

Projeto aprender a aprender no 6º colégio da polícia militar do Paraná



<https://doi.org/10.56238/sevened2023.006-097>

Teresa Raquel Conte Demarco

Me., UNIDEP

E-mail: teresa.demarco@unidep.edu.br

Fernanda Pessoli Andreazza Paracena

UNIDEP

E-mail: ferparacena@gmail.com

RESUMO

Relato: O presente artigo relata como foi feita a execução do projeto Aprender a Aprender no 6º Colégio da Polícia Militar de Pato Branco, Paraná. O objetivo desse projeto foi fazer uma intervenção com o intuito de trabalhar a psicoeducação a respeito do estudo diário, organização de rotina e

técnicas de estudos. Para a aplicação desse projeto, a acadêmica realizou encontros com grupos de alunos previamente selecionados, utilizando observações, técnicas, dinâmicas e testes para analisar suas habilidades, características de aprendizado e conscientização para a importância do estudo. Resultados alcançados: Ao final do projeto, foi verificado que o objetivo inicial foi alcançado, no que se refere à transmissão do conhecimento sobre o tema, contudo o resultado não é mensurável de imediato, pois os efeitos serão alcançados gradualmente, à medida que os alunos incluam esse novo hábito de estudo.

Palavras-chave: Estilo de aprendizado, Projeto, Aluno, Estudo diário, Colégio, Intervenção, Psicologia escolar.

1 INTRODUÇÃO

O projeto foi elaborado e executado a partir do Estágio Supervisionado em Psicologia III, presente no 10º período do Curso de Psicologia do UNIDEP pela acadêmica Fernanda Pessoli Andreazza Paracena. O estágio abrangia o campo da Psicologia escolar e foi orientado pela Professora Me. Teresa Raquel Conte Demarco.

Esse projeto foi ofertado para a direção do Colégio da Polícia Militar de Pato Branco, Paraná, com objetivo de ouvir as demandas do Diretor do colégio, pedagogas e professores, pela acadêmica. Com base nessa escuta, foi sugerida a intervenção para alguns alunos do colégio, com o intuito de trabalhar a psicoeducação em relação à importância do estudo diário, organização de rotina e técnicas de estudos.

Foram selecionados, em média, 15 alunos de cada uma das turmas do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II do período da tarde, e 10 alunos de cada turma do 9º ano do Ensino Fundamental II ao 2º ano do Ensino Médio do período da manhã, no segundo semestre do ano de 2022. Foram 4 encontros, uma vez por semana, com cada grupo de alunos.

No primeiro encontro foi feito o acolhimento dos alunos, levantamento das demandas e das dificuldades individuais, conversa sobre as habilidades e dificuldades de cada um, diálogo sobre a forma que estudam e debate sobre a importância do estudo diário. Nesse encontro foi aplicado o jogo



“sou não sou” (Moura, 2016)¹, que é um material lúdico para uso terapêutico com crianças acima de 8 anos, que também pode ser usado na terapia de adultos, casais e famílias. A proposta era que os alunos colocassem as suas características nas respectivas colunas, possibilitando a reflexão sobre as mesmas e também pensar em mudanças. O baralho “Sou não sou” pode proporcionar aos alunos autoconhecimento sobre alguns aspectos e características individuais, nesse caso voltado aos estudos, planejamento da rotina e forma de estudar.

O autoconhecimento é conceituado como a “habilidade de reconhecer a si próprio, incluindo seu caráter, pontos fortes e limitações, desejos e desapontamentos” (WORLD HEALTH ORGANIZATION [WHO], 1997, citado por FERREIRA ET. AL., 2022, p. 3)².

No segundo encontro a acadêmica auxiliou os alunos a fazer a técnica da balança decisional, que consiste em descobrir os pontos positivos e negativos da inclusão do estudo diário.

A balança decisional é um marcador de mudança que foi desenvolvido por Janis e Mann (1977) e tem como objetivo permitir que o indivíduo compare os aspectos positivos e negativos do comportamento, possibilitando que ele compreenda e tenha uma visão mais ampla da situação a ser analisada, ponderando os prós e contras para a mudança de comportamento (Susin, 2015, citado por Barbosa, 2018)³.

Nesse encontro também foi apresentado e elaborado o planejamento da agenda semanal com os alunos, incluindo os horários de estudo e tarefas escolares. O objetivo dessa atividade foi conscientizá-los da importância de incluir em suas rotinas o estudo diário, para melhor absorção dos conteúdos passados em sala de aula.

Segundo SOUZA (2010), citado por Palitot (2019)⁴, o processo de ensino-aprendizagem requer o exercício ativo do aluno. Sendo assim, é fundamental que o aluno aprenda a desenvolver técnicas para estabelecer as próprias metas e o planejamento para descobrir a melhor forma de aprender e medir seus esforços acadêmicos.

A respeito do uso de estratégias de aprendizagem, Oliveira, Boruchovitch e Santos (2009), citados por Patitot (2019, p. 130)⁴ explicam que “além de instrumentalizar o aluno para o momento do estudo, também permite, por meio das estratégias metacognitivas, que este planeje, monitore e regule o seu estudo para que o aprendizado seja potencializado”.

No terceiro encontro, a acadêmica aplicou um teste com os alunos, individualmente, para descobrir o estilo de aprendizagem de cada um, através do Índice de estilos de aprendizagem

¹ MOURA, Cynthia Borges de Moura. Sou não sou. 2016

² FERREIRA, Isabela Maria Freitas et al. Do autoconhecimento ao autoconceito: revisão sobre construtos e instrumentos para crianças e adolescentes. *Psicologia em Estudo*, v. 27, 2022.

³ BARBOSA, Priscila Pessanha da Silva. Contribuições do modelo transteórico de mudança na análise de adultos com atitude alimentar de risco e/ou IMC de risco. 2018.

⁴ PALITOT, Mônica Dias et al. A relação entre estratégias de aprendizagem e rendimento escolar no ensino médio. *Revista de Pesquisa Interdisciplinar*, v. 2, n. 2, p. 128-138, 2019.



(FELDER-SILVERMAN, 1998)⁵. Essa atividade tinha como objetivo identificar o estilo de aprendizagem individual, que seria o visual, auditivo e/ou cinestésico.

Para Silva (2006), citado por Soares e Soares (2019)⁶, cada indivíduo possui uma forma de aprendizagem única, que está ligada às habilidades e atitudes que ganhou através da experiência de vida, contexto, educação, personalidade, estilos cognitivos e seu ajuste às demandas do contexto.

Uma teoria sobre os estilos de aprendizagem é o método VAC (visual, auditivo e cinestésico), desenvolvida por Fernald e Keller e Orton-Gillingham, que demonstra que os indivíduos aprendem por meio dos sentidos visual, auditivo e tátil, possuindo uma forma dominante de aprender, podendo haver formas misturadas desses estilos. (SALDANHA, ZAMPRONI e BATISTA, 2016)⁷.

Saldanha, Zamproni e Batista (2016, p. 2) explicam sobre os três estilos de aprendizagem:

Estilo visual: Neste grupo estão os estudantes que possuem habilidades de conhecer, interpretar e diferenciar os estímulos recebidos visualmente. A partir da visualização das imagens, é possível estabelecer relações entre ideias e abstrair conceitos. Estilo Auditivo: Estudantes com estilo auditivo possuem habilidades de conhecer, interpretar e diferenciar os estímulos recebidos pela palavra falada, sons e ruídos, organizando suas ideias, conceitos e abstrações a partir da linguagem falada. Estilo Cinestésico: Encontramos neste grupo estudantes que possuem habilidades de conhecer, interpretar e diferenciar os estímulos recebidos pelo movimento corporal.

Ao final, a acadêmica e os alunos pensaram em possibilidades para estudar para cada estilo: para o visual seria mapa mental, slides, leitura do livro, diagrama, caderno; para o auditivo seria videoaula, prestar atenção no professor, leitura em voz alta, repetição; para os cinestésicos, a melhor forma de aprendizado é fazendo, ou seja, fazer o resumo, anotações durante a aula, videoaula, fazer o mapa mental.

No último encontro foi feito o fechamento com os grupos, um feedback do que foi repassado para eles e a verificação de como estava o novo hábito. Ao final do encontro, a acadêmica forneceu jogos de lógica como Tangran, Genius, Quebra-cabeça, torre de Londres, Torre de Hanoi para os alunos interagirem.

Ramos e Anastácio (2018), citados por Tannus et. al. (2021)⁸ comentam que jogos cognitivos, sejam eles analógicos ou digitais, são jogos que trabalham a cognição, que significa que operam na aquisição, no armazenamento, na transformação e na aplicação do conhecimento. Para tanto, utiliza-se de vários processos mentais como o raciocínio lógico, resolução de problemas, memória e percepção.

⁵ Felder-Silverman. Índice de Estilos de Aprendizagem. 1998.

⁶ SOARES, Cíntia Siqueira Araújo; SOARES, Paulo Henrique Araújo. A importância da utilização de variados estilos de aprendizagem no ensino superior. Amazônica-Revista de Psicopedagogia, Psicologia escolar e Educação, 2019.

⁷ SALDANHA, Claudia C., ZAMPRONI, Eliete C. B. e BATISTA, Maria de Lourdes A. Estilos de Aprendizagem. Semana Pedagógica. 2016. Acessado em 17/12/2023. Disponível em http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/sem_pedagogica/julho_2016/dee_anexo1.pdf

⁸ TANNUS, Alexandre et al. Desenvolvimento de jogo para estimular o raciocínio e pensamento lógico. 2021.



Por fim, foi verificada pela acadêmica e alunos a importância da dedicação deles quanto ao êxito acadêmico. Foi reforçado que, apesar dos encontros finalizarem, a rotina diária de estudos deveria continuar para que os avanços obtidos não fossem perdidos.

Um dos fatores para o sucesso escolar é o papel do próprio aluno, sua motivação, seu interesse em aprender e força de vontade. A partir do desenvolvimento da autonomia do aluno no quesito aprendizado, descobrindo suas habilidades e dificuldades, ele procura recursos para avançar em seus estudos de forma autônoma, generalizando para outros aprendizados. (LAHIRE, 1997 citado por DE CARVALHO, 2010)⁹.

2 RESULTADOS ALCANÇADOS

O objetivo inicial do projeto era ouvir as demandas e dificuldades de cada aluno referente à aprendizagem, auxiliar no planejamento das rotinas de estudo, criar uma agenda e compromissos diários e descobrir a forma de aprendizado de forma individual para que eles adaptem seus hábitos de estudos para uma melhor performance.

Os objetivos foram alcançados, no que se refere à transmissão do conhecimento pela acadêmica. Ao final do projeto, alguns alunos demonstraram interesse, disposição, motivação e ação para a mudança e inclusão do estudo diário em suas rotinas. Outros alunos relataram que seus comportamentos durante as aulas mudaram, pois prestavam mais atenção às explicações dos professores.

O resultado desse projeto não é mensurável imediatamente, pois os frutos serão obtidos gradualmente, à medida que os alunos incluam esse novo hábito de estudo e comece a surtir efeito em suas notas escolares. Em relação à escola, a transformação dos comportamentos dos alunos poderá ser percebida pelos docentes, apesar do projeto atingir aproximadamente 15% dos alunos do colégio.

⁹ DE CARVALHO, Arlena Maria Cruz. Alcançando o sucesso escolar: fatores que auxiliam nesta conquista. 2010.



REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Priscila Pessanha da Silva. Contribuições do modelo transteórico de mudança na análise de adultos com atitude alimentar de risco e/ou IMC de risco. 2018.
- DE CARVALHO, Arlena Maria Cruz. Alcançando o sucesso escolar: fatores que auxiliam nesta conquista. 2010.
- Felder-Silverman. Índice de Estilos de Aprendizagem. 1998.
- FERREIRA, Isabela Maria Freitas et al. Do autoconhecimento ao autoconceito: revisão sobre construtos e instrumentos para crianças e adolescentes. *Psicologia em Estudo*, v. 27, 2022.
- MOURA, Cynthia Borges de Moura. *Sou não sou*. 2016
- PALITOT, Mônica Dias et al. A relação entre estratégias de aprendizagem e rendimento escolar no ensino médio. *Revista de Pesquisa Interdisciplinar*, v. 2, n. 2, p. 128-138, 2019.
- SALDANHA, Claudia C., ZAMPRONI, Eliete C. B. e BATISTA, Maria de Lourdes A. Estilos de Aprendizagem. *Semana Pedagógica*. 2016. Acessado em 17/12/2023. Disponível em http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/sem_pedagogica/julho_2016/dee_anexo1.pdf
- SOARES, Cíntia Siqueira Araújo; SOARES, Paulo Henrique Araújo. A importância da utilização de variados estilos de aprendizagem no ensino superior. *Amazônica-Revista de Psicopedagogia, Psicologia escolar e Educação*, 2019.
- TANNUS, Alexandre et al. Desenvolvimento de jogo para estimular o raciocínio e pensamento lógico. 2021.