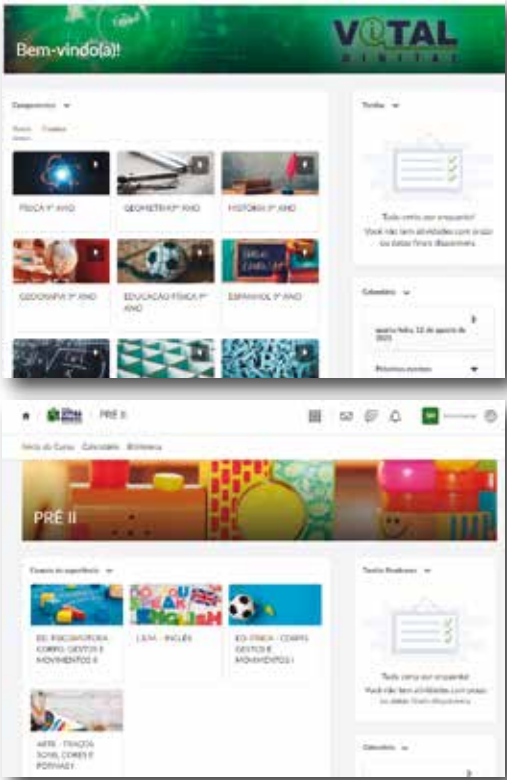
Por que decidiram manter as aulas pelo Zoom?

O Zoom foi bem-aceito pela comunidade e tem funcionado muito bem; ele oferece uma ótima qualidade de imagem e outros recursos que não queríamos perder. Julgamos que seria melhor usar o novo AVA em conjunto

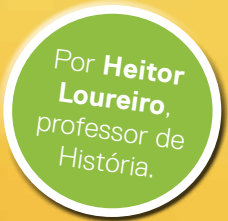
com o Zoom: na hora da aula, o aluno apenas clica no *link* e abre o Zoom.

Como foi sua interação com a equipe pedagógica?

Estando à frente da área de TI [Tecnologia da Informação], era muito importante que eu conhecesse bem as demandas de todos os meus “clientes”, ou seja, não só os da área pedagógica como também os da área administrativa, os alunos e as famílias. Para isso, eu tenho um canal muito bom com a direção e com as coordenações de todos os segmentos. Sou da área de TI há mais de 20 anos, mas tenho muito a aprender sobre Educação, e a cada dia está sendo uma nova aprendizagem.



Como se informar sem cair em *fake news*?



1 ESCOLHA FONTES DE INFORMAÇÃO DE CREDIBILIDADE.

Veículos da imprensa tradicional ou independentes com boa reputação, universidades, institutos de pesquisa e entidades civis com atuação reconhecida tendem a produzir informações confiáveis.

2 EVITE CONTEÚDOS ANÔNIMOS.

Veículos sérios identificam os jornalistas pelo nome ou assinam seus textos em nome da redação. São indivíduos e empresas que, assim, se responsabilizam pela informação que produzem – e sobre os quais você pode pesquisar.

3 DIVERSIFIQUE SUAS FONTES. Busque informações de diferentes veículos – com diferentes vieses ou inclinações políticas – para identificar convergências e divergências sobre um assunto.

4 USE A INTERNET COM SABEDORIA. Vai pesquisar no Google? Às vezes, os primeiros resultados são *links* patrocinados por empresas (eles são assim identificados). Quer usar a Wikipedia? Até pode, se conferir as referências utilizadas.

5 CUIDADO COM SITES QUE SE PASSAM POR OUTROS. Há *sites* que usam nomes, endereços (URL) e até aparência parecidos com os de veículos de boa reputação. Não é por acaso, nem por uma boa razão.

6 VÁ ALÉM DO TÍTULO.

Às vezes, títulos “caça-cliques” atraem audiência para textos ou vídeos que, se lidos ou vistos até o fim, são menos bombásticos e podem até negar a afirmação inicial.

7 SÓ COMPARTILHE SE TIVER CERTEZA. Ao repostar ou retuitar um conteúdo, você pode estar contribuindo para a divulgação de informações corretas ou para o espalhamento de *fake news*. A escolha e a responsabilidade são suas.



8 AO RECEBER UM FAKE, DEVOLVA UM FATO. Se você sabe que alguém está disseminando informação falsa (mesmo sem intenção), ajude a esclarecer o assunto com *links* para fontes confiáveis.

9 MANTENHA O PENSAMENTO CRÍTICO. Desconfie de soluções simples para problemas complexos, mas também de conspirações complexas demais para serem verdadeiras. Para quem tem senso crítico ancorado na realidade, a dúvida é uma aliada.

A força da palavra

Como o Vital ensina a criança a expressar seus sentimentos e a resolver conflitos de forma pacífica e produtiva.

Os motivos são muitos, o tempo inteiro. Um aluno quer o brinquedo do colega, mas o colega não aceita dividi-lo. Dois se empurram pelo primeiro lugar na fila, ou para sentar ao lado da professora. Vários tentam falar ao mesmo tempo. Nos primeiros anos de vida escolar, difícil é saber o que não causa conflitos entre crianças que estão apenas começando a experimentar a vida em sociedade, longe de casa, onde não precisam partilhar ou negociar vontades com tanta frequência – especialmente após um ano de isolamento, sem o convívio com outras crianças da mesma idade.

No entanto, o que poderia ser um cenário de deixar pais e mães de cabelos em pé se revela, com a supervisão e a mediação das professoras, um lugar seguro, acolhedor e, de fato, o ambiente mais adequado para se aprender a lidar com conflitos. Mais do que evitá-los, é por meio deles que a escola ajuda a criança a entender seus sentimentos, a reconhecê-los em seus colegas e a resolver suas divergências de maneira pacífica e produtiva.

Para os alunos de Carina Costa, professora do Maternal do Vital Brazil, trata-se de um aprendizado complexo e até neurologicamente desafiador. Afinal, aos 2 ou 3 anos de idade, o cérebro infantil ainda não está de todo pronto para se perceber como uma identidade própria, um “eu” com gostos e desejos, muito menos para reconhecer que a criança ao lado também tem seus gostos

e desejos particulares, que devem ser respeitados. Se o recém-descoberto “eu” quer tomar o lanche do amigo, esse “eu” quer agora – e talvez nem se importe em pedir.

“O egocentrismo é bem acentuado nessa idade, e a oralidade ainda está em desenvolvimento. Por isso, quando se sentem contrariados, eles podem bater, empurrar ou morder o colega”, diz Carina.

É nesses momentos, diz ela, que uma das primeiras intervenções a fazer é conduzir o conflito do âmbito da força para o do verbo. “Quando vejo uma situação se complicando, eu vou lá e uso palavras: ‘Deixa eu saber o que está acontecendo. Você quer o brinquedo, mas seu amigo pegou primeiro? Tá, assim que ele terminar, ele lhe empresta, ok?’” A ideia, explica a professora, é oferecer um “modelo de fala” – um exemplo de negociação que, com o tempo, o aluno vai somando a seu repertório de resoluções de conflitos.

Mas o trabalho não depende apenas de conflitos reais entre colegas. Segundo a professora Michelle Leite, do Pré I, também são frequentes os momentos em que todos em roda, no chão, são levados a refletir sobre situações-problema hipotéticas (“Se meu amigo fez uma coisa que me incomodou, o que eu posso dizer a ele?”). Outro recurso muito apreciado pela turma é a Trilha dos Sentimentos, um jogo de tabuleiro que acompanha a leitura do livro O Monstro das Cores, sobre um monstinho que precisa pôr em ordem as próprias emoções. Na trilha do jogo, os alunos têm de completar frases como “Me alegre quando...”, “Fico triste quando...” ou “Quando fico triste, prefiro...”.

“Ao entender melhor o que sente, a criança também entende um pouco mais o que a outra pode estar sentindo”, diz Michelle.

Da empatia à resolução

Se o primeiro passo é identificar e entender os sentimentos – os próprios e os dos outros –, o passo seguinte



Alunos do Pré I aprendem com o Monstro das Cores a identificar e a compreender as próprias emoções.

é descobrir como lidar com eles. Afinal, como diz Camila Petrolina, coordenadora da Educação Infantil, é importante que a criança aprenda que “todo sentimento é permitido, mas nem toda ação é adequada. Não é errado sentir tristeza ou raiva. A questão é: o que eu faço com isso?”

Na turma de Michelle, um dos recursos usados é o chamado “Emocionômetro”, um painel decorado com as cores relativas a cada emoção, seguindo a classificação sugerida pelo Monstro das Cores (vermelho de raiva, amarelo de felicidade, azul de tristeza, etc.). No início do dia, os alunos do Pré I são chamados a pensar como estão se sentindo e a colocar uma etiqueta com seus nomes no painel, junto às respectivas emoções. Na hora de ir embora, eles são levados a reavaliar seu estado de espírito e a fazer relações com as atividades do dia, extraindo daí importantes lições. “Olha, você estava triste e agora está feliz! Você sabe o que aconteceu para passar a tristeza?”

Há outras vezes, porém, em que a solução para melhorar o humor de um aluno – e por consequência a qualidade de suas relações – não está na escola, mas em sua própria casa. Daí a importância de um canal aberto de diálogo entre o Vital e as famílias, como explica Carina Costa.

“Tive um aluno que estava tendo problemas de relacionamento e fui ouvir os pais”, conta a professora do Maternal. “A mãe trabalhava em um hospital, passava muito tempo longe de casa, o pai também trabalhava muito. O aluno estava sentindo falta deles e desconfava nos coleguinhas”. Foi quando Carina sugeriu aos pais que reservassem pelo menos uma hora da rotina diária para dedicar ao filho. Uma hora seria suficiente, garantiu a professora. E realmente foi. “Alguns dias depois, recebi a resposta da mãe: ‘Muito obrigada, Ca, ele é outra criança!’” Os confrontos físicos com os colegas, como era de se esperar, também haviam diminuído.

Para Ângela Freitas, professora do Pré II, nem todo tipo de conflito entre alunos requer maior envolvimento dos pais. “Conflitos acontecem a todo momento, mas a coisa só fica séria quando se tornam repetitivos”. O importante, diz ela, é que os pais confiem que o Colégio está atento. “Sempre digo a eles que, antes de validar o relato dos filhos sobre problemas com algum colega, venham falar conosco”. É dessa parceria entre famílias e escola, agindo juntas, que a criança pode extrair os melhores ensinamentos para construir relações cada vez mais empáticas e harmoniosas.

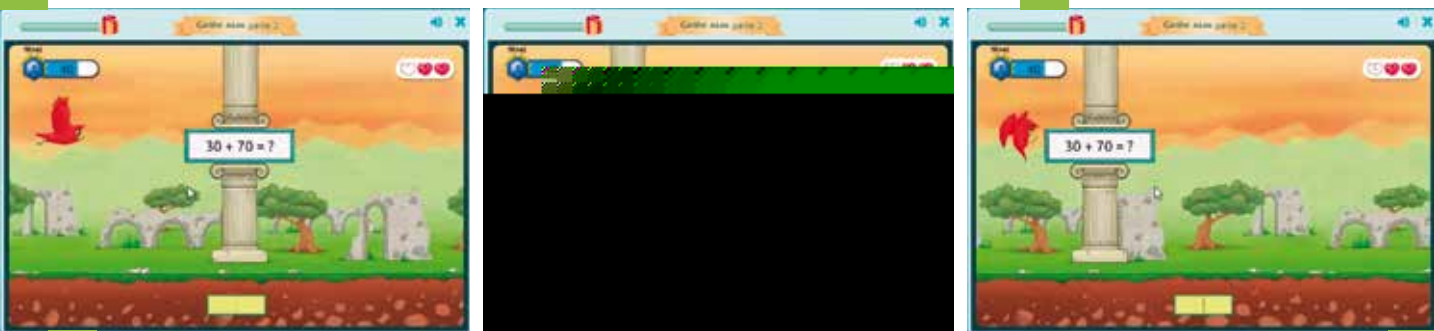
1 Conflitos entre colegas são normais na Educação Infantil, e a escola é o lugar mais seguro e adequado para a criança aprender a lidar com eles.

2 Grande parte desse aprendizado consiste na criança reconhecer seus sentimentos e, com o tempo, perceber que as outras também têm sentimentos, vontades e gostos próprios.

3 A partir dos conflitos, os alunos descobrem formas de resolver disputas por meio da palavra e estabelecem combinados sobre o que se pode e o que não se pode fazer (usar a força, p. ex.).



Vamos brincar de quê? Na Educação Infantil, até a escolha das brincadeiras pode ser motivo de disputas – e de importantes aprendizados.



O prêmio é o aprendizado

Jogando ou programando os próprios *videogames*, alunos mostram motivação redobrada para aprender.

O desafio era rápido demais para os alunos da professora Eliane Santana, do 2º ano do Fundamental. No *videogame*, um pássaro voa por um campo de obstáculos, que só podem ser removidos se o jogador resolver operações matemáticas básicas, mas a maioria da turma não estava conseguindo calcular e digitar as respostas a tempo de evitar a trombada da ave. Até que uma aluna descobriu um jeito de contornar o problema. “É só pausar, pessoal!”

No início, todos tinham visto instruções de como digitar as respostas, como movimentar o pássaro (usando as setas do teclado) e como pausá-lo em pleno voo (com a barra de espaço), mas só uma aluna havia atentado para essa possibilidade. Logo o resto da turma passaria a usar a dica da colega, avançando, com ânimo redobrado, por mais problemas de adição e subtração na tela do computador.

Assistindo a tudo, Eliane sorria ao constatar como aquele simples *game* – um dos milhares da plataforma digital Matific – servia para ensinar mais do que apenas conceitos matemáticos. A professora via uma menina do 2º ano demonstrar uma capacidade notável de atenção a detalhes e de resolução criativa de problemas e comunicar sua estratégia a colegas que, por sua vez, mostravam-se resilientes frente às tentativas frustradas. Todos queriam vencer, todos queriam aprender – o que resume bem as razões pelas quais o Vital Brazil tem explorado o potencial desse e de outros jogos educacionais com os alunos.

“No jogo, se a criança errar, vai querer tentar de novo; se acertar 80% dos desafios, vai tentar 100%.

Isso não acontece com exercícios convencionais”, diz Eliane, que, além de professora do 2º ano, é assessora de Matemática do Fundamental I, ressaltando a mais óbvia vantagem do aprendizado por meio de jogos: a motivação dos alunos. “A Matific tem uma história que contextualiza os desafios, de monstrinhos aprisionados em baús por um ‘matemágico’. Para libertá-los, os alunos têm de ir resolvendo problemas e ganhando estrelinhas”.

Por trás desse mundo lúdico de monstros e estrelinhas que engajam o aluno no aprendizado, explica a assessora, há um trabalho sério de pesquisa e desenvolvimento dos desafios propostos, criados para exercitar saberes e competências previstos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Com a Matific, é possível saber exatamente quais campos da Matemática (como álgebra, geometria, grandezas e medidas, etc.) e quais habilidades específicas (como “construir sequências de números naturais em ordem crescente ou decrescente” ou “identificar os elementos ausentes em sequências recursivas”) cada desafio promove, e para qual série ele seria adequado. Assim, cada professor pode montar um plano de atividades customizado para a sua turma. Ou mesmo para alunos individualmente, que é outra vantagem que as plataformas educacionais digitais costumam oferecer.

“Esses jogos geram relatórios de desempenho tanto da classe como um todo – por exemplo, 70% da turma acertou uma questão – quanto de cada aluno”, diz a professora de Inglês Juliane Galiardi. Ela se refere a algumas das plataformas que a equipe de Inglês costuma

usar nas aulas, como o Kahoot! ou o Quizlet, que apresentam questões de múltipla escolha numa roupagem “gamificada”, com avatares dos jogadores, pontuações e bônus. “Com esses dados, na aula seguinte, eu posso retrabalhar certos assuntos, montar novos jogos só com as questões mais erradas pela turma, ou o próprio aluno pode tentar jogar de novo em casa, como exercício de estudo”, diz Juliana.

E ainda há aprendizados coletivos, lembra Mirlei Gomes, também professora de Inglês. “Tem jogos disputados entre equipes que os alunos precisam se comunicar para ganhar; não pode ter microfone fechado”, diz ela, referindo-se ao contexto do ensino remoto, mas ressaltando que, mesmo antes da pandemia, os jogos já eram utilizados no Vital. “Além de tornar a aula mais divertida, eles promovem aprendizados para além do aspecto cognitivo, como o trabalho em grupo, por exemplo”.

Definindo as regras do jogo

Já nas aulas da professora de Informática e assessora de Tecnologias Educacionais Ana Paula França, em vez de aprender jogando, alunos do 2º ao 5º ano aprendem programando seus próprios *videogames*.

Segundo Ana Paula, o trabalho é feito na maior parte com plataformas de programação em blocos, como o Scratch, o Kodu e o Code.org. Trata-se de um método fácil e intuitivo de programar, adequado para

a faixa etária, que, grosso modo, equivale a escrever textos a partir de estruturas prontas, ordenando-as de forma coerente e preenchendo as lacunas: “Era uma vez um(a) _____ que gostava de _____. Até que um dia...” Da mesma forma, os alunos de Ana Paula contam com estruturas prévias (blocos de programação) que definem, por exemplo, a aparência do personagem, os movimentos possíveis e os itens do cenário, cabendo a eles articular esses blocos numa dinâmica que faça sentido e definir parâmetros: “Se o personagem coletar ____ estrelas, passa de fase...”

O grande valor pedagógico dessa ferramenta está no aluno perceber que, para ordenar os blocos e preencher as lacunas, existem regras. Assim como, ao escrever um conto, o aluno aprende as estruturas do gênero narrativo e das orações, por meio da programação de jogos ele aprende conceitos como quantidades, durações, desvios condicionais (SE acontecer X, ENTÃO o comando é...), entre diversos outros ainda mais sofisticados.

“Além de promover a alfabetização digital, a programação ajuda a desenvolver a criatividade, o raciocínio lógico, a organização de ideias, entre outras habilidades fundamentais”, diz a professora, que revela grandes expectativas para os *games* criados por seus alunos. “Até o fim do ano, quero montar um ‘Scratch Day’ para os 5ºs anos apresentarem seus jogos para o grande público”.



1 No Vital, plataformas de jogos educacionais digitais – como Matific, Kahoot! ou Quizlet – são usadas para motivar os alunos a aprender conteúdos curriculares.

2 Ao mesmo tempo, o aprendizado “gamificado” contribui para o desenvolvimento de competências como a atenção, a persistência, a criatividade na resolução de problemas e o trabalho em grupo.

3 Já nas aulas de Informática, alunos do 2º ao 5º ano aprendem a programar *videogames*, um campo rico para promover o letramento digital, a organização de ideias e o raciocínio lógico.

Os caminhos de cada um

A partir de 2022, o Ensino Médio do Vital vai aliar o ensino forte de sempre com novas oportunidades para o aluno construir a própria jornada.

Julia sonha em construir carreira no jornalismo; especificamente, no jornalismo científico. Sempre teve facilidade com a escrita e as Ciências Humanas, mas tem interesses mais amplos, mantendo-se informada sobre temas como mudanças climáticas, genômica ou inteligência artificial. Miguel vai seguir os passos da mãe na Medicina, mas também herdou o talento do pai, ilustrador. Descobriu que gosta de desenhar gráficos e imaginar novas formas de visualização dos dados de saúde pública com os quais sua mãe trabalha. Luana vai fazer Engenharia. É organizada, detalhista, planeja cada etapa de seus trabalhos escolares – e, nas horas livres, costuma escrever poemas.

Os sonhos de Julia, Miguel e Luana, como os de qualquer jovem de sua idade, não se encaixam na tradicional classificação de campos profissionais entre Humanas, Biológicas e Exatas. Os três são únicos, com projetos de vida e horizontes distintos, aos quais chegarão por diferentes caminhos. E, se nenhum projeto é igual a outro, a preparação para eles também não pode ser.

Essa é a lógica por trás de uma das maiores reformas recentes na Educação Brasileira, trazida pela Lei Federal nº 13.415, de 2017, que instituiu o novo Ensino Médio. Com a reforma, o Ensino Médio garante a todo estudante do País a mesma base de saberes – a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) –, mas também a cada um, individualmente, a chance de desenvolver interesses e aptidões pessoais, a partir de um currículo mais flexível.

Com uma carga horária ampliada, a ideia, em resumo, é que essas horas sejam divididas entre uma formação geral básica para todos, que contempla as disciplinas convencionais do Ensino Médio, e itinerários formativos, que os alunos poderão escolher entre as opções oferecidas por sua escola. Relacionados a uma (ou mais) de quatro grandes áreas do conhecimento – Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, Ciências da Natureza, Linguagens e Matemática –, os itinerários permitirão a cada aluno se aprofundar em assuntos mais alinhados a seus planos profissionais.

No Vital Brazil, a reforma começa no ano que vem, com mudanças na 1ª série do Médio, que se estenderão à 2ª e à 3ª séries nos dois anos seguintes. Assim, os alunos

do 9º ano do Fundamental, hoje, serão os primeiros a cumprir essa etapa já no novo formato. E o que eles encontrarão, afirma o coordenador, André Rebelo, não apenas atende à nova legislação como, mantendo a tradição do Vital de oferecer um ensino forte e preparatório para os processos seletivos mais exigentes, vai muito além da letra da lei.

Base reforçada

“Quanto à carga horária, nada muda para nós”, diz André. “Nossos alunos não terão nenhuma aula a menos do que têm hoje, que já é muito mais do que o exigido pela nova lei”. De fato, enquanto as escolas brasileiras passam a oferecer, a partir de 2022, um mínimo de 3.000 horas de aula ao longo dos três anos do ciclo, o Ensino Médio do Vital já oferece, desde sua fundação, 4.470 horas. “Isso sem contar plantões de dúvida, tutorias acadêmicas e outros projetos extracurriculares, que serão mantidos”.

O coordenador nota, porém, que será preciso uma redistribuição especial das 4.470 horas, entre as aulas da BNCC e os itinerários formativos. “A lei prevê um máximo de 1.800 horas para a BNCC, mas julgamos que não é suficiente para os vestibulares mais concorridos”, explica André.

Por essa razão, todos os itinerários do Vital vão dedicar uma parte da grade semanal de aulas para complementar todas as disciplinas da BNCC: uma forma de conferir, qualquer que seja o plano do aluno, maiores chances de sua realização. Batizada de Foco Vital, essa parte dos itinerários formativos será somada a três outras: o Foco Específico, as Disciplinas Eletivas e uma disciplina voltada para o desenvolvimento de Projetos de Pesquisa, com caráter de iniciação científica, sob a orientação de professores (*v. diagrama*).

E é aqui que a liberdade de escolha do aluno realmente começa.

Propósito e experimentação

Estruturados em torno de diferentes temas – Ciência e Vida; Ciências Humanas e Linguagens Contemporâneas; Ética e Sociedade; Tecnologia e Meio Ambiente –, os

Focos Específicos terão currículos semestrais, um formato que permite ao aluno seguir no mesmo tema ao longo de dois anos (não haverá Focos Específicos para a 3ª série) ou mudar de caminho no meio do processo.

Segundo André Rebelo, o novo modelo dá ao Ensino Médio um sentido de propósito pessoal. “Não se trata de antecipar uma decisão importante – a escolha da profissão – já para o 9º ano, mas de dar ao adolescente mais tempo para considerar, experimentar e aprimorar o seu projeto de vida”.

Essa perspectiva da experimentação fica ainda mais clara com o terceiro componente dos itinerários formativos: as disciplinas eletivas, que os alunos poderão cursar independentemente dos seus Focos Específicos. Com duração também semestral, as eletivas abordarão temas diversos, da Astronáutica (que pode interessar tanto a futuros engenheiros aeroespaciais como a fãs de ficção científica) à Ecologia (para aspirantes a agrôno-

mos, urbanistas ou para qualquer um preocupado com os rumos do planeta), passando por Estatística, Mineralogia, entre outros.

Para a diretora do Vital, Suely Nercessian Corradini, além de permitir que os alunos construam trajetórias mais significativas, a nova estrutura “fortalece habilidades socioemocionais, como a autonomia para fazer escolhas e a capacidade de lidar com situações e pessoas diversas, na convivência com colegas e professores de várias turmas”.

Além disso, nota Suely, as eletivas priorizarão abordagens práticas e acontecerão não apenas nos espaços do Colégio como também fora dele – podendo incluir visitas guiadas a empresas e laboratórios, por exemplo. “Vamos enfatizar o empreendedorismo, a criatividade e a resolução de problemas, entre outras competências essenciais para o futuro desses jovens, quaisquer que sejam seus projetos de vida”.



Para conhecer melhor o novo Ensino Médio do Vital, visite: vitalbrazilsp.com.br/www/novoem

Cultura de colaboração

Das primeiras brincadeiras em dupla aos projetos mais sofisticados do Ensino Médio, como o aluno do Vital aprende uma das habilidades mais essenciais ao ser humano: trabalhar em grupo.

Organizados em duplas, os alunos do Pré II tinham uma tarefa a cumprir: descobrir qual nome de bicho era possível formar com as letras embaalhadas que haviam recebido da professora Stephanie Borges. Como referência, cada dupla consultaria o *Abecedário de Bichos Brasileiros*, tentando reconhecer, pela quantidade e pelo formato das letras, alguma palavra no livro que revelasse o animal misterioso.

Alguns pares se mostravam bem coordenados, com um aluno testando as letras em ordens diversas (A-I-G-R-O-M-F, F-A-I-G-O-R-M...) enquanto o outro ia conferindo a lista de palavras do sumário, até acharem a resposta: F-I-O-R-M-I-G-A! Em outros casos, a professora via alguém da dupla tomar a frente da tarefa, sem ajuda do colega, e então intervinha, sugerindo maior cooperação entre ambos. “Esse tipo de trabalho é um aprendizado para os dois: para o aluno mais desenvolvido, que precisa dar espaço para o outro, e para este, que precisa mostrar mais iniciativa”, diz Stephanie.

Justiça seja feita, não são aprendizados simples. Tanto que os alunos de Stephanie precisarão ainda de vários anos de escola para, de fato, dominar uma das habilidades mais essenciais ao ser humano: trabalhar em grupo.

É uma habilidade que envolve uma série de outras – como expressar as próprias ideias e respeitar as dos colegas, ou dividir responsabilidades por um objetivo em comum –, e cujas primeiras práticas se dão já na Educação Infantil, em jogos e brincadeiras como os que os alunos do Pré II vivenciam em sala de aula. Mas não muito antes disso.

Segundo Camila Petrolina, coordenadora da Educação Infantil do Vital, no Maternal e até boa parte do Pré I, as crianças em geral “ainda são muito egocêntricas, estão se percebendo como indivíduos”, para serem capazes de cooperar em alguma tarefa. Nessa fase, a ideia da partilha de brinquedos, por exemplo, é mais fonte de conflitos do que de colaboração entre colegas (*v. matéria na pág. 4*).

A partir dos 4, 5 anos de idade, porém, já é possível investir mais em trabalhos colaborativos, como a atividade proposta por Stephanie sobre os bichos, ou em jogos de regras, como os que a professora Elaine Reis organiza com sua turma do 1º ano.

Em um deles, também em duplas – mas um contra o outro –, os alunos recebem 50 tampinhas e 2 dados. Um por vez, eles lançam os dados, cuja soma revela quantas tampinhas o jogador ganha na rodada. O interessante aqui é notar como algumas das primeiras experiências de cooperação entre alunos se dão como competição, já que, mesmo numa disputa, é preciso entrar em acordo quanto às regras do jogo.

“Já começa na definição de quem joga primeiro: vai ser par ou ímpar? Pedra, papel e tesoura? Isso já é um combinado que eles têm de seguir”, diz Elaine, que, assim como Stephanie, também precisa mediar essas interações para que o aluno “mais avançado” – o que sabe somar os dados mais rápido, por exemplo – não assuma todo o controle do jogo, desmotivando o colega a se engajar na partida.

O papel de cada um

À medida que avançam pelo Ensino Fundamental, as ativi-

des em grupo se tornam mais comuns na rotina escolar e mais complexas, demandantes de outras habilidades dos alunos.

Um exemplo de habilidade que passa a ser mais exigida é a de se relacionar com colegas para além do círculo mais próximo – o que, no começo, requer intervenções dos professores na formação dos grupos. “Nas atividades mais lúdicas, eles até podem escolher os parceiros; mas, ao longo do ano, procuramos formar outros tipos de agrupamento, para que eles experimentem a diversidade e exercitem a empatia”, diz Juliana Fiore, professora do 5º ano. “É uma maneira, também, de perceberem que a afinidade não é o único motivo para fazer algo em grupo”.

Ressaltar o motivo, aliás, é chave para o entendimento dos alunos quanto ao valor da colaboração. Como coloca a orientadora Paula Regina Arruda, todo trabalho coletivo existe por um motivo, um objetivo comum. “E, para alcançar esse objetivo, não adianta cada um fazer uma parte e depois juntar, sem critério. Eles precisam se comunicar: expor, ouvir, negociar e dividir as tarefas entre si”, diz ela. “Nesse processo, vamos observando como eles se organizam e intervindo se necessário. Se alguém tem mais tendência para liderar, por exemplo, ainda assim deve acolher as ideias de todos”.

Outra lição reforçada pelo trabalho em grupo, diz a orientadora Vera Lúcia Ardito, é a noção da responsabilidade de cada um sobre uma coletividade. “No grupo, o que eu faço ou deixo de fazer não diz respeito só a mim, influencia a todos”, diz a orientadora, notando como a vivência escolar vai se refletir em aprendizados, mais adiante, para o mundo adulto e a vida em sociedade.

Amigos, amigos; trabalhos à parte

Até que, nos anos finais do Fundamental, duas coisas aparentemente opostas, mas perfeitamente normais, tendem a ocorrer. Na vida privada, as relações por afinidade ganham relevância central para o adolescente, cuja identidade em construção depende da participação em grupos com os quais se identifica. Ao mesmo tempo, porém, já se espera

que os alunos se organizem para os trabalhos escolares de uma maneira mais objetiva e madura.

“Em geral, a partir do 8º ano, eles já sabem diferenciar as circunstâncias e percebem que, às vezes, é até melhor não trabalhar com amigos mais próximos”, diz Rosângela Ferneda, coordenadora assistente do Fundamental II.

Além disso, segundo ela, se no 6º e 7º anos os alunos ainda precisam da mediação mais direta do professor – para formar grupos, distribuir tarefas, garantir que todos tenham participação efetiva no trabalho –, com o tempo essa necessidade diminui, e os grupos aprendem a resolver os próprios problemas de forma mais autônoma. “Nós sempre incentivamos a autoavaliação. Se chega para mim um grupo com problema, eu devolvo a questão: ‘Onde o processo enrolou? O que faltou para dar certo?’ Cada um vai avaliar o desempenho do grupo, mas também o seu próprio papel, e, quando você se avalia, você é menos crítico, ou pelo menos mais empático”, diz Rosângela.

Coordenadora assistente do Ensino Médio, Solange Frasca confirma que, nos últimos anos de escola, os grupos já são mais afinados e autônomos. Nessa fase, os professores praticamente não atuam mais como árbitros de conflitos, oferecendo a ajuda bem mais focada no propósito dos trabalhos, como orientadores acadêmicos. É o modelo praticado nos trabalhos da Mostra Cultural, talvez a principal experiência coletiva vivida pelos alunos do Vital. “O professor do Médio já não diz mais quem faz o quê ou com quem; ele ajuda os grupos sugerindo caminhos para alcançarem os seus objetivos”, diz Solange.

Segundo o professor de Química Paulo Guilherme Campos, em nove anos de Mostra Cultural, o Vital “constituiu uma cultura colaborativa entre os alunos muito positiva”. Para o professor, a experiência do trabalho em grupo ensina o aluno a revisar as próprias ideias, a argumentar, a ceder e a não se considerar detentor de uma verdade absoluta. “Além de ser uma habilidade que a vida acadêmica e profissional vai exigir cada vez mais”, nota o professor.

1. Trabalhando em dupla, alunas do Pré II descobrem os nomes dos animais.



2. Alunos do 1º ano disputam um jogo de dados e tampinhas: na competição, lições de colaboração.



3. Exemplo de trabalho de Sociologia da 1ª série do Médio, com a plataforma colaborativa Jamboard.



4. Registro da ONU Vital, uma das principais realizações coletivas dos alunos, no Ensino Médio.



Movido a desafios

Das quadras de basquete à linha de frente contra a Covid-19, as lembranças e os sonhos do ex-aluno Luis Felipe Delgadillo.



Dentro da água, voltado para a areia, apreciando os famosos jardins e os edifícios inclinados da orla de Santos, Luis Felipe Delgadillo teve o estalo: aquela era a cidade em que gostaria de fazer faculdade. Naquele dia, o banho de mar depois de uma corrida pela praia e a certeza de haver encontrado um porto seguro foram fundamentais para que ele encarasse, com confiança, a prova de vestibular que mais temia: Redação. Deu resultado. Tempo depois, seu nome apareceria entre os aprovados da Faculdade de Ciências Médicas de Santos, do Centro Universitário Lusíada (Unilus), em 2015.

A mudança de São Paulo para a praia pontuava mais uma reviravolta na vida de Luis Felipe. A primeira havia sido quando integrou a turma inaugural do Ensino Médio do Vital Brazil, em 2012. “Fui com meus pais conhecer as instalações do Colégio, e o prédio ainda estava em obras”, recorda. A opção pelo Vital se deu pelo foco no vestibular. Luis queria a certeza de estar bem preparado para alcançar o sonho de garoto: ser médico. A vontade era tanta que abriu mão de outra grande paixão: o basquete.

Ele praticava o esporte desde os 10 anos. Na época, aos 14, era atleta do Palmeiras, disputava campeonatos, treinava em dois períodos, mas trocou, sem titubear, a rotina de atleta pelos estudos em tempo integral. “Passava o dia todo no Vital. As aulas, o grupo de estudo dos alunos que iriam prestar Medicina, o

apoio dos professores... Não fosse assim, não teria passado no vestibular”, diz.

Os seis anos de graduação e a vida em Santos correram do jeito que Luis imaginava. Ele adorou o curso, voltou a jogar basquete pelo time da faculdade e curtiu o quanto pôde a vida ao ar livre que uma cidade praiana oferece.

Até que, recém-formado, deu-se nova reviravolta (dessa vez, não pessoal, mas coletiva): a Covid-19. Ele atuou na linha de frente do combate à doença, trabalhando no sistema público de saúde da cidade. “Peguei bem aquela fase em que os hospitais estavam lotados e não havia vagas na UTI”, lembra. “A gente procurava fazer o melhor para os pacientes com o que tinha à mão. Foi um grande desafio, que me engrandeceu profissionalmente”.

Em novembro passado, acabou infectado pelo novo coronavírus. Ficou isolado em casa, apenas com os sintomas leves da doença. Em janeiro, como profissional da saúde, foi vacinado. No momento, Luis atua como médico de ambulância, monitorando a remoção de pacientes. A atividade permite que tenha tempo para estudar e se preparar para as provas de residência; a especialidade escolhida é a cirurgia.

Luis já prestou residência uma vez, pouco depois da graduação, mas acabou não passando. “A verdade é que não havia me preparado adequadamente. Agora, sinto que estou focado. Voltei a ser aquele Luis do Ensino Médio do Vital. Vai dar certo!”

