

Ensino mais atrativo

VERA NUNES

Uso de tecnologias ou de símbolos da cultura pop em sala de aula são algumas das ferramentas adotadas pelos professores para chamar a atenção dos alunos e, por consequência, ajudar na aprendizagem

Tornar o ensino mais interessante e atrativo é a proposta de várias atividades diferenciadas desenvolvidas por professores da rede pública e privada. Entre as ideias inusitadas está o uso de uma antiga série de televisão para ajudar a entender o nazismo, dinossauros pré-históricos passeando pelo pátio da escola ou mesmo disputas na área da robótica que provocam os estudantes a desenvolverem novos produtos ou soluções de problemas, sem nem perceberem a aplicação dos conhecimentos acumulados em sala de aula.

O resultado, segundo os docentes, são alunos mais interessados e, por consequência, aprendendo mais. Os estudantes garantem que a fórmula funciona. “É muito mais divertido estudar assim”, atesta Maria Eduarda Garcia Machado, de 17 anos, aluna do Ensino Médio do Colégio Santa Inês, na Capital. Ela participou de uma atividade de realidade aumentada sobre elementos químicos e garante que isso auxiliou no aprendizado. “Ver o elemento se transformando, ali na minha frente, me ajudou muito a compreender a matéria”, observou, acrescentando que será um bom reforço na hora do vestibular.

ÇAÇA AOS DIPOSSAUROS

O professor Leonardo De Boita, responsável pelo Setor de Tecnologias Educacionais do Colégio, afirma que para a “geração touch” é preciso aliar recursos tecnológicos que aproximem os estudos da sua realidade. Um grande sucesso foi

na qual alunos do 4º Ano do

Ensino Fundamental Anos Iniciais fizeram uma caça aos dinossauros. Um aplicativo foi instalado nos tablet's para que, por meio da realidade aumentada, as turmas pudessem encontrar os gigantes pré-históricos em diversos ambientes da escola. “A realidade aumentada proporciona uma imersão no assunto. Eles podem visitar um Museu ou uma instalação radioativa como se estivessem no local”, afirma, lembrando que a escola procura novidades que despertem a curiosidade dos alunos, mas que também os provoque a buscar mais conhecimento.

STAR TREK

O professor de História Eduardo Pacheco Freitas, fã da série Jornada nas Estrelas (Star Trek), da década de 60, decidiu aliar sua paixão com as atividades pedagógicas das turmas do 7º, 8º e 9º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental Otaviano Manoel de Oliveira Jr, de Guaíba. “Eu começo a abordagem do tema com uma leitura de texto, discussão em sala de aula e só depois eles assistem a um episódio da série”, conta. Ele afirma que a escolha do seriado tem a ver com a quebra de paradigmas naquela época. “É um seriado que tem uma mulher negra em posição de comando, um personagem de origem asiática e um russo, em plena Guerra Fria”, assinala.

Uma das atividades relacionou conteúdos sobre o Nazismo e a 2ª Guerra Mundial, com o episódio “Padrões de Força”, da 2ª temporada da série original. “Falamos sobre o antissemitismo, sobre o embelezamento da raça e outras ideias que já desapareceram, mas que tornam a surgir, fazendo a ligação com o momento atual”, conta o Trekker, que diz ter se surpreendido com o retorno recebido de parte dos alunos. “Eles fizeram conexões que, confesso, me surpreenderam.” A dedicação do professor e o interesse dos alunos deu tão certo que hoje muitos utilizam a saudação vulcana “Vida longa e próspera”, em referência ao gesto feito com as mãos que popularizou o personagem Sr. Spock (Leonard Nimoy), na série. “Acho que funciona por ser um produto da cultura pop, que atrai a atenção dos alunos. E como eles se interessam, pesquisam e aprendem mais e melhor do que em uma aula tradicional”, analisa.

Realidade aumentada trouxe dinossauros para o pátio do Colégio Santa Inês, na Capital. A aula interativa despertou a curiosidade dos alunos do 4º ano do Ensino Fundamental



COMPETIÇÕES ESTIMULAM APRENDIZADO

No Ensino Superior eventos, competições e desafios são algumas das fórmulas utilizadas pelas instituições para agregar estudantes, estimular a pesquisa e até desenvolver novos produtos. Na Univates, em Lajeado, o 12º Congresso de Ciência e Tecnologia do Vale do Taquari (CCTEC), realizado em outubro, ofereceu mais de 30 atrações diferentes, entre oficinas, minicursos e palestras. No Technology Day, além das tradicionais disputas de pontes de espaguete, desenvolvimento de produto, Aparato de Proteção ao Ovo (APO) e de robótica, houve novidades como competições de pontes de palito de picolé, Kit Mola e Desafio de Taludes.

“A ideia do congresso surgiu há 12 anos, quando resolvemos unir as semanas acadêmicas dos cursos da área de ciências exatas e tecnológicas em um evento ‘guarda-chuva’, onde seriam otimizados os espaços e as atividades, possibilitando aproximar os estudantes do mercado de trabalho, e aproximar os cursos da área”, explica Daniel Neutzling Lehn, diretor do Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas (Cetec), da Univates. Entre as competições, ele cita a ponte de espaguete que tem recorde mundial de suportar 443 kg em um vão de 1 metro. “Aqui na Univates, já conseguimos passar dos 100 kg em algumas edições”, relata. Já as disputas de robótica, continua, são atrativos para a área de TI, onde com kits iguais de peças, os alunos desenvolvem robôs e os colocam para realizar tarefas e para lutar, como no sumô de robôs, em que ganha quem colocar o outro para fora do ringue. “Temos também a competição de de-

envolvimento de produto, na qual os estudantes devem desenvolver um aparato (uma cadeira ou um carrinho de mão) feito totalmente de papelão e cola. No dia da competição os aparatos são colocados à prova, em teste de carga para a cadeira e de corrida para os carrinhos”, conta Daniel, lembrando que a aceitação dos alunos é excelente. “São atividades que acabam sendo uma forma alternativa de trabalhar com metodologias ativas de aprendizagem, onde o estudante ‘coloca a mão na massa’ de fato, desenvolve sua criatividade e, quase sem perceber, está aplicando os conhecimentos da sala de aula.”

Na Universidade Feevale, em Novo Hamburgo, uma atividade atravessa a madrugada em quinze horas ininterruptas de competição. O 12º Madrugadão Feevale PRO (de profissional), promovido pelo curso Publicidade e Propaganda da instituição, através da Agência Experimental de Comunicação, neste ano reuniu dez equipes de diferentes universidades: Feevale, Unisinos, Fadergs, UFSM, Unifra e Unisc. A Equipe Gladiators ganhou o desafio de desenvolver uma campanha publicitária para um cliente real, durante a madrugada, e apresentá-la na manhã do dia seguinte. A Gladiators desenvolveu uma campanha baseada em como mostrar o futuro sem perder o trajeto já percorrido pela empresa. “No selo a gente manteve a identidade visual, que traz traços de abertura e a procura de inovação. O ‘zero’ dos 50 anos permaneceu aberto para trazer esse conceito de possibilidades”, afirma Pietro Pasqualotti, estudante de Relações Públicas.



THAIS CUNHA / ESPECIAL / CP



NICOLE MORAIS / UNIVATES / CP

Relacionar estudos com séries televisivas (Foto no alto) ou competições para desenvolver novos produtos (ao lado) são atividades que buscam envolver os estudantes

INGRESSO ESPECIAL UPF

TRANSFERÊNCIA | REABERTURA | REINGRESSO

PARA VOCÊ QUE JÁ COMEÇOU, JÁ ACABOU OU QUER VOLTAR PARA UM CURSO SUPERIOR.

50% DE DESCONTO
NA MATRÍCULA

**INSCRIÇÕES
ABERTAS**

VIVA
ESSA EXPERIÊNCIA

CONHEÇA TODAS AS FORMAS
DE INGRESSO EM WWW.UPF.BR

50
ANOS UPF