

Revista Appai

EDUCAR

DIGITAL

Informação ao Profissional de Educação

Copa do Mundo 2026 *na escola*



Ano 29 - 185 - 2026 - CIRCULAÇÃO DIRIGIDA - DISTRIBUIÇÃO GRATUITA



Quando o maior espetáculo esportivo do planeta se
transforma em território de aprendizagem

EXPEDIENTE

CONSELHO EDITORIAL

Julio Cesar da Costa
Ednaldo Carvalho Silva

JORNALISTA EDITORA

Antônia Lúcia Figueiredo
(M.T. RJ 22685JP)

DESIGNER

Yasmin Gundim

REVISÃO

Sandro Gomes

COLABORAÇÃO

Luiz André Ferreira
Sandro Gomes

COLABORAÇÃO DE TEXTOS E PESQUISAS

Jéssica Almeida

SUMÁRIO

- 5** **LÍNGUA PORTUGUESA**
NÃO É TUDO TRAÇO?
- 7** **CIÊNCIAS**
DA ESCOLA PÚBLICA PARA O CENÁRIO INTERNACIONAL
- 11** **ESPECIAL - “40 EDUCADORES QUE TRANSFORMAM VIDAS”**
IDENTIDADE QUE FORTALECE, EDUCAÇÃO QUE TRANSFORMA
- 33** **LÍNGUA PORTUGUESA**
QUANDO O JOGO VIRA APRENDIZAGEM
- 39** **MATÉRIA DE CAPA**
COPA DO MUNDO 2026 NA ESCOLA
- 51** **CONEXÃO EDUCAR**
ELES JÁ ASSISTEM. SÓ FALTA TRANSFORMAR EM APRENDIZADO!
- 55** **COLUNA SOCIOAMBIENTAL**
PROJETO RONDON
- 57** **MATEMÁTICA**
MATEMÁTICA NO COTIDIANO
- 63** **INOVAÇÃO E TECNOLOGIA**
ROBÓTICA LEVA ALUNOS AO PÓDIO

NÃO É TUDO TRAÇO?

LÍNGUA PORTUGUESA • POR SANDRO GOMES*



Parece uma questão menor, mas na verdade muitas pessoas apresentam dificuldade quanto ao uso de alguns sinais gráficos na língua portuguesa. Uma das situações em que essa dúvida mais ocorre está no emprego de três sinais que à primeira vista são muito parecidos, porém, como vamos ver nesse texto, desempenham funções bem diferentes na construção de sentenças. Estamos falando de hífen, meia-risca e travessão. Vamos ver caso a caso?

Hífen

O hífen é o menor entre os três sinais e possui funções bem definidas. Vamos a elas.

Para separar palavras compostas:

*Não esqueça de levar o **guarda-chuva**!*

Em adjetivos compostos:

*Fez uma visita aos **sul-africanos**.*

Em termos iniciados por prefixos ou elementos acentuados:

*Não passa de um **recém-chegado**.*

Ligando verbos e pronomes:

***Saiu-se** bem no discurso.*

Meia-risca

É um sinal maior que o hífen, porém menor que o travessão. É sem dúvida o menos conhecido e muitas pessoas nem sabem da sua existência. Vejamos os casos em que ele deve ser usado.

Para marcar intervalos de anos:

*O período **2000–2020** foi o mais conturbado.*

Para separar expressões ou palavras formadas por termos de peso igual:

*O eixo **Rio–São Paulo** se desenvolveu mais rápido.*

Substituindo a ideia do “versus”:

*O **Fla–Flu** vai mais uma vez decidir o campeonato.*

Para intercalar frases:

*As células – **usinas naturais do corpo** – são resistentes.*

Observação: Nos teclados dos computadores com sistema Windows se produz a meia-risca através do código: Alt + 0150.

Travessão

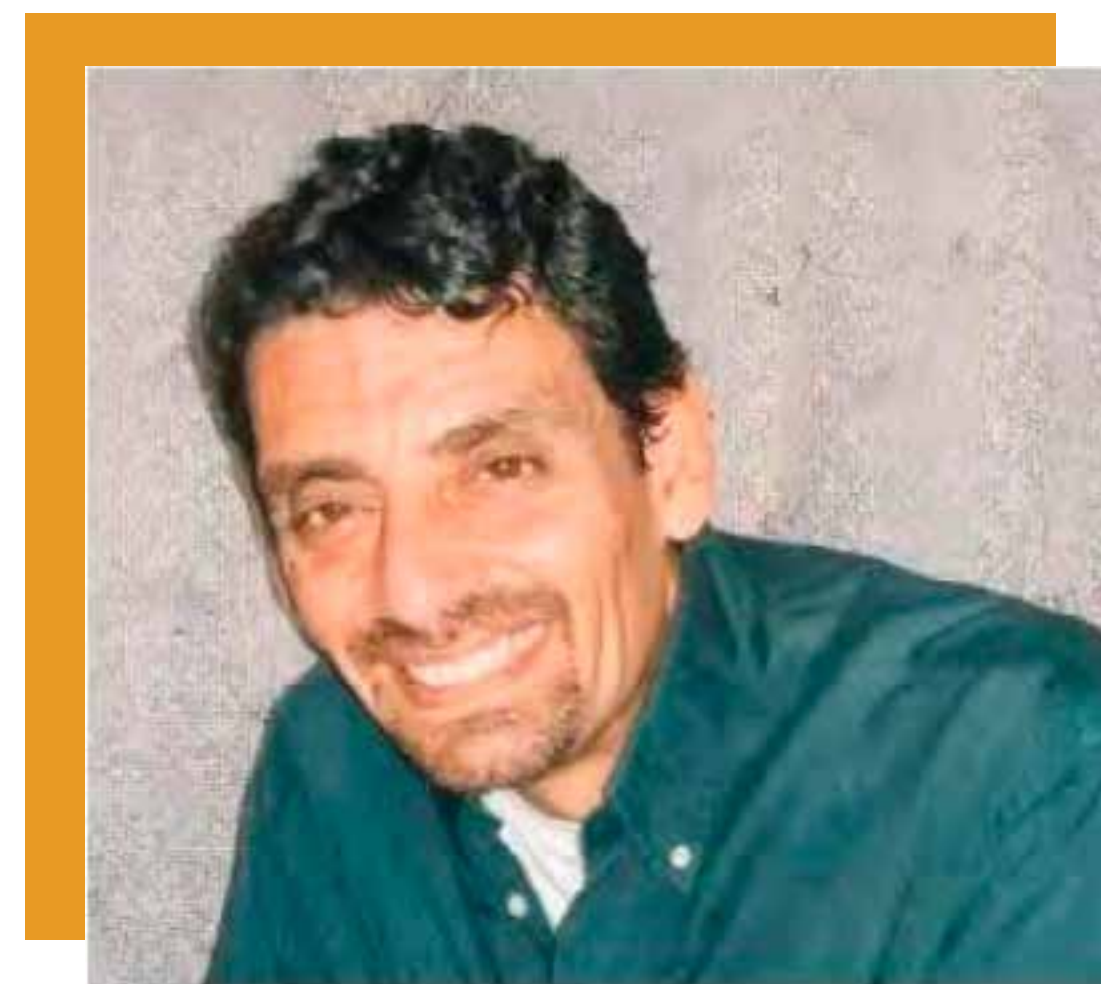
Por fim chegamos ao travessão. Vamos ver em que casos se aplica?

Introduz a fala de um interlocutor no discurso direto:

— Não se preocupe, vou tentar outra coisa.

Quando se intercalam os discursos direto e indireto:

Até que disse com veemência: — Vim pra ficar!



*Sandro Gomes é graduado em Língua Portuguesa, Literaturas brasileira, portuguesa e africana de língua portuguesa, redator e revisor da Revista Appai Educar Digital, escritor e Mestre em Literatura Brasileira pela Uerj.

Fazendo o lugar dos dois-pontos em algumas ocasiões:

Apenas uma coisa me fascina — a amizade.

Observação: Nos teclados dos computadores com sistema Windows se produz o travessão através do código: Alt + 0151.

Como se pode ver, há ocasiões bem distintas de se empregar cada um dos sinais gráficos abordados do texto. É claro que, em se tratando de escrita “à mão”, será um pouco mais difícil estabelecer a diferença entre eles. Mas como a maioria de nós nos dias de hoje escreve utilizando dispositivos, pode ser relevante conhecer as diferenças entre os sinais. Amigos, é isso. Em breve voltamos com outra questão da nossa língua. Até a próxima, pessoal!

DA ESCOLA PÚBLICA PARA O CENÁRIO INTERNACIONAL

CIÊNCIAS • POR ANTÔNIA FIGUEIREDO

Projeto transforma trajetórias e destaca a escola pública na ciência e na tecnologia



O Projeto de Robótica Educacional do Colégio Estadual Bernardino Mello Junior, localizado em Nova Iguaçu (RJ), foi idealizado pelo professor Guilherme Machado e nasceu em 2018 com o objetivo de inserir estudantes da rede pública estadual no universo da ciência, tecnologia e inovação. A iniciativa amplia perspectivas acadêmicas e fortalece o protagonismo juvenil na escola pública.

No início, o cenário era desafiador. A escola não possuía laboratório estruturado, equipamentos modernos ou tradição em projetos tecnológicos. Para muitos alunos, competir ou ocupar espaços científicos parecia distante da própria realidade. “O maior desafio era fazer os estudantes acreditarem que eles também poderiam estar nesses espaços. A primeira barreira era mental”, relembra o professor.

Mesmo com recursos limitados, tapetes confeccionados em cartolina, treinos realizados no chão da escola e o uso de robôs antigos, o projeto começou a ganhar forma. Estruturada a partir de metodologias ativas e aprendizagem baseada em projetos, a iniciativa passou a integrar pesquisa científica, programação, resolução de problemas reais e trabalho em equipe. Os próprios estudantes participaram da construção da identidade do grupo, fortalecendo o senso de pertencimento e responsabilidade.



A PERSEVERANÇA TROUXE RESULTADOS CONSISTENTES

Os resultados vieram com consistência. Em 2018, a equipe conquistou o 2º lugar regional no Torneio Brasil de Robótica. Em 2021, alcançou o 6º lugar nacional. Já em 2024, com a Spartan Team, o projeto atingiu o 1º lugar nacional e o 3º lugar mundial em robótica, projetando a escola pública fluminense no cenário internacional.

Mais do que medalhas, o impacto se revela nas trajetórias transformadas. Os estudantes desenvolveram autonomia, raciocínio lógico, disciplina e protagonismo, além de ampliarem suas perspectivas acadêmicas e profissionais.

Para Guilherme Machado, a essência do projeto vai além da tecnologia. “Acreditar onde ninguém acredita, transformar dificuldades em potência e mostrar que a instituição pública pode alcançar o mundo é a nossa missão”, afirma. Ao consolidar uma cultura de ciência e inovação dentro da escola pública, o projeto reafirma uma convicção essencial. Quando oportunidade encontra orientação, talentos florescem, e não há fronteiras que resistam.



Colégio Estadual Bernardino Mello Junior

Rua Fonte, 271 – Nova Iguaçu/RJ

CEP: 26033-200

Tel.: (21) 2669-7208

Fotos cedidas pelo professor Guilherme Machado

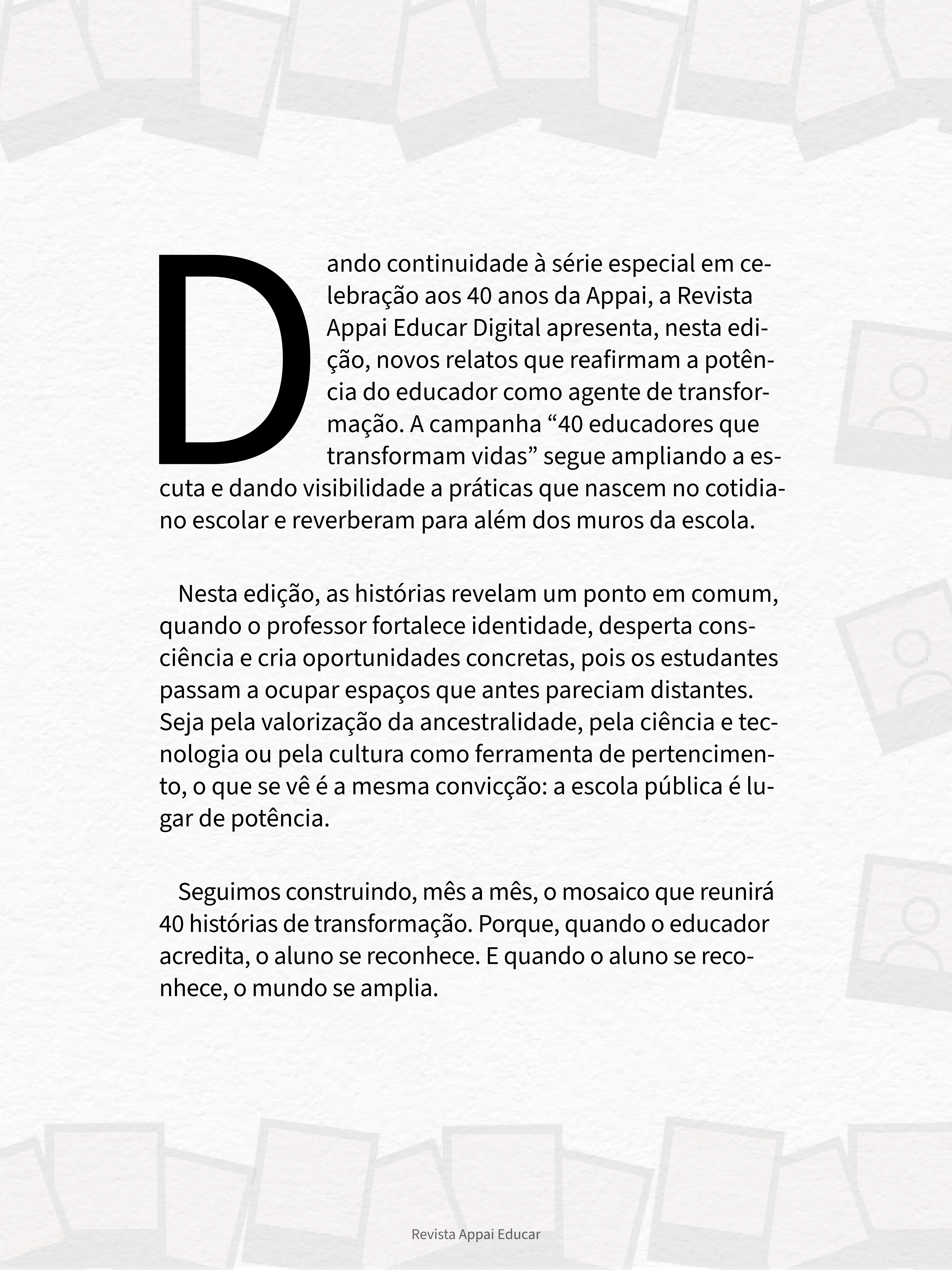


IDENTIDADE QUE FORTALECE, EDUCAÇÃO QUE **TRANSFORMA**

ESPECIAL - “40 EDUCADORES QUE TRANSFORMAM VIDAS” • POR ANTÔNIA FIGUEIREDO

*Histórias de professores que transformam
pertencimento em protagonismo*





Dando continuidade à série especial em celebração aos 40 anos da Appai, a Revista Appai Educar Digital apresenta, nesta edição, novos relatos que reafirmam a potência do educador como agente de transformação. A campanha “40 educadores que transformam vidas” segue ampliando a escuta e dando visibilidade a práticas que nascem no cotidiano escolar e reverberam para além dos muros da escola.

Nesta edição, as histórias revelam um ponto em comum, quando o professor fortalece identidade, desperta consciência e cria oportunidades concretas, pois os estudantes passam a ocupar espaços que antes pareciam distantes. Seja pela valorização da ancestralidade, pela ciência e tecnologia ou pela cultura como ferramenta de pertencimento, o que se vê é a mesma convicção: a escola pública é lugar de potência.

Seguimos construindo, mês a mês, o mosaico que reunirá 40 histórias de transformação. Porque, quando o educador acredita, o aluno se reconhece. E quando o aluno se reconhece, o mundo se amplia.



QUANDO A IDENTIDADE ACENDE

A professora que ensinou pertencimento e transformou vidas

Para Ariadne Nunes Monteiro Lima, ser professora da Rede Municipal do Rio de Janeiro é um ato de amor, de afirmação e de compromisso com a história que cada criança carrega. “Eu amo ser professora. É o que me move todos os dias”, ela diz com a convicção de quem transforma, com as próprias mãos, tudo o que toca.

Em 2025, movida pelo desejo de ampliar horizontes e aprofundar diálogos, Ariadne decidiu criar, por conta própria, um projeto para trabalhar as leis 10.639 e 11.645 com sua turma do 4º ano: ancestralidade, memória e identidade emergindo de cada atividade e encontro. O que ela não imaginava era que, ao ensinar pertencimento, também seria profundamente transformada por ele.

QUANDO O PROJETO VIROU MOVIMENTO

O projeto começou simples, uma ideia que nascia do compromisso e do afeto.

Mas, como ela mesma conta: “Ele foi pegando corpo, pegando gosto, pegando sentido. Era como se cada aula chamasse outra”. As crianças ouviam, perguntavam, pesquisavam, levavam para casa. E a ancestralidade, antes distante de muitos, passou a estar nos cadernos, nas conversas, nas famílias. A escola começou a pulsar outra vibração.

O ENCONTRO QUE VIROU ESPELHO

No evento Escola Aberta, quando a comunidade ocupa a escola com orgulho, Ariadne viveu algo que transformaria sua percepção sobre o impacto do seu trabalho. Durante a apresentação da turma, a responsável pela aluna Helena se aproximou, emocionada. “Professora, minha filha mais velha está cursando formação de professores... e quer ser igual a você. Ela diz que você é a professora que inspira ela”.

A mãe continuou: “A Helena chega em casa falando das aulas, das histórias, das pesquisas... e a gente aprende junto. Hoje minha filha mais velha ficou encantada com o que viu aqui”. Ariadne ouviu. Sentiu. Silenciou por um instante. E algo se iluminou dentro dela. “Meu trabalho foi além das paredes da escola. Atravessou gerações. Chegou onde nem eu imaginava”.

QUANDO A REPRESENTATIVIDADE ENCONTRA CAMINHO

Ser referência para três mulheres de uma mesma família trouxe um entendimento profundo. “Eu percebi que não preciso ser conhecida nacionalmente para inspirar. Eu inspiro daqui, da minha sala de aula, como mulher preta, professora preta, construindo caminhos na Zona Norte do Rio de Janeiro. Isso já é grande. Isso já transforma”. Ali, naquele encontro simples e imenso, Ariadne entendeu que seu trabalho não apenas ensina sobre identidade, ele é identidade. Ele abre portas para que outras meninas e mulheres sonhem, se reconheçam, se fortaleçam.

A EDUCAÇÃO COMO HERANÇA AFETIVA

O projeto que começou como uma iniciativa individual virou movimento, virou afirmação, virou legado. Entre histórias afro-brasileiras, pesquisas sobre povos originários e conversas sobre raízes, Ariadne mostrou às crianças que cada uma carrega dentro de si uma história que merece ser contada. E foi assim que descobriu algo essencial. Ao ensinar pertencimento, ela devolveu esse sentimento perante o mundo. Porque, quando a identidade acende, ela ilumina caminhos.



O FUTURO QUE NASCE DAS MÃOS

Conheça a história do professor que transformou sucata em futuros possíveis

Para o professor Lucio Panza, aprender começa no reconhecimento do outro e de si. “A educação só acontece quando o aluno se vê no processo. Quando ele sente que o conhecimento também lhe pertence”, afirma. Especialista no ensino de Ciências, articulador do Colaboratório e criador de metodologias lúdicas que misturam mapas mentais, mandalas e cultura *maker*, Lucio construiu sua trajetória acreditando que a escola pode ser um lugar de descoberta e de encantamento.

QUANDO A ESCOLA PARECIA DISTANTE

Ao chegar à turma, o cenário era duro. “Eu via potenciais enormes, mas observava também muitos olhos desacreditados. A escola parecia distante demais para eles”, recorda. A desconexão não era só com o conteúdo, era com a própria capacidade de aprender, criar, concluir. “Eu sabia que, antes de ensinar Ciências, eu precisava devolver a eles a confiança”, diz.

TRANSFORMAR SUCATA EM INVENÇÃO E INVENÇÃO EM ESPERANÇA

A virada veio quando Lucio decidiu começar pelo simples: pelas mãos. “Se eles não se viam capazes, eu precisava criar experiências em que se percebessem criadores”. E assim nasceu o projeto *Maker*, que transformaria o cotidiano escolar: tudo que parecia sem valor, caixas, tampas, fios, pedaços de papelão, virou ponto de partida. “A sucata mostrava exatamente o que eu queria que eles entendessem: o valor não está no material, está no olhar”, explica.

A sala se encheu de aviões reinventados, jogos criados coletivamente, protótipos inesperados. O erro virou etapa natural. A tentativa virou coragem. E o conteúdo passou a ter textura, forma, presença. “Quando uma criança me dizia ‘eu fiz’, eu sabia que ali havia algo maior do que o objeto criado. Havia autoestima sendo construída”.

A SALA VIROU LUGAR DE EXPERIÊNCIA

Com projetos interdisciplinares e metodologias ativas, o ambiente se transformou em laboratório vivo. “Eu não queria que eles repetissem o que eu dizia. Queria que perguntassem, testassem, discordassem, criassem. A sala era deles, eu só media o caminho”, conta Lucio. E assim, pouco a pouco, aqueles estudantes antes silenciosos começaram a ocupar seu espaço com outras posturas: mais curiosos, mais confiantes, mais protagonistas. “A maior mudança foi ver que eles passaram a se orgulhar do que criavam. O brilho no olhar voltou, e isso muda tudo”.

QUANDO A ESCOLA TOCA O TERRITÓRIO, O TERRITÓRIO RESPONDE

O impacto ultrapassou os muros. “As famílias começaram a vir mostrar fotos, contar histórias... Diziam: ‘Professor, meu filho não parou de falar do projeto’. Esse retorno mostrou que a escola estava chegando onde precisava chegar”, relata. A comunidade passou a enxergar valor nos protótipos, nos jogos, naquilo que nascia de restos e renascia em forma de pertencimento.

CRIAR PARA ACREDITAR. ACREDITAR PARA TRANSFORMAR

Depois de tantas experiências, Lucio resume em uma frase que virou filosofia de trabalho. “Quando o aluno cria, ele acredita, e, quando acredita, transforma sua própria história”. E é isso que ele faz diariamente: abre caminhos, acende possibilidades, cria experiências que devolvem voz e autoria. Porque, onde há invenção, há futuro. E, onde há futuro, há transformação, daquelas que atravessam gerações.



A ARTE VIRA PONTE

A história do professor que transformou design em consciência ambiental

Para o professor José Antonio Perez Oreiro, autor da oficina *Planeta Água em Traços e Cores*, a educação sempre foi um convite para olhar o mundo com mais cuidado. “A arte tem a força de dizer o que às vezes a ciência não consegue explicar sozinha”, ele costuma dizer. É nesse diálogo entre ciência e sensibilidade que ele construiu seu método, sua prática e sua forma de ensinar.

QUANDO FALAR DE OCEANO PARECIA LONGE DEMAIS

Petrópolis não tem mar. Tem serra, tem rios que desenharam a paisagem e alimentam bacias que descem até o litoral. E foi justamente ali, em uma cidade sem praia, que José Antonio recebeu o desafio de trabalhar o tema nacional da SNCT 2025: Cultura Oceânica. “Eu me perguntava como falar do oceano com quem nunca o viu de perto. A resposta veio rápido, pelo simbolismo, pela imagem, pelo desenho”, relembra ele, destacando que o desafio não era apenas técnico. Era emocional. Era pedagógico. Era civilizatório.

A OFICINA COMO EXPERIÊNCIA VIVA

Assim nasceu a oficina de quatro horas, realizada durante a 22ª Semana Nacional de Ciência e Tecnologia. O professor escolheu o *software* livre Inkscape para garantir que todos pudessem criar sem barreiras. “A tecnologia precisa ser democrática. Se um estudante não pode continuar o que aprendeu em casa, algo se perde no caminho”, explica ele. A proposta era simples e poderosa: transformar ciência em linguagem visual acessível. Os alunos, vindos das escolas do entorno da Faeterj-Petrópolis, mergulharam nas telas. Traços viraram metáforas. Cores deram lugar a argumentos. Design virou consciência. “Eu dizia a eles: vocês não estão desenhando por desenhar. Vocês estão comunicando algo que importa”, lembra José Antonio.

O OCEANO QUE NASCE NA SERRA

No final da oficina, algo essencial tinha acontecido, os estudantes entenderam que o oceano começa ali mesmo, nas águas que cortam Petrópolis. “Quando eles perceberam que o mar começa na serra, vi que algo tinha despertado”, conta o professor. O resultado foi a criação de um banco de imagens vibrante, autoral, repleto de mensagens de preservação e responsabilidade ambiental. Cada peça gráfica traduzia, de forma simples e potente, a importância da água no território, no planeta, na vida.

CRIAR PARA ACREDITAR. ACREDITAR PARA TRANS- FORMAR

Depois de tantas oficinas e tantos encontros, José Antonio guarda uma certeza que orienta sua prática. “Quando o jovem entende que pode comunicar algo importante para o mundo, ele se transforma”. E foi isso que aconteceu ali. A oficina não foi apenas um exercício técnico, foi um despertar. Os estudantes descobriram que o design é mais do que estética, é voz, é autoria, é possibilidade de impacto. No fim, é isso que move o professor José Antonio, empoderar jovens para que transformem ciência em significado e significado em ação.



SONHAR MAIS ALTO MUDA DESTINOS

A professora que levou seus alunos da leitura aos títulos nos torneios de robótica

Adriana Igrejas é professora e escritora. Atuou por muitos anos na rede privada, lecionando Inglês e Português, e desde 2002 integra a Rede Estadual de Ensino. Atualmente, é diretora-geral do Colégio Estadual Maria Justiniano Fernandes, em Nova Iguaçu. Para ela, “*educar é investir na capacidade do outro de aprender e evoluir, enquanto nós próprios aprendemos e evoluímos enquanto fazemos isso*”, Adriana Igrejas.



“Como professora de Língua Portuguesa, percebi o desafio de fazer meus alunos praticarem a leitura e desenvolvi um método que funcionou de verdade, levando a uma taxa de 75% dos estudantes efetivamente lerem 4 livros por ano: a roda de leitura com prova oral, além de implementar um Sarau Cultural no C. E. Dom Adriano Hipólito, onde trabalhei por 18 anos. Já na direção da escola, com todas as demandas da gestão, meu principal desafio foi implementar um projeto de robótica. Com a ajuda dos professores Guilherme Santos Machado – diretor do C. E. Bernardino Mello Junior – e Gabriel Miranda, ambos especialistas no assunto, consegui criar na escola uma equipe de robótica para torneios, a Rex Tech. Acumulamos 7 troféus, entre eles um de um Nacional e dois de um Mundial. Estamos entre as duas únicas equipes estaduais de robótica do Estado.

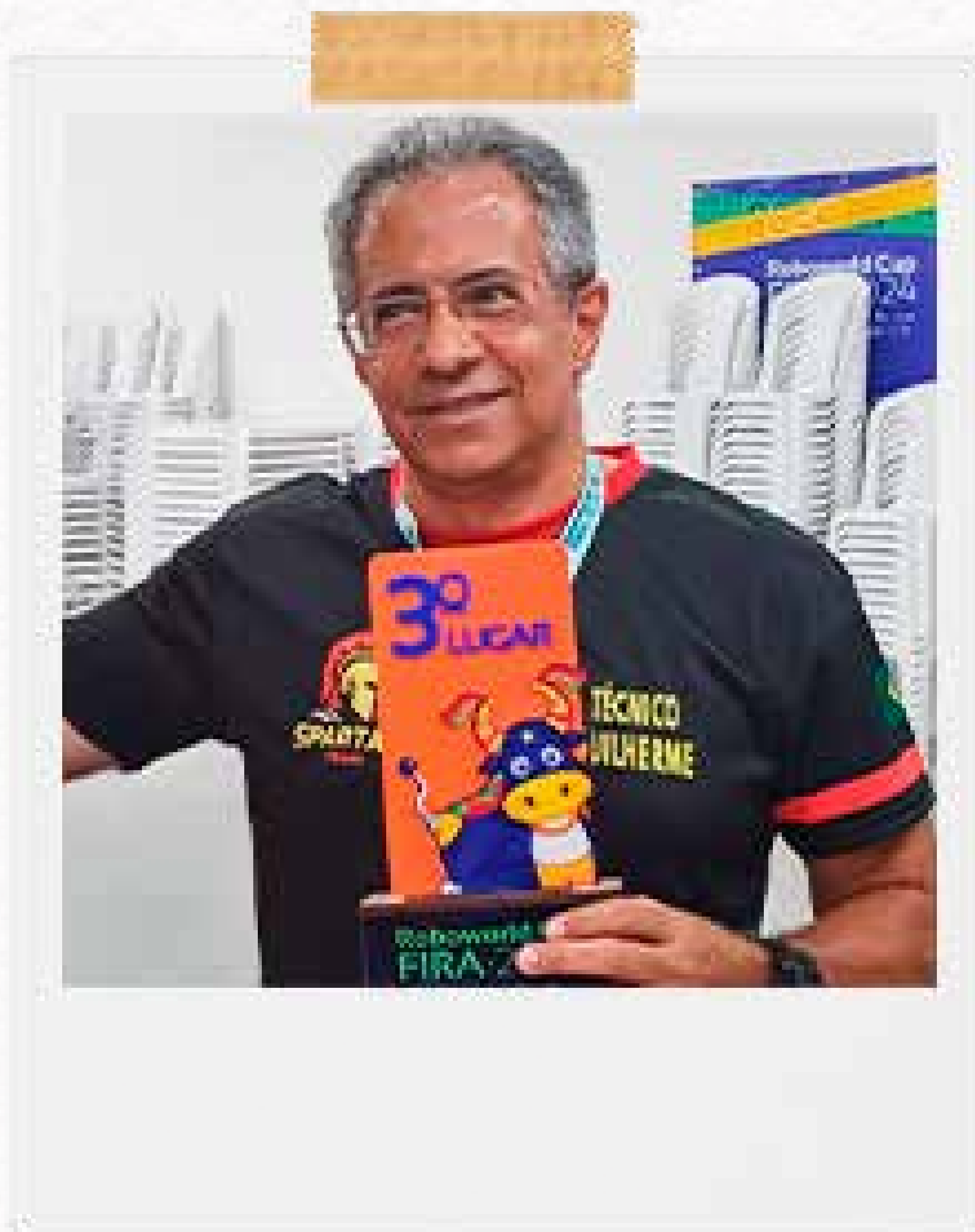
“Lembro-me de nossa primeira viagem com hospedagem em hotel, que foi em Volta Redonda, quando um aluno me perguntou, no café da manhã, se ele podia comer aquilo tudo mesmo.”

Esse projeto transformou a escola e os alunos que passaram por ele ou que ainda fazem parte dele. Estudantes que nunca haviam saído da Baixada Fluminense, nunca haviam se hospedado em um hotel na vida, tiveram essas experiências, e provavelmente não as teriam se não tivessem se tornado campeões de robótica, participando de torneios em nível nacional. Lembro-me de nossa primeira viagem com hospedagem em hotel, que foi em Volta Redonda, quando um aluno me perguntou, no café da manhã, se ele podia comer aquilo tudo mesmo.

“São muitas vitórias, mas a principal é o desenvolvimento desses alunos.”

Em 2023 estivemos no Nacional do Fira em Juazeiro do Norte, CE. Em 2024, participamos do Nacional do FLL em Brasília e do Mundial do Fira, no Maranhão, além do TBR Nacional no Espírito Santo. Em 2025, estivemos no TBR Nacional em Belo Horizonte, mas um dos projetos de robótica também os levou à Febic (Feira Brasileira de Iniciação Científica), em Santa Catarina. A equipe está classificada para participar em São Paulo, do FLL Nacional agora em março de 2026. São muitas vitórias, mas a principal é o desenvolvimento desses alunos. Eles ganham autonomia, aprendem a pesquisar, desenvolvem raciocínio lógico e científico.

A escola já se tornou referência para toda a comunidade, para além da robótica, sendo muito procurada também pela disciplina e organização. E assim sigo. Enquanto escritora, escrevo romances juvenis para fazer ‘sorrir e refletir’ também como uma forma de educar. Para mim, educar é investir na capacidade do outro de aprender e evoluir, enquanto nós próprios aprendemos e evoluímos enquanto fazemos isso”.



DIFICULDADE VIRA POTÊNCIA

O professor que fez da robótica um caminho para o mundo

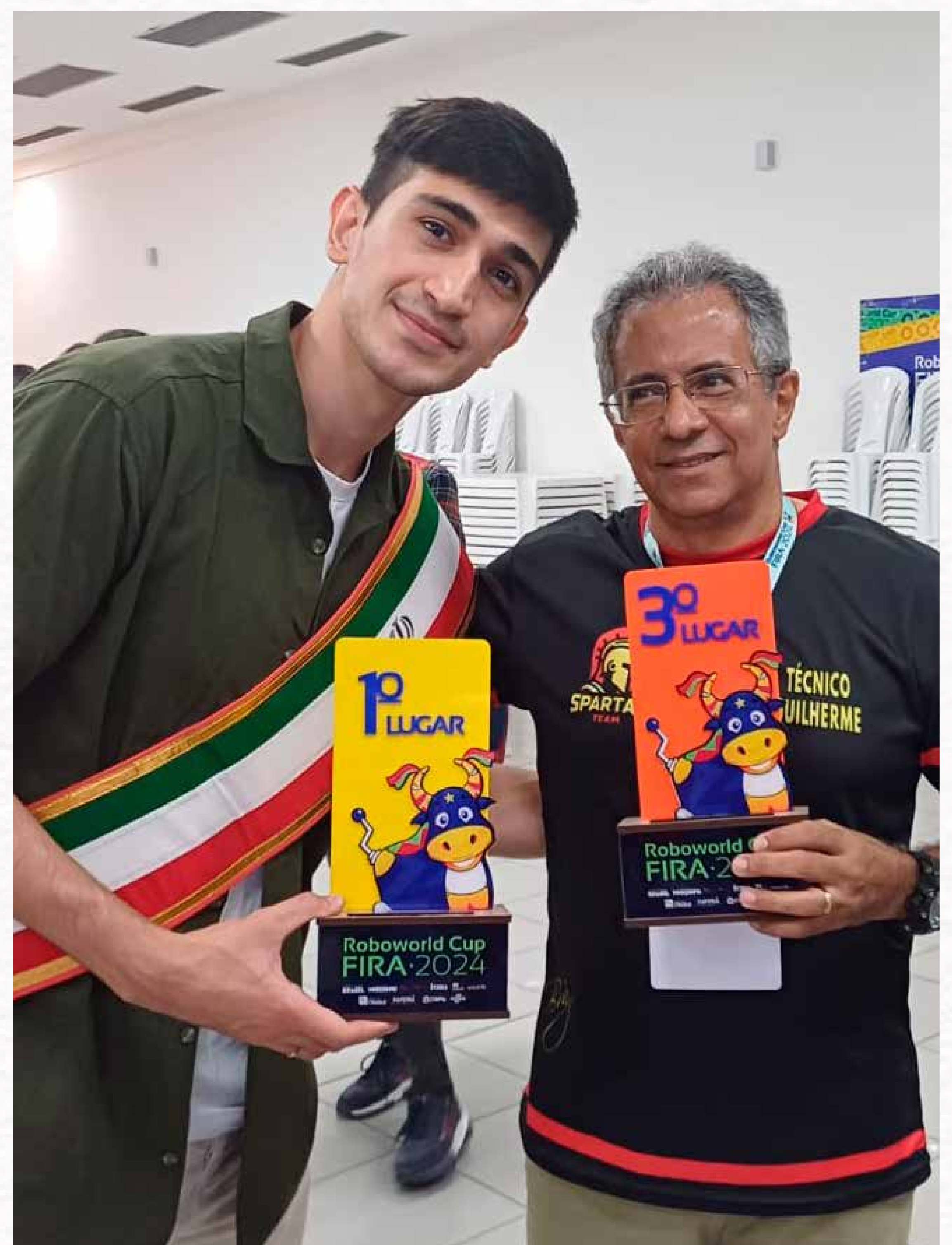
Guilherme Machado é professor da rede pública estadual do Rio de Janeiro e atua no Colégio Estadual Bernardino Mello Junior. Sua história com a robótica educacional começou em um cenário que, à primeira vista, não indicava pódios nem viagens internacionais.

Em 2018, o obstáculo era estrutural e simbólico. “O maior desafio era a falta de estrutura e de perspectivas para os alunos. A escola não possuía laboratório, ferramentas modernas ou tradição em projetos tecnológicos. Mas o que mais inquietava não era apenas a ausência de equipamentos. Muitos estudantes não se viam capazes de competir, criar ou ocupar espaços científicos. Acreditavam que essas oportunidades não eram para a escola pública.



Os alunos participaram de tudo, escolheram nome, criaram identidade visual, organizaram equipes. A robótica deixou de ser apenas atividade extracurricular e passou a integrar pesquisa científica, programação, trabalho em equipe e resolução de problemas reais. Os estudantes passaram a acreditar em si mesmos, desenvolveram autonomia, disciplina, raciocínio lógico e protagonismo.

Foi diante desse contexto e com a ajuda do diretor do C. E. Bernardino Mello Junior, Gabriel Miranda, que foi possível criar do zero uma atividade ligada à Robótica Educacional, utilizando metodologia ativa e aprendizagem baseada em projetos. Os primeiros passos foram simples, quase improvisados. Começamos com tapetes feitos de cartolina, treinos no chão e robôs antigos.





O projeto transformou trajetórias e fez da escola pública uma referência em ciência e tecnologia

Com o tempo, as conquistas ganharam dimensão pública. Foram 2º lugar regional no TBR 2018, 6º lugar nacional em 2021. Em 2024, com a Spartan Team, 1º lugar nacional e 3º lugar mundial em robótica. “O projeto transformou trajetórias, garantiu bolsas de estudo, envolveu famílias e tornou a escola pública referência em ciência e tecnologia”, afirmou o professor.

Hoje, sua missão continua sendo a mesma que o fez começar. “Acreditar onde ninguém acredita, transformar dificuldades em potência e mostrar que a escola pública pode alcançar o mundo”.



SOU PORQUE SOMOS

A professora que consolidou identidade e consciência racial como prática cotidiana

Alessandra Maria Almeida de Aguiar tem 50 anos e 23 dedicados à escola pública. Professora dos anos iniciais e pedagoga, leciona atualmente nas escolas municipais Professora Zilla Junger, em Duque de Caxias, e Santos Dumont, em Niterói. Mas sua trajetória começa antes da sala de aula. “Sou oriunda do Pré-vestibular para Negros e Carentes de Belford Roxo, que revolucionou minha consciência”.

A experiência redefiniu seu modo de existir e ensinar. “Desde o início, em sala de aula, importava saber quem somos e o que temos a dizer de belo, de bom, de generoso e da nossa força e ancestralidade”.

Vivendo e atuando na Baixada Fluminense e em favelas de Niterói, ela encontrou na própria comunidade a base do seu método. “Vi a potência da cultura negra nas manifestações, nos mutirões e na mobilização política. Presenciei a solidariedade nas comunidades. Isso orientou meu trabalho”.



“Lemos as literaturas mais belas todos os dias como primeira atividade”

A LEITURA DIÁRIA TORNOU-SE RITUAL

Na prática, identidade virou ação pedagógica concreta. “Vieram os pequenos dicionários poéticos, as listas de alegrias, as biografias. Fiz perguntas sobre sonhos e realidade para situarmos nossas condições objetivas, nossa luta e nossos direitos”.

Lemos as literaturas mais belas todos os dias como primeira atividade. Eram duzentos textos, se fossem duzentos dias. Eram nossos próprios textos e os de escritores negros e indígenas. O estudo constante aprofundou o caminho. Avancei em estudos sobre relações raciais e história e cultura afro-brasileira, africana e indígena, em cursos, leituras e na militância”.

A ancestralidade ganhou nome e rosto. “Construí materiais sobre nossa ancestralidade a partir de trisavós reis e rainhas, heróis de quilombos, de revoltas e da luta negra de todo o mundo”. Mais do que conteúdo, era reparação histórica. “Alunos e professores tiveram contato com um mundo e uma história de outros, que na verdade é o que nos foi negado em nossa existência”.

Esse mundo e essa história são reinventados e vividos dia a dia na arte que fazemos, na solidariedade que cultivamos, na fé que professamos, na força dos que nos antecederam. Para Alessandra, há uma palavra que sintetiza tudo. “Ubuntu, sou porque somos, é a expressão do ser negro. E é dessa perspectiva que nasce sua concepção de educação. Educar nessa perspectiva é sonho dos meus ancestrais. É dever dos meus descendentes, destaca”.



CULTURA QUE CRIA RAÍZES

O professor que fez da cultura a ponte para o pertencimento

Rafael Leon Gomes Rodrigues é professor e animador cultural do Colégio Estadual Dom Adriano Hipólito, em Nova Iguaçu (RJ). São muitos anos de docência, a maior parte dedicada à mesma escola. Tempo suficiente para entender que ensinar é também construir memória.

“Atuo há 30 anos na área da Educação, sendo 23 deles dedicados ao C. E. Dom Adriano Hipólito, em Nova

Iguaçu, onde venho implementando cultura, construindo conhecimentos e aprendendo diariamente com meus alunos. Ao longo desse período, desenvolvi diversos projetos nas áreas de Educação e Cultura, sempre com o objetivo de fortalecer o desenvolvimento intelectual, afetivo e o sentimento de pertencimento dos estudantes. Para mim, um dos grandes desafios em sala de aula sempre foi despertar nos alunos o interesse pela própria história, pela cultura lo-



**“Aprender e ensinar
caminham juntos.
A escola é espaço de
construção coletiva.”**

cal e nacional, promovendo identidade e protagonismo. Era necessário ir além do conteúdo tradicional e tornar o aprendizado mais vivo, significativo e conectado à realidade”.

E foi assim que a cultura passou a ocupar o centro da prática pedagógica. Por meio de parcerias com o Sesc Nova Iguaçu, realizamos o projeto *Viajando e Aprendendo*, no qual visitamos os Quilombos de São José da Serra, em Valença, a Fazenda Machadinha e o município de Quissamã, proporcionando aos alunos vivências diretas com a história e a cultura afro-brasileira. Também promovemos leituras dramatizadas na Academia Brasileira de Letras, valorizando grandes nomes da literatura nacional.

Realizamos ainda passeios históricos pela Baixada Fluminense, especialmente em Nova Iguaçu, explorando suas fazendas, igrejas, portos e o desenvolvimento das culturas da cana-de-açúcar, do café e da laranja iguaçuana, que tiveram grande importância na economia brasileira. No campo artístico, coordenamos a montagem de espetáculos teatrais e leituras dramatizadas com os estudantes, entre eles “O Romanceiro da Inconfidência”, de Cecília Meireles, com o subtítulo “Cortaram a Cabeça do Líder; Um Brasil de Ouvintes”, um passeio pela história dos programas de auditório das rádios brasileiras; e “Auto do Boi-Bumbá – Uma Festa Brasileira”, valorizando as manifestações culturais populares.



Os resultados foram transformadores: alunos mais participativos, conscientes de sua história, orgulhosos de sua identidade e mais envolvidos com a comunidade escolar. A cultura tornou-se ponte para o conhecimento, para o respeito às diferenças e para a construção de cidadãos críticos e sensíveis. Ser professor, para mim, é semear cultura, despertar pertencimento e transformar vidas por meio do conhecimento. E quando a cultura cria raízes, a escola floresce”, finaliza o professor Rafael Leon.

Fontes:

Alessandra Maria Almeida de Aguiar, professora dos anos iniciais e pedagoga. Leciona nas escolas municipais Professora Zilla Junger, em Duque de Caxias, e Santos Dumont, em Niterói (RJ).

Rafael Leon Gomes Rodrigues é professor e animador cultural do Colégio Estadual Dom Adriano Hipólito, em Nova Iguaçu (RJ).

Guilherme Machado é professor da rede pública estadual do Rio de Janeiro e atua no Colégio Estadual Bernardino Mello Junior.

Fotos cedidas pelos professores Alessandra Maria Almeida de Aguiar, Rafael Leon Gomes Rodrigues e Guilherme Machado.

QUANDO O JOGO VIRA APRENDIZAGEM

LÍNGUA PORTUGUESA

Iniciativa une jogos, inclusão e protagonismo estudantil no ensino de Língua Portuguesa, promovendo aprendizagem significativa e criatividade. Conheça o projeto!



Ensinar Língua Portuguesa de forma criativa, inclusiva e significativa foi o ponto de partida do projeto *Brincar, criar e aprender com a língua portuguesa*, idealizado pela professora Adriana da Silva Maria Pereira no Ciep 335 Joaquim de Freitas - Escola E>TEC: Escola de Novas Tecnologias e Oportunidades, localizado em Queimados, na Baixada Fluminense. Desenvolvido com as turmas 601, 701 e 702, o projeto teve como objetivo promover a aprendizagem dos conteúdos curriculares de Língua Portuguesa por meio da criação e socialização de jogos pedagógicos, valorizando a criatividade, o protagonismo estudantil, o trabalho em equipe e a inclusão, de forma lúdica e colaborativa.

JOGOS PEDAGÓGICOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO

A proposta nasceu a partir da observação das dificuldades apresentadas por alguns estudantes ao longo do ano letivo em conteúdos como classes gramaticais, pontuação e gêneros textuais. Diante desse cenário, a professora Adriana apostou no princípio pedagógico do “aprender fazendo”, criando estratégias que estimulassem a participação ativa dos alunos na construção do conhecimento. O projeto envolveu a produção de jogos digitais e analógicos, atividades criativas, encenações teatrais e desafios colaborativos que integraram leitura, escrita, oralidade, tecnologia e expressão artística, tornando o aprendizado mais acessível e significativo.

EDUCAÇÃO INCLUSIVA E VALORIZAÇÃO DAS DIFERENÇAS

Com uma perspectiva pedagógica inclusiva, o projeto reconheceu e valorizou as diferentes formas de aprender. Um dos destaques foi a confecção de garrafas sensoriais, atividade voltada ao desenvolvimento da atenção, da coordenação motora e da autorregulação emocional. A ação teve impacto especial no atendimento às necessidades de uma aluna com Transtorno do Espectro Autista (TEA), matriculada na turma 601, reafirmando o compromisso da escola com uma educação pautada na empatia, no respeito à diversidade e na cooperação.





CRIATIVIDADE, TECNOLOGIA E PROTAGONISMO ESTUDANTIL

Entre as atividades desenvolvidas, destacam-se jogos de tabuleiro, desafios de classes gramaticais, jogos no Wordwall, além de encenações teatrais com personagens de diferentes épocas históricas. Um dos exemplos foi a adaptação criativa do universo do Minecraft para um jogo físico confeccionado em papelão, favorecendo a compreensão de textos instrucionais e o pensamento crítico. Os estudantes também foram responsáveis pela criação de avatares, ilustrações e até pelo desenho da blusa do projeto, fortalecendo o sentimento de pertencimento e autoria.

JOGOS PEDAGÓGICOS MARCAM A CULMINÂNCIA DO PROJETO

A culminância contou com a realização da Exposição de Jogos Pedagógicos de Língua Portuguesa *Brincar, Criar e Aprender com a Língua Portuguesa*, no auditório da escola, aberta à comunidade. Durante o evento, os próprios alunos apresentaram e mediarão os jogos criados, entre eles: Jogo da Tartaruga dos Substantivos, Quem sou eu? – jogo dos adjetivos, Trilha dos Verbos em Ação, Garrafinhas dos Advérbios, Corrida dos Pronomes e Jogo Teatral Interativo – Conversa através dos Séculos. Todo o processo de planejamento e execução foi construído coletivamente, com liberdade criativa, uso de materiais recicláveis, apoio das famílias e orientação contínua da professora.

JOGO PREMIUM INTEGRA LINGUAGEM, HISTÓRIA E EXPRESSÃO

Um dos grandes destaques da exposição foi o “jogo premium”, nome criado pelo aluno Pedro Victor da Anunciação, da turma 601, que também foi autor do desenho estampado na blusa da comissão organizadora. O jogo utilizou um tabuleiro de lona com 8 metros e 30 centímetros, que ocupou o auditório da escola, e contou com quatro avatares representando diferentes formas de comunicação ao longo do tempo: Século XV – fala formal e poética, Anos 1990 – linguagem marcada por gírias, 2025A – comunicação digital e criativa e 2025B – linguagem reflexiva e argumentativa. Os desafios envolveram oralidade, escrita, expressão corporal e imaginação, com perguntas organizadas em três níveis de complexidade, permitindo a participação de estudantes de diferentes anos e vários graus de domínio da língua.



RESULTADOS POSITIVOS E FORTALECIMENTO DOS VÍNCULOS

De acordo com a idealizadora do projeto, os resultados alcançados foram amplamente positivos. Além da participação ativa das turmas e dos docentes da unidade escolar, observou-se que alunos tímidos conseguiram apresentar seus jogos, enquanto outros, antes apáticos, passaram a se envolver mais nas aulas, expressando dúvidas e sugerindo novas atividades. A coordenadora pedagógica Renata destacou o impacto do trabalho: “Entrar no auditório e perceber o excelente trabalho pedagógico desenvolvido pela professora Adriana foi magnífico. Os alunos se envolveram desde o início do planejamento dos jogos, com participação efetiva e muita criatividade”.

A professora Adriana da Silva Maria Pereira também celebrou a experiência: “Essa exposição provou que, mesmo diante das adversidades do cotidiano escolar, é possível vivenciar momentos de ludicidade, alegria e aprendizagem significativa”. Para a idealizadora, o projeto *Brincar, Criar e Aprender com a Língua Portuguesa* mostrou que, quando os estudantes são convidados a se desenvolver, experimentar e colocar a “mão na massa”, o aprendizado se torna vivo, emocionante e profundamente significativo, fortalecendo vínculos, saberes e o prazer de aprender.

Ciep 335 Joaquim de Freitas – Escola E>TEC: Escola de Novas Tecnologias e Oportunidades

Rua Nélio Chambarelli, s/nº – Jardim São Miguel – Queimados/RJ

CEP: 26311-040

E-mail: cieppjf335@gmail.com

Direção: Nialen dos Santos Cunha

Fotos cedidas pela professora Adriana da Silva Maria Pereira

COPA DO MUNDO 2026 NA ESCOLA

MATÉRIA DE CAPA — TEMA TRANSVERSAL • POR ANTÔNIA FIGUEIREDO

*Quando o maior espetáculo esportivo do planeta
se transforma em território de aprendizagem*



Em 2026, a Copa do Mundo alcançará uma escala inédita: três países-sede, Estados Unidos, México e Canadá, 48 seleções e 104 jogos. A ampliação transforma o torneio em um fenômeno ainda mais complexo, marcado por circulação intensa de símbolos, narrativas, disputas econômicas e tensões políticas.

Mas, para além do espetáculo, o que esse evento pode representar para a escola? Quatro educadores, Eugênio Cunha, Adriana Maria, Luiz Felipe e Jonathan Aguiar, convergem em um ponto essencial. A Copa pode e deve ser lida como território pedagógico. Mais do que isso, ela pode se tornar um laboratório privilegiado para a formação de leitores críticos do mundo.

A ESCOLA NÃO É UMA ILHA

Para Eugênio Cunha, ignorar um evento que mobiliza muitas pessoas seria negar a própria função social da educação. “Quando milhões se mobilizam, a postura da escola deve ser de análise e mediação”. Celebrar sem crítica, segundo ele, é renunciar ao papel intelectual e formativo da instituição. O interesse dos estudantes é energia. A intencionalidade pedagógica é o motor. É essa consciência que transforma entusiasmo em aprendizagem significativa. Não se trata de “fazer por fazer”, mas de “fazer para ensinar”: planejar, definir objetivos claros e conectar o evento aos objetos de conhecimento.

Nesse contexto, a Copa torna-se campo fértil para [múltiplas abordagens](#). A Geografia ganha concretude ao discutir fusos horários e deslocamentos. A História emerge nas relações diplomáticas entre países. A Matemática se revela na análise de dados e probabilidades. As Linguagens investigam discursos midiáticos e a construção de heróis nacionais. A emoção não é descartada. Ela é ponto de partida, nunca de chegada.



Foto por Frazao Studio Latino via GettyImages

PERTENCIMENTO: O JOGO QUE COMEÇA NO TERRITÓRIO

Se o evento é global, seus impactos são profundamente locais. Para Jonathan Aguiar, a Copa revela marcadores intensos de identidade, especialmente nas periferias. “Desconsiderar a cultura do estudante é também excluir seu direito de sonhar”. [O futebol](#), nesses territórios, é linguagem cultural, sonho e possibilidade simbólica de ascensão social. Sonhar em ser jogador não é mera fantasia infantil. É projeção de futuro. É construção de identidade.

Quando a escola ignora as culturas juvenis, reforça processos de exclusão simbólica. Muitos estudantes chegam carregando saberes e

referências de seus territórios. Se esses elementos são desconsiderados, a mensagem implícita é clara: sua identidade não cabe aqui. Ao incorporar a Copa como objeto de estudo, e não apenas como atividade recreativa, a escola cria pontes reais para [aprendizagens significativas](#).

“O lúdico, longe de ser oposição ao conhecimento, pode ser via potente de acesso a ele”. A partir do evento, é possível discutir temas, como racismo estrutural no futebol, desigualdades econômicas entre países, construção midiática de ídolos e participação feminina no esporte. “O que pulsa no cotidiano transforma-se em análise crítica”, destaca Jonathan.



AMPLIAR NÃO É INCLUIR

A edição de 2026 será a maior da história da competição. Mas a ampliação do número de seleções garante inclusão efetiva? “Ampliar não é incluir”, afirma Adriana Maria. Com trajetória na Educação Especial, ela propõe um olhar atento. “O aumento quantitativo precisa vir acompanhado de condições concretas de participação, investimento e reconhecimento”. Caso contrário, corre-se o risco de produzir presença formal sem justiça substantiva.

Adriana relembra que, historicamente, nações com menor poder econômico tiveram menos protagonismo esportivo. Esse cenário dialoga com processos mais amplos de exclusão social, os mesmos que atravessam a escola quando determinados grupos enfrentam menos recursos, menor visibilidade e oportunidades desiguais.

“O esporte fortalece pertencimento coletivo, mas identidade nacional não é sinônimo de homogeneidade”. Trabalhar a Copa criticamente implica analisar discursos midiáticos, questionar narrativas hegemônicas e perguntar quem aparece e quem permanece invisibilizado.



Foto por Annika McFarlane via GettyImages

COMO TRABALHAR A COPA DO MUNDO 2026 NA ESCOLA

Se os três primeiros especialistas ampliam o olhar crítico, o mestre e professor de matemática Luiz Felipe Lins demonstra como o evento pode se transformar em prática concreta de aprendizagem. Em seu projeto *Geometria nas Bandeiras dos Países da Copa do Mundo Fifa*, os estudantes reproduzem os pavilhões de cada nação utilizando a técnica de String Art. Madeira retangular representa o plano. Pregos simbolizam pontos. Lã colorida forma segmentos de reta.

O que poderia ser apenas atividade manual torna-se análise rigorosa de conceitos geométricos: paralelismo, perpendicularidade, ângulos, simetria e proporcionalidade. “Ao mesmo tempo, cada grupo pesquisa aspectos culturais, econômicos e históricos do país estudado. Matemática e Geopolítica dialogam”. A bandeira deixa de ser símbolo distante e transforma-se em objeto de investigação científica e cultural.

De acordo com Luiz Felipe, o projeto está alinhado à Base Nacional Comum Curricular ao desenvolver raciocínio lógico, pensamento crítico, comunicação matemática e trabalho colaborativo. “Mais do que decorar bandeiras, os alunos argumentam matematicamente, apresentam dados e constroem sínteses”. A Copa, aqui, torna-se ponte entre abstração e realidade.

Mas se, no espaço da sala de aula, o evento já se revela como território de investigação científica e cultural, fora dela o espetáculo ganha outra dimensão. Em 2026, a experiência da Copa não se limitará aos estádios nem aos projetos interdisciplinares desenvolvidos nas escolas. Ela será vivida em tempo real nas telas dos celulares, nas redes sociais, nas transmissões digitais, nos memes compartilhados no intervalo e na avalanche de conteúdos que circulam com velocidade inédita.

Formar leitores críticos, portanto, implica também ensinar a ler o espetáculo midiático. É nesse cenário que o letramento digital deixa de ser complemento e passa a ocupar lugar central na formação dos estudantes.



Foto por pixdeluxe via GettyImages

EDUCAÇÃO MIDIÁTICA: LER A COPA PARA ALÉM DO PLACAR

Nada é tão midiático quanto a Copa do Mundo. Poucos eventos, talvez apenas as Olimpíadas, conseguem mobilizar simultaneamente emoção, identidade nacional e uma circulação massiva de informações. Em 2026, com jogos no Canadá, Estados Unidos e México, o volume de conteúdos digitais tende a ser ainda mais intenso, atravessando redes sociais, plataformas de vídeo e aplicativos de mensagens em ritmo acelerado.

Para ampliar esse olhar dentro do eixo midiático, a reportagem ouviu o jornalista e educador Marcio Gonçalves, formador de professores em Educação Midiática. Para ele, tra-

balhar a Copa na escola é também ensinar os estudantes a compreenderem como as narrativas são construídas e disseminadas.

“A escola deve atuar como uma curadora da realidade”. Segundo Marcio, durante grandes eventos esportivos, a desinformação encontra terreno fértil justamente na emoção. Vídeos fora de contexto, manchetes apelativas e conteúdos criados para gerar engajamento exploram sentimentos intensos para garantir compartilhamentos. “Precisamos ensinar os alunos a identificar não apenas o conteúdo, mas a intenção por trás da mensagem”.

“Quebrar essa barreira emocional exige uma mediação docente sensível.”

O trabalho, explica, começa pela análise da anatomia da notícia. Quem publicou? Com qual objetivo? Trata-se de um conteúdo produzido para gerar receita publicitária? Um vídeo editado para provocar indignação? Entre as estratégias recomendadas está a leitura lateral, prática que ensina o estudante a abrir novas abas, investigar a fonte e verificar a credibilidade de quem publicou antes de validar a informação como verdadeira.

Ao abordar os desafios de grandes espetáculos midiáticos, Marcio aponta o viés de confirmação como um dos principais obstáculos. A paixão pelo futebol e o nacionalismo podem criar uma espécie de blindagem cognitiva, levando o estudante a acreditar naquilo que deseja que seja verdade. “Quebrar essa barreira emocional exige uma mediação docente sensível”.

Por outro lado, ele enxerga na própria Copa uma oportunidade pedagógica singular. Diferentemente de textos históricos analisados retrospectivamente, o evento permite observar a desinformação em tempo real, compreender como ela nasce, se propaga e ganha força nas bolhas digitais. “É o momento em que a teoria da sala de aula encontra o meme do WhatsApp no intervalo”.



“O aluno precisa compreender que liberdade de expressão carrega responsabilidade ética.”

O educador também destaca que esse debate dialoga diretamente com o campo jornalístico-midiático previsto na BNCC e com os três eixos da BNCC Computação, cuja implementação se amplia a partir de 2026.

No eixo do Pensamento Computacional, ele sugere a criação do que chama de “VAR da informação”, um fluxograma de decisão para checagem de notícias. O estudante identifica a fonte, verifica a data, cruza dados e somente então valida ou descarta o conteúdo. O objetivo é trabalhar decomposição, reconhecimento de padrões e pensamento algorítmico aplicados ao combate à desinformação.

No eixo do Mundo Digital, a proposta é compreender o funcionamento da tecnologia que sustenta o espetáculo. Sensores em campo, geração de dados, gráficos em tempo real e algoritmos de recomendação tornam-se objeto de análise. O estudante passa a entender que o *feed* não é neutro, mas organizado por critérios que priorizam conflito e engajamento.

Já no eixo da Cultura Digital, o debate se amplia para a ética e a responsabilidade. A análise de imagens geradas por Inteligência Artificial, torcidas fictícias ou jogadores em situações inexistentes permite discutir autoria, manipulação, respeito à diversidade e responsabilidade no compartilhamento. “O aluno precisa compreender que liberdade de expressão carrega responsabilidade ética”.

Para Marcio, o trabalho com educação midiática durante a Copa contribui diretamente para a formação cidadã. Ao aprender a analisar criticamente o espetáculo esportivo, o jovem desenvolve ferramentas para exercer sua soberania intelectual no ambiente digital. Deixa de ser apenas torcedor ou consumidor de conteúdo e passa a atuar como sujeito consciente em uma sociedade hiperconectada.

No fim, o futebol é o ponto de partida. O pensamento crítico construído ali ultrapassa o campo e se estende à política, à saúde e às escolhas de vida.

Foto por SeventyFour via GettyImages



EDUCAR É ENSINAR A LER O ESPETÁCULO

As cinco vozes convergem em um princípio comum. A escola precisa escolher o que faz com o entusiasmo social: ignorá-lo ou transformá-lo em formação. Para esses educadores, a Copa não é conteúdo em si mesma. É ponto de partida. Pode gerar superficialidade, se reduzida a murais decorativos. Mas pode produzir aprendizagem profunda quando mediada com intencionalidade.

Entre emoção e análise, pertencimento e crítica, expansão e equidade, campo e rede, a escola encontra um terreno fértil para formar leitores do mundo e das mídias. A Copa do Mundo 2026 pode ser espetáculo. Pode ser fenômeno cultural. Mas, nas mãos de educadores comprometidos, transforma-se em exercício de cidadania, desde a Educação Infantil até o Ensino Superior. Talvez essa seja a maior vitória possível: ensinar nossos estudantes a torcer sem deixar de pensar. Dentro e fora das telas.



Foto por FG Trade via GettyImages

Por Antônia Figueiredo

Fontes:

Eugênio Cunha é Doutor em Educação, psicopedagogo, professor do ensino superior e da educação básica, pedagogo da Fundação Municipal de Educação de Niterói, especialista em educação especial inclusiva e autismo, além de autor de várias obras.

Jonathan Aguiar é Doutor em Educação, Mestre em Educação, psicopedagogo e pedagogo, com várias obras publicadas.

Adriana da Silva Maria Pereira é Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Educação – Faculdade de Educação/Uerj; Mestre em Educação Inclusiva pela Unesp, com graduação em Letras, Ciências Sociais e Pedagogia. Atua como docente nos ensinos Fundamental, Médio e Profissionalizante e como tutora/mediadora em cursos de capacitação/aperfeiçoamento na área da Educação Especial e Inclusiva na Fundação Cecierj no estado do Rio de Janeiro.

Luiz Felipe Lins é professor de Matemática nas redes pública municipal do Rio de Janeiro e privada. Mestre pela Unirio e graduado pela Uerj, foi Educador do Ano no Prêmio Educador Nota 10, além de vencedor do Prêmio Shell de Educação Científica e do Global Teacher Award 2023. Já recebeu 14 premiações pelo desempenho de seus alunos na OBMEP e é apresentador do programa “E aí, Professor – Matemática”, no Canal Futura.

Marcio Gonçalves é jornalista, educador e formador de professores em Educação Midiática.

Leia mais:

[Educação libertadora: ensinar não é transferir conhecimento](#)

[Copa do Mundo e seu legado na educação](#)

[O esporte transformando a sociedade - Inclusão social](#)

ELES JÁ ASSISTEM. SÓ FALTA TRANSFORMAR EM APRENDIZADO!

CONEXÃO EDUCAR

Narrativas audiovisuais como ponto de partida para diálogos, reflexões e aulas mais vivas. Confira as sugestões para esse mês!

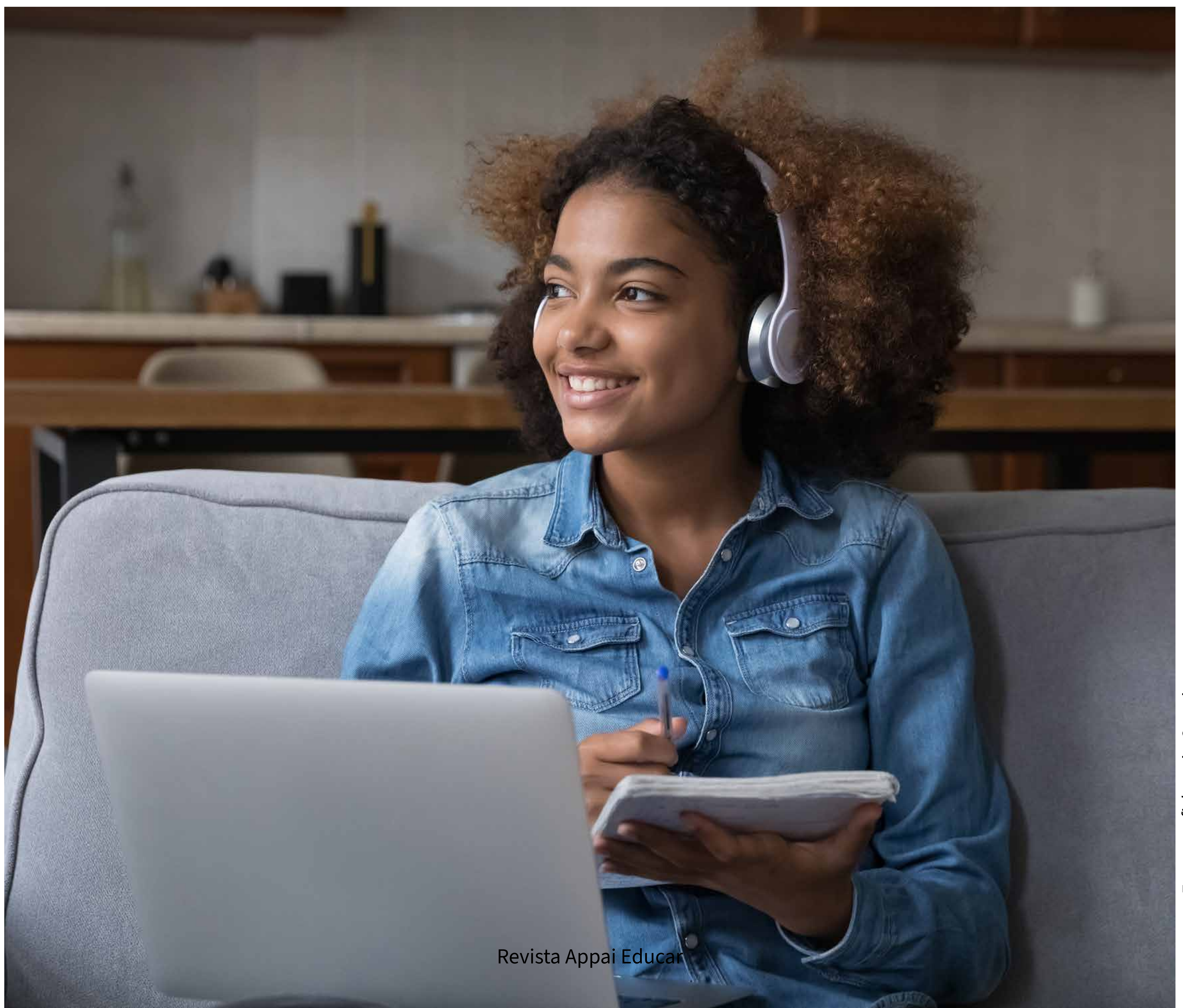
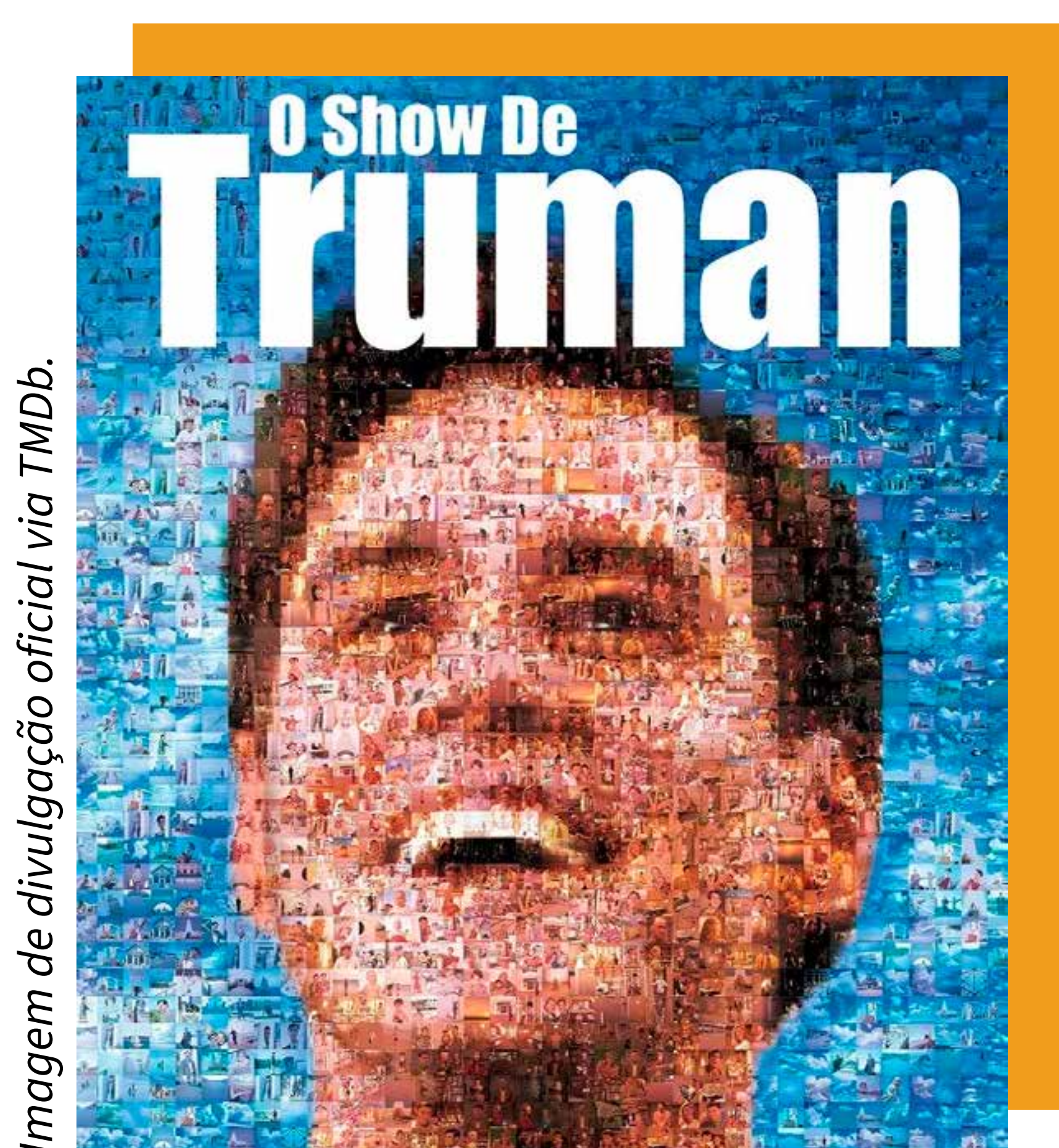


Foto por fizkes via Gettyimages.

Nesta edição, a editoria [Conexão Educar](#) convida professores a ampliarem suas estratégias pedagógicas por meio das histórias que ganham vida nas telas. Filmes e séries que vão além do entretenimento: despertam curiosidade, ampliam repertórios e criam conexões potentes entre o conteúdo curricular e a experiência dos alunos. A proposta é transformar o ato de assistir em um convite à escuta, ao debate e à reflexão coletiva, fortalecendo o vínculo entre teoria e prática. Confira as indicações do mês e descubra como levar novas possibilidades de diálogo para dentro da sala de aula.

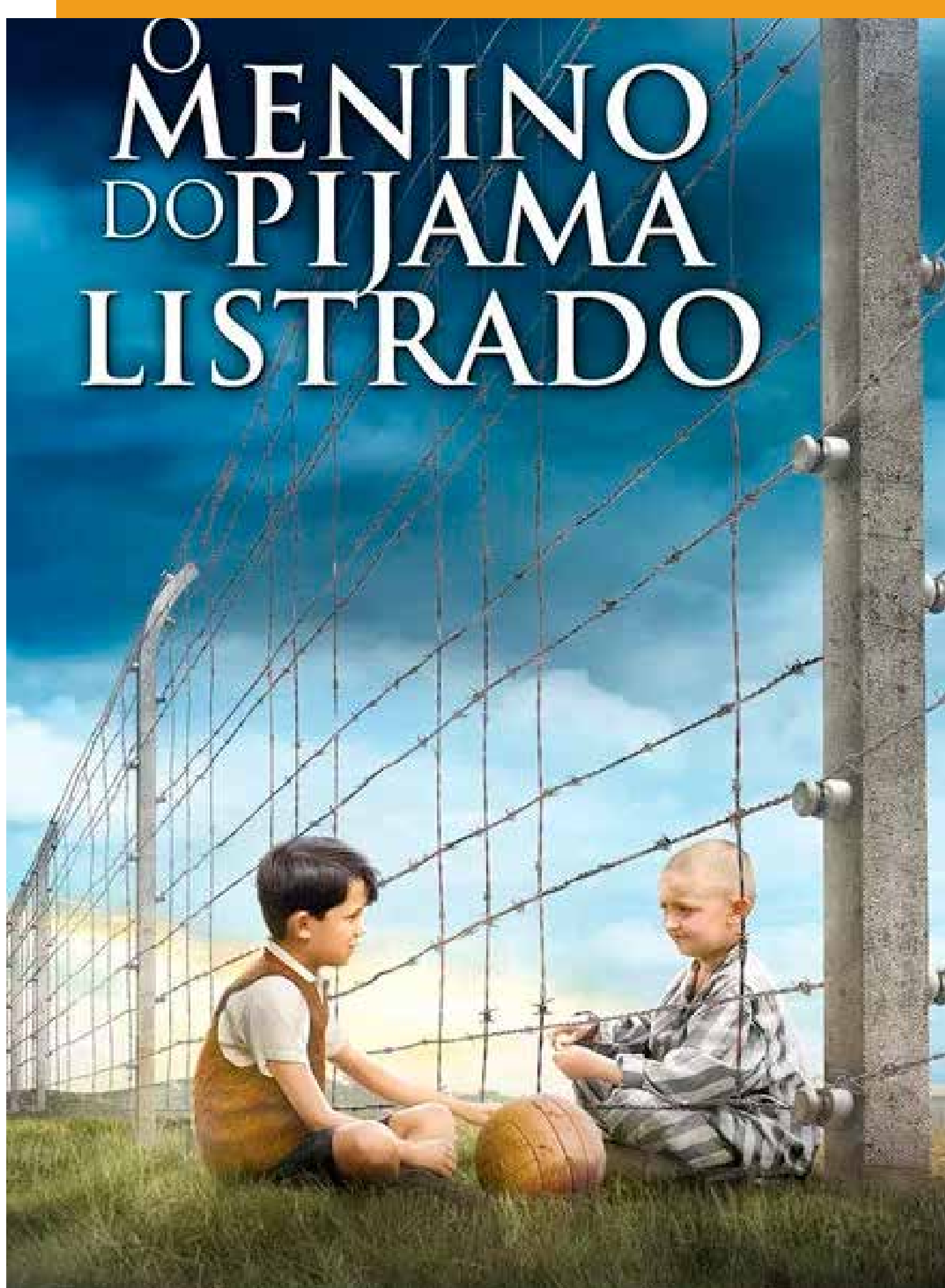


O Show de Truman (filme):

a obra é excelente para debates sobre ética e o impacto das tecnologias no cotidiano, abordando temas como mídia, controle social, realidade e privacidade. O conteúdo pode ser trabalhado em filosofia, sociologia e artes.



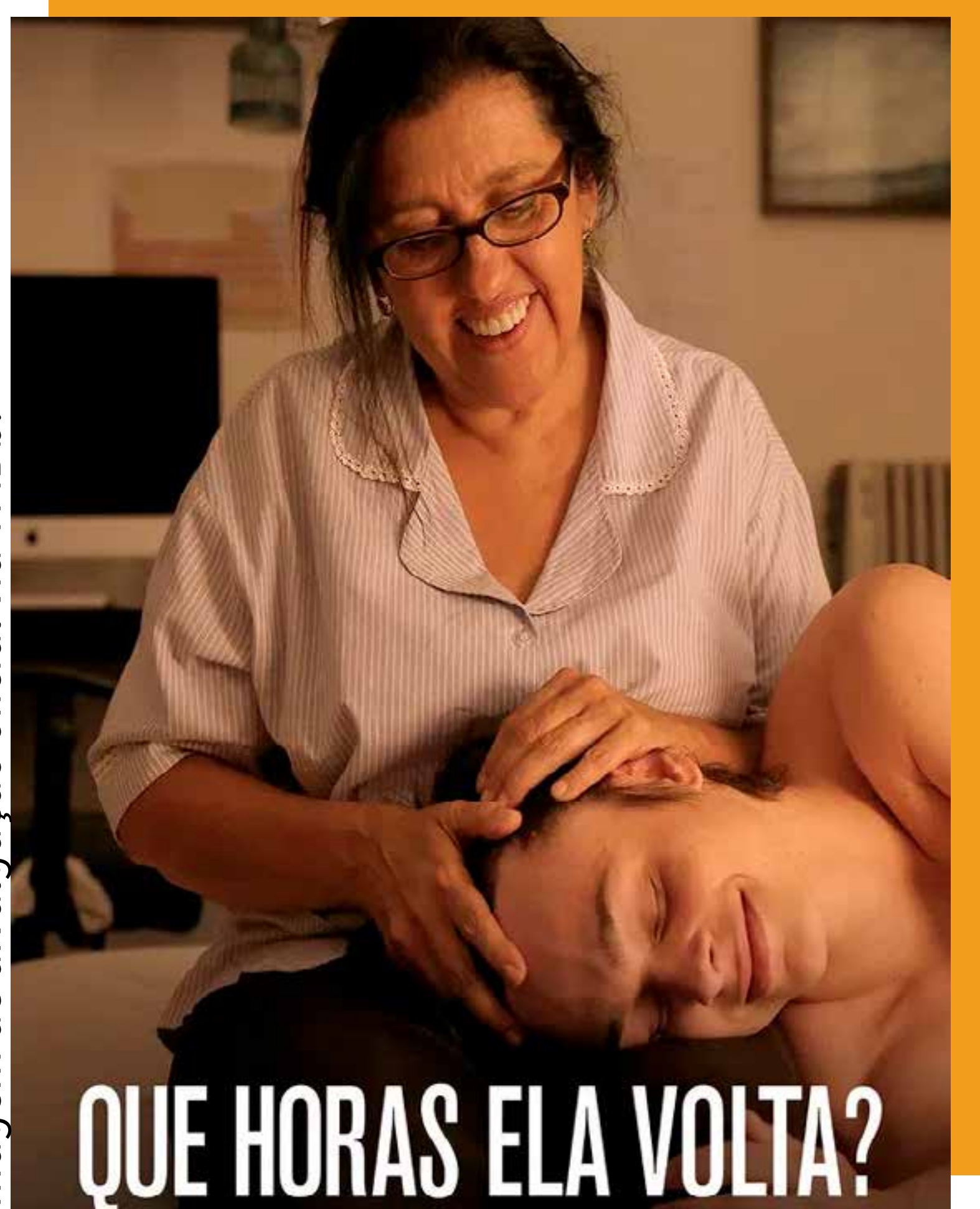
The Crown (série): inspirada em acontecimentos reais, dramatiza a vida da rainha Elizabeth II e os eventos políticos e pessoais que moldaram seu reinado. Retrata eventos históricos e culturais relacionados à monarquia britânica, história contemporânea e política. O conteúdo pode ser trabalhado em história.



O Menino do Pijama Listrado (filme): conecta de forma emocional os horrores do passado com reflexões sobre o presente e aborda temas como Holocausto, Segunda Guerra Mundial, preconceito, exclusão, valores e dilemas morais. O conteúdo pode ser trabalhado em história, sociologia e ética.



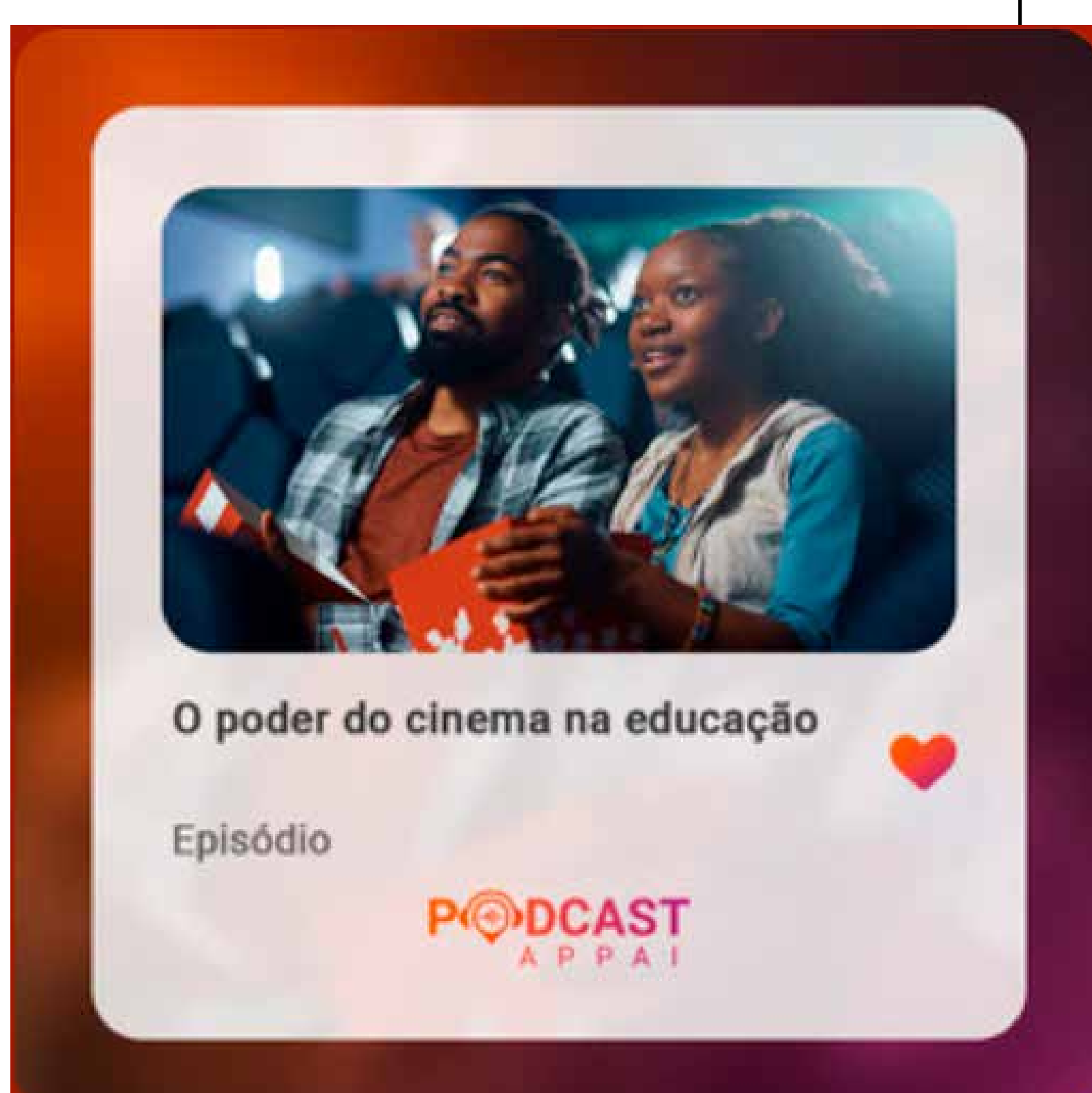
Pantera Negra: Wakanda para Sempre (filme): a rainha luta para proteger sua nação após a morte do rei. Trata de temas como a cultura africana, liderança e inovação tecnológica, explorando questões de identidade e legado. O conteúdo pode ser trabalhado em temas transversais.



Que Horas Ela Volta? (filme): um filme brasileiro premiado que reflete sobre temas profundamente atuais. Aborda questões sociais, classes, afetos e desigualdades no Brasil contemporâneo. O conteúdo pode ser trabalhado em sociologia, história e língua portuguesa.

Importante: as indicações são voltadas para turmas dos ensinos Fundamental II e Médio. Não deixe de observar a classificação indicativa de cada produção.

OUÇA TAMBÉM O PODCAST “O PODER DO CINEMA NA EDUCAÇÃO”



Neste episódio, além de sugestões de filmes, especialistas contextualizam e evidenciam por que o audiovisual é uma ferramenta tão poderosa para o aprendizado. Aperte o play e seja uma inspiração em suas aulas!

Para ouvir em outras plataformas de *streaming*, [acesse aqui](#).

CURTIU, PROFESSOR?

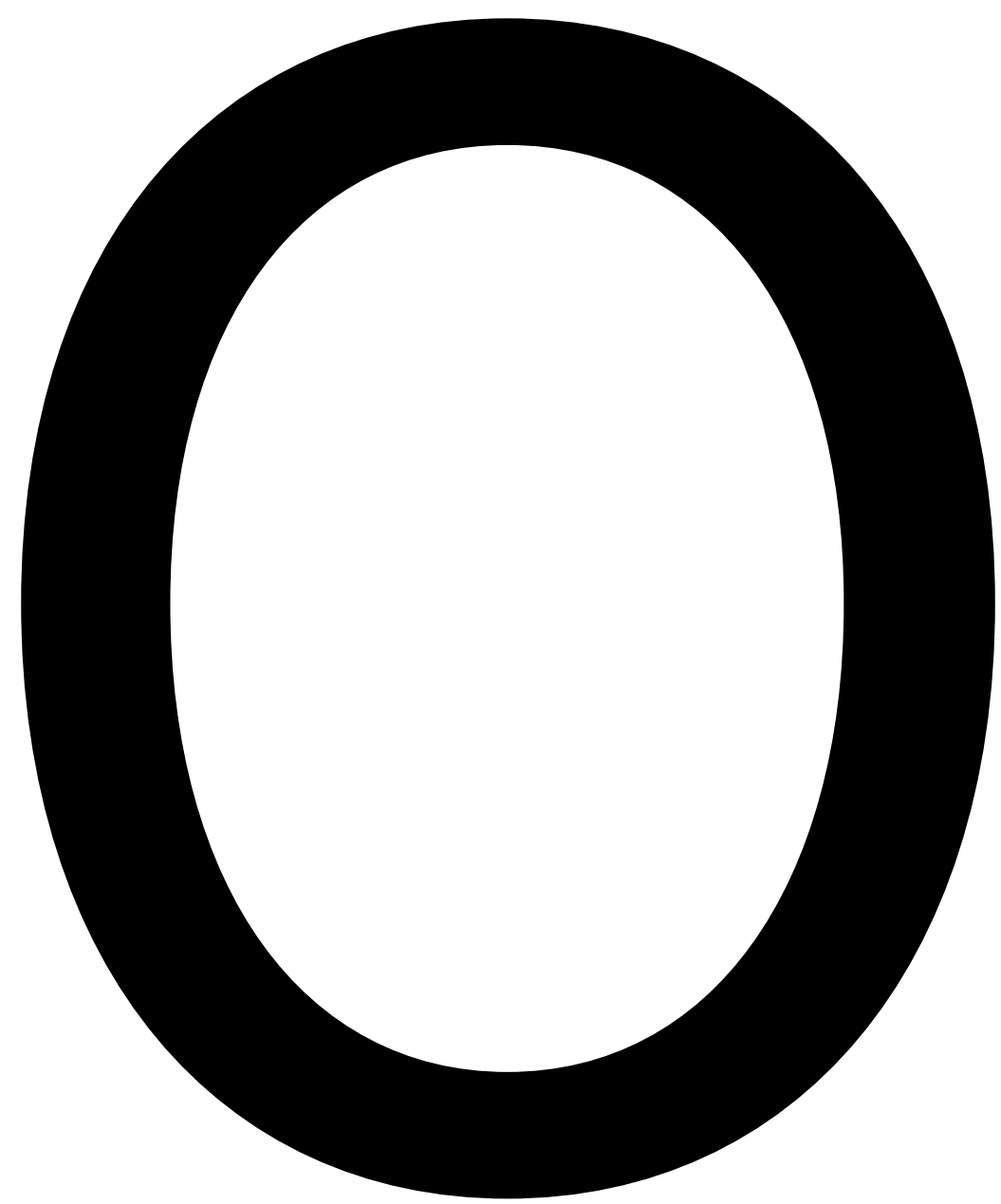
Se você tem alguma dica que adoraria ver aqui, não deixe de enviar pra gente pelo e-mail redacao@appai.org.br. Vamos adorar compartilhar as suas sugestões!

Fontes: Consultoria de Paulo Rogério Rodrigues de Souza (Escola Bilíngue Aubrick), Juliana Nico (Escola Internacional de Alphaville) e Aline Souza (Brazilian International School).

PROJETO RONDON

Maior projeto de extensão do país chega a sua centésima edição

COLUNA SOCIOAMBIENTAL • POR LUIZ ANDRÉ FERREIRA*



Projeto Rondon perpassa gerações e chega ao número 100. Essa edição histórica foi batizada de Carim-

bó, em referência à dança típica do Pará, onde vão ocorrer as próximas ações, durante as férias de julho.

A escolha sofreu forte influência por ter sido o epicentro mundial das discussões sobre os efeitos das mudanças climáticas ao sediar a histórica COP 30, em Belém, primeira da série da Organização das Nações Unidas realizada na Região Amazônica junto à maior floresta do planeta.

Para a centésima edição foram selecionados 35 projetos entre os enviados por instituições de ensino de todo o país.

A Operação Carimbó reafirma uma das principais características do Projeto Rondon: a aproximação direta entre estudantes e professores do ensino superior com diferentes realidades socioculturais e ambientais, ressaltando as desigualdades das comunidades mais afastadas dos grandes centros urbanos.

É uma das raras oportunidades para alunos e professores majoritariamente urbanos vivenciarem o cotidiano de localidades isoladas, ampliando horizontes e promovendo o maior programa de extensão de ensino do país e um dos mais relevantes do mundo.

O Projeto Rondon foi criado em 1967 baseado em uma experiência realizada no ano anterior pela Escola de Comando e Estado-Maior do Exército, no então estado da Guanabara.

A Operação Zero reuniu 30 estudantes e dois professores cariocas que partiram para Rondônia, a bordo de uma aeronave C-47, cedida pelo antigo Ministério do Interior, permanecendo por 28 dias na Floresta Amazônica. Já no ano seguinte, o número de alunos participantes pulou para 648.

Um dos momentos centrais da preparação é a viagem precursora, feita pelos professores e coordenadores. Nessa etapa, ocorre o reconhecimento de campo e o ajuste das ações planejadas à realidade local encontrada. Em áreas de maior dificuldade de acesso, o plano logístico é elaborado e executado de forma conjunta entre as Universidades e o Ministério da Defesa.

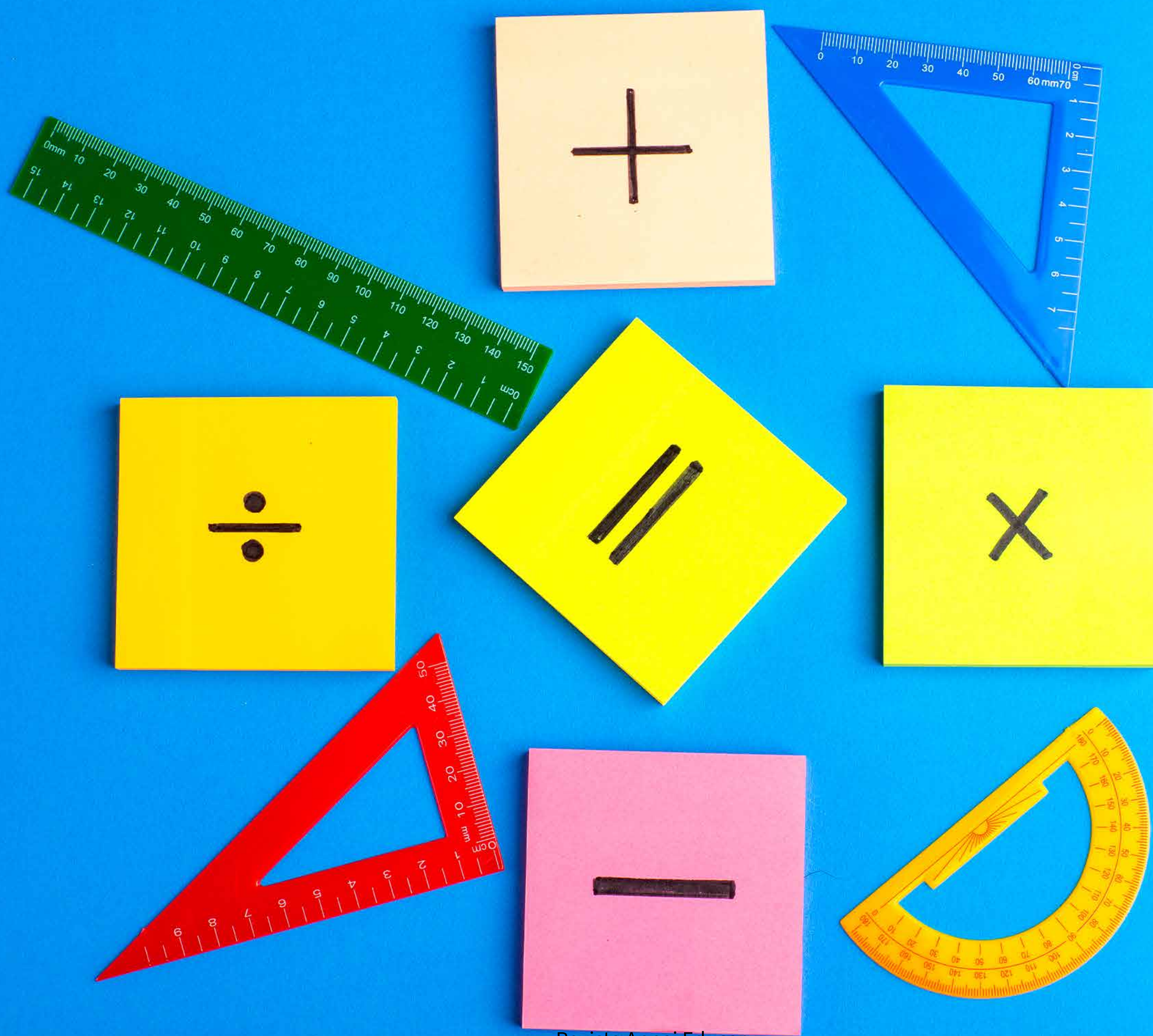


*Luiz André Ferreira é professor universitário, jornalista, podcaster, Mestre em Bens Culturais e em Projetos Socioambientais.

MATEMÁTICA NO COTIDIANO

MATEMÁTICA

Projeto incentiva estudantes a descobrirem como a matemática está presente em situações reais do dia a dia



A Feira de Matemática, idealizada pelo professor Luiz Flávio Pereira, da Seeduc-RJ, chegou à sua quarta edição reforçando a importância da matemática no dia a dia dos estudantes e mostrando como a disciplina está presente em diferentes contextos da vida real. O projeto, desenvolvido com turmas do 1º, 2º e 3º anos, não tem como foco o aprofundamento de conteúdos, mas sim evidenciar que a matemática se faz necessária em diversas situações, dentro e fora da escola, estimulando o interesse e a curiosidade dos alunos.

Todos os anos, a feira é organizada a partir de um tema norteador. Após sua apresentação, as turmas recebem subtemas, geralmente por sorteio, e iniciam uma pesquisa orientada pelo corpo docente, que também supervisiona o desenvolvimento dos trabalhos. Ao final do processo, os estudantes elaboram uma apresentação composta por cartazes, maquetes, figuras e explicações orais, que são avaliadas por todos os professores com base em critérios como organização, criatividade e clareza. A nota da Feira integra os instrumentos de avaliação das disciplinas, o que contribui para uma forte participação dos alunos.

A iniciativa já está na quarta edição. A primeira teve como tema a interdisciplinaridade, destacando a presença da matemática em áreas como biologia e geografia. Na segunda edição, o tema “profissões” levou os estudantes a investigarem como a matemática está presente em diversas carreiras. Já a terceira trouxe como foco a disciplina em cursos de graduação, incluindo áreas em que não é considerada central, como Direito, Medicina e Educação Física, o que representou um desafio adicional para os grupos. Já na edição atual, o tema “curio-

sidades matemáticas” permitiu explorar assuntos como a origem dos números, o significado dos símbolos matemáticos e o fascinante Número de Ouro.

A culminância da feira é um dos momentos mais aguardados pelos alunos. Cada turma organiza sua sala de acordo com o tema, montando *stands* com diferentes materiais visuais e explicativos. Professores, direção, coordenação e demais funcionários visitam as apresentações, acompanhando o desempenho das equipes. As demonstrações incluem





conhecimentos matemáticos diversos, do mais simples ao mais complexo, sempre com foco na explicação e na contextualização, sem que os alunos precisem realizar cálculos durante a apresentação, apenas evidenciar os conceitos implícitos.

Os resultados alcançados ao longo das edições mostram o impacto do projeto. Além de ampliar a compreensão e o interesse dos estudantes pela matemática, a feira ajuda no desenvolvimento de habilidades como oralidade, síntese, pesquisa e organização, contribuindo

de modo significativo para a formação integral dos alunos. Depoimentos de educadores e estudantes reforçam esse impacto. A orientadora educacional Jaciele Gralato relembra o entusiasmo da equipe quando o professor Luiz Flávio apresentou a proposta em 2022. Ela conta que acompanhou o 3º ano na primeira edição, quando trabalharam a matemática aplicada à cartografia e à interpretação de gráficos. Jaciele também destaca ter aprendido sobre a sequência de Fibonacci com uma aluna do 2º ano, experiência que a impressionou.

Os estudantes também relatam como a feira contri-
buiu para novas descobertas. Yago Reis de Azevedo, da
turma 2.001, afirma que passou a entender melhor a
presença da matemática na área odontológica. Já Erick
Nascimento Lopes, da turma 3.002, conta que percebeu
como a disciplina está em tudo o que fazemos, desde
medir uma sala até compreender a quantidade de gor-
dura do corpo humano. Para Jéssica Fernanda Paixão
do Nascimento, da turma 3.001, o desafio foi relacioná-
-la à área militar, mas ela encontrou referências em fil-
mes e em seu amor pelo basquete, o que a fez perceber
o quanto a disciplina é interessante e essencial.



Ex-alunos também carregam boas recordações do projeto. Carlos Eduardo Cunha de Carvalho e Danilo Bento Pereira de Oliveira destacam o engajamento dos colegas e o apoio dos professores, ressaltando como o aprendizado pode ser leve e divertido. Já Patrick Siqueira, formado em 2022, lembra com carinho da primeira edição da feira e afirma que a experiência foi decisiva para despertar seu interesse pela matemática e escolher um curso de engenharia. Segundo ele, a Feira de Matemática colaborou para que aprendesse a gostar da disciplina.

A cada nova edição, a atividade se consolida como uma iniciativa que aproxima os estudantes da disciplina, evidencia sua relevância na vida cotidiana e promove uma aprendizagem significativa baseada em curiosidade, pesquisa e protagonismo estudantil.



Ciep 327 - Pedro Américo

Rua Rosa Angélica, 315 – Suruí –
Magé/RJ

CEP: 25922-448

E-mail: ciep327@gmail.com

Fotos cedidas pelo professor Luiz
Flávio Pereira

ROBÓTICA LEVA ALUNOS AO PÓDIO

INOVAÇÃO E TECNOLOGIA • **POR ANTÔNIA FIGUEIREDO**

Iniciativa educacional transforma aprendizagem em conquistas nos maiores torneios de robótica do Brasil e do exterior



Foto por CarlosBarquero via Adobe Stock

Criado pela professora e diretora Adriana Igrejas, o projeto de robótica do Colégio Estadual Maria Justiniano Fernandes, em Nova Iguaçu, nasceu do desejo de ampliar oportunidades e inserir os estudantes no universo da tecnologia e da pesquisa científica. Com o apoio dos professores Guilherme Santos Machado, diretor do Colégio Estadual Bernardino Mello Junior, e Gabriel Miranda, especialistas na área, foi formada a equipe Rex Tech, que passou a representar a escola em torneios de robótica.

Desde sua implementação, o projeto já conquistou sete troféus, incluindo premiações em etapas nacionais e mundiais. Atualmente, a escola integra o grupo das duas únicas equipes estaduais de robótica do Estado do Rio de Janeiro, consolidando-se como referência na área.

AMPLIANDO HORIZONTES NA FORMAÇÃO DOS ALUNOS

A trajetória da equipe inclui participações no Nacional do Fira RoboWorld Cup, em Juazeiro do Norte (CE); no Nacional da First Lego League, em Brasília; no Mundial do Fira, realizado no Maranhão; e no Torneio Brasil de Robótica, no Espírito Santo e em Belo Horizonte. Um dos projetos desenvolvidos também levou os estudantes à Feira Brasileira de Iniciação Científica, em Santa Catarina. Em março de 2026, a equipe está classificada para mais uma etapa nacional da First Lego League, em São Paulo.

Mais do que os resultados competitivos, o impacto do projeto é percebido na formação dos alunos. A participação nas competições estimula autonomia, raciocínio lógico, pesquisa, organização e trabalho em equipe. Para muitos estudantes, as viagens representaram experiências inéditas, como sair pela primeira vez da Baixada Fluminense ou se hospedar em um hotel. Em uma das primeiras competições, durante o café da manhã em Volta Redonda, um aluno perguntou se realmente podia se servir à vontade, um episódio simples que revela a dimensão social da iniciativa.





PROJETO FORTALECEU O AMBIENTE ESCOLAR

O projeto de robótica transformou o ambiente escolar, fortalecendo o interesse pela ciência e tecnologia e ampliando as perspectivas acadêmicas e profissionais dos jovens. A escola passou a ser reconhecida na comunidade não apenas pelo desempenho nas competições, mas também pela disciplina, organização e compromisso com a formação integral dos estudantes.

Ao investir em inovação sem perder de vista o cuidado com cada trajetória, a iniciativa reafirma um princípio essencial da educação pública: quando a escola oferece oportunidade e orientação, talentos florescem e novos caminhos se tornam possíveis. “A escola já se tornou referência para toda a comunidade, para além da robótica, sendo muito procurada também pela disciplina e organização”, comemora Adriana.

Colégio Estadual Maria Justiniano Fernandes

Rua Geni Saraiva, 187 – Ponto Chic – Nova Iguaçu/RJ

CEP: 26031-481

Tel.: (21) 3759-9140

Professora e diretora: Adriana Igrejas

Fotos cedidas pela professora Adriana Igrejas

Professor, agora ficou muito mais fácil publicar seus projetos na Revista Appai Educar Digital!

Esqueça os e-mails: tudo está automatizado!
Basta acessar o link, preencher o formulário e pronto.
Rápido, prático e sem complicações.

Clique aqui e envie

