

Juliana Carolina Provenzi | Gabriel Dornelles Pereira  
Rudinei Domingues da Cruz | Júlia Teston Machado  
(Organizadores)



# Práticas Pedagógicas

com

# plataformas digitais



**Atena**  
Editora  
Ano 2024

Juliana Carolina Provenzi | Gabriel Dornelles Pereira  
Rudinei Domingues da Cruz | Júlia Teston Machado  
(Organizadores)



# Práticas Pedagógicas

com

# plataformas digitais



**Atena**  
Editora  
Ano 2024

**Editora chefe**

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

**Editora executiva**

Natalia Oliveira

**Assistente editorial**

Flávia Roberta Barão

**Bibliotecária**

Janaina Ramos

**Projeto gráfico**

Camila Alves de Cremo

Ellen Andressa Kubisty

Luiza Alves Batista

Nataly Evilin Gayde

Thamires Camili Gayde

**Imagens da capa**

iStock

**Edição de arte**

Luiza Alves Batista

2024 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2024 Os autores

Copyright da edição © 2024 Atena

Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

*Open access publication* by Atena Editora

Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

**Conselho Editorial****Ciências Agrárias e Multidisciplinar**

Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano

Profª Drª Amanda Vasconcelos Guimarães – Universidade Federal de Lavras

Prof. Dr. Arinaldo Pereira da Silva – Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará

Prof. Dr. Antonio Pasqualetto – Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Profª Drª Carla Cristina Bauermann Brasil – Universidade Federal de Santa Maria

Prof. Dr. Cleberton Correia Santos – Universidade Federal da Grande Dourados  
Profª Drª Diocléa Almeida Seabra Silva – Universidade Federal Rural da Amazônia  
Prof. Dr. Écio Souza Diniz – Universidade Federal de Viçosa  
Prof. Dr. Edevaldo de Castro Monteiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Fágner Cavalcante Patrocínio dos Santos – Universidade Federal do Ceará  
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia  
Prof. Dr. Guilherme Renato Gomes – Universidade Norte do Paraná  
Prof. Dr. Jael Soares Batista – Universidade Federal Rural do Semi-Árido  
Prof. Dr. Jayme Augusto Peres – Universidade Estadual do Centro-Oeste  
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
Profª Drª Lina Raquel Santos Araújo – Universidade Estadual do Ceará  
Prof. Dr. Pedro Manuel Villa – Universidade Federal de Viçosa  
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão  
Prof. Dr. Renato Jaqueto Goes – Universidade Federal de Goiás  
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará  
Profª Drª Talita de Santos Matos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
Prof. Dr. Tiago da Silva Teófilo – Universidade Federal Rural do Semi-Árido  
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

## Práticas pedagógicas com plataformas digitais

**Diagramação:** Ellen Andressa Kubisty  
**Correção:** Yaiddy Paola Martinez  
**Indexação:** Amanda Kelly da Costa Veiga  
**Revisão:** Os autores  
**Organizadores:** Juliana Carolina Provenzi  
Gabriel Dornelles Pereira  
Rudinei Domingues da Cruz  
Júlia Teston Machado

<b>Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)</b>	
P912	<p>Práticas pedagógicas com plataformas digitais / Organizadores Juliana Carolina Provenzi, Gabriel Dornelles Pereira, Rudinei Domingues da Cruz, et al. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2024.</p> <p>Outra organizadora Júlia Teston Machado</p> <p>Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web Inclui bibliografia ISBN 978-65-258-2707-0 DOI: <a href="https://doi.org/10.22533/at.ed.070242008">https://doi.org/10.22533/at.ed.070242008</a></p> <p>1. Tecnologia educacional. I. Provenzi, Juliana Carolina (Organizadora). II. Pereira, Gabriel Dornelles (Organizador). III. Cruz, Rudinei Domingues da (Organizador). IV. Título. CDD 371.3944</p>
<b>Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166</b>	

## DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.

## DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código Penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, *desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.

Educação como prioridade para transformar pessoas e comunidades.

Instituição privada de interesse público, o Instituto Jama investe prioritariamente em educação, tendo como convicção que a boa formação escolar é o principal instrumento de transformação social de uma sociedade e a base mais adequada para a consolidação da democracia, constituindo-se também em perspectiva de um futuro melhor para a juventude brasileira.

Orienta-se pela cultura da doação herdada dos antepassados do fundador, Jayme Sirotsky, e disseminada entre os membros da família.

No que se refere à visão estratégica e à forma de atuação nas comunidades onde está inserido, o Instituto Jama concentra seus investimentos e sua interferência nas causas específicas da educação, identificadas de acordo com os valores éticos definidos nas suas diretrizes e com os propósitos sociais de sua constituição.

O Instituto Jama atua em quatro eixos principais:

#### Tecnologias e Inovação

Acreditamos que as tecnologias são potencializadoras de avanços pedagógicos e educacionais. Investimos nesta área com programas centrados no desenvolvimento do estágio de Letramento em Programação e Pensamento Computacional de estudantes da educação básica, fundamental e de ensino médio.

#### Desenvolvimento Comunitário

O Instituto Jama contribui e desenvolve projetos voltados para a cultura e a assistência social que possam causar mudanças e transformações sociais na comunidade. BOLSA DE ESTUDOS Em parceria com a organização não-governamental Primeira Chance, de Fortaleza/ CE, o Instituto Jama concede bolsas de estudo em escolas privadas para alunos do 9º ano do Ensino Fundamental e para o Ensino Médio, desde que sejam oriundos de escolas públicas e que demonstrem um diferenciado nível acadêmico.

#### Gestão Escolar

Oferecemos cursos de formação para gestores educacionais de escolas públicas, indicados pelas Secretarias de Educação nas regiões onde atuamos em parceria com reconhecidas instituições de ensino superior de Porto Alegre.

Instituto Jama [www.institutojama.com.br](http://www.institutojama.com.br)

Avenida Senador Tarso Dutra, 605/1802

Bairro Petrópolis, Porto Alegre/RS.

E-mail: [contato@institutojama.com.br](mailto:contato@institutojama.com.br)

@institutojama (Instagram)

## ENTER - Centro de Conhecimento

ENTER, iniciativa de impacto em Educação do Centro de Conhecimento da Escola de Negócios e Tecnologia da Atitus. Uma escola para carreiras do futuro.

Desde 2014, estamos na busca de capacitar jovens e professores a se colocarem no centro das suas escolhas, dando condições para que assumam protagonismo de fato na construção de seus futuros. Somos o portal de entrada para que novas realidades sejam projetadas e novas carreiras sejam concretizadas.

Temos como objetivo proporcionar uma boa educação para fazer a diferença na vida dos nossos estudantes e professores. Proporcionamos um ambiente de conhecimento, para transformar realidades e gerar impacto.

Ajudamos as pessoas promovendo acesso ao ensino de tecnologias, tanto na parte técnica da programação quanto no âmbito comportamental (soft skills) dentro e fora das empresas. De forma simultânea, resolvemos os problemas de empresas migrando para a área de tecnologia, profissionalizando jovens capacitados nesse ambiente de trabalho.

Acreditamos que todos merecem uma educação de qualidade. Por meio de diversos cursos gratuitos e acessíveis, que vão desde o Ensino Fundamental até o pós-Ensino Médio, percorremos variadas idades, públicos e necessidades de ensino.

Nessa linha, realizamos o curso (In)Fluência Digital para Professores de escolas públicas do Rio Grande do Sul oferecendo uma imersão abrangente em práticas pedagógicas inovadoras utilizando a tecnologia. Em proposta prática, os participantes tiveram que elaborar um plano de aula aplicando os novos conhecimentos em plataformas digitais para propor novas práticas pedagógicas. O curso promove uma rede colaborativa de troca de experiências e desenvolvimento profissional, preparando os professores para os desafios da educação contemporânea.

ENTER Centro de Conhecimento.

[www.entertechedu.com](http://www.entertechedu.com)

Tv. São José, 455 Bairro Navegantes, Porto Alegre/RS

E-mail: [contato@entertechedu.com](mailto:contato@entertechedu.com)

@entertechedu (Instagram)

**ATITUS**  
EDUCAÇÃO

enter

Com o (in)Fluência Digital para Professores, os estudantes foram capazes de dominar as principais ferramentas disponíveis na Internet para aproveitá-las ao máximo para a produtividade e de forma totalmente gratuita. O curso tem sua formação na modalidade híbrida, com encontros online e presenciais para vivências práticas e mentoria semanal online com profissionais da área de tecnologia. O público alvo sendo professores da Rede Pública do Rio Grande do Sul, receberam 6 certificações e foram capazes de conhecer as bases do uso seguro das plataformas online, criação de conteúdos como sites, podcasts, design e arte digital, vídeos, plataformas de interação online, produção de conteúdo com ChatGPT, além de uso seguro de e-mails, agenda e ferramentas Google, como documentos, apresentações e plataforma de ensino.

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>1</b>
<b>PLANO DE AULA .....</b>	<b>2</b>
<b>OBJETIVO .....</b>	<b>3</b>
<b>CAPÍTULO 1 - RECURSOS TECNOLÓGICOS E AUDIOVISUAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL .....</b>	<b>4</b>
<b>CAPÍTULO 2 - CRIAÇÃO DE SITE .....</b>	<b>7</b>
<b>CAPÍTULO 3 - SENSIBILIZAÇÃO OUTUBRO ROSA .....</b>	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO 4 - CONSTRUINDO MEU PORTFÓLIO MULTIDISCIPLINAR...11</b>	
<b>CAPÍTULO 5 - GOOGLE SALA DE AULA .....</b>	<b>14</b>
<b>CAPÍTULO 6 - DESENVOLVIMENTO DE UM PRODUTO INOVADOR TECNOLÓGICO .....</b>	<b>16</b>
<b>CAPÍTULO 7 - GOOGLE FORMS .....</b>	<b>18</b>
<b>CAPÍTULO 8 - CONSTRUÇÃO DE UM MURAL COM USO DE JAMBOARD.....19</b>	
<b>CAPÍTULO 9 - GAMIFICAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO.....</b>	<b>21</b>
<b>CAPÍTULO 10 - PESQUISAS SOBRE GAMES: GÊNEROS DOS JOGOS ELETRÔNICOS.....22</b>	

# INTRODUÇÃO

Com o avanço da tecnologia, surgem novas possibilidades para o ensino e a aprendizagem, e é fundamental estar atualizado em relação a essas ferramentas e saber utilizá-las de forma eficiente. Nesse sentido, é um benefício poder explorar novas formas de ensino e aprendizagem e aprimorar as práticas pedagógicas.

A tecnologia oferece ferramentas que facilitam a visualização de conceitos abstratos, estimulam a colaboração entre os estudantes e proporcionam acesso a uma vasta quantidade de informações e fontes de conhecimento. Além disso, facilita a colaboração entre os alunos, tanto dentro quanto fora da sala de aula, possibilitando a realização de projetos conjuntos e a troca de ideias em tempo real. Outro aspecto importante é o aumento do engajamento dos alunos, uma vez que permite a criação de experiências de aprendizagem mais interativas e envolventes, que estão alinhadas com suas experiências digitais cotidianas.

Ao incorporar a tecnologia, os educadores podem criar experiências de aprendizagem mais envolventes e interativas, despertando o interesse dos alunos e preparando-os para os desafios do mundo contemporâneo, onde habilidades digitais são cada vez mais essenciais.

## PLANO DE AULA

Um plano de aula é um elemento pedagógico de primordial importância que sistematicamente delinea os objetivos de aprendizagem, as estratégias de ensino, os recursos necessários e os métodos de avaliação para uma sessão de instrução específica. Ele constitui um guia minucioso para os professores, proporcionando uma estrutura organizada para o processo de ensino-aprendizagem. O desenvolvimento de um plano de aula eficiente implica a integração de teorias de aprendizagem, princípios pedagógicos e práticas baseadas em evidências. Ao embasar suas decisões em pesquisas educacionais robustas, os educadores podem conceber experiências de aprendizagem mais significativas e eficazes para os alunos, fomentando, assim, o sucesso acadêmico e o engajamento em sala de aula.

## OBJETIVO

O objetivo deste e-book é fornecer aos educadores uma compreensão abrangente e prática sobre como desenvolver, implementar e avaliar planos de aula eficazes em diversas áreas do conhecimento em ferramentas tecnológicas. Por meio de exemplos claros, diretrizes detalhadas e sugestões práticas, este recurso visa capacitar os professores a criar experiências de aprendizagem significativas e engajadoras para os alunos. Ao demonstrar diferentes modelos de planos de aula, estratégias de ensino e métodos de avaliação, este e-book busca inspirar os educadores a inovar em suas práticas pedagógicas por meio do uso das tecnologias digitais, promovendo assim um ambiente de aprendizagem estimulante e propício ao sucesso acadêmico dos alunos. Os planos de aula a seguir apresentados foram elaborados pelos participantes do curso (In)Fluência Digital para professores realizado pela ENTER Tech Edu, apoiado pelo Instituto Jama.

## RECURSOS TECNOLÓGICOS E AUDIOVISUAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

<b>Instituição</b>	EMEI MARIA MARQUES FERNANDES		
<b>Professores</b>	MARY LÚCIA PEDROSO KONRATH JONAS CORDEIRO DE OLIVEIRA LISETE CIGANA		
<b>Curso</b>	Educação Infantil – Temas transversais		
<b>Disciplina</b>	Tecnoteca	<b>Etapa</b>	Educação Infantil
<b>Turma</b>	Jardim B	<b>Ano Letivo</b>	2023

<b>Tema</b>	Recursos Tecnológicos e Audiovisuais na Educação Infantil		
<b>Data</b>	Novembro	<b>Horas-aula</b>	30 min (prática) Turno (exploração)
<b>Hora início</b>	Encontro 1 grupo 1 – 9h Encontro 1 grupo 2 – 9h30 Encontro 2 grupo 1 – 9h Encontro 2 grupo 2 – 9h30	<b>Hora término</b>	9h30 10h 9h30 10h

### AULA – Práticas de Uso dos Recursos Tecnológicos e Audiovisuais

#### 1. TEMA / CONTEÚDO

Uso de Recursos Tecnológicos e Audiovisuais na turma do Jardim B.

#### 2. OBJETIVO

- Acolher os estudantes explicando-lhes sobre os procedimentos e atividades do encontro.
- Trabalhar o pensamento e raciocínio lógico.
- Conceituar o que são recursos tecnológicos e audiovisuais, mostrando alguns recursos que temos disponíveis na Tecnoteca, dando ênfase para as câmeras digitais.
- Explorar de forma conjunta no grupo a exploração de jogos que exercitem o pensamento computacional, a partir da observação e intervenção pedagógica do professor.
- Observar o uso da câmera digital pelos alunos, para registro de seu olhar sobre os recursos tecnológicos e audiovisuais à disposição na escola.
- Observar o uso dos recursos tecnológicos e audiovisuais pelas crianças no espaço da Tecnoteca durante o encontro.

#### 3. METODOLOGIA OU ATIVIDADE

##### Encontro 1

- Inicialmente, o professor fará acolhida aos alunos, que foram divididos previamente em dois grupos distintos, o grupo A e o grupo B.
- Momento para os estudantes entenderem um pouco mais sobre os recursos tecnológicos e audiovisuais, falarem o que sabem sobre e ouvirem as explicações da professora Articuladora de Inovação.
- Momento de jogo coletivo, usando a tela digital, em que as crianças vão cada uma na sua vez interagir com o jogo educativo, a fim de solucionar o problema em questão, neste encontro o jogo selecionado foi **Pipe Mania** da Escola Games, contando com várias fases, as crianças foram cada uma desbloqueando um nível diferente. O objetivo do jogo é montar os canos de forma correta para que a água pudesse ir até o seu destino final, mas o jogo tem um tempo curto para isso ser feito, jogo online disponível através do endereço <https://www.escolagames.com.br/diversao/pipe-mania>.
- Momento de escolher e explorar os recursos disponíveis da sala da Tecnoteca, apps da tela digital, jogos educativos das mesas digitais, robôs exploradores ou Chromebooks com jogos educativos para exploração do mouse, memória entre outros.
- Finalização da aula.

## Encontro 2

- F. Inicialmente, o professor fará acolhida aos alunos, que foram divididos previamente em dois grupos distintos novamente, o grupo A e o grupo B.
- G. Momento para os alunos conversarem um pouco sobre os recursos tecnológicos e audiovisuais que usam em casa e ouvirem as orientações da professora Articuladora de Inovação sobre esse encontro.
- H. Momento de jogo coletivo, usando a tela digital, em que as crianças vão cada uma na sua vez interagir com o jogo educativo, a fim de solucionar outro problema, para isso precisam usar o raciocínio e o pensamento lógico. Neste encontro o jogo selecionado foi o Halloween da Escola Games, contando com vários personagens, as crianças foram cada uma desafiada a arrastar as formas geométricas para seus devidos lugares. O jogo tem desafios mais fáceis e outros mais complexos. O objetivo do jogo era colocar as formas geométricas em seus lugares corretos. Cada criança fazia sozinha o desafio. Este é um jogo educativo online disponível através do endereço <https://www.escolagames.com.br/jogos/halloween>
- I. Momento de escolher e explorar os recursos disponíveis da sala da Tecnoteca, apps da tela digital, jogos educativos das mesas digitais, robôs exploradores ou Chromebooks com jogos educativos para exploração do mouse, memória entre outros.
- J. Finalização da aula.

## Prática de Exploração

- K. Inicialmente, o professor fará acolhida aos alunos.
- L. Momento para os alunos conversarem sobre recursos tecnológicos e audiovisuais que permitem o registro do mundo que está a nossa volta. A Articuladora de Inovação explicará sobre as máquinas fotográficas, desde o seu início e das recentes câmeras digitais, inclusive as acopladas aos celulares.
- M. Os alunos terão a sua disposição a câmera digital em pequenos grupos para fazer o registro de recursos tecnológicos e audiovisuais da sala da Tecnoteca.
- N. Em outra oportunidade, serão baixados os registros feitos pelos alunos e vistos de forma coletiva na tela digital, conversando que recursos são estes e para quem podem ser utilizados.
- O. Finalização da aula.

## 4. RECURSOS

- Sala da Tecnoteca
- Computador com acesso à Internet
- Chromebooks
- Tela digital com acesso a Internet
- Mesas digitais
- Câmera digital
- Robôs exploradores

## 5. AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Participação em aula, observações através de perguntas e registros realizados relacionados ao trabalho em aula e resolução dos desafios propostos, avaliando o nível de raciocínio, pensamento computacional e sócio emocional de cada um.

## 6. PLANO EDUCACIONAL INDIVIDUAL - PEI

Não se faz necessário devido a não ter na turma aluno com necessidades específicas.

### DA AVALIAÇÃO DOS ALUNOS COM NECESSIDADE ESPECÍFICAS:

Não se aplica

## 7. REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>> Acesso em 10 de abril de 2021.

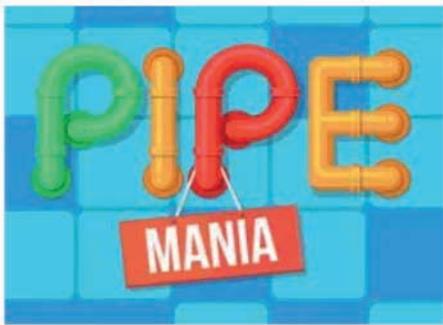
**JOGOS EDUCATIVOS E LIVROS DIGITAIS:** Jogos Educativos e livros digitais. Jogos Educativos e livros digitais. 2023. Escola Games. Disponível em: <https://www.escolagames.com.br/>. Acesso em: 01 nov. 2023.

MASETTO, Marcos T. **Mediação Pedagógica e o uso da Tecnologia**. In: MORAN, José Manuel;

MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. Novas Tecnologias e mediação pedagógica. São Paulo: Papirus, 2000.

PAPERT, Seymour; RESNICK, Mitchel. **Technological Fluency and the Representation of Knowledge. Proposal to the National Science Foundation.** Cambridge: MIT Media Laboratory, 1995.

## 8. ANEXOS



Pipe Mania



Halloween

## CRIAÇÃO DE SITE

<b>Instituição</b>	<b>EMEF Wenceslau Fontoura</b>		
<b>Professor</b>	Mirele Pinheiro de Mello Luciane Dutra Oliveira Robson Costa		
<b>Curso</b>	Fundamental I		
<b>Disciplina</b>	Interdisciplinar	<b>Etapas</b>	4º Ano
<b>Turma</b>	41	<b>Ano Letivo</b>	2023/2

<b>Tema</b>	Site direcionado aos estudantes e professores contendo tutoriais de pesquisa e apresentação de trabalhos com as ferramentas Google.		
<b>Data</b>	24/11/2023	<b>Horas-aula</b>	4h
<b>Hora início</b>	8h	<b>Hora término</b>	12h

### AULA – Práticas de Tutoriais

#### 1. TEMA / CONTEÚDO

Utilizando ferramentas google para engajar, dar autonomia e facilitar a usabilidade de ferramentas digitais para pesquisas, produção de trabalhos, estudos, parcerias para estudantes e professores.

#### 2. OBJETIVO

- Construir no “Google Site” um site educativo contendo ferramentas digitais para potencializar o aprendizado dos estudantes em diferentes eixos temáticos desenvolvidos em sala de aula. Na idealização do site foram pensados conteúdos específicos de tecnologia na educação com ferramentas digitais intuitivas, de fácil acesso e que favoreçam a usabilidade dos estudantes na realização das atividades escolares.  
O “Educa TechFacil” terá 5 seções com conteúdos de recursos digitais dedicados ao desenvolvimento acadêmico e na usabilidade da tecnologia na educação para estudantes. A seguir são descritas às seções do site “Educa TechFacil”:
- A seção “Início” será dedicada a apresentar o que é o “Educa TechFacil”: missão, recursos, colaboração e parcerias e o compromisso com a Educação Digital;
- Na seção “Ferramentas Digitais” serão disponibilizados tutoriais e links de ferramentas digitais contendo as possibilidades de uso de tecnologias na educação, como por exemplo, pesquisa, edição, apresentação, publicação de trabalhos por meio de ferramentas digitais;
- Na seção “Práticas que dão Certo” serão disponibilizadas algumas práticas pedagógicas para a educação digital no dia a dia de sala de aula;
- Na seção “Links Úteis” será disponibilizada uma galeria de sites para ajudar na navegação pela internet;
- Na seção “Tutoriais” serão disponibilizados tutoriais exclusivos criados para auxiliar no desenvolvimento e ampliação dos conhecimentos dos alunos no dia a dia em sala de aula de forma criativa e interativa.
- Demonstrar em sala de aula a aplicabilidade do site “Educa TechFacil” aos estudantes como recurso digital para o aprendizado escolar.
- Praticar em sala de aula o tutorial de pesquisa e apresentação dos resultados da pesquisa, oportunizando momentos de interação entre professores e estudantes.

#### 3. METODOLOGIA OU ATIVIDADE

- Inicialmente, a professora fará a apresentação em sala de aula do site “Educa TechFacil” e navegará pelas seções dos conteúdos.
- Após, será o momento de experimentação e acesso ao site “Educa TechFacil” pelos estudantes. Ainda, será oportunizado e incentivado aos estudantes explorar os conteúdos e realizar questionamentos acerca da plataforma digital: <https://sites.google.com/educar.rs.gov.br/educatechfacil/inicio>.
- Em seguida, a professora fará a explicação de como ocorrerá a atividade prática em sala de aula a ser realizada pelos estudantes:

1. Formação das duplas, numerando a dupla (Dupla 1, Dupla 2, Dupla 3, e assim sucessivamente até todos os estudantes da turma estejam com a dupla formada);
2. Disponibilização do tema “Pássaros” e roteiro da pesquisa (detalhe no item “D” desta seção);
3. Detalhamento do “Tutorial Pesquisa Google” na seção “Tutoriais” do site “Educa TechEdu”;
4. Apresentação do resultado da pesquisa no Google Docs pelos estudantes, conforme o roteiro da pesquisa (detalhe no item “D” desta seção);
5. Entrega, em dupla, dos resultados da pesquisa registrados no Google Docs;

**Observação:** A turma conta com 30 estudantes com idades entre 10 e 11 anos.

D. Roteiro da atividade prática em sala de aula:

- a) Escolha, em dupla, o pássaro para a pesquisa;
- b) Em seguida, em dupla, preencha as lacunas do questionário abaixo com o nome do pássaro, inclusive o científico, e escreva as respostas aos questionamentos no Google Docs.

Observação: a professora dará a orientação para a inclusão do **Número da Dupla**, **Nomes dos estudantes da dupla**, e o **Título da Pesquisa** para a entrega do trabalho no Google Docs.

**Dupla “X” e Nomes:** (incluir o número da dupla e os nomes dos estudantes que formaram a dupla conforme descrito no item “C 1.” desta seção).

**Título da Pesquisa:** (incluir o nome do pássaro, inclusive o científico).

- 1) Qual a origem do.....?
- 2) Qual o tempo de vida do.....?
- 3) O que o .....come?
- 4) Qual o tamanho médio do.....?
- 5) Escreva pelo menos 4 características do .....
- 6) Procure uma imagem do pássaro no google e inclua no trabalho.
- 7) Procure um vídeo com o canto do pássaro para incluir o link.

E. Na sequência e com as duplas formadas (máximo de 15 duplas), os estudantes realizarão a atividade prática no “Google Pesquisa” utilizando o roteiro disponibilizado (detalhe no item “D” desta seção) para o tema “Pássaros” e demais instruções da professora.

F. Após o preenchimento do roteiro e tendo as informações coletadas da pesquisa, serão registradas as respostas do questionário, a imagem e o link do vídeo do pássaro pesquisado pela dupla num Doc contendo o **Título da Pesquisa** e os **Nomes** dos estudantes que formaram dupla (conforme roteiro detalhado no item “D” desta seção).

G. Os estudantes entregarão os resultados da pesquisa registrados no Doc nomeado “**Dupla + Número da Dupla (1 a 15) - Nomes dos Estudantes da Dupla - Nome do Pássaro**” num link da turma disponibilizado no Google Sala de Aula.

H. Em todos os momentos serão realizados registros da aplicação da atividade em sala de aula com os alunos.

I. Finalização da aula.

#### 4. RECURSOS

- Sala de aula
- Computadores
- Software de apresentação
- Lousa digital
- Caneta para quadro branco
- Apagador

#### 5. AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Participação em aula, observações através de perguntas questionadas oralmente, se o estudante compreendeu os principais objetivos relacionando ao trabalhado em aula e resolução das atividades propostas (Prática de Tutoriais) e entrega do resultado da pesquisa no Google Docs e Google Sala de Aula conforme orientação.

- Participação;
- Habilidades adquiridas;
- Competências.

#### 6. PLANO EDUCACIONAL INDIVIDUAL - PEI

Será feito acompanhamento individualizado aos estudantes com necessidades específicas, caso a dinâmica em sala de aula permita essa assistência, uma vez que há na turma 2 estudantes com necessidades específicas.

Não serão divulgados dados pessoais e sensíveis dos estudantes para preservação da identidade dos menores de idade.

**DA AVALIAÇÃO DOS ALUNOS COM NECESSIDADE ESPECÍFICAS:**

Tendo em vista a necessidade específica será avaliada de acordo com as competências e habilidades de acordo com o seu laudo.

- Participação;
- Trabalho em equipe.

**7. REFERÊNCIAS**

APRENDA CANVA: [https://www.canva.com/pt\\_br/aprenda/](https://www.canva.com/pt_br/aprenda/). Acessado em 11/11/2023.

CANVA: <https://www.canva.com/projects>. Acessado em 17/11/2023.

COMO USAR O CANVA DO ZERO: [https://www.youtube.com/watch?v=K3vjcl3XQM&t=25s&ab\\_channel=Acessado](https://www.youtube.com/watch?v=K3vjcl3XQM&t=25s&ab_channel=Acessado) em 11/11/2023.

TECNOBLOG: <https://tecnoblog.net/responde/como-pesquisar-no-google-de-maneira-eficiente/>. Acessado em 11/11/2023.

## SENSIBILIZAÇÃO OUTUBRO ROSA

<b>Instituição</b>	Gomes Carneiro		
<b>Professor</b>	Ana Lúcia, Ana Paula, Débora, Susana, Renata, Tânia e Vanessa		
<b>Curso</b>	Fundamental		
<b>Disciplina</b>	Matemática, Português, E. Religioso e Artes	<b>Etapa</b>	--
<b>Turma</b>	3º ano (301,302 e 303) e 9º ano	<b>Ano Letivo</b>	2023

<b>Tema</b>	Sensibilização Outubro Rosa		
<b>Data</b>		<b>Horas-aula</b>	1h
<b>Hora início</b>	Turma 301 - 08h Turma 302 – 8h45 Turma 303 - 9h30 91 - 13h30	<b>Hora término</b>	8h45min 9h30min 10h15min 14h15min

### AULA – Práticas de Hardware

<b>1. TEMA / CONTEÚDO</b>
Sensibilização do Outubro Rosa
<b>2. OBJETIVO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conscientizar os estudantes sobre o Outubro Rosa;</li> <li>• Promover a semana do outubro rosa;</li> <li>• Criar um ambiente de apoio e informação;</li> <li>• Incentivar ações;</li> <li>• Utilizar a tecnologia, através de vídeos;</li> <li>• Utilizar a plataforma Canva;</li> <li>• Amplificar o alcance da campanha.</li> </ul>
<b>3. METODOLOGIA OU ATIVIDADE</b>
Inicialmente, o professor faz com que os alunos mergulhem na conscientização do outubro rosa através de pesquisas. Após isso, irão realizar cartazes, expressando artisticamente mensagens impactantes sobre a importância da prevenção. Em seguida, irão explorar o potencial da tecnologia, realizando vídeos com a plataforma Canva e Inshot, com o material que eles mesmos produziram.
<b>4. RECURSOS</b>
Computador <ul style="list-style-type: none"> <li>• Celular</li> <li>• Programa Canva</li> <li>• Programa InShot</li> <li>• Youtube</li> <li>• Folhas</li> <li>• Canetas</li> </ul>
<b>5. AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM</b>
Participação em aula, realização dos cartazes e construção dos vídeos.
<b>6. PLANO EDUCACIONAL INDIVIDUAL - PEI</b>
Não se faz necessário devido a não ter na turma aluno com necessidades específicas.
<b>DA AVALIAÇÃO DOS ALUNOS COM NECESSIDADE ESPECÍFICAS:</b>
Não se aplica

## CONSTRUINDO MEU PORTFÓLIO MULTIDISCIPLINAR

Instituição	<b>IESTA - Marau RS</b>		
Professores	Elis Regina Albano, Graziela Bergonsi Tussi, Irani Bernadete Roani, Lucas Werschedet Rodrigues		
Curso			
Disciplinas	Estudos Fundamentais em Tecnologia , Matemática, Artes, Língua Portuguesa e Literatura, Língua Inglesa e Geografia	Etapa	--
Turmas	Ensino Fundamental e Ensino Médio	Ano Letivo	2023

Tema	<b>Construindo meu Portfólio Multidisciplinar</b>		
Data	28/11/2023	Horas-aula	1h
Hora início	Turma 1 - 08h Turma 2 – 10h	Hora término	9h45min 11h45min

<b>AULA – Práticas de Google Site</b>	
<b>1. TEMA / CONTEÚDO</b>	
<p>Disciplinas Envolvidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Língua Portuguesa</li> <li>• Matemática</li> <li>• Ciências</li> <li>• Artes</li> <li>• Geografia</li> <li>• Inglês</li> </ul> <p>Ferramentas do Google Workspace:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Google Sites: para a criação do portfólio online.</li> <li>• Google Docs: para a escrita de textos e reflexões.</li> <li>• Google Planilhas: para o registro de dados e análise.</li> <li>• Google Podcasts: para criar e compartilhar podcasts.</li> </ul>	
<b>2. OBJETIVO</b>	
Objetivo Geral: Desenvolver um portfólio online ao longo do ano letivo, integrando diversas disciplinas e ferramentas do Google Workspace.	
<b>3. METODOLOGIA OU ATIVIDADE</b>	
<p>A. Inicialmente, o professor fará acolhida aos estudantes realizando a chamada e explicando a dinâmica.</p> <p>B. Nesta fase, os alunos escolherão um tema para o portfólio e estabelecerão metas pessoais relacionadas ao projeto. Isso inclui a definição de objetivos específicos, áreas de interesse e o que desejam alcançar ao longo do ano.</p> <p>C. Os alunos começarão a coletar conteúdo relevante para seus portfólios, incluindo textos, imagens, gráficos, registros de atividades em planilhas e materiais de áudio para os podcasts. As disciplinas individuais podem contribuir com conteúdo relacionado aos seus currículos.</p> <p>D. Desenvolvimento do Portfólio no Google Sites</p> <p>E. Os alunos utilizarão o Google Sites para criar suas páginas de portfólio. Eles organizarão o conteúdo de maneira lógica e atraente, criando seções como “Sobre Mim”, “Conquistas”, “Projetos”, “Reflexões” e “Minha Evolução”.</p> <p>F. Documentação e Reflexão : Os alunos escreverão reflexões sobre seu progresso ao longo do projeto, utilizando o Google Docs. Essas reflexões devem abordar desafios enfrentados, conquistas alcançadas, lições aprendidas e como o projeto impactou seu crescimento.</p>	

<p>G. Análise de Dados e Podcasts: Os alunos utilizarão o Google Planilhas para analisar dados relacionados ao tema de seus portfólios, como notas, estatísticas ou metas alcançadas. Além disso, eles criarão podcasts curtos para compartilhar seus principais aprendizados e experiências ao longo do projeto.</p> <p>H. Revisão e Aprimoramento: Os alunos revisarão e aprimorarão seus portfólios no Google Sites. Isso incluirá a revisão de conteúdo, design e navegação, visando a criação de uma apresentação final de alta qualidade.</p> <p>I. Apresentação dos Portfólios: Nesta fase, os alunos apresentarão seus portfólios em sala de aula. Além disso, poderão organizar uma exposição virtual para compartilhar seus trabalhos com uma audiência mais ampla.</p> <p>Avaliação e Critérios de Avaliação: Os portfólios dos alunos serão avaliados com base em critérios que incluem a qualidade do conteúdo, organização, reflexões significativas, análise de dados, cumprimento de metas estabelecidas e participação ativa no projeto.</p> <p>Interação e Colaboração:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O projeto promoverá a interação e colaboração entre os alunos e professores por meio das ferramentas de comunicação e compartilhamento do Google Workspace. Isso facilitará a troca de ideias, feedback e suporte ao longo do projeto.</li> </ul> <p>Atividades de Sala de Aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• As atividades em sala de aula incluirão discussões em grupo, apresentações individuais, revisões de pares e orientação individualizada para apoiar o progresso dos alunos.</li> </ul> <p>Recursos Necessários:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para a implementação bem-sucedida do projeto, os alunos precisarão de acesso a computadores, uma conexão à internet estável e, se necessário, equipamentos de gravação de áudio para a criação de podcasts.</li> </ul> <p>Apoio ao Aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Os alunos receberão orientação e apoio contínuo dos professores ao longo do projeto. Isso incluirá sessões individuais, tutoriais, feedback regular e assistência na resolução de desafios.</li> </ul> <p>Resultados Esperados:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Espera-se que os alunos conclua o projeto com portfólios digitais bem elaborados que demonstrem seu crescimento, aprendizado e habilidades interdisciplinares. Este projeto busca proporcionar uma experiência de aprendizado significativa e integradora ao longo do ano letivo.</li> </ul>
<p><b>4. RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sala de aula</li> <li>• Chromebook</li> <li>• Software de apresentação</li> <li>• Projetor</li> <li>• Caneta para quadro branco</li> <li>• Apagador</li> </ul>
<p><b>5. AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM</b></p> <p>Participação em aula, observações através de perguntas questionadas oralmente, se o aluno compreendeu os principais objetivos relacionando ao trabalhado em aula e resolução das atividades propostas (Prática de Instalação).</p>
<p><b>6. CRONOGRAMA</b></p> <p>Semana 1-2: Introdução ao Projeto</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação do projeto aos alunos.</li> <li>• Criação das contas no Google Workspace, se necessário.</li> <li>• Visão geral das ferramentas a serem utilizadas.</li> </ul> <p>Semana 3-4: Definindo Metas e Temas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Os alunos escolhem um tema para o portfólio (por exemplo, "Minha Jornada de Aprendizado").</li> <li>• Estabelecimento de metas e objetivos pessoais.</li> </ul> <p>Semana 5-12: Coleta de Conteúdo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Os alunos começam a coletar conteúdo para o portfólio, como textos, imagens, gráficos, registros de atividades em planilhas e áudio para podcasts.</li> <li>• As disciplinas individuais podem contribuir com conteúdo relacionado aos seus currículos.</li> </ul> <p>Semana 13-20: Desenvolvimento do Portfólio no Google Sites</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Os alunos utilizam o Google Sites para criar suas páginas de portfólio, organizando o conteúdo de forma atraente e lógica.</li> </ul>

- Eles incluem seções como “Sobre Mim”, “Conquistas”, “Projetos”, “Reflexões” e “Minha Evolução”.
- Semana 21-28: Documentação e Reflexão
- Os alunos escrevem reflexões sobre seu progresso ao longo do ano, utilizando o Google Docs.
  - Incluem reflexões sobre desafios, conquistas e aprendizados.
- Semana 29-36: Análise de Dados e Podcasts
- Os alunos utilizam o Google Planilhas para analisar dados relacionados ao seu tema (por exemplo, notas, estatísticas, metas atingidas).
  - Eles criam podcasts curtos discutindo seus principais aprendizados e experiências.
- Semana 37-40: Revisão e Compartilhamento
- Os alunos revisam e aprimoram seus portfólios no Google Sites.
  - Preparam-se para compartilhar seus portfólios com colegas, professores e familiares.
- Semana 41-42: Apresentação dos Portfólios
- Os alunos apresentam seus portfólios em sala de aula.
  - Podem organizar uma exposição virtual para compartilhar com uma audiência mais ampla.
- Avaliação:
- Os portfólios serão avaliados com base na qualidade do conteúdo, organização, reflexões e cumprimento das metas estabelecidas.

## 7. REFERÊNCIAS

Kenski, V. M. (2018). “Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação.” Campinas: Papirus.

## GOOGLE SALA DE AULA

<b>Instituição</b>	<b>SMED POA e 27ª CRE - aplicado na escola piloto EMEF Morro da Cruz</b>		
<b>Professor</b>	Darla Fanfa, Daison Paz, Jossiane Boyen Bitencourt, Juliano Souto Moreira da Silva Stumpf, Nilda Franchi e Taise Santos de Souza.		
<b>Curso</b>	Tecnologias Educativas		
<b>Disciplina</b>	<b>Letramento em programação</b>	<b>Etapas</b>	--
<b>Turma</b>	--	<b>Ano Letivo</b>	<b>2023</b>

<b>Tema</b>	<b>Google Sala de Aula como elemento de apoio ao processo de ensino e aprendizagem.</b>		
<b>Data</b>	No decorrer do ano letivo de 2023	<b>Horas-aula</b>	4h aula por semana.
<b>Hora início</b>	08h	<b>Hora término</b>	12h

<b>AULA – Google Sala de Aula</b>			
<b>1. TEMA / CONTEÚDO</b>			
<b>O uso do Google Sala de Aula como elemento de apoio ao processo de ensino e aprendizagem.</b>			
<b>2. OBJETIVO</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definir o conceito, os objetivos e a finalidade do Google Sala de Aula;</li> <li>• Desenvolver um passo a passo para os alunos se adaptarem com as funcionalidades básicas do Google Sala de Aula, destacando ícones, área de trabalho e procedimentos;</li> <li>• Usar o Google Sala de Aula como recursos para envio de trabalhos, participação em discussões e acesso a materiais compartilhados, bem como, para identificar o feedback de aprendizagem dos alunos.</li> </ul>			
<b>3. METODOLOGIA OU ATIVIDADE</b>			
<p>A. Acolhida aos alunos utilizando uma música ambiente</p> <p>B. Explicar o conceito do Google Sala de Aula como uma das ferramentas do Sistema Educacional Google Workspace for Education.</p> <p>C. Apresentar as funcionalidades do Google Sala de Aula tais como mural, pessoas e atividades;</p> <p>D. Solicitar aos alunos que acessem sua turma através de login específico, realizado anteriormente por convite;</p> <p>E. Exercitar a interação da turma através do mural - autorizado o acesso e as postagens pelo professor;</p> <p>F. Utilizar a aba atividades, encontrada no Google como elemento de avaliação, integrando suas demais ferramentas, especialmente o “Google Docs”.</p>			
<b>4. RECURSOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laboratório de informática - Espaço de inovação</li> <li>• Chromebooks</li> <li>• Google Sala de Aula</li> <li>• Tela interativa</li> </ul>			
<b>5. AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM</b>			
Observação do envolvimento dos alunos com as ferramentas disponíveis na plataforma, como participação em discussões, entrega de tarefas e interação com os materiais compartilhados.			
<b>6. PLANO EDUCACIONAL INDIVIDUAL - PEI</b>			
Não se faz necessário devido a não ter na turma aluno com necessidades específicas.			
<b>DA AVALIAÇÃO DOS ALUNOS COM NECESSIDADE ESPECÍFICAS:</b>			
Não se aplica			

## 7. REFERÊNCIAS

DAUDT, Luciano. Seis ferramentas do google sala de aula que vão incrementar sua aula. Disponível em: <<https://www.qinetwork.com.br/6-ferramentas-do-google-sala-de-aula-que-vaao-incrementar-sua-aula/>>. Acesso em: 11 nov.. 2023.

FARIA, E. T. O professor e as novas tecnologias. In: ENRICONE, D. (Org.). Ser professor. 4ª ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004. p. 57-72. Disponível em: [http://aprendentes.pbworks.com/ff/prof\\_e\\_a\\_tecnol\\_5\[1\].pdf](http://aprendentes.pbworks.com/ff/prof_e_a_tecnol_5[1].pdf). Acesso em: 11 nov. 2021.

FUGIMOTO, Sonia Maria Andreto; ALTOÉ, Anair. O Computador na Sala de Aula: O Professor de Educação Básica e sua Prática Pedagógica. In: Seminário de Pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Educação, 9., 2010, Maringá. Anais... Maringá: UEM, 2010.

Disponível em: [http://www.ppe.uem.br/publicacoes/seminarios\\_ppe\\_2009.2013.\\_2010/pdf/2010/014.pdf](http://www.ppe.uem.br/publicacoes/seminarios_ppe_2009.2013._2010/pdf/2010/014.pdf) Acesso em 11 nov. 2023.

## DESENVOLVIMENTO DE UM PRODUTO INOVADOR TECNOLÓGICO

<b>Instituição</b>	Escola Estadual Tereza Francescutti		
<b>Professor</b>	Éric Batista da Silva		
<b>Curso</b>	--		
<b>Disciplina</b>	Cultura e Tecnologia Digital	<b>Etapa</b>	--
<b>Turma</b>	1º Ano - Turma 103	<b>Ano Letivo</b>	2023

<b>Tema</b>	Desenvolvimento de um Produto Inovador Tecnológico		
<b>Data</b>	09/11/2023	<b>Horas-aula</b>	1h
<b>Hora início</b>	Turma 1 - 10h15min Turma 1 – 11h30min	<b>Hora término</b>	10h45min 12h15min

AULA – Práticas de Hardware			
<b>1. TEMA / CONTEÚDO</b>			
Criação de um produto digital inovador utilizando as ferramentas do google e outras ferramentas tecnológicas.			
<b>2. OBJETIVO</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender o processo de desenvolvimento de um produto inovador.</li> <li>• Explorar o uso da tecnologia na criação de produtos inovadores.</li> <li>• Analisar as etapas de um processo criativo.</li> <li>• Promover a criatividade e a resolução de problemas.</li> </ul>			
<b>3. METODOLOGIA OU ATIVIDADE</b>			
<p>A. Explique as etapas do processo de desenvolvimento de um produto inovador:</p> <p>B. Identificação de uma necessidade ou oportunidade.</p> <p>C. Geração de ideias.</p> <p>D. Prototipagem e teste.</p> <p>E. Desenvolvimento e aprimoramento.</p> <p>F. Lançamento e comercialização.</p> <p>G. Destaque a importância da pesquisa de mercado para entender o público-alvo e suas necessidades.</p> <p>H. Dividir os alunos em grupos com a tarefa de criar um conceito para um produto inovador que utiliza a tecnologia.</p> <p>I. Cada grupo deve seguir as etapas do processo de desenvolvimento</p> <p>J. Criação de uma logo da marca, slogan, site, publicidade, propagandas e apresentações do projeto desenvolvido utilizando as ferramentas do google, canva e outras plataformas com inteligência artificial.</p> <p>K. Os devem apresentar seus projetos desenvolvidos em uma apresentação que será divulgada a toda turma.</p> <p>L. Após cada apresentação, promover uma discussão em sala de aula. Incentivando os alunos a fazerem perguntas, fornecer feedback e avaliar o potencial de inovação de cada conceito.</p>			
<b>4. RECURSOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laboratório de Informática</li> <li>• Chromebook</li> <li>• Software de apresentação</li> <li>• Projetor</li> <li>• Caneta para quadro branco</li> <li>• Apagador</li> </ul>			

<b>5. AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM</b>
Avaliação dos alunos baseada na participação, na qualidade do processo criativo, do envolvimento com o projeto, da correta utilização das ferramentas tecnológicas e de sua apresentação em grupo e no ensaio sobre um produto inovador pesquisado.
<b>6. PLANO EDUCACIONAL INDIVIDUAL - PEI</b>
Não se faz necessário devido a não ter na turma aluno com necessidades específicas.  <b>DA AVALIAÇÃO DOS ALUNOS COM NECESSIDADE ESPECÍFICAS:</b>  Não se aplica
<b>7. REFERÊNCIAS</b>
Projeto Amanhã. (2017). "Projeto de Pesquisa Speak Up para Aprendizagem Digital." Obtido em <a href="https://tomorrow.org/speakup/">https://tomorrow.org/speakup/</a> Educause ( <a href="https://www.educause.edu">https://www.educause.edu</a> ) - Uma organização que se dedica a promover o uso eficaz da tecnologia na educação. Acesso em 15 Out. 2022.

## GOOGLE FORMS

<b>Instituição</b>	<b>Escola Estadual de Educação Básica Padre Benjamim Copetti</b>		
<b>Professor</b>	Jéssica Nunes da Rosa, Luciane Fardin, Tailini Pfeifer		
<b>Curso</b>	Ensino Médio - Curso Normal		
<b>Disciplina</b>	Sociologia e Filosofia da Educação	<b>Etapa</b>	3º trimestre
<b>Turma</b>	201 e 301 do Curso Normal	<b>Ano Letivo</b>	2023

<b>Tema</b>	<b>O uso do Google Forms</b>		
<b>Data</b>	22.11.2023	<b>Horas-aula</b>	3h-a
<b>Hora início</b>	Turmas 201 - 07:45h Turma 301 – 07:45h	<b>Hora término</b>	07:45h 11h45min

<b>AULA – O uso do Google Forms</b>	
<b>1. TEMA / CONTEÚDO</b>	
O uso do Google Forms para pesquisas sociais e coleta de dados.	
<b>2. OBJETIVO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Refletir sobre fatos sociais;</li> <li>• Dialogar com os alunos sobre assuntos relevantes vividos na fase do ensino médio;</li> <li>• Refletir e criar perguntas sociais;</li> <li>• Usar instrumento de coleta e registro de dados para a realização de uma pesquisa em sala de aula</li> </ul>	
<b>3. METODOLOGIA OU ATIVIDADE</b>	
<p>A. Inicialmente, o professor irá abordar o tema Fatos Sociais, introduzindo uma reflexão sobre problemas, dúvidas e trajetórias do adolescente no ensino médio;</p> <p>B. Momento para os estudantes trazerem seus pensamentos e anseios vivenciados durante o período do ensino médio, dando o direito a todos para se expressar em torno de seus desafios e visão para o futuro.</p> <p>C. Separação de grupos na turma para a produção de questionários utilizando a ferramenta Google Forms;</p> <p>D. Produção do formulário; tema importante de refletir na fase do ensino médio: Comportamento, objetivos, dificuldades, escolhas, seu papel na sociedade.</p> <p>E. Aplicação do formulário na turma escolhida;</p> <p>F. Apresentação dos resultados;</p> <p>G. Integração e reflexão dos resultados;</p> <p>H. Finalização da aula.</p>	
<b>4. RECURSOS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Google Forms</li> <li>• Computador</li> <li>• Software de apresentação</li> <li>• Projetor</li> </ul>	
<b>5. AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM</b>	
Participação em aula, observações através de perguntas questionadas oralmente, se o aluno compreendeu os principais objetivos relacionando ao trabalhado em aula e resolução das atividades propostas (Prática do uso do Google Forms); Postura e integração na apresentação oral.	
<b>6. PLANO EDUCACIONAL INDIVIDUAL - PEI</b>	
Não se faz necessário devido a não ter na turma aluno com necessidades específicas.	
<b>DA AVALIAÇÃO DOS ALUNOS COM NECESSIDADE ESPECÍFICAS:</b>	
Não se aplica	

## CONSTRUÇÃO DE UM MURAL COM USO DE JAMBOARD

<b>Instituição</b>	EMEF Saint-Hilaire		
<b>Professor</b>	Sandra Sabino Souza		
<b>Curso</b>	Fundamental		
<b>Disciplina</b>	Execução da aula será no: Laboratório de Aprendizagem (L.A.) da EMEF Saint-Hilaire	<b>Etapa</b>	--
<b>Turma</b>	7º ano e 8º ano alunos do L.A. (14 alunos)	<b>Ano Letivo</b>	2023

<b>Tema</b>	<b>Construção de um mural com o uso de Jamboard</b>		
<b>Data</b>	13 de 14 outubro	<b>Horas-aula</b>	1h e 30
<b>Hora início</b>	8h 45	<b>Hora término</b>	9 h 30

<b>AULA – Uso do Jamboard</b>			
<b>1. TEMA / CONTEÚDO</b>			
Construção de um mural com o uso do Jamboard			
<b>2. OBJETIVOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Acolher os estudantes explicando-lhes as funções e de como usar a ferramenta Jamboard</li> <li>Dialogar com os alunos e alunas sobre o tema escolhido para o mural “O que te inspira, o que te empolga na vida?”</li> <li>Construir murais com o Jamboard</li> </ul>			
<b>3. METODOLOGIA OU ATIVIDADE</b>			
<p>A. Inicialmente, o professor fará acolhida aos estudantes</p> <p>B. Apresentação das funções e de como usar o Jamboard para construção de murais/painéis</p> <p>C. Conversa listando pessoas que nos inspiram ou coisas que nos empolgam na vida</p> <p>D. Apresentação de um exemplo de mural pronto</p> <p>E. Prática: criação de um mural com o tema “O que te inspira, o que te empolga na vida?”</p> <p>F. Apresentação dos murais criados na aula</p> <p>G. Finalização da aula</p> <p>H. Impressão do material dos estudantes</p>			
<b>4. RECURSOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Caneta para quadro branco</li> <li>Apagador</li> <li>Chromebooks</li> <li>Impressora</li> </ul>			
<b>5. AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM</b>			
Observar a participação em aula do estudante, através de suas perguntas e comentários. Perceber se o(a) aluno(a) está utilizando o Jamboard para construção do seu mural “O que te inspira, o que te empolga?” de forma adequada.			
<b>6. PLANO EDUCACIONAL INDIVIDUAL - PEI</b>			
Não se faz necessário devido a não ter na turma aluno com necessidades específicas.			
<b>DA AVALIAÇÃO DOS ALUNOS COM NECESSIDADE ESPECÍFICAS:</b>			
Não se aplica			
<b>7. REFERÊNCIAS</b>			

Google Sala de Aula para Professores: Como usar o Jamboard, o quadro do Google. Disponível em: <https://edu.gcfglobal.org/pt/google-sala-de-aula-para-professores/como-usar-o-jamboard-o-quadro-do-google/1/>

GOOGLE FOR EDUCATION. An Introduction to the Jamboard App (First Day of Jamboard). YouTube, 16 nov. 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hVZPh8Zz8lw>>. Acesso em: 30 ago. 2023

## GAMIFICAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO

<b>Instituição</b>	EMEF Chapéu do Sol		
<b>Professor</b>	Andréa Camargo de Souza Lazaro , Elisa Dias Kowalski, Fabiani Ortiz Portella, Leonardo Rocha de Almeida, Tais Girard dos Santos e Volnei Ferreira Pereira.		
<b>Curso</b>	Fundamental		
<b>Disciplina</b>	Português	<b>Etapa</b>	2º ano - EF I
<b>Turma</b>	2º Ano - Turma 21 e 22	<b>Ano Letivo</b>	2023

<b>Tema</b>	Gamificação		
<b>Data</b>	11/11/2023	<b>Horas-aula</b>	1h30min
<b>Horário</b>	Turma 1: 08h - 9h30min		
	Turma 2: 10h30min - 12h		

### AULA – Práticas de Hardware

#### 1. TEMA / CONTEÚDO

Gamificação no processo de alfabetização

#### 2. OBJETIVO

- Incentivar o aluno a procurar as letras distribuídas no teclado.
- Verificar se o aluno entende a reversibilidade das letras.
- Verificar se o aluno já conhece o próprio nome, Caso não saiba procurar no caderno de identificação.
- Verificar se o aluno consegue buscar informações junto aos colegas, corrigindo com auxílio dos pares que podem usar o caderno.
- Incentivar os alunos a terem o caderno completo para que possam procurar palavras trabalhadas anteriormente.

#### 3. METODOLOGIA OU ATIVIDADE

- A inserção da gamificação no processo de alfabetização se deu a partir da proposta de incentivar os alunos a usarem os computadores disponibilizados na escola, mesmo que precários.
- Os computadores apresentavam sistema operacional livre, tendo software livre de edição de texto. Nem todos os 15 computadores da sala de informática funcionavam. Sendo utilizados apenas 7 que apresentavam condições de uso e acesso a um editor de texto.
- Os alunos do segundo ano do ensino fundamental foram divididos conforme seu nível de escrita (FERREIRO e TEBEROSKY, 1999) sendo instigados a realizar ações de escrita e revisão numa ideia de jogo, em que, ao finalizar cada etapa, uma nova dificuldade seria inserida.

#### 4. RECURSOS

- Chromebook
- Sala de inovação
- Lousa interativa

#### 5. AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Participação em aula, observações através de perguntas questionadas oralmente, se o aluno compreendeu os principais objetivos relacionando ao trabalhado em aula e resolução das atividades propostas (Prática de Instalação).

#### 6. PLANO EDUCACIONAL INDIVIDUAL - PEI

Não se faz necessário devido a não ter na turma aluno com necessidades específicas.

DA AVALIAÇÃO DOS ALUNOS COM NECESSIDADE ESPECÍFICAS:

Não se aplica

#### 7. REFERÊNCIAS

ROCHA, Leonardo; FUCK, R. S. ; SILVA, P. G. . Estratégias de gamificação no processo de alfabetização: experiência em uma escola da rede pública.. Revista Redin, v. 6, p. 1-10, 2017

## PESQUISAS SOBRE GAMES: GÊNEROS DOS JOGOS ELETRÔNICOS

<b>Instituição</b>	EEEM Nova Sociedade - Nova Santa Rita/RS		
<b>Professores</b>	CRISTIANO DOS REIS, LIZI ANE VARGAS, PAULA, SANDRA SABINO SOUZA, MARISA ELY MILANO		
<b>Curso</b>	--		
<b>Disciplina</b>	CULTURA E TECNOLOGIA DIGITAL	<b>Etapa</b>	--
<b>Turma</b>	101	<b>Ano Letivo</b>	2023

<b>Tema</b>	<b>Pesquisa sobre Games: Gêneros dos jogos eletrônicos</b>		
<b>Data</b>	09/11/2023	<b>Horas-aula</b>	3 horas
<b>Hora início</b>	08:00	<b>Hora término</b>	11:00

### AULA – Práticas de Uso dos Recursos Tecnológicos e Audiovisuais

#### 1. TEMA / CONTEÚDO

Conhecer o mundo de jogos em que os alunos estão inseridos, através de pesquisa no Google Forms, para que possamos usar de forma educativa em sala de aula proporcionando aprendizado e uma cultura de mundo mais abrangente.

#### 2. OBJETIVO

- Acolher os interesses dos estudantes, conversando criticamente sobre os jogos que tem participado de forma online.
- Descobrir as preferências dos alunos através de pesquisa com Google Forms.
- Apresentar e desafiar os alunos sobre as facilidades em aprender algo através de jogos e também sobre os perigos que existem, assim como as precauções a serem tomadas.
- Identificar e explicar os diferentes gêneros dos jogos eletrônicos (ação, aventura, estratégia, esportes, etc) e as plataformas que podem ser jogadas (consoles, computadores, dispositivos móveis).
- Avaliar a atividade através do Google Forms.

#### 3. METODOLOGIA OU ATIVIDADE

1. A aplicação do questionário inicial através do Google Forms com os dispositivos dos estudantes e outros oferecidos pela escola.
2. Montagem dos grupos de trabalho para pesquisa.
3. Grupos farão pesquisa por um tempo determinado pelo professor e na sequência fazer uma breve apresentação para os colegas e professor.
4. Preencher o formulário de conclusão.

#### 4. RECURSOS

- **Computador**
- **Apresentação no Canva da atividade.**
- **Projeter**
- **Quadro de giz**
- **Apagador**
- **Rede de Wi-Fi**

#### 5. AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Interpretação dos formulários 1 e 2 do Google Forms e análise das respostas escritas. Participação no seminário de apresentação das pesquisas em grupo.

#### 6. PLANO EDUCACIONAL INDIVIDUAL - PEI

Não se faz necessário devido a não ter na turma aluno com necessidades específicas.

## **7. REFERÊNCIAS**

SANTOS, R. A. B. DOS et al. A utilização de jogos como ferramenta auxiliar no ensino da Matemática. Revista Educação Pública, v. 21, n. 42, 23 nov. 2021.

MEIRELES, J. et al. A utilização de Jogos Online em Sala de Aula. [s.l: s.n.]. Disponível em: [https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/24233/Ferreira\\_Juliane\\_Michels.pdf?sequence=1](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/24233/Ferreira_Juliane_Michels.pdf?sequence=1)

AMORIM, M. et al. Aprendizagem e Jogos: diálogo com alunos do ensino médio-técnico. Educação & Realidade, v. 41, n. 1, p. 91–115, 1 mar. 2016.



# Práticas Pedagógicas

com

# plataformas digitais

-  [www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)
-  [contato@atenaeditora.com.br](mailto:contato@atenaeditora.com.br)
-  [@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora)
-  [www.facebook.com/atenaeditora.com.br](https://www.facebook.com/atenaeditora.com.br)





# Práticas Pedagógicas

com

# plataformas digitais

-  [www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)
-  [contato@atenaeditora.com.br](mailto:contato@atenaeditora.com.br)
-  [@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora)
-  [www.facebook.com/atenaeditora.com.br](https://www.facebook.com/atenaeditora.com.br)

