



**RELATÓRIO FINAL:  
RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS COMPLEXOS**

**JORNADA PARA O FUTURO: UMA FERRAMENTA  
GAMIFICADA PARA O COMPONENTE  
CURRICULAR PROJETO DE VIDA NAS UNIDADES  
ESCOLARES DE ENSINO FUNDAMENTAL II**

**Ana Paula Lima da Silva - SME  
Igaro Guimarães Gouveia - SME  
Juliana Bezerra Couto - SMAS  
Orosvaldo Santos Araújo - SMTR  
Safira Aquino Gomes Soares - GM-RIO**

**Projeto Final e Plano de Ação desenvolvidos no âmbito  
do programa Líderes Cariocas 2023.**

**Rio de Janeiro  
Julho 2023**



## SUMÁRIO

PARTE 1 – SUMÁRIO EXECUTIVO .....	3
Problema analisado: .....	3
Solução proposta: .....	3
Resultados almejados: .....	3
PARTE 2 – RELATÓRIO .....	4
2.1 Análise do Problema .....	4
2.2 Método .....	9
2.3 Solução proposta .....	13
2.4 Benefícios esperados .....	22
2.5 Plano de Ação .....	23
2.5.1 Matriz de Stakeholders .....	25
2.5.2 Ferramenta 5W2H .....	26
2.6 Conclusão .....	26
BIBLIOGRAFIA .....	28
ANEXOS .....	30



## **PARTE 1 – SUMÁRIO EXECUTIVO**

### **Problema analisado:**

A evasão escolar é uma questão considerada importante, pois a educação, ou a falta dela, está direta e indiretamente relacionada às principais mazelas sociais, como violência, criminalidade e baixos índices de desenvolvimento econômico, por exemplo.

O Plano Estratégico da Prefeitura do Rio de Janeiro destaca que melhorar a aprendizagem e garantir a permanência dos estudantes cariocas nas escolas são ainda desafios a serem enfrentados. Diante disso, faz-se necessário empenhar esforços para proporcionar condições que estimulem a frequência, a permanência e a formação integral dos estudantes, incluindo, como estratégia, a implementação de atividades inovadoras, diversificadas e inclusivas a fim de garantir o índice adequado de desenvolvimento da educação básica em nossa cidade.

### **Solução proposta:**

Nossa proposta é implementar uma ferramenta gamificada idealizada como uma rede colaborativa entre alunos, professores e Secretaria Municipal de Educação (SME- RJ) que visa motivar os estudantes para o desenvolvimento de competências socioemocionais. Ao mesmo tempo, fornecer subsídios para o trabalho docente do Componente Curricular “Projeto de Vida” e possibilitar a oferta de projetos da rede voltados aos interesses dos alunos, na forma de recompensas no jogo.

### **Resultados almejados:**

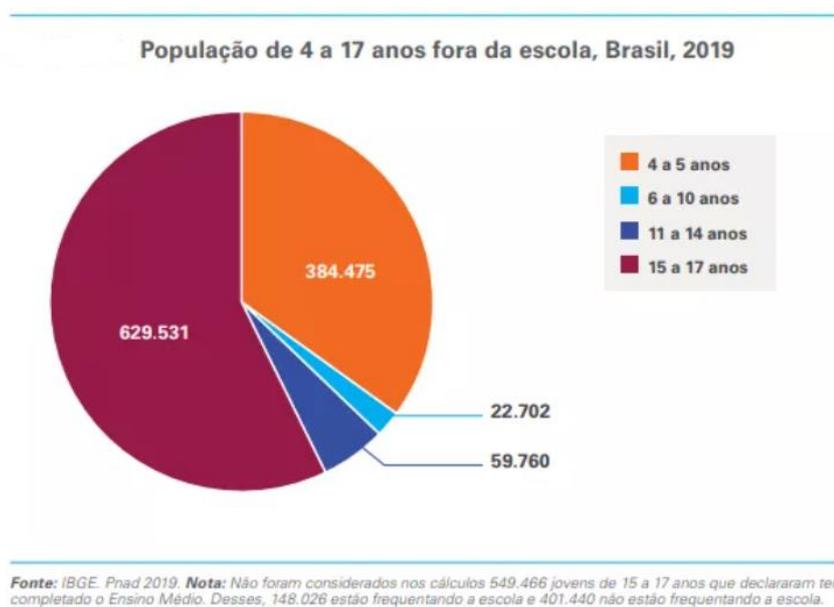
Contribuir para o alcance das Meta I1 e Meta I2 do Plano Estratégico da cidade do Rio de Janeiro: “Estar entre as sete capitais com melhor Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB), dos Anos Iniciais e Finais, até 2024; reduzir em 25% a desigualdade no Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) entre escolas da rede municipal até 2024”, respectivamente. Tornar a escola mais atrativa, reduzindo, com isso, os índices de evasão escolar. Além disso, espera-se que os alunos desenvolvam autoconhecimento, possibilitando a descoberta de suas preferências e habilidades e fazendo com que possam ser protagonistas dos seus projetos do presente e do futuro.



## PARTE 2 – RELATÓRIO

### 2.1 Análise do Problema

A evasão escolar é um grave problema que atinge a educação, impacta a economia do país e a qualidade de vida das pessoas. São diversos os desafios que precisam ser superados para manter todas as crianças e jovens dentro da escola, de modo a serem alfabetizados na idade certa e a aprenderem os conteúdos mínimos da educação básica. Segundo o Observatório de Educação do Instituto Unibanco, a evasão escolar acontece quando o estudante, seja reprovado ou aprovado, não efetua a matrícula para dar continuidade aos estudos no ano seguinte. Os dados do gráfico abaixo mostram o cenário do problema no Brasil em 2019.



É possível observar que o país registrava números que não chegavam a 1 milhão de crianças e jovens em situação de evasão escolar, porém é relevante destacar que mais da metade se concentrava na idade entre 15 e 17 anos.

Um ponto a ser ressaltado é a defasagem dessa informação. O último período que registra estatísticas sobre a taxa de evasão escolar no site de dados abertos do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP) é 2019-2020, em que temos, ao menos, um período completo sem as respectivas informações.

Analisando os dados de 2019-2020, ao realizar o filtro para escolas públicas no município do Rio de Janeiro, a taxa de evasão corresponde a 2,9% nos anos finais do Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano), com destaque para a taxa de 4,1% no 9º ano.



Dados divulgados pelo Censo Escolar do INEP apontam que o número de matrículas em todo o Brasil de crianças entre 6 e 10 anos diminuiu entre os anos de 2019 e 2020. Em 2019, foram realizadas 13.995.683 matrículas. Já em 2020, o número caiu para 13.907.329. O mesmo ocorreu nas matrículas de 11 a 14 anos, com uma queda de 11.597.937 para 11.495.650 no mesmo período.

Outra informação importante, da pesquisa realizada pela Inteligência em Pesquisa e Consultoria (IPEC) para o Fundo das Nações Unidas para a Infância (Unicef) em 2022, aponta que 2 milhões de meninos e meninas entre 11 e 19 anos ainda não haviam terminado a educação básica no país, o que se torna mais um dado alarmante encontrado em nossa imersão.

A pesquisa ainda mostrou que a exclusão escolar afeta principalmente os mais vulneráveis. No total, 11% dos entrevistados na pesquisa não estão frequentando a escola, sendo que, na classe AB, o percentual foi de 4%, enquanto, na classe DE, chegou a 17%.

Há diversos motivos que explicam esse aumento nas taxas de evasão escolar. Os fatores socioeconômicos certamente têm um grande peso nesse triste cenário. A gravidez na adolescência, a influência das drogas, a falta de estrutura familiar e a violência merecem destaque e influenciam diretamente nos números da evasão. Destacamos, ainda, que muitas crianças e jovens largam a escola para ingressar no mercado de trabalho, na maioria das vezes, informal.

Além disso, outros fatores podem levar os estudantes a abandonarem a escola. Temos causas relacionadas à motivação quando esses alunos encontram impeditivos na escola e optam por sair de forma racional. Nesse sentido, podem ser identificadas algumas barreiras educacionais que merecem destaque no contexto. São elas: reprovação, distorção idade-série e o abandono escolar. As estatísticas oficiais do INEP do município do Rio de Janeiro em 2022, das escolas públicas de dependência municipal e anos finais do Ensino Fundamental II (6º ao 9º anos), nos indicam a taxa de reprovação de 4%, a taxa de distorção idade-série de 19,4% e a taxa de abandono de 0,9%<sup>1</sup>. Sobre o abandono escolar, cumpre esclarecer a diferença entre os conceitos de abandono e evasão escolar. De acordo com o Grupo de Estudos sobre Política Educacional e Trabalho Docente (GESTRADO-UFMG), no caso do abandono o aluno retorna à escola no ano seguinte, mas para ser considerada uma situação de evasão escolar é necessário

---

<sup>1</sup> Cumpre-nos esclarecer que estamos utilizando estatísticas oficiais no INEP nessa análise. No Diário Oficial do Município do Rio de Janeiro de 28 de junho de 2023 a taxa informada foi de 0,86%, mas não encontramos a fonte oficial de tal informação.



que ele não volte a se matricular. Um outro aspecto importante do problema está relacionado à percepção da relevância da escola em suas vidas e ocorre muitas vezes quando os alunos decidem sair da escola sem ter tido informação sobre o valor da educação e, em que ficam sem uma perspectiva de futuro.

Alguns desses motivos são intrínsecos à educação, ao processo de ensino-aprendizagem e a imperativa necessidade de atualização da escola frente aos novos desafios da vida cotidiana. Falta ao aluno perceber como a escola pode influenciar na sua vida, e falta à escola estabelecer uma relação entre o currículo escolar e a experiência social dos educandos (FREIRE, 1996), esse distanciamento acaba por impactar na atratividade da escola para o aluno. Tal análise corrobora com a abordagem do Plano Estratégico da Prefeitura do Rio de Janeiro, em que “O currículo escolar precisa dialogar com o mundo. Estudantes devem ser capazes de atuar na construção de uma sociedade justa e solidária.” (RIO DE JANEIRO, 2021, p. 48)

Temos ainda mais fatores que podem potencializar a evasão escolar, tais como: o educando não perceber o retorno que terá ao se dedicar aos estudos; a falta de engajamento dos estudantes na escola; um ambiente escolar não atrativo, pouco participativo e descolado de sua realidade, sem contribuir para o sentimento de pertencimento à escola e à comunidade escolar. E chegamos a um problema de toda a sociedade, que reverbera também na escola, a saúde mental.

A saúde mental tem sido um tema cada vez mais urgente dentro das escolas. A mesma pesquisa realizada pelo IPEC para a Unicef também tratou sobre questões relacionadas ao tema. A grande maioria dos estudantes de escolas públicas brasileiras (80%) disse ser necessário que a escola ofereça atendimento de profissionais para apoio psicológico aos estudantes, e espaços em que eles possam falar sobre os sentimentos (74%). Esses dois itens, no entanto, só foram oferecidos por 39% e 43% das escolas, respectivamente, segundo os entrevistados.

O retorno às aulas presenciais agravou um problema que já existia: a violência dentro das escolas. Segundo Henrique (2023), a violência está presente no ambiente escolar, manifestando-se de diversas formas. Essa violência é reflexo da vida social, sendo, muitas vezes, uma reprodução de violências do mundo social, baseadas em preconceitos contra minorias sociais.

A mídia tem noticiado episódios de agressões físicas e psicológicas envolvendo estudantes nas escolas públicas e particulares em todo o Brasil. Em maio de 2022, três alunos



de 14 anos foram esfaqueados na Escola Municipal Brigadeiro Eduardo Gomes, no Jardim Guanabara, na Ilha do Governador, na Zona Norte do Rio. Segundo a Polícia Militar, o agressor era um colega de turma. Em setembro de 2022, um ataque a tiros em uma escola de Barreiras, no oeste da Bahia, terminou na morte de uma aluna cadeirante. Em outubro de 2022, um aluno de 15 anos atirou em três estudantes dentro de uma escola estadual em Sobral, no Ceará. Em novembro de 2022, um ataque com arma de fogo a duas escolas deixou três mortos e outros 13 feridos em Aracruz, no Espírito Santo. Em março de 2023, quatro professoras e um aluno foram esfaqueados dentro de uma escola em Vila Sônia, São Paulo, levando uma das vítimas a óbito. Em abril de 2023, um homem invadiu uma creche em Blumenau, Santa Catarina, e matou quatro crianças usando um machado.

As consequências destas ações têm efeitos em todos os envolvidos: tanto nas vítimas quanto nos autores. Os resultados vistos são: depressão, distúrbios comportamentais, prejuízo às atividades em sala de aula e abandono escolar.

A Secretaria Municipal de Educação conta com 1.549<sup>2</sup> unidades de ensino em pleno funcionamento e um total de 634.007 alunos matriculados, conforme dados divulgados em 06/06/2023<sup>3</sup>. De todo o universo de discentes, 62,37% deles estão matriculados em unidades de ensino com horário parcial, enquanto 37,63% estudam em escolas de horário integral.

Entendemos que a educação é um tema crucial para o incremento dos indicadores socioeconômicos da cidade do Rio de Janeiro. Para isso, é de suma importância que todas as crianças e jovens cariocas estejam devidamente matriculados nas escolas e que tenham o devido processo de ensino-aprendizagem.

De acordo com o Planejamento Estratégico da Prefeitura, a redução da evasão escolar é um desafio relevante para a cidade. Diante disso, faz-se necessário empenhar esforços para proporcionar condições que estimulem a frequência e a formação integral, incluindo, como estratégia, a implementação de atividades inovadoras, diversificadas e inclusivas.

Consoante a temática, não podemos deixar de abordar que a evasão escolar, dentro do grande tema da educação, dialoga com a Agenda 2030 e os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS). Nessa relação, destacamos a ODS 4 Educação de Qualidade<sup>4</sup> - “Assegurar

---

<sup>2</sup> São 1549 escolas na data de 27/06/2023. Disponível em Diário Oficial do Município do Rio de Janeiro, capa, 29/06/2023.

<sup>3</sup> Disponível em: <https://educacao.prefeitura.rio/educacao-em-numeros/>. Acesso em: 20/06/2023.

<sup>4</sup> A descrição de todo o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4 - Educação de Qualidade está disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/4>.



a educação inclusiva, equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos e todas.”

Relaciona-se, também, com o Planejamento Estratégico da cidade do Rio de Janeiro, em que dentro do grande tema “Igualdade e Equidade”. Ao reduzir a evasão escolar, estamos contribuindo para o cumprimento do Plano Estratégico para a Retomada e o Futuro do Rio, especialmente nas metas MI1 e MI2 relacionada a Iniciativa Estratégica Aprendizagem para todos. No que se refere a meta MI7 relacionada a Iniciativa Estratégica Renovação das Escolas Cariocas, nosso projeto relaciona-se por conta do incremento da quantidade de alunos que poderão ser atingidos pelo protótipo que será mostrado a seguir:

“Meta I1: Estar entre as sete capitais com melhor Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB), dos Anos Iniciais e Finais, até 2024;”

“Meta I2: Reduzir em 25% a desigualdade no Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) entre escolas da rede municipal até 2024;”

(RIO DE JANEIRO, 2021, p.147)

“Meta I7: Ter 50% de alunos e alunas da rede municipal de ensino estudando em tempo integral até 2024.”

(RIO DE JANEIRO, 2021, p.151)

Pensando esse debate de forma sistêmica, na sociedade atual é cada vez mais reconhecida a importância do desenvolvimento de competências socioemocionais, juntamente com as habilidades acadêmicas, para preparar os estudantes de forma abrangente, para a vida e a sociedade. Elas se referem às habilidades relacionadas ao autogerenciamento, empatia, colaboração, comunicação eficaz, resolução de problemas, tomada de decisões responsáveis, entre outras, permitindo que os indivíduos se relacionem de maneira saudável e produtiva com os outros, a lidarem com desafios e adversidades, a tomar decisões éticas e a contribuam na construção de uma sociedade mais justa e inclusiva.

Na rede pública municipal, essas competências são o escopo do componente curricular “Projeto de Vida” ofertado nas escolas de turno único aos alunos do Ensino Fundamental II. No entanto, não existe uma metodologia única para o desenvolvimento das atividades de ensino-aprendizagem, com pouca sistematização e dependendo exclusivamente do



planejamento dos professores para sua implementação. Isso cria uma lacuna significativa entre as necessidades reais dos estudantes e as habilidades que eles desenvolvem ao longo de sua jornada educacional. O que diz o caderno do Projeto de Vida:

O Projeto de Vida, portanto, não se trata de uma disciplina curricular predefinida, mas sim um processo de aprendizagem, uma construção que se realiza a partir de vivências e reflexões na aquisição de conhecimentos. Com ele, espera-se que se abram caminhos para novas ideias e realizações concretas, tornando os alunos melhor preparados para um mundo em constante mudança. (RIO DE JANEIRO, 2016, p. 8)

## 2. Objetivos do Projeto de Vida

Segundo o Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD) 4, o conceito de desenvolvimento humano nasce da definição de um processo de ampliação das escolhas das pessoas para que elas tenham capacidades e oportunidades para serem aquilo que desejam ser. Ou seja, garantir um desenvolvimento humano justo e completo que garanta aos nossos jovens oportunidades para conseguirem chegar onde realmente têm potencial de chegar (RIO DE JANEIRO, 2016, p.24)

Diante desse cenário, é crucial adotar estratégias inovadoras que integrem de forma intencional e sistemática o desenvolvimento de competências socioemocionais no contexto educacional, proporcionando aos estudantes a oportunidade de explorar e praticar habilidades socioemocionais de forma significativa.

## 2.2 Método

Conforme o exposto, a evasão escolar é um desafio complexo que afeta grandemente o sistema educacional. A abordagem metodológica utilizada na criação e desenvolvimento do projeto foi inspirada no *Design Thinking*, uma tecnologia social eficaz para a solução criativa de problemas. Essa metodologia centrada no ser humano permitiu compreender melhor as necessidades e motivações dos alunos em risco de evasão escolar, bem como desenvolver uma solução inovadora para mitigar esse fenômeno.

O primeiro passo no processo de *Design Thinking* é uma fase de imersão, com o objetivo de obter novas formas de compreender o problema. O grupo estabeleceu a pergunta inicial em termos gerais em **“Como reduzir a evasão escolar?”**.

Apesar de ser composto por servidores de Secretarias diversas, o grupo possui vínculo estreito com a Educação, sendo três professores, uma pedagoga e um ex-aluno evadido. Mesmo



com suas variadas origens, todos do grupo têm em comum o fato de acreditar no potencial transformador da educação na vida dos jovens e adultos.

Nas pesquisas preliminares e em campo foi possível verificar que a SME já desenvolve diversas estratégias de combate a muitas das causas da evasão escolar, tais como controle de frequência em tempo real e busca ativa de estudantes evadidos, como o Programa “Bora pra Escola”, entre outros.

Para entender o problema da evasão sobre a lógica da gestão estratégica, conversamos com a Assessora Técnica de Ações Estratégicas, Juliana Leitão, que nos contou um pouco sobre as ações que já estavam sendo realizadas pela Secretaria Municipal de Educação no âmbito do combate à evasão escolar, destacando o Programa “Bora pra Escola”. Conversamos, também, com o Gerente de Supervisão e Matrícula da 1ª CRE, Mauro, sobre o desenvolvimento e implementação do piloto de um aplicativo de controle da frequência dos estudantes, o DiárioRio.

As visitas à escola foram fundamentais para uma compreensão profunda e empática das experiências, necessidades, desafios e perspectivas dos alunos da rede pública municipal da cidade do Rio de Janeiro e consolidaram a perspectiva da motivação e engajamento dos alunos como principal enfoque do plano de ação. Foi extremamente significativa a entrevista realizada com uma estudante, presidente do grêmio escolar. Ela relatou que o grêmio estava realizando campanha de coleta seletiva na escola a fim de angariar fundos para a realização de projetos dos próprios alunos a fim de dar “voz aos estudantes”. Buscando entender o que seriam esses projetos, ela informou que tinha muita vontade de trazer projetos diversificados para a escola para ajudar os amigos a encontrarem seus próprios talentos, pois a sua própria irmã havia descoberto a poesia em um projeto ocorrido na escola.

Outra entrevista fundamental na escola foi a conversa com um aluno da Escola Municipal Goiás, que já havia repetido de ano, apresentava distorção idade-série e era tido como “bagunceiro” pela direção da escola. Em nosso diálogo conseguimos perceber que estar na escola era um dos poucos momentos em que ele conseguia exercer seu protagonismo em plenitude. Nos momentos em casa ele tinha que ajudar a cuidar dos irmãos mais novos para a mãe conseguir trabalhar.

Um aspecto extremamente relevante de nossa imersão foi a ida à escola em dia de evento cultural. A escola estava mobilizada para apresentações teatrais referentes à obra literária de Monteiro Lobato, em que conseguimos assistir uma escola participativa e viva.



Neste momento, foi possível verificar que uma escola viva com diversas atividades e voltada para os interesses dos estudantes proporciona engajamento e participação dos alunos. Além disso, os estudantes informaram estar em busca de identificar seus próprios interesses, do que gostam, da valorização pelo grupo de amigos e da relação da escola com a sua vida no futuro.

Em outra visita, ao observarmos duas estudantes dialogando sobre um mural que abordava o tema da “violência” exposto no corredor da escola, identificamos que era uma produção construída a partir do componente Curricular Projeto de Vida. As estudantes relataram que gostam de participar das aulas, que consideram os debates importantes, mas que a maioria dos tempos de aula é dedicado ao trabalho com as habilidades de Língua Portuguesa e de Matemática (reforço escolar).

Com base nas informações coletadas, foi iniciada a fase de definição, análise dos dados coletados e identificação dos principais problemas relacionados à evasão escolar. Ficou claro que as causas socioeconômicas para o fenômeno deveriam ficar fora do escopo do projeto e que o problema poderia ser abordado pela perspectiva da motivação e engajamento desses estudantes a continuarem frequentando a escola, seja através do incentivo das famílias, ou pelo próprio interesse.

O grupo desenvolveu nossa persona, o João Gabriel Araújo, de 15 anos, com distorção idade-série, estudante do 8º ano do EFII, que representa o perfil dos estudantes em risco de evasão escolar. Essa persona foi criada com base em dados reais e ofereceu uma visão mais clara e detalhada dos desafios enfrentados pelos alunos.

João Gabriel possui 15 anos de idade e está cursando o 8º ano do ensino fundamental. Já repetiu de série, não consegue prestar atenção na aula e está sempre envolvido em conflitos na escola. O adolescente mora no subúrbio, e não tem acesso à cultura, nunca foi ao cinema e/ou ao teatro. O discente mora com os 4 irmãos e com a mãe, e ajuda a cuidar do irmão mais novo. João é conhecido popularmente como “Cabelinho” e não possui perspectiva de futuro. Sua permanência na escola não faz muito sentido, já que não entende a importância da escola para sua vida. João Gabriel quer descobrir seu talento e ser reconhecido pelo seu grupo de amigos.

Ao longo do processo de elaboração e análise do mapa de empatia, que auxiliou a entender melhor o público-alvo e as suas necessidades, o grupo pode caminhar no



reenquadramento do problema, tornando-o ainda mais centrado no ser humano. A perspectiva sobre o fenômeno mudou de uma visão externa, enquadrando o desafio como evasão escolar, para algo mais interno e centrado no aluno, culminando na consolidação e reenquadramento da pergunta guia do grupo para a construção da solução em **“Como nós podemos ajudar o João Gabriel Araújo a ver a relação entre a escola e o seu futuro?”**.

Na fase de ideação, o grupo buscou gerar uma ampla gama de soluções criativas para enfrentar o problema, agora reenquadrado. Foram utilizadas as técnicas de “a pior ideia possível” para retratar o que seria a pior escola possível para receber a nossa persona, ajudando a destravar o processo criativo e nos levando a perguntar como poderíamos tornar a educação irresistível a esse aluno. Além disso, com base no “Canvas das propostas de valor” foi possível ajustar o perfil do aluno João Gabriel à melhor solução que pudéssemos criar.

Aproveitando-nos do processo dinâmico, voltamos à imersão e conversamos com a Coordenadora de Diversidade, Cultura e Extensão Curricular da Secretaria Municipal de Educação, Joana Oscar. Ela nos apresentou uma ampla gama de projetos que já existem na SME/RJ e o documento “Foco na Escola”. Em uma fala sincera e assertiva, nos indicou que muitos projetos privilegiam escolas das áreas em que a cultura e a cidadania já fazem parte do lugar daquelas crianças, notadamente o Centro, Zona Sul e a Grande Tijuca. Outro ponto relatado é que parte dos projetos são ofertados em caráter de edital, em que as direções escolares mais rápidas e/ou mais engajadas acabam por conseguir mais projetos, enquanto outras escolas acabam por não os ter.

Nas sessões de *brainstorming*, alguns tópicos foram ganhando relevância e dando contorno a uma possível solução. A iniciativa foi inspirada nas próprias experiências dos integrantes do grupo no Curso de Desenvolvimento de Líderes Cariocas, ofertado pelo Coppead UFRJ, onde foi possível perceber a importância do desenvolvimento de inteligência emocional e autoconhecimento para nossas vidas e carreiras.

Além disso, o contato com ambientes de inovação proporcionou o interesse pela utilização da gamificação como forma de engajar e motivar pessoas. A gamificação utiliza elementos de jogos, como desafios, recompensas e interações envolventes, para criar uma experiência estimulante, com o objetivo de estimular a motivação intrínseca, permitindo o engajamento de maneira ativa e a criação de um ambiente propício ao desenvolvimento de competências.



A partir disso, o componente curricular “Projeto de Vida” já existente na rede de ensino, mas considerado subutilizado para seus objetivos, se mostrou como a oportunidade de materialização da ideia.

Na fase de prototipação, esses elementos levaram-nos a uma ideia que se mostrou desafiadora, porém inovadora. Ao consolidar as ideias, o grupo decidiu propor a implementação de uma ferramenta gamificada para desenvolvimento de competências socioemocionais dos estudantes a ser utilizada nas aulas do componente curricular Projeto de Vida.

### **2.3 Solução proposta**

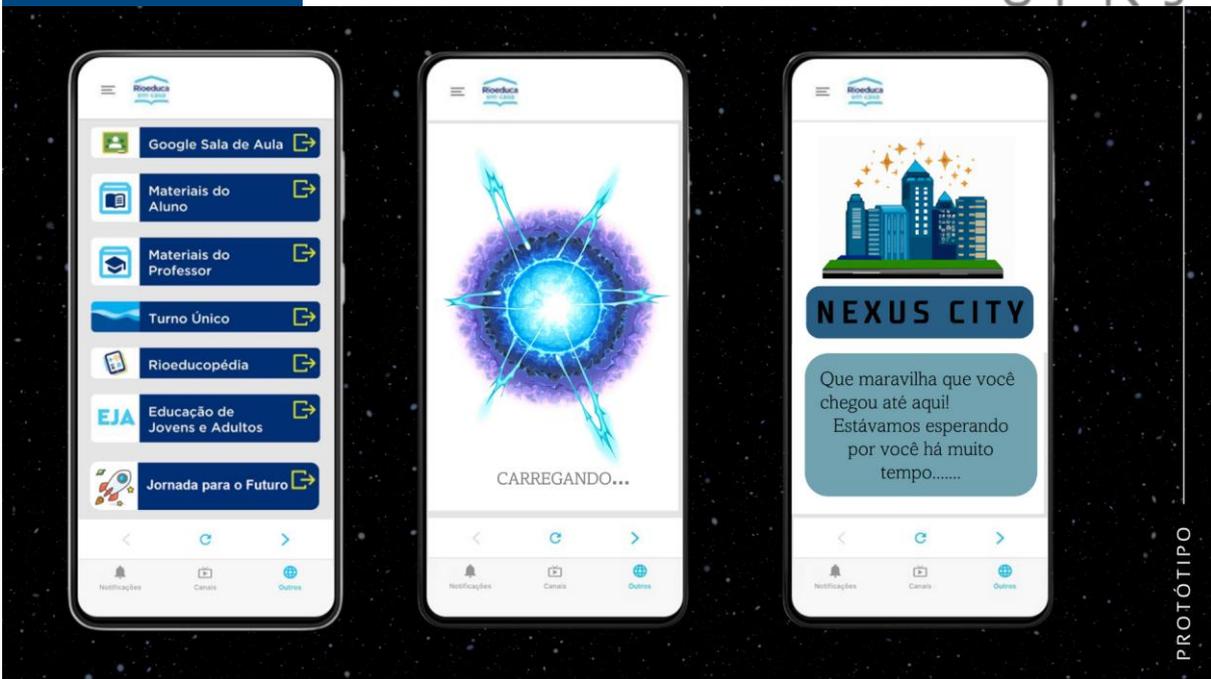
A ferramenta gamificada “Jornada para o Futuro” foi idealizada como uma rede colaborativa entre alunos, professores e Secretaria de Educação. Visa motivar os estudantes para o desenvolvimento de competências socioemocionais, ao mesmo tempo que fornece subsídios para o trabalho docente do componente curricular “Projeto de Vida” e permite a seleção de projetos da rede voltados aos interesses específicos daquele grupo de alunos, na forma de recompensas.

A expectativa é incentivar o fortalecimento de habilidades que permitam a construção de um projeto de vida e de esperança em um futuro digno através da educação. O objetivo é estimular os alunos a compartilharem conhecimentos uns com os outros, além de obterem o entendimento sobre as suas preferências, personalidades e aspectos socioemocionais, sempre estimulando o compartilhamento das ideias, com foco na escuta aos alunos e ensinando-os a ter respeito pelas opiniões diversas, através da escuta empática.

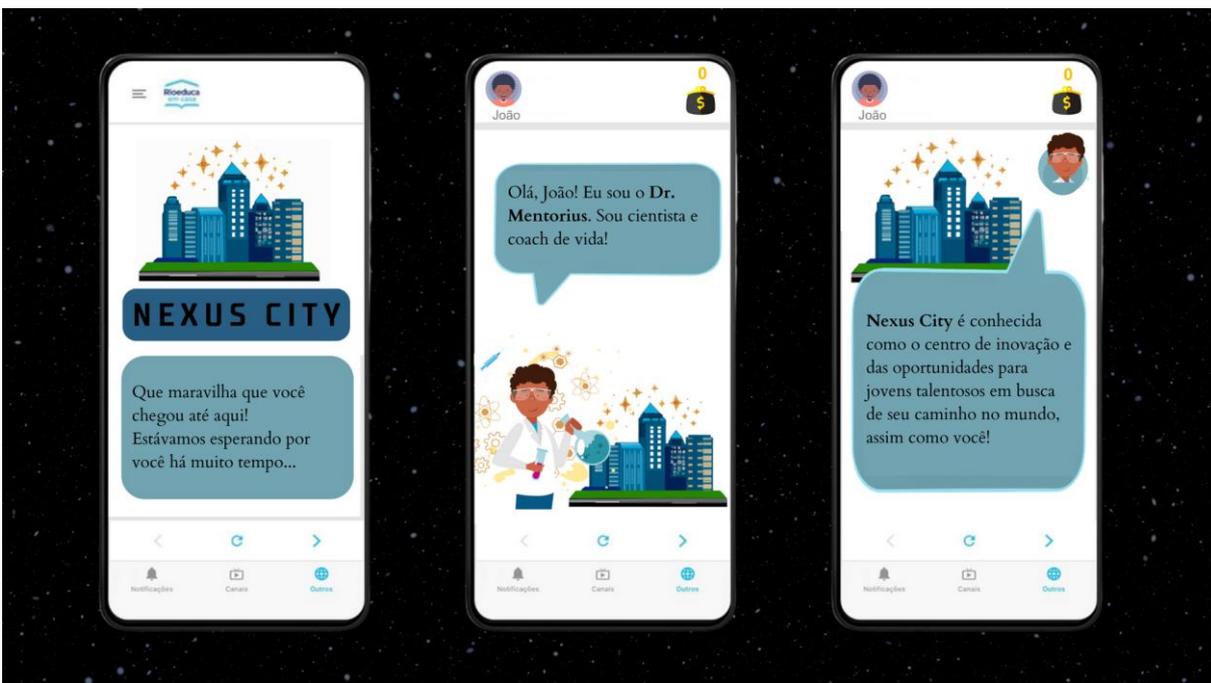
A Jornada foi projetada para ser embarcada e integrada ao aplicativo “RioEduca em casa” e disponibilizada em seu menu inicial. Para construção do ambiente gamificado, foi elaborada uma narrativa para representar a estrutura por trás do jogo. Essa dinâmica é utilizada a fim de dar senso de coerência e relação com a vida do aluno.

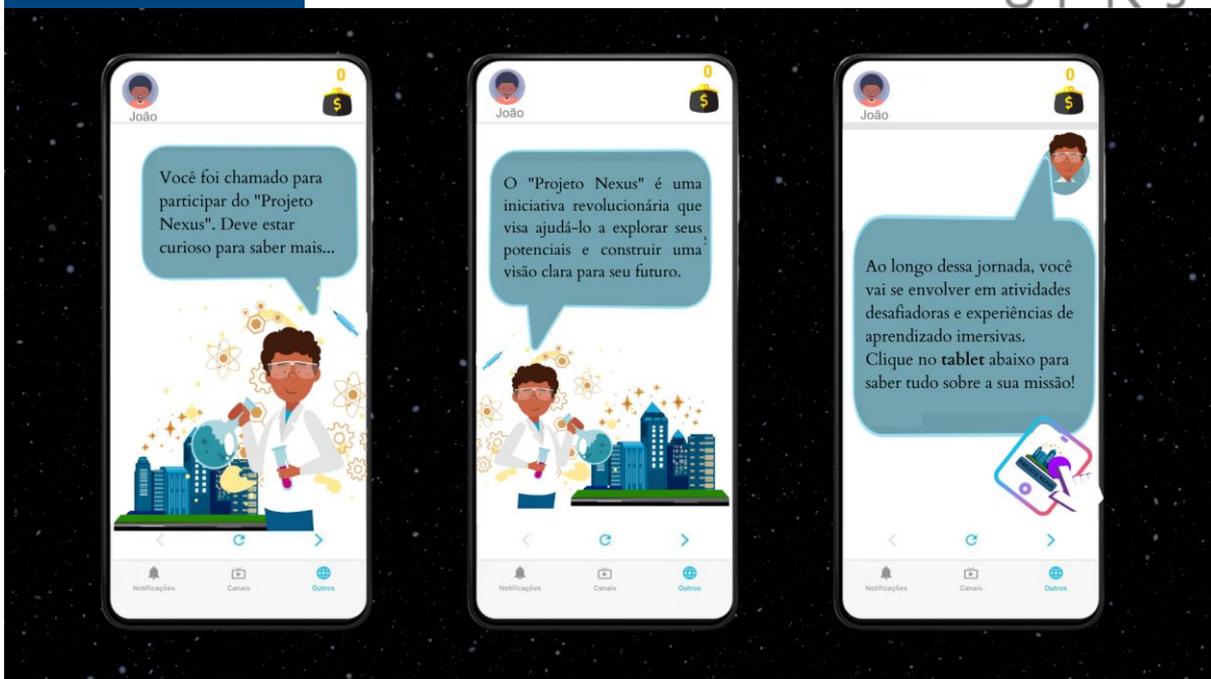


# COPPEAD UFRJ

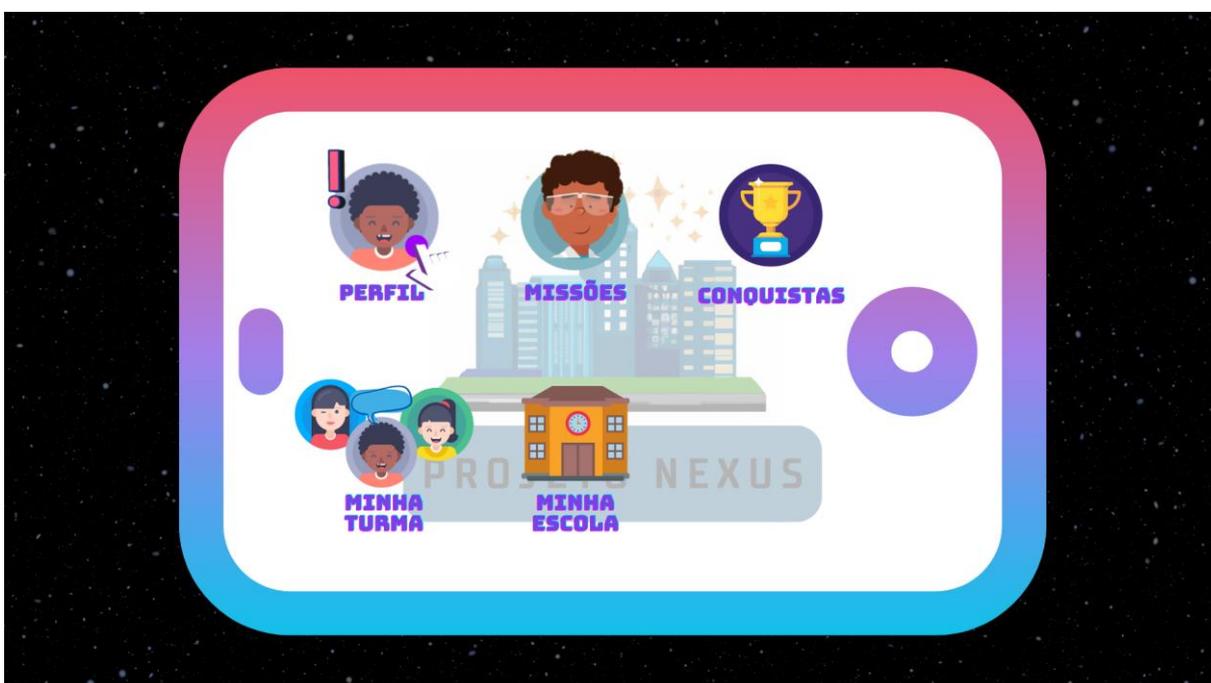


PROTÓTIPO





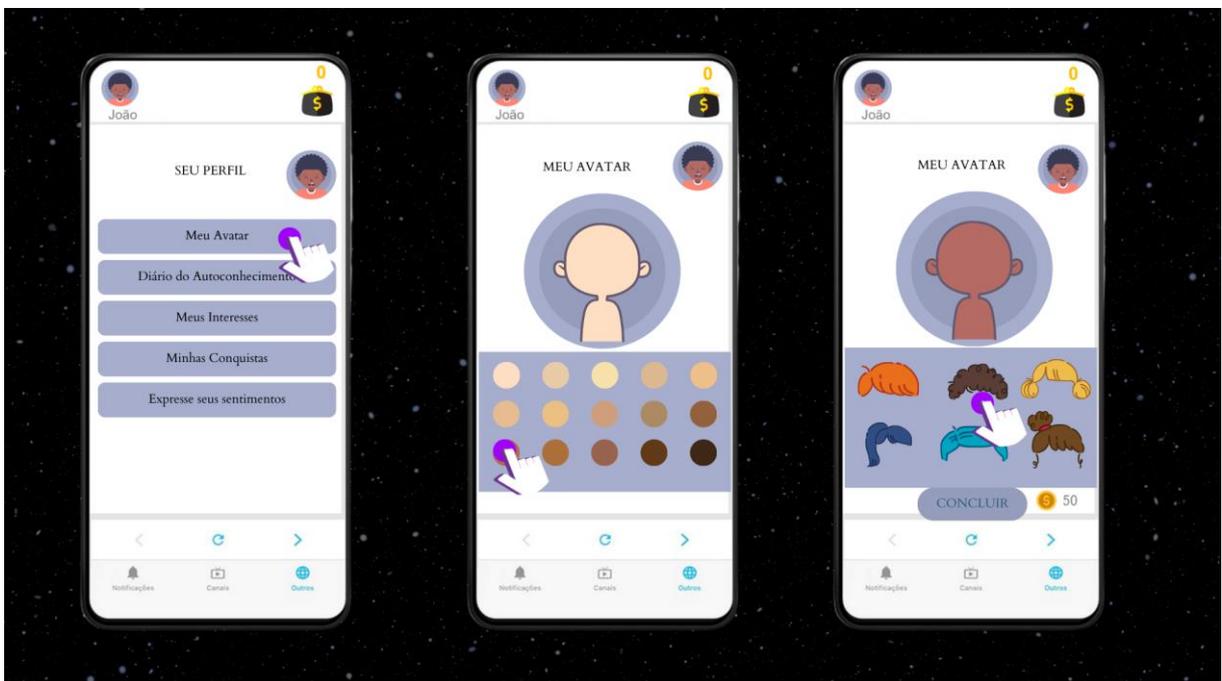
Esse é o menu principal do jogo, onde se encontram todas as funcionalidades da ferramenta:



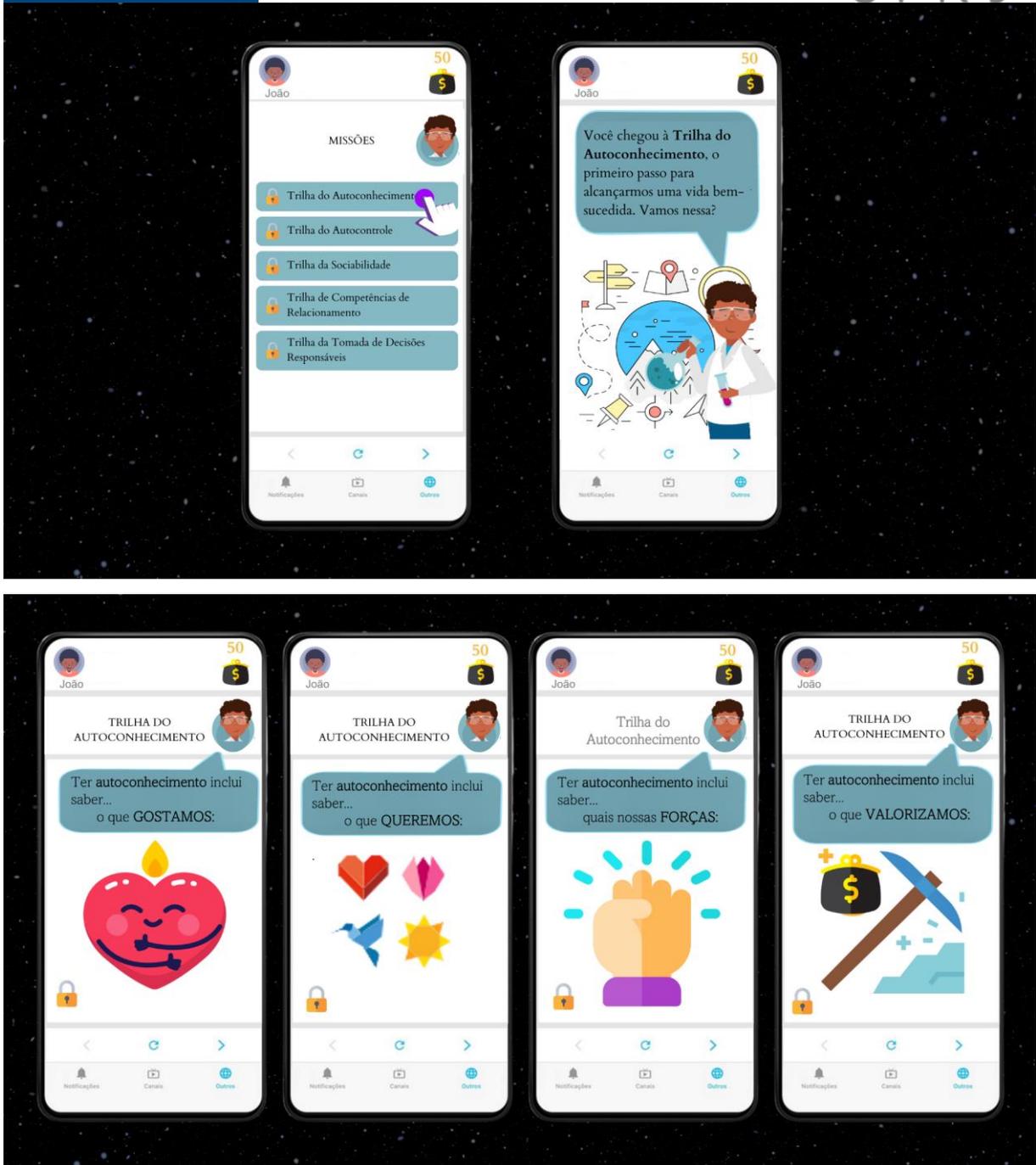


Na prática, o projeto foi desenhado com os seguintes elementos de gamificação, responsáveis pela ação e expressados de forma específica. Eles são utilizados para impulsionar o avanço do aluno e manter seu engajamento:

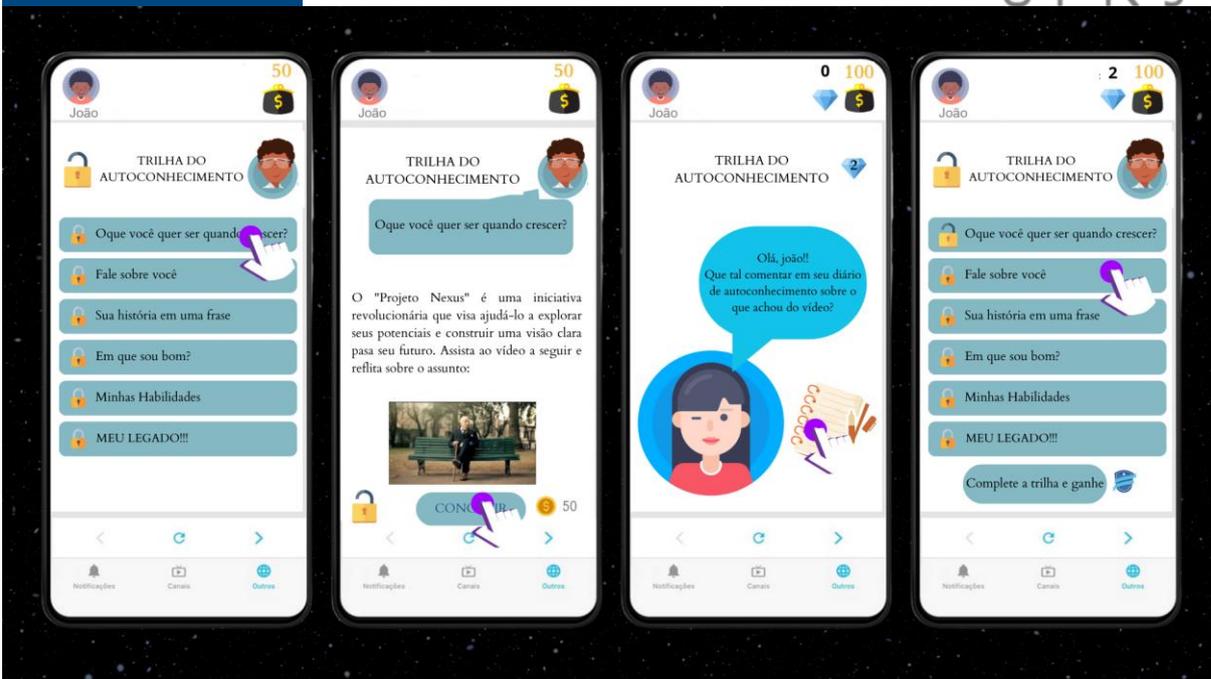
1. Cada usuário possui um perfil próprio, que é a sua representação virtual. Nele, o aluno é convidado a contar um pouco mais sobre ele, como na criação de seu avatar, preenchimento do diário de autoconhecimento, seleção dos assuntos de interesse e expressão de sentimentos ao grupo. São atribuídos pontos a cada etapa concluída para representar a progressão numérica do jogador;



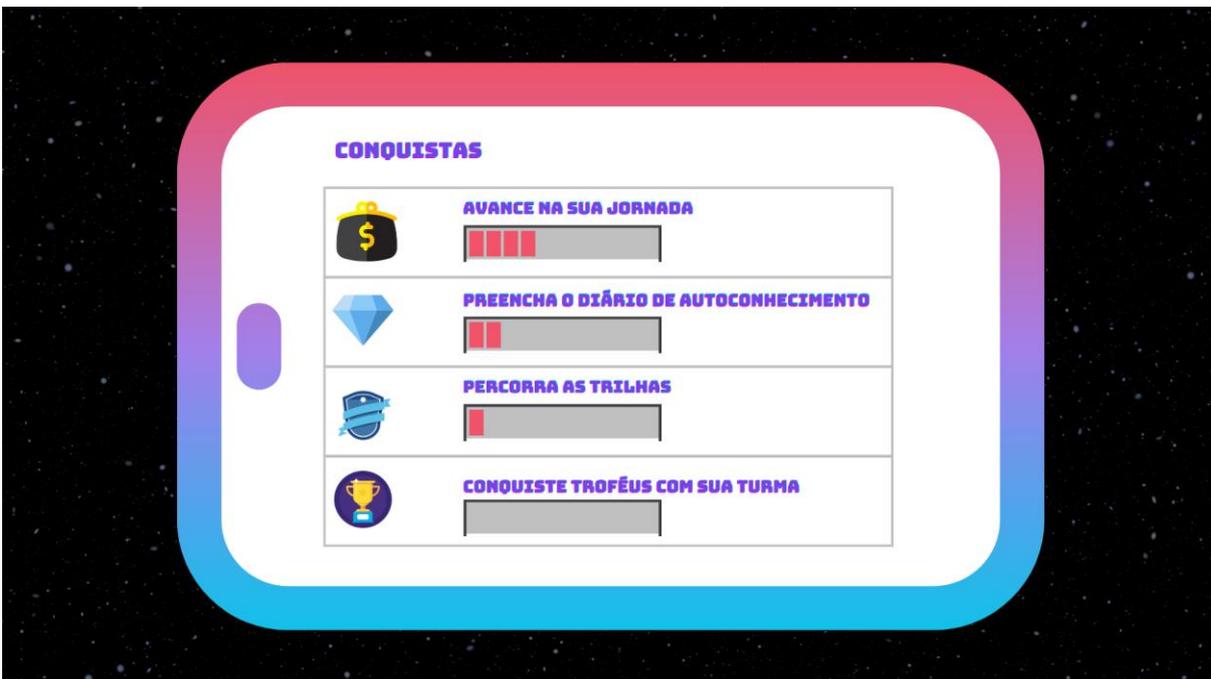
2. Nas missões ocorrem as trilhas de aprendizagem. O principal objetivo do aluno é percorrer as trilhas das competências socioemocionais do caderno “Projeto de Vida”. (autoconhecimento, autocontrole, sociabilidade, competências de relacionamento e tomada de decisões responsáveis);



3. Cada etapa é composta por etapas específicas que vão proporcionar o desenvolvimento daquela competência. Também poderão ser incluídos desafios especiais propostos pelo professor que concederá recompensas especiais. Ao completar uma trilha é concedido um emblema específico que será adicionado ao seu perfil;

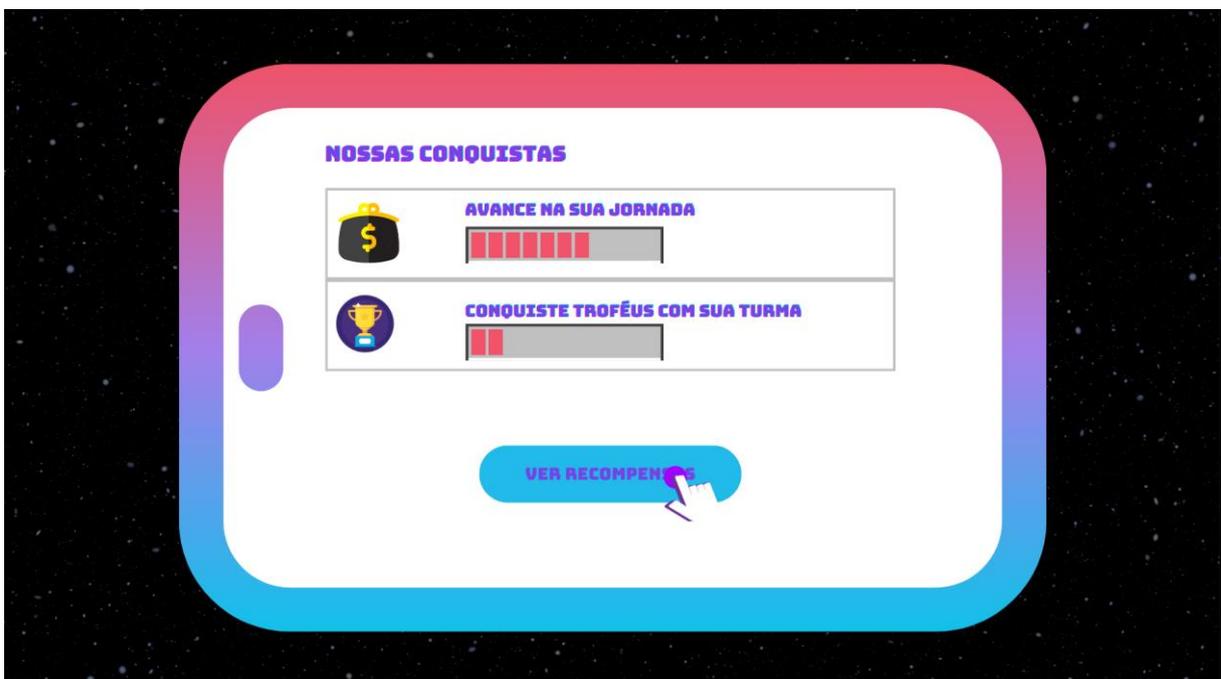


4. Na tela de conquistas, são apresentadas as regras do jogo e o status do aluno nessas pontuações;





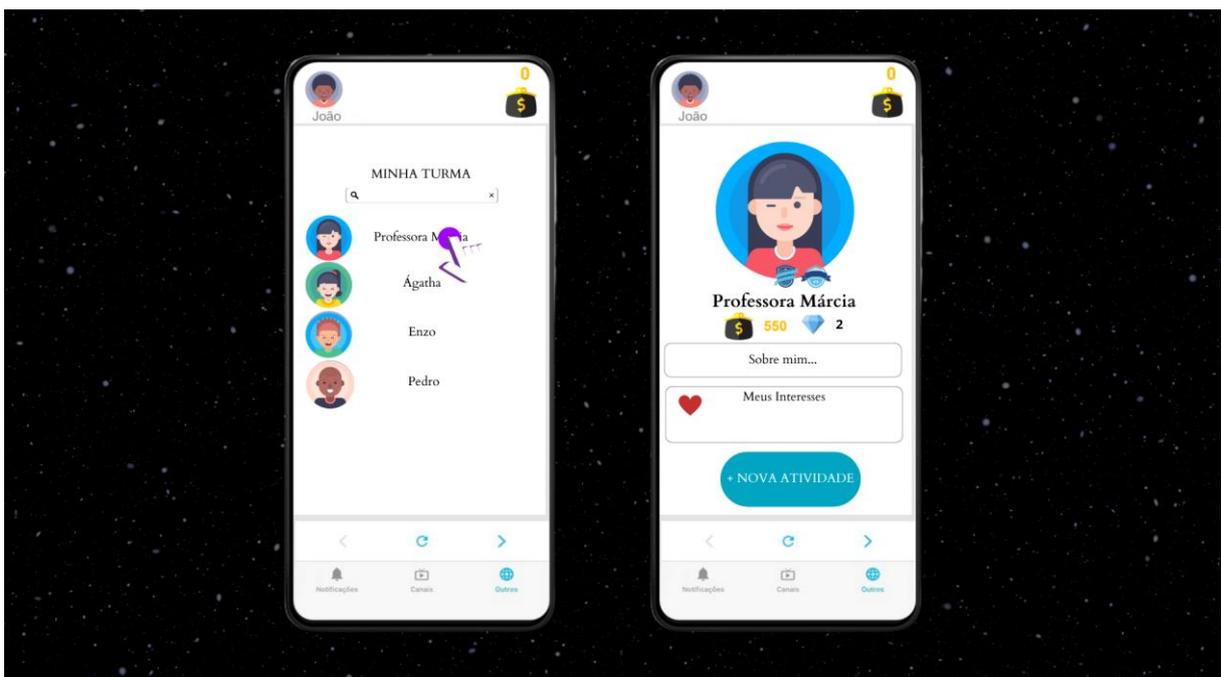
5. Os “Centros de Inovação” são formados pelos alunos alocados em turmas, onde a cooperação é incentivada através da obtenção de troféus concedidos exclusivamente para esses grupamentos. Essas recompensas obtidas pela turma, que será a soma de todas as pontuações individuais pelos alunos, servirão como crédito a ser utilizado para adquirir participações em eventos culturais e projetos disponibilizados pela SME na ferramenta;



6. Um objetivo secundário da ferramenta é proporcionar a oferta dos diversos projetos culturais e passeios disponíveis para os alunos da Rede de Ensino, no âmbito da Coordenadoria de Diversidade, Cultura e Extensão Curricular, para os quais serão atribuídas pontuação, representativa de valor a ser pago pelas turmas que desejarem usufruir dessas atividades;



7. Os professores também são incentivados a participar da ferramenta. Seus objetivos são a inclusão de resultados obtidos nas discussões em sala de aula e na proposta de desafios específicos na plataforma que lhe conferem pontos e emblemas especiais que poderão ser transferidos para a obtenção de recompensas para a turma.





Além de motivar e engajar para o tema de interesse, a “Jornada para o Futuro” visa gerar subsídios para o trabalho docente durante as aulas do “Projeto de Vida”. Após as perguntas serem respondidas pelos alunos, cada tema será debatido durante os tempos de aulas do Componente Curricular Projeto de Vida. Antes de trazer a questão para o debate em sala de aula, o professor deverá consultar as respostas da turma, de forma a direcionar o debate de acordo com o perfil da turma. Para fazer essa análise prévia das respostas dos alunos e estar capacitado a entender e extrair o perfil da turma, o professor precisará passar por uma capacitação que o habilite a ter esse entendimento sobre as respostas e a conduzir a roda de escuta empática.

8. No perfil da escola, serão disponibilizadas as saídas ou relatórios da ferramenta, como ranking de pontuação por aluno/turma, gráficos de interesses por turma, entre outros que vão servir como subsídio para tomadas de decisão que envolvam os interesses dos alunos.

Ressaltamos que, a proposta da ferramenta gamificada tem amparo na meta estratégica MI11 relacionada a iniciativa estratégica Conexão Escola, do Plano Estratégico 2021-2024, no qual tem como objetivo “Disponibilizar acesso à internet, por meio da oferta de pacote de dados para acesso gratuito à plataforma de ensino remoto e da instalação de ilhas de conexão em 100% das unidades de ensino fundamental até 2024.” (RIO DE JANEIRO, 2021, p. 152)

Assim, a proposta do grupo baseia-se em uma solução inovadora e conservadora. A parte conservadora está relacionada ao aproveitamento da disciplina Projeto de Vida. Já a parte inovadora está relacionada a introdução da gamificação e incremento de técnicas de escuta empática e incentivo ao compartilhamento de ideias e saberes coletivamente. A gamificação será utilizada como forma de estimular esses alunos a responderem às jornadas propostas e a participação nas rodas de conversas em sala de aula.



## 2.4 Benefícios esperados

Por meio da ferramenta gamificada, visamos subsidiar os processos de ensino-aprendizagem do componente curricular Projeto de Vida nas Unidades Escolares de Ensino Fundamental II, promover o protagonismo juvenil e a emancipação social dos estudantes, e ainda, valorizar as potencialidades da comunidade em que a escola está inserida.

Diante do exposto, ressaltamos a importância da educação integral e da escola como espaço para conviver, se conhecer e reconhecer as suas potencialidades, e sobretudo, um espaço de formação humana, no qual o estudante se sente pertencente, acolhido e tem a possibilidade de desenvolver as habilidades socioemocionais, com a mediação do professor.

Nesse sentido, espera-se que os alunos desenvolvam autoconhecimento, possibilitando que eles possam descobrir suas preferências e habilidades, fazendo com que possam ser protagonistas dos seus próprios destinos, autores da sua própria história.

Por fim, o estímulo ao compartilhamento de ideias e saberes, respeito às diferenças e à escuta empática também tem o objetivo de reduzir o bullying e os índices de violências, não só nas escolas, mas também na sociedade como um todo.

Ao adotar uma abordagem inovadora como essa, as escolas da rede pública municipal podem criar um ambiente de aprendizagem mais holístico, que valoriza não apenas o conhecimento acadêmico, mas também o desenvolvimento pessoal dos estudantes. Isso prepara os jovens para enfrentarem os desafios da vida de maneira mais resiliente, adaptável e socialmente consciente.

Para tanto, o papel do professor é de suma importância, pois irá acompanhar, orientar, e mediar a elaboração dos projetos de vida de cada estudante, conforme preconiza o “Caderno Projeto de Vida”.

Os projetos serão elaborados, desenvolvidos e avaliados, a partir do interesse e da necessidade dos estudantes. Por meio das etapas da “Jornada para o Futuro”, e de uma escuta ativa, o professor poderá replanejar as suas ações pedagógicas, promover rodas de conversa, debates e produção de materiais que revelem o protagonismo dos estudantes e que contribuam para o engajamento e para a participação ativa.



A cada bimestre, os projetos desenvolvidos a partir da “Jornada para o futuro” poderão ser monitorados pelo docente e pela equipe gestora para o replanejamento das ações pedagógicas e quiçá para a composição do Projeto Político Pedagógico da unidade escolar.

O retorno esperado é que a escola passe a ser mais atrativa, tenha mais sentido e significado para os estudantes reduzindo, com isso, os índices de evasão escolar e fazendo com que eles possam ser protagonistas dos seus próprios futuros.

## **2.5 Plano de Ação**

Para que o projeto da gamificação “Jornada para o Futuro” seja implementado, o primeiro passo é apresentá-lo ao Subsecretário de Ensino da Secretaria Municipal de Educação. Ele deverá ser o principal articulador, a fim de “patrocinar” o projeto para a Secretaria.

O segundo passo é a criação de grupo de trabalho com um representante, ao menos, dos seguintes atores:

1. Subsecretaria de Ensino;
2. Subsecretaria de Articulação e Integração da Rede;
3. Coordenadoria de Diversidade, Cultura e Extensão Curricular;
4. Coordenadoria de Ensino Fundamental;
5. Escola de Formação Paulo Freire;
6. Gerência de Anos Finais;
7. Gerência de Educação Integral;
8. Coordenadoria de Inovação e Tecnologia da SME; e
9. Coordenadoria de Inovação da MultiRio.

O grupo de trabalho (GT) terá como finalidade realizar as principais articulações e tomada de decisão para que o projeto seja implementado. Sugerimos a seguir uma proposta de planejamento para o grupo de trabalho:

1. Definir os pontos focais dos diversos setores e o coordenador do GT;
2. Estabelecer prazos para visitar o currículo da disciplina do Projeto de Vida, e apresentar possíveis ajustes;
3. Realizar benchmarking sobre experiências gamificadas na educação;
4. Decidir sobre a forma de desenvolvimento da ferramenta;



5. Solicitar colaboração da Empresa Municipal de Informática - IPLANRIO para contratação de empresa e inserção da ferramenta no Aplicativo Rioeduca, que deverá conter ambientes e credenciais de acesso para professores e para os alunos, e todas as outras funcionalidades previstas no protótipo aqui apresentado;
6. Desenvolver a ferramenta;
7. Estabelecer estratégias de capacitação de professores para que possam trabalhar os temas de forma colaborativa e empática;
8. Modelar as recompensas, de forma a selecionar e atribuir a pontuação para os projetos que serão ofertados como recompensas às turmas, de acordo com a possibilidade de oferta e a procura, no âmbito dos projetos já disponibilizados pela Coordenadoria de Diversidade, Cultura e Extensão Curricular no documento “Foco na Escola”;
9. Planejar a execução de um plano piloto para a ferramenta, com a definição do recorte da rede a ser inicialmente implementada;
10. Revisar a trilha de autoconhecimento proposta, e, desenvolver as demais trilhas de competências socioemocionais relacionadas ao componente curricular de Projeto de Vida que serão integradas a proposta de gamificação.



### 2.5.1 Matriz de Stakeholders

<p style="text-align: center;"><b>Manter Satisfeito</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Secretário;</li> <li>- Subsecretário de Ensino;</li> <li>- Subsecretário de Articulação e Integração da Rede.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Administrar de perto</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gerência de Educação Integral;</li> <li>- Coordenadoria de Diversidade, Cultura e Extensão Curricular;</li> <li>- Coordenadoria de Ensino Fundamental II;</li> <li>- Coordenadoria Regional de Educação/Gerência de Educação;</li> <li>- Coordenadoria de Inovação e Tecnologia;</li> <li>- MultiRio.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Monitorar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Servidores Administrativos lotados nas Unidades Escolares;</li> <li>- Responsáveis;</li> <li>- PROINAPE/NIAP.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Manter informado</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Direção escolar;</li> <li>- Coordenação Pedagógica das escolas;</li> <li>- Professores.</li> </ul>



### 2.5.2 Ferramenta 5W2H



O que?	Por que?	Onde?	Quando?	Quem?	Como?	Quanto?
Criar uma ferramenta gamificada para motivar alunos no desenvolvimento de competências socioemocionais	Porque há necessidade de desenvolver uma escuta empática, promover o protagonismo juvenil de forma a despertar em cada aluno o desejo e o prazer de aprender e relacionar a escola com seu futuro, a fim de reduzir a evasão escolar.	No app “RioEduca em Casa” e nas aulas de “Projeto de Vida”.	Agosto de 2023 a janeiro de 2024	Coordenadoria de Ensino Fundamental	Criação de grupo de trabalho; Desenvolvimento da ferramenta; Estratégia de formação de professores, implementação de projeto piloto em uma unidade escolar por CRE;	Tempo 6 meses  Estimativa de custo total de R\$100.000,00 (Estimativa de 1.280 horas necessárias para desenvolvimento)

## 2.6 Conclusão

Sentir-se acolhido, pertencente e motivado incentiva a permanência na escola. Para tanto, a escola do século XXI precisa ter significado para a vida dos jovens estudantes tão conectados com a tecnologia e o mundo virtual. Além disso, é preciso reconhecer a importância de promover o desenvolvimento das habilidades socioemocionais dos alunos e compreender a necessidade de investir no crescimento pessoal e relacional desses estudantes.

Nesse sentido, nosso plano de ação é baseado na premissa de despertar em cada discente o desejo e o prazer em aprender para que a escola passe a fazer sentido em sua vida e, consequentemente, a evasão escolar seja reduzida. Para isso, apresentamos a proposta de uma ferramenta gamificada, onde os alunos se sintam motivados e envolvidos para abordar as competências socioemocionais previstas no escopo do Componente Curricular “Projeto de vida” ofertada no âmbito da Secretaria Municipal de Educação aos alunos do Ensino Fundamental II. Assim, ao trilhar as jornadas gamificadas, proporcionando-lhes oportunidades de descoberta e aprendizado significativo, também é possível obter indícios sobre os interesses e dificuldades desses alunos, auxiliando-os no fazer docente tanto da disciplina quanto da



própria escola. Com essa abordagem centrada no aluno, esperamos nutrir o potencial máximo de cada estudante, preparando-os para enfrentar os desafios da vida de forma holística e fortalecendo suas habilidades socioemocionais que permitam a construção de um projeto de vida e de esperança em um futuro digno.

Para tal, os **próximos passos** para planejamento e execução do projeto são a articulação com os atores os quais conversamos durante o processo de imersão para a apresentação do projeto para Subsecretário de Ensino e posterior criação do grupo de trabalho para realizar a coordenação das ações, verificando a viabilidade das propostas aqui apresentadas e indo para além, em uma discussão com atores estratégicos para sua realização.



## BIBLIOGRAFIA

BROWN, T. **Design Thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Alta Books, 2020.

BURKE, B. **Gamificar**: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS Editora, 2015.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GESTA. **Engajamento escolar**. Disponível em: <http://gesta.org.br/tema/engajamento-escolar/>. Acesso em: 16 mai. 2023.

HENRIQUE, Layane. Por que os casos de violência escolar têm aumentado?. Disponível em: <https://www.politize.com.br/violencia-escolar/>. Acesso em: 02 jul. 2023.

INEP. **Indicadores Educacionais**: Taxas de Distorção Idade-Série, Taxas de Rendimento e Taxas de Transição. Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/acesso-a-informacao/dados-abertos/indicadores-educacionais>. Acesso em: 20 jun. 2023.

INSTITUTO UNIBANCO. **Evasão escolar e o abandono**: um guia para entender esses conceitos. Disponível em: <https://observatoriodeeducacao.institutounibanco.org.br/em-debate/abandono-evasao-escolar>. Acesso em: 15 mai. 2023.

NAÇÕES UNIDAS BRASIL. Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável no Brasil. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br>. Acesso em: 16 mai. 2023

RIO DE JANEIRO, Prefeitura Municipal do. Secretaria de Fazenda e Planejamento. **Plano Estratégico 2021 - 2024: Um plano para a retomada e o futuro do Rio**. Rio de Janeiro, 2021.

RIO DE JANEIRO, Prefeitura Municipal do. Secretaria de Educação. Caderno Projeto de Vida, **Ginásio carioca: uma proposta de educação integral na cidade do Rio de Janeiro**. Rio de Janeiro, 2016.

RIO DE JANEIRO, Prefeitura Municipal do. Secretaria de Educação. **Documento Orientador da Jornada de Planejamento, Formação Pedagógica e Centro de Estudos 2023**. Rio de Janeiro, 2023.

RIO DE JANEIRO, Prefeitura Municipal do. **SICI**: Sistema Integrado de Codificação Institucional. Disponível em: <http://sici.rio.rj.gov.br/PAG/principal.aspx>. Acesso em: 02 jul. 2023.

RIO DE JANEIRO, Prefeitura Municipal do. Secretaria de Educação. **Secretaria lança aplicativo para rastrear alunos faltosos e evitar a evasão escolar**. Disponível em:



<https://educacao.prefeitura.rio/noticias/secretaria-lanca-aplicativo-para-rastrear-alunos-faltosos-e-evitar-a-evasao-escolar/> Acesso em: 30 jun. 2023.

SARAIVA, Ana Maria Alves. **Abandono Escolar**. Disponível em:

<https://gestrado.net.br/verbetes/abandono-escolar/#:~:text=%C3%89%20a%20condi%C3%A7%C3%A3o%20do%20aluno,confundida%20com%20a%20evas%C3%A3o%20escolar.> Acesso em: 10 jun. 2023.

UNICEF. **Cenário da Exclusão Escolar no Brasil**: Um alerta sobre os impactos da pandemia da COVID-19 na Educação. Disponível em:

<https://www.unicef.org/brazil/media/14026/file/cenario-da-exclusao-escolar-nobrasil.pdf>  
Acesso em: 30 jun. 2023.

**ANEXOS**

## 1. Tabela de visitas em campo

Visita em campo	Data	Fotos
Escola Municipal Goiás	18 de abril	2 a 8
Conversa com Juliana Leitão	25 de abril	10
Conversa com Joana Oscar	19 de maio	12



## 2. Quadro de competências socioemocionais (caderno Projeto de Vida)

**Quadro I: Competências Socioemocionais**

Competência Socioemocional	Habilidades relacionadas a cada competência
<p><b>Autoconhecimento:</b> Capacidade de reconhecer seus sentimentos, interesses e pontos fortes, e manter um nível de eficiência pessoal. Saber reconhecer suas dificuldades e facilidades (Payton et al., 2000). O posicionamento em relação a isso influencia as escolhas acadêmicas e a persistência nas dificuldades (Zimmerman, 2000), e se os alunos irão ou não pedir ajuda a seus professores. (Ryan, Gheen, &amp; Midgley, 1998).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar e reconhecer emoções próprias e de outros;</li> <li>• Identificar o que causa cada uma das emoções;</li> <li>• Analisar emoções e como elas afetam os outros;</li> <li>• Reconhecer dificuldades e facilidades próprias;</li> <li>• Identificar seus valores e necessidades;</li> <li>• Autoestima e eficiência pessoal.</li> </ul>
<p><b>Autocontrole:</b> Permite aos indivíduos lidar com situações de stress diários e controlar suas emoções em situações difíceis. Essa capacidade de regular suas emoções impacta na memória e recursos cognitivos utilizados em tarefas acadêmicas (Gross, 2002). Autocontrole inclui habilidades de reflexão e determinação de objetivos pessoais. Conhecer objetivos acadêmicos próprios tem influência na motivação e nas estratégias utilizadas em sala de aula.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planejar e trabalhar para objetivos pessoais;</li> <li>• Passar por obstáculos e criar estratégias para objetivos de longo prazo;</li> <li>• Monitorar o próprio progresso;</li> <li>• Gerenciar stress pessoal e interpessoal;</li> <li>• Controlar atenção e ignorar distrações;</li> <li>• Demonstrar otimismo, motivação positiva, e esperança;</li> <li>• Buscar ajuda quando necessário;</li> <li>• Demonstrar resiliência, perseverança e determinação;</li> <li>• Defender a si mesmo.</li> </ul>
<p><b>Sociabilidade:</b> Permite que indivíduos levem em consideração perspectivas alheias e sejam empáticos com outras pessoas. Alunos com habilidades sociais são mais propensos a apreciar diferenças e semelhanças nos outros. Sociabilidade é essencial para as novas formas de ensino-aprendizagem, assim como para acessar conteúdos diversos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar indicadores sociais (verbais, físicos) para determinar como outros estão se sentindo;</li> <li>• Prever reações e emoções alheias;</li> <li>• Respeitar os outros (escutar atentamente, focar atenção);</li> <li>• Entender o ponto de vista e a perspectiva do outro;</li> <li>• Apreciar diversidade (reconhecer semelhanças e diferenças individuais e de grupos);</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar e utilizar recursos da família, escola e comunidade.</li> </ul>
<p><b>Competências de Relacionamento:</b> Permite que alunos desenvolvam e mantenham relacionamentos saudáveis com outros, incluindo as habilidades de resistir a pressões sociais negativas, resolver conflitos interpessoais, e buscar ajuda quando necessário.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demonstrar capacidade de fazer amizades;</li> <li>• Apresentar objetivos de aprendizagem cooperativa ao trabalhar em equipe;</li> <li>• Avaliar habilidades pessoais e comunicar com outros;</li> <li>• Controlar e demonstrar emoções em relacionamentos, respeitando diferentes pontos de vista;</li> <li>• Cultivar relacionamentos com pessoas que podem oferecer ajuda.</li> <li>• Ajudar a quem precisa;</li> <li>• Demonstrar habilidades de liderança, sendo assertivo e persuasivo;</li> <li>• Prevenir conflitos interpessoais mas resolvê-los quando aparecerem;</li> <li>• Resistir a pressões para comportamentos inapropriados.</li> </ul>
<p><b>Tomada de Decisões Responsáveis:</b> Permite que alunos pensem sempre em múltiplos fatores, tais como ética, valores, respeito e segurança, na tomada de decisões. Essa competência inclui a capacidade de resolução de problemas de maneira sistemática, de identificar e desenvolver soluções apropriadas para os mesmos, sejam problemas sociais ou acadêmicos (Payton et al., 2000).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar decisões tomadas no ambiente escolar;</li> <li>• Discutir estratégias para resistir a pressões de amigos;</li> <li>• Refletir sobre como escolhas presentes influenciam o futuro;</li> <li>• Identificar problemas na tomada de decisão e propor alternativas;</li> <li>• Implementar habilidades de resolução de problemas;</li> <li>• Autorreflexão e auto-avaliação;</li> <li>• Tomar decisões baseadas em padrões morais, éticos, culturais e pessoais;</li> <li>• Decisões responsáveis consideram efeitos no indivíduo, escola e comunidade;</li> <li>• Negociar justamente.</li> </ul>





COPPEAD  
UFRJ

Foto 2 - Imersão do grupo no COPPEAD - 13 de abril.



Foto 3 - Escola Municipal Goiás.





COPPEAD  
UFRJ

Foto 4 - Atividade cultural/artística na Escola Municipal Goiás.



Foto 5 - Horta da Escola Municipal Goiás





Foto 6 - Banheiro feminino da Escola Municipal Goiás.



Foto 7 - Sala de aula da Escola Municipal Goiás.





Foto 8 - Atividade Socioemocional da Escola Municipal Goiás





COPPEAD  
UFRJ

Foto 9 - Visita à Escola Municipal Goiás, foto com integrantes do grupo e a Diretora Adjunta da unidade.





COPPEAD  
UFRJ

Foto 10 - Conversa com Juliana Leitão, Assessora da SME.

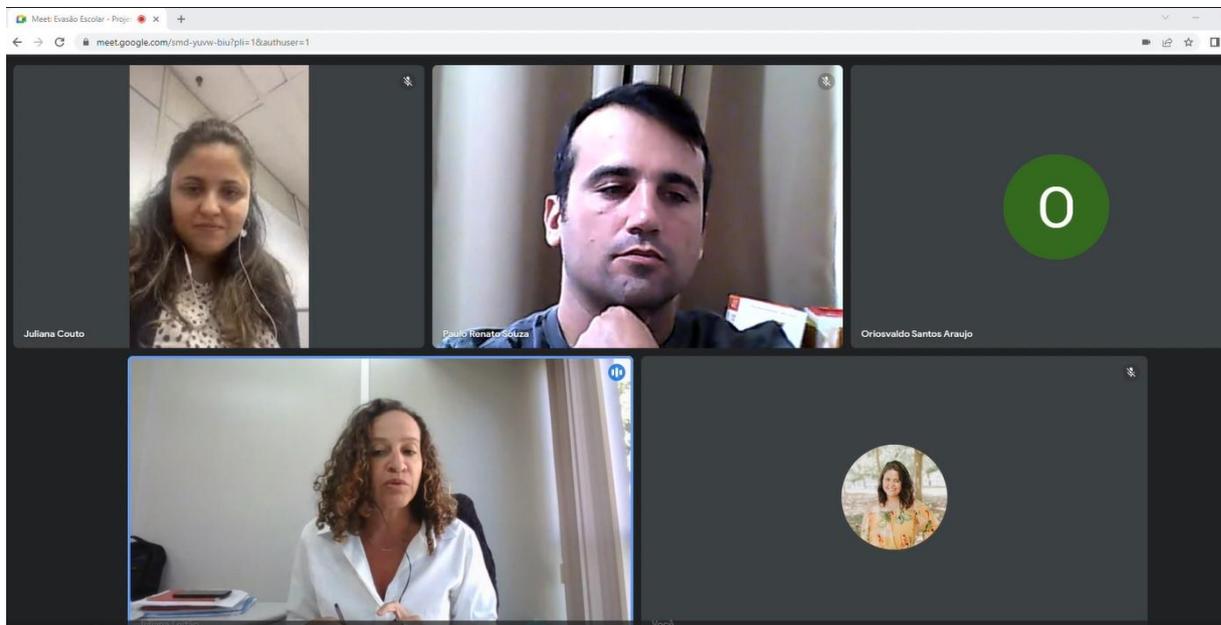
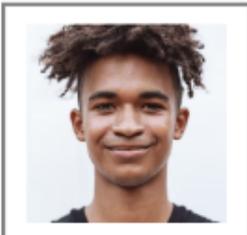


Foto 11 - Captura de tela do Miro - Persona

## Persona



**OBJETIVOS, SONHOS E FRUSTRAÇÕES:**

Sonhos/Objetivos:  
Ser jogador de futebol - descobrir seu talento;  
Ser reconhecido no seu grupo.

**FRASE MARCANTE DA PRÓPRIA PERSONA QUE A DEFINE:**  
"Não sei o que eu tô fazendo nessa escola!"

**FRUSTRAÇÕES:**  
Não saber o que ele vai fazer da vida;  
Não descobriu em que ele é bom;  
Não vê relação entre a escola e a vida;  
Não saber em como seguir naquilo que gosta.  
Sente falta de orientação;  
É carente de afeto.

**NOME:** João Gabriel Araújo

**IDADE:** 15 anos

**BIO:** É conhecido pelo apelido Cabelinho;  
Gosta de jogar futebol;  
Está no 8º ano e é repetente;  
Dificuldade de estudar, e de ver atratividade a escola;  
Não consegue prestar atenção na aula;  
Está sempre envolvido em conflitos na escola;  
É filho de pais separados, mora apenas com a mãe e com os 4 irmãos;  
Ajuda a mãe a cuidar do irmão mais novo;  
Gasta grande parte do seu tempo em jogar Free Fire e em redes sociais.

**O QUE VALORIZA:** Os amigos, fazer parte do seu grupo.

**OUTROS PONTOS IMPORTANTES:**  
Morador do subúrbio;  
Não tem acesso à cultura;  
Nunca foi ao cinema/teatro



COPPEAD  
UFRJ

Foto 12 - Conversa com a Coordenadora de Diversidade, Cultura e Extensão Curricular e Líder Carioca, Joana Oscar.



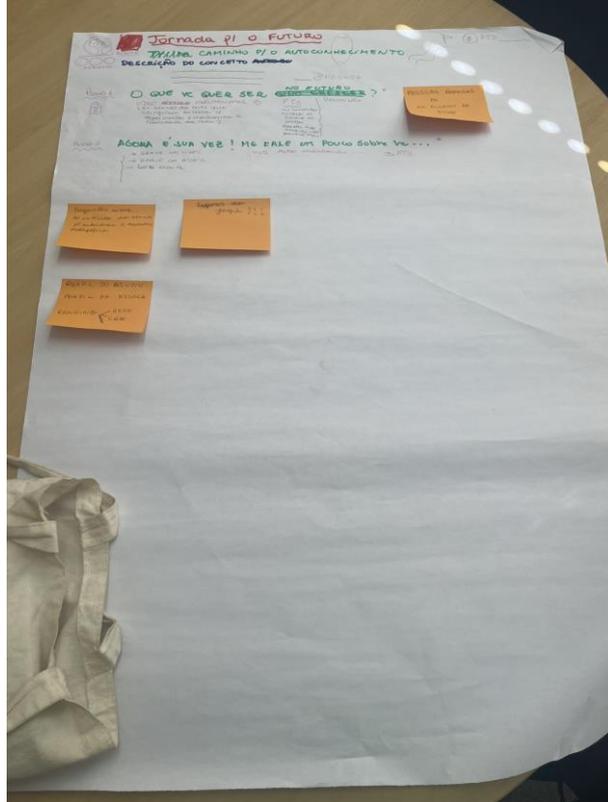
Foto 13 - Mural “Diga não à violência” da Escola Municipal Embaixador Araújo Castro







Foto 16 - Processo de prototipação.





Fotos 17 a 22 - Reportagens de casos de violência nas escolas.



## Escola Municipal Brigadeiro Eduardo Gomes

- Ilha do Governador, Rio de Janeiro, RJ

**Três alunos de 14 anos foram esfaqueados na manhã do dia 6 de maio de 2022** na Escola Municipal Brigadeiro Eduardo Gomes, no Jardim Guanabara, na Ilha do Governador, na Zona Norte do Rio. Segundo a Polícia Militar, o agressor era um colega de turma. Ele chegou a gravar a própria ação.



## Colégio Municipal Eurides Sant'Anna

- Barreiras, BA

Um **ataque a tiros em uma escola de Barreiras, no oeste da Bahia**, terminou na morte de uma aluna cadeirante, em 26 de setembro de 2022. A vítima foi identificada como Geane da Silva Brito, de 19 anos. Segundo a polícia, um adolescente de 14 anos invadiu a escola armado e atirou contra os alunos.

O atirador, que também estudava na escola, foi baleado e levado pelo Serviço de Atendimento Móvel de Urgência (Samu) para o Hospital Geral do Oeste.





COPPEAD  
UFRJ

globo.com g1 ge gshow globoplay

ASSINE JÁ

MENU

g1

SANTA CATARINA nsc tv

Q BUSCAR

## Escola Estadual Professora Carmosina Ferreira Gomes

- Sobral, CE

Um aluno com uma arma **atirou em três estudantes Escola Estadual Professora Carmosina Ferreira Gomes**, em Sobral, no Ceará, em cinco de outubro de 2022. A arma utilizada no crime pertencia a um CAC (Colecionador, Atirador Desportivo e Caçador).

O atirador, de 15 anos, estudava na mesma sala de aula das três vítimas. O aluno havia ido para a aula no horário normal, levando livros e material escolar. O vigilante da escola não percebeu que ele estava com arma escondida sob o uniforme escolar.

globo.com g1 ge gshow globoplay

ASSINE JÁ

MENU

g1

SANTA CATARINA nsc tv

Q BUSCAR

## Escola Estadual Primo Bitti e Centro Educacional Praia de Coqueiral

- Aracruz, ES

Um ataque a duas escolas **deixou três mortos e outros 13 feridos em Aracruz, no Espírito Santo**, em 25 de novembro de 2022. Os disparos aconteceram por volta das 9h30 nas duas escolas, que ficam na mesma via, em Praia de Coqueiral, a 22 km do centro do município.

O assassino invadiu a escola estadual com uma pistola e fez vários disparos. Depois, foi até a sala dos professores e fez novos disparos. Na unidade, duas professoras foram mortas.

Na sequência, o atirador deixou o local em um carro e seguiu para a escola particular. Na unidade, uma aluna foi morta. Após o segundo



COPPEAD  
UFRJ

globo.com g1 ge gshow globoplay

ASSINE JÁ

MENU

g1

SANTA CATARINA nsc tv

Q BUSCAR

## Escola Estadual Thomazia Montoro

- São Paulo, SP

**Quatro professoras e um aluno foram esfaqueados** manhã do dia 27 de março dentro da Escola Estadual Thomazia Montoro, na Vila Sônia, em São Paulo. **Uma das professoras morreu.**

De acordo com a Polícia Militar, o agressor, um aluno do oitavo ano, foi contido pelos policiais e levado para o 34º DP, onde o caso foi registrado.

globo.com g1 ge gshow globoplay

ASSINE JÁ

MENU

g1

SANTA CATARINA nsc tv

Q BUSCAR

## Creche Bom Pastor

- Blumenau, Santa Catarina

Quatro crianças morreram após serem atacadas por um homem que **invadiu a creche Bom Pastor, no Vale do Itajaí, em Santa Catarina, nesta quarta-feira (5)**. Outras quatro outras crianças ficaram feridas, segundo os bombeiros. **Veja o que se sabe e o que falta esclarecer sobre o caso.**



<https://g1.globo.com/pt-br/santa-catarina/creche/2017/03/05/quatro-criancas-morreram-atacadas-homem-creche-bom-pastor-santa-catarina-05-03-2017.html>