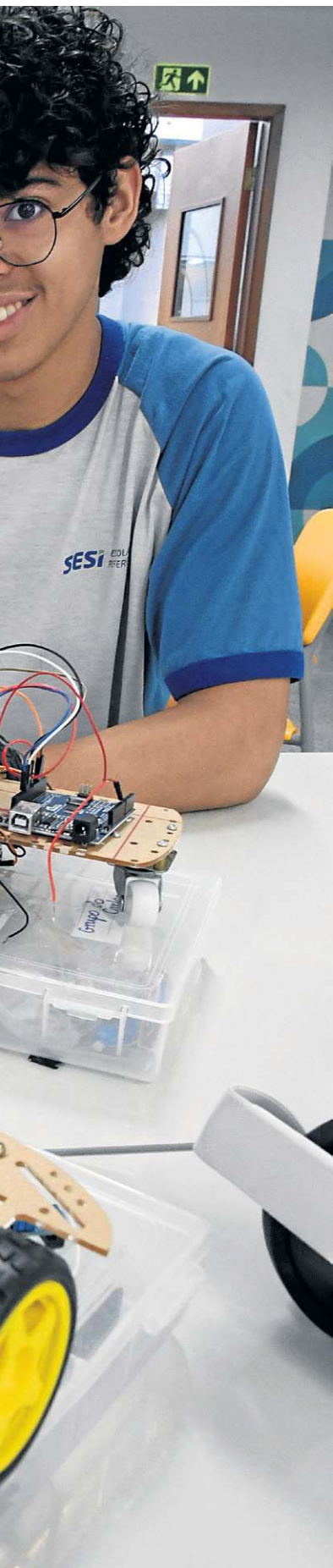




Brasília, domingo, 27 de setembro de 2026 • CORREIO BRAZILIENSE 21



Professor Manuel Jesus com a gerente Thaysa Tonhá, do Sesi/Senai

recebem as respostas, mas são mediados para tratar se aquela informação é verdadeira ou não”, detalha Thaysa.

Na prática docente, o uso desse instrumento é voltado para a resolução de problemas reais da comunidade por meio da metodologia STEAM (**leia mais na página 22**). Professor de ciências humanas e técnico de robótica no Sesi-DF, Manuel Jesus Guerra detalha como utiliza o ecossistema digital em suas aulas. “Acabo utilizando muito notebooks e ferramentas, como a construção de diário de bordo na plataforma Sway e o uso do Teams, para comunicação de tarefas. O uso do pacote Office também está muito presente na rotina”, conta.

Sobre a inteligência artificial, o professor explica a dinâmica de mediação pedagógica em sala de aula: “Pensamos que a IA rompe com a página em branco. Quando preciso propor soluções para um problema que identificamos na comunidade, a IA nos ajuda a pensar nas soluções. Mas as soluções

“**É necessário observar evidências, como evolução das competências dos estudantes, qualidade dos projetos, capacidade de resolver problemas, argumentar, trabalhar colaborativamente, interpretar dados, comunicar ideias e revisar soluções**”

Débora Garofalo, professora finalista do Global Teacher Prize

são sempre generalistas, e é isso que os estudantes precisam compreender. O desenvolvimento do pensamento crítico é

para entender que depende do trabalho criativo deles construir como esse ponto de partida pode ser verossímil.”

O docente complementa que o papel da escola é expandir a visão dos alunos diante dos resultados gerados por algoritmos. “Não condenamos o uso de outras inteligências artificiais. O que fazemos é trabalhar a partir delas para que eles percebam que outras perspectivas precisam ser consideradas para melhorar e fortalecer o conhecimento, demonstrando que existe uma pluralidade para além do texto gerado com viés”, enfatiza Manuel.

Olhando para o futuro

Para os alunos mais novos, o contato precoce com a programação e a robótica serve de gatilho para a descoberta de vocações. João Vieites Borges Vidal, 13 anos, estudante do 8º ano no Sesi Gama, afirma que a rotina na escola se conectou com seus interesses pessoais e com a referência que tem em casa. “O Sesi tem essa afinidade com a robótica e eles dão uma infraestrutura boa para isso. Para mim, a parte mais legal é a de programação. Eu sempre fui um cara que gostou de videogame, então sempre tive essa afinidade com o computador”, comenta.

Quando crescer, o estudante espera virar técnico de informática ou um programador de sucesso. Esse desejo, inclusive, vem de dentro de casa. “Meu irmão participou da equipe de robótica e eu acho ele uma grande inspiração. Ele me fez entrar nessa área de computação falando que eu era bom no computador”, completa João.

Nessa mesma linha de pensamento, Cristiano Kalebe Rodrigues Moreira, 15, aluno do 9º ano do ensino fundamental, acredita que o grande trunfo das ferramentas digitais é dar forma a conceitos teóricos difíceis. Ele destaca, também, o impacto dos projetos mão na massa no cotidiano escolar, mostrando como o processo com a tecnologia pode ser, para além de tudo, divertido e encantador. “A parte

mais legal é na sala do Lego, quando temos essas tecnologias mais criativas. Já fizemos uma espécie de elevadorzinho e um lançador de avião.”

A experiência prática, porém, não deve ser avaliada apenas pelo resultado que chama a atenção dos alunos. Para Débora Garofalo - a primeira mulher brasileira e sul-americana a ser finalista no Global Teacher Prize, considerado o Nobel da Educação, e escolhida a professora mais influente do mundo este ano -, a tecnologia pode ser atraente justamente porque produz respostas visíveis rapidamente. “O aluno monta um robô, acende uma luz, movimenta um motor e temos algo para mostrar. Mas isso não significa, necessariamente, que houve aprendizagem significativa.”

Propostas e resultados

A sinergia entre ambiente escolar e interesse dos alunos converge com estudos do mercado de trabalho realizados pelas instituições. “Pesquisamos muito o mercado de trabalho, e o campo da TI está empregando mais. Buscamos fazer com que os nossos alunos percebam que a tecnologia está ali para agregar conhecimento”, conclui Thaysa Tonhá.

Para avaliar se essa proposta realmente produz resultados, no entanto, não basta contabilizar equipamentos ou registrar projetos. “É necessário observar evidências, como evolução das competências dos estudantes, qualidade dos projetos, capacidade de resolver problemas, argumentar, trabalhar colaborativamente, interpretar dados, comunicar ideias e revisar soluções”, detalha Débora Garofalo.

Para a educadora, até mesmo uma escola que apresenta muitos projetos e equipamentos precisa mostrar o que mudou na aprendizagem dos alunos. “A escola precisa ir além de mostrar fotografias de projetos ou o número de alunos que passaram pelo laboratório. Esses dados são importantes para dimensionar o alcance, mas não comprovam aprendizagem.”