# **Atividades colaborativas: o que é? beneficios e exemplos.**

Embora esses dois métodos de aprendizagem – o cooperativo e o colaborativo – possam assemelhar-se e confundir-se, eles são diferentes. Na aprendizagem cooperativa, os alunos trabalham em duplas ou grupos, porém o professor é quem controla o que o grupo faz; já na aprendizagem colaborativa, os alunos do grupo são os que têm quase que inteiramente para si a responsabilidade pela tarefa. Os alunos aprenderão por conta própria, se responsabilizarão pelo aprendizado dos outros alunos, devendo para tanto trabalharem, construírem, modificarem e evoluírem juntos.

**Os benefícios da aprendizagem colaborativa**

A aprendizagem colaborativa exige que os alunos debatam e troquem ideias com seus pares, o que faz com que o interesse pela aprendizagem aumente, uma vez que adquirem mais conhecimento. Além disso, participar de debates e assumir a responsabilidade por seu aprendizado faz com que os alunos desenvolvam o raciocínio crítico. Desse modo, os alunos tendem a gostar mais das aulas, e, além disso, reter a informação por mais tempo.

**Como tornar a aprendizagem colaborativa efetiva?**

Para que a aprendizagem colaborativa torne-se efetiva, é necessário que haja objetivos grupais, mas também individuais, portanto, é fundamental que cada participante do grupo tenha a responsabilidade por alguma tarefa que complete o projeto do grupo. Isso significa que cada membro deverá ensinar aos demais participantes o que aprendeu. Certamente os alunos aprenderão mais quando ensinarem, atuando de modo ativo, do que quando apenas receberem informações, de forma passiva.

**O que deve ser levado em conta ao adotar atividades colaborativas**

Tamanho dos grupos – Opte por grupos pequenos se as atividades forem curtas e por grupos maiores, se for um projeto longo. O ideal é começar formando pequenos grupos e, à medida que os alunos forem adaptando-se a este tipo de atividade, expandir então para grupos maiores.

**Os alunos devem escolher seus parceiros?**

Dar a opção aos alunos de escolherem ou não seus parceiros depende do tamanho e propósito do projeto. Para atividades curtas e informais, o mais fácil é que se sentem com alguém próximo ou um amigo, porém, quando os projetos são maiores, o ideal é que o professor forme os grupos, porém, evite agrupar alunos por nível de habilidade.

**Como ensinar os alunos a trabalharem de forma colaborativa?**

A princípio, os alunos podem ficar perdidos, sem saber exatamente o que fazer. Como estão acostumados a trabalhar de forma independente e por vezes até competitiva, fica difícil entender que a nota deles depende da performance dos outros alunos do grupo. Um excelente meio de acostumá-los ao trabalho colaborativo é iniciar todo projeto através de uma discussão. Se por exemplo, o projeto for um jornal, o grupo deverá discutir a respeito de que matérias colocarão no jornal, quantas colunas ele terá, como serão divididas, como será o layout, quem se responsabilizará por cada coluna, matéria, etc. Desse modo, ficará mais fácil determinar qual membro do grupo fará qual parte. O aluno com habilidade para desenho

poderá criar o logotipo, o mais organizado, o layout, o mais criativo, a crônica, etc. É importante frisar que todos os membros deverão estar cientes dos trabalhos dos demais, para que o projeto, embora seja feito em partes, forme um todo, e, para tanto, todos os membros deverão expor aos demais o que estão fazendo, e de que forma. Cabe ao professor a função de mentor, esclarecendo dúvidas.

**Como avaliar os projetos colaborativos?**

Para que os projetos sejam avaliados, os professores devem acompanhar seu desenvolvimento, verificando, sem interferir, se todos os alunos estão participando ativamente do projeto. Como participação, deve-se levar em conta não só os alunos que estão falando, bem como os que estão atentamente ouvindo. O professor poderá acompanhar a participação dos membros do grupo através de e-mails enviados entre eles, dos quais o professor possa receber uma cópia tão somente para fim de verificação. Também pode ser solicitado que cada aluno preencha um relatório semanal ou quinzenal sobre sua evolução no projeto. Cabe ao professor decidir se será dada uma mesma nota para o grupo todo; duas notas, sendo uma individual e uma do projeto em si; ou unir as notas do trabalho individual e do final e dividindo-as por dois.

E então, já pensou em que projeto colaborativo dará para seus alunos?

# **Aula colaborativa multidiciplinar**

**Atividade colaborativa**  
  
**disciplina: projeto multidisciplinar ii**  
  
atividade colaborativa  
  
trabalho desenvolvido na disciplina projeto multidisciplinar ii, apresentado à anhanguera educacional como exigência para a avaliação na atividade colaborativa, sob orientação do tutor: claúdia toffano benevento.  
  
  
Contextualização e apresentação do lúdico e da brincadeira no desenvolvimento e aprendizagem humana .  
O lúdico é uma forma de pensar, imaginar e criar as crianças gosta de imaginar varias fantasias uma forma de brincar que só eles conhece. Como po exemplo uma simples caixa de leite ele pode imaginar vareias brincadeiras. Eles gostam mais de imaginar e construir do que dar um brinquedo pronto na mão deles. Já a brincadeira è uma forma deles aprender, pois uma criança nâo aprende se não houver a brincadeira. O educador deve sepre observar a importância das brincadeiras, pois revela um conteúdo riquissimo para o desenvolvimento da criança.na atividade lúdica a criança além de desenvolver suas capacidades afetivas, motoras e cognitivas ela constroi suas brincadeiras em sonhos,fantasias,ela controi,tenta,arrisca ou seja ela aprende. As brincadeiras deixa mais desenvolvidas, elas conseguem usar seu raciocinio lógico com mais facilidade. Todo educador deve trazer para a sala de aula as brincadeiras antigas um resgate de como as brincadeiras de antes era e como podemos vivencia-las.   
  
  
1. Reflexão sobre a importância do lúdico e da brincadeira no contexto escolar;   
a importância do lúdico e da brincadeira e esencial para qualquer criança em sala de aula pois a criança sò consegue imaginar uma brincadeira ,brincando, imaginando, explorando. O lúdico ele integra a criança a formação de personalidade forma conceitos idéias . Na minha sala de aula por exemplo desenvolvo cantinhos onde as crianças participa bastante, usam a imaginação para criar,inventar. Os espaços fisicos da escola procuramos explorar bastante com brincadeiras e jogos simbólicos. È muito importante as brincadeiras lúdicas em sala de aula ,pois a criançã fantasia muitas coisas ,aprende a descobrir novos horizontes. Atravès das brincadeiras elas consegue expressa seusentimento e aliviar sua angústia. Se o brincar auxilia na aprendizagem é necessario que os professores seja a favor do lúdico pois do contrário a escolaridade perderá seu melhor estrumento de trabalho.  
2. Considerações finais;  
no meu ponto de vista e na minha visão de futura educadora e já exercendo na aréa està profissão que tanto amo ,pois não basta ser educador vc mtem que amar o que faz e entender que o bom educador é aquele que ensina com carnho e com coerencia no que faz. Ensinar é um ato de amor, e um bom educador entende que a criança só aprende brincando. Porisso a importãncia do ambiente lúdico na aprendizagem escolar das crianças. Pois é também por meio do brincar e da brincadeira que a criança desenvolve sua cordenação motora fisicas mentais e emocionais e encontra motivação para seu desempenho. O brincar a lúdicidade està da imaginção de cada criança. Devemos todos os dias nós educadores promover está aprendizagem que torna a criança um ser humano para a vida.  
3. Referências bibliográficas   
  
o exemplo da brinquedoteca . Cadernos de edm. Feusp,2(2)  
  
ovliveira.p.s(1984) oque é brinquedo. São paulo : brasiliense  
vygotsk y.l.s (1982) la imaginacion yel arte em la infancia ,madri : akal editor