



O DESAFIO DO CONTEÚTE

Vanderléia Scapin Galle
Nilva Garlet Pegoraro
Joselaine Aparecida Garlet Turra
Gabriella Elderetti Machado
Marciane Manfio Pegoraro

Linha temática – Propostas de formação para o desenvolvimento da inteligência humana integral nos ambientes sociais: espaços educativos, de trabalho e sociais. Como formar pessoas para serem a si mesmas em um contexto tecnológico?

Resumo: A ideia de criar o desafio do conteúdo para os alunos da Escola Estadual de Ensino Fundamental Dom Érico Ferrari teve como principal objetivo dinamizar as atividades em sala de aula de modo que os estudantes se sentissem motivados e assim obter-se o sucesso da escola e a realização pessoal de cada um, através do empenho, do interesse e da disponibilidade que cada estudante tem para aprender. Entendemos que desafiar os estudantes com atividades práticas, onde eles possam ser os protagonistas da própria construção da aprendizagem, somado ao desafio diário de, junto com os professores, darem conta de todos os momentos da aula em tempo hábil para receberem pontuação positiva com relação às outras turmas da escola, os levaria a desenvolver as habilidades e competências que queríamos. Procurou-se formas de inovar o trabalho da instituição como um todo. A execução do projeto criou vínculos muito interessantes, pois os alunos passaram a se sentirem parte do processo e demonstraram interesse para fazer as atividades, participando ativamente e “cobrando” dos colegas a responsabilidade.

Palavras-chave: desafios, conhecimento, trabalho, protagonismo

1. INTRODUÇÃO (contextualização e objetivos)

O trabalho dos docentes é em sua essência um trabalho colaborativo. No ambiente escolar e no processo de aprendizagem, a construção de saberes, para que seja efetiva, necessita ser um processo compartilhado, que promova a articulação entre as áreas e construa sentido social. Articular os saberes que as diferentes áreas do conhecimento oferecem e promover um ensino para a vida é premissa para que os estudantes assimilem os conhecimentos necessários. Trabalhar dessa forma faz com que os alunos se tornem pessoas responsáveis e capazes de produzir. Nesse contexto, podemos recorrer à evolução tecnológica que está transformando muitos espaços, inclusive o campo educacional. O surgimento da Inteligência Artificial (IA) também contribui com grandes e modernas ideias para melhorar o ambiente em sala de aula e vem ganhando destaque como uma ferramenta promissora para aprimorar o aprendizado dos alunos, tornando-se uma aliada dos educadores. No entanto, seu uso traz tanto benefícios quanto desafios que precisam ser cuidadosamente avaliados. Alcançamos o sucesso do ser humano trabalhando com uma metodologia que busca o protagonismo das pessoas, onde todos somos capazes de aprender mesmo com as dificuldades de cada um no processo de construção de sua aprendizagem. Nesse contexto, é preciso citar as principais contribuições da pedagogia ontopsicológica que propõe que o professor faça uma auscultação atenta de seu aluno e assim poder, o professor, ser um coadjuvante no processo de conhecimento, ou seja, auxiliar o aluno na construção de si mesmo e desse modo também se apropriar dos conteúdos escolares, buscando o seu desenvolvimento pessoal para realização do seu projeto de vida segundo a intencionalidade do mundo-da-vida. Desse modo, é preciso compreender que enquanto professor podemos apenas ajudar o aluno a tirar de dentro dele mesmo (no sentido de compreender a si mesmo) o potencial que já está ali, posto desde o início de sua existência, e através da

compreensão desse potencial poder se apropriar dos conhecimento de modo que façam sentido e o levem à realização pessoal. Os objetivos do projeto são: elaborar um cartaz intitulado O desafio do conteúdo para avaliar, através de emojis tristes ou felizes, o rendimento, o comportamento e o empenho dos alunos durante as aulas antes do recreio e depois do recreio; explicar o projeto aos alunos, para que os mesmos conheçam os objetivos das atividades; incentivar a participação de todos os professores, levar à sala de aula atividades lúdicas ou fazer com que os alunos produzam jogos, brincadeiras e dinâmicas e registrar verbal ou oralmente o planejamento das aulas do dia. Nesse quesito, o professor deveria levar em conta a participação, o interesse e o desempenho dos alunos, já que, muitas vezes, os objetivos colocados não são alcançados por situações adversas. Nesse caso, os alunos não deveriam ser prejudicados, já que fizeram a parte que lhes cabia.

2. DESCRIÇÃO DO PROBLEMA ENCONTRADO

A comunidade escolar da Escola Estadual de Ensino Fundamental Dom Érico Ferrari, no início do ano letivo de 2024, deparava-se diariamente com desafios a serem enfrentados e problemas que precisavam ser solucionados. Desse modo, tornava-se necessário buscar diferentes alternativas que visassem a recuperação da aprendizagem dos alunos e o interesse deles pelas aulas. Ao se observar o comportamento dos alunos, desempenhos e rendimentos, era possível verificar que os alunos se encontravam desmotivados, focados em qualquer assunto, exceto no que era trabalhado em sala de aula. Além disso, muitos apresentavam impaciência, sempre questionando qual seria a próxima atividade, sem sequer terem finalizado a que estavam fazendo. Outro problema recorrente era os alunos virem para a escola sem fazer as atividades deixadas como temas, não importando a quantidade. Isso demonstra que não estudavam em casa, atrapalhando não só o planejamento do professor, como também prejudicava a aprendizagem, já que a aula ficava tumultuada e sem foco. Esse comportamento dos alunos começou a influenciar na motivação dos professores, que passaram a mostrar descontentamento. Muitas vezes, os professores passavam horas em frente a um computador ou fazendo pesquisas para levar aos alunos aulas interessantes e eles permaneciam alheios a tudo isso. Como se podia observar a situação agravava-se a cada dia e se fazia necessário buscar metodologias que ajudassem o grupo a buscar soluções para o problema.

3. APRESENTAÇÃO DA METODOLOGIA UTILIZADA NO PROJETO

A metodologia de projeto é um recurso importante no processo de aprendizagem dos alunos. A execução permite que os estudantes apliquem o que aprenderam em sala de aula em situações reais, além de estimular a criatividade, a curiosidade e a resolução de problemas. Além disso, oferecem aos alunos a oportunidade de desenvolver habilidades importantes, como trabalho em equipe, comunicação e liderança. Outro método que garante o sucesso do processo ensino/aprendizagem são os jogos pedagógicos. Piaget (1896-1980) afirma que “Professor não é o que ensina, mas o que desperta no aluno a vontade de aprender”. Os jogos pedagógicos tornam a aprendizagem significativa e dinâmica. Eles geram conflitos que desenvolvem o raciocínio para a busca de soluções criativas e inovadoras. Facilitar o acesso ao lúdico estimula a imaginação do aluno. Estimula-o a interagir, a integrar-se, a estabelecer vínculos em suas relações humanas.

Ao brincar, afeto, motricidade, linguagem, percepção, representação, memória e outras funções cognitivas estão profundamente interligados. Ao brincar, a criança é favorecida com o equilíbrio afetivo contribuindo para o processo de apropriação de signos sociais. Cria condições para uma transformação significativa da consciência infantil, por exigir das crianças formas mais complexas de relacionamento com o mundo (OLIVEIRA, 2000, p. 164).

Diante de todos esses benefícios trazidos pela metodologia de projetos e também pela ludicidade, a escola engajou-se no Programa Criando Juntos oferecido pela Fundação Antonio Meneghetti e o grupo, coordenado pelo professor Ricardo Barcellos, começou a fazer um levantamento do que estava causando descontentamento dentro da escola, algo que pudesse ser solucionado, que desse retorno positivo dentro de curto espaço de tempo.

Primeiramente, foram feitas reuniões com todos os professores (Pré-escola, Anos Iniciais e Anos Finais), equipe diretiva, professor Ricardo e estudantes AMF. No início, parecia que não apareceriam muitos problemas, mas, após debates e reflexões, observou-se que existiam os problemas já elencados e que eles, por sua vez, estavam impedindo o sucesso da escola como um todo. Diante dessa situação, a primeira tarefa que o grupo de professores recebeu foi a de elencar o que cada um poderia fazer para solucionar os problemas e, além disso, os professores foram desafiados pelo professor Ricardo a serem “mais malandros” que os alunos e, dessa forma, voltarem a ter o domínio da situação. Dentre todos os problemas relatados foram escolhidos os mais recorrentes: impaciência, falta de comprometimento em realizar as atividades, falta de foco e muita conversa em sala de aula. Em conjunto foram tomadas as seguintes decisões: cada professor deveria colocar aos alunos o planejamento do dia, o qual deveria ser atendido até o final das aulas; deveria também preparar atividades vinculadas a jogos, a dinâmicas para dar à aula a leveza necessária para conquistar o interesse dos alunos. Para controlar o desempenho dos alunos foi criado o Desafio do Contente, que funcionava da seguinte maneira: se os alunos realizassem as atividades propostas e demonstrassem interesse e empenho, a turma receberia um emoji de carinha feliz, caso contrário, receberia carinha triste. Eram avaliados antes e depois do recreio e o cartaz ficaria exposto no mural principal da escola para que toda a comunidade escolar pudesse visualizar. Depois de todos esses planejamentos e da confecção do cartaz é que o projeto foi apresentado pela equipe diretiva aos alunos e, a partir desse dia, o projeto foi colocado em prática. As turmas que apresentarem melhor desempenho serão premiadas ao final de cada mês até que dure o projeto, promovendo uma “competição” entre as turmas. Nosso projeto foi intitulado como O Desafio do Contente, o mesmo nome do jogo colocado no cartaz.

4. RESULTADOS ALCANÇADOS

A exposição do projeto provocou nos alunos reações adversas: algumas turmas, principalmente as dos Anos Iniciais, levaram a sério desde o início do projeto, já que se trata de um jogo e isso gera uma “competição” entre as turmas, enquanto, os alunos dos Anos Finais acreditavam que se tratava apenas de uma brincadeira que não ia durar por muito tempo. Isso pode ser comprovado através do desempenho das turmas na primeira semana.

Nos Anos Iniciais, os resultados foram bastante positivos, conforme os relatos das professoras. Os alunos dos primeiro e segundo anos fizeram atividades, introduzindo jogos lúdicos e pedagógicos, material dourado, trabalhos em grupos, passeio ao campo, observando a paisagem. Além disso, foi realizada a confecção do livro ‘O gato xadrez’, foram produzidos cartazes sobre os meios de transportes e sinalização de trânsito, atividades de leitura fora da sala de aula, sempre buscando a interação de todos os estudantes. Nas turmas de 3º e 4º anos, foram desenvolvidas várias atividades para despertar mais interesse e motivar os alunos a participar ativamente do Desafio do Contente. Foi desenvolvido o jogo educativo do Aluno Flash! Professora Terminei, Tem Mais? Com exercícios de acordo com os conteúdos desenvolvidos em todos os componentes curriculares. Durante esse período, foi realizada uma viagem de estudos ao Recanto Maestro para visitar a horta com o objetivo de os alunos compreenderem como se deve manejar para cultivar uma horta. A partir dessa viagem, foi produzido o Jornal impresso dos 3º e 4º anos, registrando a horta e os acontecimentos até o momento atual. Com entrevistas, pesquisas, produção de questionário e pequenos textos, abrangendo o tema em estudo, apresentação às demais turmas da escola e desenvolvendo

exercícios, englobando as disciplinas curriculares. Os alunos gostaram muito de fazer as atividades e mostraram muito empenho e dedicação ao realizá-las.

Os alunos dos Anos Finais que, inicialmente pensavam que se tratava apenas de uma brincadeira, começaram a perceber que era algo importante e que não ia ser deixado de lado. Como o resultado de cada dia dependia do desempenho da turma como um todo e não de desempenhos individuais, alguns alunos começaram a apresentar uma certa insatisfação em relação ao desempenho dos colegas e a cobrar deles mais comprometimento em realizar as atividades e mostravam-se prontos a colaborar com aqueles que não tinham realizado as atividades.

Essas atitudes demonstraram um certo amadurecimento por parte dos alunos que necessitavam trabalhar de forma cooperativa em que todos deveriam fazer parte para alcançar o todo. Os alunos que costumavam não fazer o que era solicitado, não copiar, atrapalhar com conversas passaram a serem cobrados pelos outros da turma para que pudessem ter a chance de competir com os demais. Outra metodologia que conquistou o interesse dos alunos foi, sem dúvida, a inserção de jogos e dinâmicas nas aulas de todas as disciplinas. Em Língua Portuguesa, foram feitas as seguintes atividades: Correio!!! Acabei e agora? Para esta atividade os alunos retiravam no Correio atividades para fazer quando acabavam o que estavam fazendo, ocupando todo o tempo da aula. O feedback dos alunos foi maravilhoso, eles adoravam as tarefas do correio. Além disso, foi feita a dinâmica O último passageiro. Para realizá-la os alunos foram divididos em grupo, cada um deles confeccionou sua bandeira, que serviria de “bilhete de passagem” para entrar no ônibus. Com esta dinâmica, os alunos brincaram e aprenderam ao mesmo tempo. Todos participaram com animação e interesse e tiveram um ótimo desempenho ao responder as perguntas. No feedback, os alunos relataram seus sentimentos quando precisavam responder, o medo de errarem e prejudicarem a equipe e a alegria que sentiram quando acertavam. Todos gostaram muito e solicitaram para que se fizesse mais vezes. Outra atividade que movimentou a sala foi uma dinâmica que visa trabalhar a atenção dos alunos. Nela estão descritas várias ordens, as quais não precisariam ser cumpridas se os alunos prestarem bem atenção na segunda ordem, a qual manda ler o texto até o final. A aprendizagem retirada desta dinâmica é que precisamos aprender a ter calma e atenção ao realizarmos as tarefas. Outra atividade que teve uma repercussão muito positiva por parte dos alunos foi a produção de crepes. A confecção da receita serviu para o fechamento dos conteúdos trabalhados em sala de aula (substantivos - 6º ano, acentuação gráfica - 7º ano, modo imperativo - 8º ano e orações subordinadas adverbiais - 9º ano). Em Língua Inglesa, foram levados para a sala de aula quebra-cabeças com vistas a ampliar o vocabulário. Em História, a professora utilizou como recursos didáticos jogos da memória, trilhas, trabalhos com imagens e nuvens de palavras. Em Geografia, realizou-se trabalhos em grupo, bingo sobre os estados e regiões do Brasil, mapas, imagens e cartazes. Além disso, levou os alunos para trabalharem em espaços fora da sala de aula. Em Ciências, também foram aplicadas atividades diferenciadas, como: jogo de quebra-cabeças, confecção de jogos de memória e de uma caixinha de perguntas. A inserção de atividades lúdicas no ensino de ciências da natureza é uma prática educacional que tem ganhado destaque devido aos seus impactos positivos no aprendizado dos alunos. Segundo Piaget (1976), o jogo é uma atividade essencial para o desenvolvimento cognitivo das crianças, promovendo a construção de conhecimentos de forma ativa e significativa.

Em Matemática foram realizados jogos de trilha, baralho envolvendo os conteúdos trabalhados, oportunizando os estudantes realizar os cálculos por meio dos jogos, tornando a aula mais descontraída sem descuidar da aprendizagem. Em Arte, fizemos as atividades sobre a horta, o cuidado com ela, organização, aprender qual é melhor período e o que plantar nesta época. Desta forma, conseguimos uma aplicação prática do conhecimento, permitindo a compreensão do conteúdo. Em Projeto de vida, foi feita a atividade de produzir pastéis, os quais eram produzidos na escola e vendidos para os demais alunos. Assim, trabalhou-se a educação financeira, proporcionando momentos de descontração que ainda assim são educativos. Assim, promovemos a interação social, facilitando a interação entre os alunos, promovendo um ambiente cooperativo e colaborati-

vo. Na disciplina de Educação Física, foi feita a atividade de o aluno tornar-se professor, ao ensinar um conceito para os colegas, eles precisavam entender profundamente o assunto, o que reforça e consolida seu próprio aprendizado. Assumir o papel de professor não só aumenta a confiança dos alunos, como também faz aumentar sua autoestima, permitindo empoderá-los, dando-lhes responsabilidades e mostrando-lhes que são capazes de liderar e guiar. Importante lembrar que parte do trabalho realizado pelos professores foi resultado de pesquisas a sites ligados à inteligência artificial: sugestões para montagens de jogos, textos informativos, entre outros.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante desse quadro de desafios e propostas colocadas em prática, foi possível observar a mudança de comportamento de quase todos os alunos, principalmente de alguns que até então eram inflexíveis e resistentes a fazer o que era proposto pelos professores. A partir disso, pode-se afirmar que a mudança de atitudes é resultado da parceria entre professores, entre professores e alunos e vice-versa, da persistência e, sobretudo, do empenho em buscar e aplicar metodologias inovadoras que garantem a aprendizagem e o sucesso do educando. A aplicação do projeto em todas as turmas gerou, na escola, uma “corrente positiva”, pois toda comunidade envolveu-se e contribuiu para que os resultados fossem bons. Diante disso, percebeu-se que o protagonismo dos alunos só vai existir se os professores valorizarem as produções de cada um e, além disso, desconstruírem a ideia de que somente o professor é o detentor do conhecimento e os alunos serem tratados como meros receptores. Com o passar do tempo, o processo ensino-aprendizagem só se consolida se tiver a participação efetiva tanto do professor quanto do aluno, já que este pode contribuir com suas experiências, seu repertório e suas aspirações. O trabalho com projetos promove a troca de saberes, torna o aluno sujeito ativo de suas ações, estimula a troca de opiniões e a criatividade, tornando-o mais responsável e participativo e as aulas, por sua vez, são mais dinâmicas e atrativas. Desse modo, o protagonismo do aluno é uma abordagem que valoriza o estudante e o coloca no centro do seu processo de aprendizagem, trazendo-lhe mais responsabilização, participação e dinamicidade. O protagonismo do aluno dá a ele autonomia, liberdade, estímulo para a busca de conhecimento, motivação à troca de ideias, respeito pelo outro, independência, apresenta melhor convívio dentro do grupo e crescimento cognitivo. Com isso, vai desenvolver habilidades como a criatividade e o senso crítico são aprimorados, e o processo de aprendizado torna-se mais envolvente. Na execução do projeto, alguns professores recorreram à inteligência artificial para buscarem sugestões de atividades diferentes, aproveitando os recursos tecnológicos e que estão à disposição para melhorarem a qualidade de suas aulas. A partir dos resultados obtidos com essa experiência observamos: engajamento dos professores e alunos, diversificação das propostas para o trabalho em sala de aula, incentivo mútuo entre os estudantes para o cumprimento das tarefas, expectativa em relação ao resultado que a turma obteria ao final de cada período. Isso nos motivou a continuar com o desafio. A partir do próximo mês e até o final do ano letivo o incentivo do Desafio do Conteúdo será a premiação/reconhecimento do desempenho individual do aluno e, ao final de cada mês, da turma como um todo, somando os resultados positivos de todos os estudantes em prol do sucesso (resultado positivo) do coletivo. Também, o aluno destaque de cada turma, ao final do ano receberá uma gratificação especial pelo bom desempenho durante a vigência da proposta. Para esta avaliação, serão considerados aspectos de comportamento durante as aulas e nos intervalos, cooperação com a turma, auto-gestão na resolução de problemas cotidianos (os mais simples que sejam na realidade da sala de aula), rendimento escolar: pontualidade na entrega de trabalhos, assiduidade, boas notas. Estamos engajados na positividade dessa proposta e acreditamos que teremos novamente resultados que incentivem cada vez mais nossos estudantes a estarem dispostos a aprender com significado e entusiasmo e “contagiar” os colegas com essa ideia. Portanto, a educação é o portal para todos alcançarem o sucesso pessoal e profissional e, nesse contexto, a

escola deve atuar como mediadora do processo ensino/aprendizagem, buscando incentivar sempre o protagonismo do aluno.

REFERÊNCIAS

MENEGHETTI, A. **Manual de Ontopsicologia**. 4. ed. Recanto Maestro: Ontopsicológica Editora Universitária, 2022.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PIAGET, Jean. **A formação do Símbolo na criança Imitação: Jogo e sonho, imagem e representação**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.