

PROJETO PEDAGÓGICO
ESCOLA MUNICIPAL JOSÉ RULFINO GORGES

PROFESSOR GEOVANE ALVES DO CARMO

**"Participar para Crescer: Valorização do Compromisso e Reconhecimento do
Mérito Escolar"**

Porto Franco
Ano: 2025

Sumário

1. Introdução
2. Justificativa
3. Objetivos
4. Metodologia
5. Fundamentação Teórica
6. Avaliação do Projeto
7. Considerações Finais
8. Referências

TÍTULO DO PROJETO: "Participar para Crescer: Valorização do Compromisso e Reconhecimento do Mérito Escolar"

1. INTRODUÇÃO

O ambiente escolar deve ser um espaço onde os alunos se sintam motivados a participar, aprender e evoluir continuamente. No entanto, é comum observar certa resistência por parte dos estudantes quanto à entrega de atividades, à participação nas aulas e ao engajamento com os conteúdos. Pensando nisso, este projeto foi desenvolvido com base na prática docente com turmas do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental, com o objetivo de incentivar a participação e o comprometimento através de um sistema de pontuação e reconhecimento.

Ao premiar atitudes como a entrega de atividades no prazo, a realização de trabalhos e a participação oral nas aulas, este projeto transforma comportamentos positivos em conquistas visíveis, promovendo um ambiente mais colaborativo e motivador. A cada etapa, os dois alunos com melhor desempenho são reconhecidos como "Destaques da Turma", recebendo prêmios simbólicos e o reconhecimento público por seu esforço e dedicação.

2. JUSTIFICATIVA

A experiência em sala de aula evidencia que os estudantes respondem melhor quando percebem que seus esforços são valorizados. Muitas vezes, o que falta não é capacidade, mas incentivo. O projeto "Participar para Crescer" surgiu justamente da observação dessa necessidade: engajar os alunos por meio de um sistema claro, justo e constante de reconhecimento.

Esse modelo promove a construção de hábitos saudáveis como o cumprimento de prazos, a participação ativa e a colaboração, além de melhorar o relacionamento interpessoal entre os estudantes. A premiação dos melhores da turma cria um clima positivo, estimula a competição saudável e, acima de tudo, desperta o senso de pertencimento e valorização dentro da escola.

Outro ponto importante é que o projeto incentiva o protagonismo estudantil e o desenvolvimento da autonomia, uma vez que o aluno passa a ser responsável direto pelo seu desempenho. Esse empoderamento gera maior comprometimento com os estudos e contribui para a formação de estudantes mais críticos, autônomos e conscientes de seu papel no ambiente escolar.

3. OBJETIVOS

Objetivo Geral: Promover o engajamento e a valorização do desempenho escolar através de um sistema de pontuação e premiação que reconheça o esforço e a participação dos alunos.

Objetivos Específicos:

- Estimular a entrega de atividades no prazo.
- Incentivar a participação ativa nas aulas.
- Valorizar a realização de trabalhos individuais e em grupo.
- Promover o espírito de cooperação e respeito entre os alunos.
- Reconhecer publicamente os alunos com melhor desempenho.
- Tornar o ambiente escolar mais motivador e acolhedor.
- Desenvolver a autonomia e o protagonismo estudantil.
- Reduzir a indisciplina e o desinteresse por meio da motivação positiva.

4. METODOLOGIA

O projeto é aplicado semanalmente e contempla as seguintes práticas:

Sistema de Pontuação: Os alunos acumulam pontos com base em:

- Entrega de atividades: Pontuação extra para quem entrega no prazo.
- Trabalhos individuais ou em grupo: Avaliação baseada em esforço, criatividade e conteúdo.
- Participação oral: Alunos que respondem às perguntas e contribuem com as discussões ganham pontos.
- Atitudes positivas: Cooperação, respeito, ajuda aos colegas, organização.

Premiação:

- Ao final de cada mês ou bimestre, são selecionados dois alunos com as maiores pontuações em cada turma.
- Eles recebem prêmios simbólicos (brindes, certificados, etc.) e são reconhecidos como "Destaques da Turma".
- A turma também pode receber recompensas coletivas ao atingir metas conjuntas.

Divulgação e Acompanhamento:

- A pontuação é registrada em planilhas ou murais visíveis na sala de aula.
- O ranking é atualizado periodicamente para manter os alunos engajados.
- O professor atua como mediador, dando feedbacks e incentivando o progresso.

5. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A proposta se baseia em práticas pedagógicas centradas na motivação e no reconhecimento do aluno como protagonista do processo educativo. Um dos principais pilares deste projeto é a gamificação, conceito que, segundo Deterding et al. (2011), consiste na aplicação de elementos de jogos em contextos não lúdicos para engajar as pessoas em tarefas.

No ambiente escolar, isso significa transformar o aprendizado em uma jornada com recompensas, desafios e conquistas. Zichermann e Cunningham (2011) reforçam que a gamificação estimula o envolvimento emocional e cognitivo dos participantes.

Outra base teórica importante é a Teoria da Autodeterminação, de Deci e Ryan (2000), que aponta que indivíduos se motivam mais quando têm autonomia, sentem-se competentes e fazem parte de um grupo. O reconhecimento dos "Destaques da Turma" atende diretamente a essas três dimensões: dá autonomia ao aluno para conquistar seus pontos, reconhece sua competência e o integra ao ambiente escolar.

Além disso, autores como Vygotsky (1987) e Ausubel (1968) defendem a importância da interação social e da valorização das experiências prévias do aluno para a construção do conhecimento. Ao promover a participação e a colaboração entre os colegas, o projeto potencializa a aprendizagem significativa e o desenvolvimento das habilidades socioemocionais.

6. AVALIAÇÃO DO PROJETO

A avaliação será contínua e qualitativa, considerando:

- O aumento da entrega de atividades dentro do prazo.
- A frequência e qualidade da participação dos alunos.
- A melhora no comportamento e convivência entre os colegas.
- O relato dos próprios alunos quanto à motivação e sentimento de valorização.

Serão aplicadas também autoavaliações e rodas de conversa para que os alunos expressem suas percepções e proponham melhorias.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto "Participar para Crescer" representa uma iniciativa concreta de valorização do esforço e da participação dos alunos dentro da sala de aula. Ao transformar atitudes simples em conquistas visíveis, cria-se um ambiente em que o aprender é valorizado, o compromisso é reconhecido e o aluno é motivado a crescer não apenas academicamente, mas também como indivíduo.

Essa experiência prática tem se mostrado eficaz em promover engajamento, melhorar a convivência em sala de aula e elevar a autoestima dos estudantes. Mais do que premiar, este projeto reconhece e valoriza, promovendo uma educação mais humanizada, envolvente e significativa.

8. REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David Paul. A aprendizagem significativa. São Paulo: Centauro, 2003. DECI, Edward; RYAN, Richard. Teoria da autodeterminação: Motivação e desenvolvimento. Porto Alegre: Artmed, 2000. DETERDING, Sebastian et al. Gamification: Toward a definition. CHI 2011. VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1987. ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. O'Reilly Media, 2011.