



Construindo Práticas Pedagógicas **Inovadoras:**

Ideias e criações de professores em formação





ORGANIZADORES:

- **Marina de Freitas Garcia**
- **Norma Fernandes Marinho**
- **Saulo Ribeiro de Oliveira Mello**
- **Solange Brito de Azevedo**
- **Victor Ramos da Silva**

PROJETO GRÁFICO
Marketing UniSãoJosé

REVISÃO
Marina de Freitas Garcia

DIAGRAMAÇÃO
Alek Sipião

ARTE DE CAPA
Alek Sipião

C758 Construindo práticas pedagógicas inovadoras: ideias e criações de professores em formação. Organizadores - Mariana de Freitas Garcia; Norma Fernandes Marinho, Saulo Ribeiro de Oliveira Mello, Solange Brito de Azevedo, Victor Ramos da Silva;
- Rio de Janeiro: UNISÃOJOSÉ, 2023.

PDF (Recurso digital): color.
ISBN 978-65-80822-40-9

Orientado por: Mariana de Freitas Garcia; Norma Fernandes Marinho, Saulo Ribeiro de Oliveira Mello, Solange Brito, Victor Ramos da Silva;

1. Práticas pedagógicas – Inovação. 2. Práticas pedagógicas – Ideias e criações. 3. Prática de ensino. 4. Práticas pedagógicas – Construção.

CDD: 370.71

Notas Introdutórias	pág. 4
1. O corpo humano e o Respeito às Diferenças - Ciências para a Educação Infantil	pág. 7
2. Peça Teatral na Educação Infantil: A imaginação e o aprender brincando	pág. 13
3. Incentivando o cuidado com o Meio Ambiente na Educação Infantil através da brincadeira	pág. 17
4. Brincando com Cores e Formas Geométricas na Educação Infantil	pág. 21
5. A importância da Construção da Identidade da Criança no 1º ano do Ensino Fundamental: Utilizando o recurso tecnológico <i>Learning Apps</i>	pág. 25
6. A Alfabetização - Prática Pedagógica de Linguagem para alunos dos anos iniciais	pág. 31
7. Educação Ambiental para o Ensino Fundamental nas escolas	pág. 37
8. Sistema Monetário Brasileiro: Uma forma lúdica de ensinar para o 2º ano do Ensino Fundamental	pág. 44
9. Povos e Culturas, meu lugar no mundo e meu grupo social: elaboração do Museu Virtual para o 5º ano do Ensino Fundamental	pág. 49
10. Matemática para 6º ano do Ensino Fundamental: O jogo dos polígonos	pág. 54
11. Evolução Histórica das tecnologias de Comunicação e Informação: Prática Pedagógica voltada ao Ensino Médio	pág. 57

Notas Introdutórias

A UniSãoJosé, instituição que funciona desde 1980, mantém mais de 20 cursos de graduação, presenciais e a distância, e está em plena expansão de suas atividades. A capacidade de investimento, a seriedade e o interesse da instituição podem ser verificados nos resultados das avaliações de seus cursos, bem como nas ações concretas para o desenvolvimento regional sustentável.

Os cursos de Graduação a Distância da UniSãoJosé estão estruturados em módulos de aprendizagem, diferenciando-os da estrutura tradicional de disciplinas distribuídas em períodos letivos. A organização em módulos favorece o processo de assimilação dos conteúdos, uma vez que as unidades curriculares são apresentadas de forma sequencial e contínua, ou seja, ao invés de cursar várias disciplinas simultaneamente, no sistema modular o estudante só inicia uma nova unidade curricular a partir da finalização da anterior, permitindo maior fluidez na apresentação dos conteúdos.

Outro diferencial dos cursos de Graduação a Distância da UniSãoJosé é a possibilidade de o estudante estabelecer um itinerário acadêmico próprio, cursando um conjunto de unidades curriculares que lhe permitirão obter uma certificação intermediária.

Em seus cursos de graduação a distância institui como item da proposta pedagógica o Projeto Integrador, uma Unidade Curricular que visa criar uma liga entre todas as unidades curriculares do módulo. Assim, o estudante percebe de forma clara como os conteúdos se sucedem e se complementam e identifica a relevância e significância desses conteúdos, quando observa o mundo do trabalho em sua área de formação profissional.

Em suma, o projeto integrador visa sistematizar os conhecimentos

adquiridos pelos estudantes durante o desenvolvimento do curso, proporcionando vivência prática-profissional mediante aplicação dos conhecimentos em situações reais.

Presente em todos os módulos de sua formação, objetivam viabilizar e apresentar projetos que unam o conhecimento obtido em cada módulo por meio das respectivas unidades curriculares, desenvolver habilidades de pesquisa e interpretação de dados e informações, despertar o senso prático e o interesse pela pesquisa no exercício profissional, promover integração e cooperação tecnológica entre a UniSãoJosé e o mercado de trabalho, incentivar a criatividade e os talentos pessoais e profissionais e integrar os conhecimentos acadêmicos com a aplicação no exercício das atividades profissionais.

A Escola de Saúde e Educação do Centro Universitário São José, hoje, sob a direção do professor Roberto Correa dos Anjos, atende aos cursos presenciais de Ciências Biológicas, Educação Física, Enfermagem, Fisioterapia, Odontologia e Pedagogia. Na EAD, conta com os cursos de Gastronomia, Estética e Cosmética, Matemática, Pedagogia e História. Um dos pilares desta escola é o cultivo de práticas inovadoras e que tragam o protagonismo dos estudantes. Um exemplo claro disso é, por exemplo, este livro, fruto do projeto integrador de nossos cursos de licenciatura digital.

O trabalho é resultado do trabalho salutar de nossos docentes, tutores e estudantes e reflete a premissa maior de um centro universitário: o trabalho indissociável dos eixos de ensino, pesquisa e extensão. Diante disso, busca-se inspirar profissionais para práticas que permitam o avanço da sociedade civil e se prima pela busca constante em evoluções nas diversas áreas de formação fornecidas.

Especialmente, no 5º módulo das licenciaturas digitais, entre Outu-

bro/2022 e Fevereiro/2023 o projeto integrador sob supervisão da profa. Marina Garcia traduziu-se neste livro digital. Cada capítulo é resultado do planejamento e organização dos estudantes-autores que, a partir dos conhecimentos refletidos e sistematizados em todo módulo, elaboraram práticas pedagógicas que consideram inovadoras, ou seja, capazes de alterar a realidade do ensino na educação básica. Cada capítulo carrega, portanto, criações autorais de professoras e professores em formação, voltadas aos diferentes segmentos da educação básica, que vislumbram mudar, desde já, a realidade das escolas, a relação de ensino-aprendizagem e a educação em geral do nosso país.

Neste livro temos as sementes das transformações. Cada capítulo e cada linha é a tradução das ideias e dos sonhos daqueles que serão os verdadeiros autores de uma educação brasileira. Que esse livro inspire professores, que os convide – parafraseando Paulo Freire – a esperar em luta por uma nova educação.

Professores:

- **Marina Garcia** • **Saulo Mello**
- **Victor Ramos**

O corpo humano e o Respeito às Diferenças

Ciências para a Educação Infantil

Autoras:

Ana Carolina Barreto (estudante de Pedagogia - 2º período)

Cintia Cerqueira Mendes Carmo (estudante de Pedagogia - 2º período)

Fabiana Gonçalves de Almeida (estudante de Pedagogia - 4º período)

Ivania Souza (estudante de Pedagogia - 5º período)

Kessy Christine Mello (estudante de Pedagogia - 5º período)

Laís Lopes da Silva (estudante de Pedagogia - 2º período)

Introdução

A prática pedagógica escolhida visa auxiliar e introduzir uma educação mais inclusiva, mostrando na prática as diferenças e semelhanças entre todos os alunos, trabalhar a auto-estima, empatia e mostrar que a única imposição que realmente existe, é aquela que cada um escolhe e toma para si.

O conceito mais atual de educação inclusiva passou a abranger as diversidades sociais, étnicas, culturais, físicas, intelectuais e de gênero, não contemplando apenas pessoas com deficiências ou altas habilidades. Isso pressupõe que todos terão as mesmas garantias de oportunidade, implicando na transformação das práticas e políticas adotadas nas escolas. Será garantido não apenas o ingresso do aluno na escola, mas sua participação, seu desenvolvimento e aprendizagem.

Exemplo disso é o **Plano Nacional de Educação (PNE)** ao destacar que “o grande avanço que a década da educação deveria produzir seria a construção de uma escola inclusiva que **garanta o atendimento à diversidade humana**”.

Através da dinâmica contida no plano de aula é possível eliminar barreiras ainda existentes nos ambientes físico e social de crianças com ou sem deficiências e suas peculiaridades. Através dela, se busca extinguir os preconceitos, racismo, xenofobia e qualquer outra forma de discriminação que porventura estejam enraizados na sociedade contemporânea.

O plano de aula apresentado tem relação com a disciplina “Didática Geral: Ensino e Aprendizagem”, cursada neste quadrimestre, pois trata das estratégias de ensino, das questões praticadas associadas à metodologia e dos modos de aprendizagem. O enlace com a disciplina auxilia o método para o desenvolvimento de habilidade e aprendizagem dos alunos, considerando os quatro princípios básicos da didática, que são: inclusão, diversidade, complexidade e adequação do aluno.

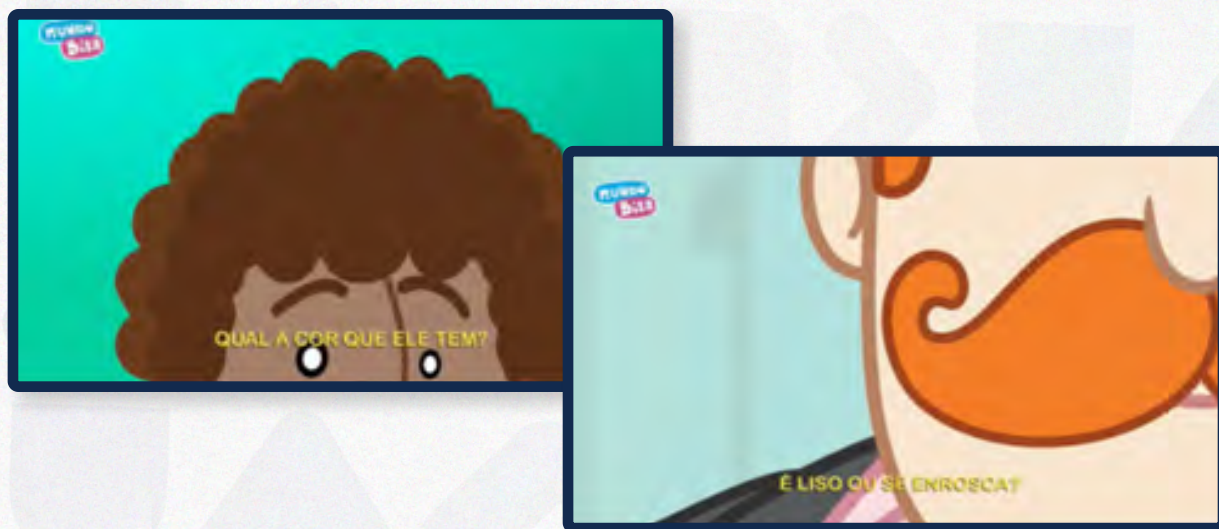
Para a atividade, foi imaginado um tema com capacidade de despertar nas crianças o entendimento de sua própria imagem e a compreensão de que cada um possui características únicas. O tema em questão está relacionado na Base Nacional Comum Curricular nos códigos EI02EO02, EI02CG05, EI02TS03 e EI02CG05 em habilidades que tratam “O Eu, o outro e nós”, “Corpo, gestos e movimentos” e “Traços, sons, cores e formas”. Feito isso, a atividade foi planejada de forma lúdica e prazerosa para as crianças com música, desenho e pintura.



Desenvolvimento

A atividade surgiu a partir da vivência de uma das integrantes do grupo, pois seus filhos costumam ouvir as músicas do Mundo Bita com frequência. Em dado momento, tocou a música “Quanto Cabelo que Há”, e a integrante percebeu que o tema da música era atual e necessário. Ao compartilhar com suas colegas, concluíram que o tema deveria ser explorado com as crianças desde sua mais tenra idade.

Em pleno ano de 2023 ainda vivenciamos, presenciamos e lamentamos casos de racismo e bullying nas escolas em função das características físicas das pessoas. A atividade em questão tem por objetivo fazer com que as crianças percebam que não somos todos iguais, mas diferentes. Isso nos torna possuidores de características únicas e belas, ainda que sejam consideradas fora do padrão para a sociedade.



Para a realização da atividade, será preciso utilizar o recurso humano (no caso em tela crianças de Maternal 1, mas a atividade é facilmente adaptável para outras turmas), aparelho eletrônico para reproduzir a música escolhida, espelho (preferencialmente grande), folhas de papel 40kg, caneta hidrocor preta grossa, giz de cera Caras e Cores (preferencialmente), foto de cada criança previamente providenciada pelo professor e crachás de identificação.

A proposta é que a atividade seja realizada em um dia de aula, podendo ser desenvolvida da seguinte forma:

1º momento: Recepção das crianças e rotina (rodinha, janelinha do tempo, chamadinha).

2º momento: Colocar as crianças em fila (a depender do espelho, fila indiana ou lado a lado). Pedir que observem a imagem refletida. Quais características observam? Cor dos cabelos, formato, cor dos olhos, da pele, etc. Observar as reações e como se expressam diante do seu reflexo.

3º momento: Separar as crianças nos cantinhos (a depender do número de alunos). Partindo do pressuposto que serão quatro cantinhos, dividir os grupos para massinha, desenho livre, alfabeto móvel e a atividade.

4º momento: Colocar para tocar a música do Mundo Bit: “Quanto Cabelo que Há”. A música deverá estar em som ambiente e ficar repetindo quantas vezes for preciso.

5º momento: Depois da observação no espelho e da divisão dos grupos, deitar cada criança em uma folha de papel 40kg e fazer o contorno de seu corpo com caneta hidrocor preta. Cada criança deverá desenhar seus olhos, nariz, cabelos e pintar a pele com giz de cera Caras e Cores (esse tipo de giz contempla vários tons que são utilizados para representar a pele das pessoas). Os alunos deverão fazer uma representação de si mesmos conforme a imagem que viram no espelho. No alto da folha no canto direito deverá ser colada uma foto da criança.

6º momento: Nomear as folhas e colar na parede na altura dos olhos das crianças. Feito isso, o professor pedirá que as crianças identifiquem quem está retratado nos desenhos de acordo com as características que estão vendo.

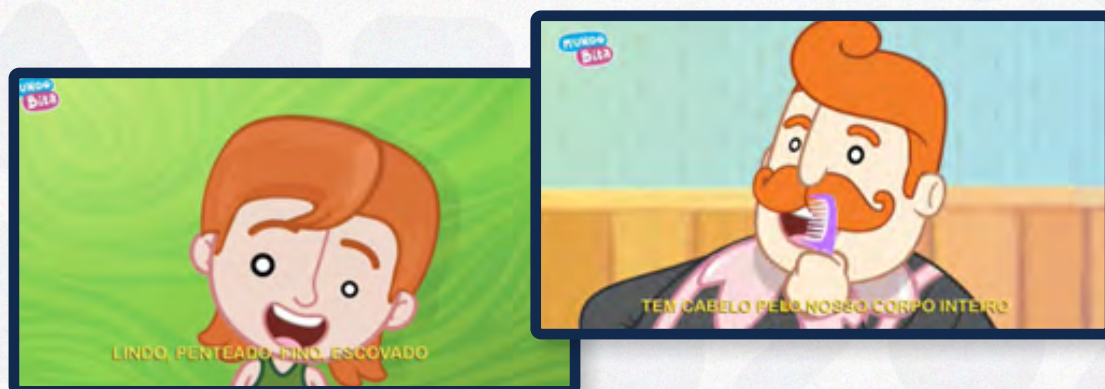
7º momento: Chamar a atenção dos alunos para as semelhanças e diferenças, valorizar as singularidades, incentivá-los a respeitar as diferenças e perceber a beleza que há em cada criança.

8º momento: As crianças serão direcionadas novamente aos respectivos cantinhos. O professor confeccionará um crachá para cada aluno. A escrita do nome da criança se dará na sua presença, com o professor falando em voz alta cada letra.

9º momento: Outra vez reunidos, pedir que as crianças identifiquem a letra inicial de seus nomes e explorar cada uma delas. Perguntar quantos olhos nós temos, como é nosso cabelo, quantos são meninos, meninas e assim por diante.

10º momento: Encerrar a aula como de costume. Liberar as crianças para casa com o crachá que foi confeccionado.

Através da atividade proposta, o que se pretende é ensinar às crianças que somos diferentes, importantes e precisamos conviver com as diferenças. Trabalhar a diversidade ainda na primeira infância contribui para a formação dessas crianças e torna não apenas o ambiente escolar mais saudável, como é capaz de ultrapassar os muros da escola. Além disso, é possível explorar a letra inicial do nome de cada aluno com a confecção do crachá. Será abordado não apenas a questão da aparência, mas o reconhecimento de si e seu nome, as letras e sua aplicabilidade na vida prática.



Considerações Finais

Necessário se faz ao máximo mitigar as barreiras existentes em torno da aparência de cada um. Através da música estrelada por um personagem tão querido das crianças, o debate sobre o tema se torna leve e eficaz. Ninguém nasce preconceituoso, isso é ensinado. Nosso papel enquanto educadores é desenraizar o preconceito e ensinar às crianças que as diferenças nos tornam únicos no mundo e por isso somos belos.

A prática escolhida é importante para que a criança compreenda que o fato de ser diferente é absolutamente normal, auxiliando na construção de ideias em relação às diferenças, deficiências visíveis ou não, à própria aceitação e plantar a semente da empatia e respeito.

É preciso que família, escola e sociedade se unam para modernizar e acompanhar as diversas transformações com relação à educação inclusiva, que é para toda e qualquer pessoa.



Referências

Práticas Pedagógicas na Educação Infantil – Fundação Abrinq. 1 edição. São Paulo. 2020. Disponível em: <https://www.fadc.org.br/sites/default/files/2020-11/praticas-pedagogicas-na-educacao-infantil.pdf>. Acesso em 20/12/2022.

Base Nacional Comum Curricular – Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 20/12/2022.

Plano Nacional de Educação – Disponível em: <https://pne.mec.gov.br/>. Acesso em 18/12/2022.

Música do Mundo Bitá “Quanto Cabelo Que Há” – Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zWflisTWZOk>. Acesso em 06/01/2023.

Autoras:

Juliana Camile Moreira de Farias (estudante de Pedagogia - 2º período)

Andressa de Oliveira Paulo (estudante de Pedagogia - 2º período)

Introdução

A prática pedagógica planejada pelo grupo tem como ideia principal falar sobre uma peça teatral, de uma forma um pouco diferenciada, onde a ideia é estimular o interesse da criança através da brincadeira em cena, trazendo as características de cada criança para seu personagem. Na atividade pode ser utilizada uma história que eles já conheçam, apenas substituindo os personagens ou sendo criada uma história.

A prática pedagógica escolhida é inovadora pois nada mais é que uma estratégia pensada que traga a nova tecnologia para a sala de aula. Por meio de uma experiência que traga a socialização, a interdisciplinaridade, Aprendizagem ativa, Competências socioemocionais e entre outras habilidades.

A prática pedagógica planejada tem relação com a disciplina de Didática Geral: Ensino e aprendizagem que foi cursada no quadrimestre, onde se trabalha uma prática organizada, a forma de avaliação, diferentes tendências e entre outros assuntos que podem ser notadas em nossa prática pedagógica planejada.

Para o planejamento da nossa prática pedagógica foi necessária uma experiência com os pequenos da educação infantil, seguindo a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), onde o campo de experiência é o da Escuta, fala, pensamento e imaginação, de acordo com o código: EI03CG03 - que tem como objetivo fazer com que a criança brinque com a imaginação, ex-

perimentando possibilidades comunicativas em que práticas da oralidade, tais como falar e ouvir, se constituem. Nessa atividade as crianças podem aprender a se conhecer e aprimorar suas formas de expressão, ampliar o repertório cultural e a manifestar a criatividade e imaginação.

Desenvolvimento

A ideia da prática pedagógica escolhida surgiu, pois todos nós que trabalhamos em sala de aula sabemos a importância que o lúdico tem. Através do lúdico podemos desenvolver a criatividade da criança de uma forma espontânea e divertida e nada melhor como trazer uma peça teatral para os pequenos, onde faça com que eles se identifiquem na história e possam participar dela. Nossa experiência em sala de aula podemos observar que é uma atividade que eles adoram.

A Peça teatral na Educação infantil é importante pois trabalha não só o desenvolvimento da aprendizagem de uma forma lúdica, mas sim também o desenvolvimento da oralidade da criança, a imaginação, a criatividade e a expressão de suas emoções, entre outras coisas.

Para a realização da aula planejada precisaremos de criatividade, um roteiro e alguns materiais como: tatames, caixas de papelão de diversos tamanhos, tecidos como TNT, Feltro e objetos decorativos (para o cenário); fantasias de personagens, roupas, sapatos e acessórios como: Perucas, colares, Óculos, chapéus e Capas (para os figurinos); Folha A4 e caneta ou lápis (para o roteiro).

A prática pedagógica precisa ser aplicada da seguinte forma:

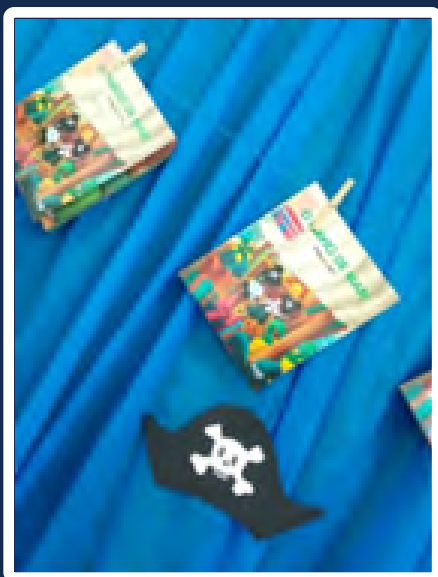
1º Etapa: O roteiro deve ser apresentado para as crianças (podendo ser criada uma história com nome e características de cada criança ou sendo contada uma história que as crianças já conheçam), faça uma roda e conte a história para as crianças.

2º Etapa: Organize as crianças, separando quem vai ser cada personagem e qual será seu papel (o que irá fazer na peça) e em seguida faça a montagem de seus figurinos podendo espalhar as roupas e adereços e deixando que cada criança escolha o que lhe chama atenção.

3º Etapa: Organize o cenário. A Peça teatral pode ser feita em um pátio ou na própria sala de aula. Coloque os tatames no chão onde será realizada a peça, faça uma cortina de fundo com o TNT ou o feltro e espalhe as caixas de papelão (com o tema da história) e os objetos decorativos pelo cenário.

4º Etapa: Posicione cada criança no seu lugar de marcação.

Na ideia proposta os alunos desenvolveram diversas habilidades. A atividade faz com que a criança estimule sua criatividade e sua imaginação, desenvolva sua oralidade, e suas formas de expressão e sentimentos.



Considerações Finais

Retomando a ideia inicial podemos concluir que a prática pedagógica planejada é inovadora, pois por meio de uma experiência (uma peça teatral) com as crianças, traz o lúdico, a socialização, a interdisciplinaridade, Aprendizagem ativa, competências socioemocionais e entre outras práticas para a sala de aula.

O projeto integrador mais a prática pedagógica geraram para o grupo e para a formação dos professores como forma de aprendizado não só como elaborar um simples plano de aula e um e-book, mas sim a importância da junção de uma prática pedagógica bem elaborada mais o conhecimento da BNCC, o conhecimento as habilidades que estão sendo desenvolvidas, a importância da prática pedagógica inovadora e uma experiência fantástica para os nossos pequenos de forma clara e objetiva.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.

capítulo 3 | Incentivando o Cuidado com o Meio Ambiente na Educação Infantil através da brincadeira

Autoras:

Agatha Nair Mariano da Cruz (estudante de Pedagogia – 1º período)

Gabriella Beatriz de Souza Morgado (estudante de Pedagogia – 6º período)

Paloma Aparecida Barrozo Nogueira (estudante de Pedagogia – 1º período)

Renata Pires dos Santos (estudante de Pedagogia – 5º período)

Ruth Moreira de Souza Vieira (estudante de Pedagogia – 1º período)

Thaís Antunes da Silva Vasques (estudante de Pedagogia – 1º período)

Introdução

O tema do Meio Ambiente é recorrente na BNCC (Base Nacional Comum Curricular) e faz-se necessário ressaltar que é imprescindível para o desenvolvimento da criança que se encontra na modalidade de ensino Pré-escolar. Criança essa que desenvolverá o sendo crítico, noções de respeito, responsabilidade, dentre outros valores morais na interação com os outros e principalmente com o meio ambiente. Dessa forma, manterá uma boa conduta no meio em que está inserida. Sendo assim, a BNCC norteia o trabalho do docente, uma vez que dá uma base para que as escolas, quaisquer que sejam (públicas ou privadas) possam criar seu próprio currículo, adaptando-o as necessidades e especificidades do seu corpo discente de forma normativa e padronizada.

Nossa prática pedagógica foi pensada a partir dos conhecimentos adquiridos nas disciplinas do quadrimestre, tal como a disciplina de didática que aprendemos a desenvolver métodos que favoreça o desenvolvimento de habilidades cognoscitivas tornando mais fácil o processo de aprendizagem dos alunos, tendo em vista sempre buscar o melhor para os alunos e facilitando o trabalho do professor.

Baseamo-nos na BNCC, utilizaremos a área de conhecimento Natureza, ligado aos campos de experiência: Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações, voltada para Pré-escola, na Educação infantil. O objeto de conhecimento é Meio ambiente, poluição e proteção do meio ambiente. Utilizaremos os códigos: (EI03ET02), (EI03ET03), (EI03ET05) da BNCC para realizar nossa atividade.

Desenvolvimento

A prática pedagógica desenvolvida nos ensina desde pequenos que devemos nos preocupar com o meio ambiente. Ter a consciência disso é fundamental para o marco do desenvolvimento infantil, pois assim a criança aprende a importância da natureza na vida do ser humano, fazendo com que haja o interesse em zelar e cuidar do meio ambiente. Implantamos o brincar nessa prática, pois pressupõe interação bem como relação social, porque contribui de modo significativo na formação de atitudes sociais durante o desenvolvimento infantil, tais como: respeito mútuo, solidariedade, cooperação e obediência as regras.

Trabalhar o meio ambiente na educação infantil é necessário, pois as crianças aprendem desde cedo a respeitar e valorizar a importância da natureza para todos.

Na educação infantil é importante trabalhar de forma lúdica, pois é através das brincadeiras que as crianças dessa faixa etária se interagem, pensam, se movimentam e aprendem. As brincadeiras para a educação infantil não significam apenas diversão, elas tem um papel fundamental na aprendizagem de cada aluno. É através do “brincar” que as crianças aprendem a socializar com outras crianças e desenvolvem seu lado cognitivo, emocional, afetivo e psicomotor.

Para executar essa prática pedagógica iremos utilizar o livro “O Mun-

“mundinho” que fala sobre um mundo que vivia feliz que nele plantas e animais viviam em harmonia, um belo dia apareceu os homens e começaram a causar distribuição no mundinho e ele ficou muito triste. Utilizaremos uma bacia com água, figuras de animais marítimos plastificados e alguns lixos para os alunos com uma peneira realizarem a limpeza do fundo do mar.

Iremos iniciar o 1º momento reunindo a turma para a contação da história “O Mundinho”, após a história iremos dialogar com as crianças sobre fatos acontecidos na história e fazendo perguntas, “quem era o personagem principal?; O que podemos fazer para ajudar o mundinho?; Como o mundinho era?; Por que o mundinho chorou tanto?, etc.

No 2º momento, vamos fazer uma brincadeira de limpar o fundo do mar: Iremos pegar uma bacia com água, figuras plastificadas de animais marítimos e alguns lixos. As crianças deverão retirar todo o lixo do fundo do mar com uma peneira.

No 3º momento, vamos fazer classificação de imagens do meio ambiente; o que está certo ou errado fazer no meio ambiente. Exemplo: “podemos jogar lixo no chão?”, “Podemos jogar lixo no mar?”, “Podemos jogar comida em qualquer lugar?”. Coisas que as pessoas fazem que prejudicam o meio ambiente, utilizando imagens opostas as perguntas.

Encerramos a aula com uma roda de conversa, onde conversaremos sobre a brincadeira realizada. A partir dessa conversa será avaliado o aprendizado do conteúdo.

Acreditamos que com essa prática pedagógica os alunos irão desenvolver a capacidade de agir, observar, refletir, explorar, percepção visual, coordenação e obter bons hábitos, se tornarem mais conscientes das suas ações para proteger a natureza.

Considerações Finais

A prática pedagógica adotada para ministrar as aulas da disciplina MEIO AMBIENTE é inovadora. Isto porque o ato de BRINCAR corresponde a prática de ensino LÚDICA. Tal prática viabiliza o desenvolvimento infantil à medida que ensina o cuidado que se deve ter com o meio ambiente e a sua importância na vida do ser humano. Além disso, estimulou o desenvolvimento cognitivo, emocional e psicomotor. O ato de BRINCAR nessa perspectiva colaborou para interação entre as crianças, o que foi significativo para a formação de atitudes sociais delas no desenvolvimento infantil como: respeito mútuo, solidariedade, cooperação e obediência às regras. Tendo em vista a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que norteou a nossa prática, conseguimos com êxito contemplar os objetivos da disciplina em questão.

Quanto aos aprendizados que o projeto integrador e a prática pedagógica geraram para o grupo e para a formação dos professores, vale salientar que a aprendizagem é uma via de mão dupla, uma vez que não só os educandos aprendem, como também nós educadores, pois há uma relação de troca entre ambos. Nos ensinando a trabalhar em equipe, ter visão crítica, resolver problemas e tomar decisões e também colocar em prática as teorias estudadas nas matérias.

Em síntese, a prática pedagógica é como uma receita de bolo, pois cada educador acrescenta além dos conhecimentos sistematizados, um ingrediente especial chamado amor, dedicação e persistência.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.

Brincando com Cores e Formas Geométricas na Educação Infantil

Autoras:

Ana Carolina Fuim Melo (estudante de Pedagogia - 1º período)

Bianca Cristina Roberto da Silva (estudante de Pedagogia - 3º período)

Daniele Oliveira da Silva Cardoso (estudante de Pedagogia - 1º período)

Isabelle Cristine Pereira dos Santos (estudante de Pedagogia - 1º período)

Marcele Ferreira da Silva (estudante de Pedagogia - 3º período)

Introdução

Práticas pedagógicas inovadoras são estratégias pensadas que buscam estimular o aprendizado dos alunos, proporcionando autonomia e envolvimento nas ações que serão facilitadoras do processo educativo. Ação essa em que o aluno é o sujeito principal no processo de ensino-aprendizagem e que nas escolas vai muito além da modernização, porque também envolve valores humanos. Um exemplo disso é a inclusão social onde o exercício de solidariedade e empatia formam cidadãos.

Tais práticas são norteadas atualmente pela Base Nacional Comum Curricular que traz como proposta um olhar inovador e inclusivo para o processo de ensino aprendizagem, visando o pleno desenvolvimento das competências em seus currículos. Permitindo e incentivando que os alunos tenham liberdade para se expressar, tenham voz e participem ativamente dos processos pedagógicos.

Levando em consideração as disciplinas que cursamos neste quadrimestre, a proposta apresentada se relaciona diretamente com a didática, pois entendemos que a didática estuda a ação pedagógica e propõe ao professor que estenda e amplie o diálogo e a capacidade dos alunos

de questionar e fazer reflexões sobre as informações e os conhecimentos adquiridos ao longo do processo de aprendizagem. O principal método pedagógico utilizado foi a ludicidade, pois entendemos que a brincadeira torna a aprendizagem mais significativa e de qualidade, auxiliando na educação infantil o desenvolvimento motor, cognitivo, social e emocional.

A atividade é destinada para crianças pequenas (quatro a cinco anos e onze meses), na primeira etapa da educação básica, que é a educação infantil. E tem como base dois campos de experiência que são corpo, gestos e movimentos e espaços, tempos, quantidades, relações e transformações, especificamente nos códigos EI03CG02 / EI03ET01. Onde suas habilidades são demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades. E estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades. Essa proposta pode ser feita por alunos com transtorno do espectro autista, proporcionando a inclusão em sala de aula, pois tivemos o cuidado de pesquisar práticas pedagógicas em que o aluno não se sinta limitado a participar e todos os alunos tenham a oportunidade de brincar e experimentar através da prática apresentada.

Desenvolvimento

A criação da proposta surgiu através de experiências dentro e fora da sala de aula, especialmente o contato de uma integrante com seu familiar em poder acompanhar seu crescimento e evolução em atividades que foram disponibilizadas em sala de aula, inspirou o grupo a também buscar entender mais sobre o assunto e como as práticas pedagógicas podem auxiliar positivamente na inclusão e no desenvolvimento da criança com Transtorno do Espectro Autista (TEA).

Essa prática traz por sua importância, além de incluir alunos com TEA, promover o desenvolvimento de habilidades específicas, a autonomia da

criança durante a brincadeira e proporcionar experiências com diferentes materiais de seu cotidiano. Além de fixar as cores e as formas geométricas apresentadas em sala.

Para confecção da atividade dividimos em três etapas, o dado, o tapete e as caixas exploratórias. Para a confecção do dado podem ser utilizados: 1 caixa grande quadrada, cola, tesoura, cartolina branca para o fundo e figuras geométricas nas cores primárias feitas em EVA. Para confecção do tapete: um papelão grande para o fundo, cola e figuras geométricas em EVA. E para confecção das caixas exploratórias: 3 caixas pequenas, cartolina branca para cobrir, cola, tesoura e as figuras geométricas para identificação feitas de EVA. Podem ser utilizados como materiais para experimentação tampinhas de garrafa, algodões e slime. Podendo variar de acordo com a necessidade da turma e os materiais acessíveis ao professor.

Para dar início a atividade é indicado separar a turma em pequenos grupos para direcioná-los ao pátio externo. Ao chegar ao espaço, convide o grupo a fazer uma roda grande para que possam visualizar melhor a atividade. Logo após compartilhe o que será proposto no jogo com a turma.

A proposta irá ocorrer através de um dado contendo formas geométricas (quadrado, triângulo e círculo), cada forma será especificada com uma cor primária (amarelo, azul e vermelho).

Primeiro a criança deverá jogar o dado para identificar a forma e a mesma deverá reconhecê-la no tapete. O professor irá perguntar ao aluno se ele lembra qual é a forma geométrica e qual é a cor que caiu no dado. Logo após a identificação, o professor irá convidar o aluno a experimentar os materiais que estão disponibilizados em caixas das mesmas cores e formatos geométricos.

Serão 3 caixas com as formas geométricas pintadas na cor (círculo vermelho, triângulo amarelo e quadrado azul) dentro de cada uma delas, have-

rá um material com textura diferente. Diante das caixas disponibilizadas, o professor irá direcionar o aluno a sentir a textura, que estará dentro da caixa sorteada no dado. Onde o mesmo irá escolher explorar a textura ou não. Posterior a atividade, faremos uma roda de conversa, no qual o professor irá apresentar os materiais contidos na caixa, se o material é macio, mole ou duro. Ao final, a turma ficará livre para exploração dos objetos. Isso pode gerar nos alunos a fixação sobre o conhecimento das cores primárias e as formas geométricas, a exploração de diferentes materiais através do tato e aguçar a curiosidade das propriedades durante a observação dos objetos, além de promover a interação e inclusão de todos alunos.

Considerações Finais

Concluimos assim que a proposta apresentada é inovadora pois vem facilitando a construção, a fixação e a autonomia através do brincar, estando totalmente embasado no que diz a BNCC e proporcionando uma aprendizagem respeitosa e significativa. Acolhendo e incluindo todas as crianças em suas particularidades, podendo ser adaptada conforme a necessidade que a turma apresentar.

Entendemos que o projeto integrador tem um papel fundamental na formação do professor EAD, pois dinamiza os estudos e faz com que coloquemos em prática pautas e práticas que realmente faríamos em sala de aula. O desenvolvimento do presente projeto, proporcionou ao grupo momentos de pesquisa, de aquisição de novos conhecimentos, de aprimoramento de escrita e vocabulário, momentos de partilha e respeito as diferentes opiniões, além da interação com diferentes profissionais da área da educação e podemos afirmar que isso só contribuiu para nosso crescimento e aprendizado.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.

capítulo 5

A importância da Construção da Identidade da Criança no 1º ano do Ensino Fundamental:

Utilizando o recurso tecnológico Learning Apps

Autoras:

Andressa da Costa Câmara (estudante de Pedagogia - 5º período)

Eliane de Freitas da Silva (estudante de Pedagogia - 5º período)

Flávia Pavão Sant'Anna (estudante de Pedagogia - 4º período)

Grazieli Cristina da Nobrega Fraga Victor (estudante de Pedagogia - 1º período)

Thamiris da Silva Pacheco (estudante de História - 3º período)

Introdução

Este Projeto Integrador tem como finalidade apresentar os aprendizados gerados pelos conteúdos das disciplinas cursadas no quadrimestre, tendo seu fundamento no planejamento de aula intitulado “A construção da identidade da criança no Ensino Fundamental (Anos Iniciais) e as práticas pedagógicas” considerando os objetivos de aprendizagem essenciais estabelecidos pela Base Nacional Comum Curricular. A prática pedagógica foi elaborada para uma turma de 1º ano do ensino fundamental, com duração de 80 minutos de aula, com base na unidade temática/eixo/campo de experiência: Mundo Pessoal: meu lugar no mundo; Mundo Pessoal: eu, meu grupo social e meu tempo. Os objetos de conhecimento foram: As diferentes formas de organização da família e da comunidade: os vínculos pessoais e as relações de amizade; A vida em família: diferentes configurações e vínculos. Fundamentado nos códigos da BNCC (EF01HI02), (EF01HI06), (EF01HI07) correspondentes às habilidades: Identificar a relação entre as suas histórias e as histórias de sua família e de sua comunidade; Conhecer as histórias da família e da escola e identificar o papel desempenhado por

diferentes sujeitos em diferentes espaços; Identificar mudanças e permanências nas formas de organização familiar.

Muito se discute a importância de se trabalhar a temática família em sala de aula, como no caso da tradicional redação “Minhas férias” onde o aluno tem a oportunidade de relatar esse tempo que normalmente se passa com os familiares. A família é o primeiro contato de socialização do indivíduo proporcionando de forma informal processos educativos que contribuem na formação da identidade do sujeito.

Para tanto, se construiu a utilização de um recurso tecnológico de ensino para estímulo do desenvolvimento de novas competências cognitivas, produzindo vinculação afetiva do aluno em situações de aprendizagens interativas.

Podemos perceber a relação desta prática com a disciplina curricular Didática Geral cursada neste quadrimestre. Observando os princípios básicos da didática, sobre a adequação aos aprendentes no processo educativo de ensino e aprendizagem, ainda sob os olhares da realidade tecnológica, diversificar a dinâmica com a qual os alunos estão habituados a lidar em sala de aula e fazendo com que participem de jogos interativos para inseri-los ainda mais ao conteúdo, o que pode estimular ao sujeito um maior interesse em aprender, objetivo geral de toda atividade docente.

Desenvolvimento

É de conhecimento geral que a família é o meio onde se constroem as experiências mais básicas, pois a conexão do processo de desenvolvimento de capacidades se dá por influências da maneira como se adquire as aprendizagens e competências. Desse modo, não só interessa saber qual o vínculo que o sujeito estabelece com a família, como também importa a relação dele com os adultos significativos que lhe oferecem modelos de aquisição de conhecimentos. Isso ocorre pois o processo de aprendizagem engloba

valores e experiências que adquirimos ao longo da vida, é um processo que envolve muito mais do que competências, comportamentos e habilidades, a também fatores orgânicos, emocionais, cognitivos, psicossociais e culturais.

A família é o primeiro contato de socialização do indivíduo, uma vez que se faz de um tipo de mediadora entre a criança e o mundo social, nessa perspectiva a família pode ser entendida como uma espécie de unidade que vive em sintonia, onde na maioria das vezes possuem uma relação de responsabilidade com o outro, apresenta-se como um sistema cultural de cuidados e afeto. Os processos educativos informais vividos na família contribui na formação da identidade do sujeito no que diz respeito ao seu modo de vida, experiências e vivências.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular: “Esse processo de constituição do sujeito é longo e complexo. Os Indivíduos desenvolvem sua percepção de si e do outro em meio a vivências cotidianas, identificando o seu lugar na família, na escola e no espaço em que vivem.” (BNCC, p.401)

Como ação estratégica de trabalho em uma turma do 1º ano do ensino fundamental pode-se abordar o assunto, com algumas práticas, como:

O professor se apresentará aos alunos falando seu nome completo e o escreverá no quadro destacando os sobrenomes, e a partir daí, ele explicará a origem de cada sobrenome destacado ressaltando qual o que se refere a família do seu pai e da sua mãe. Após isso, o professor descreverá a sua família falando os nomes dos seus pais e avós, citando com quem mora e criando no quadro, uma árvore genealógica com os nomes citados. É importante mencionar as características de cada membro da família e de que forma esse comportamento o influencia.

Com base na participação dos estudantes serão feitas algumas perguntas aos alunos:

- Com quem você mora?

- O que você mais gosta nas pessoas que moram com você?
- Como elas são?
- São divertidas ou sérias?

Em seguida, será proposto aos alunos duas atividades:

Atividade 1: Será entregue aos alunos uma folha em branco para que cada um desenhe a sua árvore genealógica destacando cada membro de sua família e sinalizando aqueles que, para eles, possuem uma característica mais marcante, qual o influencia mais no seu dia a dia e qual membro tem mais proximidade ao aluno.

Atividade 2: Elaborada na ferramenta tecnológica digital Learning Apps, se trata de um aplicativo da web que visa auxiliar os processos de ensino e aprendizagem e que conta com módulos ricos em interatividade, é possível criar atividades e jogos educativos totalmente digitais.

Indo ao encontro da necessidade de integração das ferramentas tecnológicas no ambiente escolar, Sartori e Soares (2013, p.12) afirmam que “No mundo atual, em que é preciso educar numa sociedade em que os dispositivos tecnológicos e midiáticos produzem outras sensibilidades deslocalizam o saber, inauguram novas formas de expressão, comunicação e Educação caminham juntas”.

Dessa forma, enriquecendo o trabalho pedagógico proposto para o professor e servindo como termômetro para aferir a evolução da turma, a elaboração das atividades levou em consideração todos os conteúdos indicados acima. Outrossim, toda sua dinamização ao construir considerou a realidade de crianças do 1º ano do ensino fundamental.

Após o término da atividade 1 os alunos serão conduzidos à sala de informática. O professor separará a turma em duplas e cada dupla terá

um computador disponível para a realização da atividade.

Por meio da plataforma Learning Apps será disponibilizada uma atividade na qual os alunos terão que indicar o grau de parentesco de Maria (personagem fictício), indicando, através dos marcadores, cada membro da família. Ao final da atividade o aluno será informado se acertou ou errou suas respostas e terá a oportunidade de realizá-la novamente.

Dessa forma, fixarão os conteúdos trabalhados melhorando as habilidades intelectuais, identificando e conhecendo os elementos que compõem a família, o papel desempenhado por diferentes indivíduos e as diversas formas de organização familiar. Utilizando-se de recursos como Lápis, borracha, folha de papel A4, lápis de cor e computador (Plataforma Learning Apps - Atividade 2)

Os resultados do uso de computadores na escola indicam rendimentos de novas competências cognitivas, apesar de depender de vários fatores, mas de acordo com as pesquisas, geralmente tendem a ter resultados positivos e enriquecedores nas práticas pedagógicas. Assim, o uso da sala de informática proporciona aos alunos um aprendizado prazeroso, divertido e motivador (TAROUÇO et al, 2004).

Considerações Finais

Considerando as várias perspectivas sobre o tema: “Construção da identidade da criança”, conclui-se que é de total importância o ensino desta temática em sala de aula, bem como todo o processo da prática pedagógica inovadora com base nos parâmetros da BNCC e fomentada pela necessidade de elaborar um planejamento didático condizente com as tecnologias atuais, ainda sob a ótica desta realidade torna-se importante a adequação aos alunos considerando os aspectos afetivos no que tange a todas as etapas processuais de ensino.

Mediante ao exposto, é oportuno sinalizar que para a formação de professores este conhecimento é essencial, quanto ao uso de métodos pedagógicos que norteará a sua didática, atentando às necessidades de cada turma e em cada aluno. Os professores devem ampliar o seu conhecimento no que diz respeito ao seu papel nas atividades docentes, todavia não basta apenas apresentar aos alunos a sua didática, é preciso aguçar a curiosidade dos educandos em aprender. Assim como foi necessário adaptar-se ao uso da tecnologia digital na educação com o objetivo de alcançar o engajamento dos estudantes na dinâmica de aula, o professor também deverá ter a sensibilidade no processo de abordagem do tema levando em consideração as particularidades dos diferentes tipos de família.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.

ROLAND, L. C.; FABRE, M.-C. J. M. KONRATH, M. L. P. TAROU-
CO, L. M. R. Jogos educacionais. RENOTE, Porto Alegre, v. 2, n. 1, 2004.
DOI: 10.22456/1679-1916.13719. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/13719>. Acesso em: 22 set. 2022.

SARTORI, Ademilde Silveira; SOARES, Maria Salete Prado. Concep-
ção dialógica e as NTIC: A educomunicação e os ecossistemas comunica-
tivos. Núcleo de Comunicação e Educação da Universidade de São Paulo,
2013. Disponível em: Acesso em: 25 nov. 2015.

Autores:

Andressa da Silva Siqueira (estudante de Pedagogia - 3º período)

Isabelle Cavalcante Sobral (estudante de Pedagogia - 2º período)

Pedro Augusto Aguera Gomes (estudante de Pedagogia - 2º período)

Introdução

Como esta geração está inerentemente conectada e consome cada vez mais informações neste mundo, as escolas começam a incorporar práticas inovadoras na educação em sala de aula, adotando a tendência que acompanha o desenvolvimento acelerado da sociedade. Dessa forma, os ambientes educativos devem fornecer formas de interagir, investigar, estimular os sentidos e o mais importante devem demonstrar que a aprendizagem pode ocorrer em qualquer lugar, tempo e situação. Além desses fatores, em um mundo hiperconectado, os recursos tecnológicos de fato mudaram a forma de aprender, proporcionando autonomia e protagonismo necessários para uma educação completa.

As disciplinas aplicadas à prática pedagógica planejada são: Didática Geral, Ensino e Aprendizagem e Gestão Tecnologia, Informação e Comunicação. O entrelaçamento da Didática Geral quando o assunto é alfabetização, integrar a gestão do tempo, as necessidades de aprendizagem dos alunos e as competências oferecidas no currículo é um desafio para redes de ensino, escolas e professores, ainda mais em um momento de pandemia em que não temos as melhores condições para alfabetização estudantil. Desse ponto de vista, modelos organizacionais como projetos, sequências de ensino e atividades perpétuas nos oferecem boas possibilidades de solucionar esse desafio, porque como o próprio nome diz, organizam nossos progra-

mas, otimizam o tempo, facilitam diferentes prática da ponte linguística, leitura, escrita, fala e análise da linguagem, facilitando assim o andamento do aprendizado, entre outros fatores positivos. Em segundo, a disciplina gestão tecnologia traz a utilização das TIC na educação que é uma das grandes metas deste século. Nesse sentido, as escolas precisam se alinhar à transformação digital da sociedade e oferecer aos alunos um ensino de excelência que atenda às necessidades modernas. As escolas precisam colaborar para implementar novas formas de construção do conhecimento por meio dessas tecnologias. Uma ótima maneira de fazer isso é criando ambientes virtuais de aprendizagem – em educação presencial. Nesse formato, podem ser organizadas dinâmicas de grupo, com professores e alunos interagindo virtualmente durante as atividades letiva . A grande vantagem da aplicação das TIC é que a sala de aula se torna mais envolvente e motivadora para os alunos. Além disso, aprendem a buscar conhecimento para si na internet, o que aumenta sua autonomia. Podemos citar como exemplos os seguintes recursos didáticos que se enquadram nessa categoria:

- Youtube;
- Metodologia ativa;
- Jogos e simuladores virtuais;

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), utilizamos a Área de Conhecimento de Linguagens, mais diretamente conectada ao componente curricular de Língua Portuguesa voltado aos anos iniciais do ensino fundamental. Olhamos para BNCC com a unidade temática análise linguística/ semiótico (alfabetização), com o objeto de conhecimento: construção do sistema alfabético e utilizamos o código (EF01LP05) para desenvolver a nossa atividade.

Desenvolvimento

No cotidiano da escola é preciso fazer uso da leitura e da escrita, os alunos podem usar esse conhecimento com competência na vida cotidiana. Portanto, a alfabetização é um processo muito importante na educação escolar, é considerada a base da educação emancipatória e crítica.

A alfabetização é um processo de aprendizagem onde se desenvolve a capacidade de ler e escrever corretamente, bem como usar essa capacidade como um código de comunicação. Este processo é desenvolvido inicialmente ao longo do ensino fundamental por meio de atividades de alfabetização, que envolvem o aprendizado do alfabeto e dos números, a coordenação motora e a formação de palavras, sílabas e pequenas frases. Com isto, o aluno ganha diversas habilidades de leitura, compreensão de textos e da linguagem de maneira geral. Esta habilidade permite que o aluno desenvolva trocas simbólicas em sala de aula com seus amigos e professores, isto também possibilita a facilidade na realização da aprendizagem. Sendo assim, o letramento é o processo que incentiva às crianças a usarem seu conhecimento de forma contextualizada e com segurança as suas práticas de ensino. Pode-se afirmar que, envolve compreender, interpretar e usar a língua de acordo com a situação na qual o aluno está inserido.

Para o desenvolvimento da prática pedagógica, será necessário utilizar E.V.A para fazer a letra “S” de forma grande, uma tesoura para cortá-la de forma correta sem ficar torto, pois precisa ser feito com bastante carinho e atenção já que a criança guardará na memória a representação da letra, e um durex colando-a no centro do quadro para que todos alunos possam visualizar a letra em forma de EVA, Para aplicar o jogo, será necessário a presença de uma sala de informática para os alunos utilizarem os computadores onde todos possam ter acesso simultâneo ao jogo. Caso a escola não tenha uma sala de informática, é importante o professor levar um notebook

e um projetor para trabalhar com os alunos a atividade em forma de jogo em sala de aula, fazendo com que todos possam visualizar, exercitar e identificar sempre a presença da letra S no início das palavras.

Contudo, para iniciar as atividades, será aplicado uma letra S ao meio do quadro, onde será apresentada a letra às crianças, mostrando seu som e sua importância. A partir da conversa serão mostradas outras letras que possuem o mesmo som da letra S. Após isso, as crianças serão levadas a uma salinha de música onde irão ouvir e assistir a música da letra S demonstrando como ela pode ser empregada e pronunciada junto às vogais, na formação de sílabas *(SA - SE - SI - SO - SU) *. E para terminar a atividade e colocar em prática o aprendizado será introduzido o jogo criado, onde a criança deverá identificar e clicar nas palavras iniciadas pela letra S. Por último, será aplicado a avaliação, onde será colocado em prática a aprendizagem do dia. A avaliação tecnológica será desenvolvida na sala de informática, onde o professor irá aplicar individualmente o jogo “acertei as toupeiras que inicia com alerta S “. Esta atividade trará várias toupeiras e nelas se encontram placas com palavras que se inicia com a letra S e C, e a cada nível iria aumentando a dificuldade, ao terminar a atividade o jogo irá gerar a partir dos acertos uma pontuação e a partir dessa pontuação o professor pode ver o desempenho do aluno e as suas dificuldades geradas. No QR Code abaixo, segue em detalhes a proposta da atividade:

**Escaneie o
QR Code**



Após esta atividade, o aluno poderá sempre reconhecer e identificar a letra S assim que aparecer em alguma palavra ou na pronúncia do dia

a dia, relembrando o som que ela faz ao pronunciarmos. Vale ressaltar também, que a criança terá um poder de percepção mais aguçado por ter que detectar as palavras que se iniciam com a letra S durante o jogo, exercitando o cérebro e a identificação visual.

Considerações Finais

No ensino fundamental, para uma aplicação mais inovadora é necessário ambientes educativos que devem fornecer formas de interagir, investigar, estimular os sentidos.

Dessa forma, a prática pedagógica desenvolvida traz a música como ferramenta estímulo, que facilita no processo de aprendizagem, pois o aluno aprende a ouvir de forma ativa e reflexiva, pois quando se trata de um exercício de sensibilidade ao som, maior é a capacidade de concentração e desenvolvimento da memória do aluno. Já a utilização de jogos remete a uma opção de apoio ao processo avaliativo, pois geralmente são atrativos, agilizam as atividades, estimulam a participação e interação dos alunos e permitem que eles demonstrem suas habilidades e conhecimentos diante dos desafios propostos. Através da conversa, as crianças conseguem compreender melhor as diferentes situações através das explicações do professor, ao mesmo tempo que permitem que as crianças se expressem e expliquem o que pensam e sentem sobre cada uma delas.

A aprendizagem do projeto integrador adquirido traz competências de investigação e interpretação de dados e informação, desperta a importância da prática e interesse pela pesquisa sobre o exercício da profissão docente, estimula a criatividade e o talento pessoal e profissional e alinha o conhecimento acadêmico à aplicação da prática na docência. Já a prática pedagógica gera aproximações às tecnologias de informação

e comunicação do cotidiano escolar a partir de ações ligadas ao processo de ensino-aprendizagem.

A prática pedagógica traz a realidade dentro de sala de aula, onde nem sempre terão todos os recursos necessários, mas com a criatividade o professor pode desenvolver grandes aulas. Fazendo com que traga mais tranquilidade ao aluno durante a aprendizagem e tornando ele mais independente.

E com isso, a partir do desenvolvimento dessa prática pedagógica, adquirimos vivência prática-profissional mediante a aplicação dos conhecimentos em situações reais.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.

capítulo 7 | Educação Ambiental para o Ensino Fundamental nas escolas

Autoras:

Andréa Assis Pimenta Reis (estudante de Pedagogia - 1º período)

Flavia Regina da Silva (estudante de Pedagogia - 1º período)

Karolinne Diniz De Abreu (estudante de Pedagogia - 4º período)

Luciana Ferreira de Barros (estudante de Pedagogia - 1º período)

Rosilene da Silva Santos (estudante de Pedagogia - 1º período)

Vanessa Lopes Moreira (estudante de Pedagogia - 1º período)

Introdução

O presente trabalho tem como foco a Educação Ambiental, pois ela vem ganhando cada vez mais força na sociedade. Buscou-se planejar uma prática pedagógica transversal sobre o meio ambiente, já que no Brasil a educação ambiental é obrigatória nas escolas desde 1988, com promulgação pela Constituição Federal. A partir desse momento o tema meio ambiente passa a fazer parte de todos os níveis de ensino com o objetivo de conscientizar o cidadão para sua preservação. Consideramos que o meio ambiente deve ser trabalhado de forma transversal e interdisciplinar e os professores devem inseri-lo de modo que seja possível formar alunos capazes de desenvolver um raciocínio crítico em relação aos problemas do meio ambiente.

A dimensão ambiental configura-se crescentemente como uma questão que envolve um conjunto de atores do universo educativo, potencializando o engajamento dos diversos sistemas de conhecimento. A palavra “educação” sugere que se trata de uma troca de saberes, de uma relação do indivíduo com o mundo que o cerca e com outros indivíduos. O adjetivo “ambiental” tempera essa relação inserindo a percepção sobre a natureza e à forma como os humanos interagem entre si e com ela.

Em outras palavras, a EA busca a formação de sujeitos a partir do intercâmbio com o mundo e com outros sujeitos (SEGURA, 2001).

A criação desta Prática Pedagógica sobre o meio ambiente utiliza as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), pois estas promovem uma aprendizagem significativa, por meio de vídeos educativos e o uso da prática educativa por meio de experiências.

Este trabalho teve como base a BNCC (EF02GE11) – Geografia, a ser usada no segundo ano do Ensino Fundamental anos iniciais. Utilizamos esta prática pedagógica pois com ela foi possível organizar as habilidades que a BNCC sugere, reconhecer a importância do solo e da água para a vida identificando seus diferentes usos (plantação e extração de materiais, entre outras possibilidades) e os impactos desses usos no cotidiano da cidade e do campo.

Como professores em formação, consideramos que a elaboração desta prática dialoga com a disciplina de didática que, no percurso da história da educação, entendemos a relação, no processo de ensino-aprendizagem, entre práticas e teorias que são indissociáveis. Planejar atividades que levem em consideração a realidade social e cognitiva dos alunos é um exemplo de colocar a didática em ação.

Para atingirmos tais objetivos, a aula foi organizada da seguinte forma: primeiro, conversaremos com os alunos sobre os tipos de solo, que se altera conforme a região do país, que cada um precisa de uma quantidade de água específica; Em seguida, estimularemos para que os alunos falem a respeito de suas vivências, a partir da exibição de um vídeo explicativo; Posteriormente, junto com as crianças, iremos elaborar uma maquete, em que cada criança terá levado uma caixa onde iremos colar copinhos de café cada um contendo um tipo de solo (arenoso, argiloso, humoso e calcário) - iremos especificar o que significa cada solo e o que se planta com

costume, ex. arenoso iremos plantar semente de milho, argiloso iremos plantar cenoura pois retém água, no solo humoso iremos plantar mudas, pois pega com estacas, no solo calcário iremos plantar roseira -; Por fim, eles irão levar para casa e observar um copinho com uma semente de girassol plantada, com a explicação de regarem e colocar no sol, para observarem seu crescimento.

Desenvolvimento

A nova Base Nacional Comum Curricular, a BNCC, é um documento que orienta os Projetos Políticos Pedagógicos (PPP) de todas as escolas. É dever das escolas promoverem a Educação Ambiental, conforme a Lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999, que “dispõe sobre a Educação Ambiental, instituída pela Política Nacional de Educação Ambiental (PNEA) e dá outras providências”. Estipula em seu Art. 2º que “a Educação Ambiental é um componente essencial e permanente da educação nacional, devendo estar presente, de forma articulada, em todos os níveis e modalidades do processo educativo, em caráter formal e não-formal”. No Art. 11 complementa dizendo que “a dimensão ambiental deve constar dos currículos de formação de professores, em todos os níveis e em todas as disciplinas” (BRASIL, 1999).

A prática pedagógica de assistir filme para depois executar a atividade foi escolhida porque para alunos do segundo ano as atividades tecnológicas podem contribuir para a realização da maquete. Ao construir, ou seja, por as “mãos na massa”, as crianças do ensino fundamental experimentam e assimilam os aprendizados de forma lúdica, além do desafio de cuidar da plantinha serve para que visualizem o desenvolvimento das sementes.

Nesta aula utilizaremos diversos recursos, como: um vídeo, computador e datashow, demonstrando a importância da educação ambiental na escola e em nosso cotidiano; placa de isopor, palito, caixa de papelão, cola, tesoura, rolo de papel higiênico, tinta guache, bolas de encher verdes, para

a confecção da maquete; copinhos de café, terra, e semente para o plantio.

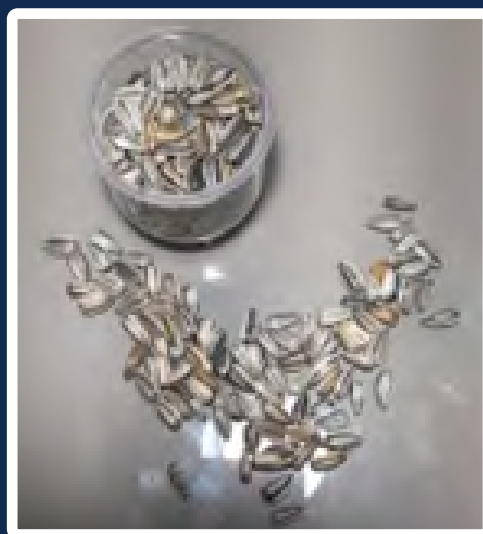
Para atingirmos o objetivo se faz necessário seguir os seguintes passos:

No primeiro momento explicaremos aos alunos a importância de termos uma educação ambiental. Para tornarmos esse momento mais atraente iremos passar um vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=zPhd-gFvUAnc>. Neste vídeo vamos mostrar a relação do meio ambiente com a preservação das nossas vidas. O meio ambiente é composto pela natureza, seres vivos, não vivos...tudo que nos cerca. O vídeo aponta a importância de cuidarmos dele dando o exemplo do óleo de cozinha. Ao jogarmos ele na pia, provoca-se a morte de seres marinhos, pois prejudica-se o oxigênio de mares e rios. As atitudes erradas dos seres humanos causa consequências desastrosas para o planeta. Os alagamentos causados por chuvas fortes derivado do entupimento de esgotos pelo lixo, é um exemplo disso. Para mudar essa realidade, as pessoas precisam mudar suas atitudes e adotar medidas como: plantar árvores, evitar o desperdício de água e não jogar lixos nas ruas. Buscaremos ressaltar que pequenas atitudes são importantíssimas para a preservação do ambiente.

Após o vídeo levaremos os alunos para o pátio aonde iremos aprender fazendo juntos. Iremos fazer a elaboração de uma maquete, com a construção do meio ambiente composto pela plantação de árvores. Faremos um campo com árvores plantadas: para o caule, utilizaremos um rolo de papel higiênico pintado; a parte das folhas será feita de bexigas de festa verde cortadas de arbusto e coladas no caule. Na mesma maquete demonstraremos um mar feito com tampinha de garrafa pet azul - para demonstrar sem poluição – e do outro lado, um mar com algumas tampinhas de garrafas pet marrom e alguns pedaços de papel, demonstrando a sujeira. Nos rios colocaremos os peixes: no lado limpo peixes saudáveis, enquanto no lado destruído pela natureza, os peixes mortos. Esta maquete ficará em exposição na

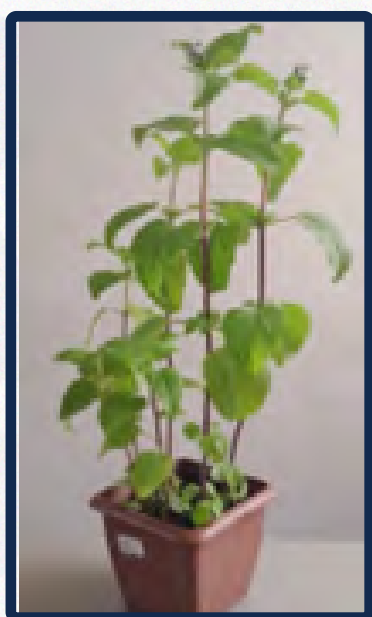
escola para que os alunos possam explicar para os outros o que representa.

Após a confecção da maquete iremos lançar um desafio para os alunos, iremos distribuir um copinho de café para cada um, com um pouco de terra pronta para o plantio. Após isso, iremos distribuir semente de girassol, onde cada um irá plantar esta semente e terá a responsabilidade de cuidar (regando, expondo ao sol), e na próxima semana cada um levará sua plantinha.



Plantando Girassol em: 01 de setembro de 2022

4º ano do EF do Colégio Cantinho da Camila



Girassol germinado em: 01 de setembro de 2022

4º ano do EF do Colégio Cantinho da Camila

Pelo aluno: *Thiago Assis Pimenta Reis*

Foto ilustrada dia: 10 de Janeiro de 2023

Considerações Finais

Neste projeto foi utilizada como prática pedagógica: prática educativa - com o objetivo de propor a elaboração da maquete e a experiência de cuidar da semente até a sua germinação. Utilizamos como método: Atividades especiais – pois estas envolvem, de maneira geral, uma estrutura ou recursos especiais que não são encontrados no espaço limitado de uma sala de aula. Essas atividades podem abranger desde recursos diferenciados (vídeos, materiais, etc.) até espaços que ultrapassam, em alguns casos, os muros da escola, atividades exploratórias extraclasse, com a observação da germinação da semente. Utilizamos como metodologia: metodologia de projetos tem sido reconhecida amplamente como uma importante prática ativa. Nessa metodologia de ensino e aprendizagem, os alunos se envolvem com tarefas e desafios para resolver um problema ou aprofundar um assunto de seu interesse. Hernández (1998)

Consideramos esta prática ideal para atingirmos os objetivos propostos, pois com ela os alunos, através de suas vivências e experiências, apreendem conceitos e exploram suas habilidades. Para essa atividade preconizou os três métodos de avaliação, conforme Pilletti (2010: a aprendizagem motora ou motriz, a aprendizagem cognitiva e a aprendizagem afetiva ou emocional.

A aprendizagem motriz refere-se ao desenvolvimento das habilidades motoras necessárias para a vida, como andar, correr, dirigir, falar, escrever, etc. Já a aprendizagem cognitiva baseia-se no aprender, assimilar e interpretar todas as informações e os conhecimentos recebidos. Por fim, a aprendizagem afetiva envolve os sentimentos e as emoções que existem e fazem parte dos processos de ensino e aprendizagem. É importante destacar que essas aprendizagens ocorrem simultaneamente, de forma interdependente, assim como a atividade buscou.

Com a elaboração desse projeto, observamos que precisamos ser mais dinâmicos em nossas aulas, não ficar preso em uma sala de aula como se fosse uma “caixinha”. Em nossa opinião, a BNCC não veio para “engessar” a educação e sim dar um norte. Irá depender da imaginação de cada professor, o desenvolvimento das habilidades propostas.

Referências

BES, Pablo Rodrigues. Didática. Soluções Educacionais Integradas; E-Book. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/548663931/0637993b-d4b2-42bd-9a83-874afa29e49b>. Acesso em: 15 de dezembro de 2022

Caderno Meio Ambiente (BNCC) – Julho 2022. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/cadernos_tematicos/caderno_meio_ambiente_consolidado_v_final_27092022.pdf. Acesso em: 28/12/2022

O Lugar da Educação Ambiental na nova base Nacional Comum Curricular para o Ensino médio – 08/06/21. Disponível em: <https://www.revistaesa.org/artigo.php?idartigo=4152#:~:text=2%C2%BA%20que%20%E2%80%9Ca%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Ambiental,formal%20e%20n%C3%A3o%2Dformal%E2%80%9D>. Acesso em: 04/01/2023

Escola Educação, Planos de aula sobre temas transversais e meio ambiente – Publicado em 10/06/2022 - 02:21 Disponível em: <https://escolaeeducacao.com.br/plano-de-aula-sobre-temas-transversais-e-meio-ambiente/> Acesso em: 13 de dezembro de 2022

RIBEIRO Célia Pereira de Lima; GUIMARÃES Josicleide Farias – A importância didática e suas contribuições no processo de formação do docente. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conapesc/2019/TRABALHO_EV126_MD1_SA15_ID2669_01082019195508.pdf. Acesso em: 03/01/2023

capítulo 8

Sistema Monetário Brasileiro:

Uma forma lúdica de ensinar para o 2º ano do Ensino Fundamental

Autoras:

Karolayne de Jesus Silva (estudante de Pedagogia - 1º Período)

Karolina Silva de Oliveira (estudante de Pedagogia - 1º Período)

Ruth Mello Paes (estudante de Pedagogia - 3º Período)

Rayane Silva de Souza (estudante de Pedagogia - 5º Período)

Silvana Victor da Motta Neto (estudante de Pedagogia - 1º Período)

Introdução

Uma prática pedagógica inovadora é toda aquela que contribui de maneira significativa para o aprendizado do aluno. Com o acesso mais facilitado a tecnologia, as aulas têm ficado mais dinâmicas, permitindo que os alunos da creche ao ensino médio tenham mais acesso a informações e mídias que antes eram levadas de maneira impressas, em recortes e até mesmo em desenhos feitos pelos educadores. A partir dessas mudanças que se propôs uma prática pedagógica sobre o sistema monetário brasileiro, voltada ao segundo ano do ensino fundamental.

Pode-se observar que algumas disciplinas, como Didática e Gestão de Tecnologia, Informação e Comunicação, estudadas na graduação neste quadrimestre, poderiam contribuir para elaboração de práticas pedagógicas inovadoras, dando insumos teóricos e metodológicos para a elaboração de em planejamento de uma aula sobre o sistema monetário brasileiro. A Didática, por exemplo, estimula a criação de técnicas de ensino que proporcionem aos alunos ações que serão favoráveis e úteis para o aprendizado. Além dela, nessa prática pedagógica, a tecnologia foi uma importante ferramenta para promover aos alunos maior interesse e a interação deles com a era digital.

Utilizando as informações das disciplinas mencionadas, ao fazer o planejamento da aula, o professor garante que o conteúdo aplicado seja absorvido com mais clareza pelos alunos. Desenvolver nos alunos a consciência do Sistema Monetário Brasileiro, ou seja, a fim de construir uma atitude de planejamento, observação e interpretação da própria vida financeira.

Aprender sobre educação financeira possibilitou aos estudantes pesquisar, observar, fiscalizar, registrar e, principalmente, superar seus conhecimentos.

Para a execução da prática pedagógica, partiu-se então do critério de acordo com a habilidade do código BNCC, qual seja: EF02MA20, que estabelece a equivalência de valores entre as moedas e cédula do Sistema Monetário Brasileiro, para desenvolver situações do dia a dia, alinhado à BNCC do Tema: Grandeza e Medidas.

Planejamos então:

- Uma resolução de situações envolvendo composição de moedas.
- Resolução com composição e decomposição de moedas e cédulas.
- Resolução de problemas envolvendo valores do “Sistema Monetário”.
- Composição e decomposição de moedas e cédulas de até R\$ 50,00.

Desenvolvimento

O objetivo da prática foi envolver os estudantes a buscar soluções para resolver problemas rotineiros, de maneira lúdica e simples/objetiva, ao invés de esperar respostas do Professor Regente. De forma que diminuam as dificuldades já existentes.

Ao simularmos o mercadinho nos deparamos com várias situações corriqueiras, do nosso dia a dia, onde precisamos calcular para fazer as compras de casa, tais como: conferir o troco, fazendo a soma dos produtos, reconhecendo rótulos para ver se estão dentro do prazo de validade. Ao mesmo tempo, trabalhando a Matemática (mais o sistema monetário), de forma prática e significativa, pois a matemática é vista pelos alunos como uma matéria “difícil”. Muitos estudantes apresentam dificuldades e conseqüentemente não aprendem, gerando assim a falta de interesse

Uma observação importante é que, diante da nova realidade tecnológica, o aprendizado da matemática é urgente, pois hoje ela assume formas financeiras nunca vista - cartão de débito, cartão de crédito, PIX – e, neste sentido, a simulação do mercadinho pode despertar o interesse e conhecimento dos estudantes, mostrando que a cada momento vivemos e deparamos com atualidades do mundo digital. A riqueza do tema proporciona inúmeros outros trabalhos, como: Educação Financeira, Conscientização, Interpretação de Texto, uma vida alimentar saudável e etc.

Para fazer a atividade, os recursos utilizados para a montagem do mercadinho fictício serão caixas de papelão e imagens de produtos. Utilizamos também uma pequena estante de pallets, aonde formaremos o nosso mercadinho, enfeitaremos com TNT e EVA coloridos, para fazer as letras e uma espécie de quitanda, tudo bem colorido e atrativo, para que os estudantes se envolvam e participem, com interesse em aprender e praticar as tarefas propostas.

Já para o caixa, levaremos uma caixa registradora de brinquedo, com cédulas, moedas, cartões de crédito e débito fictícios, e na parte do PIX, disponibilizaremos, captura de tela impressa, bem parecido com o QR Code e transações que fazemos e recebemos em nosso cotidiano, com o valor em branco, para que o aluno possa alterar o valor da “tran-

sação” com a ajuda da professora regente. Ele poderá colocar na imagem impressa o valor e entregar ao aluno que será o caixa da vez,

Utilizará também cestinhas e sacolas para os alunos poderem escolher suas mercadorias e ensacar elas após suas compras, trazendo a turma a vivenciar de forma significativa, 100% da nossa experiência de mercado do nosso dia a dia.

Faremos a atividade seguindo os passos:

1º passo: Durante 30 minutos será explicado o sistema monetário brasileiro para a turma, utilizando dinheiro de brinquedo, encarte de supermercado e um notebook para explicação de compras online, depois da explicação, durante 60 minutos, montaremos um mercadinho com produtos fictícios.

2º passo: A turma será dividida em dois grupos: um com os vendedores e outro com os clientes. O grupo dos clientes receberá uma quantidade de dinheiro, cartão de papel e celular de papel; O grupo dos vendedores também receberá uma quantidade de dinheiro e uma máquina registradora de brinquedo. Depois de 20 minutos de brincadeira, os grupos mudarão de posição,

3º passo: Após todos participarem das compras e vendas, a turma formará uma roda de conversa para a contagem das cédulas e informar o que foi mais difícil fazer, as compras ou as vendas.

No final, durante 15 minutos, os alunos farão uma atividade em folha para praticar o que foi ensinado. Será elaborado uns problemas contendo situações com o sistema monetário e, junto com os alunos, o professor deverá buscar resolvê-los de acordo com as possibilidades.

Considerações Finais

Nas práticas pedagógicas inovadoras, como a nossa, tudo se transforma. O objetivo da escola e o papel do professor e do aluno são totalmente diferentes quando comparados aos papéis tradicionais. O professor deixa de ser o único a ter conhecimento a ser compartilhado e o aluno sai do papel passivo.

No nosso projeto foi possível ver e estudar a fundo a BNCC, as novas normas e a confecção de um plano de aula. Conseguimos através das dúvidas, erros e acertos, acreditamos ter cumprido nosso objetivo inicial que era entregar uma aula lúdica, interativa, dinâmica e um plano de aula conforme as normas exigem.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.

capítulo 9

Povos e Culturas, meu lugar no mundo e meu grupo social:

Elaboração do Museu Virtual para o 5º ano do Ensino Fundamental

Autores:

Bruna Gisele Santos do Nascimento Mota (estudante de Pedagogia - 1º período)

Henrique Correia da Silva (estudante de Pedagogia - 1º período)

Hudson Anselmo Nunes (estudante de História - 3º período)

Jéssica Assino Rocha (estudante de Pedagogia - 3º período)

João Paulo Freitas Brasil (estudante de História - 3º período)

Paula dos Santos Marcelino (estudante de Pedagogia - 1º período)

Introdução

Esse trabalho tem como objetivo fazer com o que o estudante identifique os processos de formação das primeiras culturas existentes no nosso país: como era o comportamento, vivência, cultura desse povo, a partir da criação de um Museu Virtual. A prática dos próprios alunos criarem o museu é inovadora, pois tira os mesmos do comodismo de visitar algo que já está pronto, ou ao contrário daqueles que não tem condições de ir visitar.

Criar o próprio museu, desperta nos alunos a curiosidade de pesquisa, leitura de textos, até mesmo solicitar a visita ao museu. Consequentemente, a imersão sobre o tema pesquisado., aumentando assim a sua capacidade de percepção, identificação do contexto histórico.

Observamos que essa prática pedagógica planejada tem relação direta com a disciplina de Didática, cursada neste quadrimestre, em que tem por finalidade proporcionar um trabalho mais significativo e bem elaborado para a transmissão dos conteúdos. Ela oferece um aporte do teórico e prático indispensável para formação dos docentes, a qual podemos correlacionar com o objetivo do trabalho. A pesquisa, a curiosidade, o aprendizado após a busca

da informação, coloca em prática tudo o que foi adquirido durante o período de pesquisa para a elaboração do trabalho. Proporcionando transformações como: perceber, raciocinar, armazenar as informações, mudanças na forma de pensar e relacionar saberes, promovendo experiências ímpares.

A atividade proposta oferecerá uma experiência rica para os alunos despertando a sua consciência e curiosidade histórica com o propósito de promover uma aprendizagem dinâmica e colaborativa.

Segundo a BNCC utilizamos a área de humanas, disciplina História, para realizar nossa prática pedagógica aos alunos do Ensino Fundamental (5º ano). A unidade temática utilizada é Povos e culturas: meu lugar no mundo e meu grupo social com os seguintes eixos para debate: O que forma um povo: do nomadismo aos primeiros povos sedentarizados; as formas de organização social e política: a noção de Estado; O papel das religiões e da cultura para a formação dos povos antigos e Cidadania, diversidade cultural e respeito às diferenças sociais, culturais e históricas.

Utilizamos os códigos e habilidades de acordo com a BNCC. São eles:

(EF05HI01) - Identificar os processos de formação das culturas e dos povos, relacionando-os com o espaço geográfico ocupado.

(EF05HI02) - Identificar os mecanismos de organização do poder político com vistas à compreensão da ideia de Estado e/ou de outras formas de ordenação social.

(EF05HI03) - Analisar o papel das culturas e das religiões na composição identitária dos povos antigos.

(EF05HI04) - Associar a noção de cidadania com os princípios de respeito à diversidade, à pluralidade e aos direitos humanos.

(EF05HI05) - Associar o conceito de cidadania à conquista de direitos dos povos e das sociedades, compreendendo-o como conquista histórica.

Desenvolvimento

O presente tema visa identificar os diferentes tipos de povos e suas culturas, propondo novas reflexões e questionamentos sobre o papel das culturas e associando a noção de cidadania com os princípios de respeito à diversidade, à pluralidade e aos direitos humanos. Entender que o conceito de cidadania e conquista de direitos dos povos e sociedades é uma conquista histórica.

Nosso principal objetivo é que o aluno compreenda os diferentes tipos de povos e culturas, através do estudo e pesquisa do tema proposto, levando-os a perceber o que por nós foi herdado dos diferentes povos e culturas. A questão fundamental do ensino é compreender como os povos são atores de construção de cultura e história quebrando preconceitos acerca desses povos e demonstrar para os alunos o quão diversa é a nossa cultura.

Os recursos que serão utilizados serão data show; computador; mapa e reportagens sobre o assunto para discussão em grupo, além das pesquisas feitas pelos alunos.

A atividade preconiza as seguintes etapas:

Primeiro momento: Os alunos deverão nesse primeiro momento escrever um pequeno texto. Esse texto deverá ser sobre sua visão sobre os diferentes povos e suas culturas. O aluno é livre para escrever, nossa intenção nesse momento é saber qual a visão e noção dele dos diversos povos e suas culturas.

Segundo momento: No segundo momento, será solicitado uma pesquisa geral na sala de informática referente ao conceito de povo e sua cultura, com isso pretendemos, fazer uma ampla discussão em sala de aula sobre o que pode ser considerado cultura. Exemplo: Que tipo de música é cultura? Que tipo de esporte é cultura? Que tipo de dança é cultura?

Terceiro momento: Após a realização da pesquisa e munido das anotações sobre o conceito de povo e cultura, pretendemos fazer um debate entre os alunos para identificar o que foi compreendido. Através da discussão sobre esses conceitos queremos quebrar aquela ideia de subjugar culturas. A turma será dividida em grupo e cada grupo apresentará as principais características culturais de cada povo e com isso buscar mostrar o que cada grupo deixou de legado na atual sociedade brasileira.

Quarto momento: Nesta etapa os alunos irão para o laboratório de informática para fazer pesquisa sobre os povos e sua cultura. Com a pesquisa dos povos e cultura em mãos, deverão transformá-la em exposição. O Europeana (<https://www.europeana.eu/pt>) é um excelente site para isto, permite a busca de imagens que podem ser usadas sem a necessidade de direitos autorais.

A partir das pesquisas, será orientado que cada aluno crie um museu, com imagens interativas, vídeos, sons e objetos 3D. O museu virtual será criado utilizando o aplicativo “Artsteps”. O aplicativo é de fácil manuseio e bem interativo para os alunos. É ótimo para envolver os usuários em um fantástico mundo de realidade virtual. Para finalizar, o estudante poderá compartilhar com todos a história criada.

Após toda a montagem e finalização, o aluno poderá analisar, compreender e compartilhar todo o processo de formação das culturas e dos povos, além de associar a noção de cidadania respeitando à diversidade, à pluralidade e aos direitos humanos.

Ao associarmos o conceito de cidadania entendemos a conquista de direitos dos povos e das sociedades, compreendendo como conquista histórica.

Finalização: Para finalizar será feito apresentações das exposições criadas pelos alunos e solicitar para cada grupo um resumo de todo conteúdo aprendido, propondo uma discussão e comparação do que agora foi com-

preendido sobre os povos e suas culturas e o texto que foi escrito no início da aula. Pretendemos aqui que os próprios alunos percebam sua visão sobre o assunto e que entendam a necessidade de um estudo sobre os povos e suas culturas e as influências recebidas pela sociedade atual.

Considerações Finais

A prática pedagógica proposta pelo grupo traz conhecimentos, informações e cultura que levam os alunos a um senso crítico, valorizando a si mesmo e a sociedade na qual estão inseridos. A curiosidade e a busca pela informação é que possibilitam às crianças um melhor entendimento sobre o tema proposto.

Podemos citar também que essa prática faz com que os estudantes expõem a sua criatividade nos espaços multidisciplinares que unem diversos conceitos e possibilidades. No museu criado pelas crianças explicita experiências únicas e as crianças vivenciam a arte interpretando, imaginando e criando. É a grande possibilidade de entrar no processo criativo de cada artista. Dessa forma, o conhecimento se apresenta de forma holística e integral, não limitado a disciplina.

Com o projeto integrador o grupo pode observar a importância da formulação de um bom plano de aula para ser repassados aos alunos, dando sempre a prioridade de inovar e atualizar na abordagem de diversos assuntos. O projeto oferece também uma vivência “profissional” com os conhecimentos nas situações reais. Aprendemos também sobre a teoria e prática, a metodologia de projetos, e principalmente a utilização dos documentos oficiais como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.

capítulo 10

Matemática para 6º ano do Ensino Fundamental:

O jogo dos polígonos

Autores:

Andressa Preuss Frangelli (estudante de Pedagogia - 1º período)

Luiz Felipe de Oliveira Lessa (estudante de Matemática - 1º período)

Matheus Barbosa Duran de Paiva (estudante de Matemática - 4º período)

Rafael Ferreira Salgado (estudante de Matemática - 1º período)

Silvana Ferreira de Carvalho (estudante de Matemática - 2º período)

Introdução

As práticas inovadoras educacionais são estratégias, as quais o aluno tem soluções, experimentos e experiência na aprendizagem. A prática pedagógica planejada neste projeto é voltada para o ensino de polígonos ao 6º ano do ensino fundamental, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), Habilidades do código EF06MAT19 - Identificar características dos triângulos e classificá-los em relação às medidas dos lados e dos ângulos.

A prática pedagógica usada nesse conteúdo, esta inserida em uma didática de ensino e aprendizado e tecnologia de informação e comunicação, usando uma ferramenta tecnológica com jogos tecnológicos.

Desenvolvimento

Para o desenvolvimento das habilidades previstas para o ensino fundamental nos anos finais, é imprescindível levar em contas as experiências e os conhecimentos matemáticos já vivenciados pelos alunos, criando situações nas quais possam fazer observações sistemáticas de aspectos quantitativos e qualitativos da realidade, estabelecimento inter-relações entre eles e desenvolvendo ideias mais complexas.

Essas situações precisam articular múltiplos aspectos dos diferentes conteúdos, usando o desenvolvimento das ideias fundamentais da Matemática, como equivalência, ordem proporcionalidade, variação e interdependência.

A prática pedagógica voltada a aprendizagem dos polígonos tem como objetivo variar a rotina de ensino, usando atividades com jogos que evitem ser dispersar ou entender. Serão utilizados recursos como computador e smartphone.

Esta atividade será composta em forma de jogo virtual de reconhecimento, construção e classificação de polígonos. Esta atividade além de didática e metodológica, tende a promover a aprendizagem e pode ser adaptada para crianças com hiperatividade.

Totalmente respaldado pela base nacional comum curricular BNCC (Brasil, 2017), e no currículo básico comum CBC. O ensino da geometria nesse plano de aula utiliza jogos da resolução de problemas com figuras geométricas propiciando aos alunos do segmento ensino fundamental, objetivos que reconheça e nomeie os polígonos de acordo com seu número de número de vértices e ângulos, diferenciar polígonos e duas classificações como regulares ou não regulares, pode ser utilizados materiais de desenho como régua e lápis, nosso recurso foi utilizar a tecnologia digital na sala de aula. Uma forma de procedimento, conceitos, princípios, normas, valores no contexto globalizado e dentro da realidade dos alunos.

Passo a passo do jogo:

Será fornecido um link aos alunos. Após abrir o link do jogo, o aluno vai clicar no botão iniciar e começar a responder as 10 perguntas. Em cada pergunta o aluno deverá marcar verdadeiro ou falso. Serão as perguntas do jogo:

- 1 - Um triângulo é um polígono que possui 3 lados, 3 vértices e 3 ângulos?
- 2- A soma dos ângulos de qualquer triângulo mede 180 graus?

- 3 - O retângulo possui 4 lados, 4 vértices e 4 ângulos?
- 4 - O retângulo possui 4 ângulos internos de 90 graus chamados de ângulos retos?
- 5 - A soma dos ângulos internos do retângulo totaliza 360 graus?
- 6 - O maior lado do retângulo chamamos de hipotenusa?
- 7 - Um triângulo é classificado escaleno quando todos os seus lados possuem medidas diferentes?
- 8 - O triângulo isósceles tem 2 lados com a mesma medida?
- 9 - O triângulo é obtusângulo, ou seja, maior que 90 graus?
- 10 - O ângulo reto tem 90 graus?

Ao final de cada resposta a correção é automática. Resposta certa acende uma luz verde e a cada resposta errada acende a luz vermelha. Ao final das perguntas é possível ver a relação entre a quantidade de acertos.

Considerações Finais

Essa ferramenta tecnológica apresentada revela-se totalmente democrática, inclusiva e para incentivar a comunicação e participação dos alunos no aprendizado de uma forma inovadora, e não competitiva.

Neste contexto, independente do número de alternativas acertadas, o aluno ao participar já ganhar o prêmio de participação, pois a proposta apresentada é que o aluno reconheça os polígonos como exemplo triângulos, vértices de uma forma interativa e dinâmica. Uma sugestão de premiação são 2 pontos na unidade curricular de matemática.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.

Evolução histórica das tecnologias de Comunicação e Informação:

Prática Pedagógica voltada ao Ensino Médio

Autores:

Aleksandro Ricardo de Souza (estudante de História - 5º Período)

Beatriz Gomes Cunha (estudante de História - 5º Período)

Diego Silva (estudante de História 5º Período)

Fátima Cristina Marciana da Silva (estudante de História 1º Período)

Introdução

Ao iniciarmos o presente Projeto Integrador, buscamos trazer à baila e nortear nossos esforços no sentido da produção e elaboração de uma solução pedagógica inovadora e atual, considerando o previsto na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), mormente no relatado sobre algumas das competências gerais da Educação Básica.

Logo, entendemos que prática pedagógica inovadora, tendo em vista a BNCC, nos remete à contemporaneidade, na inserção das tecnologias digitais de informação e comunicação em nosso cotidiano, a ponto de se tornarem comuns e rotineiras. A prática pedagógica proposta se relaciona com a disciplina Gestão de Tecnologia, Informação e Comunicação, cursada no atual quadrimestre, pois utilizaremos smartphones e notebooks, para fins de que seja efetuada, com tais aparelhos, pesquisa na rede mundial de computadores acerca do assunto da aula, a qual versará sobre Evolução Histórica das Tecnologias de Comunicação e Informação, para posterior apresentação em grupo.

O caminho percorrido pela BNCC para chegarmos à prática pedagógica proposta, começa pela etapa do Ensino Médio, em sua área do conheci-

mento Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, seguindo pela Competência Específica 1. Nos debruçamos então, sobre o código EM13CHS106, derivado da Competência Específica supramencionada, e sua habilidade decorrente, a qual relata:

Utilizar as linguagens cartográfica, gráfica e iconográfica, diferentes gêneros textuais e tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais, incluindo as escolares, para se comunicar, acessar e difundir informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018, p. 572).

Desenvolvimento

Com o objetivo de unir elementos previstos na Base Nacional Comum Curricular e alguma matéria apresentada no módulo EAD cursado no momento, assim queremos correlacionar tecnologia com História, trazendo o aluno ao aprendizado de uma maneira, que ele interaja e use essa ferramenta a favor da educação. Chegamos à conclusão de que falar sobre o objeto de conhecimento: “As imagens e seus diferentes suportes: informação e comunicação política e social ao longo das temporalidades históricas”, realizando um elo com a BNCC na área de conhecimento Ciências Humanas e Sociais Aplicadas e com o tópico “Gestão de Tecnologia, Informação e Comunicação” presente dentre as unidades curriculares do módulo 5, seria uma escolha satisfatória. Para tal, a definição do debate ensejaria a Evolução histórica das Tecnologias de Comunicação e Informação, tema este que desaguaria na atualidade, chegando aos smartphones e notebooks, ferramentas amplamente utilizadas pelos jovens componentes de uma sala de aula do Ensino Médio.

Consideramos a prática apresentada importante para a formação dos alunos devido ao fato de eles virem a possuir uma noção positiva da época

na qual vivem, em contraste com o passado e as dificuldades de se obter informação e se comunicar naquele período. Assim, intentamos que os alunos interiorizem tais aprendizados e se tornem pessoas digitalmente valorosas, que reflitam antes de escrever algo em uma rede social, que compreendam o valor de viver nesta época de ampla gama de informação e comunicação e sejam responsáveis pela utilização das ferramentas disponíveis.

Utilizaremos, basicamente, para a realização da aula planejada, justamente o que os estudantes estão mais familiarizados: smartphones e notebooks. Com tais aparelhos, visamos que eles efetuem pesquisa na rede mundial de computadores acerca do assunto da aula, para posterior apresentação em grupo. Responderão a perguntas do tipo: Como era a comunicação antigamente? Como foi o surgimento das TICs? Quais exemplos temos das tecnologias de informação e comunicação? Qual foi o papel delas na história da humanidade?

Iniciaremos o desenvolvimento da prática pedagógica em sala de aula com a recepção dos estudantes e um breve resumo oral sobre a relação entre Tecnologias de Comunicação e Informação e os momentos importantes em que foram utilizadas ao longo da história. A turma será dividida em grupos de quatro ou cinco estudantes, onde haverá a concessão de um período de tempo (10 a 15 minutos) para que através de smartphones ou notebooks realizem a pesquisa sobre Evolução Histórica das Tecnologias de Comunicação e Informação, colhendo informações acerca do tema como: Exemplo de TICs, sua invenção, importância e o fim ou não de sua utilização. Desde o correio realizado por aves, passando pelo surgimento do telégrafo no século XVIII, rádio e telefone no século XX e culminando na televisão e internet no século XX aos dias atuais. Posteriormente, no segundo tempo de aula, será realizada uma roda de apresentação de cada grupo sobre o que foi pesquisado e assimilado, a fim de que entendam o início, desenvolvimento e atual estágio das Tecnologias de Comunicação e Informação, bem como

todas as nuances ocorridas neste período. É importante observar que no período de pesquisa e apresentação, estaremos estimulando práticas inovadoras e atuais de aprendizagem atuais, como o uso de tecnologia em sala de aula e aquiescência para os alunos terem voz e participação direta nos processos pedagógicos.

Projetamos com tal prática pedagógica que sejam gerados aprendizados e desenvolvidas habilidades relacionadas ao modo de enxergar as tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais, incluindo as escolares, para se comunicar, acessar e difundir informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. Buscamos ainda que operacionalizem conceitos como temporalidade, memória, sociedade e espacialidade na pesquisa e debate que serão exercidos na sala de aula.

Considerações Finais

Retomando a ideia inicial, consideramos que a prática pedagógica planejada é inovadora, pois reforçaremos noções atuais como protagonismo do aluno, uso de tecnologias na sala de aula, aprendizagem compartilhada e ativa, além da aplicação de aprendizados na vida cotidiana.

Um dos aprendizados retirados deste projeto integrador e da prática pedagógica proposta, tanto para o grupo, quanto para a formação de professores em si, seria a percepção de mudança no campo educacional, com o docente sendo exposto a novas provocações e estímulos no conteúdo profissional. Uma vez que adentramos o século XXI e nos deparamos com novos paradigmas educacionais, os professores são demandados para adaptação aos conceitos modernos, os quais envolvem saber utilizar novas tecnologias em sala de aula, como aplicativos e gamificação, além de reconhecer o novo

papel do aluno, não mais como apenas um receptor das ideias expelidas pelo docente, mas como protagonista em seu processo de aprendizagem, tendo papel ativo dentro da escola.

O estímulo ao trabalho em equipe, valorizando socialização, interação e colaboração, é outro aprendizado importante gerado e assimilado com o presente projeto, uma vez que há pesquisa e debate grupais.

Consideramos ter atingido o cerne do projeto, ao entendermos as novas realidades, necessidades e paradigmas educacionais do século XXI, gerando uma prática pedagógica ligada a estes termos.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Brasília, 2018. Base Nacional Comum Curricular. <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf>. Acesso em 04 de janeiro de 2023.



*Aqui sua formação não tem
preço, tem valor!*



**Entre as melhores
do Rio de Janeiro,
pela 5ª vez consecutiva.**

saojose.br /    

21 3107-8606 

Av. Santa Cruz, 580 - Realengo - RJ