



Projeto Mário Travassos

Artigo de Opinião

O caráter preparatório do Ensino Médio no SCMB é um fator limitador de inovações em sala de aula?

**S Ten Elvis Leonardo Sena Severo
(Opinião de inteira Responsabilidade do autor)**

2023

A prática docente no Sistema Colégio Militar do Brasil (SCMB) apresenta-se como um ambiente desafiador para os profissionais de educação. Um sistema considerado tradicional e que atende alunos de diversas origens, de modo geral destacando-se dois grupos: os dependentes de militares e os alunos concursados, que por suas características apresentam inicialmente, desempenhos diferenciados.

Diante desse cenário e tendo como foco a prática docente em que os alunos devem ser o centro do processo educacional, objetivo aqui é apresentar algumas práticas, julgadas inovadoras, realizadas nas aulas da disciplina de História¹. Tais práticas foram gestadas em um ambiente de aparente conflito entre o ensino por competências e o caráter preparatório previsto para o Ensino Médio, ambos balizadores do ensino no SCMB.

O Exército Brasileiro visa uma constante qualificação no sistema educacional da instituição, “para alcançar este objetivo, a abordagem pedagógica embasada no Ensino por Competências foi a escolhida para nortear a práxis que ora se legitima nos estabelecimentos de ensino da Força.” (DEPA, 2022 pg. 3)

O enfoque didático e metodológico que embasa o Ensino por Competências é a abordagem construtivista que tem entre suas características uma significativa mudança na forma de ensinar

[...] Uma vez que se altera a forma de ensinar, mudam-se, também, as maneiras de se preparar uma aula, de compreender e ver o aluno e de avaliar. [...] A avaliação deixa de ser uma preocupação técnica em mensurar o aluno e passa a enfatizar as atividades; ela perde o olhar metonímico do instrumento e passa a ser vista como processual, ratificando ainda mais o papel do docente como mediador. (DEPA, 2022, pg. 4)

Do ponto de vista do professor, algumas características gerais pontuadas neste tipo de processo, ensino por competências, se apresentam como desafiadoras quando busca-se planejar e executar atividades alinhadas com as características apresentadas como objetivo para o Ensino Médio no SCMB. Refiro-me ao caráter preparatório do Ensino Médio², espaço no qual tenho realizado minha prática como professor de História nos últimos cinco anos.

O ensino preparatório deve habilitar todos os alunos ao prosseguimento dos estudos, seja pelo despertar das vocações militares, em especial para o ingresso na EsPCEx e no IME, seja pela preparação aos processos seletivos ao ensino superior. Este ensino deve, portanto, preparar para a sociedade do futuro, marcada pelo avanço tecnológico, pelo mercado de trabalho volátil e competitivo [...]. (DECEX, 2021. pg. 16)

¹ Sou docente do Colégio Militar de Campo Grande, trabalhando atualmente no 2º Ano de Ensino Médio na disciplina de História e todas as discussões e práticas aqui relatadas levam em consideração o ambiente deste ano letivo.

² De acordo com o Projeto Político Pedagógico do Sistema Colégio Militar do Brasil, há uma diferença nos objetivos de ensino e aprendizagem para o Ensino Fundamental, que deve apresentar um caráter formativo, para o Ensino Médio, com caráter preparatório, ou seja, visa preparar sua clientela para diversos concursos, em especial os concursos de natureza militar.

Neste cenário, a questão de a avaliação deixar de ser uma preocupação técnica em mensurar o aluno e passar a enfatizar as atividades, uma avaliação vista como um processo, é um desafio para o docente que deve priorizar, também, a habilitação dos alunos para ingresso em instituições de elevado grau de dificuldade.

Por sua vez, indo ao encontro da proposta de ensino por competências, parte das avaliações trimestrais para o Ensino Médio são previstas com a utilização de instrumentos diversificados³. A questão é: o que fazer? Os alunos vão gostar? Será produtivo? Dará tempo? Terei os meios? A supervisão vai autorizar? Vou conseguir executar, mesmo tendo outras atividades além da docência?

Honestamente, tudo isso angustia, e as vezes parece uma barreira quase intransponível para qualquer proposta minimamente inovadora.

É importante pontuar aqui a relevância de atividades educacionais consideradas inovadoras em sala de aula, uma vez que, segundo Arruda (2011), atualmente muitos jovens passam mais tempo em frente a um jogo de computador ou console de vídeo game que propriamente no ambiente escolar. Esta experiência se inscreve assim como lugar de destaque para crianças e adolescentes. Isso mostra que a escola, de certa forma, perdeu sua centralidade nos processos formativos das gerações mais novas. O autor complementa que esta realidade se apresenta, com maior frequência, nos meios urbanos desenvolvidos⁴.

Por sua vez, Bannel *et al*, percebem um deslocamento entre a realidade e a sala de aula, tornando assim a escola um lugar de ausência. Os autores criticam esta *falta de ancoragem* da produção do conhecimento à realidade cotidiana dos alunos e afirmam que esta situação limita a aprendizagem a um processo de repetição. Apesar desse problema, é possível acreditar que

[...] a sala de aula tenha potencialidade de se tornar um lugar de presença, a partir da conexão com algumas experiências que os corpos já conhecem, para sua sucessiva abstração lógica. Do mesmo modo como, hoje, as tecnologias digitais representam lugares de simulação, de presença e de aprendizagem para as novas gerações. (BANNEL *et al*, 2016, p. 115)

Considerando esses aspectos, a atuação do docente passa a ser fundamental para fazer convergir a aplicação do currículo e essas demandas culturais contemporâneas dos alunos. Neste sentido, vou descrever algumas atividades que venho aplicando em sala de aula nos últimos anos de atuação. Propostas, confesso, muitas vezes pelo caráter experimental, não tinha ideia se seriam

³ Nas Normas para Avaliação Escolar da Educação Básica no Sistema Colégio Militar do Brasil (NAEEB) está previsto que as avaliações A1, A4 e A7 do Ensino Médio devem ser constituída de pelo menos 2 (dois) instrumentos avaliativos diversificados.

⁴ O Colégio Militar de Campo Grande (CMCG), sediado na capital do Mato Grosso do Sul, está inserido em um ambiente que exemplifica essa realidade.

produtivas no sentido de cumprir o objetivo de preparar os alunos do Ensino Médio para os diversos concursos que enfrentarão.

Fichamentos pré-elaborados: foi elaborado um caderno de fichamento de história com características específicas da disciplina, como linha de tempo, elementos causais de relevância dos processos históricos que eram trabalhados ao longo das aulas. Esse material era personalizado pelos alunos e de utilização cotidiana, de modo que a linha do tempo facilitou a compreensão histórica dos diversos eventos previstos no currículo do 2º ano do Ensino Médio. Esta técnica adotada contribuiu para a obtenção de um bom desempenho na aprendizagem durante o período.

Álbum de Imagens: utilização de um recurso no formato de álbum para colagem de imagens históricas do século XIX, com temática alinhada com os descritores do 2º trimestre e presentes em concursos vestibulares anteriores. Nos 20 minutos finais de cada aula, a imagem é distribuída para os alunos e é realizada uma análise que é registrada no próprio álbum junto a imagem colada. Percebeu-se que esta técnica propicia uma maior participação dos alunos nas aulas.

Realização de Quiz: dentro da proposta da disciplina, o principal objetivo do *Quiz* é disseminar o conhecimento de História através de competições do tipo “Perguntas e Respostas”. Desta forma, os alunos estabelecem contatos com o conteúdo histórico de uma forma mais lúdica, onde a equipe mais inteira no assunto vence, trabalhando também outras habilidades e competências no bojo da atividade como espírito de equipe e equilíbrio emocional. Percebeu-se também que esta técnica é bem eficiente para realizar revisões que antecipam avaliações.

Atividade QR CODE: proposta que visa a resolução de exercícios teóricos de determinada sequência didática da disciplina por meio da realização de percurso prático com o uso de Smartphone e aplicativo QR-CODE. Os alunos, em grupos, percorrem o percurso objetivando a leitura de vários painéis com códigos QR necessários para a resolução da atividade de História. Essa atividade pode ganhar um caráter gamificado (competitivo) ao introduzir certos critérios como limites de tempo e premiação para as equipes com melhor desempenho.

Percebeu-se que todas essas atividades foram bastante válidas, seja para o desenvolvimento socioemocional e/ou cognitivo. Atividades que fogem um pouco do cotidiano em sala de aula trouxeram uma motivação extra para os discentes. Neste sentido, aliar inovações tecnológicas, necessárias para um ensino voltado por competências, com a imposição da melhor preparação dos alunos aos diversos concursos que enfrentarão a partir dos subsídios do Ensino Médio, é realmente desafiador. Como o professor deve direcionar sua prática? Talvez jargão tradicional “pensar no que é melhor para o aluno” seja uma opção.

REFERÊNCIAS

ARRUDA, Eucídio Pimenta. **Aprendizagem e Jogos Digitais**. Campinas, SP: Editora Alínea, 2011.

BANNEL, Ralph Ings. **Educação no século XXI: cognição, tecnologias e aprendizagem**. Petrópolis, RJ: Vozes; Rio de Janeiro: Editora PUC. 2016.

DECEX. **Projeto Pedagógico do Sistema Colégio Militar do Brasil: 2021-2025**. 2ª ed. 2021.

DECEX. **Normas para Avaliação Escolar da Educação Básico no Sistema Colégio Militar do Brasil (NAEEB)**. 2022.

DEPA. **Plano de Sequências Didáticas (PSD). Ciências Humanas e suas Tecnologias**. 2º Ano do Ensino Médio. 2022.