

# Como desenvolver importantes habilidades para o século XXI com poucos recursos

Heitor Rodrigues Paes

## Impacto

O impacto esperado com este projeto está diretamente relacionado a uma maior motivação dos alunos pela sala de aula e a uma melhor preparação dos alunos da área rural para o mercado de trabalho do século XXI.

É notório que a população rural possui menos oportunidades e menos recursos que a população da área urbana e sabendo disso, o presente projeto buscou, a partir da gamificação, por meio de jogos e atividades relativamente simples, contribuir e atrair a atenção dos alunos para a sala de aula, mostrando que é possível, mesmo com poucos recursos, trabalhar importantes habilidades, competências e atitudes para a atual era do conhecimento.

Considerando que vivemos em mundo em constante transformação e que cada vez mais se torna impossível que um aluno acumule no início de sua vida uma certa quantidade de conhecimentos de forma a abastecer-se para sempre. É cada vez mais importante e necessário que as escolas se preocupem, além da alfabetização de seus alunos, com o desenvolvimento de competências que os possibilitem a inserir-se de forma crítica, ativa, responsável e criativa em um mercado de trabalho cada vez mais imprevisível e complexo, e que vem exigindo profissionais com, cada vez mais, essas mesmas características: criativos, críticos, ativos.

Dessa forma, na atual era do conhecimento, a aprendizagem contínua, ou seja, o *aprender a aprender* se torna cada vez mais indispensável pois possibilita aos alunos a capacidade de se aperfeiçoarem posteriormente ou de se adaptarem com flexibilidade a novas condições de ocupações. E para isso, é de suma importância que a educação se organize ao redor de quatro aprendizagens fundamentais: *aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver juntos e o aprender a ser*.

Assim sendo, a partir da prática educacional desenvolvida neste projeto, busca-se justamente contribuir para a formação cidadãos e de futuros profissionais cada vez mais motivados e preparados para os desafios do século XXI.

## História

João é aluno do 8º ano do Ensino Médio do Colégio Nossa Senhora das Graças e desde o retorno às aulas, pós-pandemia, tem se sentido muito desmotivado com os seus estudos. Até que um dia, João teve a chance de participar juntamente com a sua turma do protótipo do projeto desenvolvido pelo seu professor: “Como desenvolver importantes habilidades para o século XXI com poucos recursos”.

O projeto consistia em trabalhar com os alunos o desenvolvimento de competências, habilidades e atitudes essenciais para a formação profissional e acadêmicas dos estudantes do século XXI, relacionadas ao *aprender a aprender*, tais como: criatividade, análise crítica, protagonismo, respeito às diferenças. E para isso, na atividade que João participou, o “Jogo interativo – aprendendo a matéria de forma lúdica”, o professor dividiu a turma em diferentes grupos.

Cada grupo tinha por objetivo elaborar perguntas relacionadas às matérias ministradas em sala de aula para os demais grupos. Vencia o grupo que respondesse mais perguntas corretamente.

João ficou no grupo, intitulado pelos próprios alunos como “os invencíveis”. Esse grupo, assim como os demais, era formado por seis alunos de diferentes sexos e raças. João disse que foi uma experiência muito bacana poder trabalhar com as meninas e que elas contribuíram muito durante toda a atividade.

Durante a realização da atividade, o professor observava a interação entre os alunos e as dificuldades apresentadas por cada um deles. E no final, o professor mostrou aos alunos que por meio daquele jogo, sem que os alunos percebessem, ele estava os ajudando a desenvolver importantes habilidades pessoais e profissionais exigidas no século XXI: *aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser*.

Quando perguntado ao João o que ele achou do projeto, João respondeu: “*Fiquei muito feliz em participar desse projeto e espero que jogos e brincadeiras como essas se tornem mais frequentes pois aprender assim é muito motivador! Espero que mais atividades/jogos como esses ocorram pelo colégio!*”

Naquele dia João foi para casa ansioso pela próxima aula e disse que pela primeira vez, ele pode compreender e entender melhor a importância e o significado de cada uma daquelas tarefas para a sua vida!

## Prática educacional

A prática educacional utilizada neste projeto pode ser considerada uma metodologia que busca através da gamificação (por meio de jogos interativos simples) e do protagonismo estudantil trabalhar importantes habilidades e competências para o século XXI, relacionadas ao *aprender a aprender*, a saber: (i) *aprender a conhecer*, isto é, adquirir as ferramentas necessárias para a compreensão; (ii) *aprender a fazer*, para poder atuar sobre o meio; (iii) *aprender a viver juntos*, a fim de participar e colaborar com os demais nas atividades humanas; e, por fim, (iv) *aprender a ser*, via indispensável que integra os três pilares precedentes (DELORS, 1996.s/p), a partir de recursos simples e acessível a todos. E para isso foram realizadas atividades em sala de aula que buscassem trabalhar essas competências da seguinte forma:

- *Aprender a conhecer* – a partir de jogos/atividades que busquem encontrar novos significados; reciclar novos conhecimentos. (Exemplo no protótipo testado: por meio da busca de conteúdo para a criação das perguntas e para responder as perguntas apresentadas durante o jogo);
- *Aprender a fazer* – a partir de jogos/atividades que busquem aplicar o aprendizado adquirido; desenvolver a atenção e a expressão da oralidade e a consciência. (Exemplo no protótipo testado: por meio da criação das perguntas e suas respectivas respostas que seriam utilizadas durante o jogo);
- *Aprender a conviver* – a partir de jogos/atividades que busquem trabalhar em grupo, trabalhar a diversidade. (Exemplo no protótipo testado: ao dividir a turma em grupos heterogêneos, ao interagirem);
- *Aprender a ser* – a partir de jogos/atividades que incentivem o aluno a buscar ativamente novos conhecimentos; sentir-se comprometido e conectado com os outros e com vida. (Exemplo no protótipo testado: por meio da dedicação ao aprender, ao buscar ativamente novas informações para a criação das perguntas, sendo o gestor do seu desenvolvimento).

A partir do desenvolvimento desses jogos/atividades busca-se desenvolver nos alunos comportamentos, habilidades e competências extremamente importantes para o século XXI e altamente desejáveis pelo mercado de trabalho atual, marcado por um mundo em constante transformação, são elas: questionar, analisar, ser criativos, ter iniciativa, autoconfiança, proposições de novas alternativas, capacidade de enfrentar novos desafios e adversidades, saber trabalhar com mudanças, de fazer questionamentos de ideias diferentes das suas e de ter referenciais próprios que demonstram a autoestima.

## Entrega

Como entregas deste projeto podem ser citados: alunos mais motivados e alinhados com as competências, habilidades e atitudes necessárias para o século XXI. Os alunos demonstraram uma atitude mais criativa e inovadora gradualmente desenvolvida através do fluxo de ideias, encorajado pelo cultivo sistemático do pensamento divergente e inovador, aumentando a flexibilidade do pensamento cognitivo, permitindo que os estudantes vejam e compreendam o objeto de estudo sob uma nova perspectiva, gerando ideias não convencionais, conseguindo expandir a percepção da realidade, trabalhando resoluções de conflitos, comunicação e a colaboração (ao entender melhor suas limitações, o que gerou uma maior profundidade no trabalho em grupo).

Além disso, o projeto contribuiu para o aumento de conhecimento por parte dos alunos no conceito de suas atividades individuais e coletivas, ampliando suas concepções e avaliações nos métodos internos da instituição. Ficou evidente também, a melhora do clima dentro e fora da sala de aula. Mantendo-se um bom relacionamento entre professores, equipe pedagógica e alunos. Outro fator importante foi a capacidade dos alunos em somar esforços no sentido de organizar a sala de aula para a realização das atividades.

De forma geral o projeto mostrou que ações bem elaboradas podem desenvolver e preparar os jovens para um futuro inovador e promissor pois o coletivo despertou para a grande potencialidade que se pode alcançar ao estudarem e trabalharem juntos.

## Dicas

Cada vez mais as instituições educacionais devem ser capazes de preparar os alunos para responder, de forma rápida, às demandas do mundo do trabalho, desenvolvendo importantes competências que possibilitem aos alunos inserir-se de forma ativa, criativa e responsável em um mercado de trabalho cada vez mais complexo e imprevisível. Dentro desse contexto surge a necessidade e a importância da aprendizagem contínua, do aprender a aprender; uma vez que já não é mais possível, que um aluno acumule no início de sua vida uma certa quantidade de conhecimentos de forma a abastecer-se para sempre. Mas como fazer isso em um colégio com poucos recursos? O projeto “Como desenvolver importantes competências essenciais para o do século XXI com poucos recursos” surge exatamente para mostrar que isso é possível e que qualquer escola pode ajudar a desenvolver seus alunos para a atual era do conhecimento, por meio de jogos/ atividades simples como demonstrado a partir do protótipo do “Jogo interativo – aprendendo a matéria de forma lúdica”.

E para a realização desses jogos/ atividades, a seguir são apresentadas algumas dicas importantes:

1. Não divida a turma em grupos muito grandes pois isto pode dificultar a interação e a participação de todos;
2. Coloque em um mesmo grupo pessoas com diferentes características e perfis;
3. Fique atento a participação de cada um dos alunos e procure observar as dificuldades apresentadas por cada um deles;
4. Movimente e reorganize as carteiras de forma a possibilitar uma melhor interação entre os alunos;
5. Peça feedbacks informais aos alunos sobre os jogos/atividades realizados;
6. Registre as atividades/jogos e os resultados já alcançados; e
7. Apresente os resultados à Direção da escola e aos demais professores de forma a somar esforços e apoiadores ao projeto.

### **Heitor Rodrigues Paes**

Formação acadêmica – Bacharel em Teologia pela PUCPR - Licenciatura Plena em Letras Libras e Licenciatura – Unioeste Universidade do Oeste do Paraná - Técnico Administrativo Instituto Federal do Paraná - Pós Graduação “LATO SENSU” Em Atendimentos Educacionais Especializados- Educação Especial e Inclusiva – Unicesumar - Mestrado em Tecnologias Emergentes na Educação - MUST University – Florida USA. Professor da Rede Pública Estadual do Paraná Ensino Fundamental e Médio

## **Informações**

Para obter maiores informações sobre este projeto entre em contato pelo e-mail: [heitor\\_rodriguespaes@hotmail.com](mailto:heitor_rodriguespaes@hotmail.com) ou pelo celular: (41) 99648-9013.