Instituição
Associação de Instrução Popular e Beneficência

Título da tecnologia
Pense E Faça

Título resumo

Resumo
O projeto visa aprimorar o nível educacional e ampliar os horizontes culturais e sociais dos alunos, desenvolvendo competências cognitivas, emocionais, sociais e éticas através do Pensar Estratégico e do Raciocínio Lógico. É aplicado em 8 escolas da rede pública, localizadas em regiões com altos índice de vulnerabilidade e com resultado abaixo da média em avaliações externas com problemas de evasão escolar e indisciplina por parte dos alunos. A articulação com as escolas visa a intervenção para prevenção da violação de direitos dos alunos, apoio para melhoria do desempenho escolar e a diminuição da evasão, possibilitando que os atendidos encontrem na escola um ambiente transformador.

Objetivo Geral

Objetivo Específico

Problema Solucionado
Historicamente, a instituição escolar é vista como um espaço que constrói comportamentos, saberes e formas de se viver em sociedade. Face às características e aos desafios da contemporaneidade, essas funções definidas modificam-se exigindo novas configurações, o que implica agregar novos conceitos e assumir novas posturas que contribuam para uma educação para além da garantia do direito ao acesso e permanência na escola, assegurando o direito de aprender e promovendo a equidade. Para isso utiliza-se os jogos de raciocínio e estratégia como ferramenta significativa de educação que colabore para o desenvolvimento de habilidades que irão ajudar as crianças e adolescentes a maximizarem o seu potencial para o aprendizado. A metodologia tem demostrado resultados surpreendentes, exemplo disso foi o desempenho de uma das escolas parceiras que de acordo com o IDESP (Índice de Desenvolvimento da Educação do Estado de SP), indicador de qualidade que mede o desempenho escolar dos alunos no exame SARESP, apresentou melhora de 275% após inclusão da metodologia Pense e Faça em sua grade curricular.

Descrição
A metodologia Pense e Faça promove a articulação de crianças e adolescentes, escola e família. Após a consolidação da parceria, a primeira etapa da metodologia consiste em realizar um diagnóstico detalhado, onde são analisadas questões referentes a situações de risco e vulnerabilidade ao qual o público está exposto. Esse diagnóstico inicial permite que as atividades socioeducativas realizadas estejam de acordo com as necessidades e singularidades dos usuários. As atividades socioeducativas acontecem em formato de oficinas que são realizadas nas próprias salas de aula onde as crianças e adolescentes realizam o ensino regular. Para cada turma, a oficina é realizada 01 vez por semana pelo período de 50 minutos. Durante a oficina o educador social trabalha em parceria com o professor daquela turma, possibilitando que o mesmo conheça e se aproprie da metodologia, dos aprendizados, estratégias e reflexões que permeiam as atividades, possibilitando uma conexão com a rotina e os conteúdos que são ministrados em sala de aula. O educador social trabalha utilizando diversos jogos de estratégia e raciocínio. As oficinas abordam temáticas como: Pensamento lógico, resolução de problemas, planejamento ordenado, gerenciamento de recursos, planejando o futuro, táticas e estratégias, pensamento eficaz, tomando decisões, benefícios da colaboração, protagonismo, cidadania, autonomia, a importância das relações familiares e do processo de aprendizagem, entre outras. Todas as oficinas, independente da temática abordada, são divididas em quatro momentos: 1.º Momento - A Sensibilização: Os atendidos participam de uma reflexão para descobrir a identidade do jogo que será explorado durante a atividade. Através da música, do teatro, fantoches, dinâmicas e vídeos, o educador apresenta-o aos alunos despertando o desejo de conhecê-lo. 2.º Momento – A exploração e explicação das regras do jogo: As crianças e adolescentes tem a oportunidade de explorar o jogo (geralmente divididos em duplas ou grupos), ainda sem receber explicações de como funciona e quais são as regras. Passam um tempo apenas explorando, sentindo e descobrindo. Após esse período passam para o momento de realizar perguntas sobre o jogo para o educador. Este processo leva às crianças e adolescentes a exploração da habilidade de estabelecer conclusões a partir do ato de perguntar, eles aprendem a perguntar para solucionar problemas, e a partir dos questionamentos o educador vai explicando as regras do jogo. Os usuários aprendem que o jogo tem objetivos e regras, e que todo jogo, como qualquer ação leva a um resultado e que suas atitudes interferem significativamente neste resultado. 3.º Momento – Jogar com Mediação: Neste momento os usuários passam a jogar com a mediação do educador social, que durante todo processo realiza diversos questionamentos e reflexões. Cada jogo trabalha um conjunto de habilidades emocionais, sociais, cognitivas e éticas. De acordo com as características do jogo, os usuários aprendem a lidar com as mais variadas situações do cotidiano escolar, familiar e comunitário. Especialmente nos jogos que trabalham com habilidades sociais e éticas,

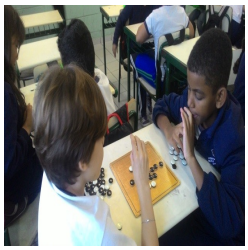
aprendem a cooperar, colaborar, trabalhar em equipe, respeitar as diferenças, planejar o futuro e comunicar-se com clareza e coerência. 4.ª Momento – A Transcendência: Esse é o momento mais significativo da oficina, os usuários realizam uma reflexão de como podem aplicar todos os aprendizados adquiridos em seu cotidiano. Este processo possibilita que o conceito aprendido seja aplicado amplamente nas mais variadas situações da vida familiar, comunitária, escolar e em todas as suas relações sociais. Após término de cada jogo, existe um momento de avaliação e a escolha das próximas habilidades que serão trabalhadas. Toda a programação é informada com antecedência a coordenação e professores de cada turma. Oficinas Pense e Faça com a Família: Ao longo do ano, em parceria com a escola, desenvolvemos durante os eventos comemorativos como: Festa Junina, Festa da Primavera, Feira de Ciências, entre outras. São momentos de troca muito importante entre diferentes gerações. O mediador sempre inicia a oficina ressaltando como as habilidades podem ser desenvolvidas através do uso dos jogos, e finaliza com discussões sobre aplicabilidade dos conceitos e habilidades vivenciadas nas diversas relações sociais e familiares. Temos como meta para os próximos exercícios expandir as ações com as famílias, além das oficinas que já são desenvolvidas, vislumbramos produzir um material específico, kits com os jogos e material explicativo, que as crianças e adolescentes possam levar para casa e compartilhar os aprendizados com seus familiares e amigos. Monitoramento e avaliação: - avaliação descritivas realizadas pelos alunos; - avaliação de desempenho; - relatórios dos professores; - avaliações externas (Prova Brasil e Saresp) - indicador do INEP - avaliações realizadas com as famílias; - lista de frequência nas oficinas.

Recursos Necessários

- Aquisição de jogos; - Aquisição de jogos gigantes - cidadania (jogos criados pelo projeto); - Confecção de livretos; - Contratação de Educador Social.

Resultados Alcançados

A metodologia Pense e Faça tem se apresentado como um modelo de intervenção em nível preventivo e remediativo, demonstrando grande eficácia para melhoria do desenvolvimento da aprendizagem. Os resultados tem sido surpreendentes na melhoria do desempenho das Escolas onde atuamos de acordo com o IDESP (Índice de Desenvolvimento da Educação do Estado de SP). Para os professores e gestores dessas escolas, os resultados das avaliações evidenciaram impactos positivos da metodologia na autoestima do professor, crença na modificabilidade dos alunos e ampliação de seus recursos internos para lidar com as situações de conflito em sala de aula. Assim, quando a metodologia Pense e Faça estiver configurada como uma disciplina inserida no currículo da escola, e a mesma alcançar melhorias significativas comprovadas através de avaliações internas e externas. Anualmente fazemos a Tabulação das Avaliações dos professores das Escolas de Ensino Fundamental parceiros do Projeto Pense e Faça, que utilizamos para avaliar o Projeto na Escola como também os resultados alcançados no IDEB. O Projeto Pense e Faça contribui com a proposta pedagógica das Escolas, por esse motivo trabalhamos de forma conjunta com os professores, participando do planejamento anual para melhor escolha dos jogos buscando sempre o reconhecimento do nosso trabalho através; • Depoimentos dos professores que também acompanham todas as oficinas e avaliam os alunos anualmente. • IDESP 2017 com alcance das metas e aprendizado adequado aos educandos.



Locais de Implantação

Endereço:

CEP: 02402-020
Santana, São Paulo, SP

CEP: 02820-010
Jaragua, São Paulo, SP

CEP: 02982-000
Taipas, São Paulo, SP

CEP: 02990-060
Jaraguá, São Paulo, SP

CEP: 02996-165
Jaragua, São Paulo, SP

CEP: 05211-060
Perus, São Paulo, SP

CEP: 08731-900
Comunidade Tabor, São Paulo, SP

CEP: 11013-350
Vila Nova, Santos, SP

CEP: 11345-000
Samaritá, São Vicente, SP

CEP: 17212-790
Chacara Ferreira Dias, Jaú, SP

CEP: 18130-000
Bairro Saboó, São Roque, SP