



*práticas*

**EXITOSAS**



# Índice

- ▶ **1. Introdução**
- ▶ **2. Práticas Exitosas: Premiando a Excelência**
- ▶ **3. A Seleção**
- ▶ **4. Os Participantes**
  - ▶ Prefeitura Municipal do Natal
  - ▶ Governo do Estado do Rio Grande do Norte
  - ▶ Prefeitura Municipal do Recife
  - ▶ Prefeitura Municipal de Maceió
  - ▶ Governo do Estado da Paraíba
- ▶ **5. A Grande Final**
  - ▶ Roda de Conversa

- ▶ **6. Os Finalistas**
  - ▶ Danielle Clívia da Silva
  - ▶ Mirela Monteiro
  - ▶ Valneide Dantas e Vilalba Lucena
  - ▶ Jacira Maria da Silva
  - ▶ Jonathan Ferreira
  - ▶ Professora Convidada: Milena Fabrini
- ▶ **7. Agradecimento**

Clique nas setas acima para ir direto para as páginas e em  para retornar ao índice.

# 1. Introdução

Educar para um futuro que ninguém sabe ao certo como será: esse é o grande desafio de professores, gestores e qualquer outro profissional ligado à área da Educação. O que uma criança que inicia hoje o 1º ano do Ensino Fundamental precisará saber para ser, daqui a 20 anos, um profissional completo e um ser humano realizado? Ninguém tem todas as respostas. Mas nós, da **Mind Lab**, temos uma certeza: o sucesso profissional e pessoal dessa criança vai depender em grande medida das habilidades sociais, emocionais, éticas e cognitivas que ela será capaz de desenvolver ao longo da escolaridade.

Essa certeza é fruto de um longo caminho trilhado no mundo da Educação. Ele começou em 1994, com a fundação da Mind Lab em Israel, e se consolidou em mais de 20 anos de pesquisas e buscas incessantes de aperfeiçoamento e ampliação de uma metodologia cuja eficácia vem sendo testada e aprovada por inúmeras instituições renomadas, como as universidades de Yale, nos Estados Unidos, Northumbria, na Inglaterra, e Istambul, na Turquia.

Em 2007, essa metodologia chegou ao Brasil com a criação do **Programa Mentelnovadora**, uma proposta curricular para ser aplicada na escola pelos profissionais da própria instituição. Baseado em três pilares fundamentais, o Programa Mentelnovadora utiliza jogos de raciocínio para simular situações cotidianas da vida, métodos metacognitivos para promover a reflexão sobre atitudes e decisões tomadas durante o jogo e professores mediadores que, por meio de intervenções planejadas e questionamentos, estimulam as reflexões dos alunos, ajudando-os no processo de transcender o que aprenderam em sala de aula para a vida.

Ao praticar os jogos nas aulas de Mentelnovadora e em casa, com a família, a criança e o jovem aprendem, por exemplo, a lidar com o ganhar e o perder, a planejar estratégias, a interagir com as pessoas à sua volta, a respeitar regras, a parar e pensar antes de agir, entre uma infinidade de outras habilidades socioemocionais.



Todas essas habilidades serão muito úteis para a vida, sem dúvida. E também para a melhoria do aprendizado de conteúdos nas disciplinas regulares. Ao desenvolver sua autoconfiança, sua capacidade de planejar, de analisar, de identificar e resolver problemas, o aluno aprende a traçar metas, a estudar de forma mais eficiente – e os resultados são evidenciados com o melhor desempenho em provas e testes como o Enem e os vestibulares.

O professor, por sua vez, também tem grandes benefícios com o Programa Mentelnovadora. Vivenciando experiências significativas e refletindo sobre elas durante a formação inicial de 30 horas e a formação continuada ao longo de todo o processo, além dos materiais e suporte técnico disponibilizados, também ele desenvolve suas habilidades socioemocionais. O professor mediador, um dos pilares da metodologia, tem a oportunidade de potencializar sua prática pedagógica e fortalecer o vínculo com os estudantes por meio da ludicidade que os jogos e os métodos oferecem.

Nas próximas páginas deste livro, você vai encontrar uma amostra real dessa transformação. São projetos pedagógicos que foram implementados em salas de

aula das redes públicas de ensino de três capitais e dois estados da Região Nordeste do Brasil que adotam o Programa Mentelnovadora. Todas elas foram selecionadas por formadores da Mind Lab e especialistas das próprias secretarias para fazer parte do ***I Evento Regional de Práticas Exitosas - Região Nordeste***, uma iniciativa da Mind Lab para valorizar os professores e gestores e promover a troca de experiências e a socialização dos melhores projetos.

Desejamos que esses projetos inspiradores se multipliquem e atraiam cada vez mais professores para unirmos esforços na concretização do sonho de transformar a educação.

**Boa leitura.**



## 2. Práticas Exitosas: Valorizando quem faz a diferença

Uma das maiores alegrias de um professor é ver seu aluno aprendendo. Quando ele atinge esse objetivo, sente-se realizado. E quando essa conquista se estende à classe toda, às várias turmas, o professor pode dizer, com orgulho, que está cumprindo sua missão.

Há vários anos, o Programa MentelNovadora vem ajudando professores de todo o Brasil a alcançar esse sentimento. Suas aulas dinâmicas e envolventes, seus jogos que ensinam ao mesmo tempo em que divertem, seus métodos metacognitivos que garantem a transcendência do conhecimento para a vida são grandes aliados na tarefa de guiar o aluno na construção do conhecimento. E são, também, ferramentas importantes para ajudar o próprio professor a ressignificar sua prática pedagógica.

Em nossas formações pelo Brasil afora, nós da Mind Lab fomos nos surpreendendo com a velocidade e a capacidade de transformação dos professores. Assim



*Valmir Pereira, CEO da Mind Lab do Brasil*

que aprendiam a trabalhar com o Programa Mente-Inovadora, eles agregavam aos novos saberes a experiência acumulada por anos de prática na sala de aula para criar projetos pedagógicos inspiradores, que contemplavam a realidade dos alunos para conferir ainda mais significado ao conhecimento.

Inspirados por essa vitalidade, por essa capacidade de transformação, nós decidimos criar o evento “Práticas Exitosas”. Mais do que premiar os melhores trabalhos – uma tarefa bastante desafiadora diante da imensa qualidade dos projetos inscritos –, o objetivo maior é dar visibilidade a esses trabalhos, permitir que os pro-

jetos bem-sucedidos sejam divulgados e possam ser replicados por outros professores com realidades semelhantes. Para nossa primeira edição, elegemos a região Nordeste como palco. Ali, onde o sol brilha mais forte e a capacidade criativa dos professores nunca deixa de nos surpreender, o Programa Mentelnovadora vem construindo uma história de sucesso em conjunto com professores, gestores, secretários de educação, prefeitos e governadores. Participaram desta edição as prefeituras de Maceió, Natal e Recife e os governos estaduais do Rio Grande do Norte e da Paraíba.

Nessas localidades, temos hoje 2 mil professores capacitados, 327 escolas atendidas e 58 mil alunos beneficiados. São números que nos enchem de alegria porque demonstram, na prática, a qualidade e o valor percebidos por todos em relação aos resultados do Programa Mentelnovadora.

Neste livro, trazemos um pouco desse êxito a você, na forma de projetos criados pelos professores a partir do uso do Programa Mentelnovadora. Nas próximas páginas, você vai saber como foi desenvolvido o processo seletivo nessas cinco redes parceiras da Mind Lab, co-

nhecer um pouco de cada projeto inscrito e mergulhar na aventura dos professores vencedores em suas redes, que se deslocaram até São Paulo para a grande final.

**“ Ao valorizar o professor, o Práticas Exitosas nos ajuda no nosso desafio número 1: mostrar ao professor que ele só tem a ganhar quando abraça o Programa. ”**

*Justina Iva de Araújo, secretária de Educação do município do Natal*



*Justina Iva, Secretária de Educação da Prefeitura Municipal do Natal.*

### 3. Seleção

Escolher os melhores projetos dos professores do Nordeste não foi tarefa fácil, tamanha a qualidade dos 73 trabalhos inscritos. Para essa missão, a Mind Lab contou com o apoio das Secretarias de Educação locais, que indicaram 24 profissionais para, em conjunto com 10 representantes da Mind Lab, compor a Comissão Avaliadora.

Os cinco eventos regionais foram realizados entre 5 e 15 de dezembro nas cidades de Recife, Natal, Maceió e João Pessoa. Além de visitar a exposição em banners dos trabalhos inscritos, os presentes assistiram a uma palestra da diretora pedagógica da Mind Lab, Sandra Garcia, sobre *“A importância do desenvolvimento das habilidades emocionais, éticas e sociais na Educação Fundamental, as neurociências e seus impactos na prevenção da evasão, na equidade e na qualidade do processo de aprendizagem”*.

Em seguida, cinco professores cujos projetos haviam sido pré-qualificados fizeram a exposição oral de suas atividades. Esses trabalhos, então, foram avaliados pela

Comissão.

Para garantir a isenção do processo, os avaliadores não foram identificados nas fichas em que atribuíam notas de 7 (bom) a 10 (superou as expectativas) em sete quesitos: estrutura da apresentação; clareza e objetividade; domínio do tema; adequação ao tempo; uso de recursos audiovisuais; coerência entre a exposição oral e a atividade enviada; desempenho do apresentador.

Ao final, as notas foram somadas e os três melhores pontuados receberam placas de reconhecimento. Além disso, o primeiro colocado foi premiado com um final de semana em São Paulo, para participar do ***I Evento Regional de Práticas Exitosas – Edição Nordeste***, na sede da Mind Lab.

**Confira a seguir todos os trabalhos inscritos, por rede de ensino participante.**



# 4. Os Participantes

## 4.1. Prefeitura Municipal do Natal

Parceira da Mind Lab desde 2013, a Prefeitura Municipal do Natal utiliza o Programa Mentelnovadora em 16 escolas de níveis Fundamental I e II, atendendo um total de 4.500 alunos, com 150 professores mediadores capacitados.

O Evento Regional de Práticas Exitosas no Natal, realizado no dia 5 de dezembro, foi aberto pela Secretária Municipal de Educação, professora Justina Iva de Araújo Silva. No total, foram 11 os trabalhos inscritos.

**Confira a seguir os nomes dos professores e escolas em que atuam:**



	Autor	Escola
1	Daiana Priscila de Lima Ribeiro	EM Francisca Ferreira da Silva
2	Elissa Caroline Souza de Oliveira Ramalho	EM Celestino Pimentel
3	João Maria Salvador do Nascimento	EM Professor Ulisses de Góis
4	Kilma Costa Moura dos Santos	EM Antonio Campos
5	Lucileia Alves Balbino da Silva	EM Prof. Francisco Cavalcanti
6	Maria Adriana da Silva	EM Profa. Francisca Ferreira da Silva

	Autor	Escola
7	Maria Madalena Silva	EM Antonio Campos
8	Milena Frabrini de Paiva Diniz	EM Prof. Francisco Cavalcanti
9	Mirela Monteiro	EM Antônio Campos e Silva
10	Sara Maria da Silva Fagundes	EM Monsenhor Joaquim Honório
11	Suely Alves Moura do Nascimento e Sonilva Campos Barbosa	EM Prof. Reginaldo Ferreira Neto



Os professores escolhidos para a exposição oral foram:

	Autor	Escola
1	Mirela Monteiro	EM Antônio Campos e Silva
2	Maria Adriana da Silva	EM Profa. Francisca Ferreira da Silva
3	Milena Fabrini de Paiva Diniz	EM Prof. Francisco de Assis V. Cavalcanti
4	Elissa Caroline Sousa de O. Ramalho	EM Celestino Pimentel
5	Lucélia Alves Balbino da Silva	EM Prof. Francisco de Assis V. Cavalcanti

E os professores vencedores foram:

	Autor
1	Mirela Monteiro
2	Milena Fabrini
3	Elissa Caroline



## 4.2. Governo do Estado do Rio Grande do Norte

Recém-chegado ao grupo de parceiros da Mind Lab, o Governo do Estado do Rio Grande do Norte adotou o Programa Mentelnovadora em agosto de 2017. A metodologia foi implementada em 22 escolas de nível Fundamental II, que atendem 6.900 estudantes, com 170 professores mediadores capacitados.

Realizado no dia 6 de dezembro no Natal, o Evento Regional de Práticas Exitosas para rede estadual foi aberto pela Secretária Estadual de Educação do Rio Grande do Norte, Cláudia Santa Rosa. No total, foram 9 os trabalhos inscritos.

**Confira a seguir os nomes dos professores e escolas em que atuam:**



GOVERNO DO ESTADO DO  
RIO GRANDE DO NORTE

	Autor	Escola
1	Anderson Oliveira	EE Padre José Maria Biezinger
2	Emisio Clecio de Souza	EE Soldado Luiz Gonzaga
3	Fabiano Félix Dantas	EE Augusto Severo
4	Fabiano Félix Dantas	EE Stela Wanderley
5	Francisco de Assis Alves	EE Padre José Maria Biezinger

	Autor	Escola
6	Guilherme de Azevedo Brasil	EE Prof. José F. Machado
7	Jonathan Ferreira	EE Prof. Luis Soares
8	Josenilda Andréa da Silva e Rosane de Souza Silva	EE Alceu Amoroso Lima
9	Shannya Lúcia de Lacerda Filgueira	EE Padre José Maria Biezinger



Os professores escolhidos para a exposição oral foram:

	Autor	Escola
1	Shannya Lúcia de Lacerda Filgueira	EE Padre José Maria Biezinger
2	Fabiano Félix Dantas	EE Stela Wanderley
3	Guilherme de Azevedo Brasil	EE Professor José F. Machado
4	Jonathan Ferreira	EE Professor Luís Soares
5	Josenilda Andréa da Silva e Rosane de Souza Silva	EE Alceu Amoroso Lima

E os professores vencedores foram:

	Autor
1	Jonathan Ferreira
2	Guilherme de Azevedo
3	Fabiano Félix



### 4.3. Prefeitura Municipal da Cidade do Recife

Outra longa parceria em curso, o atendimento à Prefeitura Municipal da Cidade do Recife também foi iniciado em 2013. Na época, o Programa Mentelnovadora foi implementado em 36 escolas de nível Fundamental II, que atendiam 13.750 estudantes. Mais tarde, foi estendido à Educação Infantil e Fundamental I, e hoje está presente em 205 escolas, em que são atendidos 17.900 alunos, com 890 professores mediadores capacitados.

Realizado no Recife no dia 12 de dezembro, o evento foi aberto pelo Diretor Executivo Pedagógico Rogerio Moraes. No total, foram 17 os trabalhos inscritos.

**Confira a seguir os nomes do professores e escolas em que atuam:**



	Autor	Escola
1	Alessandra Maria de Santana Miranda	CMEI Alcides Restelli Tedesco
2	Amanda Anacleto Toscano (3 atividades)	Escola Anita Paes Barreto
3	Auriceia de Oliveira Melo	CMEI Alcides Restelli Tedesco
4	Crislaine Adriana do Nascimento	EM Sede da Sabedoria
5	Danielle Clívia da Silva	CMEI Alcides Restelli Tedesco

	Autor	Escola
6	Débora Sabrina Santos da Silva	Creche-escola Municipal do Iraque
7	Fabiana Brito, Fabiola Bandeira e Maria da Conceição Santana	EM Monteiro Lobato
8	Janaína da Silva Pessoa	CMEI Bernard Van Leer
9	Joseane Anselmo	EM Sede da Sabedoria



	Autor	Escola
10	Márcia Almeida Bertoluzzi	Creche Escola Gov. Eduardo Campos
11	Maria Fernanda Vieira da Silva	Creche Municipal do Bongi
12	Maria Verônica Dias Espíndola e Alexsandra Fabrício Câmara	CMEI Bernard Van Leer
13	Marily Correa	CMEI Ana Rosa

	Autor	Escola
14	Marinalva Gomes	CMEI Mércia Maria Bezerra Costa
15	Missilene da Silva Simões	Creche Escola Gov. Eduardo
16	Sheilla Patrícia Santos da Silva	EM Frei Tadeu Glaser
17	Solange de Góes A. Leite	Creche Municipal do Bongi

Devido ao grande número de inscritos no Recife, 7 professores foram selecionados para a exposição oral:

	Autor	Escola
1	Alessandra Maria de Santana Miranda	CMEI Alcides Restelli Tedesco
2	Amanda Anacleto Toscano (3 atividades)	Escola Anita Paes Barreto
3	Danielle Clívia da Silva	CMEI Alcides Restelli Tedesco
4	Fabiana Brito, Fabiola Bandeira e Maria da Conceição Santana	EM Monteiro Lobato

	Autor	Escola
5	Márcia Almeida Bertoluzzi	Creche Escola Gov. Eduardo Campos
6	Janaína da Silva Pessoa	Creche Municipal do Bongi
7	Janaína da Silva Pessoa	EM Frei Tadeu Glaser

E os professores vencedores foram:

Autor	
1	Danielle Clívia da Silva
2	Maria Fernanda Vieira
3	Marcia Almeida Bertoluzzi



## 4.4. Prefeitura Municipal de Maceió

Maceió também aderiu ao Programa Mentelnovadora em 2013, na época com 16 escolas e 8.499 alunos atendidos. Com o sucesso dos resultados, o programa foi ampliado. Hoje está presente em 42 escolas de níveis Fundamental I e II, atende 15.200 alunos e conta com 550 professores mediadores capacitados.

Realizado em Maceió no dia 13 de dezembro, o evento foi aberto pela Secretária Municipal de Educação, Ana Dayse Rezende Dórea. No total, foram 22 os trabalhos inscritos.

**Confira a seguir os nomes do professores e escolas em que atuam:**



	Autor	Escola
1	Adriana Maria Ramires Ferreira	EM Profa. Zilka de Oliveira Graça
2	Alessandra de Souza Rocha Silva	EM Lindolfo Collor
3	Antonio Márcio DE Lima Costa	EM Pompeu Sarmiento
4	Cristiany Guedes Rodrigues	EM João XXIII
5	Elizabeth Regina Freire da Silva	EM Prof. Aurélio B. de Holanda Ferreira
6	Elizabeth Regina Freire da Silva	EM Prof. Aurélio B. de Holanda Ferreira

	Autor	Escola
7	Hélia Buarque de Gusmão	EM Prof. Aurélio B. de Holanda Ferreira
8	Iomar Félix de Araujo	EM Selma Bandeira
9	Iris Paulino dos Santos Silva	EM Marechal Floriano Peixoto
10	Jacira Maria da Silva	EM Zumbi dos Palmares
11	Lilian Lindinalva de Melo	EM Profa. Zilka de Oliveira Graça
12	Luciete Laurentino dos Santos	EEF Dra. Elizabeth Anne Lyra L. de Farias



Autor		Escola
<b>13</b>	Maria de Fátima Santos de Morais	EM Profa. Marizette Correia
<b>14</b>	Maria do Rosário Almeida Celestino	EM Profa. Claudinete Batista
<b>15</b>	Maria José Gomes de Melo	EM Kátia Pimentel Assunção
<b>16</b>	Mônica Santos de Assis	EM Marechal Floriano Peixoto
<b>17</b>	Renata Araújo (3 atividades)	EM Frei Damião

Autor		Escola
<b>18</b>	Rosivânia Pereira de Lima	EM César Augusto de Oliveira
<b>19</b>	Silvania da Silva Santos Fernandes	EM Profa. Zilka de Oliveira Graça
<b>20</b>	Tatiana Ferreira Cavalcante	EM Dr <sup>a</sup> Elizabeth Anne Lyra L. de Farias
<b>21</b>	Vanessa Alves De Sá	EM Silvestre Péricles

**Devido ao grande número de inscritos em Maceió, 8 professores foram selecionados para a exposição oral:**

Autor		Escola
<b>1</b>	Vanessa Alves de Sá	EM Silvestre Péricles
<b>2</b>	Jacira Maria da Silva	EM Zumbi dos Palmares
<b>3</b>	Lilian Lindinalva de Melo	EM Profa. Zilka de Oliveira Graça
<b>4</b>	Tatiana Ferreira Cavalcante	EM Dra. Elizabeth Anne Lira Lopes de Farias

Autor		Escola
<b>1</b>	Renata Araújo	EM Frei Damião
<b>2</b>	Hélia Buarque de Gusmão	EM Prof. Aurélio Buarque de Holanda
<b>3</b>	Cristiany Rodrigues	EM João XXIII
<b>4</b>	Mônica Santos de Assis	EM Marechal Floriano Peixoto

**E os professores vencedores foram:**

Autor	
<b>1</b>	Jacira Maria da Silva
<b>2</b>	Mônica Santos de Assis
<b>3</b>	Renata Araújo



## 4.5. Governo do Estado da Paraíba

Outro parceiro recente da Mind Lab, o Governo do Estado da Paraíba, implementou em 2016 o Programa Mente-Inovadora em 42 escolas de nível Fundamental II da rede. Um total de 13.500 alunos são atendidos, com 270 professores mediadores capacitados.

Realizado em João Pessoa no dia 15 de dezembro, o evento foi aberto pelo Secretário Estadual da Educação, Aléssio Trindade de Barros. No total, foram 10 os trabalhos inscritos.

**Confira a seguir os nomes dos professores e escolas em que atuam:**



	Autor	Escola
1	Cássio dos Anjos e Petronio Moura	EEEF Profa Maria de Fátima Souto
2	Josefa Linete Ferreira de Lima	EEEFM Prof Itan Pereira
3	Maria Cleidiana de Paiva Torres	EEEF Almirante Tamandaré
4	Marta Fransinetti de Medeiros Amorim	EEEF Dr. João Navarro Filho
5	Mazureich José do Nascimento e Estevão Luis Paiva Silva	EE Dr. Hortênsio Souxa – PREMEN

	Autor	Escola
6	Hélia Oldineia Batista de Souza Calixto	EE Professora Antônia Rangel de Farias
7	Patrícia Ribeiro	EEEF Milton Campos
8	Rosirene Maria Braz Da Silva	EEEFM Papa Paulo VI – CEPES
9	Thiago Ferreira do Nascimento	EEEFM Luzia Simoes Bartollini
10	Valneide Dantas e Vilalba a. V. Lucena	EEEF Nina Alves de Lima

Os professores escolhidos para a exposição oral foram:

	Autor	Escola
<b>1</b>	Valneide Dantas e Vilalba A. V. Lucena	EEEF Nina Alves de Lima
<b>2</b>	Thiago Ferreira do Nascimento	EEEFM Luzia Simões Bartollini
<b>3</b>	Oldineia Batista de Souza Calixto	Escola Professora Antônia Rangel de Farias
<b>4</b>	Mazureich José do Nascimento e Estevão Luís Paiva Silva	Escola Estadual Dr. Hortênsio Sousa – PREMEN
<b>5</b>	Patrícia Ribeiro	E.E.E.F. Milton Campos

E os professores vencedores foram:

	Autor
<b>1</b>	Valneide e Vilalba
<b>2</b>	Oldineia Batista
<b>3</b>	Mazureich e Estevão



## 5. A Grande Final

Participar e ter o seu trabalho exposto já era, por si só, um grande feito. Aos professores classificados em primeiro lugar nas seletivas regionais, porém, estava reservada uma premiação especial: um fim de semana em São Paulo para participar, na sede da Mind Lab, da grande final do *I Evento Regional de Práticas Exitosas – Edição Nordeste*.



Roda de Conversa entre Sandra Garcia e convidados.

Os contemplados foram os professores Jacira Maria da Silva, da rede municipal de Maceió, Valneide Dantas e Vilalba Lucena, da rede estadual da Paraíba, Jonathan Ferreira, da rede estadual do Rio Grande do Norte, Da-

nielle Clívia, da rede municipal do Recife, e Mirela Monteiro e Milena Fabrini, da rede municipal do Natal. Em São Paulo, eles tiveram a oportunidade de apresentar seus trabalhos para a equipe de formadores da Mind Lab de todo o Brasil. Antes, porém, assistiram a uma roda de conversa sobre o tema *Desafios de Implementação de um Programa para o Desenvolvimento de Habilidades na Rede Pública de Ensino*.

### Roda de Conversa

Mediada pela diretora pedagógica da Mind Lab, Sandra Garcia, a mesa de convidados contou com a presença de Mozart Neves Ramos, diretor de Inovação e Articulação do Instituto Ayrton Senna, Marina de Cuffa, pesquisadora do Insper, e Justina Iva de Araújo Silva, secretária municipal de Educação do Município do Natal. Sandra Garcia abriu o debate lançando duas perguntas à secretária Justina:

“ **Como implementar programas na rede pública? E quais fatores dificultam ou contribuem para a implementação desses programas?** ”

A secretária Justina iniciou sua resposta expondo uma situação particular da rede do Natal: a educação pública do município conta com uma situação privilegiada, porque 70% de seus professores são pós-graduados e o ensino fundamental não tem mais professores apenas com formação de nível Médio. *“Apesar disso, nós não conseguíamos melhorar o nosso desempenho no Ideb, e víamos redes de outras cidades com condições inferiores às nossas obterem resultados melhores”*, contou Justina. *“Isso nos fez estabelecer como meta a conquista de melhoria dos nossos indicadores, e foi em busca dessa meta que eu acabei conhecendo o Programa MentelNovadora”*.

**“ Qualquer gestor público preocupado com o desempenho da sua rede, desejoso de que seus alunos de fato aprendam, não se furtaria em trazer para sua rede o Programa MentelNovadora. ”**

Justina Iva de Araújo, Secretária de Educação do Município do Natal

A implementação do Programa MentelNovadora na rede, porém, não foi fácil. *“Eu costumo dizer que nós somos conservadores, a gente não quer inovar”*, explicou Justina. *“Muitas vezes, o professor prefere a lei do*

*menor esforço. Se ele não vê um benefício direto em termos de salário ou de carreira, ele simplesmente se recusa a mudar, a tentar o novo”*. Os desafios principais, na visão da secretária, são sempre conquistar o professor e os gestores para o programa. *“Tivemos desistências de alguns, ao longo desses quatro anos”*, conta Justina. *“E, no caso do gestor, quando ele não abraça o programa, as coisas não acontecem”*.



Secretária de Educação Justina Iva durante a Roda de Conversa.

Justina relatou as medidas que foram desenvolvidas no município do Natal para enfrentar esses dois desafios. *“Nós ousamos e inovamos por lá, com o apoio da Mind Lab, que aceitou formar não apenas os professores, mas também os gestores. Além disso, cria-*

*mos uma premiação anual, desde 2016, para os melhores trabalhos dos professores do Natal utilizando o Programa Mentelnovadora.”*

Em Natal, os diretores das escolas públicas são eleitos e qualquer novo programa que a Secretaria de Educação queira implementar deve, necessariamente, ser aceito por eles. “Nós não impomos nada, eles precisam aderir”, explicou Justina. “Por isso a formação dos gestores no Programa Mentelnovadora foi um passo fundamental para envolvê-los e, conseqüentemente, aos professores.” Atualmente, Natal aplica o Programa Mentelnovadora em 16 de suas 72 escolas de Ensino Fundamental.

Após a apresentação da secretária, Sandra Garcia dirigiu suas questões ao diretor de Inovação e Articulação do Instituto Ayrton Senna, Mozart Neves Ramos.

**“ Que fatores são decisivos na seleção de programas? E o que é determinante para o programa se transformar em política pública? ”**

Mozart iniciou sua participação citando um relatório do governo norte-americano que aponta que as dez profis-

sões que mais empregaram em 2009 não existiam em 2004. “As descontinuidades tecnológicas dos tempos que vivemos nos colocam novos desafios na educação”, explicou Mozart. “O desenvolvimento cognitivo, que era a grande preocupação na minha geração, sozinho não é mais suficiente para enfrentar essas grandes transformações. O jovem só saberá lidar com elas se tiver bem desenvolvidas as chamadas habilidades para a vida”.

O desenvolvimento das habilidades socioemocionais, que ganhou ainda maior relevância a partir da aprovação da Base Nacional Comum Curricular, tornou-se um dos fatores decisivos para a seleção de programas educacionais. “Os melhores programas serão os que têm a capacidade de articular o desenvolvimento das habilidades socioemocionais e das habilidades cognitivas dentro da perspectiva da educação integral”, explicou Mozart. “O grande desafio é como articular esses programas com o currículo, com o projeto pedagógico da escola, para que não fique feito uma árvore de Natal em que você vai botando os penduricalhos e de repente a árvore não aguenta.” E como se tornar uma política pública? “Para não ficar refém da gestão,



o programa tem de fazer avaliação de impacto para mostrar resultado e comprovar a efetividade”, orientou Mozart. “Se você mostrar que seu programa dá resultados e a sociedade entender, ele deixa de ser deste ou daquele secretário e passa a ser da sociedade. E aí o risco de descontinuidade passa a ser muito baixo”.

**“ O Programa Mentelnovadora se antecipou ao futuro. Eu fico feliz que ele tenha se aberto para avaliações, como as do Inade e a que está sendo conduzida pelo BID porque isso demonstra o verdadeiro interesse público do programa. ”**

Mozart Neves Ramos, diretor de Inovação e Articulação do Instituto Ayrton Senna



Mozart Neves Ramos, Diretor de Inovação e Articulação do Instituto Ayrton Senna, durante a Roda de Conversa.

Para ilustrar, Mozart citou os programas de Alfabetização na Idade Certa, do Ceará, em vigor há 13 anos, e o de Escolas de Tempo Integral, da rede de Pernambuco, em vigor há 20 anos. “Os resultados efetivos foram tão importantes que não há espaço para que um governante chegue e diga que não vai mais continuar”, explicou. “Para se tornar uma política pública, é muito importante que o programa chegue até a sociedade”.

Terminada a apresentação de Mozart, Sandra Garcia dirigiu suas perguntas à psicóloga e pesquisadora Marina de Cuffa, uma das responsáveis, no Insper, pela avaliação do Programa Mentelnovadora financiada pelo Banco Interamericano de Desenvolvimento, o BID:

**“ Quais fatores aumentam a percepção de valor do uso das habilidades socioemocionais? O que você recomenda aos formadores e professores do Programa Mentelnovadora? ”**

Marina iniciou sua participação elogiando a Mind Lab pela coragem de abrir suas portas para os pesquisado-

res. Explicou que a avaliação em que vem trabalhando é formada por duas frentes: uma quantitativa, que avalia os impactos dos aprendizados para a vida dos alunos, e outra qualitativa, que vai indicar fatores importantes para que o Programa MentelNovadora seja percebido como um programa que provoca as mudanças a que ele se propõe. *“As habilidades desenvolvidas de modo intencional na sala de aula têm um impacto enorme nas habilidades para a vida, mas também sobre o aprendizado acadêmico e o desempenho escolar de forma geral”*, explicou Marina. *“E, em busca da resposta para o que, efetivamente, gera esse impacto, nós concluímos que um dos fatores é o alinhamento de todos os atores envolvidos na implementação do programa”*.

Outro aspecto ressaltado por Marina foi a transcendência. *“Para que um programa tenha impacto, o aluno precisa poder aplicar fora da sala de aula o que ele aprendeu lá dentro”*, indicou. *“Isso é muito importante e a gente observa que acontece no MentelNovadora, porque os professores de outras disciplinas relatam as mudanças nos alunos, ou seja, eles não usam aquelas habilidades apenas nas aulas de MentelNovadora”*. Fi-



Marina de Cuffa, do Insper, durante a Roda de Conversa.

*nalmente, Marina fez coro à secretária Justina ao destacar a importância do professor. “Nada é possível de ser desenvolvido sem o professor estar totalmente engajado”, afirmou. “Ele realmente é a peça-chave para gerar um impacto profundo. E a Mind Lab sabe disso, tanto que tem essa preocupação de formar o professor e esse é um grande ponto positivo do programa”*.

Terminadas as apresentações dos convidados, era chegada a hora das apresentações dos professores. A ordem foi decidida por sorteio.

**No próximo capítulo, você vai conhecer em detalhes o trabalho de cada um deles.**

## 6. Os Finalistas

Cinco professores estavam concorrendo ao prêmio final - que inclui a participação na **X Olimpíada Internacional Mind Lab**, disputada na Turquia em junho de 2018. Pela relevância social do seu trabalho, a professora **Milena Fabrini**, embora não fosse finalista de sua rede, foi convidada a participar do evento apresentando seu projeto, intitulado ***Táticas e estratégias para enfrentar os desafios da Sexualidade na Adolescência.***

A ordem de apresentação oral dos trabalhos foi decidida por sorteio. Conheça a seguir os detalhes da apresentação de cada um dos finalistas e da professora convidada.

### **Danielle Clívia da Silva (Recife)**

C.M.E.I. Alcides Restelli Tedesco

Turma: Grupo IV da Educação Infantil

Componentes curriculares: Natureza e Sociedade;  
Artes

Conteúdo programático: Animais domésticos e selvagens; Cores

Trabalho: ***Animais Domésticos e Selvagens no Jogo***



Professora Danielle Clívia durante a apresentação de seu projeto.

### ***Puxão de Orelha.***

### **Objetivos:**

1. Identificar e nomear animais domésticos e selvagens;
2. Observar os diferentes tipos de animais;
3. Conhecer o habitat dos animais, diferenciando animais selvagens e domésticos;
4. Desenvolver o raciocínio do aluno;
5. Estimular o desenvolvimento de todas as percepções;
6. Identificar as cores;



## Desenvolvimento

Leitura dos livros: *Animais da Selva* e *Ninoca na Fazenda*. Interpretação oral, aula dialogada e interrogativa. Pesquisa, em materiais impressos, de imagens de animais domésticos e selvagens. Confeção de cartaz separando os animais pesquisados em selvagens e domésticos. Atividade escrita. Manuseio do jogo *Puxão de Orelhas*, separando os animais do jogo em selvagens e domésticos. Leitura do livro *A caixa de lápis de cor*. Bingo das cores. Expressão gráfica através do desenho. Selecionar um animal doméstico ou selvagem, desenhar e pintar. Apresentação do jogo *Puxão de Orelhas*, roda de conversa sobre as regras do jogo e questionamentos sobre elas. Jogar e, através do jogo, perceber e sentir o mundo por meio da percepção de formas, cores e memória.

Durante o jogo, as crianças recorreram várias vezes ao *Método do Semáforo* (parar, pensar e agir) e nomearam as cores fazendo a relação cor/formato para encontrar a orelha de cada animal, sempre classificando os animais do jogo em selvagens e domésticos. O jogo auxiliou os alunos a fixar as cores e a classificar os ani-



Alunos do CMEI Alcides Restelli Tedesco durante a aplicação da aula Mentalnovadora.

mais em domésticos e selvagens, além de trabalhar a concentração e o raciocínio lógico.

## Conclusão

Houve grande participação nos jogos, na hora do conto (leitura, reconto), nos trabalhos em grupo, nas rodas de conversa, enfim, observou-se envolvimento e participação nas atividades propostas.

## Mirela Monteiro (Natal)

E.M. Antônio Campos e Silva

Turma: 4º ano

Componente curricular: Matemática

Jogo: Mancala

Trabalho: *As Operações Matemáticas e o Jogo Mancala*



Professora Mirela Monteiro durante a apresentação de seu projeto.

### Objetivos:

1. Desenvolver competências para a interpretação de uma situação-problema a partir da leitura dos enunciados, da manipulação do jogo Mancala e dos questionamentos realizados por meio do Método do Detetive.

2. Compreender que a união do grupo e a ajuda mútua são importantes durante a construção do conhecimento, utilizando o Método das Aves Migratórias.
3. Reconhecer que podem existir diferentes estratégias na resolução de uma mesma situação-problema.

### Desenvolvimento

Para a realização dessa atividade, foi imprescindível desenvolver duas aulas sobre o jogo Mancala. Assim, os alunos já estavam familiarizados com os termos, componentes e regras do jogo, proporcionando uma melhor compreensão no momento de manipular o Mancala a partir das situações-problemas envolvendo as quatro operações matemáticas. Vale salientar, ainda, que durante as duas aulas do MentelNovadora sobre o jogo, principalmente durante a apresentação dele e de suas regras, diversas intervenções e questionamentos foram realizados, buscando instigar o pensamento lógico-matemático.

A atividade consistiu em dividir a turma em grupos de 4 alunos. Os alunos se agrupavam e cada grupo recebia uma situação-problema escrita em um pedaço de papel juntamente com o jogo Mancala, organizado



conforme a situação-problema. Cada grupo deveria ler o enunciado buscando uma compreensão do que estava sendo exposto. Dependendo da situação, os alunos deveriam manipular as sementes, distribuindo-as nas covas, juntando, comparando ou observando as quantidades das sementes. Após a manipulação do jogo, deveriam discutir entre si para determinar qual estratégia e operação matemática deveria ser utilizada para responder à pergunta do problema, realizando o devido registro no caderno. Foi orientado que o trabalho era em grupo e que todos deveriam pensar e resolver juntos.



Alunos da E.M. Antônio Campos e Silva durante a aplicação da aula Mentalnovedora.

Nesse sentido, foi utilizado o Método das Aves Migratórias para que os alunos compreendessem que o sucesso do grupo estaria na união deles, de forma que ao final da atividade todos conseguissem resolver as questões. Foi orientado, então, que eles dialogassem de forma respeitosa, buscando ouvir as ideias dos colegas acerca do raciocínio utilizado para que todos pudessem compreender.

Durante a atividade, foram realizadas mediações utilizando o Método do Detetive, a fim de orientar os alunos acerca dos enunciados ou fazê-los perceber quando eles escolhiam uma estratégia ou operação matemática adequada. Alguns alunos, por exemplo, em uma determinada situação sabiam que a resposta era 48, pois contaram todas as sementes, mas não conseguiram determinar qual operação ou conta matemática deveriam realizar. Então, foi iniciada uma série de questões para fazê-los refletir:

**Professora:** Como você sabe que é 48?

**Aluno:** Porque eu contei.

**Professora:** E que operação representa essa contagem?

**Aluno:** Não sei.

**Professora:** Como você contou isso (mostrando o tabuleiro)? Como as sementes estão organizadas aqui? (Havia 4 sementes em cada cova.)

**Aluno:** Tem 4 em cada cova. É só contar 4 mais 4 mais 4 mais 4...

**Professora:** E que operação matemática é essa?

**Aluno:** Adição.

**Professora:** Então registre no caderno.

**Aluno:** Então eu vou escrever 12 vezes?

**Professora:** Você precisou somar o 4 quantas vezes?

**Aluno:** (Conta as covas) 12 vezes (o aluno se dá conta de que a resolução também pode ser feita através da multiplicação e registra no caderno  $4 \times 12 = 48$ ).

Outro exemplo se refere a outra situação-problema, na qual um grupo registrou como resposta  $72 \times 2 = 144$ .

**Professora:** Então quer dizer que o jogo começou com 72 sementes e que cada jogador recebeu 144 sementes?

**Aluno:** (Analisa e percebe que não faz sentido).

**Professora:** O jogo tem quantas sementes ao todo?

**Aluno:** 72.

**Professora:** O jogo Mancala é para quantos jogadores?

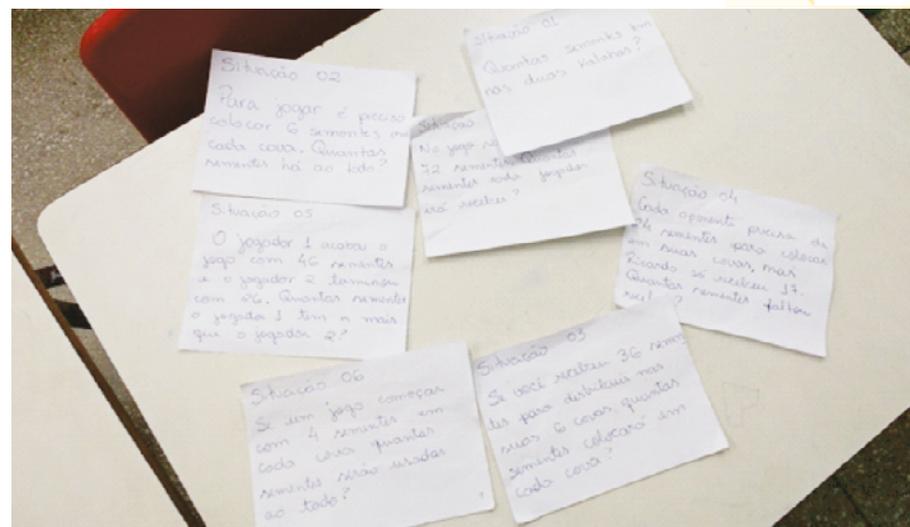
**Aluno:** Para 2.

**Professora:** (Manipulando as sementes) então, se tem 72 sementes aqui e os dois jogadores irão utilizar as sementes, o que é preciso fazer?

**Aluno:** Dividir para os jogadores.

**Professora:** Então qual é a operação matemática?

**Aluno:** Divisão (realiza o registro no caderno).



Anotações realizadas pelos alunos durante a aula com o Jogo Mancala.

Após as mediações e o momento de os grupos discutirem, iniciou-se a socialização coletiva dos resultados. A situação-problema era lida e cada grupo ia expondo as estratégias e operações registradas. Foi um momen

to importante, pois alguns alunos perceberam que havia situações-problemas que poderiam ser resolvidas com operações matemáticas diferentes, como a multiplicação e a adição.

Foram discutidas também as ideias e processos que os alunos utilizaram para chegar à resposta final. Em certa situação, por exemplo, a maioria registrou como resposta  $6 \times 12 = 72$ , contudo teve um grupo que explicou que fizeram primeiro a multiplicação  $6 \times 6 = 36$ , pois representava quantas sementes cada jogador tinha, e depois somaram:  $36 + 36 = 72$ . As discussões foram ricas e os alunos ficaram surpresos com as diferentes formas de resolução. Um ponto também discutido foi as noções presentes nas operações, tais como distribuir na divisão, juntar quantidades na adição, comparar/diferenciar na subtração e somar quantidades iguais na multiplicação.

Por fim, foi interessante perceber como alguns alunos já identificam palavras-chave que sinalizam a operação a ser realizada nas situações-problemas, como “distribuir”, sinalizando uma divisão, e os termos “a mais”, que sinaliza uma subtração, e “ao todo”, sinalizando uma

adição. No entanto, foi evidenciada a importância de compreender o que o enunciado está trazendo, buscando entender e interpretar as situações explicitadas. Isso foi percebido em uma situação na qual um grupo contou as sementes e viu que havia 48 ao todo, mas registrou a conta  $48 + 6 = 54$ , pois tinha o termo “ao todo”, devendo ser uma adição.

Embora a questão pudesse sim ser resolvida com adição, foi notório que eles não associaram a contagem que eles fizeram à conta atribuída como resposta.



Alunos interagindo durante uma partida do Jogo Mancala.

## Conclusão

Diante da aula realizada, foi fácil perceber os benefícios que o jogo e os métodos metacognitivos trouxeram para o trabalho proposto. Acreditamos que os objetivos foram atingidos, uma vez que o jogo Mancala foi ferramenta concreta e fundamental durante a interpretação e a construção do conhecimento dos alunos. O Método do Detetive, melhor detalhado anteriormente, favoreceu a percepção dos alunos acerca das noções e compreensões necessárias durante a realização da atividade. E o Método das Aves Migratórias possibilitou a troca de informação, a integração entre os alunos e um ambiente de aprendizagem no qual todos se ajudam mutuamente a fim de que possam compreender o conteúdo.

## Valneide Dantas e Vilalba A. V. Lucena (Paraíba)

E.E.E.F. Nina Alves de Lima

Componente curricular: Matemática

Trabalho: **Programa Mentelnovadora e a Aprendizagem da Matemática**



Professora Valneide Dantas (à esq.) e Professora Vilalba Lucena (à dir.) durante a apresentação do projeto.

## Objetivo:

A sala de aula é um desafio constante, vários fatores estão interligados. A falta de concentração e a baixa autoestima são alguns dos problemas que temos percebido nos últimos anos em nossa escola. Foi nesse contexto que vimos que uma metodologia diferenciada poderia contribuir para um novo olhar dos nossos educandos, e nesse momento chegou o Projeto Mentelnovadora com jogos pedagógicos, uma proposta desafiadora que desenvolve o raciocínio lógico em forma de brincadeira. Com isso, a disciplina de Matemática pode unir o rigor dos conteúdos ao prazer da construção e do lúdico.



## Desenvolvimento

As atividades foram desenvolvidas nas turmas de 6º, 7º, 8º e 9º anos da E.E.E.F. Nina Alves de Lima. Esse trabalho é um relato de experiência, observação e conclusão, elaborado após ouvir falas dos discentes e perceber o individualismo, o desinteresse, a dificuldade em compreender os conteúdos abordados de matemática, a falta de motivação, de perspectivas futuras com os estudos e de um norte. E, ao acreditarmos no resgate de sua autoestima, confiando em seu potencial, apresentamos uma nova proposta pedagógica com a qual tivemos a oportunidade de conviver e conhecer através das formações realizadas durante o ano letivo de 2017, na tentativa de sanar em parte a problemática que persiste na nossa sala de aula. A recepção e a abertura foram relevantes para que nós pudéssemos nos encorajar para ensinar de forma lúdica e diferenciada, propondo sempre situações desafiadoras, oportunizando que os alunos pudessem mostrar suas capacidades, destacando aspectos positivos e fazendo com que pudessem perceber como a Matemática é um instrumento importante, que beneficia o homem.

A seguir, descrevemos as etapas que seguimos para desenvolver nosso projeto.



Alunos da E.E.E.F Nina Alves de Lima durante a execução do Projeto Mentalnovadora.

Começamos fazendo uma revisão dos conceitos básicos para alcançar o entendimento dos conteúdos que seriam trabalhados posteriormente: frações e medidas para 6º e 7º anos, figuras geométricas e plano cartesiano para 8º e 9º anos. Também foram debatidos alguns exercícios para avaliar o grau de entendimento e as dúvidas existentes, identificando as lacunas no processo ensino-aprendizagem dos conteúdos abordados.

## Conclusão



Alunos da E.E.E.F Nina Alves de Lima durante uma partida do Jogo Damas

As atividades foram desenvolvidas uma vez por semana em cada turma, culminando no dia 08/11/2017, em que todos da comunidade escolar puderam participar dos jogos do projeto. Foi um dia bastante proveitoso e elogiado pelos alunos, pais e visitantes. Verificamos a aceitação e a eficácia do nosso projeto.

## Jacira Maria da Silva (Maceió)

E.M. Zumbi dos Palmares

Componente curricular: Língua Portuguesa/

Interpretação e Produção de texto Jogo: Gamão

Trabalho: *Interpretação e Produção Textual com o Jogo Gamão*



Professora Jacira Maria da Silva durante a apresentação de seu projeto.

## Objetivo:

Valer-se do jogo como instrumento pedagógico para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais prazeroso e significativo, estimulando a interpretação e produção textual com coerência através do trabalho contextualizado.



## Desenvolvimento

Os jogos da Mind Lab começaram a fazer parte da minha história quando a coordenação da Escola Municipal Zumbi dos Palmares me apresentou o material disponível. Confesso que fiquei apaixonada pela riqueza de sugestões para trabalhar em sala de aula de maneira interativa, considerei um tesouro para minha prática. Então, não perdi tempo, passei a ser assídua às formações. Como sou professora de Língua Portuguesa, tinha o desafio de casar os jogos com a minha disciplina. Isso me levava a aplicar os jogos em casa com minha família, assim me preparava para poder repassá-los aos alunos. Reconheço que fui aluna nesse processo.

Como nossa escola está com o calendário atrasado, tratei de levar logo o material para mostrar aos alunos. Para isso, usei a sugestão do desenvolvimento da aula sobre *Gamão*. Em seguida, mostrei o jogo. Para minha surpresa, fui interrompida por um bombardeio de perguntas e afirmações: “É obrigatório participar?”, “Vale ponto?”, “Posso jogar sozinho?” – “Caso contrário tô fora!” Aquele desinteresse dos alunos me angustiava enquanto

professora daquela turma de 8º ano composta de mais de 30 alunos. Vi que tinha uma tarefa sinuosa, mas que o material nos dava um direcionamento para adentrar no universo em que os alunos estavam inseridos. Parti para o plano “B”, havia levado o curta-metragem nacional: *Xadrez das cores*. Então, assistimos e depois dialogamos sobre alguns pontos, como: coletividade, discriminação, respeito ao próximo, valores, estratégias, conquistas, objetivos... Partimos para apresentação do “Gamão”. Começamos a ensinar por partes: o tabuleiro, quantidade de triângulos isósceles chamados casas. Os agrupamentos em quatro quadrantes com seis triângulos cada um e a posição inicial.

Eles estavam ansiosos para começar a jogar. Como não tínhamos uma quantidade de jogos suficiente para formar pares e todos jogarem, fizemos grupos de 2 contra 2. Pode parecer bobagem, mas durante esses encontros fui mais aluna do que mediadora. Entendi que tinha tanto interesse em aprender quanto eles. Nos divertíamos movimentando as peças. Até que um aluno me pergunta: “É aula de matemática ou de português?”. Foi então que expliquei que o avanço na compreensão das regras do jogo é uma forma de interpretação. Durante a semana disponibilizava duas aulas para os jogos. E as regras do *Gamão*



eram passadas gradativamente, sempre retomando da aula anterior. Relembra para eles as regras e fazia perguntas para assegurar que eles entenderam.

Avançamos para o *Método da Tentativa e Erro*, para isso, seguimos passo a passo as orientações do “Livro do Professor – 8º ano.” Naquele dia, concluí a aula pedindo para que os alunos produzissem um texto dissertativo-argumentativo/narrativo-argumentativo com o tema: “Bases seguras na vida cotidiana”. Para minha surpresa, tive em mãos textos maravilhosos, que me levaram a concluir que estávamos produzindo.

## Conclusão

Essa experiência estreitou laços entre os alunos que estavam distantes um do outro em um mesmo ambiente, ampliou as estratégias; contribuiu no domínio da linguagem oral, da leitura do jogo e da escrita; além de mediar um “olhar” diferente para minhas práticas pedagógicas.

Hoje, quando paro para refletir sobre minha trajetória como educadora, percebo que muitas angústias que permeavam minha prática ainda estão presentes: quando um aluno não avança como esperado, quando não sei qual a melhor inter-



*Professora Jacira conduzindo uma aula Mentelnovadora com o Jogo Gamão.*

venção a fazer. Contudo, carrego algumas certezas: que nossos alunos precisam interagir para aprender e que preciso planejar as atividades. No entanto, a maior certeza que trago é que não posso parar de buscar aprender. Por isso, vivo me desafiando para desafiar meus alunos. Na certeza de que não sei tudo, mas quero aprender muito. Inclusive, matemática!

## Jonathan Ferreira (Rio Grande do Norte)

E.E. Professor Luís Soares

Componente curricular: Matemática

Jogo: Moonwalk

Trabalho: *Plano Cartesiano e Moonwalk*



Professor Jonathan Ferreira durante a apresentação de seu projeto.

### Objetivos:

1. Compreender a aplicação do Plano Cartesiano em nosso dia a dia.
2. Compreender a diferença entre tática e estratégia.
3. Identificar as habilidades que o jogo Moonwalk ajuda a desenvolver em suas transcendências.

4. Compreender e sensibilizar sobre a importância do Plano Cartesiano no jogo Moonwalk e à nossa volta.
5. Caracterizar o Plano Cartesiano e relacioná-lo ao jogo Moonwalk.
6. Desenvolver nos alunos a capacidade de trabalhar em equipe
7. Utilizar os métodos pedagógicos do Semáforo, Árvore do Pensamento e Detetive da Metodologia do Programa MentelNovadora.

### Desenvolvimento

No mundo do pensamento complexo, onde os problemas surgem a todo o tempo, necessitamos usar todas as áreas do conhecimento para chegar ao objetivo esperado: a solução ou meio de solucionar o problema. Há uma necessidade urgente de vivências práticas de ensino que aprimorem e trabalhem as diversas capacidades intelectuais dos alunos.

Partindo dessa necessidade, o Programa MentelNovadora da MindLab busca utilizar o meio lúdico dos jogos para, em uma abordagem construtivista e interdisciplinar, favorecer o aluno a ser protagonista do seu próprio conhecimento e de suas habilidades.

Ao passar por formações junto à equipe do programa, por meio da Secretaria de Educação, consegui como docente compreender como os métodos e as atitudes pedagógicas de mediação poderiam ser utilizadas na sala de aula, no chão onde estou.

Essa atividade, desenvolvida com os alunos das duas turmas do 8º ano, ajudou os discentes a conectar o jogo com a ideia do que é tática e estratégia, onde investir os recursos e com o componente curricular de matemática no contexto do plano cartesiano.

A atividade consistiu em conhecermos, por meio de histórias, a diferença entre tática e estratégia e onde investir recursos. Para isso, agi como mediador ao contar as histórias presentes nos livros do professor para o 8º ano do programa: a *Fábula da Raposa e do Leão* e *A História de Ulisses*, da obra *A Odisséia*. Em seguida, foi introduzido e realizada a prática do jogo *Moonwalk*.

## Conclusão

A abordagem dos parâmetros curriculares de matemática, nessa atividade, por meio do jogo *Moonwalk*, per-

mitiu novas possibilidades. Além de trabalhar o lado cognitivo e intuitivo dos alunos, permitiu consolidar um conhecimento e a compreensão de mundo por essa prática pedagógica bem aplicada por meio do Programa *MentelNovadora*.



Alunos da E.E. Luís Soares durante uma partida do Jogo Moonwalk.

## Professora Convidada

### Milena Fabrini (Natal)

E.M. Professor Francisco de Assis Varela  
Cavalcanti

Componente curricular: Ciências

Jogo: Moonwalk

Trabalho: *Táticas e Estratégias*



Professora convidada Milena Fabrini, durante apresentação de seu projeto.

## Objetivos:

1. Planejar ações com base no cálculo de probabilidades.

2. Analisar o contexto e suas implicações.
3. Considerar várias possibilidades de ação e suas consequências.
4. Flexibilidade para mudar o plano frente a novas circunstâncias.

## Desenvolvimento

**1ª Etapa - Envolvimento:** O jogo facilitou o diálogo entre professor e aluno, estabelecendo uma relação de empatia e confiança, facilitando os questionamentos e as colocações.

**2ª Etapa - Aprendizado:** O Método do Semáforo deu uma contribuição significativa na execução das avaliações, fazendo-os pensar antes de responder às questões de múltipla escolha e a responder às questões discursivas, antes deixadas em branco.

**3ª Etapa - Transcendência:** Em se tratando do assunto *Sexualidade*, quais as maiores dificuldades encontradas pelos adolescentes?

- Falta de comunicação
- Ausência de informações
- O alto índice de Infecções Sexualmente Transmissíveis



(IST)

- Os casos de gravidez na adolescência (duas na sala de aula).

Diante das dificuldades, que estratégias podem ser levantadas para minimizar esses problemas?

- Roda de conversa
- Mais aulas
- Aulas sobre métodos
- Aulas com imagens para poder ver a realidade

### Que táticas podem ser levantadas?

**Bilhete Secreto:** os alunos faziam questionamentos sobre o assunto através de bilhetes. A partir das perguntas, foram traçados alguns planos:

- **Dinâmica A Máquina do Futuro:** depois de realizarem um “teste de gravidez”, alunos eram separados entre “grávidos” e “não grávidos” e a partir daí faziam uma viagem pelo futuro e começavam a se projetar em relação às suas escolhas.
- **Projeto Meu Ovo:** o aluno deveria tomar conta de um



Alunos da E.M. Prof. Francisco de Assis Varela durante a dinâmica A Máquina do Futuro.

ovo, por ser frágil, como se ele fosse um ser vivo.

- **Recorte de jornais** mostrando dados estatísticos do aumento de IST em adolescentes no RN.
- **Aulas expositivas** com imagens sobre Aparelho Reprodutor, Métodos Contraceptivos e Infecções Sexualmente Transmissíveis.

## Conclusão

A conclusão do trabalho consistiu em um jogo de tabuleiro contendo as informações sobre sexualidade construídas em sala de aula.



## 7. Agradecimentos

Pela excelência dos trabalhos, escolher um único vencedor, como dissemos no início, foi tarefa muito difícil. Com o mesmo processo de avaliação, aplicando notas de 7 a 10 para os mesmos quesitos utilizados nas regionais, 20 formadores de todo o Brasil consagraram o trabalho de Jonathan Ferreira, da Rede Pública Estadual do Rio Grande do Norte, como o grande vencedor do *I Evento Regional de Práticas Exitosas – Edição Nordeste*.

Para nós da Mind Lab, a realização do evento foi a concretização de um sonho. Nós sempre pautamos nossa atuação por dois nortes bem definidos: o primeiro, desenvolver e aprimorar nossa metodologia de forma a mantê-la sempre na vanguarda da educação, criando um programa de qualidade e que traga resultados efetivos no desenvolvimento das habilidades sociais, emocionais, cognitivas e éticas. E o segundo, garantir que essa metodologia seja acessível e possa estender seus benefícios a todas as crianças e jovens brasileiros em idade escolar, sem distinção de classe socioeconômica.



Sandra Garcia realizando o discurso final do evento.

Graças às parcerias com as cinco secretarias de educação da região Nordeste que participaram do *I Evento de Práticas Exitosas*, a Mind Lab pode comemorar o fato de estar presente na vida de 58 mil alunos e de 2 mil professores mediadores das redes públicas parceiras naquela região.

A todos vocês que confiam no Programa MentelNovadora e o consideram como um parceiro na sala de aula, a nossa imensa gratidão por estarem conosco concretizando o sonho de transformar a qualidade da educação no Brasil.

Agradecimentos:



Uma iniciativa:



# Obrigado!

