

# Guia informativo do Ambiente Junior

## Comunicação Audio-Visual

Comunicação

Comunicação

### Apresentação

De um modo geral, pode dizer-se que **aprender é adquirir um sistema lógico de optimização de condutas** que seja o melhor para o meio ambiente em que vai sobreviver.

Considerando que qualquer contacto directo entre a função "pensar esse sistema lógico" e o mundo exterior não existe, ela tem que se socorrer de **sinais do exterior**, a serem indexados cronologicamente, afectivamente, foneticamente, semanticamente, etc. Tudo se passa como se o real fosse uma tapeçaria, cuja parte de trás (a trama que a constitui) tivesse permanentemente que ser analisada.

Para o fazer, ao longo do tempo foram instituídos sistemas de aprendizagem.

Esta aprendizagem é feita mediante a utilização de funções cerebrais conectadas com o hemisfério do lado direito e com o hemisfério do lado esquerdo do cérebro.

No **hemisfério do lado esquerdo** encontramos a **análise**, a linguagem verbal, o manuseamento lógico, a memória das palavras (verbal) e dos conceitos, a análise de sinais complexos e a combinação de elementos distintos. técnicas de denotação, os aspectos numéricos do cálculo, o ritmo na música, a lógica dos problemas e a construção de alternativas e os **registros silábicos**.

No **hemisfério do lado direito** encontramos a **síntese**, a linguagem corporal (leitura do rosto, da voz, etc), o manuseamento das relações

espaciais e visuais, a memória visual e auditiva, a análise das emoções, técnicas de conotação, a "visão matemática" do cálculo, o timbre e a melodia na música, a imaginação nos problemas e suas estruturas globais, e **registros ideogramáticos/simbólicos**.

Em situações do tipo "área 1" (vide ficha Pedagogia) existe apenas necessidade do funcionamento característico do hemisfério do lado esquerdo do cérebro.

Porém nas situações que caracterizam os finais do século XX, a área 4 que lhe é característica, obriga a um funcionamento integrado dos dois tipos (esquerdo e direito).

Assim, considerando: 1 - a riqueza da discussão e do debate de ideias para a potenciização das ca-



racterísticas do hemisfério do lado esquerdo do cérebro, 2 - e o valor da interacção pessoal (corpo e voz) e dos registos visuais e simbólicos para o desenvolvimento das características do hemisfério do lado direito do cérebro,

os jogos apresentados e os processos de apoio à sua realização pretendem ter estes aspectos em consideração.

Assim, a nível da comunicação três formas surgem como importantes:

### Leitura

As fichas foram desenhadas sob a forma de colunas, no sentido de possibilitar um treino em "leitura vertical", como início de leitura dinâmica. A vista percorre um menor espaço horizontal e desloca-se mais facilmente no sentido vertical. Como facilitador do enquadramento visual necessário, cada coluna justaposta tem uma base de cor diferente.

### Debates

Neste aspecto, sugere-se que toda a discussão verbal dos grupos seja sempre apoiada numa vi-

sualização colectiva escrita, que não só resume o caminho percorrido, como sirva de ponto de apoio e referência para tudo o que foi exposto, acordado ou não. Isto significa que nunca se deve fazer um debate grupal sem o apoio de um quadro, cujo funcionamento deve ser entregue a elementos do grupo, sob forma rotativa. Deverão existir três funções a serem desempenhadas por 2 elementos distintos:

### Coordenador e Animador

A sua função é animar o debate, fazer com que todos os que querem falar o possam fazer e criar condições para que todos oçam, se necessário pedindo para repetir ou para explicar melhor.

Em caso de discordância, terá sempre que procurar objectivar as razões porque isso acontece, pedindo a uns e a outros que concretizem os motivos "Porque sim" e os motivos "Porque não" acerca do tema em causa. Será função do expositor visualizar isso no quadro ou folhas de papel. Todas as razões serão discutidas e analisadas, e se, em alguma delas,

(Folha de papel)

Tema: (problema em discussão)	
Porque sim	Porque não
☐ (razão 1)	☐ (razão 1)
☐ (razão 2)	☐ (razão 2)
☐ (razão 3)	☐ (razão 3)
☐ etc	☐ etc

(Folha de papel)

Tema: (por ex. razão 1 em discussão)	
Porque sim	Porque não
☐ sub-razão A	☐ sub-razão A
☐ sub-razão B	☐ sub-razão B
☐ sub-razão C	☐ sub-razão C

fôr difícil obter consensus, é então necessário serem também "analisadas" num processo semelhante, até não existirem dúvidas sobre o que todos querem dizer e o que isso significa. Será então altura de tirar conclusões o que, em caso extremo de não acordo, poderá ser feito por votos, com o seguinte processo:



1-desenham-se três círculos, com os nomes: **Válido**, **Não válido** e **Não sei**;

2 -cada jogador recebe 5 pequenas etiquetas (ex: círculos de 5 mm), coloridas (ex: verde) e auto-adesivas, tendo cada um que colocar 3 etiquetas (no mínimo) juntas no mesmo círculo e depois as outras duas onde quiser (onde já estão as anteriores, as 2 juntas num outro círculo ou separadas em cada um dos restantes).

Se o número de etiquetas na área **não sei** for o maior, isso significará que o assunto não está clarificado, nem em condições de ser decidido: ter-se-á que se analisar porque.

Este processo de debate cria uma grande maturidade grupal, e à medida que a aprendizagem é feita a seriedade, o compromisso e a operacionalidade da discussão é maior. A **visualização escrita de tudo o que se disse é um factor importante de consciência grupal**.

É importante que, durante o debate, o **coordenador-animador** e o **expositor** nunca participem na discussão das ideias, pois eles são respon-

sáveis pela forma, e não pelo conteúdo do debate, portanto, não podem participar nele "um árbitro não pode meter golos nem participar nas jogadas".

### Expositor

A sua função é ir expondo (escrevendo) todas as razões apresentadas, de modo sucinto e explícito, criando assim um novo participante do debate: o **quadro**.

Este novo elemento é uma espécie de **alter ego** da discussão, não deixando esquecer nada (positivo e negativo), permitindo voltar atrás sempre que necessário, evitando o "andar às voltas", ao repetir-se sempre a mesma ideia.

É importante uma boa disposição das ideias no quadro, possibilitando uma leitura fácil e rápida, e se possível juntar as ideias por áreas afins.

**Não é importante quem disse o quê, mas sim o que se disse.**

### Mapa de Ideias

Aqui, o centro da actividade é detonar a criatividade grupal. Apesar do **jogo dos autocolantes** estar mais orientado para esta forma de visualização/comunicação

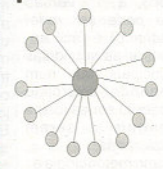
grupal, ela pode ser usada com qualquer um dos outros jogos.

O seu início está na colocação de um autocolante no meio de um papel grande. Depois, cada jogador, utilizando um marcador, fará um seta saindo do autocolante (na 1ª vez) ou de uma ideia já lá colocada (nas vezes seguintes), e no fim dessa seta escreverá uma outra ideia que com a primeira se relacione.

Ao fim de algum tempo há um conjunto de ideias em torno do autocolante, arrumadas por sub-ideias, criando uma espécie de mapa estelar das ideias apresentadas, com suas "estrelas e constelações".

O animador da sessão, na altura em que o jogador for escrever a sua ideia, poderá sugerir uma outra forma (mas, nunca fazendo sugestões sobre o conteúdo) para o fazer, a fim de evitar os três erros mais comuns:

### 1-

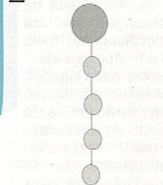


Comunicação

Comunicação

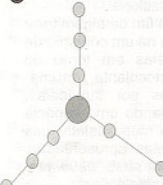
Aqui, todas as ideias saem do autocolante;

### 2-



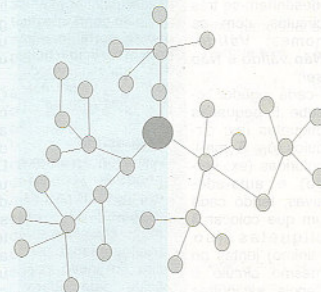
Aqui, todas as ideias saem da ideia anterior

### 3-



Aqui, de cada ideia escrita só sai uma outra

Na verdade o que se pretende, é ir obtendo ideias sub-centrais, que por sua vez serão origem de outras "constelações". Quando o mapa fica bem estruturado (e após a 1ª versão ele pode ser redenhado) é fácil encontrar as sub-ideias principais, que num segundo exercício poderão ser as ideias centrais a serem exploradas. Como metodologia a



seguir, após o autocolante ser colocado, e durante 1 ou 2 voltas, todos os jogadores deverão lá colocar uma ideia, mas depois é melhor não haver ordem e quem desejar vai ao quadro escrever, podendo mesmo fazê-lo vários ao mesmo tempo.

No fim (e após redenhado) esse grupo explica aos restantes as conclusões a que chegaram e o mapa de ideias poderá ser objecto de debate.

### Dominó em Computador

As regras são as mesmas do dominó, mas ele poderá ser usado de duas formas diferentes: como trabalho de casa e/ou como um jogo entre jogadores. Em qualquer dos casos, o resultado final pretendido são

as justificações dadas para as relações estabelecidas, que serão sempre escritas e impressas. Se à medida que os jogos se fizerem, essas justificações forem sendo afixadas e tornadas disponíveis a todos os jogadores, estes começam a ter uma espécie de "manual de justificações" (tipo **cábula**) que lhes permitirá ganhar facilmente o jogo, ou seja, **acabar primeiro as suas peças**, se o tiverem estudado e decorado. Isto significa que, deste modo lúdico e exploratório, se processará uma aprendizagem de um vasto (e infinito) conjunto de relações ambientais (correctas e/ou incorrectas), como resultado do jogo. Se se fizer um campeonato entre várias equipas, esta aprendizagem é pressionada.