

**PROJETO RECARREGA: RECOMPOSIÇÃO DA
APRENDIZAGEM POR MEIO DE METODOLOGIAS
ATIVAS**

DOI: <https://doi.org/10.31692/2595-2498.v8i2.272>

CRISTIANA DE CASTRO LACERDA GOMES
EREM Professor Antônio Farias, crsic_lacerda@hotmail.com

INTRODUÇÃO

A recomposição da aprendizagem tornou-se uma necessidade urgente no cenário educacional, especialmente após o período de pandemia, que acentuou lacunas no desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes. Este relato de experiência aborda a implementação do Projeto Recarrega, desenvolvido na EREM Professor Antônio Farias, como uma estratégia inovadora para enfrentar essas defasagens. A iniciativa utilizou metodologias ativas, como a criação de jogos educativos, júris simulados, Podcasts, mapas mentais e a sala de aula invertida, promovendo maior engajamento e protagonismo dos estudantes no processo educativo.

O objetivo principal desta proposta foi recuperar os conteúdos defasados, ao mesmo tempo em que se estimulava o desenvolvimento de competências socioemocionais e colaborativas nos estudantes. Além disso, buscou-se tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e significativo, transformando desafios em oportunidades para construir uma educação mais inclusiva e alinhada às demandas contemporâneas.

MATERIAL E MÉTODOS

O trabalho foi desenvolvido na EREM Professor Antônio Farias, localizada na cidade de Gravatá, e envolveu estudantes do 1º e 2º anos do Ensino Médio. Esses estudantes foram selecionadas devido ao perfil, que apresentavam uma série de dificuldades de aprendizagem decorrentes do período de ensino remoto e da transição para o formato presencial. Entre os principais desafios identificados estavam a defasagem em conteúdos básicos de disciplinas essenciais, como Língua Portuguesa e Matemática, dificuldades de leitura, interpretação e produção textual, além de limitações em habilidades colaborativas. Notou-se também uma baixa capacidade de concentração, pouca autonomia na resolução de problemas e fragilidades no desenvolvimento de competências socioemocionais, como comunicação, empatia e trabalho em grupo.

Diante desse contexto, foi estruturado o Projeto Recarrega, que teve como base a aplicação de metodologias ativas para recomposição da aprendizagem. Entre as estratégias utilizadas, destacou-se a aprendizagem baseada em projetos, com a criação de jogos educativos que relacionavam os conteúdos curriculares a situações práticas e interdisciplinares. Essa abordagem permitiu aos estudantes aplicar conceitos de forma dinâmica e significativa, além de desenvolverem habilidades como criatividade e resolução de problemas.

Outra metodologia aplicada foi o júri simulado, que consistiu em debates estruturados a partir de temas relacionados às disciplinas das ciências da natureza, promovendo o

desenvolvimento do pensamento crítico, da argumentação e da expressão oral. Os estudantes também participaram da criação de podcasts, nos quais exploraram conteúdos na área das ciências humanas, trabalhando de forma colaborativa e desenvolvendo a habilidade de se comunicar de maneira criativa e assertiva.

Para organizar as informações e auxiliar na revisão dos conteúdos, os mapas mentais foram amplamente utilizados. Essa ferramenta visual ajudou os estudantes a sistematizar o conhecimento e a compreender melhor as relações entre os conceitos. Além disso, foi implementada a sala de aula invertida, em que os estudantes tinham acesso prévio a materiais como vídeos, textos e tutoriais, permitindo que o tempo em sala de aula fosse dedicado a atividades práticas e discussões mais aprofundadas.

O projeto também contou com o uso de diversas ferramentas e recursos, como plataformas digitais para a criação de podcasts e mapas mentais, incluindo o Canva, Google Classroom e aplicativos de edição de áudio. Além disso, foram utilizadas dinâmicas colaborativas para estimular o engajamento dos estudantes e fortalecer o trabalho em equipe, bem como recursos audiovisuais para facilitar a aprendizagem e tornar o conteúdo mais acessível.

Essa combinação de metodologias ativas e ferramentas tecnológicas foi essencial para promover a recomposição da aprendizagem de forma inovadora, permitindo não apenas a recuperação dos conteúdos, mas também o desenvolvimento de competências fundamentais para a formação integral dos estudantes.

DESENVOLVIMENTO

A experiência possibilitou observar transformações significativas no comportamento e na aprendizagem dos estudantes das turmas do 1º e 2º anos do Ensino Médio da EREM Professor Antônio Farias. Inicialmente, muitos estudantes demonstravam desinteresse, dificuldade de concentração e resistência às atividades propostas, reflexo das lacunas deixadas pelo período de ensino remoto. Além disso, era evidente a fragilidade nas competências socioemocionais, como a habilidade de trabalhar em grupo, expressar ideias e lidar com situações desafiadoras.

Com a aplicação das metodologias ativas, observou-se uma mudança gradual no engajamento dos estudantes. Atividades como a criação de jogos educativos e podcasts despertam o interesse ao permitir que eles se tornassem protagonistas do processo de aprendizagem. A abordagem prática e colaborativa fez com que conteúdos, antes considerados difíceis, fossem assimilados de forma mais natural e contextualizada. Um exemplo marcante

foi o uso do júri simulado, que abordou temáticas transversais relacionadas à área das Ciências da Natureza, como os impactos das mudanças climáticas, o uso de fontes renováveis de energia e a importância da preservação ambiental. Essa estratégia não apenas ampliou a compreensão dos conteúdos curriculares, mas também fomentou o desenvolvimento de habilidades como argumentação, pensamento crítico e trabalho em grupo.

Sob a perspectiva teórica, as ações realizadas se alinham aos princípios do construtivismo, conforme defendido por Piaget (1973), que enfatiza o papel ativo do estudante na construção do conhecimento. As atividades práticas, como a criação de jogos e mapas mentais, permitiram que os estudantes estabelecessem conexões entre os novos conteúdos e seus conhecimentos prévios, facilitando a assimilação e acomodação de informações. Além disso, o uso do júri simulado e da sala de aula invertida dialoga com os fundamentos da aprendizagem significativa de Ausubel (2003), que destaca a importância de relacionar os conteúdos a experiências concretas e relevantes para os aprendizes.

O desenvolvimento de temáticas transversais, além de ampliar a interdisciplinaridade, permitiu a exploração de questões de cidadania e sustentabilidade, alinhando-se às competências gerais da BNCC. A tecnologia, por sua vez, ampliou as possibilidades de interação e exploração do conhecimento, em consonância com os pressupostos das metodologias ativas.

Essa experiência reafirma a importância de práticas pedagógicas que unam inovação e intencionalidade educativa para enfrentar os desafios da recomposição da aprendizagem. Mais do que recuperar conteúdos, essas ações proporcionaram um ambiente de aprendizagem mais inclusivo, motivador e transformador, alinhado aos desafios contemporâneos da educação.

CONCLUSÃO/CONCLUSÕES/CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência vivenciada no Projeto Recarrega evidencia que o uso de metodologias ativas é uma estratégia eficaz para a recomposição da aprendizagem e o desenvolvimento integral dos estudantes. As atividades realizadas, como criação de jogos educativos, júris simulados com temáticas transversais na área das Ciências da Natureza, produção de podcasts, construção de mapas mentais e aplicação da sala de aula invertida, permitem aos alunos vivenciarem um processo de aprendizagem mais dinâmico, engajador e significativo.

Os resultados alcançados indicam que o objetivo principal do projeto, que é recuperar conteúdos defasados e promover o protagonismo estudantil, é atingido com sucesso. Além disso, os estudantes demonstram maior interesse pelas aulas, melhor desempenho acadêmico e

avanços em competências socioemocionais, como comunicação, trabalho em equipe e pensamento crítico.

Esse trabalho reforça que práticas pedagógicas inovadoras, alinhadas aos princípios do construtivismo e da aprendizagem significativa, são fundamentais para superar os desafios educacionais contemporâneos. O uso de ferramentas tecnológicas e o enfoque em temas relevantes para o cotidiano dos alunos fortalecem o vínculo entre teoria e prática, garantindo uma educação mais inclusiva e transformadora. Portanto, o projeto serve como inspiração para educadores que buscam metodologias eficazes para melhorar os resultados de aprendizagem e engajamento nas escolas.

AGRADECIMENTOS

Expressamos nossa gratidão aos professores da escola, que colaboraram com ideias, apoio logístico e acompanhamento dos estudantes durante todo o processo. Agradecemos, em especial, aos estudantes, cuja participação ativa e engajamento foram essenciais para o sucesso do projeto, e às famílias, que contribuíram incentivando os jovens a participarem das atividades. Este trabalho reflete o esforço conjunto de uma comunidade escolar comprometida com a superação dos desafios educacionais e com a promoção de uma educação transformadora e inclusiva.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David P. **A aprendizagem significativa**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC, 2018.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. 12. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1973.

Submetido em: 17/12/2024

Aceito em: 28/04/2025

Publicado em: 30/08/2025

Avaliado pelo sistema *double blind review*