

# PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DE SUCESSO



pág. 12

Google  
for Education

## PRÊMIO PROFESSOR

pág. 14

a página  
a página

pág. 11

E muito mais.



# SUMÁRIO

- 3 EDITORIAL
- 4 COMPLEMENTAÇÃO EDUCACIONAL
- 6 EDUCAÇÃO ESPECIAL
- 7 EDUCAÇÃO INFANTIL
- 8 CÍRCULO RESTAURATIVO: VEZ E VOZ AOS ALUNOS
- 9 FORMAÇÃO
- 10 EDUCAÇÃO AMBIENTAL
- 11 PÁGINA A PÁGINA
- 12 GOOGLE FOR EDUCATION
- 14 PRÊMIO PROFESSOR

## EDITORIAL

O ano de 2022 foi muito significativo para a Secretaria de Educação, pois representou a retomada das aulas de forma presencial após dois anos de atividades remotas. Como seria a retorno ao que antes era normal? Como estará o nível de aprendizado dos alunos? Houve defasagem? Todas essas questões fizeram parte da rotina das escolas municipais ao longo do ano passado. E podem ser evidenciadas na oitava edição do Troféu Prêmio Professor – Práticas Pedagógicas de Sucesso.

Após um ano de investimentos em diferentes vertentes como a remodelação do programa Educação do Futuro, que trouxe novidades na área da tecnologia, ou mesmo a implementação de projeto de incentivo à leitura, com o Página a Página, 2023 foi para reforçar tudo que foi lançado em 2022. Atrélado a isso, está o reforço no olhar ao próximo com ações de inclusão social e um olhar carinhoso para as questões socioemocionais.

Em 2023, a Secretaria de Educação promoveu ações que visam o olhar ao próximo. Os cuidados com o material humano, sem esquecer da parte formativa de alunos, funcionários e professores. Sempre com ênfase em preparar os estudantes para a formação dos futuros cidadãos, das diferentes competições educacionais e avaliações externas como Sistema de Avaliação da Educação Básica (Saeb) e Sistema de Avaliação de Rendimento Escolar do Estado de São Paulo (Saresp).

Com esse olhar, com essa trajetória, que a Secretaria de Educação coordenou as ações promovidas nas escolas municipais de Praia Grande. Para que desta forma, o sistema de ensino oferecido na Cidade continue como referência para demais municípios da Baixada Santista, do Estado de São Paulo e, até mesmo, em todo o País.

E tudo isso passa pela atuação efetiva de você, professor!

# COMPLEMENTAÇÃO EDUCACIONAL

**A** Complementação Educacional demonstrou por meio de Mostras as atividades desenvolvidas durante todo o ano, norteadas pelos pilares de Educação Física que visa a conexão entre a atividade física e o esporte educacional ao contexto socio-cultural do educando, por meio de atividades que desenvolvam e ampliem a cultura corporal de movimento; o desenvolvimento de práticas corporais tematizadas (BNCC), utilizando habilidades e competências relacionadas à disciplina.

Na Educação para Valores a abordagem procura desenvolver nos alunos consciência crítica a respeito de direitos e deveres a serem cumpridos enquanto indivíduos, visando ensinar o respeito às diferenças e, sobretudo, a consciência sobre a necessidade de aceitação de cada característica do ser humano, evidenciando que todos têm o direito de existir e coexistir em sociedade, de ma-

neira a ressaltar o processo de entendimento e manejo das emoções, com empatia e tomada de decisão responsável nas mais diferentes situações, observando as competências e habilidades socioemocionais (BNCC) conforme as cinco competências: autoconsciência, autogestão, consciência social, habilidades de relacionamento e tomadas de decisão.

No pilar de Atividades Artísticas o foco é para o desenvolvimento de atividades lúdicas em projetos interdisciplinares que proporcionem o desenvolvimento integral do estudante, visando a expressão de suas emoções e o protagonismo infanto-juvenil por meio das linguagens artísticas.

Assim como em Rotina de Estudos que é voltado ao desenvolvimento das competências e habilidades necessárias para estudar, pesquisar e aprender.

De acordo com o diretor da Coordenadoria, a Mostra da Complementação Educacional surgiu com objetivo de permitir

que alunos, escola e professores demonstrassem o que é trabalhado no dia a dia. “Nosso intuito é de dar visibilidade. São projetos que possibilitam o protagonismo dos estudantes. Dão a eles a notoriedade devida, pois se dedicam para que tudo dê certo no final”.

A rede municipal conta com 13 escolas com Complementação Educacional, atendendo ao modelo de escola em tempo integral.



## EDUCAÇÃO ESPECIAL

### Um Olhar para Lá de Cuidadoso

Com o retorno das aulas presenciais, em 2022, a Secretaria de Educação (Seduc) identificou maior número de alunos público-alvo da educação especial. Dentro deste avanço, o volume de estudantes diagnosticados com Transtorno do Espectro do Autismo (TEA) foi o ponto que recebeu destaque. A pasta municipal promoveu a 1ª edição do Abril Azul.

A ação foi comandada pela Coordenadoria de Educação Especial e Inclusiva e trabalhou com a temática “Esse Mundo Também é Meu: Um Olhar sobre Autismo na Rede Municipal de Ensino de Praia Grande”. Com a iniciativa, a pasta municipal visou a atender o que está previsto pela Lei Municipal nº 1647/2013 e Lei Federal nº. 12.774/2012.

Os encontros ocorreram de forma itinerante. O primeiro aconteceu no Auditório Jornalista Roberto Marinho. As EMs Carlos Roberto Dias (Bairro Boqueirão), Domingos Soares de Oliveira (Ribeirópolis) e Dr. Roberto Shoji (Tupiry) receberam as outras três reuniões dentro da programação. Desta forma, a Seduc facilitou o acesso aos familiares e toda a comunidade.

As palestras tiveram como objetivo sensibilizar os envolvidos sobre a temática da inclusão com ampliação das reflexões sobre características do autismo, identidade e pertencimento nas ações da rede Municipal de Ensino de Praia Grande. Comandadas pelos assistentes técnicos pedagógicos (ATPs) de Inclusão, cada uma abordou diferentes pontos relativos ao espectro do autismo. A ATP Rosimere de Souza Pereira falará sobre “Estimulação Precoce”. Já o ATP Alexandre Dias Nunes Melo abordará a temática “Manejo de Comportamento”. Por fim, a ATP Laryssa de Souza Goulard conversará sobre “Adaptações Escolares”.

Além das palestras, a Secretaria de Educação promoveu outra ação dentro do Abril Azul, que aparentemente trata-se de algo simples, mas de muito significado para os alunos com transtorno do espectro do autismo. A Seduc retirou o sinal sonoro que identificavam o tempo das aulas, entrada e saída de todas as escolas municipais de Praia Grande. O barulho causava desconforto e desorganização aos estudantes.



## EDUCAÇÃO INFANTIL

### A educação começa quando pequeno

A Educação Infantil recebe tratamento especial em Praia Grande e nas demais cidades do litoral paulista. Pode-se fazer tal afirmação ao analisar as propostas pedagógicas apresentadas durante a VIII Ação Metropolitana da Organização Mundial de Educação Pré-Escolar (OMEP)/ Associação Regional da Baixada Santista (ARBS).

A Secretaria de Educação de Praia Grande foi a anfitriã do evento realizado no Teatro Serafim Gonzalez, no Palácio das Artes (PDA). Além do Município sede, outras sete cidades da Baixada Santista participaram da Ação Metropolitana. Cada um dos envolvidos apresentaram propostas e práticas pedagógicas que tiveram resultados significativos.

No evento, a Cidade foi representada pela assistente técnico pedagógico (ATP) Janaina Moyses. Ela atua nas EMs Idalina da Conceição Pereira e Ícaro Batista Cardoso, respectivamente situadas nos bairros Vila Sônia e Boqueirão. A ATP apresentou iniciativas realizadas nas duas unidades de ensino e que tiveram resultados significativos.



A VIII Ação Metropolitana da OMEP ocorreu nos períodos da manhã e da tarde, reunindo cerca de 800 pessoas que participaram em um dos dois momentos. A iniciativa marca as comemorações alusivas ao Dia Nacional da Educação Infantil, celebrado em 25 de agosto. O encontro tem por finalidade estabelecer um espaço de troca de experiências e fortalecer as ações que acontecem nas escolas públicas de educação infantil dos municípios da Baixada Santista.

# CÍRCULO RESTAURATIVO: VEZ E VOZ AOS ALUNOS

**D**ar vez e voz ao abrir espaço para o diálogo. No meio de boatos de possíveis massacres em escolas, essa foi a estratégia utilizada pelos pedagogos comunitários para trazer a harmonia às unidades da rede municipal de ensino. Ao longo do ano, os profissionais promoveram os Círculos Restaurativos para que os alunos aprendessem de forma prática a falar sobre o que os incomodam, mas, também, a saber ouvir os colegas de classe.

Os Círculos Restaurativos fazem parte das ações adotadas pela Secretaria de Educação para auxiliar nas questões socioemocionais de alunos, funcionários e professores. Em 2023, os pedagogos comunitários deram continuidade a sequência de encontros, percorrendo as escolas municipais. Em cada ação realizada das unidades de ensino mapeadas, os educadores demonstravam aos estudantes a importância da Cultura da Paz.

Ao chegar nas unidades, os pedagogos comunitários promoviam rodas de conversas com os alunos. Sempre com objetivo de dar voz aos estudantes, as ações permitiram que os participantes fossem ouvidos com a devida atenção e respeito. Nestes encontros, foram abordadas temáticas como a importância da amizade,

o que significa ter empatia e a necessidade de compreender as diferenças para uma boa convivência no ambiente escolar.



De acordo com a diretora da Coordenadoria de Ação Comunitária, Valkiria Medeiros, os círculos restaurativos trouxeram um olhar diferenciado entre os alunos. “Foi um momento delicado por conta dos boatos. Nossa ação foi de permitir que ouvissem relatos dos co-

# FORMAÇÃO

**A**prender sempre!

A qualidade da educação oferecida na rede de ensino de Praia Grande passa, entre outros fatores, pela constante capacitação dos professores que atuam nas 78 escolas. Somado a isso, a Secretaria de Educação (Seduc) aposta na oportunidade de os docentes poderem compartilhar as práticas pedagógicas com os colegas. Tais ações são possíveis graças a projetos como Jornada Pedagógica e Prêmio Professor.

As duas iniciativas estão diretamente ligadas. Isso porque, para participar e concorrer no Prêmio Professor, o docente inscreve a prática pedagógica de sucesso desenvolvida no ano vigente para concorrer. Todas as propostas são analisadas pela comissão julgadora que seleciona os trabalhos que seguem para a próxima etapa. É aqui que entra a Jornada Pedagógica.

Além da parte formativa, que ocorre em um dos dois dias da Jornada Pedagógica, com palestras ministradas por profissionais parceiros ou contratados, os docentes assistem também a oficinas. Essas

são aplicadas pelos professores selecionados no Prêmio Professor e que concorrem a premiação. Ao final, os educadores votam nos trabalhos dos colegas.

Os dez que conquistarem melhores notas são os vencedores da edição do Prêmio Professor daquele ano. “Desta forma, trabalhamos em duas vertentes. A formação do profissional que atua nas escolas, com as palestras externas e as oficinas ministradas por educadores da rede. Ao mesmo tempo em que permitimos o protagonismo dos professores ao fazerem a apresentação de suas práticas”, enfatizou o



diretor da Coordenadoria de Formação e Aperfeiçoamento, José Amaro de Mendonça Junior.

“São profissionais que atuam nas nossas escolas apresentando práticas pedagógicas que trouxeram resultados significativos para professores que, por vezes, atuam na mesma escola”, completou o diretor da Coordenadoria. “Eles conhecem a realidade das unidades, vivem

# EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Uma ação pensando no amanhã

**A** conscientização precisa ser constante e persistente, para a formação de gerações mais comprometidas em preservar a natureza. Neste sentido, o Departamento de Educação Ambiental (DEA) busca sempre novas alternativas para trabalhar com os alunos da rede municipal de ensino. Em 2023, o destaque foi a realização da 1ª Jornada Verde.

A iniciativa teve como objetivo conscientizar os alunos e contribuir com a discussão global sobre sustentabilidade. Isso porque a iniciativa atende a quatro dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, apoiados pela ONU. São elas: a 4 que trata sobre Educação de Qualidade; a 6, que fala de Água Limpa e Saneamento, a 7 que aborda Energia Acessível e Limpa e a 12 sobre Consumo e Produção Responsáveis.

Para colocar a iniciativa em prática, o Educação Ambiental contou com a parceria da Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz) que trouxe o serviço de itinerância Ciência Móvel. O evento ocorreu em abril,

no Espaço de Eventos Jair Rodrigues, onde atendeu mais de 5 mil estudantes de escolas municipais de Praia Grande e comunidade em geral.

Participaram da ação, alunos do 2º ao 9º do Ensino Fundamental e da Educação de Jovens Adultos (EJA). Durante a visita ao Ciência Móvel, os estudantes tiveram contato com diferentes aparatos científicos, exposições, módulos interativos, jogos, multimídias, apresentações artísticas e culturais integraram a programação.



O Giroscópio Humano foi a atração que mais chamou a atenção dos visitantes. O equipamento proporcionava ao participante vivenciar a experiência dentro de um simulador gravitacional que

leva a gravidade a zero.

A organização da 1ª Jornada Verde ficou

# a página a página

O livro como excelência de ensino

**N**o dicionário, a palavra sucesso traz consigo o significado de êxito, triunfo ou, para quem preferir, bom resultado. Na rede municipal de ensino, o programa Página a Página, que incentiva a prática da leitura, tem o mesmo sentido. Lançada ano passado, a iniciativa alcançou resultados significativos na primeira edição. Em 2023, a Coordenadoria de Ensino Fundamental dá continuidade com a proposta pedagógica.

Os resultados expressivos foram acompanhados ao longo do ano, com os projetos desenvolvidos pelos professores dentro e fora da sala de aula. Como consequência, a pasta municipal promoveu a 1ª Mostra do Página a Página com a premiação dos melhores trabalhos. As propostas pedagógicas respeitaram os seguintes segmentos: Educação Infantil, Ensino Fundamental Anos Iniciais e Finais, Complementação Educacional e Educação de Jovens e Adultos (EJA).

Um a um, o melhor de cada uma das categorias apresentou aos presentes no Teatro Serafim Gonzalez, no Palácio das Artes, um pouco do trabalho que realizaram. Explicaram qual foi o objetivo da ação, a metodologia de aplicação, os resultados alcançados dentro e fora da sala de aula e o sentimento de ter a iniciativa selecionada.

Ao todo, 93 trabalhos realizados pelos professores das escolas municipais foram inscritos para participar deste momento. Todas as iniciativas passaram por análise da comissão que ficou responsável em definir os destaques por categoria. As propostas pedagógicas colocadas em prática abordaram diferentes questões e foram desenvolvidas das formas mais variadas. Sempre como referência a história ou temática trazida pelos livros.

Segundo a secretária de Educação, a professora Cida Cubilia, a pasta municipal tem a expectativa de o programa Página a Página manter em 2023 o mesmo sucesso que foi ano passado. “O Página a Página veio para ajudar no resgate da defasagem no aprendizado causado pela pandemia. O que vimos em 2022 foi o algo a mais. Os professores conseguiram ir além ao envolver os alunos e promoverem iniciativas que reforçam a qualidade de ensino de nossas escolas”.





### Fortalecendo parcerias em um clique

**A**pós investir maciçamente em tecnologia em 2022, com o up-grade no programa Educação do Futuro, este ano foi de fortalecer laços com uma das iniciativas. Além de dar suporte

aos professores e equipe gestora ao oferecer ferramentas que auxiliam na rotina de trabalho, a parceria entre a Secretaria de Educação (Seduc) e a plataforma Google For Education ganhou novas vertentes.

Uma das ações desenvolvidas foi a par-



ticipação de profissionais da Google em momentos de formação de professores e funcionários que atuam nas escolas municipais. A primeira vez ocorreu na Jornada Pedagógica, quando os especialistas de tecnologias educacionais ministraram palestras aos docentes da rede. A outra foi na Capacitação do Educador de Apoio, desta vez, o público-alvo foram os servidores que atuam nas 78 escolas municipais.

Além destes momentos formativos, a parceria trouxe uma nova ação em conjunto. Cerca de 40 estudantes do 6º ao 9º do Ensino Fundamental participam do programa Aluno Tutor de Tecnologia. A iniciativa tem como objetivo ensinar os jovens a trabalhar com as ferramentas da Google para que deem suporte a professores e unidades de ensino dentro da rotina escolar.

Ao todo, os jovens participaram de 10 aulas sendo duas presenciais e oito remotas. Durante todo o processo, os jovens passaram por uma trilha formativa sobre Chromebooks, ferramentas Google Workspace for Education e Cidadania Digital, levantando questões relacionadas à segurança na web e os cuidados que temos que tomar nos espaços virtuais. Ao final da formação, o grupo recebeu certificado.



### Práticas Pedagógicas de Sucesso

O Prêmio Professor – Práticas Pedagógicas de Sucesso chega a oitava edição com a certeza de que a educação na rede municipal de ensino de Praia Grande continua em alto nível depois dos dois anos conturbados de pandemia. Prova disso, são as propostas pedagógicas apresentadas pelos educadores que concorreram. Depois de se reinventar, os docentes voltaram com tudo e trouxeram consigo ferramentas que garantiram o aprendizado mesmo a distância.

Nesta edição, o Prêmio Professor deu espaço e voz a profissionais que melhor se readaptaram a essa retomada, que souberam alinhar o que viveram no sistema de ensino remoto com a rotina de sala de aula e, mais do que isso, que soube trabalhar as adversidades ocasionadas pelas questões socioemocionais. As propostas que concorreram nesta edição versam sobre essas situações.

E é por isso que a cada ano, a Secretaria de Educação dá cada vez mais visibilidade ao Prêmio Professor – Práticas Pedagógicas de Sucesso. Como uma forma de valorizar a atuação destes profissionais

no meio deste contexto por acreditar na potencialidade das ações que realizam dentro da sala de aula. Sempre visando o ponto final dessa equação que é o ensino de qualidade para os alunos. E a cada ano, a cada edição, tal afirmação ganha força ao avaliar a potência e alcance dos projetos desenvolvidos.

Por meio do Prêmio Professor, a Secretaria de Educação valoriza a atuação destes profissionais e dá destaque para projetos que saem do censo comum ao alcançar resultados significativos. Atrelado a isso, a pasta municipal, por meio da ação dos educadores, desperta nos alunos o protagonismo no processo de aprendizado ao proporcionar momentos em que possam demonstrar a própria capacidade quando conduzido de forma eficiente.

Ao todo, dez iniciativas desenvolvidas ao longo de 2022 foram selecionadas. Os trabalhos foram transformados em artigos e publicados nesta revista online “Práticas de Sucesso” que fica veiculada no site do Cidadão PG ([www.cidadao.pg.sp.gov.br](http://www.cidadao.pg.sp.gov.br)). Os educadores que tiveram os projetos selecionados assim recebem como prêmio a promoção no Plano de Carreira do Professor.

### Como ocorre a seleção e eleição dos vencedores?

Os professores que se inscrevem no Prêmio Professor têm seus projetos avaliados por uma Comissão Julgadora formada por profissionais da Secretaria de Educação. Uma vez analisadas, as ini-

ciativas são apresentadas pelo docente à Comissão. Destes, são selecionadas as ações classificadas para a etapa final.

Os escolhidos compartilham a prática adotada em sala de aula em forma de oficina, durante a Jornada Pedagógica. Ao término da Jornada, os educadores avaliam as iniciativas com os conceitos Regular, Bom e Ótimo. Os melhores ranqueados por meio da votação conquistam as dez primeiras posições.

# 1º LUGAR

## Tema do projeto:

O impacto da arte na vida escolar do surdo

Local onde foi desenvolvida a experiência: Na escola São Francisco de Assis

## Autor:

Eliane Zompero Nunes

Período de realização:

Durante o ano letivo de 2022

## Justificativa:

Libras é a língua Brasileira de Sinais. A partir do contato com a Libras, observamos a riqueza do conhecimento contido na aprendizagem do surdo, constatando a dificuldade que os mesmos encontram na comunicação e dessa forma a Libras é o instrumento fundamental para o desenvolvimento e a inserção da pessoa surda na sociedade. Faz-se necessário conhecer a cultura surda e trazer a possibilidade de construir sua objetividade por meio de experiências sendo a Libras principal meio de comunicação.

## Objetivo geral:

Compreender a importância da Libras para inserção do surdo na sociedade;

## Objetivo de aprendizagem:

Ampliar conhecimentos da Língua de si-



nais, fortalecendo a construção de identidade e autonomia, por meio de jogos, da imaginação e criatividade, em resumo, pelo caminho da Arte.

## Atividades realizadas:

Rodas de conversas e vídeos; Conto de histórias em turma; Músicas e teatro interpretadas em libras;; Jogos referentes as disciplinas; Atividades diárias adaptadas e exposição de cartazes.

## Resultados alcançados:

Engajamento dos alunos e docentes; Avanço pedagógico significativo da aluna; Desenvoltura e autonomia por parte da aluna surda; Aceitação e facilitação da libras demonstrada pelos alunos no dia a dia;

## Desafios enfrentados:

Superação de barreiras encontradas quanta a comunicação com a aluna surda; Estreitamento de laços afetivo e de respeito entre alunos; Aceitação e participação da aluna surda no grupo de teatro.

## Aprendizagem que a experiência proporcionou ao autor:

Pude observar que os alunos tiveram o interesse em aprender a libras, entenderam a utilização e a importância da língua de sinais na vida dos surdos, temos que respeitar os limites de cada um e que somos diferentes, cada um com seu jeitinho de ser.

## Comentário sobre o envolvimento da comunidade no desenvolvimento do proje-

## to, caso tenha havido?:

A colaboração dos pais em orientar seus filhos quanto a importância da aceitação da inclusão na escola e em toda sociedade e vice-versa com as crianças levando informações que aprendiam nas aulas de libras inserida entre uma matéria e outra.

## Referências Bibliográficas:

BRASIL. Lei no 10.436, de abril de 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 25 abr. 2002. Disponível em : [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110436.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110436.htm).



### Tema do projeto:

Alfabetização com o Método das Onomatopeias

Local onde foi desenvolvida a experiência:  
Escola Municipal Antonio Rubens Costa de Lara

### Autor:

Eloah Keith do Nascimento Amaral

Período de realização:  
Ano de 2022

### Justificativa:

Diante da realidade atual, observou-se uma defasagem na aprendizagem e nas competências básicas que são propostas na educação infantil, então fez-se necessário repensar a maneira de alfabetizar, visando o desenvolvimento socioemocional de forma lúdica para que esse processo acontecesse de maneira significativa, efetiva e natural. Além da alfabetização, também foi preciso pensar em ações para atraí-los, pois os alunos e as famílias precisavam retomar os hábitos de estudo e rotina escolar.

### Objetivo geral:

\* Alfabetizar de maneira lúdica e descomplicada, associando recursos, tecnologia e instrução fônica; \* Incentivar a participação e frequência nas aulas;

### Objetivo de aprendizagem:

\* Evoluir no mapeamento da hipótese da escrita; \* Incentivar e motivar a participação nas atividades lúdicas para o domínio do sistema alfabético; \* Compreender e relacionar letra/som; \* Manipular os sons da fala, observando as rimas, aliterações, sílabas e palavras em frases e textos; \* Adquirir autonomia na leitura e escrita; \* Desenvolver hábitos de estudo dentro e fora da escola.

### Atividades realizadas:

\* Atividades com recursos manipulativos; \* Bingo fônico; \* Boliche das onomatopeias; \* Torta na cara; \* Caça-fonemas; \* Competição de leitura; \* Folhas impressas; \* Livreto do Projeto Página a página; \* Jogos no Kahoot e Wordwall; \* Lojinha mensal.

### Resultados alcançados:

\* Demonstração de interesse e participação nas aulas; \* Evolução na hipótese da escrita; \* Autonomia na leitura e escrita; \* Compreensão e identificação de rimas, aliterações entre palavras, imagens e textos; \* Desenvolvimento da consciência fonêmica;

### Desafios enfrentados:

Desafio pessoal em provocar uma mudança na minha prática pedagógica e mudar o método de alfabetização depois de tantos anos de sala de aula.

Aprendizagem que a experiência proporcionou ao autor:

Ampliei minha visão sobre alfabetização, estabeleci novas metas de ensino, aprimorei recursos, cresci como profissional e

peessoa.

Comentário sobre o envolvimento da comunidade no desenvolvimento do projeto, caso tenha havido?:

O Método das Onomatopeias chamou atenção dos alunos e também dos responsáveis, pois mostrava de maneira explícita uma maneira de aprender grafema/fonema. Para o Calendário da Recompensa, os pais se motivaram fazendo doações.

### Referências Bibliográficas:

PULIEZI, SANDRA – Ensinando com letras e

sons: contribuições da psicologia cognitiva da leitura à educação/Sandra Puliezi; ilustrado por [Mariana Correia Zuanetti]. – 3 ed. – RJ: Wak Editora, 2016. MORAIS, ARTUR GOMES DE – Consciência fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização/Artur Gomes de Moraes. – 1 ed.; 2. reimp. – Belo Horizonte: Autêntica, 2020. BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasileira, 2018.

## ATIVIDADES REALIZADAS



Uso do Chromebook - Kahoot



Boliche das Onomatopeias



Torta na cara com perguntas sobre um dos livros do página a página e os sons das onomatopeias

### Tema do projeto:

A capoeira como uma linguagem cultural na Educação Infantil

Local onde foi desenvolvida a experiência:  
E. M. Roberto Francisco dos Santos

### Autor:

Viviane Carvalho Lima

Período de realização:  
junho a novembro

### Justificativa:

O racismo estrutural é uma lamentável realidade da sociedade brasileira, vista em vários aspectos da vivência comum e com um histórico abrangente de preconceito. O que realça a importância da valorização de toda cultura e influência afro-brasileira na nossa sociedade. A capoeira foi e é um importante instrumento de resistência e comunicação cultural dos negros no Brasil. Sendo assim, é de grande valia destacar e valorizá-la no contexto escolar.

### Objetivo geral:

Divulgar, valorizar, comunicar e expressar a cultura afro brasileira, por meio da expressão corporal do movimento da capoeira com jogo,

música, dança e instrumentos.

### Objetivo de aprendizagem:

Que os alunos conheçam, valorizem e internalizem a aprendizagem da cultura, música, canto, movimento e alimentos que são oriundos da influência africana no Brasil.

### Atividades realizadas:

Apresentação da capoeira, Peça tea-



tral realizada pelos alunos protagonistas contando a história e resistência negra no Brasil. Mostra de africanidade contendo apresentação de capoeira, degustação de alimentos oriundos da cultura africana.



### Resultados alcançados:

Os alunos deram devolutivas positivas ao projeto, se envolvendo com os personagens históricos abordados na peça. Apresentaram evolução na escrita, na musicalidade e no respeito as diferenças.

### Desafios enfrentados:

Um dos alunos não participou da peça por motivos religiosos do seu responsável. Entendemos que compreensão do tema ainda está em processo. Com exceção desse caso isolado, todos os responsáveis compreenderam e se envolveram com o projeto.

### Aprendizagem que a experiência proporcionou ao autor:

Foi satisfatório observar o envolvimento da comunidade escolar. O tema embora de extrema seriedade foi desenvolvido pelos alunos com ludicidade. O que gerou no docente uma sensação de recompensa pelo esforço e nos alunos uma memória afetiva.

Comentário sobre o envolvimento da comunidade no desenvolvimento do projeto, caso tenha havido?:

A comunidade apoiou e se fez presente no processo de ensino-aprendizagem. Na culminância do projeto, que foi um Mostra de Africanidade, os responsáveis e os alunos estiveram em grande número na Unidade, prestigiando e participando do evento.

### Referências Bibliográficas:

AROUDO, Macedo; FAUSTINO, Oswaldo. Luana - Capoeira e Liberdade. Ed: FTD Educação. 1ª edição, 2007. CUNHA, Carolina. Mestre Gato e Comadre Onça. Ed: SM; 1ª edição, 2011. MALTESE, Maria, Julia. Dançara e Zumbi. Ed: Mostarda, 2021. BARROS, Kalebe. Ferreira. Capoeira na Educação Infantil. Teoria de Ensino e Atividades Práticas. Ed: Phorte; 1ª edição. 2012.

**Tema do projeto:**

Alimentação saudável

Local onde foi desenvolvida a experiência:

E. M. João Gonçalves

**Autor:**

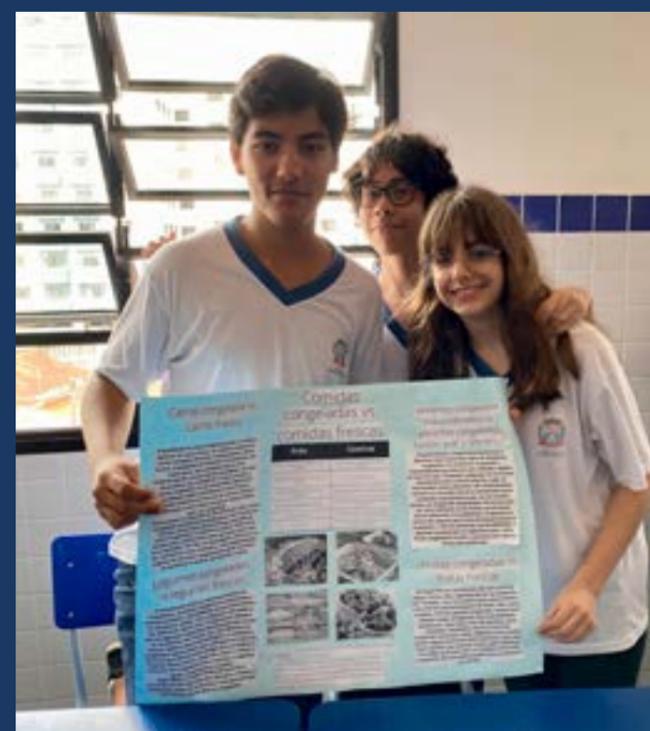
Ana Carolina Santini Macêdo

Período de realização:

Agosto a novembro de 2022

**Justificativa:**

O processo de ensino-aprendizagem parte do conhecimento prévio dos estu-



dantes. Convivemos com a ciência diariamente. Conhecer os alimentos, sua composição e o processo de produção é importante para que sejamos consumidores conscientes e aptos na busca por uma vida repleta de saúde. O projeto é multidisciplinar e está de acordo com a BNCC, pois desenvolve a curiosidade, usa tecnologias digitais para acessar e disseminar informações, ensina a cuidar de si e promove a saúde individual e coletiva.

**Objetivo geral:**

Conscientizar os alunos dos 9º anos da E. M. João Gonçalves em relação à alimentação saudável

**Objetivo de aprendizagem:**

- Elaborar um formulário Google para identificar os hábitos alimentares dos colegas;
- Sugerir e escolher os temas de maior interesse, relacionados à alimentação saudável;
- Pesquisar informações sobre o tema, utilizando os chromebooks da unidade escolar;
- Propor, em grupos, formas lúdicas para a disseminação das informações aprendidas - Realizar um trabalho para ser apresentado na 1ª Mostra de Ciências da E. M. João Gonçalves

**Atividades realizadas:**

Um formulário foi elaborado pelos estudantes em grupo, com o auxílio do chromebook e projetor. Os alunos pesquisaram sobre alergia e intolerância, rótulos, ultraprocessados, congelados, entre outros. Os trabalhos foram apresentados numa mostra.

**Resultados alcançados:**

Os estudantes elaboraram jogo digital a partir do software Construct 3, xadrez dos alimentos naturais x ultraprocessados, quebra cabeça do PF saudável, um indicador de pH com repolho roxo além esfoliação e finalização capilar a partir de alimentos.

**Desafios enfrentados:**

Algumas turmas tiveram menos tempo para desenvolver os trabalhos devido a feriados ou outros eventos escolares. A logística de uso dos chromebooks ainda não está otimizada. A internet falhou bastante em algumas aulas.

Aprendizagem que a experiência proporcionou ao autor:



Os alunos nos surpreendem com sua criatividade e sua capacidade de buscar soluções e novas maneiras transmitir conhecimento de forma divertida. Muitos se destacam quando a metodologia de ensino é diferente. Os estudantes têm bastante autonomia.

**Comentário sobre o envolvimento da comunidade no desenvolvimento do projeto, caso tenha havido?:**

A proposta do projeto é que os estudantes se tornem multiplicadores do conhecimento, para que possam levar o aprendizado sobre alimentação saudável para suas famílias e para a comunidade.

**Referências Bibliográficas:**

Brasil. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.  
 Severino, A. J. Metodologia do trabalho científico. 23. ed. ver. e atual. São Paulo, Cortez, 2007.  
 Brasil. Ministério da Saúde. Guia alimentar para a população brasileira. Brasília, 2014.

sua importância para o desenvolvimento integral do aluno. O desenvolvimento do conhecimento de expressão corporal e de atividades rítmicas é fundamental para o desenvolvimento físico do aluno, mas também para o sócio-emocional, na medida em que proporciona a integração entre alunos de diferentes biotipos e a valorização da autoestima.

### Tema do projeto:

Descobrimo estrelas: Expressão corporal e musicalidade a partir de coreografia

Local onde foi desenvolvida a experiência:  
E.M. Lions Clube Ocian / Lions Geek Festival / Gincana Interescolar

### Autor:

Márcio Ely Dutra

Período de realização:  
Agosto a Novembro de 2022

### Justificativa:

A BNCC traz entre suas unidades temáticas a dança, tanto no componente curricular de Educação Física quanto no de Arte, o que mostra

### Objetivo geral:

Construir o conhecimento da linguagem corporal a partir de coreografia e apresentações para o público. A estratégia utilizada foi a apresentação de coreografia em eventos interdisciplinares da Escola para a comunidade.

### Objetivo de aprendizagem:

A partir de ensaios, criação da coreografia e edição da música para apresentação no Lions Geek Festival e na Gincana Interescolar: - Identificar os elementos que compõem a dança, como o ritmo e musicalidade; - Estimular a iniciação musical; - Incentivar o desenvolvimento de habilidades sócio-



-emocionais a partir da interação entre alunos de diferentes anos e turmas; - Experimentar a expressão por meio de movimentos ritmados; - Utilizar diferentes linguagens para se expressar e partilhar informações.

### Atividades realizadas:

Reuniões com os interessados; Construção da coreografia, mixagem da música e construção do figurino em conjunto com os alunos e apoio dos professores; Ensaios e aulas regulares; apresentação na Festa Geek e na Gincana Interescolar.

### Resultados alcançados:

Noções de musicalidade, expressão corporal e habilidades de dança; Maior autoestima dos alunos; Aumento da assiduidade; Esforço e atividade física; Habilidades sócio-emocionais por meio da convivência com a diversidade; Colaboração da família.

### Desafios enfrentados:

Desenvolver tudo com a limitação de espaços da nossa escola. Equacionar as diferenças; Confeccionar os figurinos; Mostrar que todos podem aprender a dançar, pois mesmo que tivessem interesse muitos nunca ti-

veram contato com a dança.

Aprendizagem que a experiência proporcionou ao autor:

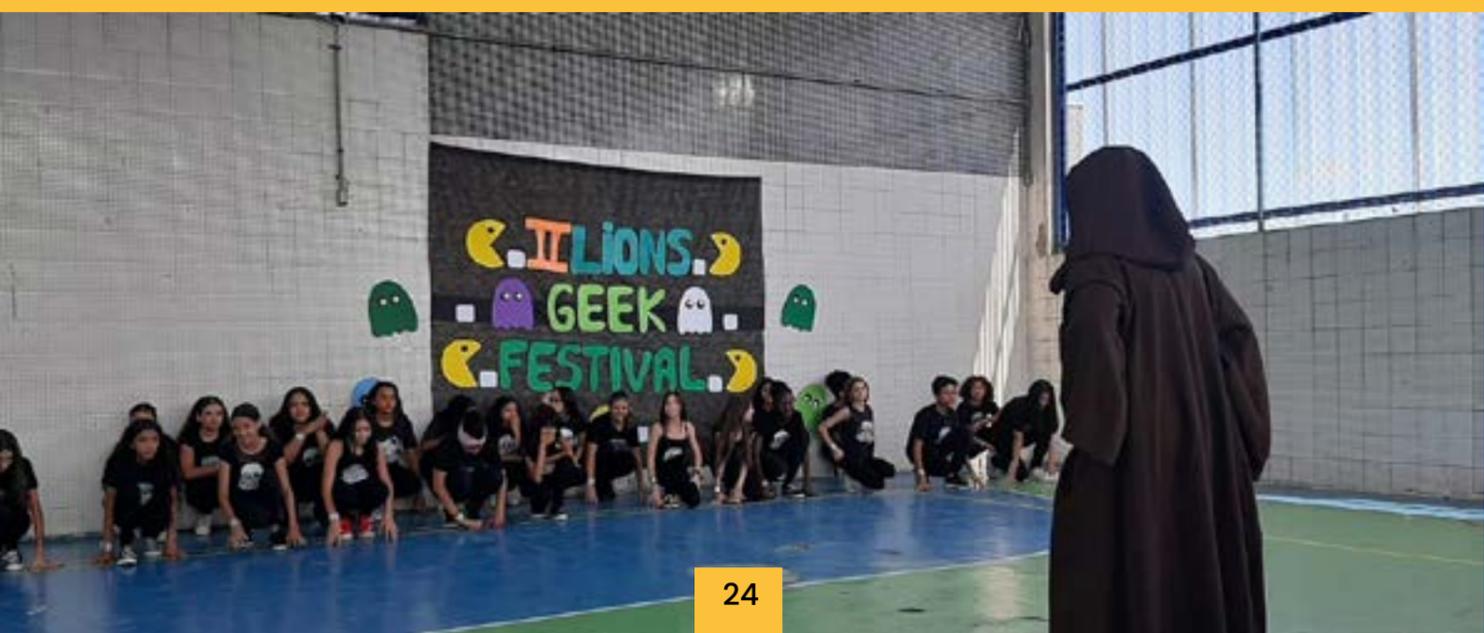
Mesmo com a experiência na área e observar através dos alunos como podemos explorar/descobrir coisas novas e ver o "impossível" acontecer. Ouvir relatos de alunos como: "nunca pensei que fosse capaz de fazer isso".

Comentário sobre o envolvimento da comunidade no desenvolvimento do projeto, caso tenha havido?:

A ideia surgiu a partir de aquecimento e atividade de dança com os pais na Semana da Família, que possibilitou a confiança no trabalho e a presença fora do horário de aulas. Apresentação para a comunidade na Festa Geek e na Gincana Interescolar.

### Referências Bibliográficas:

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.  
COLOMBERO, R. M. M. P. Danças urbanas: uma história a ser. Grupo de Pesquisa em Educação Física Escolar – Feusp, Jul. de 2011. Disponível em: MARQUES, I. A. Ensino da dança hoje: textos e contextos. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2011.



## Tema do projeto:

Alfacontando: Alfabetização a partir da Contação de Histórias

Local onde foi desenvolvida a experiência:  
Escola Professor Fued Temer

## Autor:

Professora Veronica Lima do Nascimento

## Período de realização:

de março de 2022 a outubro de 2022

## Justificativa:

O lúdico é a linguagem da criança, logo sua melhor forma de comunicação o que

veio através do mundo mágico das histórias possibilitar que a alfabetização dos alunos fosse feita de forma contextualizada, lúdica, significativa e afetiva.

## Objetivo geral:

Alfabetizar os alunos do 1º ano.

## Objetivo de aprendizagem:

Desenvolver as habilidades de escrita e leitura de forma que os alunos se envolvam no processo como protagonistas e que a partir dessas habilidades eles possam se comunicar e fazer uso da linguagem como forma de expressão e compreensão de mundo.

## Atividades realizadas:

Contação de histórias escritas pela professora, para cada letra do alfabeto uma história, de forma que as crianças associassem a letra/família silábica ao personagem principal da história. Atividades práticas e de registro no caderno.

## Resultados alcançados:

Dos 21 alunos matriculados no início do ano (sendo um aluno com deficiência intelectual e não acadêmico), 19 alunos alfabetizados e uma aluna silábica com valor. As crianças sentiam prazer em realizar as atividades e leitoras ávidas.

## Desafios enfrentados:

Uma aluna em particular que faltou praticamente o primeiro semestre inteiro e não esteve presente na maior parte do desenvolvimento do projeto. Colaboração de alguns respon-

sáveis nas atividades que integravam a família.

Aprendizagem que a experiência proporcionou ao autor:

Que através do ensino afetivo a aprendizagem acontece de forma significativa e muito mais qualitativa. Que a criança deve ser respeitada e integrada em seu processo de ensino e quanto mais protagonista ela for, mais fluído é o processo.

Comentário sobre o envolvimento da comunidade no desenvolvimento do projeto, caso tenha havido?:

A participação da família aconteceu no meio do projeto quando iniciamos com a história da letra N, em que as crianças deviam desenvolver o hábito de leitura em casa. Algumas famílias foram bem participativas, mas outras nem tanto.

## Referências Bibliográficas:

A ludicidade na educação: uma atitude



pedagógica - Maria Cristina Trois Dornelles Rau Criança que Brinca Mais Aprende Mais: a

Importância da Atividade Lúdica Para o Desenvolvimento Cognitivo Infantil - Denise Pozas



o torna um grande facilitador no processo de ensino e aprendizagem. O projeto AlfaContando



Promover por meio da gamificação o hábito de estudos fora do ambiente escolar.

Objetivo de aprendizagem:

Estimular uma rotina de estudos diária  
Melhorar a leitura Praticar a escrita e/ou oralização Promover a socialização Fomentar o respeito pela opinião dos colegas Ampliar o repertório cultural Fixar conteúdos já vistos em sala de aula

Atividades realizadas:

Diariamente eu lia um livro e a turma, em casa, opinava sobre a história no Padlet. Semanalmente eles viam o percentual de desempenho da turma no Khan Academy, onde realizavam atividades de português, matemática e ciências.



Resultados alcançados:

A turma sempre se mostrou muito motivada, todos queriam ganhar o copo mensal de aluno destaque, mas as demais lembrancinhas faziam com que eles não desanimassem, que fosse possível conquistar algo, mesmo que não fosse o prêmio mais almejado.

Desafios enfrentados:

Alguns pais tiravam o celular dos filhos

### Tema do projeto:

A gamificação como forma de protagonismo na criação de rotina de estudos

Local onde foi desenvolvida a experiência:  
Em sala de aula - coletivamente / Fora da escola - individualmente

### Autor:

Nara Cristina dos Santos Dias Jacinto

Período de realização:

Ano letivo

Justificativa:

Observando os alunos em sua grande maioria, percebemos que seus estudos se encerram a partir do momento que retornam para seus lares. Não existe rotina de estudos para que deem continuidade no que foi iniciado em sala de aula. Até mesmo a leitura como fonte de diversão e passatempo é deixada de lado. Ao abordar esse tema com os pais, as alegações de falta de tempo são as justificativas mais utilizadas. O projeto foi idealizado para que fosse possível modificar essa triste constatação.

Objetivo geral:

por motivo de castigo e não permitiam que mexessem nem ao menos nesses dois aplicativos um tempinho por dia, mesmo quando eu explicava que havia possibilidades de bloquear tudo e liberar apenas eles.

Aprendizagem que a experiência proporcionou ao autor:

Uma aula diferenciada está ao alcance de todos os professores e não custa praticamente nada a mais. É muito bom ver os alunos desenvolvendo o que almejamos como base para eles: leitura, escrita e operações matemáticas. Os resultados são incríveis.

Comentário sobre o envolvimento da comunidade no desenvolvimento do projeto, caso tenha havido?:

Muitas famílias desejam algo a mais para seus filhos fora da escola e o projeto veio não apenas de encontro a isso, mas desafiou os alunos com algo que já amam que é o uso da tecnologia mesmo que para fins acadêmicos, já que se deu de forma lúdica.

Referências Bibliográficas:

ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. S.; DINIZ, M. V.C. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R.; VANZIN, T. (org). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. CARVALHO, F. C. A. Gestão de projetos. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2015. DE AQUINO, C. T. E. Como aprender: andragogia e as habilidades de sala de aula. São Paulo: Pearson Prentice Hall,

2007. GUIMARÃES, Camila. Marc Prensky: "O aluno virou o especialista". Ciência e tecnologia, Revista Época, jul. 2010. Disponível em: <http://revistaepoca.globo.com/Verista/Epoca/0,,EM1153918-15224,00-MARC+PRENSKY+O+ALUNO+VIROU+O+ESPECIALISTA.html>. Acesso em: 10 nov. 2020. KRAJDEN, M. O despertar da gamificação corporativa. Curitiba: InterSaberes, 2017. MARTINS FILHO, J. A criança terceirizada: Os descaminhos das relações familiares no mundo contemporâneo. Campinas: Papirus, 2015. MATTAR, J. Games em educação: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. MOREIRA, R. M.; FERREIRA, R. N. As gerações: Baby Boomer, X, Y, Z e Alpha. In: MELLO, C. M.; ALMEIDA NETO, J. R. M.; PETRILLO, R. P. (coord). Metodologias ativas: desafios contemporâneos e aprendizagem transformadora. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 2019. MUNHOZ, A. S. Aprendizagem ativa via tecnologias. Curitiba: InterSaberes, 2019.



Justificativa:

A maioria da turma estava na hipótese da escrita no nível alfabético, porém quando solicitado a construção de pequenos textos os alunos encontravam “barreiras” apresentavam dificuldade para conseguir formular essas frases com contexto. Dessa forma aproveitando o clima da festa Junina, conversamos sobre o correio elegante. Em uma roda de conversa expliquei o objetivo da brincadeira e então apresentei a

sugestão de atividade. Utilizando o livro infantil: O carteiro chegou, como base das atividades

Objetivo geral:

Desenvolver a função social da escrita.

Objetivo de aprendizagem:

Compreensão de pequenos textos. De-

**Tema do projeto:**

O carteiro chegou!

Local onde foi desenvolvida a experiência:

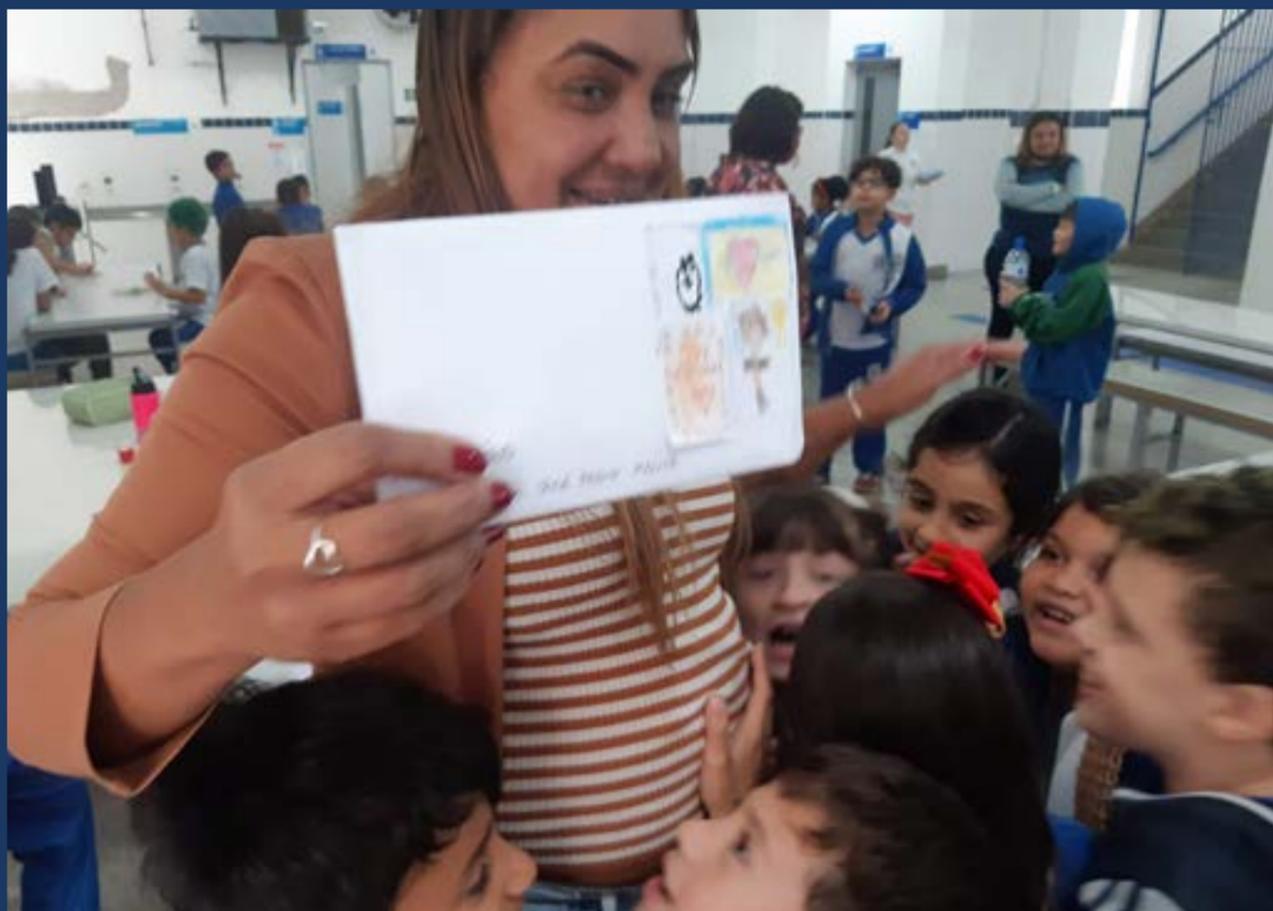
E. M. José Padin Mouta

**Autor:**

Natalia Barros

Período de realização:

Junho/2022



envolver a escrita alfabética. Escrever pequenos textos. Desenvolver a autonomia.

Atividades realizadas:



1. Conhecer a história. 2. Identificar os elementos de uma carta. Selo e Envelope – Identificar o remetente e o destinatário. Trabalhar a coordenação motora com a dobradura.
3. Escolher os destinatários de cada carta. 4. Entregar as cartas.

Resultados alcançados:

Os alunos começaram a compreender que para desenvolver algum tipo de texto primeiro precisamos respeitar a estrutura desse texto.

Identificaram também que um texto para ter coerência precisa ser estruturado com começo, meio e fim.

Desafios enfrentados:

Alguns alunos da turma estavam no processo de desenvolvimento da escrita,

nível silábico com valor, assim para não sentirem excluídos ou diminuídos a correção do texto foi realizado individualmente na forma oral identificando a formação das sílabas.

Aprendizagem que a experiência proporcionou ao autor:

O objetivo central do projeto era desenvolver em cada aluno a noção da função social da escrita, porém com o desenvolvimento do projeto as crianças desenvolveram valores de pertencimento ao conhecer melhor a equipe escolar.

Comentário sobre o envolvimento da comunidade no desenvolvimento do projeto, caso tenha havido?:

Referências Bibliográficas:

Livro O Carteiro chegou! Disponível no formato digital em: <https://youtu.be/vt6PraoNCiA>



tividade e o amor pela literatura como uma forma de aprender brincando, pois acredito “no vigor da Literatura para revisitar a História”.

Objetivo de aprendizagem:

. Exercitar a capacidade exploratória e de síntese na realização de pesquisas teórica e manuseio acerca de um tema ou objeto. .

Desenvolver a capacidade leitora e de



comunicação verbal e escrita, tanto nas pesquisas, quanto na apresentação. . Construir objetos frutos de suas pesquisas, como protagonistas de seu próprio conhecimento. . Assimilar conceitos trabalhados na disciplina de história.

Atividades realizadas:

Leitura da obra.. Construção dos instrumentos náuticos escolhidos pelos alunos .. Edição de um diário de bordo com as ilustrações, comentários e fotos da apresentação dos alunos, do livro e dos Instrumentos Náuticos produzidos por eles.

## Tema do projeto:

INSTRUMENTOS NÁUTICOS

Local onde foi desenvolvida a experiência:  
E. M. profa.: Maria de Lourdes Santos

## Autor:

Vanubia Nunes dos Santos

Período de realização:  
02/08 a 05/10/2022.

## Justificativa:

Duas coisas que faço com prazer na minha prática pedagógica: ler e construir objetos com os alunos para melhor entender o que lemos!

Nesse sentido, o Projeto Página à Página da SEDUC/PG, foi simplesmente perfeito! Quando vi as maletas com os livros de cada

segmento meus olhos brilharam e minha imaginação foi à “mil”! O livro O SÍTIO NO DESCOBRIMENTO de Luciana Sandroni, era exatamente o que eu estava precisando para incentivar os alunos do que tem várias dificuldades.

## Objetivo geral:

O primeiro objetivo e que norteou os demais era a aprendizagem dos alunos. também despertar a imaginação, a cria-

Resultados alcançados:

Tudo culminou numa apresentação surpreendente pelos alunos. Deram um show de protagonismo, apresentaram seus objetos construídos com material reciclável. O objetivo foi alcançado: APRENDERAM BRINCANDO.

Desafios enfrentados:

Foi a questão da quantidade de hora/ aula que a minha disciplina (história), tem no 6o ano. Só são três aulas por semana, mas com a colaboração de toda equipe, conseguimos ler a obra e fazer todas as pesquisas necessárias para realização do projeto.

Aprendizagem que a experiência proporcionou ao autor:

Conhecer a obra da autora do livro “O SÍTIO NO DESCOBRIMENTO”, a Luciana Sandroni, pois não apenas para esse projeto houve um enriquecimento muito grande, mas para futuras práticas minhas em outras séries.

Comentário sobre o envolvimento da comunidade no desenvolvimento do projeto, caso tenha havido?:

Como o projeto foi apresentado na Mos-



tra Cultural da escola aberta à comunidade, foi muito gratificante ter a presen-



ça, participação e envolvimento da comunidade nesse evento. Os pais, vizinhos e visitantes em geral, queriam tirar fotos com os alunos

Referências Bibliográficas:

. Sandroni, Luciana. O Sítio no Descobrim-  
mento; São Paulo: Globo, 5a reimpressão,  
2021. . Bueno, Eduardo. A viagem do Des-  
cobrimento;  
Rio de Janeiro: Estação Brasil,2016. Vídeos  
. As grandes Navegações: [https://www.  
youtube.com/watch?v=IS\\_UYBPSTds](https://www.youtube.com/watch?v=IS_UYBPSTds) . As

tornando o ensino mais dinâmico e interativo para os alunos. Despertar interesse, aumentar a participação, desenvolver criatividade e autonomia.

**Objetivo de aprendizagem:**

Formar alunos mais ativos por meio da tecnologia, incentivando o protagonismo dos alunos, promovendo a autonomia para sair do tradicional e atrair o interesse dos alunos.



**Atividades realizadas:**

Esses jogos foram criados em powerpoint, onde os conteúdos curriculares são acessados, pelo App Powerpoint, notebooks, celulares, tablets ou até mesmo a lousa digital, possibilitando aos estudantes diferentes mecanismos de ações.

**Resultados alcançados:**

Percebi durante a realização dos jogos um grande interesse e engajamento dos estudantes nas aulas conforme se apropriaram e vivenciaram a proposta.

**Desafios enfrentados:**

Os principais desafios encontrados foram primeiramente de ordem técnica, foi necessário aprofundamento nas funcionalidades do

## **Tema do projeto:**

A gamificação como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização

Local onde foi desenvolvida a experiência:  
EM João Gonçalves – Complementação Educacional

## **Autor:**

Rodrigo Dias Pouza

**Período de realização:**

Primeiro e segundo semestre de 2022

**Justificativa:**

como o cenário de pandemia impôs o uso de recursos tecnológicos como única alternativa à continuidade da vida escolar. Apesar de todos os desafios, a experiência demonstrou que a tecnologia pode agregar significativamente ao processo educativo. A partir dessas vivências e todas as leituras realizadas durante esse processo, observou-se que o uso da gamificação favorece a relação e o interesse dos estudantes com qualquer disciplina, contribuindo para a melhoria dos resultados.

**Objetivo geral:**

Expandir a experiência de aprendizado por meio de recursos de gamificação,



programa e ajustes durante a elaboração dos jogos.

**Aprendizagem que a experiência proporcionou ao autor:**

A buscar novos conhecimentos e aprender mais com e sobre a tecnologia, descobrir diferentes metodologias ativas e possibilidades de engajar e motivar o aluno, além de oferecer uma melhor qualidade de ensino, e um elo entre professor e aluno.

**Comentário sobre o envolvimento da comunidade no desenvolvimento do projeto, caso tenha havido?:**

Esses jogos foram disponibilizados para serem acessados através de um QR code ou até mesmo enviados via e-mail ou whatsapp.

Interessantes para envolver a comunidade escolar, pois possibilitam que alunos e os responsáveis tenham acesso ao seu conteúdo

**Referências Bibliográficas:**

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. MORAN, José. Mudando a Educação com Metodologias Ativas.

2015. Disponível em: Acesso: em abril <https://blog.saseducacao.com.br/jogos-na-educacao-infantil/>

<https://posdigital.pucpr.br/blog/gamificacao-engajamento#:~:text=A%20gamifica%C3%A7%C3%A3o%20Martelli, Richard.>

PowerPoint. 2016. senac. Sartori, Vinicius, Rodrigo. Novos Caminhos para profissionais da educação. IESDE Brasil. 2020.



