

# Anais do I Ativamente



2022

ESCOLA  
METROPOLITANA

COLÉGIO  
COPÉRNICO

FACULDADE  
METROPOLITANA

FATECE  
Faculdade de Tecnologia, Ciências e Educação



### **Comissão Científica e Organização**

Claudio Romualdo Borges (Diretor da Mantenedora)

Elder Borges da Silva (Diretor da Mantenedora)

Antonio Marcos Neves Esteca (Diretor Geral)

Fernanda de Cássia Neves Esteca (Diretora Acadêmica - FAMEESP)

Andre Ricardo Machi (Diretor Acadêmico - FATECE)

Carla Figueiredo de Carvalho (Diretora Pedagógica - Colégio Copérnico)

Mêire Cristina de Castro (Diretora Pedagógica - Escola Metropolitana)

### **Editoração e Revisão**

Marcio Tadeu Girotti

### **Diagramação**

Alan Costa Souza

### **Local**

AUDITÓRIO  
Colégio Copérnico  
Av. Alonso Y Alonso, 1826 - Jardim Veneza  
Franca - SP, 14403-000

**20 de agosto de 2022**



## APRESENTAÇÃO

Prezadas e prezados participantes e demais leitoras e leitores, estes são os Anais do **1º AtivaMente**, que ocorreu no dia 20 de agosto de 2022, na cidade de Franca, São Paulo.

É com enorme satisfação que a Comissão Organizadora do **1º AtivaMente** prepararam os Anais contendo os trabalhos apresentados e que fizeram parte da programação do evento, objetivando contemplar a complexidade e a diversidade de conteúdos a respeito das Boas Práticas aliadas às Metodologias Ativas, suas reflexões, desafios e perspectivas.

Foram 17 resumos submetidos com o intuito de disseminar conhecimento e exemplos de Boas Práticas Pedagógicas e Acadêmicas. Isso comprova a importância que a FAMEESP, FATECE, Colégio Copérnico e Escola Metropolitana outorga ao tema, já que este vêm crescendo significativamente, em consonância com o alunado que vem se alterando e o nosso corpo docente está sempre sendo preparado para novos tempos.

Esperamos que o conteúdo destes Anais sirva ao debate aberto, democrático e não preponderantes para o desenvolvimento da área de conhecimento e do domínio das Metodologias Ativas em salas de aula, desde o Ensino Básico ao Ensino Superior.

Dessa forma, os objetivos do **1º AtivaMente** foram: promover trocas intelectuais do corpo docente de nossas instituições; reforçar a realização de projetos que estimulem o aprendizado de qualidade; renovar o repertório metodológico de nosso corpo docente; promover a inserção de nosso corpo docente em um agrupamento metodológico praticado em instituições parceiras, estimulando sua integração com projetos desenvolvidos por profissionais renomados e respeitados em sua área e estimular a prática cotidiana de novas metodologias que façam sentido na prática docente de nossos profissionais da Educação Básica e do Ensino Superior.

Estes Anais refletem o engajamento de nossos docentes, pesquisadoras e pesquisadores com o desenvolvimento e fortalecimento do uso das Metodologias Ativas no processo de ensino-aprendizagem.

Comissão Organizadora do **1º Ativamente**



“A curiosidade, o que é diferente e se destaca no entorno, desperta a emoção. E, com a emoção, se abrem as janelas da atenção, foco necessário para a construção do conhecimento”

**José Moran**



## **CRONOGRAMA – 1ª AtivaMente**

**20 de agosto de 2022**

### **Manhã**

**08h00** - Recepção e Welcome Coffee

**08h30 – 10h00** - Palestra de Abertura: Prof. Dr. Cláudio Romualdo Borges, Prof. Me. Antonio Marcos Neves Esteca e Prof. Esp. Elder Borges da Silva

**10h00 – 11h30** - Mesa Redonda "Metodologias que Ativam": Profa. Ma. Rita Marta Mozetti Silva e Prof. Dr. Wanderlei Abadio de Oliveira

**11h30 – 12h00** - Dinâmica sobre Metodologias Ativas

### **Intervalo para Almoço**

### **Tarde**

**13h00** - Tour pelo Colégio Copérnico/FAMEF

**14h00** - Apresentação de Boas Práticas

**16h30** - Encerramento



## Sumário

### **Educação para a Incerteza**

Antonio Marcos Neves Esteca; Claudio Romualdo Borges; Fernanda de Cássia Neves Esteca.....7

### **Metodologias ativas e implicações para a prática docente**

Wanderlei Abadio de Oliveira.....12

### **Pé de Livros entre amigos**

Rita Marta Mozetti Silva .....15

### **Arte, expressão e movimento**

Roberta Granchi Dias Heinzl.....24

### **O *storytelling* como metodologia ativa para o ensino de história e o despertar da criticidade do educando**

Lenise Rissato.....27

### **Uma abordagem da Aprendizagem por Projetos - Projeto CANVAS**

Regiane Quesada Alves Lima..... 30

### **O Ensino do idioma espanhol em realidade pós pandêmica: diversidade e desafios**

Cristiane Aparecida Bertanha.....33

### **Júri simulado: uma dinâmica utilizando Metodologias Ativas**

José Carlos Pereira da Cruz Júnior.....35

### **O despertar o senso crítico com a árvore de problemas: estratégia metodológica interdisciplinar no curso de Relações Públicas – FAAC/UNESP**

Nayara Kobori .....37

### **Plano Cartesiano**

Andrea Martins da Silva.....39

### **TBL e roda de leitura**

Maiara Fernandes Gonçalves Ribeiro.....41

### **Afeto que educa: educação problematizadora, uma possibilidade para todas as disciplinas**

Sandra Aparecida Ferreira Guerra.....44

### **Para além dos muros da escola**

José Paulo Rodrigues Correa.....46

### **Projeto Dicionário da Matemática**

Ana Cláudia Seba .....48

### **Ligações Químicas**

Caio César Carboni.....50



**Descubra a função: estimulando o pensamento computacional**

João Pedro Fernandes .....52

**Trabalhando com Jornal – Notícia de primeira página**

Élita Verissimo de Artibale Pereira..... 56



# **RESUMOS DAS COMUNICAÇÕES**





## Educação para a Incerteza

Prof. Me. Antonio Marcos Neves Esteca  
Prof. Dr. Claudio Romualdo Borges  
Profa. Dra. Fernanda de Cássia Neves Esteca

Repensar a forma de transferir conhecimento é uma análise profunda e crítica das ambivalências e incertezas que professores enfrentam desde o Ensino Básico ao Ensino Superior. Tal conhecimento cresce com velocidade cada vez maior e com esse crescimento, tem havido forte ênfase em como engajar os alunos e fazer com que estes aproveitem ao máximo cada aula de forma com que esta represente uma importante diferença em sua formação.

A Constituição Federal de 1988, no seu Artigo 205, institui que “A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”. Sabemos que a educação caminha junto com a inovação, e essa vem percorrendo um caminho contínuo de atualização, como explica as Ondas de Schumpeter (1939). A origem das Ondas de Schumpeter deu-se com o autor Freeman (1984), que define as revoluções tecnológicas como “ondas de destruição criadora” (creative gales of destruction).

Segundo Schumpeter (1912, 1942), as inovações tecnológicas são o motor que a cada instante no tempo impulsiona o desenvolvimento da economia capitalista, argumentando que as empresas são os locais de atuação do “empresário inovador” e de desenvolvimento de suas ações. Como a Educação e Economia evoluem juntas, o progresso técnico é visto como elemento que introduz transformações nos sistemas socioeconômicos e que altera as decisões produtivas das empresas, e que, a partir da interação dos diversos agentes que compõem o ambiente onde as inovações serão introduzidas, determinam a trajetória do crescimento educacional e, por consequência, o econômico.

Neste cenário de intensas inovações, estamos percorrendo uma era nomeada como “O Mundo dos Dados” que, em 2016, já se estimava que 90% de todos os dados foram gerados naqueles últimos 2 anos (IBM, 2016). A International Data Corporation (IDC), em 2012, estimou que a quantidade de dados existente era de 2.7 zettabytes. Em 2018, a IDC reportou que a quantidade de dados existentes alavancou de 2.7 zettabytes para 33 zettabytes, o que caracteriza um crescimento de aproximadamente 12 vezes na quantidade de dados em relação ao ano de 2012. Sendo assim, a IDC pressupõe que os dados continuem a crescer e que em 2025 cheguem a 175 zettabytes.

Em meio a tantas mudanças e atualizações, o que esperar do mundo do trabalho? É o que prevê a Quarta Revolução Industrial. Desde a Primeira Revolução Industrial já observamos transformações, tanto na agricultura quanto na indústria, proporcionadas pela mecanização em fins do século XVIII. Posteriormente, a Segunda Revolução Industrial (1850-1950) nos trouxe o rádio, o telefone, os eletrodomésticos, a televisão e a iluminação elétrica provocando um grande impacto na sociedade (SCHWAB; DAVIS, 2018). A Terceira Revolução Industrial nos apresentou as tecnologias digitais, sendo que a automação ganha força nas indústrias e as máquinas com Controle Numérico



Computadorizado (CNCs) já incorporam as linhas de produção. Atualmente, o que mais têm se falado é que a Indústria 4.0 oferece embasamento para a Quarta Revolução Industrial, sendo que para Schwab e Davis (2018), a IoT será o principal fator de impulsão da nova indústria, integrando diversos conceitos, que giram em torno da Economia Digital: Robótica, drones, Big Data, 5G, Manufatura customizada, Impressão 3D, Inteligência Artificial, Veículos Autônomos, Mídia Social, Plataformas Metaverso.

Muitos termos vão surgindo, sendo que o mais atual é o “Metaverso”. Mas afinal, o que significa? Este termo “Metaverso” surgiu no livro de ficção científica “Snow Crash”, cuja história ocorre em 3D, num mundo virtual, onde as pessoas reais são representadas por avatares (SCHIMIDT, 2021). Atualmente, esse termo vem sendo utilizado para denominar o mundo virtual ou tipos de espaços coletivos, e compartilhados virtualmente, que só acontecem dentro de uma plataforma digital onde busca-se replicar a realidade através de dispositivos digitais amparados por celulares e computadores, além de outros equipamentos. O metaverso promete, em futuro próximo, estabelecer novos processos comunicacionais na sociedade.

À vista desses fatores, o mercado de trabalho também se modifica em meio a tantas inovações. Schawb e Zahidi (2020) realizaram um trabalho para detecção das principais barreiras para a adoção das novas tecnologias. Os autores concluíram que a falta de mão de obra qualificada é um ponto significativo para uma implementação bem-sucedida dessas tecnologias, seja pela lacuna nas competências no mercado de trabalho, ou ainda pela incapacidade de atrair talentos especializados, com ambas representando, respectivamente, 55,4% e 46,7% de relevância.

Nesse sentido, a Educação é fundamental para promover a modificação deste cenário que deve acompanhar a alteração do nosso alunado que, em média, se enquadra na seguinte perspectiva: enviam 2.9 milhões de e-mails/segundo, consomem 375 megabytes/dia, baixam 20h de vídeos no YouTube/minuto, processam 24 petabytes de dados do Google, realizam 50 milhões de tweets/dia, despendem 700 bilhões de minutos no Facebook/mês, enviam e recebem 1.3 exabytes por dados móveis e consomem 72.9 itens da Amazon/segundo (MUNDAY, 2010). Diante destes dados, surgem alguns desafios: Como manter a relevância do Professor e das Instituições de Ensino nesse contexto? Como atingir o objetivo da educação e formar pessoas para o mundo do trabalho?

Um estudo realizado por uma fornecedora líder de soluções educacionais (Anthology), entre março e abril de 2022, entrevistou mais de 5.000 líderes do ensino superior e estudantes atuais de países de todo o mundo, incluindo Estados Unidos, Austrália, Brasil, Colômbia, Índia, Japão, Espanha, Arábia Saudita, África do Sul e Reino Unido. O estudo revelou que os alunos de todo o mundo querem – e esperam – que a tecnologia seja mais auxiliadora em sua experiência de Ensino Superior. A maioria (94%) dos líderes universitários concorda que uma visão holística dos dados dos alunos obtidos em vários sistemas beneficiaria sua equipe e ajudaria mais alunos a atingir seus objetivos. A mesma porcentagem indica que sua universidade está procurando ativamente novas oportunidades para agregar e analisar dados para gerar mais insights, buscando usar os dados para ajudar a melhorar os resultados para as populações estudantis por meio da personalização (ANTHOLOY, 2022).

Aspirando modificações no campo educacional, a necessidade por inovação e atualização dos Sistemas de Gerenciamento Acadêmico são constantes. A equipe de Tecnologia da Informação da Faculdade Metropolitana do Estado de São Paulo



(FAMEESP), Faculdade de Tecnologia, Ciências e Educação (FATECE), Colégio Copérnico e Escola Metropolitana participam de diversos treinamentos e, frequentemente, implementam ferramentas que auxiliam a comunidade acadêmica e pedagógica para monitorarem os discentes de forma rápida, eficaz e precisa, facilitando todo o processo de ensino-aprendizagem.

Impulsionado pelo cenário pós-pandemia, o Conselho Nacional de Educação/CP publicou o Parecer 14/2022, onde estabelece diretrizes para uma Educação Híbrida, pautada em metodologias ativas de ensino, definindo o seguinte: o Estudante passa a produzir conhecimentos na relação com outros, desenvolvendo habilidades e competências; o Professor é responsável pela construção das experiências de aprendizagem de acordo com as necessidades dos estudantes, atuando como orientador e assumindo a parceria colaborativo-crítica na construção coletiva. Além disso, discute-se a importância de se estender o espaço escolar muro afora, tornando-a híbrida. Para tanto, aborda-se o conceito de Presencialidade, evidenciando a quão limitada tem sido sua visão ao longo dos anos.

Diversos autores já vêm discutindo sobre o termo “Presença” no seu sentido mais amplo, para Garrison, Anderson e Archer (2001) a “Presença” é definida como “a capacidade que os participantes de uma comunidade de indagação têm de projetar a si mesmos social e emocionalmente como pessoas “reais” através do meio de comunicação que for utilizado”. Carrie Heeter (2000), por sua vez, identifica três dimensões para o conceito de tele presença: pessoal, ambiental e social. Enquanto que ISPR (2000) afirma que presença é um conceito multidimensional, e que existem diferentes tipos de presença.

Na prática, o CNE vem convocar docentes e instituições a ampliar os espaços de aprendizagem, usando cada vez mais metodologias ativas e tecnologias que permitam extrapolar os limites das salas de aula. O que nós, enquanto Instituições de Ensino, devemos nos preocupar é de transformar o DNA da Educação, para que sejamos capazes de Educar para a incerteza. Essa transformação deve ser realizada em Eixos que incluam a adoção de tecnologias, aplicação de metodologias ativas, a construção de uma cultura maker e muito mais.

As competências, habilidades e conteúdos devem ser nossos alicerces da educação, aliados aos pilares da: a) cidadania global (experiência focada na conscientização sobre o mundo em geral, na sustentabilidade e em desempenhar em papel ativo na comunidade global); b) inovação e criatividade (experiência que fomenta as competências necessárias para inovação, incluindo resolução de problemas, pensamento analítico, criatividade e análise de sistemas); c) tecnologia (experiência baseada em desenvolvimento de competências digitais, incluindo programação, responsabilidade e uso da tecnologia); d) interpessoais (experiência focada em inteligência emocional interpessoal, incluindo empatia, cooperação, negociação, liderança e conscientização social); e) aprendizagem personalizada e com ritmo próprio; f) aprendizagem acessível e inclusiva; g) aprendizagem colaborativa e baseada em problemas; h) aprendizagem ao longo da vida e orientada para os alunos (WORLD ECONOMIC FORUM, 2020).

Conclui-se que a forma de ensinar nas Escolas de Ensino Básico, Fundamental, Médio e Ensino Superior mudaram e que precisamos evoluir ao máximo para que cada vez mais possamos atender aos nossos alunados de forma a melhor compreendê-los, enquanto alunos, cidadãos e futuros profissionais preparados para a Indústria 4.0.



## Referências

ANTHOLOGY. **Global Survey Comparing University Mindsets and Student Expectations Identifies Critical Shifts in the Learner Experience**. 2022. Disponível em: <https://www2.anthology.com/news/global-survey-comparing-university-mindsets-and-student-expectations-identifies-critical-shifts-in-the-learner-experience>. Acesso em: 22 set. 2022.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília-DF: Senado Federal, 1988.

BRASIL. Parecer CNE/CP nº 14/2022, aprovado em 5 de julho de 2022. Diretrizes Nacionais Gerais para o desenvolvimento do processo híbrido de ensino e aprendizagem na Educação Superior. Brasília-DF: Senado Federal, 2022.

GARRISON, D. R.; ANDERSON, T.; ARCHER, W. 'Critical thinking, cognitive presence, and computer conferencing in distance education'. **American Journal of Distance Education**, v. 15, n. 1, p. 7-23, 2001. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/08923640109527071>. Acesso em: 20 set. 2022

HEETER, C. Interactivity in the Context of Designed Experiences. **Journal of Interactive Advertising**, v.1, n.1, p. 1-15, 2000. Disponível em: <http://jiad.org/vol1/no1/heeter/index.html>. Acesso em: 20 set. 2022

ISPR. **The concept of presence: Explication statement**. 2000. Disponível em: <http://ispr.info/about-presence-2/about-presence/>. Acesso em: 23 ago. 2022.

INTERNATIONAL Data Corporation. Data Age 2025 Whitepaper. The Digitization of the World from Edge to Core”. 2018. Disponível em: <https://www.readkong.com/page/the-digitization-of-the-world-from-edge-to-core-8666239>. Acesso em: 23 set. 2022.

INTERNATIONAL Data Corporation. Worldwide Big Data Technology and Services 2012-2015 forecast. 2012. Disponível em: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/worldwide-big-data-technology-and-services-2012-2015-forecast>. Acesso em: 23 set. 2022.

MUNDAY, O. **The World of Data We're Creating on the Internet. Good**. 2010. Disponível em: <https://www.good.is/infographics/the-world-of-data-we-re-creating-on-the-internet>. Acesso em: 20 set. 2022.

SCHIMIDT, L. **Entenda o que é o metaverso e por que as grandes empresas estão investindo nele**. Disponível em: <https://mundoconectado.com.br/artigos/v/21400/entenda-o-que-e-o-metaverso-e-por-que-as-grandes-empresas-estao-investindo-nele>. Acesso em: 12 ago. 2022.



SCHUMPETER, J. **A teoria do desenvolvimento econômico**. São Paulo: Abril Cultural, 1985.

SCHUMPETER, J. **Business Cycles**: a theoretical, historical and statistical analysis of the capitalist process. Philadelphia: Porcupine, 1989.

SCHUMPETER, J. **Capitalismo, socialismo e democracia**. São Paulo: Abril Cultural 1985.

SCHWAB, K.; DAVIS, N. **Aplicando a quarta revolução industrial**. São Paulo: EDIPRO, 2018.

SCHWAB, K; ZAHIDI, S. **The future of jobs report 2020**. [S. l.]: World Economic Forum, 2020. Disponível em: <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2020/digest>. Acesso em: 12 ago. 2022.

WORLD Economic Forum. **Schools of the future: defining new models of education for the fourth industrial revolution**. 2020. Disponível em: <https://greenschool.org/insights/world-economic-forum-schools-of-the-future-2020/>. Acesso em: 22 set. 2022.



## Metodologias ativas e implicações para a prática docente

Wanderlei Abadio de Oliveira  
PUC

### Introdução

Esse trabalho objetiva refletir sobre as implicações das metodologias para a prática docente. Nesse sentido, é importante ressaltar que a discussão proposta depreende do entendimento da complexidade envolvida no “ser professor” e como as atividades da docência sofreram alterações nos últimos anos. Ao mesmo tempo, evoca-se a reflexão sobre como ensinar é um trabalho gratificante, mas que também exige do professor preparo para além da formação inicial nos cursos ou disciplinas de licenciatura. Com a propagação das metodologias ativas aplicadas ao contexto das salas de aula, mudanças nas características de trabalho dos professores também se tornaram uma realidade.

Analisando como as metodologias ativas se apresentam para os professores e considerando o modelo demandas-recursos do trabalho (BAKKER; DEMEROUTI, 2007), avalia-se que esse novo modo de estar em sala de aula pode, muitas vezes, significar aumento das exigências do trabalho, das demandas emocionais e dos conflitos interpessoais, bem como da necessidade de desenvolver habilidades para múltiplas tarefas. Como as mudanças nas características do trabalho se correlacionam com o bem-estar do trabalhador, é essencial compreender como algumas mudanças impactam na satisfação e na maneira como o profissional significa suas práticas.

### Metodologias ativas

As metodologias depreendem, principalmente, do modelo centrado na aprendizagem e no aluno. O conhecimento é entendido como construção pessoal, fruto da cooperação entre professor e alunos e o produto da aprendizagem fundamenta-se na troca de conhecimento entre todos os envolvidos nas atividades (CRISOL-MOYA *et al.*, 2020). Perspectivas teóricas baseadas em estudos científicos já revelaram que os estudantes aprendem mais quando participam do processo (CUNHA *et al.*, 2022) e que, nesse sentido, as metodologias ativas incentivam o cérebro a ativar redes cognitivas e sensoriais, processando e armazenando com mais eficiência o conhecimento que é trabalhado em sala de aula (RAMOS, 2014).

Em termos de prática, também é importante considerar perspectivas construtivistas da aprendizagem que postulam como a construção do conhecimento ocorre a partir da atuação sobre/no mundo e a partir de reflexões sobre experiências vividas (CRISOL-MOYA *et al.*, 2020). Nota-se que ensinar-aprender-aprender são processos indissociáveis e que exigem esforço dos estudantes na busca por sínteses pessoais do conhecimento. Eles podem ser estimulados nessa direção a partir de estratégias como aula expositiva-dialogada, trabalhos em grupos, estudo dirigido de textos, portfólio, tempestade cerebral, construção de mapa conceitual, aprendizagem baseada em problema, aprendizagem baseada em produtos, aprendizagem baseada em projetos etc. (ANASTASIOU; ALVES, 2015).





## **Implicações para a prática docente**

O cenário exposto anteriormente pressupõe que os professores serão impactados em seu fazer docente. Uma das primeiras implicações para o docente é subjetiva e diz respeito às resistências que esses profissionais manifestam quando percebem demandas por aplicar as metodologias ativas na sala de aula. Contudo, é importante destacar que as metodologias ativas não excluem a figura do docente. Ao contrário, elas afirmam a importância e as responsabilidades do professor para organizar as atividades e ser mediador (entre conteúdo e aprendizagem significativa) no processo de compartilhar saberes.

O professor também é convidado a incluir na preparação das aulas outros conhecimentos que podem auxiliar os estudantes no acesso ao conteúdo/conhecimento manipulado durante as estratégias empregadas. Conhecimentos da neurociência (cérebros que aprendem, por exemplo) ou da tecnologia das informações serão úteis aos professores na preparação de suas atividades. Ao mesmo tempo, a palavra-chave nesse debate é a cooperação. Cooperação entre pessoas, entre professor-estudantes e entre professores-professores, pois a adoção de metodologias ativas não deve ser prática isolada de um professor ou outro na escola. Autonomia, apoio social dos gestores e colegas, feedback e variedade de tarefas também são recursos válidos para a manutenção da saúde mental dos professores, aspectos positivos para o engajamento dos professores em estratégias de metodologias ativas.

## **Considerações finais**

Observa-se que um dos pontos críticos relacionado às implicações das metodologias ativas para a prática docente se refere às angústias que esse tipo de aprendizagem pode gerar nos professores. Contudo, com conhecimento e reflexão sobre a importância das estratégias ativas em sala de aula os professores podem romper com o processo de sofrimento e serem mais efetivos no processo ensino-aprendizagem dos alunos. Ao mesmo tempo, destaca-se que são necessárias investigações em, pelo menos, quatro caminhos: metodologias ativas e relações de cooperação na escola; avaliação de resultados objetivos desse tipo de estratégias nas escolas; efeitos principais em disciplinas/componentes distintos; e sobre a inclusão de recursos pessoais na adoção de estratégias de metodologias ativas na sala de aula. Espera-se que essa comunicação encoraje os professores a adotarem estratégias de metodologias ativas em suas práticas.

## **Referências**

ANASTASIOU, L. G. C.; ALVES, L. P. Estratégias de aprendizagem. *In*: ANASTASIOU, L. G. C.; ALVES, L. P. (Orgs.). **Processos de ensinagem na universidade**. Joinville: Editora Univille, 2015. p. 73-108

BAKKER, A. B.; DEMEROUTI, E. The job demands-resources model: state of the art. **Journal of Managerial Psychology**, v. 22, n. 3, p. 309-328, 2007.



CRISOL-MOYA, E. *et al.* Active methodologies in higher education: perception and opinion as evaluated by professors and their students in the teaching-learning process. **Frontiers in psychology**, v. 11, e1703, 2020.

CUNHA, M. B. *et al.* Metodologias ativas: em busca de uma caracterização e definição. **Preprint Scielo**, 2022.

RAMOS, A. S. F. Dados recentes da neurociência fundamentam o método "Brain-based learning". **Revista Psicopedagogia**, v. 31, n. 96, p. 263-274, 2014.





## Pé de livros entre amigos

Rita Marta Mozetti Silva

### **Palestra: “Do pé de jabuticaba ao Pé de Livro”**

**Projeto vencedor do Prêmio Educador Nota 10 no ano de 2020, 23ª Edição**

Área do Conhecimento: Linguagem

Componente curricular: Língua Portuguesa, com ênfase na Educação Literária

Escola Estadual Adalgisa de São José Gualtiéri

Ano: 5º ano do Ensino Fundamental I

### **Descrição do projeto**

**Resumo:** O projeto Pé de Livro entre amigos tem como objetivo trabalhar a literatura enquanto arte, promovendo a participação de toda comunidade escolar e assim formar uma comunidade de leitores e leitoras de obras clássicas da literatura brasileira e mundial.

**Palavras-chave:** Literatura. Clássicos da Literatura. Formação de leitores.

### **Introdução**

*Pelo poder da palavra, ela pode agora navegar nas nuvens, visitar as estrelas, entrar no corpo de animais, fluir com a seiva das plantas, investigar a imaginação da matéria, mergulhar no fundo de rios e de mares, andar por mundos que há muito deixaram de existir, assentar-se dentro das pirâmides e de catedrais góticas, ouvir corais gregorianos, ver os homens trabalhando e amando, ler as canções que escreveram, aprender das loucuras do poder, passear pelos espaços da literatura, da arte, da filosofia, dos números, lugares onde seu corpo nunca poderia ir sozinho... Corpo espelho do universo! Tudo cabe dentro dele!*

Rubem Alves

Acredita-se que a leitura literária é capaz de dar lugar de fala aos estudantes e fazer com que a leitura se torne um hábito favorável ao ensino e aprendizagem, daí surgiu a ideia desta pesquisa, unir minhas vivências e contribuir com a formação de professores readaptados que trabalham diretamente com as crianças na formação de leitores. Professores estes que foram designados para a função a partir de suas limitações profissionais e que, de uma forma ou de outra se viram no espaço da biblioteca, por entre os livros e tiveram que se adequar à nova função.

Em síntese, observa-se a importância da leitura de literatura infantil dentro e fora da escola, no meio social, não apenas para que o indivíduo se aproprie do conhecimento historicamente acumulado, mas para que



seja capaz de agir compreendendo, interpretando e transformando a realidade à sua volta, ampliando, assim, seu próprio conhecimento de mundo (SILVA, 2009).

A literatura auxilia a afirmar identidades e age também como uma ferramenta de inclusão. A leitura é um meio para a organização social, que garante uma formação conscientizada e humanizada, tornando a sociedade igualitária que valoriza o ser humano e a enxerga como sujeito de direitos e não somente como um mero espectador de acontecimentos sociais.

A leitura nos dá o poder de emersão, nos confere o poder de enxergar e perceber o que nos circunda, a fim de, como cidadãos, assumirmos nossos diferentes papéis na construção de uma sociedade que respeite a lógica do bem coletivo e dos valores humanos (ANTUNES, 2009).

A importância da literatura na formação das crianças é assunto discutido por muitos estudiosos. No entanto, eles costumam ter em comum afirmações sobre o fato de que ela é imprescindível desde a primeira infância. O contato com livros, contações de histórias, reconto oral, contribuem de maneira especial para o desenvolvimento da linguagem, ampliação do vocabulário e da leitura de mundo, além de influenciar em questões socioemocionais vivenciadas ao longo da infância.

Para Abramovich (1997),

Quando as crianças ouvem histórias, passam a visualizar de forma mais clara, sentimentos que têm em relação ao mundo. As histórias trabalham problemas existenciais típicos da infância, como medos, sentimentos de inveja e de carinho, curiosidade, dor, perda, além de ensinarem infinitos assuntos.

A Base Nacional Comum Curricular expressa a relevância da Literatura desde os primeiros anos da Educação Infantil:

As experiências com a literatura infantil, propostas pelo educador, mediador entre os textos e as crianças, contribuem para o desenvolvimento do gosto pela leitura, do estímulo à imaginação e da ampliação do conhecimento de mundo (BRASIL, 2017, p. 44).

A literatura infantil tem por tarefa transformar os sonhos em realidade, é um excelente recurso em prol ao processo de ensino-aprendizagem, ao crescimento da criança, de sua alegria e sua magia. A literatura infantil na fase inicial da aprendizagem da criança tem função formadora e socializadora (ZILBERMAN; LAJOLO, 1985).

De acordo com a BNCC (2018, p. 24), a concepção de criança é um:

Ser que observa, questiona, levanta hipóteses, faz julgamentos, assimila valores e que constrói conhecimentos e se apropria dos conhecimentos sistematizados por meio da ação e nas interações com o mundo físico e social, processo de desenvolvimento natural e espontâneo.

Ainda de acordo com a BNCC (2018), em sua Competência Geral 3, é preciso: “Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais e participar de práticas diversificadas da produção artística-cultural”.

Assim, a literatura propicia momentos de entrega dos leitores, uma fuga da realidade, portanto acredita-se que ela deva ser humanizadora em que, em vários



momentos da leitura, faz com que o leitor se identifique e relacione suas vivências e experiências do cotidiano com as narrativas encontradas nas obras literárias. Assim, observa-se que, dentro do contexto escolar, o professor além de leitor precisa ser formador de leitores, que o prazer pelo ler deve se tornar um hábito.

Nota-se, portanto, que a literatura enquanto arte atende ao campo artístico literário proposto pela BNCC (2018):

O campo artístico-literário objetivo, de forma especial, a valorização dos textos literários, proporcionando o fruir. As práticas de linguagem, objetos de conhecimento e habilidades desse campo envolvem a formação do leitor literário, potencializando o valor humanizador, transformador e mobilizador da Literatura.

Intencionalidade, planejamento, recursos, seleção das obras, registro das etapas e apoio da BNCC e Currículo Paulista alicerçaram e justificaram a execução. Saber aonde se deseja chegar é essencial para planejar e trilhar as condições didáticas com o propósito de envolver estudantes e comunidade escolar e local. Afinal, como diz Alice em conversa com o Gato: “Se você não sabe aonde quer chegar, qualquer caminho serve” (Lewis Carrol, Alice no País das Maravilhas). Os registros foram essenciais para que eu chegasse entre os dez vencedores do Prêmio Educador Nota 10.

## Justificativa

*Oh! Bendito o que semeia livros... Livros à mão cheia... E manda o povo pensar*

Castro Alves

A literatura sempre esteve presente na infância e prática docente da autora, mas a inquietação que levou ao planejamento e execução do projeto foi a necessidade de contribuir para o trabalho de uma literatura que visa o desenvolvimento integral dos estudantes, que deixa de ser escolarizada, apenas a serviço de atividades pedagógicas, como responder a questionários sobre o livro lido ou na escrita de intermináveis resumos, mas que fosse trabalhada para humanizar, transformar, levar o estudante ao protagonismo estudantil e societário.

Como se refere Coelho (2000),

A literatura infantil possibilita que as crianças consigam redigir melhor, desenvolvendo sua criatividade, pois o ato de ler e o ato de escrever estão intimamente ligados. Nesse sentido, “a literatura infantil é, antes de tudo, literatura, ou melhor, é arte: fenômeno de criatividade que representa o mundo, o homem, a vida, através da palavra”. Funde os sonhos e a vida prática, o imaginário e o real, os ideais e sua possível/impossível realização.

Um trabalho que salta aos muros escolares e chega a toda uma comunidade, formando leitores que leem, apreciam, dialogam e recomendam as obras lidas.



## O Prêmio Educador Nota 10

*A literatura infantil é, antes de tudo, literatura; ou melhor, é arte: fenômeno de criatividade que representa o mundo, a vida, através da palavra. Funde os sonhos e a vida prática, o imaginário e o real, os ideais e sua possível-impossível realização.*

Nelly Novaes Coelho

O trabalho com a leitura literária sempre fez parte da atuação profissional da pesquisadora, com o intuito de oportunizar e garantir o direito à leitura para todos. Com vinte anos de atuação como professora efetiva da Rede Pública Estadual, percebia que poderia transformar a vida dos estudantes através da leitura de obras literárias. Assim, a literatura sempre foi presença constante em minhas aulas. Desenvolvia projetos e conteúdos que deveriam ser trabalhados através da literatura e os estudantes iam potencializando suas potencialidades e suas fragilidades em relação a aprendizagem e o ensino se tornava significativo e contextualizado.

Projeto alicerçado na BNCC (2018) em sua Competência 5: Específica de Linguagens para o Ensino Fundamental:

Desenvolver o senso estético para reconhecer, fruir e respeitar as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, inclusive aquelas pertencentes ao patrimônio cultural da humanidade, bem como participar de práticas diversificadas, individuais e coletivas, da produção artístico-cultural, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.

Assim, a cada ano, o projeto literário que eu desenvolvia ia enriquecendo e ganhando espaço na escola, na comunidade e na cidade, pois ações que desenvolvia eram noticiadas e servia de motivação para outras escolas e professores. Com isso, caminhei e cheguei ao maior e mais importante prêmio da educação brasileira, o Professor Nota 10, da Fundação Vitor Civita.

O Prêmio Educador Nota 10 foi criado em 1998 pela Fundação Victor Civita que, desde 2014, realiza a premiação em parceria com Abril, Globo e Fundação Roberto Marinho. Reconhece e valoriza professores da Educação Infantil ao Ensino Médio e também coordenadores pedagógicos e gestores escolares de escolas públicas e privadas de todo o país (KRAUSE, 2020).

O Prêmio tem o apoio da Nova Escola, Instituto Rodrigo Mendes, UNICEF e BDO, e o patrocínio da Fundação Lemann e SOMOS Educação. Desde 2018, o Prêmio Educador Nota 10 é associado ao Global Teacher Prize, prêmio global de Educação.

Com base na elaboração, a Competência 9: Específica da Língua Portuguesa, norteava as ações:

Envolver-se em prática de leitura literária que possibilitem o desenvolvimento do senso estético para fruição, valorizando a literatura e outras manifestações artísticas-culturais e as várias formas de acesso às dimensões lúdicas, do imaginário e encantamento, reconhecendo o potencial transformador e humanizador da experiência com a literatura.



No início de 2019, elaborei o Projeto de Educação Literária: “Pé de livros entre amigos” que envolveu não só meus alunos e alunas, mas a escola toda, a comunidade local, a cidade e todo um país. O que resultou ficar entre os 10 professores vencedores, entre 3761 trabalhos enviados por professores de todos os lugares do Brasil. Para mim foi muito além de ser uma das 10, mas poder levar a leitura literária a ter o destaque que merece, pois, vidas foram transformadas pela leitura de clássicos brasileiros e mundiais. Projeto que saltou as paredes da sala de aula, os muros da escola e limites geográficos.

Um projeto de leitura precisa considerar o gosto e as vivências de cada leitor. Deve levar em conta a história pessoal e a história de leitura de cada um, considerando tanto as leituras da realidade como os limites impostos pelo mundo concretamente vivido por elas.

O Projeto desenvolveu competências leitoras, conseqüentemente escritoras, formando uma comunidade leitora, que lê, aprecia, socializa e propaga as obras lidas e vivenciadas como afirmam os autores:

O ensino de leitura deve ir além do ato monótono que é aplicado em muitas escolas, de forma mecânica e muitas vezes descontextualizado, mas um processo que deve contribuir para a formação de pessoas críticas e conscientes, capazes de interpretar a realidade, bem como participar ativamente da sociedade (OLIVEIRA; QUEIROZ, 2009).

Em notícia publicada, o Site da Fundação Vitor Civita ressalta que,

Nas aulas da professora Rita Marta Mozetti Silva, os familiares são quase tão assíduos quanto as crianças. Estão sempre em contato com a sala, cientes das atividades diariamente. Podem dar sugestões, fazer perguntas, comentar. Nos projetos de literatura da professora – seu carro-chefe, como ela faz questão de ressaltar –, eles são extremamente engajados. E, dessa maneira, estimulam os filhos. Essa parceria com as famílias foi um dos pilares do projeto Pé de Livros Entre Amigos, que fez de Rita uma das vencedoras do Prêmio Educador Nota 10 em 2020. Na proposta didática realizada no ano passado, ela organizou debates literários e estimulou os alunos a resenham obras, para depois disponibilizar os livros em uma árvore da escola, verdadeiros frutos a serem colhidos por toda a comunidade. Professora do 5º ano da Escola Estadual Adalgisa de São José Gualtiéri, em Franca (SP), Rita precisou garantir a continuidade dessa parceria no contexto de isolamento social. Ela acredita que um dos grandes desafios das aulas remotas está em envolver os alunos no aprendizado. E os pais e responsáveis, diz, são fundamentais nesse processo. Para garantir esse apoio, contou com sua experiência acumulada em outros anos (FUNDAÇÃO VITOR CIVITA, 2020).

Diante de toda a repercussão que o Pé de livros atingiu, a responsabilidade da pesquisadora em levar a literatura para todos os cantos deste país tornou-se uma realidade, afinal foi constatado que realmente a leitura literária, quando realizada com fins de debate, pesquisa, reflexão, argumentação; quando é comentada, recomendada e apreciada transforma vidas. Assim, faz-se necessário conhecer o histórico da literatura, como essa literatura vem sendo trabalhada nas escolas e contribuir com formações de professores para que muitos pés de livros sejam plantados e seus frutos colhidos, lidos, apreciados e socializados. A pesquisadora tem uma responsabilidade social.



Como é importante para a formação de qualquer criança ouvir muitas, muitas histórias... Escutá-las é o início da aprendizagem para ser um leitor, e ser leitor é ter um caminho absolutamente infinito de descoberta e compreensão de mundo [...] é ouvindo histórias que se pode sentir (também) emoções importantes, como a tristeza, a raiva, a irritação, o bem-estar, o medo, a alegria, o pavor, a insegurança, a tranquilidade e tantas outras mais, e viver profundamente tudo o que as narrativas provocam em quem as ouve (ABRAMOVICH, 1993).

Percebe-se que ler é tanto uma experiência individual e única, quanto uma experiência interpessoal e dialógica. E isso nos remete diretamente à natureza do processo de leitura. Toda leitura é individual porque significa um processo pessoal e particular de processamento dos sentidos do texto. Mas toda leitura também é interpessoal porque os sentidos não se encontram no texto, exclusivamente, ou no leitor, exclusivamente; ao contrário, os sentidos situam-se no espaço intervalar entre texto e leitor.

## Metodologia

*[...] a práxis vigente leva o professor a exigir a leitura e não a “partilhar sua própria felicidade de ler”*

Daniel Pennac

A Metodologia é a parte mais intrigante e fascinante de um trabalho, pois materializa os estudos em palavras, significados, ações, reflexões e proporciona dinamismo à pesquisa. Representa toda trajetória traçada para a obtenção de resultados.

O Projeto iniciou-se com trinta e quatro estudantes do 5º ano A, ciclo I do Ensino Fundamental I da Escola Estadual Adalgisa de São José Gualtiéri, no município de Franca-SP, com o objetivo de trabalhar a literatura enquanto arte, promovendo a participação de toda comunidade escolar e assim formar uma comunidade de leitores e leitoras de obras clássicas da literatura brasileira e mundial.

A obra que iniciou o projeto foi Dom Quixote de Miguel de Cervantes, por ser o meu livro preferido e ser motivador indicá-lo às crianças e familiares. Por se tratar de uma obra original, escrita em mais de 500 página e em espanhol, foi necessário recorrer a adaptações de qualidade para que os estudantes pudessem ler. A escolha das adaptações passou por rigorosa escolha, a escolha se deu pela análise da leitura de autores renomados.

Os livros para o projeto foram selecionados a partir do meu acervo pessoal, do acervo das famílias e da biblioteca escolar.

Para Lajolo (1996), a literatura assume seu poder transformador. Assim, o projeto precisava se apoiar no poder humanizador para que os estudantes se transformassem em coautores e corresponsáveis pelas etapas e não mero executantes.

A primeira ação foi apresentar o projeto às famílias dos estudantes e convidá-los para a escolha de um livro da literatura clássica e participar da Terças Literárias, sempre das 7h30 às 8h30, horário sugerido pelas famílias. As Terças tinham como objetivo reunir a comunidade e estudantes para dialogarem sobre as obras lidas. Após as conversas literárias, todos produziam resenhas para colocarem nos murais da escola, para estimular a escolha de livros pelos demais alunos da escola.





A literatura infantil “[...] tem uma tarefa fundamental a cumprir na sociedade, seja de forma espontânea ou estimulada: a de servir como agente de transformação” (COELHO, 2000a, p. 15).

Um carrinho da leitura (carrinho de supermercado) foi organizado com mais de 600 obras literárias doadas pelas famílias e um megafone para anunciar no recreio e pelas ruas da cidade, que os estudantes e familiares estavam doando livros com o intuito de formar uma comunidade de leitores no entorno da escola. Entregamos livros no recreio da escola e pelas ruas da cidade, Pedágio Literário: “A literatura infantil é um aparato instrumental facilitador para despertar nas crianças o prazer da leitura, é através dela que a criança compreende o mundo: ‘Literatura é arte, é prazer[...]’” (ABRAMOVICH, 1994, p. 148).

O projeto foi crescendo e convidamos outras escolas da cidade para participarem de conversas literárias na pracinha da escola. Ludicamente, penduramos livros nos galhos da árvore e junto a outras escolas, proporcionávamos encontros e diálogos literários. Envolvendo a todos.

Produzimos um Vlog Literário com indicações de obras e um canal contendo todas as etapas do projeto, assim, rompemos os limites da escola e até da cidade.

Para Regina Zilbermann, a literatura,

[...] possui ‘função formadora’ (ZILBERMANN, 2003, p. 29), que vem ao encontro do que Antônio Cândido destaca por diversas vezes: a literatura tem uma força humanizadora e um papel importante na formação humana (CÂNDIDO, 2002, p. 80)

A leitura literária é a porta de entrada para novos saberes, deve ir além de clichês como “Quem lê, viaja”, mas que transforme em hábito, atitude de vida e esteja presente nas conversas em família, nas rodas de amigos e em todas as práticas sociais. Como não se identificar com Dom Quixote de Miguel de Cervantes, por exemplo? Em que fantasia se une com realidade, obras em que a arte imita a vida, portanto, a leitura literária, deve ser humanizadora.

Ao longo do projeto, percebi que eu não era a única autora, mas junto a mim, meus estudantes que, a cada ação desenvolvida apontavam novos caminhos, novas trilhas antes não imaginadas. Invertemos a sala, os papéis, em muitos momentos eu apenas estava ali, eles conduziam, se tornaram corresponsáveis, coautores e protagonistas de todo o processo de ensino e aprendizagem. Desenvolveram habilidades que se transformaram em competências, pois passaram a agir na vida. Portanto, ter claro a competência a ser atingida, o caminho se torna mais claro, objetivo e totalmente sinalizado. Tornaram-se leitores competentes, argumentavam, questionavam, mas também, tornaram-se escritores e produtores de conteúdo.

### **Considerações Finais**

Finalizo, neste momento, com as considerações que fui construindo ao longo do projeto, pesquisas, observações e estudos. Contribuo com todos aqueles que desejam ser incentivadores de uma literatura enquanto arte,

Literatura é arte, portanto, precisa ser vivenciada, experimentada, refletida, dialogada, recomendada e apreciada. Foco na formação de leitores e em uma comunidade leitora. Muito além de ler por ler. Bibliotecas vivas, inclusivas, dinâmicas e que os livros estejam ao



alcance das mãos. Deve ser assunto da família, da roda de amigos e envolver todos e todas. A leitura literária precisa se tornar hábito, uma atitude de vida. Sempre escolhemos um livro, assim como escolhemos toda obra de arte, com cuidado, olhar atento aos detalhes, aquele que nos identificamos com a personagem, com o autor ou com o momento em que estamos vivendo seja ele de conflito, medo, anseios, alegrias, emoções... Literatura não é para dizer o que aprendemos com a obra ou com caráter moralizante. É o ler para apreciar, transformar e humanizar. Uma obra não se encerra na última página, no último parágrafo, mas permanece viva em cada leitor.

Rita Mozetti, 2020

### Referências

ABED, A. L. Z. **O desenvolvimento das habilidades socioemocionais como caminho para a aprendizagem e o sucesso escolar de alunos da educação básica.** São Paulo: UNESCO/MEC, 2014.

ABRAMOVICH, F. **Literatura infantil: gostosuras e bobices.** São Paulo: Scipione, 1993.  
AMARILHA, M. **Estão mortas as fadas?** Literatura infantil e prática pedagógica. 9. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2012.

BARBOSA, M. C. S; HORN, M. da G. S. **Projetos na educação infantil.** Porto Alegre: Artmed, 2008.

BELMIRO, C. A.; GALVÃO, C. de S. L. **Conta de novo?! As famílias e a formação literária do pequeno leitor.** 2016. Disponível em:  
<http://www.projetoleituraescrita.com.br/wp-content/uploads/2017/08/Encarte.pdf>. Acesso em: 5 jun. 2021.

CÂNDIDO, A. O direito à literatura. *In:* CANDIDO, A. **Vários escritos.** São Paulo: Duas Cidades, 1995.

CANDIDO, A. O direito à literatura: o esquema de machado de Assis. *In:* CANDIDO, A. **Vários Escritos.** São Paulo: Duas Cidades/Ouro sobre azul, 2004.

CENPEC. Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária. **Oficinas de matemática e de leitura e escrita: escola comprometida com a qualidade.** 3. ed. São Paulo: Summus, 2002.

CHIZZOTTI, A. **Pesquisa em ciências humanas e sociais.** São Paulo: Cortez. 5. ed. 2001.

CUNHA, M. A. A. C. **Literatura Infantil: teoria e prática.** 6. ed. São Paulo: Ática, 1987.

COELHO, N. N. **Literatura infantil: teoria, análise, didática.** São Paulo: Moderna, 2000.





COLOMER, T.; CAMPS, A. **Ensinar a ler, ensinar a compreender**. São Paulo: Artmed, 2002.

COLOMER, T. **Andar entre livros: a leitura literária na escola**. São Paulo: Global, 2007.

CORSINO, P. (Org.) **Educação infantil: cotidiano e políticas**. São Paulo: Autores Associados, 2009.

PRÊMIO EDUCADOR NOTA 10. **Rita Marta Mozetti Silva**. 2020. Disponível em: <https://premioeducadornota10.org/vencedores-de-2020/rita-mozetti-silva/>. Acesso em: 29. mar. 2021.

ZILBERMAN, R.; LAJOLO, M. **A Formação da Leitura no Brasil**. São Paulo: Ática, 1985.



## Arte, expressão e movimento

Roberta Granchi Dias Heinzl  
FATECE

Área do Conhecimento: Educação

Ano/Série: Ensino Superior

Tempo de Aplicação: 1h e 30 Minutos

Metodologia Utilizada: Aprendizagem Baseada em Jogos

### Descrição do Projeto

**Resumo:** Tendo como ponto de partida a disciplina de Arte: Expressão e Movimento, ministrada no curso de Pedagogia da FATECE – Faculdade de Tecnologia, Ciência e Educação, na cidade de Pirassununga/SP, surgiu o interesse em trabalhar a prática utilizando jogos, com os alunos do curso. Sabe-se que a Arte é muito importante para o desenvolvimento humano em suas esferas por utilizar várias linguagens, como: música, poesia, teatro, cinema, pintura, desenho, história em quadrinho, escultura, videogame, grafite, fotografia, dentre outras. Trazer a prática para o ensino superior é um ponto fundamental para a aquisição do conhecimento, bem como o desenvolvimento da autonomia levando os alunos a aprenderem de forma crítica e reflexiva, interligando, assim, teoria e prática, ambas necessárias para sua formação docente. Para promover a Arte: expressão e o movimento no desenvolvimento da criança como conhecimento e aprendizagem na formação docente de alunos do curso de Pedagogia, foi proposta a realização de algumas metodologias ativas para auxiliar neste processo. As metodologias ativas estimulam os alunos a pensar, realizando tarefas de forma autônoma e participativa, sendo nós, docentes do ensino superior, mediadores de todo este processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim, a atividade iniciou-se com uma palestra com um professor de Artes, mostrando a importância da Arte: expressão e do movimento para o desenvolvimento infantil, a partir da leitura e interpretação de um poema, o fazer artístico através do desenho e a sensibilização de cada aluno e, por fim, dramatização.

### Introdução

Toda aprendizagem é compreendida como um processo construtivo de caráter social, interpessoal e comunicativo. A Arte na Educação Infantil é uma importante ferramenta, pois estimula o desenvolvimento das crianças. Afinal, por meio da arte, a criança adquire habilidades necessárias para o seu desenvolvimento. A expressão acontece através do movimento. Movimentar-se permite a interação com o ambiente, o desenvolvimento corporal e cognitivo. Sendo assim, existe a importância do professor apresentar um olhar diferenciado sobre as produções artísticas das crianças, repensando suas estratégias, metodologias e objetivos a respeito do ensino. Segundo Veiga (2008), o professor desempenha um papel muito importante na formação docente, pois cabe a ele a função de ensinar, educar, aprender, pesquisar e avaliar aquele que será um futuro profissional para o exercício do magistério. Esta proposta busca, através de metodologias ativas, uma reflexão sobre o conteúdo a ser abordado com alunos do curso de Pedagogia



em relação a utilização de jogos para o desenvolvimento e aquisição de habilidades necessárias da disciplina de Arte: Expressão e Movimento.

### **Justificativa**

A atividade proposta surgiu por conta da necessidade de refletir sobre as contribuições trazidas pelos jogos na aprendizagem de alunos do curso de Pedagogia, para a aquisição de conteúdo a serem trabalhados na disciplina de “Arte: Expressão e Movimento. As experiências de criação artística e vivências expressivas poderão orientar os processos criativos e expressivos dos alunos, possibilitando, assim, a vivência para auxiliá-los na prática docente. As práticas pedagógicas apresentam a função de facilitar e promover a aprendizagem entre os discentes, envolvendo um domínio da atenção e entrosamento do grupo, buscando uma reflexão sobre o conteúdo a ser abordado, analisando as principais características das abordagens utilizadas dentro da prática pedagógica e articulando, desta forma, a teoria e prática docente para um melhor desenvolvimento do trabalho no dia a dia.

### **Metodologia**

Como processo metodológico, inicialmente, houve a interação com um professor de Artes que abordou o tema – Importância da Expressão e do Movimento para o desenvolvimento infantil. Logo em seguida, a professora propôs uma competição para a turma, através de atividades práticas, que aconteceram da seguinte forma: a turma foi dividida em grupos para a realização da atividade. Primeiramente, utilizou o poema “Borboletas” de Vinícius de Moraes. A leitura do poema necessariamente deveria ser feita com todas as entonações e pontuações, pontos importantes para a ampliação do domínio da linguagem expressiva na construção do conhecimento. Após a leitura do poema, foi entregue para os alunos uma folha de sulfite e foi proposto para que eles “apoiassem” a folha nas costas de um colega do grupo e desenhassem o que foi mais relevante para ele na leitura do poema. Em seguida, cada um expôs o que acreditava que o colega havia desenhado. Para finalizar a atividade foi realizada uma dramatização, na qual deveria ser passada para a turma em gestos, dramatizando um dos colegas da turma para que todos pudessem adivinhar a qual aluno estava se referindo. Esta atividade despertou interesse nos alunos do curso de Pedagogia, mostrando algumas habilidades a serem trabalhadas profissionalmente como docente na Educação Básica: sensibilidade, expressão sentimentos, emoções e pensamentos, que também são habilidades fundamentais para o trabalho docente.

### **Considerações finais**

Os objetivos da atividade foram alcançados, uma vez que os alunos interagiram com a proposta, mostrando desejo em conhecer novos métodos e utilizá-los em seu cotidiano. Devemos ressaltar que a Arte: Expressão e Movimento faz parte de todo o processo ensino-aprendizagem. Ensino-aprendizagem e arte caminham juntos. As atividades lúdicas e os jogos propiciam o desenvolvimento humano, pois este é um processo contínuo que perpassa todos os níveis e modalidades de ensino, que vai da Educação Infantil até o Ensino Superior. A prática deve ser trabalhada no ensino superior,



unificando a teoria e a prática a serem utilizadas no dia a dia da profissão. Porém, deve partir de ações conscientes e participativas, estruturadas e bem elaboradas, pois organizam e potencializam a intencionalidade de um projeto educativo.

### Referências

ALMEIDA, C. M. C. Concepções e Práticas Artísticas na Escola. *In*: FERREIRA, S. (Org.). **O ensino das artes: construindo caminhos**. Campinas: Papyrus, 2001. p. 11-38.

BARBIERI, S. **Interações: onde está a arte na infância**. São Paulo: Blucher, 2012.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília-DF: MEC, SEB, 2010.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília-DF: MEC/SEF, 1998.

CUNHA, S. R. V. da *et al.* (Org.). **As artes do universo infantil**. Porto Alegre: Mediação, 2012.

FERRAZ, H.; FUSARI, M. F. de R. **Arte na educação escolar**. São Paulo: Cortez, 1993.

IAVELBERG, R. **Para gostar de aprender arte: sala de aula e formação de professores**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

MÖDINGER, C. R. *et al.* **Artes visuais, dança, música e teatro: práticas pedagógicas e colaborações docentes**. Erechim: Edelbra, 2012.

VEIGA, I. P. A. (Org.). **Profissão docente: novos sentidos, novas perspectivas**. Campinas: Papyrus, 2008.



## **O *storytelling* como metodologia ativa para o ensino de história e o despertar da criticidade do educando**

Lenise Rissato  
Colégio Copérnico

Área do Conhecimento: Ciências Humanas/ História

Ano/Série: 7ºano Ensino Fundamental

Tema: Renascimento

Tempo de Aplicação: 3 Aulas

Metodologia Utilizada: Storytelling

### **Descrição do Projeto**

**Resumo:** Visando a adaptação do ensino às novas demandas, resultado das mais diversas mudanças histórico-sociais, políticas e econômicas, buscando romper com a educação de cunho tradicional bancária, este trabalho busca a aplicação do Storytelling como metodologia ativa para o ensino da disciplina de História.

### **Introdução**

Em meio a tantas transformações históricas, políticas, econômicas e sociais, faz-se de extrema relevância a promoção de mudanças metodológicas de ensino, para que este possa acompanhar as demandas do contexto atual, sendo o ensino de História uma das ferramentas para formação de sujeitos críticos e reflexivos, é de extrema importância torná-lo atrativo para os educandos, sendo as metodologias ativas um caminho ~~maior~~ para que isto ocorra. Atualmente, as metodologias ativas são apresentadas como possibilidades de oposição ao ensino bancário, pautado na transmissão de conteúdos e no professor como centro do processo de ensino-aprendizagem.

### **Justificativa**

Este trabalho visa apontar a possibilidade de aplicação da metodologia ativa conhecida como Storytelling como ferramenta para o ensino de História, capazes de viabilizar a aprendizagem significativa e transformar o olhar do aluno, fazendo com que este torna-se agente de mudança social. O Storytelling é uma metodologia ativa baseada em:

[...] recursos de memória, importância do folclore, da transmissão de valores e uso de personagens – que podem ser líderes políticos, culturais ou religiosos, cumpre fielmente essa função. As contribuições do uso das metodologias ativas (em especial o storytelling) para o engajamento estudantil são inúmeras, dentre elas, a assimilação do conteúdo dentro de um processo crítico, reflexivo e, portanto, ativo [...]¹.

---

¹ Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/ctrl/article/view/17601/17436>. Acesso em: 3 ago. 2022.



A História aliada à arte da Contação de estórias, da interpretação e do teatro, envolvendo uma narrativa envolvente, torna o processo de aprendizagem mais prazeroso e efetivo.

### **Metodologia**

Realizamos no 7º ano do Ensino Fundamental do Colégio Copérnico ao estudar um tema de relativa complexidade que é o Renascimento, a partir da narrativa (Storytelling) do personagem Leonardo da Vinci, personificado pela docente, que abarcou assuntos relativos à época vivida pelo artista, retornando ao passado e fazendo com que os alunos iniciassem um processo de conversação com o artista como se realmente estivessem na Renascença.

### **Considerações Finais**

A aula de duração de 90 minutos ficou marcada pelos alunos que retomaram os acontecimentos nas aulas posteriores, tiveram um melhor desempenho na matéria e um aprendizado mais global e que envolveu mais elementos do que o descrito no currículo. Sendo, através dos resultados, possível demonstrar a aplicação das metodologias ativas no ensino de História como ferramentas promotoras da aprendizagem significativa, autônoma, reflexiva e crítica, capazes de aumentar o interesse dos alunos pela disciplina. No entanto, o Storytelling é uma narrativa envolvente que pode e deve ser utilizada como um recurso aliado de qualquer disciplina.

### **Avaliação**

Os alunos foram avaliados de três maneiras diferentes: durante a aula por meio de sua participação e questionamentos; por meio da avaliação escrita sobre a temática e por último, formularam questões sobre o que aprenderam na aula e eles mesmos as responderam, os resultados foram níveis elevados de aprendizado com relação à avaliação anterior.

### **Referências**

BENTO, L. C. O saber histórico e o ensino de história: uma reflexão sobre as possibilidades do ensino escolar da história. **Fato & Versões – Revista de História**, v. 5, n. 10, 2013.

BERBEL, N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia dos estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/article/download/10326/1099>. Acesso em: 23 set. 2022.

BORGES, T. S. Metodologias ativas na promoção da formação do estudante: o uso das metodologias ativas como recurso didático na formação crítica do estudante do ensino superior. **Cairu em Revista**, ano 3, n. 4, jul./ago. 2014.



GEMIGNANI, E. Formação de professores e metodologias ativas de ensino-aprendizagem: ensinar para a compreensão. **Ver Fronteira, Educ**, v. 1, n. 2, p. 1-27, 2012. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/ctrl/article/view/17601/17436>. Acesso em: 3 ago. 2022.



## Uma abordagem da Aprendizagem por Projetos – Projeto CANVAS

Regiane Quesada Alves Lima  
FAMEESP

Área do Conhecimento: Empreendedorismo  
Ano/Série: Ensino Superior – 1º Semestre  
Tempo de Aplicação: 4 Aulas  
Metodologia Utilizada: Aprendizagem Baseada em Projetos

### Descrição do Projeto

**Resumo:** O modelo CANVAS para demonstrar de forma gráfica o modelo de negócios é uma ferramenta mundialmente reconhecida na área de empreendedorismo. Por ser um gráfico, estimula o usuário a criar o modelo de negócio de forma quase intuitiva. Na primeira etapa, por meio de um trabalho em grupo, os alunos deveriam, com o uso da ferramenta CANVAS, criar um modelo de negócio para uma famosa marca de cafeteira gourmet para uso doméstico e evidenciar o resultado por meio da colagem de post-its em folha sulfite, que representava a opinião do grupo de acordo com os 9 blocos do modelo. O uso de cores diferentes dos post-its também auxiliava o aluno a fixar a função de cada bloco do Modelo CANVAS. Na segunda etapa do Projeto, o aluno, por meio do uso de outra ferramenta (Jobs to be done), deveria, em grupo (até 5 alunos), formular estratégias para resolver um problema de uma loja de milk-shakes que apresentava queda nas vendas. Os alunos apresentaram um projeto em duas partes. Na parte 1 – Definir os métodos que foram utilizados na empresa (passo a passo) para aumentar as vendas visando atingir dois públicos diferentes – o público da manhã e o público da tarde. Na parte 2 – os alunos apresentaram suas soluções. Após isso, a docente apresentou as soluções possíveis para o caso com o objetivo de fixar a aprendizagem. O projeto que focou o uso da cultura *maker* e o *learning by doing* como teorias embasadoras no uso de metodologias ativas de aprendizagem resultou em um maior engajamento dos alunos nas aulas de empreendedorismo com minimização da taxa de evasão e uma maior retenção do conteúdo ministrado nas aulas. Em adição, promoveu a discussão em grupo e possibilitou o maior desenvolvimento de habilidades relevantes como evidenciar o raciocínio lógico, persuasão e técnicas de negociação.

### Introdução

A atividade tem o objetivo de oferecer ao estudante um aprendizado de forma prática e gamificada sobre a ferramenta Modelo Canvas e Jobs to be done. Pela aplicação de metodologias ativas de aprendizagem, foi estabelecido um projeto em duas fases em grupo. O modelo CANVAS permite que o idealizador de um plano de negócios siga uma estrutura racional, lógica e gráfica que possibilita utilizar-se de múltiplas tentativas até chegar ao modelo ideal de um plano de negócios.

Já a metodologia Job to be done, criado por Clayton Cristensen, professor de Administração em Harvard, permite olhar sob a perspectiva do cliente e entender que problema ou trabalho os clientes querem resolver ou realizar. Nesse sentido, o





empreendedor deve entender e projetar produtos e experiências que sirvam para resolver os problemas dos clientes. Ao fazer isso, haverá maiores chances de criar produtos e serviços que terão sucesso no mercado. Tal metodologia auxilia a mitigar os riscos envolvidos na inovação e criar produtos que o público tenha mais chances de comprar.

### **Justificativa**

A classe de primeiro semestre do curso de Administração apresentava um comportamento mais retraído nas aulas. O nível de participação era baixo e havia um grau elevado na evasão das aulas. Também se observou um comportamento de apatia por parte de vários alunos, os quais estavam em sala de aula, mas faziam muito uso de dispositivos eletrônicos.

Como objetivo geral da atividade propôs-se inculcar conceitos relacionados a metodologia CANVAS para o desenho do modelo de negócios. Gerar a fixação do conteúdo aprendido por meio da aplicação em um exemplo prático. Incentivar a discussão em grupo e o desenvolvimento de um olhar voltado para o desenvolvimento do negócio que gere valor ao cliente e resolva “o problema” dele.

Como valor agregado com respeito a esta disciplina, também se buscava o desenvolvimento das chamadas “soft skills” envolvendo o desenvolvimento da habilidade de negociação, apresentação das ideias com respeito, clareza e convicção, trabalhar em grupo e o desenvolvimento das habilidades socioemocionais.

### **Metodologia**

Na primeira fase do projeto – Em duas aulas (1 hora e 40 minutos) foi apresentado o conceito do modelo CANVAS e seus nove blocos apresentando inclusive um exemplo de sua aplicação. A seguir, foram formados grupos de 5 alunos e fornecidos post-its de cores diferentes. A docente explicou a atividade que se referia ao desenho do modelo de negócios de acordo com a metodologia CANVAS para a empresa Nexpresso. Os alunos tiveram 1 aula (50 minutos) para desenvolver o modelo e entregar a atividade.

Na aula seguinte, a docente discutiu com os alunos possíveis respostas que poderiam ser aceitas e um modelo de resposta padrão para fixar o conteúdo aprendido.

Na segunda fase do projeto foi apresentado a metodologia Jobs to be done e discutido com os alunos como procurar ver as coisas do ponto de vista do cliente.

A seguir, foi passado um desafio onde os alunos deveriam desenvolver uma proposta que resolvesse o problema de uma loja de milk-shake. No final, os alunos foram convidados a apresentar suas propostas e, a seguir, a professora apresentou soluções que poderiam ser implementadas para atingir o público da manhã e da tarde.

### **Considerações finais**

A metodologia de aprendizagem por projetos não é complexa, mas exige planejamento pelo docente para a escolha de quais contextos ela será aplicada. Existe a necessidade da definição de quais objetivos de aprendizagem o docente quer que a turma alcance.

Este projeto foi aplicado na cidade de Ribeirão Preto/SP no primeiro semestre do curso de Administração na modalidade presencial, na disciplina de empreendedorismo.



Considera-se que a classe alcançou os objetivos de uma maior socialização e fortalecimento do elo com o professor. Também se observou que a sala foi mais participativa e engajada nas aulas no decorrer do semestre após a aplicação da atividade. Embora não houve como mensurar os resultados, também se percebeu uma maior busca pelos alunos por formas de se empreender e conteúdos relacionados ao tema.

Em adição, o objetivo primário da atividade, que foi apresentar as ferramentas modelo CANVAS e Jobs to be done aos alunos e incentivar a participação, foi alcançado. Os alunos, por sua vez, demonstraram um maior aproveitamento em relação a estes conceitos e demonstraram sua satisfação pela metodologia ativa de aprendizagem aplicada.

### **Referências**

BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias Ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. São Paulo: Penso, 2017.

BARON, R. A.; SHANE, S. A. **Empreendedorismo**: uma visão do processo. São Paulo: Editora Cengage Learning. 2007.

BENDER, W. N. **Aprendizagem baseada em Projetos**: educação diferenciada para o século XXI. Porto Alegre: Editora Penso, 2014.

BLANK, S.; DORF, B. **Startup: manual do empreendedor**. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2014.

LUECKE, R. **Ferramentas para Empreendedores**. São Paulo: Editora Record, 2007. (Coleção Harvard Business Essentials)



## O ensino do idioma espanhol em uma realidade pós-pandêmica: diversidade e desafios

Cristiane Aparecida Bertanha  
Escola Metropolitana

Área do Conhecimento: Língua Estrangeira – Espanhol  
Ano/Série: 4º Ano (Ensino Fundamental Anos Iniciais) e 1ª Série (Novo Ensino Médio)  
Tema: La casa.  
Tempo de Aplicação: 2 aulas (50 minutos cada) em cada turma

O presente artigo tem como objetivo mostrar que, através do ensino da língua estrangeira (Espanhol), os alunos podem aprender, a partir de um vocabulário específico, a usar de diversos recursos para fazer do seu processo de ensino-aprendizagem algo melhor, divertido e criativo, usando assim técnicas que vem desde o resgate do brincar, até o uso de tecnologias diversas para a prática e vivência de seu aprendizado.

De acordo com as orientações da BNCC temos a seguinte definição: a **espiral** do aprendizado é uma estratégia pedagógica que propõe que um assunto seja revisitado pelo estudante ao longo da sua vida escolar, trabalhando com diferentes níveis de complexidade e, conseqüentemente, estimulando o aprofundamento dos conhecimentos<sup>2</sup>.

Sendo assim, ao ver que os alunos do 4º ano do Ensino Fundamental e os alunos da 1ª Série do Novo Ensino Médio estudariam o vocabulário relacionado às partes da casa em espanhol, surge a ideia do aprendizado por projetos, onde os alunos teriam um momento em sala de aula de identificação do vocabulário, identificando os mesmos com as suas respectivas casas, assim como um momento para resgatar o brincar, entre os menores (em um período pós pandêmico em que as crianças perderam tantas habilidades sociais), como com os adolescentes de fazer uso de tecnologias diversas para colocar em prática o conteúdo estudado em sala.

A metodologia utilizada foi a do Aprendizado por Projetos que propõe aos alunos identificarem uma situação que não necessariamente é um problema, mas pode ser melhorada, criando uma solução que segue uma linha de raciocínio de “para quê” (aprender esse vocabulário em espanhol), “de que forma” (através do brincar – 4º ano, através das tecnologias – 1ª série).

O projeto foi realizado com base no material didático “Eleva”, para a disciplina de Espanhol, que traz na apostila do 4º ano (Ensino Fundamental Anos Iniciais) e da 1ª série (Novo Ensino Médio) o vocabulário da casa em espanhol.

Pensando no ensino espiralado da BNCC, foi realizada a seguinte proposta aos alunos da Escola Metropolitana:

- **Alunos do 4º ano** – Após a apresentação do vocabulário da casa em espanhol, realização de exercícios propostos pela apostila e identificação das partes da casa em suas próprias casas, através da conversação, foi sugerido aos alunos que na aula seguinte brincariam em espanhol trazendo brinquedos para aula (casinhas, pequenos bonecos, carrinhos, etc.). Dentro do objetivo de aprendizagem do

---

<sup>2</sup> <https://fluxodeinformacao.com/biblioteca/artigo/read/2206-o-que-significa-a-organizacao-do-curriculo-em-espiral-e-quais-suas-vantagens>



Espanhol, também havia o objetivo de resgatar o brincar com as crianças, já que vivenciam um período pós-pandêmico (Covid-19) e, infelizmente, muitos alunos perderam a habilidade de brincar com brinquedos e com seus amigos. Essa proposta foi aceita com muita empolgação pelo grupo.

- **Alunos da 1ª série** – Após a apresentação do vocabulário da casa em espanhol, proposto pela apostila e identificação das partes da casa em suas próprias casas, através da conversação, foi sugerido aos alunos que na aula seguinte apresentassem plantas de casas com a escrita em espanhol. Os alunos poderiam desenhar suas próprias plantas (já que alguns tem arquitetos e engenheiros na família), poderiam usar recursos tecnológicos diversos também.

Como forma de avaliação, foi aplicada a seguinte estratégia, de acordo com o ano que o estudante está matriculado:

- **4º Ano:** Após organizar os alunos em grupos de 4 ou 5 alunos, pode-se observar a maneira do brincar (recebendo algumas orientações do docente) e comprovar que conseguiam identificar as partes da casa em espanhol, assim como seus objetos (pratos, talheres, armários etc), de uma maneira lúdica e divertida usando as palavras em espanhol e comparando se cada grupo tinha os mesmos objetos ou não.
- **1ª Série:** Surpreendentemente, os alunos da 1ª série, foram os mais diversos possíveis. Alguns preferiram desenhar suas plantas, nomeando as partes da casa em espanhol; outros usaram plantas de construtoras disponíveis nas redes sociais, assim, as variedades foram muitas. Por último, um aluno que tem muita resistência em participar de apresentações (pois não gosta de se sentir exposto), fez um vídeo utilizando o Fortnite (jogo de vídeo game) e, com isso, obteve seu sucesso tanto quanto os outros.

Ensinar e aprender, num período pós-pandêmico, não tem sido tarefa fácil para professores e alunos. Entretanto, resgatar o brincar e envolver os alunos em atividades que permitam o uso de diversos recursos, proporciona um resultado gratificante a todos.

## Referências

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília-DF: MEC, 2018.

BARROS, F. C.; VIEIRA, D; A. de P. Os desafios da educação no período de pandemia. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v. 7, n. 1, p. 826-849, jan. 2021. Disponível em:  
<https://brazilianjournals.com/ojs/index.php/BRJD/article/view/22591/18083>. Acesso em: 17 set. 2022.

ELEVA. **Livro Espanhol: 4º ano do Ensino Fundamental**. Material Didático.

ELEVA. **Livro Espanhol: 1ª série Novo Ensino Médio**. Material Didático.



## **Júri simulado: uma dinâmica utilizando Metodologias Ativas**

José Carlos Pereira da Cruz Júnior  
FATECE

Área do Conhecimento: Ciências Sociais Aplicadas

Curso Aplicado: Administração/Gestão de Recursos Humanos

Tempo de Aplicação: 2h

Metodologia Utilizada: Aprendizagem Baseada em Jogos (*Game Based Learning*)

### **Descrição do Projeto**

**Resumo:** A dinâmica do Júri Simulado foi apresentada para os alunos realizarem a experiência de embate de ideias e valores, abordando teses do direito positivo vs direito natural no caso exploradores de caverna. Os alunos expuseram seus argumentos numa órbita de julgamento, um grupo defendendo o direito positivo e outro grupo o direito natural, sendo decidido pelo conselho de sentença qual o argumento convenceu os mesmos. Dessa forma, a atividade visa, ao mesmo tempo, abordar conteúdos e habilidades essenciais de postura, comunicação, organização, liderança, trabalho em grupo. O objetivo da dinâmica foi alcançado, pois os alunos debateram o tema, levando os participantes a tomar um posicionamento através da argumentação, além disso, os discentes exercitaram a expressão oral e o raciocínio lógico-argumentativo e amadureceram o senso crítico.

### **Introdução**

A alteração do papel do professor vem sendo cada vez mais discutido. Anteriormente, atribuíam-se ao professor o papel de responder as dúvidas dos alunos, porém esse cenário se alterou, sendo que, agora, é necessário aprender a estimular e a valorizar a pergunta e as dúvidas dos discentes como um conhecimento agregado. Nesse contexto, o Conselho Nacional de Educação instituiu, pelas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs, 2021), que os cursos devem ser organizados visando o desenvolvimento de competências e habilidades do discente, dentro de outros aspectos que tornem os Projetos Político-Pedagógico dos Cursos das IES consistentes.

Na tentativa de estimular a reflexão, adoção e construção de modelos de ensino-aprendizagem, a utilização de Metodologias Ativas tornou-se uma excelente aliada. A Faculdade de Tecnologia, Ciências e Educação (FATECE) se preocupa muito com o desenvolvimento das habilidades do seu alunado e frequentemente seus docentes realizam práticas durante as aulas, onde os discentes se tornam os atores principais da aprendizagem (BERBEL, 2011). Um bom exemplo disso é a aplicação do Júri Simulado nos cursos de Administração e Gestão de Recursos Humanos. O júri simulado é uma ótima estratégia de ensino a ser adotada quando se trata de um assunto polêmico ou que, perceptivelmente, divide opiniões. Isso porque permite que sejam discutidos vários pontos de um mesmo tema, auxiliando no processo de construção e desconstrução de conceitos.



## **Justificativa**

Oferecer ao discente uma experiência de forma prática com de forma interdisciplinar, desenvolvendo várias habilidades, desenvolvimento de suas habilidades, explorando outras áreas do conhecimento.

## **Metodologia**

Primeiramente, foi realizado um sorteio dos personagens participantes, tais como: 1 (juiz), 1 (escrevente), 4 (réus), 15 (jurados), 3 (defensores), 3 (acusadores). Feito isso, iniciou-se com a sentença de pronúncia submetendo os réus ao julgamento no plenário do júri. Posteriormente, foi entregue a pronúncia, disponibilizado via Sistema de Gerenciamento Acadêmico (SGA). Os acusadores de posse da pronúncia elaboraram suas teses acusatórias para serem apresentadas em plenário no dia do julgamento. Os defensores elaboraram suas teses de defesas para apresentação no dia do julgamento. O professor acompanhou e orientou ambas as teses acusatória e defensiva. Marcou-se a data do julgamento. No dia do julgamento, os discentes compuseram a mesa, juntamente com o Juiz Presidente e escrevente. Após essa etapa, realizou-se o sorteio dos jurados: dos 15 presentes, foram sorteados 7 jurados que compuseram o conselho de sentença. Na sequência, iniciou-se os depoimentos dos réus e testemunhas (caso tenham). Em seguida deu início a peroração dos acusadores e defensores. Posteriormente, foram realizadas as votações e sentença.

Para finalizar, os alunos foram desafiados a realizarem a exposição de suas teses acusatórias e defensivas, ouvindo os réus e expondo suas ideias em prol dos seus interesses.

## **Considerações finais**

O objetivo da dinâmica foi alcançado, pois os alunos debateram o tema, levando os participantes a tomar um posicionamento através da argumentação. Além disso, os discentes exercitaram a expressão oral e o raciocínio lógico-argumentativo e amadureceram o senso crítico.

## **Referências**

BRASIL. Resolução CNE/CES nº 5, de 14 de outubro de 2021. Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Administração. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br>. Acesso em: 12 de agosto de 2022.

BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia dos estudantes. *Semina*, v. 32, n. 1, p. 25-40, 2011.



## **O despertar do senso crítico com a árvore de problemas: estratégia metodológica interdisciplinar no curso de Relações Públicas – FAAC/UNESP**

Nayara Kobori  
FAMEESP

A disciplina “Introdução ao Pensamento Científico”, oferecida aos alunos ingressantes da turma de 2021, do curso de Relações Públicas da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC), da UNESP-Bauru, tem como proposta fomentar o senso crítico dos educandos, a partir da apresentação das principais escolas de pensamento científico, bem como a diferenciação dos tipos de conhecimento (senso comum, saber científico, religioso e filosófico). A intenção é prepará-los para a jornada acadêmica, tendo em vista que uma parcela significativa de estudantes teve pouco ou nenhum contato com a prática de pesquisa e produção de ciências.

No ano de 2021, a FAAC-UNESP estava inserida no contexto do ensino emergencial remoto, devido à pandemia da Covid-19. Sendo assim, mais do que despertar a criticidade para a ciência, houve a necessidade de refletir estratégias pedagogicamente atrativas aos alunos com o uso de metodologias ativas e outros recursos educacionais que expandissem o ensino-aprendizagem, para além de uma dinâmica expositiva.

Enquanto professora-bolsista da disciplina “Introdução ao Pensamento Científico”, elaborei uma proposta em conjunto com outra professora-bolsista da disciplina de “Psicologia”, visto que ambos os conteúdos abordavam questionamentos sobre o senso comum e a ciência. A temática da árvore de problemas foi: “Senso comum, Ciência e Negacionismo”, partindo de uma pergunta-chave “Se a Ciência não lida com verdades absolutas, por que devo acreditar nela?”. Importante ressaltar que, antes da realização da dinâmica, houve um momento expositivo de aula, que durou cerca de 10 minutos, com explicações acerca do que é conhecimento científico e senso comum.

Para a dinâmica, os alunos foram divididos em grupos randomizados com cerca de 5 a 7 alunos, pelo próprio Google Meet, que possui uma ferramenta para criação de subsalas. Os estudantes tiveram o tempo de 30 minutos para se organizarem. Posteriormente, os estudantes voltaram à sala principal para apresentar a reportagem e aplicar a metodologia da árvore de problemas: o tronco (problema central), a raiz (a origem do problema) e a copa (as consequências do problema).

A seguir, é possível observar uma tabela com a dinâmica da aula interdisciplinar, com a orientação explanada para os aprendizes e como eles deveriam organizar a apresentação.





Tabela 1. Dinâmica da “Árvore de Problemas” sobre Senso Comum, Ciência e Negacionismo

<b>O tronco</b>	Encontrar um problema latente dos dias atuais, com origem no negacionismo. A fonte seria uma reportagem/notícia jornalística. Os estudantes deveriam apresentar o conteúdo, a fonte, comentar as informações levantadas e o porquê aquele assunto foi escolhido.
<b>A raiz</b>	Identificar a origem da falácia negacionista, portanto, a origem do problema em questão. Por que vocês acreditam que esse problema ocorre? Quais as motivações? Como a Ciência pode ajudar? Aqui, os estudantes poderiam falar um pouco de origens históricas para certas crenças, ou mesmo conceito de pós-verdade, que é amplamente trabalhado em cursos de Comunicação Social.
<b>A copa e ramificações</b>	Pensar em possíveis consequências e propor resoluções ao problema. Quais as consequências do problema central? Como superá-las? Nesta parte, os estudantes poderiam propor soluções didáticas, políticas públicas ou mesmo fomentar um debate para compreensão do porquê as pessoas acreditam no que querem acreditar (negacionismo). Outro ponto importante era diferenciar o negacionismo do senso comum, pois não são sinônimos.

Ao todo, a dinâmica teve duração de 02h30, o que surpreendeu positivamente todos os envolvidos, ainda mais por tratar-se do cenário de ensino emergencial remoto. Os assuntos levantados pelos alunos e alunas foram diversos, como a descrença em métodos de prevenção contra a Covid-19 (especialmente, as vacinas e as medidas de isolamento social), preconceitos em relação às diferentes orientações sexuais, polêmica acerca de fraudes eleitorais, etc. Percebeu-se a preferência por temáticas latentes em sociedade, visto que os próprios educandos ~~se~~ viam inseridos nessas discussões.

Como resultado, destacam-se o desenvolvimento da capacidade de arguição dos estudantes, a reflexão acerca de assuntos considerados polêmicos, mas que eram combatidos com argumentos científicos, bem como o despertar do senso crítico, para compreender o negacionismo como um fenômeno de origem social, cultural e histórico. Além do mais, é importante que os alunos e alunas saibam a diferença do negacionismo para o senso comum, visto que, no segundo caso, não se trata de uma descrença, mas sim, de algo que é compartilhado por grande parte da sociedade, ou mesmo tem origens de conhecimentos tradicionais.





## Plano Cartesiano

Andrea Martins da Silva  
FAMEESP

Área do Conhecimento: Matemática  
Ano/Série: Ensino Médio (1o, 2o e 3o Anos)  
Tempo de Aplicação: 1h e 30 Minutos  
Metodologia Utilizada: Aprendizagem Baseada em Jogos (Game Based Learning)

### Descrição do Projeto

**Resumo:** O jogo desenvolvido na Plataforma Scratch é apresentado para os alunos fazerem as movimentações no plano cartesiano representado por um labirinto. Após a dinâmica, os alunos vão criar o seu próprio jogo, a partir da programação na plataforma Scratch. Dessa forma, a atividade visa, ao mesmo tempo, retomar conteúdos e habilidades essenciais de matemática e relacioná-los ao pensamento computacional e a linguagem de programação.

### Introdução

A atividade tem o objetivo de oferecer ao estudante um aprendizado de forma prática e gamificada sobre o plano cartesiano e os eixos  $x$  e  $y$ . A atividade é baseada na plataforma Scratch, considerada uma linguagem de programação, criada em 2007, pelo grupo Lifelong Kindergarten da Universidade Americana MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts). O programa é utilizado em mais de 150 países e está disponível em mais de 40 idiomas. O Scratch permite que os alunos aprendam a criar histórias, animações, jogos, explorando outras áreas do conhecimento, como arte, literatura, matemática, ciências, de forma interdisciplinar; a plataforma integra o caderno de Tecnologias aplicado na Educação Básica e contribui para o desenvolvimento de várias habilidades.

### Justificativa

A Rede Estadual de Educação tem apresentado defasagem dos estudantes em relação aos conteúdos e habilidades relacionados ao plano cartesiano, fazendo-se necessária a elaboração de atividades com diferentes abordagens pedagógicas. Nesse sentido, foi elaborada uma dinâmica baseada na metodologia ativa, onde o aluno é protagonista, abordando o plano cartesiano, que por vezes é visto como complexo e abstrato. O jogo de labirinto permite que o jogador (estudante) descreva o percurso, digitando os movimentos nos eixos  $x$  e  $y$ , para que alcance o destino final. Como objetivo geral a atividade propõe a compreensão do plano cartesiano e a linguagem de programação, e permite também a abrangência de habilidades do Currículo Paulista: (EM13MAT501) Investigar relações entre números expressos em tabelas para representá-los no plano cartesiano, identificando padrões e criando conjecturas para generalizar e expressar algebricamente essa generalização, reconhecendo quando essa representação é



de função polinomial de 1º grau; (EM13MAT401) Converter representações algébricas de funções polinomiais de 1º grau em representações geométricas no plano cartesiano, distinguindo os casos nos quais o comportamento é proporcional, recorrendo ou não a softwares ou aplicativos de álgebra e geometria dinâmica; (EM13TEC24) Implementar projetos por meio de linguagem de programação (Scratch ou Python) (SÃO PAULO, 2020).

### **Metodologia**

Nos primeiros 30 minutos, os estudantes serão desafiados a jogarem o jogo do labirinto cartesiano, no qual, para se movimentarem terão que digitar o deslocamento nos eixos x e y até o destino final; neste momento, a proposta é que os estudantes tentem resolvê-lo por si mesmos, mas caso haja muita dúvida ao ponto de desestimulá-los, cabe aos professores a explicação de como o movimento ocorre. O momento seguinte está destinado à explicação do plano cartesiano e dos eixos abscissa (x) e ordenada (y), bem como sua aplicação prática na linguagem de programação. Em seguida, será proposto aos estudantes o desenvolvimento da programação do jogo do labirinto pela plataforma Scratch e a lógica apresentada pelos blocos pré-programados.

### **Considerações finais**

A programação é considerada bem simples e foi aplicada para alunos do Ensino Médio da Escola Estadual Dr. Thomaz Alberto Whately na cidade de Ribeirão Preto-SP. Os estudantes conseguiram jogar e chegar ao destino final, sendo o objetivo de entender o plano cartesiano foi alcançado. A programação do jogo foi feita com as instruções do professor com excelente aproveitamento da maioria dos alunos.

**FORMA DE AVALIAÇÃO:** Agendamento de uma avaliação com exercícios padrão de exames ou observação da participação/estímulo do aluno em sala de aula durante a dinâmica (SÃO PAULO, 2012).

### **Referências**

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC):** versão final. Brasília-DF: MEC/CONSED/UNDIME, 2018.

Disponível em:

[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 16 jan. 2020.

SÃO PAULO (Estado). **Diretrizes do Programa Ensino Integral.** São Paulo: SEDUC/SP, 2012.

SÃO PAULO (Estado). **Currículo Paulista:** etapa Ensino Médio. São Paulo: SEDUC/UNDIME, 2020. Disponível em:

<https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wpcontent/uploads/sites/7/2020/08/CURR%C3%8DCULO%20PAULISTA%20etapa%20Ensino%20M%C3%A9dio.pdf>.

Acesso em: 30 jan. 2021.



## TBL e roda de leitura

Maiara Fernandes Gonçalves Ribeiro  
Colégio Copérnico

Área do Conhecimento: Língua Portuguesa  
Ano/Série: Fundamental II (6º, 7º, 8º E 9º Anos)  
Tempo de Aplicação: 1h e 40 Minutos  
Metodologia Utilizada: Aprendizagem Baseada em Equipes (Team Based Learning)

### Descrição do Projeto

**Resumo:** A metodologia TBL foi aplicada com o objetivo de promover debate sobre as obras literárias trabalhadas nos 1º e 2º bimestres de 2022. Nessa prática, os estudantes fazem leitura prévia de literatura recomendada, em seguida respondem a questionários - de forma individual e em equipes - em sala de aula. Eles decidem o valor de cada resposta. Além de retomar conteúdos importantes abordados nos livros, a atividade permite que o aluno seja ativo, não só no processo de leitura e de resposta, mas também em relação a sua pontuação. Habilidades como argumentação, desenvoltura em trabalho em equipe, ações cooperativas e tomada de decisões são trabalhadas.

### Introdução

A atividade tem o objetivo de promover uma nova forma de discussão e compartilhamento de conteúdo referente às obras literárias. É uma ferramenta para incrementar a tradicional roda de leitura, incentivando a fala, argumentação e participação ativa dos alunos. A atividade foi fundamentada na metodologia ativa TBL (team based learning – aprendizagem baseada em equipes), que coloca o estudante como o principal condutor da aprendizagem e mostra-se como uma alternativa ao ensino tradicional, no qual o docente é o centro do processo. A estratégia de ensino do TBL está focada no aluno, promovendo autonomia, colaboração e proatividade, o que se faz necessário nos dias atuais, conforme Marques (2018, p. 3):

Portanto se desejamos que nossos estudantes tenham atitude mais ativa, precisamos utilizar métodos que possam desenvolver essas habilidades, levando-os ao processo de tomada de decisões, avaliando resultados, trabalhando a criatividade, possuindo uma atitude mais colaborativa em equipes, transformando-os em protagonistas de seu conhecimento, sendo agentes de transformação onde possam se apropriar de novos saberes e aplicar em seu dia a dia.

### Justificativa

Após notar uma baixa adesão dos alunos - das referidas turmas - nas rodas de leitura tradicionais, ficou claro que uma mudança se fazia necessária. Diante de tal problemática, a metodologia TBL se mostrou uma alternativa eficiente para melhor engajar os estudantes. Além de promover maior participação dos discentes, a metodologia possibilitou o desenvolvimento de habilidades como posicionar-se em discussões, inferir



valores sociais e culturais em textos literários, bem como participar de práticas de compartilhamento de leitura/recepção de obras literárias, previstas na Base Nacional Comum Curricular em:

(EF69LP25) Posicionar-se de forma consistente e sustentada em uma discussão, assembleia, reuniões de colegiados da escola, de agremiações e outras situações de apresentação de propostas e defesas de opiniões, respeitando as opiniões contrárias e propostas alternativas e fundamentando seus posicionamentos, no tempo de fala previsto, valendo-se de sínteses e propostas claras e justificadas (BNCC, 2018, p. 151).

(EF69LP44) Inferir a presença de valores sociais, culturais e humanos e de diferentes visões de mundo, em textos literários, reconhecendo nesses textos formas de estabelecer múltiplos olhares sobre as identidades, sociedades e culturas e considerando a autoria e o contexto social e histórico de sua produção (BNCC, 2018, p. 159).

(EF69LP46) Participar de práticas de compartilhamento de leitura/recepção de obras literárias/ manifestações artísticas, como rodas de leitura, clubes de leitura, eventos de contação de histórias, de leituras dramáticas, de apresentações teatrais, musicais e de filmes, cineclubes, festivais de vídeo, saraus, slams, canais de booktubers, redes sociais temáticas (de leitores, de cinéfilos, de música etc.), dentre outros, tecendo, quando possível, comentários de ordem estética e afetiva e justificando suas apreciações, escrevendo comentários e resenhas para jornais, blogs e redes sociais e utilizando formas de expressão das culturas juvenis, tais como vlogs e podcasts culturais (literatura, cinema, teatro, música), playlists comentadas, fanfics, fanzines, e-zines, fanvídeos, fanclipes, posts em fanpages, trailer honesto, vídeo-minuto, dentre outras possibilidades de práticas de apreciação e de manifestação da cultura de fãs (BNCC, 2018, p. 159).

Em sala de aula, houve clara percepção no aumento da participação. Estudantes, que antes se negavam a falar e comentar sobre as obras, participaram oralmente; ou no momento em grupo, ou na argumentação perante a sala. Tais alunos podem se sentir mais seguros e encorajados, após terem feito pesquisa e chegado a um consenso na equipe.

Outra observação positiva foi a de que os estudantes se sentiram valorizados no processo, ao entenderem a maneira como poderiam atribuir a pontuação, marcando, inclusive, mais de uma alternativa como resposta ao questionário.

Por fim outro ganho é que, sabendo que terão de responder às perguntas, houve também maior adesão à leitura.

Diante disso, o mais importante foi proporcionar momento de fala a todos os estudantes e perceber maior interação entre eles.

## **Metodologia**

No início do bimestre é feita a indicação do livro de literatura, sendo assim, os estudantes são responsáveis pela leitura antecipada. Já em sala de aula, conforme data combinada, é aplicado o questionário impresso, que deve ser respondido individualmente.



Para esse momento, são disponibilizados vinte minutos. Encerrada essa fase, os questionários são recolhidos, e passam a ser entregues os questionários que deverão ser respondidos em equipes. Os grupos são definidos com antecedência pela docente. Nessa segunda parte da metodologia, os estudantes devem trocar informações, debater e fazer pesquisas para responder às questões. São disponibilizados quarenta minutos. Os alunos decidem o valor de cada resposta, podendo assinalar mais de uma alternativa, tendo então de distribuir a pontuação total da questão. Por fim, o gabarito é divulgado, e o tempo restante é disponibilizado para a argumentação em relação às respostas. Todos os grupos e alunos têm a oportunidade de questionar e devem apresentar seus argumentos. A partir dessa argumentação, docente e discentes têm a oportunidade de compartilharem variadas informações sobre a obra literária. Os grupos são formados por cinco alunos.

### **Considerações finais**

A atividade foi aplicada no 1º semestre para alunos do Ensino Fundamental II do Colégio Copérnico em Franca/SP. Grande parte dos estudantes, mais de 90%, participou de todos os processos – individual e em equipe - contribuindo com pensamentos e ponto de vista. Algo muito interessante, observado durante a atividade, é que estudantes que antes não participavam ativamente da roda de leitura, mesmo que no momento em grupo, se posicionaram.

**FORMA DE AVALIAÇÃO:** Avaliação através dos questionários impressos, observação da participação nas decisões em grupo e na argumentação oral. A roda de leitura com TBL foi utilizada como parte de uma trilha pedagógica para composição das notas bimestrais.

### **Referências**

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC):** versão final. Brasília, DF: MEC/CONSED/UNDIME, 2018.

Disponível em:

[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 31 ago. 2022.

MARQUES, A. P. A. Z. *et al.* A experiência da aplicação da metodologia ativa Team Based Learning aliada a tecnologia no processo de ensino e aprendizagem. **IET:**

**EnPED**, São Carlos, maio 2018.

Disponível em:

<https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/271>. Acesso em: 5 set. 2022.



## **Afeto que educa: educação problematizadora, uma possibilidade para todas as disciplinas**

Sandra Aparecida Ferreira Guerra  
Colégio Copérnico

Área do Conhecimento: Geografia, História, Ciências e Matemática

Ano Série: Ensino Fundamental I (5º Ano)

Tempo de Aplicação: Primeiro Semestre de 2022

Metodologia Utilizada: Tbl, Aula Invertida, Problematização, Metodologias de Aprendizagens

### **Descrição do Projeto**

**Resumo:** Esse projeto visa apresentar, entre outros métodos utilizados em sala de aula como recursos de metodologias ativas, a relevância do afeto, da consideração às emoções, além das palavras apregoadas pelos alunos em sala de aula. A expressão está nos gestos, nos olhares, na postura, na face, no corpo que expressa mesmo quando falamos. Ela está além do ato verbal e cabe ao professor estar atento a cada sinal, a cada necessidade de apoio às diferenças e modo de adquirir conhecimento de cada um.

### **Introdução**

Em tempos contemporâneos, o contexto escolar aponta para a necessidade de uma educação problematizadora na perspectiva de Paulo Freire, que considerava sua metodologia um “ato de aprender e não de ensinar”, sendo mais adjunta a uma Teoria do Conhecimento do que uma metodologia de ensino propriamente dita. Assim, os princípios ético-metodológicos de sua teoria eram formados com base no respeito ao educando e na conquista da autonomia, tendo a dialogicidade como um fio condutor do processo de ensino-aprendizagem. Assim, o projeto para esse primeiro semestre baseou-se no estímulo, no diálogo, na afetividade, no cuidado com as diferenças, na proximidade e contato não só com os alunos, mas também com a família para apoios e desenvolvimentos necessários.

### **Justificativa**

“A premissa alicerçada na proposta tradicional ainda habita as instituições escolares. O professor austero e sério, que pouco sorri, que pouco abraça, pois, as emoções devem permanecer fora do espaço escolar, é coisa do passado” (GUERRA, 2019, p. 17). Nesse contexto, mais do que uma metodologia, aulas “ministradas” com foco afetivo, olhar atento para tomadas de decisões, muita alegria, e interação entre alunos e professora.

### **Metodologia**

Não coube aqui contextualizar uma metodologia de ensino, mas metodologias de



aprendizagens que perpassaram e perpassam por todas as disciplinas ministradas pela educadora mediadora Ma. Sandra Ap. Ferreira Guerra. Portanto, com o tempo de aplicação permanente, pois o “ato de EDUCAR é um ato de amor” a qualquer tempo. Assim, em meio as emoções foram trabalhadas o TBL, a Aula Invertida, a Problematização. No que diz respeito as avaliações, foram diversas: observações, testes (apenas na matemática), dissertativas, em formato de TBL, oral, participativa, expositiva. Para Jussara Hoffmann (2009), avaliar é estar atento ao aluno, conhecê-lo e ouvir seus argumentos, propor possibilidades, desafios, guiando-o pelo caminho da autonomia moral e intelectual, principalmente pela infinidade de fontes de informações, conteúdos a que estão inseridos. Esse cuidado no modo de avaliar, associado a afetividade e “escuta às expressões”, conseqüentemente, as suas necessidades, vem desenvolvendo autonomia, habilidades e competências relevantes para adentrarem ao Fundamental II.

### **Considerações finais**

Foram e são proporcionados momentos formativos por meio de métodos protagonizados pelos alunos, com um espaço de respeito as diferenças, diálogo, estímulo, autonomia e experimentação de práticas pedagógicas para a formação de educandos agentes de transformação. Contextualizando não uma única metodologia de ensino, mas várias metodologias de aprendizagens, que perpassam e perpassaram por todas as disciplinas ministradas na série em questão, deixando perceptível que, “aquilo que encanta e inquieta, deixa o aprendizado mais alegre, mais vivo e desperta vontade de aprofundamento” (GUERRA, 2019, p. 145), conseqüentemente preparados para serem “avaliados”, com melhores resultados para agentes transformadores da sua própria realidade.

### **Referências**

- FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- GUERRA, S. Ap. F. **Primeiros passos para o desenvolvimento social**: a educação problematizadora e um outro olhar para o mundo. Curitiba: CRV, 219.
- HOFMANN, J. **Avaliação Mediadora**: uma prática em construção da pré-escola à universidade. Porto Alegre: Mediação, 2009.

**“Se você não sabe aonde quer ir, qualquer caminho serve”**

Alice, no país das Maravilhas





## Para além dos muros da escola

José Paulo Rodrigues Correa  
Colégio Copérnico

Área do Conhecimento: História

Ano/ Série: 1º Ensino Médio

Tempo de Aplicação: 1 dia para pesquisa; 1 dia para a tabulação de dados e 1h30 de Apresentação/Roda de Conversa.

Metodologia Utilizada: Pesquisa Quantitativa de Campo e Apresentação de Resultados.

### Descrição do Projeto

**Resumo:** Inicialmente fizemos uma roda de conversa para analisar alguns dados trazidos pelo material apostilado acerca das prováveis origens da desigualdade social no Brasil. A partir dessas conversas, os alunos foram estimulados a buscar possíveis causas (diferentes das apresentadas) que auxiliassem a compreensão das disparidades socioeconômicas na realidade brasileira. Após essa conversa, procuramos pensar coletivamente em formas de superar essas desigualdades. Depois fomos para rua realizar uma pesquisa quantitativa para compreender a forma como essa origem e possibilidade de superação das desigualdades é vista pela população.

### Introdução

A atividade tinha por objetivo uma familiarização dos alunos com o universo das pesquisas científicas, além de trazer a possibilidade de aplicação da teoria ensinada na escola e suas práxis na realidade social. A pesquisa permite aos alunos confirmarem suas hipóteses e estabelecer uma conexão com a metodologia científica e cruzar impressões entre aqueles que estudaram minimamente a temática frente a uma parcela “leiga” no assunto (no ponto de vista teórico). Também serve para mostrar aos alunos como as pesquisas políticas, de mercado, de ibope e tantas outras se estruturam e como a análise desses dados podem ilustrar o comportamento social.

### Justificativa

A necessidade de trazer parte da realidade acadêmica no campo científico faz-se necessário para que os alunos se sintam previamente adaptados para aquilo que encontrarão quando adentrarem ao ensino superior. Dessa forma, acabamos por estabelecer um método onde os alunos seriam os protagonistas dentro da proposta apresentada, sendo responsáveis por todo o processo de análise de dados, construção do questionário apresentado à população em geral bem como a tabulação e apresentação de resultados. Após a apresentação em grupos, eles “cruzaram informações” para conseguir um panorama mais completo da análise, fazendo todas as etapas necessárias à pesquisa, o que pode auxiliá-los na busca por bolsas de estudos nas universidades pela





familiarização prévia da estrutura de um projeto de pesquisa quantitativo e de análise de dados.

## **Metodologia**

Para garantir um maior comprometimento, dispusemos de 1 aula para conversar sobre a realidade social de forma crítica, elencando pontos de melhorias nas políticas governamentais e nas problemáticas sociais passíveis de solução. Na aula seguinte, utilizamos e problematizamos informações trazidas pelos próprios alunos segundo os critérios pessoais de cada um e contrastamos com as informações presentes no material didático. Nesse momento, foi dado um espaço para que os alunos falassem sobre as suas impressões sobre a temática da pesquisa e sobre a forma como eles veem a desigualdade, apontando suas causas e propondo possíveis soluções. Importante ressaltar que o professor adquiriu uma postura de intervenção mínima, dando plena liberdade para os alunos se expressarem (respeitando e diferenciando opiniões de fatos).

O passo seguinte foi a organização de um questionário simples para pesquisa quantitativa (também protagonizada pelos estudantes e mediada pelo professor), e em período extraclasse os alunos foram ao centro da cidade e lojas comerciais para entrevistar as pessoas e terem uma noção real de como as pesquisas são estruturadas. Após a coleta de respostas, os alunos se organizaram para a organização de infográficos e tabelas. Feita essas etapas prévias, dedicamos o tempo de 2 aulas para apresentação de resultados, comparação de dados e impressões gerais dos estudantes sobre a organização da pesquisa, das entrevistas e da montagem dos gráficos e tabelas.

## **Considerações finais**

O método científico de pesquisa será uma realidade encontrada por todos os alunos de ensino médio que irão cursar o ensino superior. Se apropriar dessa metodologia ainda na escola é uma importante ferramenta para que eles se adequem mais facilmente ao universo universitário. Também se faz necessária essa ponte entre o conteúdo ensinado na escola de forma crítica e a aplicação desse conteúdo dentro da realidade social, para que os alunos consigam entender e enxergar que o conhecimento e o mundo se constroem para além dos muros da escola.

## **Referências**

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**: versão final. Brasília-DF: MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 24 maio 2022.

SÃO PAULO (Estado). **Currículo Paulista**: etapa Ensino Médio. São Paulo: SEDUC/UNDIME, 2020. Disponível em: <https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wpcontent/uploads/sites/7/2020/08/CURR%C3%8DCULO%20PAULISTA%20etapa%20Ensino%20M%20>. Acesso em: 24 maio 2022.



## Projeto Dicionário da Matemática

Ana Cláudia Seba  
Escola Metropolitana

Área do Conhecimento: Matemática  
Ano/Série: Fundamental II  
Tempo de Aplicação: anual  
Metodologia Utilizada: Aprendizagem Baseada em Projetos

### Descrição do Projeto

**Resumo:** O projeto do dicionário da matemática para a aquisição de conceitos nas diversas áreas do conhecimento não é inédito, porém a metodologia utilizada neste projeto se diferencia. Cada turma transforma o projeto de maneira única e cada estudante de forma individual e personalizada. Esta iniciativa surgiu com a necessidade de aproximar os estudantes do universo da matemática. Estes sujeitos *de sua própria aprendizagem*, a fim de perceberem-se *protagonistas* do caminho para seu conhecimento, desmistificando a ideia de que a matemática é de difícil compreensão.

### Justificativa

Compreensão da nomenclatura da Matemática. O dicionário da matemática é um instrumento de aprendizagem de extrema importância nas aulas de matemática. A compreensão dos termos matemáticos e seus significados facilitam o entendimento do que é proposto e sua resolução. Os termos são incompreendidos pelos estudantes devido à falta de conhecimento dos significados e desconhecer o uso correto. A proposta do projeto pretende fazer com o estudante escreva com suas próprias palavras o que entendeu, estimulando-o a realizar consultas e assim sanado dúvidas pontuais sobre o conteúdo estudado.

### Objetivos

Aperfeiçoar o vocabulário matemático, a fim de dominá-lo em qualquer resolução de problemas. Apresentar informações relevantes e de maneira resumida. Proporcionar o acesso fácil e rápido dos significados dos termos matemáticos, além de trazer exemplos explicativos e compreensíveis. Incentivar os estudantes a escreverem com suas próprias palavras e colocar suas ideias referentes aos termos matemáticos.

### Descrição do Projeto

Ao ter contato com os primeiros conteúdos de matemática do 6º ano, os estudantes se sentem perdidos e surpresos com tantos termos diferentes e palavras estranhas, como eles dizem: “*difíceis de pronunciar*”.

A cada aula, novos conteúdos e termos são revelados e seus registros ocorrem por meio do dicionário de matemática, para facilitar a compreensão.



Os estudantes são orientados sobre os materiais necessários para a montagem; um caderno, ou caderneta de anotações e fitas adesivas para marcadores de páginas.

As folhas do caderno são divididas e separadas em ordem alfabética, tornando assim mais fácil e rápido a utilização.

O primeiro passo é identificar a letra inicial do termo matemático a ser inserido, em seguida, abrir a página do dicionário na letra indicada e, por fim, escrever o termo.

O dicionário de matemática é usado de acordo com a necessidade do estudante. Antes de solicitar ajuda da professora, o estudante deve ter a autonomia e iniciativa de buscar no seu próprio dicionário e, assim, ser capaz de sanar suas dúvidas em relação ao termo procurado. Caso ainda os estudantes permaneçam com dúvidas, o professor faz intervenções para auxiliá-los.

E assim o projeto segue durante todo o ano letivo, estimulando a autonomia e o protagonismo juvenil, sempre em busca de uma aprendizagem significativa.

### **Avaliação dos resultados**

O Dicionário da Matemática é um instrumento necessário nas aulas de matemática, trazendo segurança e mais compreensão dos termos matemáticos estudados tanto em sala de aula, como em casa.

Importante ressaltar que o projeto despertou o interesse de conhecer e dominar os termos matemáticos de forma clara e muito didática.

Os estudantes quando aprendem um termo novo, logo já dizem: “*Podemos colocar no dicionário?!*”

Durante todo o projeto, os estudantes compartilham suas anotações uns com os outros, um aprendendo com o outro.

Durante todo o processo do projeto se observa que os estudantes vão adquirindo autoconfiança, autonomia e se aproximam mais da disciplina.

### **Depoimentos**

“Dicionário da Matemática é “miiiito” importante. Eu mesma não gostava da matéria eu fiz e amei. Nele você anota os tópicos (conteúdo) mais importantes, por exemplo, radiciação, anota a definição, exemplos de exercícios e tudo que você achar que é preciso para lembrar. Então, separa uma parte do seu caderno/fichário e faça”

***Manuella Sophia Dacanal, 8º ano***

“O dicionário da matemática eu consulto quando estou com dúvidas. Coloco uma palavra nova para estudar para a prova”

***Antonio Henrique Ariza De Pádua Silva 6º ano***

“Interessante e incrível”

***Pietro Morais de Pádua 6º ano***



## Ligações Químicas

Caio César Carboni  
Colégio Copérnico

Área do Conhecimento: Química  
Ano/Série: 1º Ensino Médio  
Tempo de Aplicação: 3 aulas de 50 minutos  
Metodologia Utilizada: Aprendizagem Baseada em Projeto

### Descrição do Projeto

**Resumo:** Fazer com que o aluno compreenda a constituição da matéria, considerando as interações eletrostáticas que propiciam a formação ou a ruptura de uma ligação química utilizando uma linguagem de programação. Criar uma animação com o auxílio da plataforma SCRATCH sobre os diferentes tipos de ligações químicas, mostrar de forma clara e objetiva o tema abordado de uma maneira lúdica e interativa.

### Introdução

O conteúdo de ligações químicas é trabalhado na primeira série do ensino médio e revisado no último ano, sendo assim os alunos já conheciam o conteúdo a ser abordado. Para fixar essa habilidade foi proposto uma atividade em que o aluno expressasse seu conhecimento por uma animação com o uso da plataforma SCRATCH.

A linguagem de programação parece coisa muito distante e inacessível para se utilizar em sala de aula, com a plataforma SCRATCH a introdução a essa linguagem fica muito mais simples e divertida. O Scratch é um projeto do GrupoLifelong Kindergarten no MIT Media Lab, desenvolvido pela Scratch Foundation.

### Justificativa

A linguagem de programação é um assunto pouco abordado no dia a dia dos estudantes, o assunto por muitas vezes abordado como complexo ou de difícil acesso, não estimula a curiosidade dos estudantes. A área de programação no mundo é crescente e com o intuito de apresentar a linguagem de programação para os alunos do 3ºEM foi utilizada a plataforma SCRATCH, onde o estudante pode ter o primeiro contato com a programação.

### Metodologia

Previamente foi separada a turma em 8 grupos de 3 alunos e cadastrados na plataforma, após, via plural, foi solicitado que estudassem os capítulos 11, 12 e 13 de química 1. Durante a aula demonstrou-se a plataforma SCRATCH explicando que é uma rede social onde qualquer pessoa pode compartilhar animações, jogos e histórias interativas, expressando paixões e interesses pessoais por meio da programação em



blocos.

Após a demonstração os alunos foram encaminhados ao laboratório maker onde cada grupo acessou o login e senha criado previamente no notebook fornecido. Neste momento os alunos foram instruídos às primeiras programações, como colocar o personagem e o cenário, e instruídos que realizassem uma animação sobre ligações químicas e apresentar o projeto na aula do dia seguinte.

Na segunda aula, que ocorreu no mesmo dia, os alunos já começaram a programar pequenos movimentos, interações entre os personagens e mudanças de cenários. Durante a aula alguns grupos foram finalizando o projeto. Na terceira aula, no dia da apresentação dos projetos, foram apresentados os projetos para toda a sala de aula.

### **Considerações finais**

Os projetos ficaram acima das expectativas, os alunos conseguiram realizar grandes projetos em um curto período, demonstrando domínio do conteúdo e criatividade.

### **Referências**

RESNICK, M. **Jardim de infância para a vida toda**. Porto Alegre: Penso, 2020.



## Descubra a função: estimulando o pensamento computacional

João Pedro Fernandes  
Colégio Copérnico

Área do Conhecimento: Matemática  
Ano/Série: Ensino Médio (1º, 2º e 3º Anos)  
Tempo de Aplicação: 1h e 40 minutos  
Metodologia Utilizada: Gamificação

### Descrição do Projeto

**Resumo:** A oficina foi montada em forma de jogo na plataforma Desmos, cuja mecânica é bem simples. Temos estrelas amarelas espalhadas no plano cartesiano, programadas e localizadas como pontos, e bolinhas roxas que serão lançadas a partir de uma coordenada e cairão. O objetivo do jogo/oficina é que os participantes consigam capturar/acertar as bolinhas roxas nas estrelas amarelas. Sendo assim, os alunos precisarão descobrir, em cada fase/etapa do jogo, quais são os valores dos parâmetros da função que irá direcionar as bolinhas roxas ao encontro das estrelas amarelas. Dessa forma, de maneira lúdica, estimularemos os alunos a aprenderem jogando o conteúdo de função, além de podermos mostrar o funcionamento e passo a passo da construção do jogo, introduzindo assim a linguagem de programação.

### Introdução

O jogo “Descubra a função: estimulando o pensamento computacional” é um projeto desenvolvido no Software Desmos, aplicado em formato de aula, ou oficina, tendo como seu objetivo estimular o pensamento computacional dos jogadores, para que, de forma lúdica, eles aprendam a nomenclatura das principais funções estudadas na educação básica, percebam a diferença de função e equação e consigam associar as transformações gráficas às mudanças dos parâmetros de cada função, além de saber lidar com mudanças e restrições de domínio e contradomínio das funções. Para isso o professor deverá fazer uma breve explicação sobre o conteúdo de função, apresentando a nomenclatura das principais funções e quais são seus parâmetros.

As funções a serem trabalhadas serão:

- Função afim, linear e constante;
- Função quadrática;
- Função modular;
- Função exponencial e raiz;
- Função logarítmica e
- Funções trigonométricas (seno, cosseno, tangente).

A aplicação da metodologia ativa de Gamificação é desenvolvida em duas etapas, a primeira etapa é dada pela programação do jogo e a segunda etapa é de fato jogar o jogo desenvolvido, por isso nos referimos ao projeto sendo uma oficina. Em que os alunos que programam devem ser distintos dos que irão jogar, pois os mesmos saberão as soluções.



## Justificativa

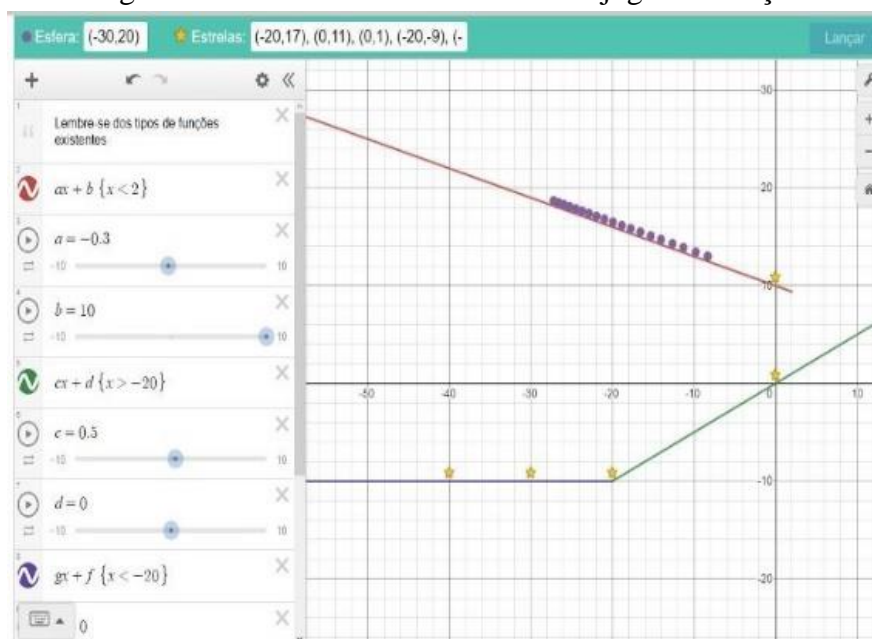
Com o avanço das tecnologias e sua abrangência em todos os domínios sociais, incluí-las no contexto educacional é algo necessário para tornar as práticas educativas mais atraentes para os alunos. O foco principal deste artigo é o desenvolvimento do pensamento computacional na disciplina de Matemática, uma das áreas de ensino com grande dependência da lousa para seu ensino, tendo então dificuldade de associação entre seus conteúdos e a tecnologia. Com base nos textos de Borba (2015), que estuda a utilização de tecnologias digitais em educação Matemática, e Javaroni (2018), que incentiva o uso do pensamento computacional nas aulas de Matemática, desenvolvemos o projeto/oficina da criação de um jogo que tornasse o ensino-aprendizado de funções algo lúdico, em que os alunos entendessem o comportamento gráfico das funções, assim como seu domínio e imagem.

## Metodologia

Para que a execução da oficina o professor(a) deverá apresentar aos participantes o software Desmos, e será preciso o uso do celular por parte dos participantes, pois o professor(a) deverá fazer uma breve explicação sobre o conteúdo de função, apresentando o conceito do que é função, apresentando a nomenclatura das principais funções e quais são seus parâmetros. Após esse momento o professor(a) disponibilizará o acesso ao jogo para os alunos.

As primeiras 11 fases do jogo serão para os participantes poderem apenas modificar o valor dos parâmetros e perceberem o que essas mudanças causam no gráfico da função (Como podem ver abaixo a programação do jogo disponibiliza as variáveis que podem ser alteradas, para valores maiores e menores). A duração dessa etapa será de no máximo 30 minutos.

Figura 1. Interface de uma das fases do jogo das funções



Fonte: Produzida pelo autor





Após as duas primeiras etapas (Apresentação do conteúdo e fases iniciais do jogo) o professor(a) mostrará aos participantes a 12<sup>o</sup> fase do jogo, que será uma fase que necessitará conhecimentos de domínio e imagem de uma função, nesse momento o aluno precisará programar uma restrição no domínio da função para que ela seja resolvida. Trazendo o questionamento de como solucionar esse problema o professor(a) resolverá a fase explicando como se faz para programar a restrição de domínio no jogo. E após a explicação os alunos terão mais 3 fases que mesclarão os conteúdos aprendidos e novos desafios de resolução. Durante toda a oficina o professor(a) deverá orientar, estimular e auxiliar todos os alunos.

### **Considerações Finais**

Buscou-se melhorar o desempenho dos alunos em Matemática através das tecnologias aplicadas à educação e, por consequência, diminuir o paradigma de que o ensino de Matemática está ligado apenas a lousa e giz, mostrando novas ferramentas que possibilitam o ensino da mesma. Pôde-se observar que é possível utilizar a tecnologia no ensino de Matemática, levando os conteúdos a serem trabalhados para a realidade conectada do aluno e, em conjunto, ensinar outros conteúdos que não sejam puramente matemáticos, como a programação. Após a aplicação da oficina é notado um aumento do engajamento dos alunos, o aprofundamento do tema, o desenvolvimento da criatividade e a prática da multidisciplinaridade. Além disso, tem-se convicção de que é preciso formar estudantes que sejam capazes de produzir (ou compreender como se produz) tecnologia para a escola estar incluída numa cultura digital, mas o educador matemático precisa estar consciente que isso também implica aprender matemática (MORAIS, 2017).

**FORMA DE AVALIAÇÃO:** As formas de avaliação são inúmeras: podemos separar os alunos em grupos e pedir para criarem fases no software (desafios), para os outros grupos resolverem, e esses grupos devem apresentar sua resolução a todos presentes na aula; podemos usar outra metodologia ativa sendo ela o “Método de resolução de problemas” ou até o “Método de resolução de problemas por estações”, propondo os mesmos exercícios antes e depois da aplicação do jogo, verificando com a leitura, ou apresentação da resolução dos exercícios propostos quais foram as estratégias que os alunos usaram para resolver os problemas e como foi seu desempenho antes e depois da proposta do jogo.

### **Referências**

BORBA, M. C.; SCUCUGLIA, R.; GADANIS, G. **Fases das tecnologias digitais em Educação Matemática:** sala de aula e internet em movimento. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015. (Coleção Tendência em Educação Matemática).

DESMOS. Disponível em: <https://www.desmos.com/?lang=pt-BR>. Acesso em: 10 set. 2022.

JAVARONI, S. L.; ZAMPIERI, M. T. **Tecnologias Digitais nas aulas de matemática:** um panorama acerca das escolas públicas do estado de São Paulo: Editora Livraria da Física, 2018.





**JOGO. Descubra a função:** estimulando o pensamento computacional. Disponível em:  
<https://teacher.desmos.com/activitybuilder/custom/62632274d6d7600eb54e212d?r=whd&lang=pt-BR>. Acesso em: 10 set. 2022.

MORAIS, A. D.; BASSO, M. V. A.; FAGUNDES, L. C. Educação Matemática & Ciência da Computação na escola: aprender a programar fomenta a aprendizagem de matemática? **Ciência & Educação**, Bauru, v. 23, n. 2, p. 455-473, 2017.



## **Trabalhando com Jornal – Notícia de primeira página**

Élita Verissimo de Artibale Pereira  
Escola Metropolitana

Área do Conhecimento: Linguagem Oral e Escrita, Natureza e Sociedade

Ano/Série: Ensino Fundamental I – 3º Ano B

Tempo de Aplicação: 5 aulas

Metodologia Utilizada: Aprendizagem Baseada na Investigação

### **Descrição do Projeto**

**Resumo:** A evolução das tecnologias da informação por meio de computadores, câmeras e vídeos, celulares, redes sociais, internet e outros, tem favorecido o acesso à informação cada vez mais rápido e em tempo real. Nesse contexto, o jornal impresso teve que adaptar-se à nova realidade da sociedade. Quando o conteúdo de texto jornalístico surgiu na sala de aula do terceiro ano, descobri que meus alunos não conheciam ou não tiveram contato com este tipo de mídia que é o jornal impresso. Diante disso planejei aulas nas quais esta mídia estaria presente, a fim de que o aluno pudesse manuseá-lo, sentindo seu “cheiro”, textura, descobrir como é feito e organizado em seções, como as de economia, notícias locais e internacionais, entretenimento, esportes, ciências e tecnologia, etc. Diante desse desafio, a preocupação era desenvolver o conteúdo de forma interessante e, sabendo que os alunos apresentam resistência para ler e escrever, enxerguei no jornal um recurso para ampliar o vocabulário e o conhecimento da classe, formando leitores funcionais e competentes, tornando a aula mais divertida e despertando o interesse dos alunos.

### **Introdução**

A atividade tem o objetivo de oferecer ao estudante um aprendizado de forma prática e concreta. A proposta e a análise, leitura e diagramação da primeira página de um jornal, tornou-se algo mais transformador. Após o envio do pedido para que os alunos trouxessem para a sala de aula um jornal físico, para minha surpresa, um único aluno trouxe um jornal evangélico. Partindo desse ponto fui a banca de jornal e comprei alguns exemplares, procurei variar os exemplares (Folha de São Paulo, A Cidade, etc.) e levei para a sala de aula. Os alunos ficaram impressionados em ver e tocar no jornal. Eles sabiam o que era jornal virtual, não conheciam o físico.

Buscando proporcionar conhecimento, fugimos da proposta inicial, partimos então para a análise de um jornal inteiro, seus cadernos e a função de cada um, analisamos como é a diagramação, os tipos de letras, os títulos, o caderno infantil com seus entretenimentos, reportagens, entrevistas, enquetes, a função social da escrita, etc.

Após ter analisado e investigado todo o jornal, a participação dos alunos como pesquisadores e desenvolvedores do material, o aluno como protagonista expressando suas opiniões e críticas diante do conteúdo e o professor só como mediador da situação, abordamos o objetivo inicial, que é a confecção da primeira página de um jornal. Os grupos escolheram suas notícias, fizeram a montagem da primeira página e apresentaram para a sala de aula seu trabalho finalizado.



A participação coletiva do ensino e da aprendizagem com os colegas amplia o universo dos alunos, forma leitores competentes e torna as aulas mais interessantes e podemos alcançar bons resultados com nossos pequenos.

### **Justificativa**

A turma do terceiro ano fundamental I foi a turma mais prejudicada pela pandemia do Covid -19, os alunos chegaram na escola com grande defasagem de aprendizagem, foi necessário fazer uma retrospectiva do primeiro e segundo anos e, ao mesmo tempo, introduzir conteúdo de terceiro ano, o trabalho de recuperação paralela será feito durante todo o ano letivo, e ainda assim, para alguns alunos pode não ser o suficiente. Também se observou um comportamento de apatia por parte de alunos, estavam na sala de aula, mas não se envolviam nas atividades. A ferramenta pedagógica, que se utiliza com o uso do jornal em sala de aula, prioriza o desenvolvimento pela informação e tem como objetivo tornar a leitura e escrita mais crítica, propiciando o desenvolvimento de raciocínio e das habilidades socioemocionais.

### **Metodologia**

O projeto foi apresentado, construído e finalizado em cinco aulas. No primeiro momento, após apresentação do tema “texto jornalístico”, a turma foi dividida em grupos e com a função de conhecer, investigar cada caderno do jornal. Depois de se familiarizar com todo jornal, foi o momento da escolha da notícia, podendo o conteúdo ser de tecnologia, ciências, arte, entrevista, curiosidade, etc.

Essas notícias escolhidas pelo grupo foram afixadas em um painel em sala de aula para a apresentação aos outros alunos. Cada grupo fez a leitura de sua notícia, os grupos observaram, analisaram e questionaram o motivo da escolha do conteúdo apresentado, o grupo em destaque fez sua defesa usando argumentos, defendendo seu ponto de vista.

O próximo passo foi a montagem da primeira página do jornal com a diagramação correta e a apresentação para a turma.

### **Considerações finais**

A metodologia de aprendizagem por investigação não é complexa, mas exige planejamento pelo docente para a escolha de em quais contextos ela será aplicada. Existe a necessidade da definição de quais objetivos de aprendizagem o docente quer que a turma alcance.

O projeto foi desenvolvido na Escola Metropolitana de Ribeirão Preto/SP, na turma de terceiro ano fundamental, nesse período se dá a finalização da alfabetização, os alunos já estão prontos para ler, interpretar e escrever textos com todos os critérios exigidos, claro, a aprendizagem é no tempo de cada um, o amadurecimento emocional, cognitivo e de raciocínio é muito individual.

A pandemia intensificou desafios que já existiam na educação, agora é necessário articular ações para reordenar e impulsionar o aprendizado, esse projeto ajudou muito a despertar o desejo de aprender, despertar um olhar diferente para a leitura e escrita, fazendo do aluno o protagonista.



## Referências

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília-DF: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/ensino-fundamental-anos-iniciais> <https://novaescola.org.br/>. Acesso em: 10 ago. 2022.

CUNHA, R. C. Jornal escolar: do letramento à cidadania. **Revista Pesquisa em Discurso Pedagógico**, fascículo 7. Repositório Institucional da PUC - Rio. Rio de Janeiro, 2009.

Material Didático ELEVA.

SILVA, E. T. da. **Leitura na escola e na biblioteca**. 3. ed. Campinas: Papyrus, 1991.

ZILBERMAN, R. **A leitura e o ensino da literatura**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 1991.