

## **MESTRES DO CONHECIMENTO – DESAFIO DO TERCEIRÃO**

Adriano Weiss, Caio Peres, Ismael Costa e Leonardo da Cruz Padilha  
Acadêmicos do curso de Engenharia de Produção – Habilitação Mecânica –  
UDESC/CEPLAN

Orientador: Professor Sandro Keine

**Resumo:** Preparar os estudantes para o ENEM, torna-se essencial para as instituições de ensino, que precisam adotar estratégias inovadoras capazes de engajar os alunos no processo de aprendizagem. O ENEM, além de avaliar os conhecimentos dos alunos é a principal porta de entrada para o Ensino Superior no Brasil. Nesse cenário, torna-se necessário repensar as práticas pedagógicas tradicionais e investigar em metodologia que despertem o interesse dos estudantes. A abordagem adotada pelo grupo foi o uso de um jogo interativo, que mostre de forma lúdica integrar os conteúdos estudados promovendo a aprendizagem, o raciocínio e o trabalho em equipe. O projeto Mestres do Conhecimento – Desafio do Terceirão surgiu como uma alternativa criativa e educativa, envolvendo os alunos do terceiro ano do ensino médio em uma revisão dos conteúdos estudados.

**Palavras-chave:** Educação; Qualidade; Preparação; Lúdica.

### **Introdução**

O Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) é uma avaliação aplicada em todo o território brasileiro e tem como objetivo medir os conhecimentos adquiridos dos estudantes e servir como a principal meio de ingresso no Ensino Superior de Universidades públicas e privadas do país. Para isso, torna-se fundamental preparar os alunos do ensino médio para a realização dessa prova. Partindo dessa premissa, Moreira (2011), afirma que "Só se pode aprender daquilo que já conhece", destacando a importância de integrar os conteúdos abordados em sala de aula de maneira dinâmica e envolvente, promovendo o desenvolvimento da aprendizagem de uma forma mais eficaz e divertida. Vivemos em uma era de constantes transformações, com o surgimento de novas tecnologias, avanços em diversas áreas do conhecimento e o aparecimento de novos métodos diferenciados de trabalho. Nesse contexto, os professores também precisam se reinventar na forma de ministrar uma aula.

Dessa maneira, os jogos e as atividades lúdicas desempenham um papel educativo relevante em diversas instituições de ensino, devendo ser cuidadosamente planejados com o objetivo de promover uma aprendizagem significativa. Tais estratégias contribuem para a construção de novos conhecimentos e o desenvolvimento de habilidades nos alunos, PINTO, J. M. *et al.*, 2015.

Nesse contexto, para a elaboração deste trabalho, foi realizada uma discussão em grupo a fim de definir uma atividade que envolvesse os estudantes do terceiro ano do Ensino Médio, integrando conteúdos de Matemática e suas tecnologias, Ciências da Natureza e Ciências humanas. A proposta visava, além

de revisar os conteúdos exigidos no ENEM, proporcionar um momento de aprendizado dinâmico e participativo. Como resultado, foi idealizado o projeto Mestres do Conhecimento, que consiste em uma dinâmica de grupo por meio de um jogo de tabuleiro com perguntas de vestibular, promovendo, assim, a revisão de conteúdos, a aprendizagem colaborativa e a aproximação dos alunos com o ambiente universitário.

## Resultados e discussões

A atividade Mestres do Conhecimento – Desafio do Terceirão foi realizada na escola EEB Pref. Carlos Zipperer Sobrinho, localizada no Bairro Centenário em São Bento do Sul (SC), com os alunos de duas turmas do período matutino. Conforme a Fig. 1, a divulgação da atividade ocorreu no dia 27 de maio de 2025, quando houve o convite e a apresentação do projeto.



**Figura 1.** Apresentação do projeto em sala de aula.  
**Fonte:** Elaborado pelo autor (2025)



**Figura 2.** Montagem no pátio da escola.  
**Fonte:** Elaborado pelo autor (2025)

Durante o jogo, foram utilizados dois dados: um numérico e outro com as cores, que indicavam o tipo da pergunta a ser respondida, como mostra na Fig.3. As questões estavam organizadas em duas categorias: perguntas normais de vestibular com tempo

No dia 29 de maio, a atividade foi realizada, com início às oito horas da manhã, com duração de duas horas e 30 minutos, ocupando as primeiras aulas do turno. Na Fig. 2, mostra a montagem do tabuleiro do ocorreu no pátio da escola, utilizando tatames de EVA de um metro quadrado, cedido pelo SESI de São Bento do Sul. Os tatames foram organizados em formando de circuito, servindo como base a dinâmica de um jogo.

Participaram da atividade nove alunos, divididos em três grupos de três integrantes. Essa configuração favoreceu a cooperação, a troca de ideias e a tomada de decisões em grupo.



**Figura 3.** Desenvolvimento do jogo com os alunos presentes.  
**Fonte:** Elaborado pelo autor (2025)

limitado de um minuto para resposta, e perguntas desafio, que exigiam maior elaboração e atenção e tinham até cinco minutos de resolução. Para estas, os grupos contaram com o auxílio de um quadro branco portátil, onde podiam expor ideias e realizar cálculos. Cada resposta valia dez pontos, enquanto as respostas incorretas não pontuavam. O tabuleiro foi composto por vinte e seis casa, organizadas em simulando os clássicos jogos de tabuleiro.



**Figura 4.** Premiação da atividade *Mestres do Conhecimento*.

Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Ao final, o grupo com maior pontuação foi declarado vencedor. Como forma de reconhecimento pelo desempenho e participação, todos os grupos receberam medalhas de acordo com sua colocação, como ilustrado na Fig. 4, valorizando o envolvimento e esforço coletivo dos alunos.

## Conclusão

A atividade *Mestres do Conhecimento – Desafio do Terceirão* cumpriu com êxito seus objetivos pedagógicos e socioemocionais, proporcionando aos estudantes uma experiência significativa de aprendizado fora do formato tradicional de sala de aula. Por meio de uma abordagem lúdica e colaborativa, os alunos foram desafiados a aplicar conhecimentos, desenvolver habilidades cognitivas e fortalecer o trabalho em equipe. Além de auxiliar na preparação para os vestibulares, a proposta contribuiu para despertar o interesse dos participantes pela busca do conhecimento e demonstrou o potencial das metodologias ativas na construção de um ambiente educativo mais engajador e eficaz.

## Referências

- MOREIRA, M. A., “**Teorias de Aprendizagem**”. 2<sup>a</sup> ed. Ampl. São Paulo, Ed. Pedagógica e Universitária Ltda., 2011, 242 p.
- PINTO, J. M.; RODRIGUES, M. A.; MATTOSO, S.; FERRER, B.; ITURRES M. T.; LANGENDORG, C. R. e MARQUES, L. L., “**Metodologias diferenciadas na preparação do aluno do ensino médio na escola pública estadual para o ENEM**” - Revista Multidisciplinar de Licenciatura e Formação Docente - Ensino e Pesquisa. p.188 - 212 jan/jun 2015.
- PETERSON, C. Y and DENNY S. “**A critical study of alternative education provisions for young people aged 16 to 24 years in the United Kingdom**”, Journal of Education and WorkVol. 35, No. 6-7 – oct. 2020.