

# ENFOQUE

## NOTRE DAME



# GAMIFI CAÇÃO

Entenda como o uso de jogos pode engajar os alunos e facilitar o aprendizado

### SOFT SKILLS

As competências comportamentais que impactam a nossa vida

### IR. AMÉLIA

Uma vida com o propósito de levar Deus por onde passa

### NOVO ENSINO MÉDIO

O que as famílias e os estudantes esperam dessa mudança

## SUMÁRIO

|                                                                                                         |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>EDITORIAL</b> - Educação e inovação transmitidas com o propósito ND.....                             | 3  |
| <b>ENTREVISTA</b> - Soft skills: as competências que fazem a diferença .....                            | 4  |
| <b>ARTIGO GESTÃO EDUCACIONAL</b> - Gestão em tempos de pandemia .....                                   | 8  |
| <b>ARTIGO ATUALIDADES EDUCACIONAIS</b> – Aprendizagem criativa .....                                    | 9  |
| <b>ARTIGO ESCOLA E FAMÍLIA</b> - Expectativas das famílias e dos alunos sobre o Novo Ensino Médio ..... | 10 |
| <b>JPIC</b> – A dimensão JPIC, um testemunho .....                                                      | 12 |
| <b>PÁGINA DO EX-ALUNO</b> - Marcela Ferreira .....                                                      | 13 |
| <b>ENFOQUE</b> - Gamificando na sala de aula .....                                                      | 14 |
| <b>PARTILHA DE BOAS PRÁTICAS</b> – Projetos das escolas voltados para a gamificação .....               | 18 |
| <b>BIOGRAFIAS</b>                                                                                       |    |
| Irmã Amélia Guerra .....                                                                                | 26 |
| Colaboradora Arlete da Rosa .....                                                                       | 27 |
| <b>ESPIRITUALIDADE ND</b> – Chamados a servir e a amar no diálogo e na fraternidade .....               | 28 |
| <b>SERVIÇO DE ANIMAÇÃO VOCACIONAL</b> - Marta e Maria, modelos de resposta ao Senhor .....              | 30 |
| <b>PROPOSTA PEDAGÓGICA NOTRE DAME</b> – O Núcleo de Pedagogia ND .....                                  | 31 |
| <b>PÁGINA DO ALUNO</b> – Projeto de conscientização ambiental na Escola Estrela do Mar .....            | 32 |

## ESCOLAS NOTRE DAME

- Colégio Maria Auxiliadora - Canoas/RS
- Colégio Santa Teresinha - Taquara/RS
- Escola Madre Júlia - São Sepé/RS
- Escola Maria Rainha - Júlio de Castilhos/RS
- Escola N. S. Estrela do Mar - São Lourenço do Sul/RS
- Escola Sagrada Família - Rolante/RS
- Escola Sagrado Coração de Jesus - Pedro Osório/RS
- Escola Santa Catarina - Santa Maria/RS
- Escola de Educação Infantil Notre Dame - Nova Santa Rita/RS

## EXPEDIENTE

**Superiora Provincial:** Ir. Vania Maria Dalla Vecchia

**Coordenação:** Vagner Paulo Maccalli

**Diagramação:** Michael Zeppenfeld de Carvalho

Os artigos enviados são de responsabilidade dos respectivos autores

**Foto da capa:** Antônio Scheffel Filho/Foto D Fato

**Produção:** Tamires Hoff

**Revisão:** Claudia Rosana de Souza



 nd.org.br  51 3462.8600  
 /redenotredame  @redenotredame  
 Av. Guilherme Schell, 5888 - Canoas - RS

# Educação e inovação transmitidas com o propósito ND

Terminamos mais um ano letivo com o sentimento de dever cumprido. Não foram poucos os desafios desse momento, ainda de pandemia, e que exigem de nós cada vez mais inovação. E, assim, temos trabalhado, de maneira incansável, buscando levar ao aluno educação de qualidade e com propósito, aliada à tecnologia e pensando no futuro. Um desses recursos que vem ganhando espaço nas escolas da Rede Notre Dame é a gamificação, tema da reportagem de capa desta edição. A estratégia pedagógica consiste na aplicação de elementos de jogos como ferramenta educacional. Ouvimos especialistas no assunto que mostraram caminhos para sua aplicação, que é considerada uma das metodologias ativas. Também foram apresentados desafios a serem superados para melhor aproveitamento dos resultados no desempenho e no engajamento dos estudantes. Exemplos de como a gamificação é explorada nas nossas escolas são apresentados nesta edição da Revista Enfoque ND, em Partilha de Boas Práticas.

Enquanto os recursos tecnológicos fazem cada vez mais parte do nosso dia a dia; por outro lado, são as habilidades emocionais ou sociocomportamentais que vem ganhando maior importância. Na página Entrevista, ouvimos a professora do curso de Psicologia da Universidade Feevale, Charlotte Beatriz Spode, e a psicóloga organizacional da Rede Notre Dame, Elenise Rita Hoffmann, que explicam como essas habilidades influenciam na nossa vida.

A revista ainda traz uma reflexão sobre um chamado que o Senhor nos faz a servir e a amar, em Espiritualidade ND, além de uma análise sobre o trabalho dos gestores em tempos de pandemia, na página Gestão Educacional, entre muitos outros conteúdos que preparamos para você.

Para 2022, teremos muitos novos projetos a realizar, e um dos nossos grandes investimentos está no Novo Ensino Médio Notre Dame. Essa novidade vem sendo trabalhada com as famílias que, junto aos estu-

dantes e coordenadores pedagógicos, analisam pontos importantes dessa mudança na editoria Escola e Família desta edição da Enfoque ND. Já nas páginas Biografia, Irmã Amélia Guerra e Arlete da Rosa, diretora da Escola Sagrada Família, e a procuradora-geral do município de São Sepé e ex-aluna da Escola Madre

Júlia, Marcela Ferreira, contam sobre as suas trajetórias nesta edição da Enfoque Notre Dame.

Teremos muitos novos projetos a realizar em 2022, e um dos nossos grandes investimentos está no Novo Ensino Médio Notre Dame. Além disso, estamos inaugurando uma nova unidade, em Nova Santa Rita – a Escola de Educação Infantil Notre Dame –, que, a partir de fevereiro de 2022, estará atendendo a crianças da educação infantil. Falaremos mais sobre este novo projeto na próxima edição da Enfoque. Por ora, mais informações podem ser obtidas através de nossos canais digitais.

Gratidão a todos pela parceria e pelo carinho! Almejamos um Novo Ano abençoado e repleto das melhores realizações!

Boa leitura!



**Ir. Vania Maria Dalla Vecchia**

Superiora Provincial

Província Nossa Senhora Aparecida

## Soft skills – As competências que fazem a diferença

Tamires Hoff



Elenise Rita Hoffmann

Se por um lado os recursos tecnológicos fazem cada vez mais parte do nosso dia a dia, por outro são as habilidades emocionais ou sociocomportamentais que vem ganhando maior importância na nossa vida. Elas são diferentes das *hard skills*, aqueles conhecimentos técnicos que podem ser buscados a partir de cursos como a graduação e a pós-graduação. “Têm a ver com habilidades pessoais, coisas que dizem respeito ao modo de ser da pessoa, de como ela se relaciona com os outros. E elas são cada vez mais buscadas no mercado de trabalho”, explica a professora do curso de Psicologia da Universidade Feevale, Charlotte Beatriz Spode, apontando serem elas que possibilitam uma pessoa resolver determinados problemas, mesmo não tendo alguns conhecimentos técnicos, enquanto outras, mesmo sendo *experts* no assunto, podem não conseguir trabalhar dentro de um determinado fluxo, na solução de problemas ou em uma equipe.

Demonstrar habilidades interpessoais condizentes com o espaço de trabalho tornou-se tão importante para a carreira profissional quanto o conhecimento acadêmico ou técnico (*hard skills*) devidamente desenvolvidos, de acordo com a psicóloga organizacional da Rede Notre Dame, Elenise Rita Hoffmann.

**“Comprometimento, determinação e foco, associados às *soft skills* condizentes com a profissão escolhida são muito importantes para o sucesso profissional...”**

ffmann. “Vale lembrar que as habilidades interpessoais, se estiverem bem desenvolvidas, representam um diferencial competitivo para o profissional.”

Comprometimento, determinação e foco, associados às *soft skills* condizentes com a profissão escolhida são muito importantes para o sucesso profissional, como ressalta Elenise. “É habitual, na área de Gestão de Pessoas, o comentário de que se admite um profissional em função de seu conhecimento técnico e se desliga por seu comportamento”, revela e destaca, afirmando que a chave é sempre buscar o equilíbrio entre *hard* e *soft skills*, buscando desenvolvê-las em paralelo.

Pensamento crítico, criatividade, liderança, trabalho em equipe, cooperação e postura ética são algumas *soft skills* bastante valorizadas atualmente. “Acho que a postura ética que a pessoa vai assumindo ao longo da sua vida significa uma coerência entre o que ela fala e o que ela faz. Também tem a capacidade de pedir ajuda quando não consegue resolver alguma coisa sozinha”, completa a professora de Psicologia de Feevale, analisando que são características de alguém que está mais maduro, emocionalmente, dentro do seu próprio processo, e que está disposto a aprender.

**Entrevista Elenise Rita Hoffmann, psicóloga organizacional**

**Enfoque ND** - Quais avalia que sejam as *soft skills* mais buscadas no mercado de trabalho? Por que elas são tão importantes?

**Elenise Hoffmann** - Destaco as habilidades que

IMAGEM: Freepik.com



considero mais relevantes para qualquer profissional:

- **Habilidade para trabalhar em equipe:** nas mais diversas atividades cotidianas, trabalhar com pessoas é um diferencial, pois no somatório de diversas habilidades se obtêm os melhores resultados;
- **Capacidade de trabalhar sob pressão:** no mundo contemporâneo, se observa a necessidade de dar conta de diversas demandas de trabalho em prazos curtos, com excelência de resultados;
- **Comunicação:** saber escutar para compreender o trabalho a ser executado (sem perdas de tempo e retrabalhos por falta de compreensão), saber escrever corretamente, falar em público e expressar-se de maneira assertiva;
- **Aprender a aprender:** existem muitas e variadas fontes de conhecimento e inúmeras possibilidades de colocar aprendizagens em prática;
- **Orientação para resultados:** não somente

**“O autoconhecimento é fundamental para qualquer pessoa que deseja se desenvolver, principalmente no que se refere às *soft skills*.”**

os resultados institucionais devem ser alcançados, mas também os objetivos pessoais podem (e devem) ser atingidos com o trabalho realizado.

**Enfoque** - Para quem não tem algumas delas, é possível desenvolvê-las? Como?

**Elenise** - Sim. Como se tratam de habilidades, é importante, primeiramente, possuir autoconhecimento para identificar as *soft skills* que devem ser desenvolvidas. Uma dica é criar um plano de desenvolvimento individual em que constem as habilidades a desenvolver, além de buscar palestras, treinamentos e leituras que auxiliem a chegar a esse objetivo.

**Enfoque** - Em cargos de liderança, há *soft skills* específicas que são esperadas?

**Elenise** - Sim. Líderes e equipes devem possuir interações profissionais saudáveis a fim de que o ambiente organizacional seja propício para o desenvolvimento das atividades, resultando em produtividade e eficácia.

Líderes devem conduzir suas equipes com proximidade (não intimidade). Isso significa que o gestor deve facilitar as interações pessoais entre os colaboradores, escutando e fazendo ponderações assertivas. Desta forma, é importante que o líder tenha desenvolvido a sua capacidade de escuta, bem como a inteligência emocional, e seja orientado para resultados.

**Enfoque** - De que maneira acredita que seja possível fazer uma autoavaliação das *soft skills*?

**Elenise** - O autoconhecimento é fundamental para qualquer pessoa que deseja se desenvolver, principalmente no que se refere às *soft skills*. E, neste sentido, é interessante contratar um profissional qualificado. No entanto, se a ideia é iniciar o processo de autoavaliação, é interessante realizar uma pesquisa aprofundada sobre as *soft skills*, conhecendo-as. Após isso, pode-se iniciar um processo de autocritica, utilizando como base as postu-



Charlotte Beatriz Spode

ras pessoais adotadas diante das situações e o quanto cada uma das habilidades está desenvolvida. Por fim, para auxiliar neste processo, existem também alguns sites que oferecem questionários que auxiliam a mapear as habilidades comportamentais (inclusive com ilustração gráfica). Essa representação auxilia na visualização de como o profissional se percebe diante das *soft skills*.

### O caminho da autoavaliação

A autoavaliação é relacionada como ponto importante para o desenvolvimento das *soft skills*. A professora Charlotte Beatriz Spode, do curso de Psicologia da Universidade Feevale, cita alguns exemplos que podem ser abordados nesta análise:

- Sou ouvido nas reuniões de que participo?
- Escuto as outras pessoas?
- Consigo ser objetivo o suficiente para não ser grosseiro ou o contrário?
- Sou uma pessoa que fala demais e não diz nada ou diz pouco?
- Sou muito prolixo?

**“Também é interessante saber identificar potencialidades, como, por exemplo: No que eu sou bom, tirando o conhecimento técnico?”**

Receber feedback de pessoas de confiança, não aquelas que vão passar a mão na cabeça, pode contribuir bastante no processo, segundo a psicóloga. “Também é interessante saber identificar potencialidades, como, por exemplo: No que eu sou bom, tirando o conhecimento técnico? O que eu faço com mais facilidade nas minhas relações? Aquilo que eu preciso desenvolver é o caminho inicial. Participar de capacitações também é importante, visto que as organizações podem prover isso.”

Há empresas que têm se dedicado ao desenvolvimento dessas *soft skills* dos colaboradores, conforme a orientadora de carreiras, o que proporciona um ganho profissional e também pessoal para quem participa destas oportunidades. “Outra questão é saber identificar referências de pessoas que eu admiro, pois, normalmente, gostaríamos de ter ou temos as características de pessoas que admiramos. É um processo de imersão e, muitas vezes, demanda até psicoterapia, porque a pessoa vai, talvez, entrar

## HARD SKILLS

### HABILIDADES TÉCNICAS

Hard Skills são habilidades que podem ser aprendidas e facilmente quantificadas. Em outras palavras, elas são tangíveis. Você aprende hard skills na sala de aula, com livros e apostilas, ou até mesmo no trabalho. Elas são avaliadas durante os processos seletivos e comparadas com as dos outros candidatos.

## SOFT SKILLS

### HABILIDADES COMPORTAMENTAIS

Soft Skills são competências subjetivas, muito mais difíceis de avaliar. Também são conhecidas como *people skills* (habilidades com pessoas) ou *interpersonal skills* (habilidades interpessoais), porque elas estão relacionadas à sua forma de se relacionar e interagir com as pessoas.

## **“Entretanto, um ponto essencial é o questionamento sobre qual é o sentido da sua atividade profissional na sua vida.”**

em contato com coisas que não estão relacionadas a só uma atitude no trabalho, mas sim com questões pessoais. Então, sim, é possível desenvolver.”

Entretanto, um ponto essencial é o questionamento sobre qual é o sentido da sua atividade profissional na sua vida. Charlotte provoca a reflexão e defende que dificilmente uma pessoa que não tem identificação com a sua formação, com aquilo que está fazendo profissionalmente ou com o local em que trabalha vai conseguir colocar em prática as *soft skill*, mesmo que ela as tenha.

### **Inteligência emocional – a *soft skill* mais buscada**

Inteligência emocional é considerada, por diversos especialistas, como a *soft skill* mais buscada no mercado de trabalho. Ao compreender a importância dessa habilidade, a Comissária de Voo e empreendedora digital Carolina Severo Fernandes, que atua como mentora de carreira na preparação de futuros tripulantes, resolveu buscar esse desenvolvimento. “É um processo constante e, muitas vezes, gradual, visto

## **“Inteligência emocional é considerada, por diversos especialistas, como a *soft skill* mais buscada no mercado de trabalho. ”**

que não basta só aprender e/ou ler sobre, é preciso aplicar, e é o que me motiva, constantemente, a me comprometer e levar em conta a relevância das *soft skills*”, comenta Carolina.

Lidar com imprevistos é algo que faz parte da vida de quem trabalha na aviação. Como descrito no livro “Inteligência Emocional”, de Daniel Goleman, Carolina destaca os pilares importantes para adquirir esta habilidade: conhecer as próprias emoções; controlar as emoções; automotivação; empatia; relacio-

nar-se interpessoalmente. “Conhecer e dominar esses pilares da Inteligência Emocional é fundamental para lidar com questões que saem do nosso controle, evitando atitudes impulsivas e/ou explosivas.”

Já no aspecto pessoal, ela conta que pode perceber os reflexos, especialmente neste período de pandemia. “Aprendi, ainda mais, a importância de praticarmos o autoconhecimento e compreender que é um processo constante e gradual. Foi possível ressignificar muitos valores e firmar outros.” ■



Carolina Severo Fernandes

IMAGEM: Freepik.com



# Gestão em tempos de pandemia

**Oswaldo Dalpiaz, Vice-presidente na Sindicato da Escolas Particulares do RS - SINEPE-RS**

Não há gestor que, apesar de todo o cuidado preventivo, não se depare com certas imprevisibilidades que exigem uma imediata tomada de decisão. Assim aconteceu, por exemplo, em março de 2020, quando, num determinado momento do ano escolar, as escolas tiveram de suspender suas atividades presenciais e iniciar um tipo de atendimento que até então não tinha sido previsto. Porém, o gestor, normalmente, não está diante da imprevisibilidade, mas, sim, diante de cenários que vão mostrando para onde está se encaminhando a sociedade e, no nosso caso, a educação. Exercitar-se na leitura deles caracterizará a qualidade do gestor que, aos poucos, começará a enxergar as oportunidades que sua instituição tem para crescer.

A boa escola busca insistentemente criar uma imagem que marque positivamente toda a comunidade, que seja uma referência, que deixem orgulhosos os alunos que lá estudam. Mas, para isso, necessita de um gestor que possua algumas características.

Falar em gestão é falar em liderança. Para o líder, todos os momentos são complexos e é deles que tira as oportunidades para avançar ou mudar de rota quando for necessário. Em março de 2020, muitos diretores se apavoraram diante da necessidade de mudar de rota: das aulas ou atividades presenciais para atividades remotas. Muitos perderam a oportunidade de crescer. Outros viram uma oportunidade de aprendizagem e incentivaram o novo que estava maduro para acontecer. Com coragem e determinação, consultando seus assessores e a Comunidade, com perseverança e animação, deram os passos necessários para que suas instituições continuassem suas trajetórias pedagógicas com segurança e bons resultados.

Ser protagonista é uma das características de quem exerce a gestão não só em tempos em que tudo flui bem, mas também em tempos de instabilidade e de imprevisibilidade. De quem se espera brilho nos olhos, vibração e entusiasmo não pode haver fraqueza, lamentações, indecisão. Acomodação, insegurança, procrastinação e terceirização de

responsabilidades são tentações que levam o gestor à pusilanimidade. Há um outro horizonte esperando. Os tempos são outros. Outros, também, são os desafios, e a Comunidade espera que seu Diretor aponte as travessias necessárias. É necessário atos de coragem. É por isso que Ele está lá. Não pode ocupar a função de líder quem não gosta de tomar decisões.

Os bons resultados de uma escola estão intimamente relacionados ao comprometimento de todos, fruto da autonomia e da confiança. A boa liderança nada impõe. Propõe com razoabilidade, delicadeza, convicção. Ouve, pois sabe que o ser humano é, antes de tudo, ouvido, depois língua. Abre-se às possibilidades sugeridas. Alcançar metas é uma atitude resultante de um encantamento. É consequência de uma relação amorosa e convincente, não autoritária. As novas propostas educacionais só serão alcançadas se houver pessoas motivadas e capacitadas para executá-las. Saber o nível de contentamento e da felicidade de seus liderados é uma estratégia indispensável.

Saber comunicar, o que comunicar e a escolha do momento para fazê-lo mostra a sensibilidade de quem lidera. Isso também foi visto no início da pandemia. Por isso, o gestor deve desenvolver também essa habilidade. Quem aponta os caminhos é ele. Se não comunica com clareza, objetividade, segurança, a “nau” poderá perder seu rumo. ■

IMAGEM: Freepik.com



# Aprendizagem Criativa

**André Peres, professor do IFRS Campus Porto Alegre e membro do Núcleo POA RS RBAC**

**Fabiana Lorenzi, articuladora nacional da RBAC.**

Aprendizagem criativa é uma abordagem pedagógica que vem sendo desenvolvida há mais de 40 anos, partindo dos trabalhos do Construcionismo de Seymour Papert, no MIT Media Lab e, atualmente, no grupo de pesquisa Lifelong Kindergarten, coordenado pelo pesquisador Mitchel Resnick. O objetivo dessa abordagem é tornar o estudante um pensador criativo.

Vivemos hoje em um mundo onde apenas ouvir sobre um determinado conteúdo não é suficiente. O estudante precisa desenvolver uma aprendizagem crítica, fazer relações dos conteúdos trabalhados com o seu dia a dia, com o seu contexto social e sua comunidade e descobrir formas de solucionar os problemas que surgem. Muitas destas questões estão presentes na BNCC e podem ser desenvolvidas com a ajuda da aprendizagem criativa.

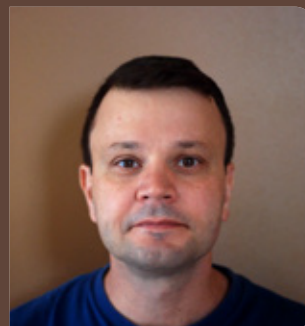
A aprendizagem criativa baseia-se na criação de experiências de aprendizagem orientadas em 4 Ps: Projetos - os estudantes se envolvem mais com o processo de aprendizagem quando estão desenvolvendo projetos que possam ser construídos por eles, discutidos e compartilhados; Paixão - esses projetos são mais relevantes quando, de alguma forma, conseguem mobilizar sua emoção, seja por um motivo pessoal, uma pergunta motivadora, ou um desafio; Pares - a aprendizagem é mais rica quando construída em relações sociais, com opiniões diferentes, colaboração e compartilhamento; Pensar brincando - o erro faz parte da aprendizagem; os estudantes se expressam de diferentes formas, e não existe apenas um caminho para a resolução de um problema, ou seja, a experimentação e o erro é um processo fundamental da aprendizagem.

Consideramos essencial no processo que os educadores se sintam preparados para receberem os pensadores criativos em suas salas de aula. Quando o educador dá voz ao estudante e à medida que permite que o estudante fale e relacione o conteúdo com suas paixões é difícil prever os resultados que serão apresentados. Isso gera medo e insegurança no professor, mas não precisa ser assim. Aprender e descobrir novas coisas com os estudantes em sala de aula é algo

desafiador, mas também revigorante e animador. Ter estudantes envolvidos e interessados é um sonho de qualquer educador.

Mas claro que não podemos esquecer de que as famílias, gestão escolar e comunidade têm um papel muito importante também, entendendo e apoiando o professor em sala de aula e participando, sempre que possível, das atividades e dos eventos promovidos pelo professor e pela escola.

Partindo do grupo Lifelong Kindergarten, surgiu a Rede Brasileira da Aprendizagem Criativa - um movimento que une educadores, artistas, pais, pesquisadores, empreendedores, estudantes e organizações para promover e apoiar práticas educacionais mão na massa, criativas, relevantes e inclusivas por todo o Brasil. Para saber mais sobre aprendizagem criativa no Brasil, acesse [aprendizagemcriativa.org](http://aprendizagemcriativa.org). ■



André Peres



Fabiana Lorenzi



IMAGEM: Freepik.com

# O que os pais e os alunos pensam sobre o Novo Ensino Médio

**Tamires Hoff**

O protagonismo do aluno na construção da aprendizagem é uma das propostas do Novo Ensino Médio que começa a ser implementado em 2022. Os estudantes deverão se apropriar do seu protagonismo e se envolver no processo de aprendizagem de forma colaborativa e empática na construção de um conhecimento crítico e argumentativo, atrelado ao seu Projeto de Vida e a suas escolhas futuras, como destaca a coordenadora Pedagógica do Colégio Santa Teresinha, Márcia Rebechi.

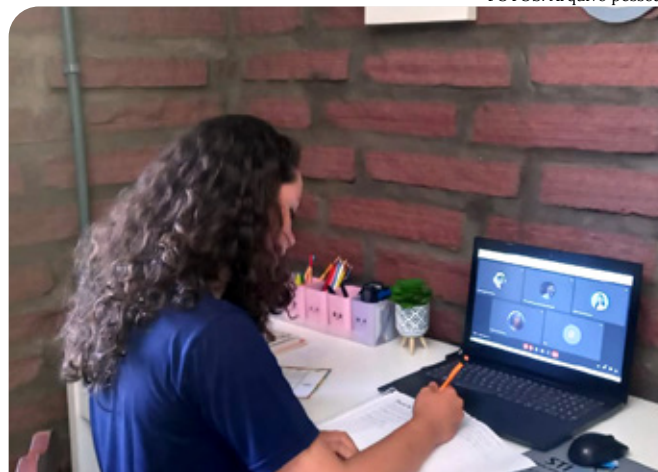
Agora a escola deverá oferecer Formação Básica Geral de até 1.800 horas e, a partir de 1.200 horas, Itinerários Formativos, em que os alunos, conforme suas aptidões, definirão suas trilhas de estudo. Para o coordenador do Ensino Médio no Colégio Maria Auxiliadora (CMA), Antonio Luiz de Moraes, os estudantes, ao concluírem o nível de ensino, estarão muito bem preparados para fazerem escolhas conscientes e responsáveis na continuidade dos estudos, no Ensino Superior. “Ao longo do Ensino Médio, será dada especial ênfase no planejamento do projeto de vida do estudante em seus aspectos: pessoal, social e profissional. Além da preparação para as escolhas futuras do aluno, visamos contribuir para a formação de lideranças fortes, criativas, engajadas e comprometidas com a sustentabilidade da sociedade”, resume.

Em 2021, o Novo Ensino Médio foi apresentado para as famílias e para os alunos da Rede Notre Dame, esclarecendo dúvidas e antecipando pontos importantes deste novo currículo. Confira o que alguns estudantes e pais de alunos da Rede Notre Dame pensam sobre essa mudança.

## Preparação para o mundo

Para Patricia Vighi Alves, mãe da estudante Bibiana Vighi Alves, do 9º ano, é percebida a preocupação da Rede Notre Dame em esclarecer aos pais sobre como será o Novo Ensino Médio, e isso fez a diferença. “Esta é uma marca muito forte do Colégio Maria Auxiliadora: a preocupação em proporcionar o

FOTOS: Arquivo pessoal



melhor aos seus alunos, ao mesmo tempo em que a família tem a oportunidade de estar incluída.”

Ingressar no Ensino Médio dentro do novo modelo tem gerado expectativa em Bibiana, que espera desenvolver maior segurança para a escolha de qual área trilhar. “Espero que, quando nos formarmos, tenhamos uma base sólida para entrar no mercado de trabalho, na faculdade. Enfim, que estejamos prontos para o mundo.”

## Direção para novos caminhos

Mãe de dois alunos formandos do CMA, Isadora, do 9º ano, e Caio Paiva de Mattos, do 3º ano do Ensino Médio, Cláudia Pereira Paiva aponta que a escola



está preparada para acolher e preparar os estudantes neste novo desafio. “Creio que todo carinho, fé, profissionalismo e competência irão permear todos os desafios nesse período de implementação.”

Com o Novo Ensino Médio, Isadora conta que espera adquirir mais aprendizado para a vida. “Minha expectativa é de que me ajude na aproximação das coisas de que mais gosto, a me direcionar e a me trazer a ‘luz’ que busco, em meio a tantas dúvidas e indecisões.”

### Oportunidade de escolha

Do Colégio Santa Teresinha, a mãe do aluno Matheus Krumenauer, do 9º ano, avalia que a escola está oferecendo um suporte importante aos pais diante da novidade. “Vemos a constante formação

da equipe pedagógica e dos professores para essa mudança, além das capacitações ofertadas ao corpo docente e à família, que também está sendo preparada.”

A autonomia para direcionar a carreira a ser seguida é destacada pela mãe do estudante. Para Matheus, essa será uma grande oportunidade de fazer escolhas. “Isso vai tornar o Ensino Médio mais interessante.”



### Ensino mais prazeroso

A preparação do Colégio Santa Teresinha também é salientada pela mãe de Rafael Salvador, do 9º ano. “Acredito que o Novo Ensino Médio irá proporcionar para os alunos uma liberdade de escolha e cujo ensino será mais prazeroso e ainda de mais qualidade, pois cada um irá aprimorar o que tem facilidade e o seu melhor, conforme a capacidade natural de cada indivíduo, alcançando a maturidade profissional sem tantas cobranças e resistência por parte dos adolescentes”, sintetiza Débora Salvador.



Já Rafael espera que o novo modelo contribua para estar melhor preparado para o ENEM e vestibulares: “Será muito melhor para cada aluno que pretende ser um bom estudante e profissional no futuro.” ■



# A dimensão JPIC, um testemunho

Frei João Osmar – OFM-Animador do Serviço JPIC

Sou João Osmar D'Ávila, nascido em 1952, filho de pequenos agricultores, numa comunidade humilde na região Central do RS. Quando fiz minha Profissão Religiosa na Ordem dos Frades Menores, já fiz minha opção dentro da Vida Religiosa: Ser “Irmão Leigo”, numa ordem em que 90% dos membros são padres. Havia duas justificativas: valorizar a dimensão laical dentro da Igreja; e, ao mesmo tempo, ser solidário com as mulheres, que só pelo fato de terem nascido mulher já estavam excluídas do Ministério Ordenado. Outra opção que fiz naquela época foi a de sempre morar e trabalhar em “periferias urbanas”. Desde os meus tempos de estudante, fui fazendo a opção pela dimensão JPIC, opção sobre a qual tem pautado minha vida.

Na minha opinião, a opção pela dimensão JPIC implica outras opções e decisões ao longo da Caminhada, a saber:

1. **A opção por um “modelo de Igreja”,** as CEBs;
2. **Opção por um tipo de leitura bíblica.** Não pode ser uma leitura puramente acadêmica e/ou fundamentalista da Bíblia, mas sim uma leitura popular e engajada, sempre procurando relacionar Bíblia e Vida;
3. **Uma 3ª opção é quanto ao nosso local de moradia e de atuação eclesial e social.** O lugar privilegiado para isto é a periferia, também as “periferias existenciais”, na visão do Paz Francisco. É lá que devemos estar!

Fundamentados nestes pilares, vamos estabelecendo outras correlações também, não menos importantes, tais como a **relação Fé e Política**, o **Ecumenismo**, a **Ecologia** e tantos outros. Isso acontece porque a vida é assim. Lá na base tudo está interligado/relacionado entre si. As pessoas que frequentam as nossas comunidades e/ou programas sociais são as mesmas que moram em locais insalubres, com péssima assistência social e médica, com direitos fundamentais negados. Voltando ao meu “lugar de fala”, no relato testemunhal, tenho continuado as ações de articulação e trabalhos eclesiais ao nível virtual, por cau-

sa da pandemia, tais como: **CEBs e Pastorais Sociais**; **CEBI** - Centro de Estudos Bíblicos; **Escolas Cristãs de Formação Política/RS**; **JPIC**, dentre outras. Vamos refletir sobre três expressões com a palavra “**casa**” (em grego “**oikos**”), que nos dizem muito sobre esta dimensão de nossa vida: 1- **Ecologia**: estudo/cuidado da casa. Expressão diretamente associada ao nosso tema JPIC; 2 - **Economia**: a lei da casa, como a casa se rege; 3 - **Ecumenismo**: as relações dentro da casa, como os habitantes da casa se relacionam.

Finalmente citaremos outro tripé, agora com a palavra “**lugar**” (em grego “**topos**”), que também dialoga com a nossa temática:

1. **Utopia**: algum lugar, ideal, para o futuro, podendo nem existir, mas serve de referência e de motivação;
2. **Distopia**: quando o sonho de um lugar bom no futuro deu errado tornou-se um lugar ruim, mal;
3. **Eutopia**: criar um lugar bom no “aqui e agora”. Não ficar apenas sonhando e trabalhando por uma “utopia” que poderá nunca chegar, mas empenhar-se já agora em construir lugares bons para se viver no agora da vida, seja em casa, na escola, no trabalho, no lazer, isto é: “Um lugar bom para se viver = “Eutopos”! Vamos entrar nesta dinâmica: “Eu topo” e você?! ■



FOTO: Arquivo pessoal

# Marcela Ferreira: Aprendizados e amizades que leva do Maju para a vida

Tamires Hoff



A influência da formação Notre Dame está presente na vida da procuradora-geral do Município de São Sepé, Marcela Pacheco Talleyrand Ferreira, de 32 anos. A advogada e ex-aluna da Escola Madre Júlia revela sentir falta da parceria e do convívio com a turma e com os professores da escola onde se formou no ano de 2005.

Há 10 meses, Marcela assumiu a posição de procuradora-geral e atua como advogada desde a formação em Direito, em 2013. “Sempre gostei de ler e de discutir sobre ideias e opiniões, que na prática é uma das realidades diárias no Direito”, revela. A advogada, natural de São Sepé, percebe que uma contribuição da sua profissão está na participação em ações capazes de beneficiar a todos, com resultados práticos na vida das pessoas. Ela ressalta,



FOTOS: Arquivo pessoal

porém, que um dos desafios da carreira nos dias de hoje está em se adequar às mudanças sociais e interpessoais.

Através do trabalho como procuradora, Marcela ainda mantém contato com muitos ex-colegas e profissionais da escola. Outras pessoas também continuam presentes na vida dela, pelos laços de amizade que foram criados. Mesmo assim, a advogada conta sentir saudades daqueles tempos de estudante. “Sinto falta dos amigos/colegas, da rotina de escola que a gente só desfruta naquele momento e do ambiente do “Maju”, onde sempre me senti acolhida”, conta.

Foi na Escola Madre Júlia que a procuradora viveu muitos momentos marcantes, e destaca as apresentações em datas comemorativas e as gincanas de que participou. Para ela, a parceria que foi criada com a turma e com os amigos que fez também tem um significado especial até hoje. “Costumo dizer que esse período foi um dos mais felizes que vivi.” ■

# Gamificando na sala de aula

Tamires Hoff

IMAGEM: Divulgação



Para Gabriela Perry o sentimento de equipe e de pertencimento é reforçado por esse tipo de atividade.

Um importante recurso utilizado no ensino desta geração que já nasceu imersa no universo tecnológico vem ganhando maior adesão das escolas. A gamificação (do inglês *gamification*) está entre as estratégias pedagógicas adotadas por muitas instituições de ensino, incluindo as unidades da Rede Notre Dame, como uma forma de explorar o aprendizado brincando.

Classificada por especialistas como uma das metodologias ativas, a gamificação traz elementos que estão presentes no nosso dia a dia. Porém, o conceito desse método ainda precisa ser mais bem aprofundado, de acordo com a especialista em gamificação em experiências educacionais, Aline de Campos. “É importante que possamos diferenciar a gamificação como estratégia pedagógica e a aplicação de jogos como ferramenta educacional”, comenta a Mestre em Comunicação e Informação e Bacharel em Ciência da Computação.

A adoção de jogos em processos educacionais vem de muitas décadas, uma vez que jogar faz parte de nosso desenvolvimento humano. Enquanto nos jogos educacionais as pessoas interagem para ganhar ou alcançar um objetivo, por exemplo, a gamificação surge do aproveitamento do potencial desta estrutura para aplicação em diversos cenários, segundo a professora universitária. “Quando você faz um pedido online e o site lhe concede alguns bens virtuais, como moedas fictícias para que você tenha depois uma vantagem numa próxima compra, isso é o uso de uma mecânica de gamificação em um cenário que não é de jogo, mas sim de um serviço”, exemplifica.

Conforme o professor e palestrante, Marlon Brunetta, é preciso entender que os alunos mudaram após a transformação digital, e é necessário acompanhar essas transformações. “Não é possível atender às competências gerais da Base Nacional Curricular somente com aulas tradicionais, é preciso avançar, e a

gamificação é um dos bons exemplos desse avanço.”

De acordo com a empresa de pesquisa Newzoo, são, aproximadamente, 2,5 bilhões de pessoas que jogam ao redor do mundo. Dados da pesquisa Game Brasil mostram que 66,3% das pessoas utilizam jogos, independentemente do tipo de dispositivo. O engajamento é um dos grandes benefícios trazidos pela gamificação. Seja através de um conteúdo estudado em sala de aula ou até mesmo da interdisciplinaridade, esse recurso pode ser um estímulo capaz de fortalecer a ligação com a escola e com os colegas. Segundo a professora de Pós-graduação em Informática na Educação, Gabriela Perry, o sentimento de equipe e de pertencimento é reforçado por esse tipo de atividade. “Um exemplo que me ocorre é o da natação: você sabia que muitos nadadores nadam mais rápido quando competem nas provas de revezamento? Isso acontece porque o desempenho do time depende de cada um, e os atletas dão mais de si nesses momentos do que quando competem por si só”, revela a professora.

### Aplicação dos jogos

Independente da etapa de escolarização, o uso da gamificação pode trazer resultados. Diferente do que se imagina, gamificar não significa apenas usar jogos, mas a proposta passa por encontrar recursos que utilizem a lógica de games no processo de ensino-aprendizagem. “Citando alguns exemplos, para a Educação Infantil todos os processos que envolvam uma dinâmica de narrativa, com mecânicas relacionadas a missões e atividades cooperativas, podem ser interessantes, já no Ensino Fundamental o foco são processos que explorem emoções e o compartilhamento social, oferecendo aspectos mais voltados à socialização. No Ensino Médio, uma vez percebido o perfil dos alunos, podemos criar processos um pouco mais competitivos, com mecânicas mais relacionadas a conquistas de recursos e tomadas de decisão”, resume a especialista em gamificação em experiências educacionais. Entretanto, não existe uma recomendação concreta de uso de determinados elementos em cada nível de ensino, de acordo com Aline. “Ao adotar as diversas possibilidades de componentes para gamificação, uma das questões mais relevantes é procurar conhecer o perfil dos alunos e, ao aplicar, observar de perto a jornada de desenvolvimento da prática

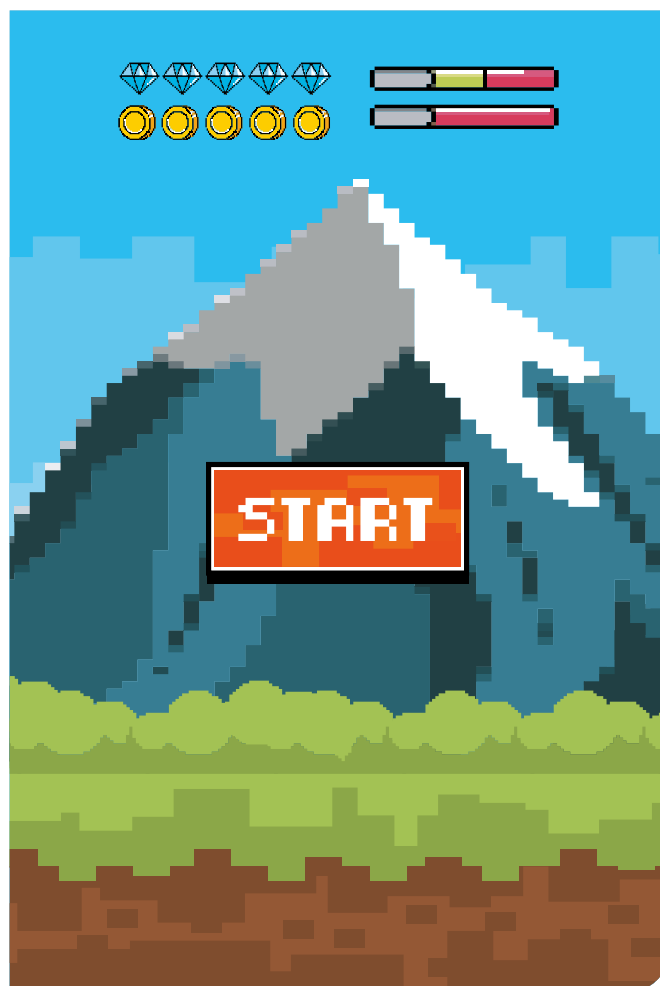


IMAGEM: Freepik.com

gamificada, sendo possível intervir quando necessário”, conclui.

### Planejamento da construção do conhecimento

Bons jogos compilam tecnologia, animação, roteiro e *design* de personagens, na avaliação do designer de Games e professor universitário Rodrigo Oliveira. “É preciso ter claros os objetivos de cada tarefa, quais são as habilidades que o aluno precisa desenvolver antes dela, onde vai postar as informações”, salienta Oliveira.

No planejamento da construção do conhecimento, a professora da UFRGS, Gabriela Perry, aponta que o professor precisa avaliar quais experiências e a profundidade delas através gamificação. Porém, nas atividades que envolvem pensamento crítico, Gabriela pondera que este pode não ser o melhor tipo de recurso. “Se o objetivo for relacionar ou aplicar conceitos para resolver/interpretar/analisar problemas

ou situações, provavelmente não seja uma boa ideia tentar “gamificar” esse processo, pois o aluno pode precisar de tempo para fazer as “conexões” necessárias, e “gamificar” irá estimular que o aluno tente um caminho mais rápido.”

Outra circunstância que pode surtir um efeito diferente do esperado ocorre se não houver valorização da recompensa prometida pela atividade. “É preciso que ela seja valorizada por todos que participam do jogo. Por exemplo, se um grupo de alunos não se preocupa com a nota, não adianta prometer distribuir ‘pontos na nota’”, completa.

Um comportamento possível diante da gamificação, segundo especialistas, é o interesse do estudante na sua performance, com objetivo de aperfeiçoá-la. Isso é um diferencial, pois a aplicação de provas como único método de avaliação da aprendizagem dificilmente possibilitaria esse comportamento. Diante de notas baixas, o aluno pode se sentir desestimulado a prosseguir com a disciplina, muitas vezes criando certa resistência a ela, diferente do jogo que o desafia.

## Desenvolvimento de competências socioemocionais

Seja a aplicabilidade da gamificação em ambiente digital ou analógico, variando conforme a proposta pedagógica, é possível também explorar as competências socioemocionais através das atividades. “Nesses momentos, é possível colocar os alunos em situações muito próximas da vida real e permitir que eles adquiram conhecimentos e que desenvolvam as relações interpessoais”, analisa o professor e palestrante Marlon Brunetta.

Curiosidade, felicidade, motivação e até mesmo frustração, competição e derrota podem ser alguns dos sentimentos ou emoções estimulados através dos jogos, para a doutoranda em Informática na Educação Aline de Campos. “Podemos construir jornadas gamificadas que priorizem os processos de colaboração, em oposição aos processos competitivos, fazendo com que seja necessária uma linha de raciocínio cooperativa para atingir objetivos. Ou seja, existem elementos que podem auxiliar nesse processo. Nós,

IMAGEM: Freepik.com



enquanto docentes, devemos compreender o perfil dos alunos e os objetivos de aprendizagem para realizarmos as melhores escolhas.”

### Os desafios da gamificação

O protagonismo do estudante é outro ganho capaz de ser conquistado através da gamificação. “Os alunos precisam constantemente tomar decisões e, portanto, assumem um papel mais ativo no processo de aprendizado. Deixam de lado uma postura mais passiva, de receber todas as informações prontas, como é no modelo de ensino clássico, e se tornam agentes na construção do seu próprio conhecimento”, ressalta Brunetta.

No entanto, para que a gamificação se torne uma realidade em grande parte das escolas, há desafios a serem superados, conforme o professor e palestrante. “O primeiro é preparar o educador para que ele se sinta confortável em utilizar essa estratégia. Acredito que, a partir do momento em que o professor vence essa barreira e começa a utilizar a gamificação, não vai mais querer parar, pois vai perceber o engajamento que essa metodologia traz para o processo de aprendizado.”

Para uma boa gamificação, o *designer* de games Rodrigo Oliveira analisa que são necessárias pessoas bem preparadas para produzir jogos. “As escolas precisam de *game designers* para transformar os conteúdos em jogos, aí os jogos serão bonitos e divertidos”, comenta e pondera, complementando que atualmente muitos dos games educativos são feitos com elementos primários. E “jogos são caros para a educação, e o desafio é muito maior.”

Apesar disso, a professora Gabriela lembra que a gamificação não está restrita às tecnologias digitais. “Sugerir que os alunos colaborem em grupos para alcançar um objetivo também é uma forma de gamificação e que pode ensinar valores positivos enquanto se ‘aplica’ o conhecimento formal de sala de aula.”

Para se atingir o potencial da gamificação na educação, a especialista no assunto Aline de Campos considera que é importante romper com barreiras muitas vezes presentes nas instituições, como a visão do jogo como um processo apenas lúdico. “Ainda há uma mentalidade bastante relacionada com pro-

cessos de puro entretenimento, ou que deveriam ser adotados em momentos especiais de integração e eventos, como festas ou gincanas”, constata.

Com abordagem relativamente recente, ela aponta ainda haver desconhecimento sobre experiências gamificadas. Conhecer o que é a gamificação concretamente, suas dinâmicas, mecânicas e componentes, os processos de motivação extrínseca e intrínseca que podem estimular, assim como os recursos físicos e virtuais disponíveis para sua adoção são considerados processos importantes para a construção de experiências de aprendizagem gamificadas bem estruturadas. ■



IMAGEM: Freepik.com

## “Gamificando” as aulas? Precisa ser algo complexo?

Frederico Guedes, professor

Sem entrar no mérito técnico profundo da Língua Portuguesa, quando conseguimos transpor uma reflexão a respeito de uma prática que utiliza um verbo no infinitivo (uma habilidade ou competência) para um pensar contínuo, realmente saímos da vontade de fazer algo para um contexto no sentido de protagonizar ações cotidianas “de” e “em” sala de aula mais centradas nos estudantes.

Propor momentos gamificados nas aulas podem ocorrer em diversos níveis e estruturas, e não necessariamente, envolvendo jogos eletrônicos ou de qualquer outro tipo em formato analógico.



Fonte: Kahoot e Mentimeter.

Os “contextos gamificados” estão ao alcance de muitos e se associam, muitas vezes, a elementos existentes nos mecanismos de funcionamento dos jogos. Normalmente são vinculados a assuntos que não são, necessariamente, relacionados aos games.

Esses mecanismos, por vezes, fortalecem os contextos contínuos de aprendizagem, propiciam situações produtivas em aula, disponibilizam o poder de escolha dos estudantes, deixam margens para que os diversos espaços da escola “se tornem sala de aula”. Outros pontos relevantes não serão abordados neste texto. Este pensamento é reforçado por Dominguez et al. (2013), Wiener & Campos (2018) e UNESCO (2013) que tratam desse mesmo assunto em situações de aprendizagem diversas.

Por exemplo, ao optarmos pelo uso de sites ou plataformas com mecanismos de questionários eletrônicos ou trilhas de atividades para escolha estudantil, cria-se, de maneira simples, “contextos gamificados” que, a priori, se ajustam às tendências de necessidades dos estudantes no ato “de poder” escolher. Esses movimentos não são indiscriminados, e sim orientados, tal e qual em um mecanismo de jogo complexo, em que apresenta um conjunto de critérios a ser atingido para ir de uma fase de jogo a outra. No caso de um componente curricular, os requisitos são as competências e as habilidades selecionadas pelo Educador em seu plano de aula ou em um momento que necessita ser mais dinâmico.

Os resultados desse modelo remontam o mecanismo adaptativo das plataformas e bons resultados são obtidos dessa maneira. Cada um ao seu modo e no seu espaço-tempo apresenta um engajamento produtivo, e se observa ainda efeitos bem parecidos a de algumas plataformas explícitas de jogo. O que achas de experimentar um modelo próprio gamificado em sua aula? ■

Fonte: Divulgação



## O uso de games no ensino, projeto “Criando Indústrias”

Bianca Marques Maio, professora

O presente artigo tem como objetivo descrever o projeto “Criando Indústria”, no qual os alunos utilizaram jogos gráficos para construir suas indústrias. O trabalho visou estabelecer as relações entre os processos de industrialização e inovação tecnológica com as transformações socioeconômicas do território brasileiro, bem como adentrar o universo da criatividade dos alunos.

A atividade foi realizada no Ensino Fundamental II, no 7º ano, na Escola Nossa Senhora Estrela do Mar, na disciplina de Geografia. Os alunos foram divididos em grupos, e cada grupo escolheu um produto para produzir. A partir disso, foram estabelecidos os critérios a seguir:

- classificação da indústria conforme sua produção;
- escolha do município brasileiro onde será instalada a indústria;
- disponibilidade de matérias-primas;
- energia (escolha da fonte energética da sua indústria);
- mão de obra;
- tecnologia (escolha de quais tecnologias usarão na sua produção);
- mercado consumidor (público alvo da sua produção);
- logística (quanto mais rápidos e baratos forem os sistemas de escoamento de produção das empresas, maiores serão os lucros, por isso muitas indústrias levam em conta aqueles lugares que apresentam modais de transporte e logística articulados e eficientes).

O Grupo 1 criou a indústria intitulada de “Fikdik Diamonds”, uma indústria de base que visa fabricar diamantes lapidados, localizada no município de Cuiabá, Mato Grosso. Através do jogo *Minecraft*, realizaram a simulação do processo, conforme ilustra a imagem a seguir.

O Grupo 2 criou a indústria “Página 05”, uma indústria de bens de consumo de produção de li-

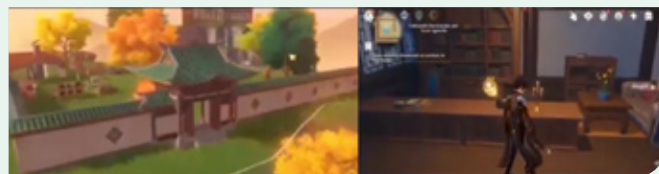
FOTOS: Divulgação



vros, localizada no estado do Amazonas. Os alunos utilizaram o jogo *Minecraft* para representar a estrutura física da indústria e o processo de produção, conforme ilustra a imagem abaixo.



O Grupo 3 criou a indústria “Garrabamba”, indústria leve, de bens de consumo, que promove a sustentabilidade com a produção de garrafas de água feita de bambu - material ecologicamente correto - a fim de contribuir para o desenvolvimento econômico da região, no estado do Acre, onde se localiza. Para representar a estrutura física da indústria, os alunos optaram pelo jogo *Genshin Impact*. Imagem abaixo:



Já o Grupo 4 criou a indústria “Bio Forms”. Ela irá produzir uniformes de futebol femininos biodegradáveis e irá patrocinar o projeto de proteção ao animal “Garraanimal”.

As apresentações dos alunos ocorreram na Feira do Conhecimento da Escola Nossa Senhora Estrela do Mar, no ano de 2021, através de vídeos gravados pelos alunos e pela professora. Foi uma experiência incrível, de muita criatividade e aprendizagem, e que alcançou os objetivos da proposta do projeto, bem como percorreu por diversos objetos do conhecimento trabalhados no decorrer do ano letivo. ■

## A gamificação como suporte no ensino

Clides Aliande Loreto Pereira, assessor pedagógico e professor  
Luana Montagner Pires Penteadó, professora e assessora pedagógica

A área da educação, naturalmente, é indissociável de todas as mudanças e atualizações pelas quais passa o mundo diariamente. Isso se comprova ao observar o perfil dos alunos que as escolas recebem atualmente, cujo interesse e foco de atenção é muito mais seletivo e criterioso em comparação aos alunos de alguns anos atrás.

Assim, diante da necessidade iminente de impulsionar a escola para que atenda aos anseios dos educandos, a Base Curricular Notre Dame, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular, sugere a prática pedagógica a partir das potencialidades na perspectiva de habilidades e competências. Dessa forma, dentre os indicativos pedagógicos, uma das estratégias propostas é a de se desenvolver o ensino a partir da gamificação, isto é, utilizar os jogos e toda ludicidade que eles oferecem como um potente recurso de aprendizagem. Com isso, partilhamos algumas práticas realizadas com o 7º ano em que foram utilizados os games como estratégia.

Em aula de Língua Espanhola, para estimular o reconhecimento e uso do vocabulário de vestuário, foi usado um game do WordWall com perguntas para que os alunos respondessem, sendo de fácil uso, pois não demanda muitos recursos pedagógicos. Com a proposta de Open the box, cada aluno escolheu uma caixa de pergunta a qual selecionou através de um número e dava sua resposta oralmente. Eles gostaram bastante e se divertiram, pois, além de aplicar o conhecimen-



to adquirido, interagem e refletem sobre qual seria a sua, caso fosse sua vez.

Já em Língua Portuguesa, para promover a retomada de conhecimentos sobre acentuação gráfica, pronomes e classificação de tipos de sujeito, foi usado o game *Plickers*. Aos alunos foram distribuídos cartões para responder às questões que eram projetadas no datashow, e as respostas eram coletadas de maneira fácil: bastava direcionar o celular e realizar a leitura de QR Code. Instantaneamente, os estudantes acompanhavam o processamento de suas respostas e se divertiam muito, pois era algo interessante. Ao término, acessa-se o relatório e se tem uma visão geral da aprendizagem, vislumbrando o que precisa ser retomado.



FOTOS: Divulgação



Portanto, com poucos recursos pedagógicos, é possível oportunizar aos estudantes atividades lúdicas para atender a seus anseios: conhecimento e diversão, simultaneamente. Nesse sentido, proporcionar propostas diferenciadas com a gamificação é um relevante recurso para impulsionar e tornar a aprendizagem significativa. ■

## Games no contexto da aprendizagem

Tania Caballero Ojeda, professora

A gamificação já vinha ganhando espaço na educação antes da pandemia, porém foi durante esse período, no qual os estudantes tiveram a necessidade de ficar em casa, que surgiu o grande desafio do educador: manter o interesse dos estudantes por longos períodos sentados na frente do PC.



FOTO: Divulgação

Diferentemente do que muita gente imagina, a gamificação não requer, necessariamente, tecnologia, visto que, muito antes dos grandes avanços tecnológicos, os educadores já promoviam disputas entre os estudantes. Contudo, a gamificação é uma abordagem que contém elementos dos jogos e tira uma grande vantagem do uso da tecnologia mediada por *tablets*, *smartphones* e PCs.

Agora, quando falamos de gamificação na sala de aula, procuramos que o objetivo do jogo seja o ensino. Não queremos só divertir e entreter o estudante, queremos ir além, oportunizar a aprendizagem e trabalhar o conhecimento de forma ativa. Com a gamificação, os estudantes ganham autonomia e constroem a aprendizagem de forma ativa e coletiva.

Nas aulas de **Língua Espanhola** para o Ensino

**Fundamental II** da **Escola Maria Rainha**, são várias as plataformas tecnológicas utilizadas para o ensino e a aprendizagem, desde lousas digitais interativas até games como Quizizz, Nearpod, Quizlet, *Learnin-gapps.org*, *Wordwall*. Nesta ocasião, vou falar especialmente sobre dois aplicativos que os estudantes têm amado durante as aulas, o *Nearpod* e o *Quizizz*.

O *Nearpod* é uma ferramenta de apresentação colaborativa que permite aos educadores gerarem aulas personalizadas com slides e conteúdo multimídia, criarem diversos tipos de atividades, avaliações, perguntas, games e sessões ao vivo, em que os estudantes podem se envolver e interagir diretamente, utilizando seus dispositivos móveis ou PCs. Esse aplicativo tem sido muito útil durante as aulas de Língua Espanhola, pois tanto os estudantes que se encontram no presencial como os que estão no remoto podem interagir com o conteúdo ao vivo, criando, dessa forma, maior engajamento. Na imagem, podemos observar, os estudantes interagem com a atividade sobre o **Vulcão de La Palma**. O desenho é apenas uma das possibilidades de atividade que o aplicativo oferece, em que os estudantes, além de desenhar um vulcão em erupção, aprendem sobre a Espanha, o clima, o tempo, fenômenos e desastres naturais, tudo em espanhol.

O aplicativo Quizizz é semelhante ao Kahoot!, uma plataforma de elaboração de quizzes que envolvem perguntas e respostas rápidas. A plataforma apresenta várias possibilidades de personalizar os quizzes, como modificação do visual e música de fundo, inserção de conteúdo multimídia, *memes*, *feedbacks*, mostrar ou omitir *rankings* etc., o que deixa as atividades muito atrativas para os estudantes que podem interagir no seu ritmo com seus dispositivos. As atividades podem ser síncronas ou assíncronas e, ademais, disponibiliza um reporte detalhado com a participação dos estudantes. Na imagem, o print de tela mostra o andamento de uma das atividades de perguntas e respostas criadas para a aula de **Língua Espanhola**. Durante essa aula completamente remota, os estudantes realizaram a leitura de uma notícia numa página online e, logo depois, responderam a perguntas referentes ao texto através da plataforma Quizizz. Se divertiram respondendo, cada um no seu ritmo e, logicamente, disputaram pelo primeiro lugar no ranking. ■

## Gamificação no tabuleiro: cooperação e sustentabilidade como ferramentas interdisciplinares.

Êmerson Ranieri dos Santos Kuhn, professor

Sabendo das potencialidades da gamificação em sala de aula e do uso dos jogos, criou-se uma parceria com o Sr. Diego Mergener, doutorando em Design pela **Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto**. Lá, ele estuda a criação de jogos educativos. Nos últimos meses, o auxiliei em um de seus projetos, usando a turma de 7º ano da **Escola Sagrada Família** como base de teste para o desenvolvimento de um gameboard, uma atividade que une a cooperação do grupo na busca de recursos para criar um mundo mais sustentável.

O jogo possui uma estética *cyberpunk* e tem como objetivo principal acumular recursos para a criação de usinas de reciclagem, as quais irão proporcionar a melhora da condição de vida. Esses recursos são adquiridos a partir do enfrentamento de chefes “malignos” que estão prejudicando o planeta. O jogo em questão serviu de plano de fundo para trabalhar dois eixos diferentes em sala.

O primeiro eixo teve como foco o desenvolvimento das competências atitudinais presentes em nossa BCND. Nesse ponto, os estudantes formaram quartetos e idealizaram o conceito de seus personagens, os quais formariam o grupo de heróis que lutaria pela salvação da sociedade. O jogo tem como premissa a cooperação entre os jogadores, os quais devem trocar equipamentos e recursos. Essa troca fomenta a interação entre eles e o próprio trabalho em equipe para traçar e desenvolver táticas dentro do tabuleiro de jogo. Aqui pude instigar situações de reflexão sobre algumas competências atitudinais ligadas à História, como “colaborar na resolução de conflitos, de forma autônoma, refletindo com ética e criticidade” e “questionar os processos culturais existentes em tempos cronológicos semelhantes e em tempos históricos diferentes, refletindo sobre o choque cultural e suas consequências”.

O segundo eixo tratou do desenvolvimento do próprio jogo e das potencialidades de aprendizado. Os principais pontos levantados pelo jogo foram pautados em conceitos como: sustentabilidade, reciclagem



FOTOS: Divulgação

e relação entre vida e desenvolvimento tecnológico. Esses pontos são abordados em vários componentes curriculares e permeiam o cotidiano dos estudantes. Trabalhar com eles através da gamificação é uma maneira de construir ligações e trocas de experiência divertindo-se e instigando ainda mais o raciocínio e a argumentação através da interdisciplinaridade.

Trabalhar com um jogo de tabuleiro cooperativo é algo sensacional, pois o objetivo de todos não é ganhar um do outro, mas, sim, conseguir superar as dificuldades, em conjunto. Todos apresentaram comprometimento e várias táticas diferentes para superar os desafios propostos, o que corrobora com a ideia da integração e do desenvolvimento integral como estudantes e seres humanos.

O jogo ainda está em fase de testes, e os estudantes foram parte essencial no desenvolvimento e no aprimoramento de uma nova ferramenta educacional. Finalizando, os diversos grupos deram várias dicas e questionaram algumas regras, apresentando uma compreensão para além do básico e denotando uma participação ativa do processo de aprendizagem. ■



## Jogo Minecraft

Eliton Medeiros Tavares Junior

É nítido que as tecnologias compõem nosso cotidiano nos dias de hoje. É notória, também, a predisposição que nossos alunos possuem para o uso tecnológico e seu fascínio por games. Um professor que não se adapta a esta realidade pode estar fadado a ser antiquado perante seus alunos.

Hoje, a gamificação pode ser nosso maior aliado, desde que usada de forma correta e com o domínio da plataforma utilizada. Um jogo muito acessado pelos estudantes, e um grande aliado à disciplina de Matemática, é o game Minecraft. Esse jogo consiste na criação de um mundo virtual composto por blocos e alguns adereços e permite que um jogador interaja com os demais de forma instantânea no mundo virtual. Essa plataforma é paga, porém há outras plataformas semelhantes de forma gratuita, como o Multicraft.



FOTOS: Divulgação

Esse game pode ser usado em diversos níveis de ensino, trabalhando desde operações fundamentais à área de geometria, pois a plataforma permite que conteúdos estudados sejam aplicados de forma dinâmica. Permite, também, que várias competências e habilidades sejam desenvolvidas pelos docentes, integrando a disciplina de Matemática a todas as demais disciplinas da vida escolar.

Atualmente, desenvolvo esse trabalho com alunos do 6º e do 8º ano. A dinâmica do jogo permite multisseriar as competências e habilidades estudadas ao longo dessas séries na disciplina de Matemática. Os estudantes são estimulados a criarem cidades virtuais, reproduzindo suas casas físicas no jogo. O relacionamento interpessoal entre eles no mundo virtual per-



mite que interajam entre si e ajudem os colegas nas construções, momento em que o aluno já é questionado sobre o que é preciso para fazer a edificação da casa, estimulando-o ao raciocínio lógico, de espaço bidimensional e tridimensional. Nesse momento, conteúdos como retas, ângulos, polígonos, prismas, múltiplos, divisores, potenciação, radiciação, plano cartesiano, transformações geométricas e construções geométricas já podem ser aplicados, pois a parte de construção da cidade é a mais demorada. É importante que o professor participe da construção e da interação virtual com os alunos. O professor deve ter conhecimento pleno dos códigos de jogabilidade, pois intervenções serão feitas, ao longo do processo, devido à entrada de jogadores e hackers não pertencentes às turmas.

Num segundo momento, os alunos farão medições de suas residências virtuais, trabalhando os conteúdos de área, volume e perímetro, com o professor sempre estimulando e questionando os estudantes sobre a necessidade de medir, caso em que podem ser desenvolvidas outras unidades de medidas. Ao atingir a competência desejada, cabe ao professor determinar uma medida padrão para o bloco, para que o aluno desenvolva os cálculos necessários.

Para encerrar as atividades realizadas ao longo do ano, o aluno é questionado sobre o que seria preciso para que a casa virtual ficasse a mais fidedigna possível ao espaço físico real, o que estimula os alunos a fazer medições, com o auxílio de alguém, dos espaços físicos da sua residência real. ■

## Gamificação e metodologias de ensino em História

Yuri Rosa de Carvalho, professor

Sendo uma ferramenta valiosa já antes da pandemia do Covid-19, que tornou o ensino remoto – tecnológico e online – uma realidade, o uso de games como viés pedagógico se consolidou exponencialmente nos últimos dois anos. A gamificação, neologismo criado para caracterizar conceitualmente a aplicação de jogos, virtuais ou concretos, na práxis educacional cotidiana, se tornou um novo espaço a ser explorado e um horizonte a ser compreendido

O desafio que se estabeleceu então foi o de como usar os games como uma ferramenta capaz de auxiliar no aprendizado do educando. A resposta, ou respostas, só surgiria, ou surgiriam, através da experimentação das diversas possibilidades.

Na área da História, especificamente, foi possível dialogar com a temática da **1ª Guerra Mundial (1914-1919)** através do jogo **Valiant Hearts: The Great War (2014)**, desenvolvido pela **Ubisoft**, em que os educandos devem resolver quebra-cabeças para seguir a aventura de quatro protagonistas, seguindo a narrativa através dos acontecimentos, que é um objeto do conhecimento do 9º ano dos anos finais do ensino fundamental. Além do jogo ir a fundo sobre a história do cotidiano do período, é preciso conhecer os objetos essenciais para resolver o quebra-cabeça de cada estágio do game, o que acaba por preencher verbetes com vários itens sobre os objetos, batalhas, lugares e curiosidades sobre o conflito histórico.

Uma outra possibilidade que se abre é *gamificar* as metodologias ativas, colocando o aluno como protagonista no processo de aprendizagem. Do 6º ao 9º ano, foi possível, através do **Minecraft (2011)**, da Mojang Studios, que os educandos produzissem maquetes virtuais da Pólis grega de Atenas, feudos medievais, cidades astecas e incas, a Roma dos tempos de império, as missões jesuítico-guaraníticas ou até mesmo as trincheiras da 1ª Guerra Mundial. O game possibilita a construção de prédios e cenários em um espaço virtual infinito e permite que os educandos construam um aprendizado sobre tais objetos do conhecimento, exercitando a compreensão espacial, geográfica e histórica, de maneira ativa.

A gamificação da Educação veio pra ficar. Além de aprendizagem ativa, gera engajamento e uso positivo de recursos tecnológicos já conhecidos e explorados por essa geração de estudantes. A área da História pode se beneficiar desses jogos – e de tantos outros – na sua prática educativa diária, dialogando com outros saberes, com as aspirações dos alunos e seus gostos, propondo e construindo uma Educação que dialogue com o século XXI e suas demandas, com o educando no centro e protagonizando tal processo. ■



Maquete da Pólis de Atenas, feita pela aluna Antonella Moraes, turma 162, 6º ano, Escola Santa Catarina Notre Dame



Maquete no **Minecraft** sobre os Astecas, feita pelo aluno Pedro de Paula Daronco, turma 171, 7º ano, Escola Santa Catarina Notre Dame



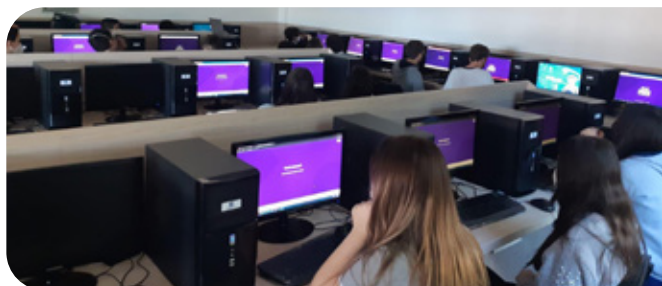
Game **Valiant Hearts: The Great Wars**, executado com a turma 191, 9º ano, Escola Santa Catarina Notre Dame

FOTOS: Divulgação

## Ensinando álgebra através da gamificação

Professor Alexandre da Silva e alunos da turma 172

Na volta às aulas presenciais, ensinar tem sido um grande desafio em todas as áreas, especialmente na Matemática. Pensando nisso, compartilhamos o relato de uma atividade sobre o conceito de álgebra no 7º ano.



FOTOS: Divulgação

Muitos alunos atualmente parecem estar desinteressados pelo conteúdo programático em sala de aula, em razão de que as metodologias utilizadas são, em alguns casos, passivas, resultando no desinteresse dos alunos. Ao trabalhar com jogos, a gamificação aparece como uma possibilidade de estímulo à aprendizagem, despertando o engajamento dos estudantes.

A atividade em questão foi realizada no laboratório de informática e na sala de aula, sendo utilizados como recursos o celular, o computador e o projetor do laboratório. O projeto teve como finalidade introduzir o conceito de álgebra. A partir de um teste realizado em sala de aula com uma lista de exercícios, constatou-se a falta de empolgação e engajamento dos alunos em relação ao estudo desse conteúdo.

Em outro momento, os exercícios foram trabalhados com a utilização do game digital Kahoot. A ferramenta consiste em um Quiz, no qual os alunos leem a pergunta do telão e, em 20 segundos, devem escolher uma das quatro opções de respostas que aparecem na tela do seu celular. As opções são representadas por cores e símbolos de jogos frequentes nos games jogados pelos alunos. Com a utilização desse recurso, foi possível observar a motivação e participação dos estudantes.

Essa atividade tinha perguntas simples, como o triplo de um número, a soma entre o dobro de um número e outro, ou ainda a diferença entre o quadrado de um número e o triplo desse mesmo número. As



perguntas simples trouxeram empolgação e distração para os alunos, pois ler uma questão, pensar e responder em 20 segundos fez com que a atividade tivesse ar de competição e, conforme a tarefa avançava, o pódio também se modificava no telão, e isso fez com que a turma vibrasse com cada resposta correta. Com certeza, foi uma experiência diferente de só trabalhar os exercícios em sala de aula, no caderno ou na apostila.

Ao final da atividade, solicitei que cada um realizasse um pequeno texto, falando sobre a aula e avaliando-a. As respostas foram muito satisfatórias e importantes para o planejamento de novas práticas, pois a turma solicitou mais atividades nesse formato e avaliou a aula como ótima. Como professor, fiquei extremamente realizado e tive a certeza de que esse tipo de ferramenta precisa estar mais presente no dia a dia dos alunos. Em todos os estudos, foi observado que houve maior interesse pelos estudantes e facilitação da apropriação do conhecimento sobre o conteúdo. ■



# Irmã Amélia: Uma vida com propósito de levar Deus por onde passa

Tamires Hoff

FOTO: Arquivo pessoal



Levar mais pessoas a Deus é uma missão da Vida Religiosa Consagrada, e a educação é um dos caminhos, conforme a Irmã Amélia Guerra, de 64 anos. Há 45 anos, ela ingressava na sua formação, após ser inspirada pelo trabalho de três congregações religiosas com que teve contato. “Em 1976,

após terminar o Curso Técnico em Contabilidade, conhecendo a missão das Irmãs de Notre Dame, que trabalhavam no Hospital de Santiago, decidi também seguir esse caminho”, revela.

Natural de Santiago, na região central do Estado, Irmã Amélia conta que teve uma infância feliz. Filha de Carlos e Ângela Guerra, ela cresceu com oito irmãos e uma irmã. Desde cedo, a religiosa vivenciou as mudanças de cidades, devido à profissão do pai, que era ferroviário. “Isso me tocava muito. O pai dizia: ‘onde passamos devemos deixar o mundo melhor’”, relembra. E, com este espírito de contribuir nos lugares por onde passava, a religiosa percorreu diversas unidades da Rede Notre Dame.

Logo após a formação iniciada em Canoas, Irmã Amélia começou a trabalhar na Tesouraria do Colégio Maria Auxiliadora e a auxiliar na Educação Infantil. Após os primeiros votos, ingressou na contabilidade e envolveu-se com a catequese e com a liturgia em algumas paróquias da cidade. A Irmã de Notre Dame passou também pela Escola Sagrada Família, em Rolante, retornando mais tarde para Canoas, quando concluiu a graduação em Ciências Contábeis e a especialização em Psicopedagogia.

Após executar a função de assistente da Ecônoma Provincial, ela assumiu o Economato da Província Nossa Senhora Aparecida, por 27 anos. Foi nesta posição que Irmã Amélia encontrou um dos seus grandes desafios: o de gerir financeiramente a Rede

Notre Dame em um período de dificuldades financeiras, na década de 90. Com a inflação se aproximando de 100% ao mês, a religiosa precisava administrar a instituição com poucos recursos e lidar com greves e negociação de mensalidades. “Foram tempos de muitos desafios. O trabalho em conjunto da equipe administrativa, a formação acadêmica, as muitas reuniões das instituições de classe e os assessores ajudaram-me muito. Porém, a parceria de pais com habilidades e experiências na condução de situações semelhantes em suas empresas foram fundamentais para vencermos e sobrevivermos àqueles tempos. Ainda hoje cultivo muitas dessas amizades e por eles tenho muita gratidão”, comenta.

Irmã Amélia também passou pelo Colégio Santa Teresinha, em Taquara, onde ficou pelos últimos quatro anos. Atualmente em Santa Maria, ela coordena a comunidade religiosa e trabalha junto às Escolas Santa Catarina (Santa Maria), Madre Júlia (São Sepé) e Maria Rainha (Júlio de Castilhos), como Coordenadora Administrativo Financeira.

Além das passagens pelas unidades ND, a religiosa ainda teve a possibilidade de integrar projetos de estudo, trabalhos e viagens a Roma, à Itália, à Alemanha, à Holanda, à Bélgica e aos Estados Unidos. Numa dessas viagens, um evento em 2004 marcou a vida da Irmã: uma audiência em que cumprimentou o Papa João Paulo II, hoje São João Paulo II. “Jamais teria sonhado com esse acontecimento, por isso foi uma experiência incalculável.”

Nas horas vagas, o silêncio, a meditação, a música e a leitura são algumas das atividades que a Irmã cultiva, além de conversar e jogar cartas. Conhecer lugares também está entre as atividades de que ela mais gosta e, por todos esses lugares por onde passa, vai levando um pouco da missão ND. Ao longo da sua vida, a contribuição na gestão das escolas foi o caminho encontrado na construção do propósito de levar a obra Notre Dame a mais pessoas, através da educação. “Poderia dizer que recebi muito e tenho me esforçado para contribuir muito.” ■

# Arlete da Rosa: 33 anos dedicados à formação integral dos alunos

**Tamires Hoff**

Há 33 anos, a diretora da Escola Sagrada Família, Arlete Rosane da Rosa, assumiu a missão de educar com propósito, na Rede Notre Dame. Mas a história dela com a instituição já começava bem antes, quando ingressou no Magistério no Colégio Santa Teresinha, de Taquara. Em 1982, iniciou seu estágio na Escola Sagrada Família, mas foi anos depois, em 1989, que retornou para a escola e foi admitida como professora. No início, dava aulas nos Anos Iniciais, passando para o Ensino Religioso de 5º e 6º anos, até que, em 2004, foi convidada a assumir a Coordenação Pedagógica. “Fui a primeira professora contratada pela Irmã Norma Maria Specht, que veio com a missão de reerguer o Sagrada, pois estava em perigo de fechar. Eu vi a escola crescer e melhorar a cada década.”

Em 2021, Arlete assumiu uma nova posição no cargo de diretora, sucedendo Irmã Norma, que assumiu a Pastoral Escolar. “Sendo uma discípula dela, aprendi muito e creio que ainda tenho muito a aprender e a contribuir com a escola.”

Casada, mãe de quatro filhas, que também estudaram na Rede Notre Dame, e avó de quatro netos, a diretora do Sagrada Família relembra os desafios da graduação e da pós-graduação, que proporcionaram momentos marcantes nas formaturas de ambos os cursos. “Foram resultantes de muito esforço e dedicação, pois, quando me formei, tinha quatro filhas pequenas e trabalhava 40 horas.”

Aos 14 anos, Arlete começou a trabalhar, desempenhando a função de secretária de uma paróquia e, depois, também como secretária em uma agência em que realizava financiamentos para agricultores. Mas foi como educadora que encontrou a realização profissional. “Gosto da ideia de contribuir, de alguma forma, para o crescimento integral do ser humano, de conviver e de criar vínculos com as crianças, os adolescentes e os colegas educadores. Aprendo muito com as trocas de afeto e aprendizagens”, destaca a diretora. Para ela, a missão do educador hoje é criar condições para que os alunos consigam se desenvolver na sua totalidade.



FOTO: Arquivo pessoal

Respeitando as potencialidades e as dificuldades de cada um, em um mundo tecnológico, não são poucos os desafios da educação, na avaliação da diretora. “Os alunos de hoje nasceram em um contexto digital, em um mundo que tem pressa, e esperam por um ensino diferente e interessante. Eles precisam ser os protagonistas de sua própria aprendizagem. E, depois da pandemia, o trabalho com as competências socioemocionais se tornou ainda mais urgente. E muitas vezes o professor também não está emocionalmente preparado para tudo isso”, conclui a diretora.

Em todos esses anos de Rede Notre Dame, a educadora comenta que muitos são os aprendizados proporcionados pela carreira na instituição. Ela considera que ser Notre Dame é ter no olhar e no agir os princípios de Santa Júlia: bondade, firmeza e competência. É ser um instrumento do amor de Cristo. “Aprendi, principalmente, a ter empatia, a me reinventar diariamente, a ter paciência e me adaptar às exigências que surgem, sem me sobrecarregar. Aprendi a trabalhar em equipe, a buscar boas relações com o grupo de professores e alunos, e a ter a parceria das famílias”, resume a diretora, acrescentando que, dia após dia, segue aprendendo com toda a comunidade escolar. Arlete ainda cita uma frase, de Cora Coralina, que tem um significado especial para ela: “Não sei se a vida é curta ou longa demais para nós, mas sei que nada do que vivemos tem sentido se não tocarmos o coração das pessoas.” ■

# Chamados a SERVIR e AMAR, no diálogo e na fraternidade

José Adilson Santos Antunes, ex-aluno Notre Dame (Colégio Santíssimo Nome de Jesus, Caçapava do Sul/RS).  
Coordenador Pedagógico no Colégio Vicentino Santa .Cecília, Porto Alegre/RS.

*“Não tenho nada a fazer a não ser o que o Bom Deus me mostra, momento, por momento..!”*

*(Júlia Billiard)*

Num mundo de tantas incertezas e indefinições, de tantos desafios e contradições, Júlia, em sua santa inspiração, nos convida a olhar para o futuro com olhos fitos no Senhor, dispostos à Sua ação em nós para que nossa vida seja SERVIÇO e AMOR. Serviço que vê no outro, um companheiro de viagem; amor que nos coloca, na humildade, junto à irmã e ao irmão, como Maria, que soube amar e servir sem medidas e incondicionalmente.

O Papa Francisco, na Encíclica *Fratelli Tutti* (FT), nos fala de um amor que integra e reúne, que chama ao encontro e nos convida a assumir uma postura de escuta do ponto de vista do outro, sem perder nossas convicções e identidade cristãs. Esse caminho nos exige renúncia e paciência. Renúncia para vencer ranços e preconceitos; paciência para escutar sem ler o outro a partir de nossos próprios (auto)conceitos. Aceitar o diferente como ele efetivamente é. Nesse sentido, fica bastante evidente que o mais importante é acolher a dignidade humana e que nossa tarefa, no mundo de hoje, é “viver e ensinar o valor do respeito, o amor capaz de aceitar as várias diferenças” (FT, n.º 191), tornando-nos capazes de fazer, a cada momento, aquilo que Deus nos mostra, e não o que queremos.

Como vislumbrar o que Deus nos mostra? De que modo é possível reconhecer se o que fazemos expressa a vontade de Deus para nós e para os demais? Abrindo-nos à ação de Seu Espírito e oferecendo a Deus um coração bom e generoso, como disse Júlia às Irmãs de Nossa Senhora. É o Espírito de Deus que nos convoca à verdadeira fraternidade e nos aponta o diálogo como principal caminho para estabelecer a amizade, a paz e a harmonia entre as pessoas, a partir de nossa fé cristã, cuja fonte é o Evangelho de Jesus Cristo. Imprescindível alicerçar no Cristo Ressuscitado todo nosso pensar e agir, toda a prática peda-

FOTO: Divulgação



Imagem de Santa Júlia doada pelas Irmãs de Nossa Senhora à Capela de N. Sr.ª de Fátima, em Caçapava do Sul, em comemoração aos 50 anos de canonização de sua fundadora

FOTO: Divulgação



O Papa Francisco está imbuído do princípio de unir a toda a sociedade pela Educação das novas gerações, no diálogo e na fraternidade.

gógica de nossas instituições educativas católicas, de forma a testemunhar a unidade na fé, na fraternidade e no respeito mútuo.

Nessa perspectiva, o Pacto Educativo Global nos aponta grandes desafios, porque nos convida a Educar para o Encontro, colocando a pessoa no centro, assumindo o compromisso solidário e fortalecendo vínculos para o diálogo e a paz. Diante disso, nossa prática educacional deve se transformar em “um exercício de diálogo amplo, que envolve livremente quem quer que queira trabalhar para uma autêntica cultura do encontro, do enriquecimento recíproco e da escuta fraterna” (*Instrumentum Laboris*, p.11).

Um grande caminho temos a percorrer para tornar a nossa sociedade aberta ao diálogo e à diversidade, numa perspectiva de acolhimento e alteridade, sem perder a identidade cristã e buscando no Evangelho de Jesus Cristo a verdadeira fonte para reconhecer a dignidade humana e a fraternidade universal “na aceitação das diferenças e na alegria de sermos irmãos porque somos filhos de um único Deus” (FT, n.º 279). Saibamos buscar em Deus o amor que nos faz irmãos. Saibamos aprender com Jesus o acolhimento e a fraternidade. Saibamos, como Maria e com Maria, “ser uma Igreja que serve, que sai de casa [...] para acompanhar a vida, sustentar a esperança, ser sinal de unidade” (FT, n.º 276). Ser Igreja viva, presente na sociedade na e pela Educação, significa colocar todo nosso SER em ação, em fraterna unidade, pois, como disse São Paulo aos Gálatas, “todos somos um só em Cristo Jesus” (cf. Gal, 3, 28).

Que em nossa caminhada na Educação inspiremos nossa prática pedagógica nas lições do Evangelho e, em nossa vida cristã, coloquemos Deus sempre à frente de tudo. E que possamos dizer, como Santa Júlia: “Se quiser que o Bom Deus esteja com você, procure estar continuamente com Ele, por meio de uma grande confiança em sua infinita bondade”. ■

FOTO: Freepik.com



# Marta e Maria, modelos de resposta ao Senhor

*Irmã Sinteia Maria, SND*

FOTO: Divulgação



A vocação é um chamado de Deus para servir às pessoas; portanto, podemos aprender de Marta e de Maria o equilíbrio entre, primeiramente, se colocar aos pés do Senhor para escutar sua Palavra e saber para o que Ele nos chama, e assim servir ao Senhor, colocando nossos dons a serviço.

O texto bíblico de Lucas 10, 38-42, traz as sutilezas da acolhida de Jesus às mulheres. Marta é a mulher do serviço, a anfitriã, que acolhe o Senhor em sua casa. Em seu tempo, era comum que as mulheres demonstrassem sua acolhida, oferecendo ambiente limpo, comida na mesa... Maria extrapola as leis da época e se coloca aos pés de Jesus para ouvir a sua Palavra. Não era permitido às mulheres ocupar espaços de escuta da Palavra, pois esses espaços eram restritos aos homens. Marta continuava ocupando o espaço que a sociedade lhe impunha e reclama de Maria que não a ajudava com os afazeres da casa que muito a (pre)ocupavam. Marta expressa seu sentimento a Jesus, o que mostra a profundidade da amizade que havia entre eles: “Senhor, não te importas que minha irmã me deixe sozinha, com todo o serviço? Manda que ela venha me ajudar!” Muitas vezes podemos ter o mesmo sentimento de Marta: o de querer nos impor sobre a liberdade dos outros, querer que Deus faça os outros mudarem para que seja

como nós queremos. Às vezes nos sentimos sobrecarregados, queremos que o Senhor peça ajuda aos outros por nós, queremos fazer a vontade de Deus e, ao mesmo tempo, dizer a Deus o que Ele deve fazer, sentimos ciúmes do outro que tem “a cruz mais leve que a minha”. Marta achou que Jesus devia se importar com ela pelo fato de ela estar fazendo todo o serviço sozinha, mas Jesus chama Marta para a sua realidade: “Tu te preocupas e andas agitada por muitas coisas, porém uma só coisa é necessária. Maria escolheu a melhor parte e esta não lhe será tirada.”

A Palavra de Deus ajuda os amigos de Jesus a crescerem. Observemos que neste texto bíblico apenas Marta e Jesus falam. Maria apenas senta aos pés do Senhor e escuta a sua Palavra. Jesus quer todos os seus amigos próximos a si. Convida-os à aproximação a partir de seus sentimentos e de sua realidade. Jesus percebe na fala de Marta que ela se preocupa e anda agitada por muitas coisas. Jesus não critica que ela faça as tarefas de casa, mas Ele chama a atenção para os sentimentos dela e para “como” ela faz as suas tarefas. “Uma só coisa é necessária. Maria escolheu a melhor parte e esta não lhe será tirada.” Maria escolheu escutar a Palavra de Jesus, e esse é um valor que não nos pode ser tirado, pois, pela escuta da Palavra, ela deixa que Jesus molde o seu coração.

Num contexto em que a mulher não podia frequentar espaços de ouvir a Palavra de Deus, a fala de Jesus é extremamente inclusiva ao dizer que ninguém pode tirar de Maria o direito de ouvir a palavra do Mestre. Jesus assegura esse direito às mulheres, mesmo que, às vezes, pareça que elas deveriam estar fazendo algo “mais útil”, como as tarefas da casa. Assim como Marta e Maria, amigas de Jesus, somos convidados a estar com Jesus, acolhê-lo em nossa vida, ouvir a sua palavra, servi-lo e deixar-nos corrigir por ele.

“Maria escolheu a melhor parte e esta não lhe será tirada.” Quais são as tuas escolhas? Para onde elas te levam? De que forma acolhes as pessoas? Escolhes permanecer inquieta/o e preocupada/o, ou aceitas tirar um tempo diante do Senhor para acalmar o coração? ■

# Núcleo Pedagógico ND

*Escola Santa Catarina*

FOTOS: Divulgação



Hilligonde Wolbring



Elisabeth Kühling

Das correntes pedagógicas da França, nos séculos 18 e 19, herdamos uma pedagogia sólida que nos direciona às diferentes fases e trajetórias da sociedade. Essa corrente pedagógica permitiu e permite uma caminhada capaz de adaptar-se aos novos tempos. É uma pedagogia que forma cidadãos capazes de superar limites e reinventar formas de vida diferentes.

O carisma começou pela sensibilidade de duas jovens professoras alemãs, Hilligonde e Elisabeth, que, ao perceberem a necessidade de acolher crianças órfãs e pessoas menos favorecidas, dão início à missão que vem ao encontro das necessidades de uma sociedade carente de valores. Hilligonde e Elisabeth contaram com o auxílio da formação recebida na escola, para atuarem como educadoras. Bernhard Overberg, sacerdote e educador, foi quem apresentou às jovens professoras uma educação capaz de salientar a bondade de Deus.

O homem, segundo Overberg, é criatura dotada de valor, capaz de pensar e decidir por si próprio e de assumir uma missão. Foi com esses ensinamentos e reflexões que surgiu a vontade de auxiliar o próximo.

Assim começa a história pedagógica Notre Dame. Com as fundadoras, inicia-se uma missão muito além de uma simples caridade. Embasada em princípios sólidos de valores cristãos, as missionárias criam essa grande obra.

Bernhard Overberg, o grande educador, ligado em seu tempo, comunga das ideias da sua contemporânea Julia Billiard, e os pensadores que vivem um pe-

ríodo conturbado de guerras e destruição encontram em Deus o caminho para a libertação do povo oprimido. Eles tinham a convicção de que, através da educação, transformariam mais do que vidas, transformariam uma sociedade perdida em meio às guerras e às injustiças sociais.

Mais uma vez é provado que só a educação é capaz de transformar e vencer os caminhos tortuosos que a humanidade percorre.

Ao procurar uma congregação para embasar seu trabalho, as professoras alemãs Hilligonde e Elisabeth encontram em Santa Julia uma mãe espiritual, que vinha ao encontro de suas formações proporcionadas por Overberg. Estudando Julia Billiard, inicia-se o Núcleo da Pedagogia Notre Dame.

Fortalecidas por essas duas fortes correntes religiosas, a história educacional ND dá início à sua trajetória de educar os menos favorecidos. Ter como núcleo pedagógico o Bom Deus é a certeza de que os desafios serão vencidos nos momentos conturbados. Mais do que uma pedagogia, o trabalho se solidificou na fé e com ela a capacidade de modificar os métodos e ideias de acordo com as necessidades da época. Essa educação baseada em valores cristãos envia para os diferentes núcleos da sociedade mais do que profissionais competentes, porque os formados pela filosofia Notre Dame divulgam por onde passam a bondade de Deus, e é essa diferença que fazem na sociedade.

Seguindo os ensinamentos de Overberg ao longo da trajetória, descobrimos que o núcleo da nossa pedagogia é um trabalho voltado para o encontro pessoal, porque o crescimento do educando acontece quando, aliado ao conhecimento, vem o encontro pessoal. Acredita-se que quem se conhece sabe suas origens e quem sabe percebe o Bom Deus, tornando-se um cidadão solidário e comprometido com o próximo. Logo, o Núcleo Pedagógico ND está com Deus e em Deus, voltado para a realização plena do nosso educando. O objetivo maior da nossa pedagogia, segundo Overberg e Julia Billiard, é mais que o crescimento intelectual, é formar o ser humano integral, voltado ao bem-estar da sociedade e ao outro. ■

# A vida da Dona Baratinha

**Sabrine Silva da Silva, Professora da turma Pré II**

A leitura nos leva a viajar pelo mundo da imaginação, mas também tem o poder de provocar a curiosidade sobre questões que envolvem o cotidiano do nosso mundo real. E esse foi o grande motivo do sucesso do projeto “A vida da Dona Baratinha”, na turma da pré-escola II.

Desde o início do ano letivo, a turma vem realizando propostas dentro do projeto “Terra amiga”, que busca desenvolver tanto a conscientização ambiental (por meio de vídeos, músicas e leitura de histórias em sala de aula) quanto as práticas de sustentabilidade pelas crianças e suas famílias, estimulando o pensamento reflexivo acerca dos cuidados com o nosso planeta (realização da separação e descarte correto do lixo, preservação da água e das florestas, reutilização de embalagens, compostagem etc.). Além disso, em sua rotina semanal, a turma tem o “dia da reciclagem”, que é destinado à transformação de embalagens de todos os tipos em objetos que ganham nova utilidade e funcionalidade no dia a dia, e também o “dia da jardinagem”, que é o dia em que as crianças colocam a mão na terra e realizam o plantio de sementes e mudinhas em canteiros ou na horta da escola.

No mês de agosto, a turma iniciou um trabalho com o livro “Dona Baratinha” (Ana Maria Machado – FTD), e a proposta inicial era de adaptar a história e torná-la uma peça teatral. No entanto, depois de tanto trabalho envolvendo questões ambientais e por saberem que as baratas são animais, digamos assim, não muito bem-vindos nos ambientes que frequentamos, as crianças ficaram curiosas e quiseram saber: se na história todos querem casar com a Dona Baratinha, por que, afinal de contas, ninguém gosta das baratas de verdade? Como será que elas vivem? O que elas comem?

A pesquisa começou na escola mesmo, em um passeio por vários ambientes, para ver se a turma encontrava alguma barata. No entanto, a turma não encontrou nenhum destes animais, e aí as crianças partiram para a pesquisa com as famílias. Entre as curiosidades trazidas pelas crianças, chamou a atenção o fato de que as baratas gostam de ficar em lugares quentes e escuros e que se alimentam de tudo o



FOTO: Arquivo pessoal

que encontram pela frente, preferindo doces! Logo, a turminha chegou à conclusão de que não encontrou baratas pelo pátio da escola devido ao fato de o ambiente ser aberto, arejado, bem iluminado e limpo!

Foi possível acompanhar, durante o desenvolvimento do projeto, o encantamento das crianças pela pesquisa. Motivadas por suas curiosidades, que foram abraçadas pela professora, as crianças tiveram a oportunidade de unir informações e relatos trazidos pelos colegas, pela professora e pelas famílias e transformá-los em conhecimento. Aliada a isso, a proposta de lei-



FOTO: Arquivo pessoal

tura do livro trouxe a ludicidade como fator importante para o aprendizado, uma vez que tornou mais leves as discussões sobre a vida das baratas e permitiu que as crianças soltassem a imaginação para refletir como seria a vida desses animais. Assim, por meio de interações e brincadeiras, que são os eixos estruturantes das práticas na Educação Infantil, a turma teve a oportunidade de explorar um assunto de seu interesse e construir seu aprendizado a partir das pesquisas realizadas, tanto na escola quanto em casa. ■

# Construímos **PROPÓSITO** pensando no futuro

- Educação Infantil
- Ensino Fundamental
- Ensino Médio
- Turno Inverso

**MATRÍCULAS  
ABERTAS**



[www.nd.org.br](http://www.nd.org.br)

[/redenotredame](https://www.facebook.com/redenotredame)

[\(51\) 3462-8600](tel:(51)3462-8600)

[@redenotredame](https://www.instagram.com/redenotredame)