

ANAIIS III VIVÊNCIAS EM CIÊNCIAS

**ENCONTRO DE
PRÁTICAS
EXITOSAS DE
GLÓRIA DO GOITÁ
2021**

ISSN



Recife, 2021

Expediente

Copyright © 2021 – Centro de Educação da Universidade Federal de Pernambuco Todos os direitos reservados www.redecpe.com.br

Administração Central da UFPE

Reitor: Professor Alfredo Macedo Gomes

Vice-Reitor: Professor Moacyr Cunha de Araújo Filho

Gestão do Centro Acadêmico Diretor do Centro de Educação:

Ana Lúcia Felix

Vice-diretor:

Tatiane Araújo

Administração Central da ReDEC

Coordenador:

Fredson Murilo da Silva

Consultor Sênior:

Marcos Alexandre de Melo Barros

Editorial Gráfico ReDEC

Natanael Manoel da Silva

Administração Central da Prefeitura de Glória do Goitá

Prefeita: Adriana Dornelas Câmeras Paes

Gestão da Secretaria de Educação

Secretária:

Maria de Fátima Santana

Diretora de Ensino:

Dyjanete Capitulina de Souza Tavares

Residentes ReDEC

Carolina Géssica Gomes de Novaes

Eduarda Joana da Conceição

Elisa Santiago Pereira

Fernanda Alves Nunes

Lilian Glecia de Souza Silva

Maria Vitória de Arruda Silva

Mayara Lima da Silva

Mayra de Santana Mendes

Pollyana de Andrade Sales

Roberta Tamires Evangelista da Silva

Fredson Murilo da Silva & Marcos Alexandre de Melo Barros

ANAIS III VIVÊNCIAS EM CIÊNCIAS: ENCONTRO DE PRÁTICAS EXITOSAS DE GLÓRIA DO GOITÁ, 17 DE DEZEMBRO/2021

Anais III Vivências em Ciências

TEMA

Encontro de Práticas Exitosas de Glória do Goitá 2021

Organizadores: Fredson Murilo da Silva, Fernanda Alves Nunes, Dyjanete Capitulina de Souza Tavares e Marcos Alexandre de Melo Barros

Realização: Programa Residência Docente nas Ciências/Universidade Federal de Pernambuco – Centro de Educação – Departamento de Métodos e Técnicas de Ensino (DMTE) – Grupo de Pesquisa em Educação, Políticas Públicas, Inovação e Tecnologias

Comissão de Organização

Fredson Murilo da Silva
Marcos Alexandre de Melo Barros
Carolina Gêssica Gomes de Novaes
Eduarda Joana da Conceição
Elisa Santiago Pereira
Fernanda Alves Nunes
Lilian Glecia de Souza Silva
Maria Vitória de Arruda Silva
Mayara Lima da Silva
Mayra de Santana Mendes
Pollyana de Andrade Sales
Roberta Tamires Evangelista da Silva
Cícero José dos Santos
Cristiane Maria Leão de Lemos
Daiane Leite dos Santos
Dyjanete Capitulina de Souza Tavares
Edna Matilde dos Santos Soares da Silva
Elielson Felipe Fernando
Érica Taline Mendes de Souza

Everton Nery Vasconcelos Gomes
Inês Maria da Silva Pedrozo
Ivaneide Severina dos Santos
Josinaldo de Barros Ferreira
Liyérli Suelita da Silva
Maria Cristina Pereira da Silva
Maria Cristina de Araújo Oliveira
Maria de Fátima Costa Vasconcelos
Maria de Fátima Santana
Marilene Maria da Silva
Ricardo dos Santos Marinho
Sabrina Bacelar de Andrade Borba
Sandra Maria Lemos da Silva
Sayonara Alves do Nascimento Oliveira
Thalyta Rhaysa Silvestre França Nascimento
Wilma Lúcia Barbosa de Albuquerque Vasconcelos
Joel Martins da Silva
Tanaires Mirele de Lima Santos

Comissão Científica

Fredson Murilo da Silva
Marcela Karolinny da Silva Costa
Fernanda Alves Nunes

SUMÁRIO

A IMPORTÂNCIA DE UMA LITOTECA PARA O ENSINO E APRENDIZADO SOBRE OS TIPOS DE ROCHAS NAS ESCOLAS	6
A LUDICIDADE COMO ALIADA DO ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL	7
A PEDAGOGIA DAS FESTIVIDADES	8
RESPEITANDO A DIVERSIDADE, CONSCIÊNCIA NÃO TEM COR!	9
AS MATRIZES ENERGÉTICAS RENOVÁVEIS E NÃO RENOVÁVEIS E O PARQUE INDUSTRIAL DE GLÓRIA DO GOITÁ – PE NO ENSINO DA GEOGRAFIA	10
AULAS DE CIÊNCIAS E A CONSTRUÇÃO DOS SABERES SOBRE OS PERIGOS DA AUTOMEDICAÇÃO	12
A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO ASSOCIADO AO TEÓRICO EM ESTUDO DE FRAÇÕES NA TURMA DO 6º ANO DA ESCOLA PROFESSORA MARIA ELZANIRA BEZERRA DA ROCHA - GLÓRIA DO GOITÁ – PE.	14
CORES E IDENTIDADES - SEMANA DA CONSCIÊNCIA NEGRA.....	16
ESTRATÉGIAS DE ENSINO ATRAVÉS DA APLICAÇÃO DE PROJETOS: MEIO AMBIENTE E FESTIVIDADES JUNINAS.....	18
HISTÓRIA E GEOGRAFIA DE GLÓRIA DO GOITÁ!	19
JOGOS DA GENTILEZA	20
LEITURA: UMA VIAGEM PRAZEROSA E LÚDICA AO MUNDO DA IMAGINAÇÃO.....	21
UM CONVITE À LEITURA: DA IMPORTÂNCIA AO INCENTIVO DA FAMÍLIA.....	22
GINCANA OLÍMPICA: OLIMPÍADAS E PARAOLIMPÍADAS	23
A EXPERIMENTAÇÃO NO ENSINO DE CIÊNCIAS: PENSANDO ESTRATÉGIAS POSSÍVEIS FRENTE AOS DESAFIOS DO CONTEXTO DE AULAS REMOTAS	24
A INSERÇÃO DA MULHER NO ESPORTE: PRÁTICA ARGUMENTATIVA COM TEMA TRANSVERSAL NA AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA - JÚRI SIMULADO	25
ARIANO SUASSUNA EM QUADRINHOS	27
CAFÉ LITERÁRIO: DESPERTANDO O GOSTO PELA LEITURA	28
ESPORTES DE PRECISÃO: A REELABORAÇÃO DE PRÁTICAS LÚDICAS NA PANDEMIA	29
FAZENDO ARTE COM TARCILA DO AMARAL	30
PINTOU TABUADA	31
PIZZA LITERÁRIA	32
SAEB/SAEPE DOCE	33
EDUCAÇÃO INCLUSIVA ULTRAPASSANDO LIMITES, VENCEDENDO DESAFIOS	34

VIVENCIANDO OS JOGOS OLÍMPICOS DE MANEIRA REMOTA: OLIMPÍADAS DE QUINTAL	35
PROVAS EXTERNAS: ESTRATÉGIAS PARA TIRAR A TENSÃO DOS ESTUDANTES.	36
PRÁTICAS DE LINGUAGEM E ESCRITA ATRAVÉS DA BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	37
PRIMAVERA LITERÁRIA	38
PROJETO BOATEMÁTICA – GAMIFICAÇÃO E INTERATIVIDADE NAS AULAS DE MATEMÁTICA.....	39
QUARTA DA LEITURA: UMA PROPOSTA DIDÁTICA	41
O LUDICO COMO ALIADO NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO AOS ALUNOS DO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL	43
RELATO DA PRÁTICA DOCENTE NA PARTICIPAÇÃO DA OBA – OLIMPIADA DE ASTRONOMIA E ASTRONÁUTICA.	44
HALLOWEEN NA ESCOLA: APRENDENDO UMA NOVA CULTURA.....	45
A LUDICIDADE DENTRO DO ENSINO DA CIÊNCIA GEOGRÁFICA: EXPERIÊNCIAS EXITOSAS DENTRO DAS AULAS DE GEOGRAFIA.	47
DE UM PERCURSO: A OPORTUNIDADE PARA PENSAR E REPENSAR SOBRE NOSSAS PRÁTICAS.....	48
A INTERDISCIPLINARIDADE NAS AULAS DE GEOGRAFIA, HISTÓRIA E PORTUGUÊS: UM RELATO SOBRE A IMPORTÂNCIA DAS AULAS DE CAMPO NAS PESQUISAS SOBRE O CENTENÁRIO DE DR DJALMA PAES.....	49

A IMPORTÂNCIA DE UMA LITOTECA PARA O ENSINO E APRENDIZADO SOBRE OS TIPOS DE ROCHAS NAS ESCOLAS

Rodrigo José de Oliveira Freitas;
Hugo Leonardo Marques da Silva.

Pouco se tem trabalhado nas salas de aulas as origens das rochas, e que tipo de rochas os alunos podem encontrar na sua região mais especificamente no seu convívio, no seu quintal por exemplo. Que tipo de ação foi sofrida até chegar ao seu formato atual encontrado, e a classificação a partir de sua composição química, estrutural ou sua textura que os alunos podem classificar essas rochas. O processo de origem da formação das rochas passa por despercebidos por nossos alunos, muitos passam diariamente por alguns matacões ou penedos, e não sabem identificar. O uso da litoteca nas escolas, visa a organização, a preservação e a catalogação dos acervos minerais, rochas, e fósseis que tem total importância para a humanidade, que a cada descoberta feita, montamos um passado para melhorar o nosso futuro. Sem os fósseis nunca saberíamos como eram nossos ancestrais, quando surgiram, quanto tempo viveram e como viviam. O intuito do trabalho é de desenvolver o ensino aprendizagem sobre as litotecas nas salas de aulas, descrição, os diversos processos de formação, os processos modificadores, quais foram esses processos, a cor, a textura, e a estrutura, e sua datação. Cada coleção passa por um estudo profundo de todo material teórico existente sobre as amostras seguida por detalhada catalogação de cada material. Há exemplo desses fósseis que são resultados do processo erosivo, como a ação das águas e dos ventos, com isso, elas se “despedaçam” em várias partículas. Esse processo de formação leva milhares de anos para ocorrer e consolida-se quando o peso e a pressão exercidos pelas camadas superiores de sedimentos, são grandes o suficiente para dar origem às rochas nas porções mais inferiores, favorecendo assim essa formação. O procedimento metodológico terá como base os conceitos qualitativos, diagnosticando a qualificação das espécies de rochas, e os conceitos quantitativos, que irão possibilitar a quantificação das mesmas. Bem como, na utilização de questionários balizadores que serão aplicados antes e depois da inserção da litoteca caracterizando a pesquisa como pesquisa-ação. Os materiais que serão utilizados na litoteca serão: caixas de papelão, tesoura, cola, pedaços de madeiras, pregos e martelos (que serão utilizados pelos pesquisadores), lápis, borrachas, e, para finalizar, as amostras de rochas e minerais coletadas pelos estudantes. Esta oficina tem a estimativa de tempo de em média 9h de duração e num período de 3 dias letivos, sendo 1h para a aula explicativa e aplicação do primeiro questionário balizador, 3h para a aula campo nos arredores das escolas, 3h para a montagem das caixas e separação do acervo de minerais e 2h para a aplicação do segundo questionário balizador para assim se obter os resultados acerca da diferença ou não correspondente a aplicação da litoteca, bem como, posteriormente nesta hora também será realizada a arrumação das caixas e exposição das mesmas. A partir da análise dos questionários aplicados, que serão avaliados se esses ganhos se fundamentaram, ou não, na pesquisa. Sendo assim, com o acervo de litoteca nas escolas o professor poderá trabalhar de forma muito mais dinâmica e atrativas para os estudantes, fazendo com que os mesmos possam ser mais críticos quanto aos assuntos referentes a geografia física, e entendam de forma mais didática esses conteúdos. Este presente trabalho visa mostrar a importância de um acervo de rocha nas escolas, cujo o assunto é pouco debatido, grande parte dos alunos não sabem diferenciar uma rocha, não sabem quais foram os processos de modelagem das rochas. O acervo de rochas resultante de coletas realizadas durante as aulas de campo, vai fornecer aos estudantes do ensino fundamental e médio a oportunidade de conhecerem na prática o conteúdo teorizado em sala de aula.

A LUDICIDADE COMO ALIADA DO ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Claudijane Josineide de Santana
Suelly Pereira dos Santos

Diante das práticas de ensino, a ludicidade vem sendo uma aliada no desenvolvimento da aprendizagem, portanto, este trabalho irá abordar como o lúdico vem sendo uma ferramenta primordial para o desenvolvimento da criatividade, da interação social, do relacionamento em grupo, do desenvolvendo de seu potencial cognitivo e motor. Desmistificando a ideia de que ludicidade não é só um simples brincar ou jogar. A interação é muito importante na educação infantil, porque é através dela que a criança consegue se comunicar em grupo. Logo, o presente trabalho terá como objetivo apresentar possibilidades de uma aprendizagem prazerosa e significativa através dos jogos e brincadeiras explorando o ambiente à sua volta. Para que as crianças tenham uma aprendizagem que lhe proporcionem a vontade de aprender é necessário que o professor reinvente suas ações (ALVES, 2021). O lúdico é um meio que as crianças aprendem brincando. Na atividade realizada ocorreu a confecção de recursos lúdicos para aprendizagem, utilizado: papéis coloridos, EVA, TNT, copo descartável, caixa, figuras, entre outros materiais para a construção dos recursos. Todos os materiais são um suporte para que os discentes tenham uma aprendizagem construtiva e interativa, onde os desafios que são propostos envolvem a ajuda da família na gravação de vídeos, além do auxílio no desenvolvimento das experiências que os alunos participam, os experimentos sempre utilizam recursos de casa, como: a experiência do feijão com algodão, a experiência do dedo mágico com água, colorau e detergente. Segundo Alvarenga e Pains (2021) os recursos lúdicos são importantes no desenvolvimento da criança, pois ela constrói com o outro. Esta metodologia desenvolvida permite que a criança desperte a curiosidade e aprendizagem, por exemplo com o jogo da pescaria que estimula o querer aprender, onde as crianças pescam as letras do alfabeto e falavam qual letra está no peixinho, tornando o aprendizado algo prazeroso. Esse processo obteve um bom empenho das crianças na participação e foi possível alcançar o objetivo esperado, onde a família tem um papel importante juntamente com a escola. A realização das atividades propostas foi bastante gratificante porque houve o aprendizado e a colaboração da família e participação das crianças.

Referências

ALVARENGA, M. E; PAINI, L. D. **A Contribuição da ludicidade na educação infantil**. Cadernos de Pós-graduação, v. 20, n. 1, p. 253-267, 2021.

ALVES, L. P. **Interações e brincadeiras: ludicidade na educação infantil**. 2021.

A PEDAGOGIA DAS FESTIVIDADES

Renata Daniella Marques de Almeida Pereira

O presente estudo teve o objetivo de despertar a criatividade através do folclore brasileiro, ressaltando seus aspectos, culturais, populares, sociais e religiosos. Foi trabalhado inicialmente qual o significado desta festividade para o 1º Ano, sendo uma excelente oportunidade para engajar diversas temáticas, como: culinária típica, danças e diversos tipos de linguagens. Proporcionando um aprendizado dinâmica diante das manifestações culturais, permitindo a participação ativa da família em meio a pandemia. A atividade foi extremamente gratificante, onde o retorno dos pais à atividade foi muito positivo. As atividades envolveram a leitura de textos referentes a temática, trabalhando com músicas e parlendas. Os resultados observados foi a estimulação da participação das famílias, de uma forma a estreitar os relacionamentos entre escola e família, integrando os pais ao processo de ensino-aprendizagem no sentido de vivenciar e acompanhar de perto o desenvolvimento dos alunos e das atividades.

RESPEITANDO A DIVERSIDADE, CONSCIÊNCIA NÃO TEM COR!

Lídia Karine Alves de Barros Paixão;
Nathália Maria Lino;
Valquíria Alexandre da Silva;
Maria Gonçalves Alves de Souza

O projeto em tela foi realizado na Escola Presidente Castelo Branco entre os dias 16 a 19 de novembro em conscientização a data 20 de novembro e seus marcos históricos. O mesmo teve como público-alvo as 4 salas de educação infantil I e II, onde 2 salas funcionam no turno da manhã e 2 à tarde. O tal teve como objetivos abordar a semana da consciência negra, a diversidade das raças que formam nosso país, a miscigenação ensinando as crianças a respeitarem e aceitarem as diferenças. O projeto foi aplicado durante 4 dias onde no 1º dia fizemos um tour pela escola, espalhando cartazes mostrando porque 20 de novembro é o dia da consciência negra, quem foi Zumbi, comidas, danças, trabalho, artistas negros, moradia, a lei Aurea e toda influencia afro na cultura brasileira. Em seguida todos foram para sala e fizemos a dinâmica do ovo onde pegamos dois ovos de cores diferentes e abrimos para mostrar que por dentro somos iguais a fim de ensinar o respeito independentemente da cor da pele, logo após os discentes puderam desenhar os ovos em um ofício pintando das cores correspondentes. No 2º dia foi apresentado o vídeo do Cabelo de Lelê, após foi possível fazer um cartaz colando cartolina para formar o cabelo da personagem Lelê. No 3º dia foi trabalhado a menina bonita do laço de fita com uma contação da história na caixa, em seguida desenharam o cabelo da personagem e pintaram o desenho, também ganharam uma lembrancinha com a personagem. No 4º e último dia foi a dança com a música Pérola Negra onde todas as crianças dançaram e após dançarem teve um desfile mostrando a beleza da nossa miscigenação. Foi de grande importância realizar esse trabalho, pois vemos que algumas crianças ainda não conheciam o que seria o preconceito e de onde vem essa diferença de cores, cabelos e fisionomias que compõem nosso país. Concluímos que é de grande importância começar a se explicar essas diferenças desde a educação infantil, pois de pequeno eles podem mudar a forma de muitas pessoas pensarem, inclusive a deles ao adquirirem novos conhecimentos aprendendo a respeitar o próximo.

Referências

SANTOS. Renato Ferreira, MARQUES, Ana José. **Diversidade étnico-racial: conceitos e reflexões na escola.** 2012

AS MATRIZES ENERGÉTICAS RENOVÁVEIS E NÃO RENOVÁVEIS E O PARQUE INDUSTRIAL DE GLÓRIA DO GOITÁ – PE NO ENSINO DA GEOGRAFIA

Francielle de Oliveira Costa

A princípio, é irrefutável salientar que o aquecimento global exacerbado está estritamente ligado ao processo de industrialização, entre outras atividades econômicas/capitalistas, como o uso de combustíveis fósseis, queimadas, agricultura e refinarias (SILVA; PAULA, 2009, p. 43). Dessa forma, para que uma indústria funcione, é necessário uma - ou até mais - fonte de energia para a dinâmica funcional da mesma, sendo ela de cunho renovável ou não renovável. De acordo com Nascimento e Alves (2016, p.1) as fontes de energia renováveis “[...] são aquelas em que os recursos naturais utilizados são capazes de se regenerar [...]”. Dentre as energias alternativas renováveis, mais conhecidas atualmente encontram-se a energia eólica, energia hidráulica, energia do mar, energia solar, energia geotérmica e biomassa”. Já os recursos não renováveis, por sua vez, segundo Leite et al. (2007, p. 1) “[...] são os que a natureza não repõe”. Nesse contexto, observou-se a necessidade de pesquisa acerca das matrizes energéticas predominantes no Parque Industrial de Glória do Goitá – PE e seus efeitos no meio ambiente, com os alunos do 6º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Lídia Borella Dornelas Câmara, na disciplina de Geografia. O objetivo central do presente trabalho foi o estudo das causas e consequências do uso das fontes renováveis e não renováveis de energia e suas influências no processo de intensificação do aquecimento global em escala global, nacional, regional e local, dando ênfase ao Parque Industrial de Glória do Goitá – PE. A metodologia usada foi a pesquisa de campo com a prática docente na exposição teórica do conteúdo, seguida por apresentação de seminários e apresentação de cartazes pelos alunos acerca das indústrias de Glória do Goitá e as matrizes energéticas utilizadas pelas mesmas. Os resultados obtidos foram satisfatórios, pois os alunos, de maneira crítica e consciente, puderam entender e discutir acerca das fontes energéticas e suas influências no meio ambiente. Também puderam observar que as fontes de energia renováveis são menos prejudiciais ao planeta Terra, como é o caso da energia hidráulica, utilizada pelas indústrias de Glória do Goitá – PE. Nesse contexto, podemos concluir que há a necessidade de compromisso da sociedade para com o meio natural através de ações que promovam a utilização de fontes de energia renováveis na dinâmica do dia a dia da comunidade. Para isso, é indispensável a compreensão e estudo, essencialmente nas escolas, sobre as causas e consequências do uso das matrizes energéticas e suas influências no processo de intensificação do aquecimento global, principalmente quando proveniente do setor industrial, que representa cerca de 20,4% do Produto Interno Bruto do Brasil – de acordo com a Confederação Nacional da Indústria - e setor também muito importante para o desenvolvimento do Município de Glória do Goitá – PE.

Referencias

Confederação Nacional da Indústria. **A importância da Indústria para o Brasil**. 2021. Disponível em:< <https://www.portaldaindustria.com.br/estatisticas/importancia-da-industria/>>. Acesso em: 12 de novembro de 2021.

LEITE, Silvia Leonel; BERTI, Tatiane de Carvalho; RIBEIRO, Máris de Cássia. **Recursos naturais: novas alternativas para gerar energia**. UNISALESIANO. São Paulo, 2007.

NASCIMENTO, Raphael Santos. ALVES, Geziele Mucio. **Fontes alternativas e renováveis de energia no brasil:** métodos e benefícios ambientais. XX Encontro Latino Americano de Iniciação Científica, XVI Encontro Latino Americano de Pós-Graduação e VI Encontro de Iniciação à Docência – Universidade do Vale do Paraíba. 2016.

SILVA R. W. C., Paula B. L. 2009. **Causa do Aquecimento global:** antropogênica versus natural. *Terrae Didatica*. 5(1):42-49<http://www.ige.unicamp.br/terraedidatica/>

AULAS DE CIÊNCIAS E A CONSTRUÇÃO DOS SABERES SOBRE OS PERIGOS DA AUTOMEDICAÇÃO

Cláudio Philipe da Rocha Nery Silva;
Liliane Tamyres dos Santos Coelho;
Bruno Eraldo da Silva Ramos;
Lindiene Alves dos Santos Silva

Diante do cenário atual, a pandemia do COVID-19, muitas são as discussões frente às vertentes sociais: Política, saúde e informações; o que nos leva a reflexão sobre a automedicação e a falta de informações e suas implicações na sociedade (GUIMARÃES; CARVALHO, 2020). É de extrema importância trabalhar os saberes relacionados à temática: Automedicação; tais abordagens desenvolvem nas estudantes competências intrapessoais, como: Empatia, autocuidado e a busca pela informação (REPPOLD; RAUPP; PAZINATO, 2020). As ciências naturais tem a função de formar sujeitos críticos, capazes de formular hipóteses e fundamentar observações na experimentação. Sendo assim, a construção do conhecimento sobre os perigos da automedicação prepara os estudantes para filtrarem informações pertinentes à saúde pública e suas consequências para os seres humanos, evitando a difusão de fake news, o que pode acarretar prejuízos ainda maiores para a saúde humana. Este estudo terá como objetivos instigar a compreensão dos estudantes sobre os perigos da automedicação e das fake news; produzir panfletos sobre a temática em questão e utilizar como ferramenta de produção o aplicativo CANVA. O trabalho foi realizado com os alunos do 6º ano “A” da escola Municipal Djalma Souto Maior Paes. Inicialmente com aula expositiva dialogada, onde foi possível vivenciar o debate e as experiências trazidas pelos estudantes; após, aprenderam sobre o aplicativo CANVA e suas funções como ferramenta educacional para a produção do panfleto. A turma foi dividida em equipes de 5 a 6 pessoas e, utilizaram os smartphones para a construção do material. Em seguida, todos os panfletos produzidos foram submetidos a votação no instagram da escola, onde a equipe vencedora ganharia uma caixa de chocolate. A equipe vencedora foi a equipe 5! Como resultados obtidos, tivemos a impressão dos panfletos, porém não distribuídos por questões sanitárias devido o COVID-19. Além disto, desenvolveram as competências intrapessoais: Empatia e autocuidado; e interpessoais: A importância da pesquisa e os perigos das fake news, a arguição e o trabalho em equipe. Concluímos que há grande necessidade de se trabalhar nas aulas de ciências os conteúdos relacionados às drogas, automedicação e o cuidado com a vida. Sendo assim, haverá um despertar “crítico-científico”, onde o conhecimento empírico sendo aperfeiçoado, seguem as etapas de verdadeiros cientistas: reflexão, pesquisa, experimentação e difusão do conhecimento (verídico) para outrem (VNTURI, et al., 2021).

Referências

VNTURI, T; SOUZA, A. M. G; UMERES, I. C; LOHMANN, L. A.D. Projeto Licenciatura Biologia: Educação em Saúde no Ensino de Ciências. **Revista Extensão em Foco**, Palotina, n. 23 (Especial), p. 532-549, jun. 2021

REPPOLD, D. P; RAUPP, D. T; PAZINATO, M. S. A temática automedicação na abordagem do conteúdo de funções orgânicas: um relato de experiência do estágio de docência em Química. **Revista Insignare Scientia**, Rio Grande do Sul, Vol. 4, n. 2, p. 97-109, nov. 2020.

GUIMARÃES, A. S; CARVALHO, W. R. G. Desinformação, Negacionismo e Automedicação: a relação da população com as drogas “milagrosas” em meio à pandemia da COVID-19. **InterAm J Med Health**, Uberlândia, vol. 3, 147, p. 1-4, 2020.

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO ASSOCIADO AO TEÓRICO EM ESTUDO DE
FRAÇÕES NA TURMA DO 6º ANO DA ESCOLA PROFESSORA MARIA ELZANIRA
BEZERRA DA ROCHA - GLÓRIA DO GOITÁ – PE.**

Bruno Eraldo da Silva Ramos;
Isabel Pereira de Araújo;
Liliane Tamyres dos Santos Coelho;
Lindiene Alves dos Santos Silva

É constantemente comentado entre os docentes e constatado prontamente na prática escolar inúmeras lacunas/dificuldade de compreensão sobre o conteúdo de fração por parte dos alunos, como também dificuldades por parte dos educadores no ensino do conteúdo. Entendendo as dificuldades no processo ensino-aprendizagem, Witt (2018) destaca que a fração, nas escolas públicas, em muitas das vezes, é abordada de forma tradicional, mecânica e operatória, voltada apenas para a resolução de situações problemas propostos no livro didático que, em muitas das vezes, não dialoga com o contexto social do aluno. Vale evidenciar que as frações são um dos conteúdos pertinentes à Base Nacional Curricular Comum (BNCC), que, por sua complexidade, apresenta um nível de dificuldade pela maioria dos estudantes, quando as ferramentas de ensino utilizadas pelo professor são apenas livro didático e quadro branco. O presente resumo tem como objetivo coletar resultados dos alunos e compará-los, na perspectiva de identificar se o lúdico associado ao teórico favorece o ensino-aprendizagem nos conteúdos de frações na turma do 6º ano do fundamental II da Escola Professora Maria Elzanira Bezerra da Rocha, no município de Glória do Goitá – PE. O interesse por essa pesquisa se deu a partir das dificuldades apresentadas constantemente pelos alunos e pelo professor ao ministrar o conteúdo em sala de aula. No primeiro momento foi realizada a aula teórica sobre frações e suas operações básicas, com o auxílio do quadro e do livro didático. Ao término da explicação teórica, os alunos foram questionados individualmente sobre a compreensão acerca do conteúdo estudado e em seguida foi aplicado um exercício de verificação. No segundo momento foi apresentada a turma aulas lúdicas sobre o conteúdo teórico estudado, com produções de pizzas das frações, divisão de frutas identificando as partes e o todo e realização de jogos das frações. No terceiro momento o professor realizou novamente questionamentos individuais e aplicou o exercício de verificação. A metodologia adotada permitiu analisar o rendimento dos alunos em diferentes cenários dentro da sala de aula. Segundo Freire (1996), ensinar vai além da transferência de conhecimento, e compreende também, e principalmente, a criação de possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção. É necessário que o professor permita que os alunos sejam protagonistas em sala de aula, possibilitando que os mesmos através das descobertas das práticas realizada em sala de aula, adquiram conhecimentos, extraindo assim resultados além do esperado. A partir da análise dos dados comparativos que foram levantados através dos questionários e dos exercícios antes e depois da ludicidade, constatou-se que após a introdução do lúdico os alunos conseguiram compreender facilmente o conteúdo em estudo e a atividade proposta resolvida apresentou resultados além do esperado. Conclui-se então que a ludicidade aliada a teoria gera resultados satisfatórios, sendo uma grande ferramenta no processo ensino aprendizagem não só no conteúdo de frações, como nos demais conteúdos programáticos da disciplina de Matemática.

Referências

SANTOS, Hélio Rodrigues dos. RECK, Jair. **Investigação e reflexão no 6º ano: A importância do ensino das frações na percepção dos docentes e discentes.** Revista Científica Multidisciplinar

Núcleo do Conhecimento. Ano 05, Ed. 09, Vol. 08, pp. 175-195. Setembro de 2020. ISSN: 2448-0959.

D'AMBROSIO, Ubiratan. **Educação matemática: da teoria à prática**. Campinas – SP: Papirus, 1996.

Santana, Valdineide Elias. **O lúdico no ensino-aprendizagem das frações nas séries de 6º ano do ensino fundamental** / Valdineide Elias Santana. - 2020.

Miranda, Antonio Altair de. Massa, Lindemberg Souza. **ESTUDO DE FRAÇÕES NO 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**. Cadernos PDE, 2013. Versão On-line ISBN 978-85-8015-076-6.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 24. ed. São Paulo: Paz e Terra (Coleção Leitura), 1996.

CORES E IDENTIDADES - SEMANA DA CONSCIÊNCIA NEGRA

Lucelia Nascimento dos Santos;
Joselia Juvina Cabral;
Neilson Rodrigues de Lima;
Caroline Gêssica Gomes de Novaes

Nossa prática tem como experiência a cultura africana, esse povo que veio para contribuir significativamente com o nosso país, ciente disso entendemos que é importante ressaltar como eles foram fundamentais na culinária, danças, religiões, crenças e cultura que por vezes apresenta objetos muito ricos. Nosso projeto procura entender e apresentar a influência dos quilombos e dos estados que abrigaram negros refugiados e como Zumbi com sua coragem, sua força de dar para a seus descendentes dignidade, liberdade e honra. Os alunos puderam realizar uma viagem no tempo e trabalhar uma importante disciplina, religião. Mesmo com o passar dos anos sabemos que ainda existe preconceito, injustiça e escravidão que são apresentados em vários aspectos da nossa sociedade. Conscientizar e sensibilizar os nossos alunos é colocar em prática o nosso principal papel dentro da sociedade. O presente projeto pedagógico contemplou aspectos históricos, sociais e raciais dos sujeitos sociais presentes no contexto da educação escolar. Esse tipo de trabalho passa a ser imprescindível, pois acaba fazendo da escola um espaço democrático de convivência. Nossos objetivos incluíam: 1) Vivenciar momentos históricos que foram importantes para nosso país; 2) Desenvolver a criatividade e curiosidade dos nossos alunos; 3) Entender que os erros do passado não podem passar de geração em geração. Nosso projeto foi realizado com os alunos dos 3º anos da Escola Presidente Castelo Branco, lotada no município de Glória do Goitá - PE. Para a realização das atividades as professoras dividiram o projeto em cinco momentos. No primeiro momento foi trabalhado a história dos escravos e navios negreiros, nome pelo qual ficou conhecido o barco que transportavam os negros destinados ao trabalho escravo no continente americano entre os séculos XVI e XIX. No segundo momento os alunos tiveram acesso a biografia de Zumbi líder quilombola brasileiro e o último dos líderes do Quilombo dos Palmares, o maior dos quilombos do período colonial. No terceiro momento foi realizado estudos referentes a culinária e as danças populares, e como essa cultura influenciou na atual culinária brasileira. No quarto momento contemplou objetos tipicamente africanos e as religiões tradicionais de povos africanos englobando as manifestações culturais e religiosas e espirituais originárias do continente africano que são praticadas no nosso país. O quinto momento ficou marcado pela socialização realizada com toda a escola, onde os nossos alunos puderam apresentar o que foi trabalhado anteriormente. Celebrar o Dia Nacional da Consciência Negra se faz de extrema importância pois permite que os alunos levantem questões fundamentais a respeito da importância dos negros na construção da história do povo brasileiro. Estimular o respeito pelas diferenças desde cedo permite que aconteça uma mudança no pensamento da comunidade, famílias e alunos. Nas últimas décadas alguns estereótipos caíram e foram deixados para trás, no entanto, ainda é possível vivenciar episódios de racismo e preconceito. Nesse sentido, ainda há muito o que se fazer. Há muitos conceitos presentes no imaginário popular que precisam ser esclarecidos e desmistificados.

Referências

ARAÚJO, R.; ZUMBI DOS PALMARES Apostila para os Educadores da Expo. “Zumbi: a guerra do povo negro” SESC-Vila Mariana, Nov. 2015.

Projeto: Consciência Negra

Disponível em: <https://midiasstoragesec.blob.core.windows.net/001/2020/11/2-resumo-projeto-de-conscincia-negra.pdf> Acesso em: Nov. 2020.

ESTRATÉGIAS DE ENSINO ATRAVÉS DA APLICAÇÃO DE PROJETOS: MEIO AMBIENTE E FESTIVIDADES JUNINAS

Lindiene Alves dos Santos Silva,
Cláudio Philipe da Rocha Nery Silva,
Liliane Tamyres dos Santos Coelho,
Dáfine Lemos da Costa Borba

O Brasil possui 6 regiões naturais distintas, chamadas de biomas: Amazônia, Cerrado, Mata Atlântica, Caatinga, Pampas e Pantanal. Com exceção da Caatinga, que é a região que se encontra exclusivamente no território brasileiro, os demais biomas que ocorrem no Brasil estendem suas fronteiras para além do limite do país. Ao voltarmos os nossos olhos para a Caatinga, percebemos que a sua predominância está no Nordeste. E surge a reflexão: O que as pessoas estão fazendo para proteger o Meio Ambiente, inclusive os Biomas Naturais? No mês de junho é comum trabalharmos as festividades juninas, muito tradicional em nossa região. Em meio a este momento atípico que estamos vivenciando, faz-se necessário um olhar especial voltado para as essas comemorações. De maneira tradicional as pessoas soltam fogos de artifícios, balões, enfeitam as ruas com bandeirinhas, fazem barraquinhas para jogos e comidas típicas e dançam quadrilha. Este projeto tem por finalidade contribuir na construção de cidadãos conscientes e ao mesmo tempo incentivar ao olhar mais atento aos problemas ambientais existentes, os impactos sofridos com as ações do ser humano e a valorização da cultura local sobre as festividades juninas e ainda a riqueza da Caatinga, a qual caracteriza a beleza nordestina. Os direcionamentos metodológicos seguem de acordo com a construção de uma sucessão de atividades que contribuem para um enriquecimento pedagógico, social e ecológico de todos os alunos. De forma interdisciplinar, os professores desenvolverão seus devidos temas, propondo atividades que estejam no contexto do projeto e das disciplinas lecionadas. As atividades serão desenvolvidas de forma remota, com os alunos, enfatizando a conscientização sobre os cuidados com o Meio Ambiente, ressaltando a relação das tradições juninas com o aumento do índice de queimadas. Os professores desenvolverão atividades com músicas, paródias e xilogravuras sobre o Meio Ambiente, destacando o Bioma Caatinga. A culminância do projeto se deu em forma de uma “Live” a escola se tornou um cenário de novas aprendizagens, a partir de apresentações dinâmicas sobre as atividades vivenciadas nas aulas remotas, com as construções dos materiais e em seguida colocados em formato digital (vídeos) para serem divulgados para os demais alunos, pais, professores e comunidade. Por fim, percebemos uma melhoria no entrosamento de nossos alunos, tanto em atividades de autorias próprias (maquetes, paródias, pesquisas, jogos, cartazes, dentre outros) como também se despertou uma reflexão sobre os principais cuidados com o meio ambiente, mas também relacionando e aumentando tais em períodos das festividades juninas.

Referências

CASCINO, Fabio. **Educação ambiental:** princípios, história, formação de professores. São Paulo: SENAC, 2000.

KINDEL, Eunice Aita Isaia; SILVA, Fabiano Weber; SAMMARCO, Yanina Micaela (org.). **Educação ambiental:** vários olhares e várias práticas. Porto Alegre, RS: Editora Mediação, 2.ed., 2006.

CAMPOS, J. T. **FESTAS JUNINAS NAS ESCOLAS: LIÇÕES DE PRECONCEITOS.** Educ. Soc., Campinas, vol. 28, n. 99, p. 589-606, maio/ago. 2007. Pág. 589.

HISTÓRIA E GEOGRAFIA DE GLÓRIA DO GOITÁ!

Patrícia Maria de Santana
Kézia Mikaelly do Nascimento Barboza

O presente projeto visa fortalecer o conhecimento acerca do município de Glória do Goitá, com o propósito de conhecer a origem do município, a sua localização geográfica, economia, cultura, música e expansão territorial. Este trabalho foi realizado de forma interdisciplinar na escola Joaquim Coutinho Correia de Oliveira, no período de 15 dias, entre o final do mês de junho e início de julho. Conhecer e aprender sobre a origem e a história do Município de Glória do Goitá, seus personagens, culturas, assim como seus aspectos físicos: clima, hidrografia, relevo, solos e vegetação, como também a economia, localização geografia e evolução populacional. O projeto foi realizado com todos os alunos da Escola Joaquim Coutinho Correia de Oliveira. Para o desenvolvimento do presente projeto primeiramente foram implementadas as ferramentas da pesquisa com o propósito de investigar, de entrevistar online, da visita aos pontos históricos do município, das rodas de conversas, leituras de imagens com fotografias antigas e debates sobre a cultura, a geografia e o desenvolvimento do município nos últimos anos. Conhecendo e valorizando a história do município para fortalecer a construção da sua identidade enquanto cidadão Gloriense. Para a socialização dos trabalhos foram elaborados vídeos, expondo o conhecimento adquirido pelos alunos. De acordo com a prática pedagógica implementada foi observado que a didática abordada despertou curiosidade aos nossos alunados. Levando-os a quererem buscar o conhecimento e a usarem a criatividade na produção dos vídeos solicitados pelos professores para a culminância do projeto. Neste projeto foram direcionadas pesquisas, aulas online com rodas de conversas e debates sobre a origem do município, cultura, música, localização geográfica, economia, clima, vegetação e seus principais personagens. A partir deste projeto, podemos concluir que essa temática é de suma importância para fortalecer a identidade do aluno enquanto cidadão Gloriense. Valorizando suas manifestações culturais, explorando seu artesanato local, conhecendo sobre o surgimento do município, aprendendo sobre a localização geográfica, clima e vegetação.

Referências

- COSTA, Urbano de Souza. **Histórias que Glória do Goitá Conta, vol. 01** (Poesia, 1994).
COSTA, Urbano de Souza. **Histórias que Glória do Goitá Conta, vol. 02** (Poesia, 2007). COSTA, Urbano de Souza. **Histórias do Homem que completou 90 anos** (Poesia, 2010).
BEZERRA, Rubens Borges. **A botija Encantada: velhos tempos que não voltam mais**, 1998.
LINS, Zezinha. **Tecelã do tempo: Histórias de uma vida**. São Paulo, 2017.

JOGOS DA GENTILEZA

Alcimar De Amorim Santana

Todo ano em várias escolas existe a tradição dos Jogos Escolares, proporcionando lazer e diversão nas práticas esportivas. Na Escola Fernanda Dornelas não é diferente, a ansiedade dos alunos para os jogos é tão grande que chega causar euforia durante a semana dos Jogos. Mas a nossa ideia (Professor e Direção da Escola) é proporcionar esse momento com a prática de outras modalidades que eles não têm vivência ou só viram pela televisão. Então, a nossa proposta foi elaborar uma semana de jogos onde cada dia era praticado uma modalidade diferente. Nesse ano as modalidades praticadas pela turma da manhã foram: Damas, Dominó, Queimado, Jogo da Velha, Voleibol, Basquetebol, Handebol e Futsal. No turno da tarde foram: Damas, Dominó, Tênis de Mesa, Queimado, Voleibol, Basquetebol, Handebol e Futsal. Com isso, os alunos vivenciaram diferentes práticas esportivas, variando de jogo, estratégia, regras e além de tudo, a convivência em união, fraternidade e amizade com os colegas. Os alunos ficaram fascinados pelas diferentes práticas esportivas, adquirindo mais conhecimentos sobre as modalidades, regras e fundamentos. Além disso, puderam interagir com os colegas de outras salas, sempre com respeito ao próximo. O intuito dos Jogos da Gentileza é a prática com respeito ao próximo, em que no final todos saiam ganhando com a convivência em harmonia, proporcionando saúde e bem-estar aos alunos. Todo o processo da vivência esportiva foi respeitado os protocolos de higienização de prevenção contra a COVID.

Referências

ALMEIDA, A. G. de; DECHECHI, C. J. Handebol: conceitos e aplicações. Barueri - SP: Manole, 2012.

BARROSO, A. L. R.; DARIDO, S. C. Voleibol escolar: uma proposta de ensino nas dimensões conceitual, procedimental e atitudinal do conteúdo. Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 179-94, abr./jun. 2010.

BELLO, N.; ALVES, U. S. Futsal: conceitos modernos. São Paulo: Phorte, 2008.

COSTA, L. C. A. da; KRAVCHYCHYN, C. Esportes coletivos: handebol e basquetebol. Maringá: UniCesumar, 2018.

VIEIRA, S.; FREITAS, A. O que é basquete: história, regras, curiosidades. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2006.

LEITURA: UMA VIAGEM PRAZEROSA E LÚDICA AO MUNDO DA IMAGINAÇÃO

Joselma Maria Da Silva

Nos dias atuais, nos deparamos com o grande avanço tecnológico e o acesso das crianças a tecnologia se torna algo cada vez mais comum. Diante desse cenário, nota-se que o hábito da leitura vem tornando-se algo incomum, contudo é preciso criar meios pelos quais os educandos entendam que ler proporciona ao leitor viajar por um mundo mágico, onde são possíveis as mais fantásticas aventuras, ler amplia o conhecimento, o vocabulário e a imaginação. A leitura como algo divertido, novo e lúdico, desperta a curiosidade de querer buscar e aprimorar o conhecimento. FREIRE (1997) afirma que a leitura é fundamental na vida das pessoas, pois através dela é que o sujeito conhece outras realidades, pensamentos e culturas, que através da leitura a pessoa cria, reconstrói e produz. Portanto para que o indivíduo se torne um leitor assíduo é preciso que ele seja logo cedo apresentado ao mundo da leitura. A referida experiência exitosa tem o objetivo de proporcionar aos educandos momentos prazerosos de leitura com ludicidade, de modo que eles sejam oportunizados a diferentes práticas e vivências de leitura. Dessa forma foi proposto em sala, diversos momentos nos quais os alunos desfrutassem de momentos prazerosos de leitura. Algumas dessas práticas foram: o tapete da leitura, onde em um tecido exposto no chão da sala foram distribuídos diversos livros para que os alunos pudessem observar, manusear e ler espontaneamente. O roda-rodas do livro é um momento em que fazemos uma leitura continuada onde cada aluno lê uma página do livro de modo que o livro vai sendo lido por todos os alunos. Apresentando o livro, momento em que cada um leva um livro para realizar a leitura em casa e no dia combinado trazem o livro e apresentam o seu livro para os colegas. Exposição do livro em grupo, onde pequenos grupos de 3 a 4 alunos com o mesmo livro fazem a leitura compartilhada para os demais colegas. O livro surpresa, é levado pela professora um livro novo e antes de ser lido para os alunos, é feito um momento de questionamentos aos alunos referentes as expectativas deles em relação a história, e só depois a professora faz a contação, em seguida um novo debate em sala relacionando as expectativas que tiveram antes de saber a história. Contação de história com fantoches, nesse momento a contação é feita pelo professor de forma divertida e dinâmica, além dessas práticas atividades de interpretação foram realizadas para estigar a leitura nos educandos. Segundo COSTA (2007, p27) A criança estará formando o modo de pensar, os valores ideológicos os padrões de comportamento de sua sociedade e, em especial estará alimentando seu imaginário. Por fim, ao realizar as atividades citadas conclui que a realização dessas vivências são fundamentais para o despertar dos alunos, o trabalho pedagógico associado ao lúdico e atividades diferenciadas estigam nos mesmos o interesse por determinadas práticas de leitura, de modo que vai se tornando algo comum e não algo imposto.

Referências

COSTA, Marta Morais da. Metodologia do ensino da literatura infantil. Curitiba: IBPEX, 2007.

Freire, Paulo, 1921 – F934i A importância do ato de ler: em três artigos que se completam / Paulo Freire. – São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1989. (Coleção polêmicas do nosso tempo; 4)

UM CONVITE À LEITURA: DA IMPORTÂNCIA AO INCENTIVO DA FAMÍLIA

Dinaldo José de Paula

A leitura como instrumento facilitador da aprendizagem precisa ganhar lugar de destaque nas escolas. Os anos iniciais deixam, marcas profundas nos alunos. Através dela, o ser humano é capaz de aumentar seu vocabulário, melhorar a criticidade, a interação e enriquecer os conhecimentos. Sabendo-se que o conceito de leitura, não se restringe à decodificação da escrita, mas, ao fato de interpretar e compreender o que está lendo. Segundo Kleiman (2000), a leitura precisa permitir que o leitor apreenda o sentido do texto, não podendo transformar-se em mera decifração de signos linguísticos sem a compreensão semântica dos mesmos. A prática exitosa com foco na leitura, surgiu da participação dos alunos do 4º ano do Ensino Fundamental, no concurso Ler Bem da Aspa (Associação Pernambucana de Atacadistas e Distribuidores). Assim, percebeu-se a necessidade de se trabalhar diversas práticas de leitura, por ser um ato indispensável à vida escolar, mas também, como forma de sanar algumas dificuldades que a pandemia causou nos leitores da turma e classificar um leitor para representara a turma na etapa municipal. Assim, a metodologia inicial, baseou-se no incentivo à participação dos alunos na etapa escolar do Concurso Ler Bem. Para tal, possibilitou-se aos mesmos, o contato com diversos gêneros textuais disponíveis na biblioteca da escola e também por meio de bibliotecas digitais. Posteriormente, realizou-se o a etapa escolar do concurso. O evento foi realizado de forma presencial, respeitando todos os protocolos sanitários, por se tratar de uma turma pouco numerosa, o momento foi possível de se realizar. Selecionou-se um aluno representando a turma para a etapa seguinte, a municipal. Como desdobramento, lançou-se vários desafios para incentivar o hábito da leitura, principalmente em casa que foi onde notou-se maior dificuldade, pois muitos pais não têm o hábito de ler para os filhos ou não são alfabetizados. Kriegl (2002) afirma que, ninguém se torna leitor por um ato de obediência, ninguém nasce gostando de leitura. A influência dos adultos como referência é bastante importante na medida em que são vistos lendo ou escrevendo. A partir de todos os incentivos lançados pelo professor, foi despertada a necessidade da leitura diária e momentos de leitura tornaram-se mais frequentes nas aulas online e principalmente nas aulas presenciais. Nesse sentido, se torna pertinente discutir algumas condições importantes que precisam ser garantidas para cultivar a motivação dos alunos pela leitura.

Referências

- KLEIMAN, Ângela. **A concepção escolar da leitura**. In: Oficina de leitura. Teoria e Prática. 7ª ed. Campinas: Pontes, 2000.
- KRIEGL, Maria de Lourdes de Souza. **Leitura: Um desafio sempre atual**. Revista PEC, Curitiba. 2002.

GINCANA OLÍMPICA: OLIMPIADAS E PARAOLIMPIADAS

Camila Rayza do Nascimento;
Elisângela de Lima Cunha e Queiroz

Neste momento apesar da Pandemia causada pelo Coronavírus foi vivenciado um dos eventos mais importantes do calendário mundial: As Olimpíadas e Paraolimpíadas que constituem um dia maiores eventos em massa do mundo, aconteceram no dia 24 de agosto até o dia 05 de setembro de 2021 em Tokyo, no Japão. No entanto, sabe-se que as olimpíadas deveriam ter acontecido em 2020, por causa da pandemia todo o mundo parou, a economia, a educação e não seria diferente com os eventos olímpicos. Nessa perspectiva foi realizado um trabalho na disciplina de educação física sobre esse grande evento esportivo com os alunos do 6º ano da escola Municipal Josefa Raimunda Alves Figueiroa, localizada na zona rural de Glória do Goitá, afim de afilar o contato do conhecimento sobre as Olimpíadas com os alunos e de tornar possível a construção de uma educação efetiva e inovadora. O projeto surgiu com o objetivo de conhecer a história e a importância das olimpíadas e dos jogos paraolímpicos, compreender a evolução dos jogos olímpicos, desde os primórdios até a atualidade, além disso reconhecer as modalidades esportivas presentes nesses eventos. Durante as aulas foram trabalhados o histórico dos jogos olímpicos e das paraolimpíadas, e sua evolução até a atualidade. A problematização foi o ponto de partida para trabalhar o tema, afim de saber os conhecimentos prévios dos alunos. Posteriormente os alunos se dividiram em grupos onde estes iriam pesquisar o seu tema, que foram: símbolos olímpicos, origem dos esportes, tipos de esporte, esportes que fazem parte dos jogos olímpicos, curiosidades olímpicas, jogos paraolímpicos. Cada grupo realizou uma pesquisa sobre seu respectivo tema e posteriormente os alunos gravaram um vídeo relatando o que aprenderam sobre o seu tema, que foram encaminhados para a professora. Os vídeos por fim foram apresentados em uma live realizada pelo canal SeducGG. Ensino Híbrido, da secretaria de educação de Glória do Goitá-PE, no dia 28 de agosto de 2021, o link da live foi disponibilizado nos grupos de WhatsApp para os alunos, pais, responsáveis, e para outras escolas da rede, sendo uma forma de compartilhar conhecimento não só entre aqueles que fazem parte da escola, mas para toda comunidade do Município. Portanto conseguiu-se participação de todos os alunos e professores da escola na produção dos vídeos e na live, foram 325 pessoas assistindo simultaneamente e interagindo no chat ao vivo, além da participação de alguns estudantes que participaram de forma presencial, também da interação dos pais e familiares durante todo o processo, desde a gravação dos vídeos até participando nos comentários durante a live. Dessa forma conseguiu-se atingir os objetivos, desde as aulas trabalhadas em sala até a pesquisa realizada pelos os estudantes e como resultado final a produção dos vídeos que foram transmitidos durante a live, além disso conseguiu-se trabalhar de forma multidisciplinar onde cada disciplina conseguiu trabalhar seus conteúdos acerca do tema jogos olímpicos.

Referências

- VALENTE, José Armando. **Uso da internet em sala de aula**. Educar em revista, n. 19, p. 131-146, 2002.
- MORAN, José Manuel. **Educação inovadora presencial e a distância**. São Paulo, SP: CA, 2003.
- MORAN, José Manuel. **A contribuição das tecnologias para uma educação inovadora**. Revista Contrapontos, v. 4, n. 2, p. 347-356, 2004

A EXPERIMENTAÇÃO NO ENSINO DE CIÊNCIAS: PENSANDO ESTRATÉGIAS POSSÍVEIS FRENTE AOS DESAFIOS DO CONTEXTO DE AULAS REMOTAS

Robervânia Maria de Oliveira;
Roberta Tamires Evangelista da Silva

De acordo com Sperandio, *et al* (2017) existe a necessidade de promover cada vez mais estratégias didáticas que despertem a educação científica, neste prisma destaca-se a experimentação no ensino de ciências. A experimentação como estratégia para promoção da educação científica além de auxiliar na compreensão de conceitos científicos e fenômenos naturais, desperta a curiosidade (SILVA, 2019). Nos anos em que vivenciamos o cenário pandêmico, o ensino remoto foi recorrido visando dar continuidade ao processo de ensino e aprendizagem, todavia, o ensino remoto trouxe muitos desafios para o processo educativo, principalmente para o ensino de ciências e trabalhar experimentação foi um desses desafios. Diante desse entrave, foi necessário pensar em como tornar a experimentação possível no cenário de aulas remotas. Diante disso, o objetivo do presente trabalho é apresentar o método utilizado para a promoção da experimentação no contexto de aulas remotas, onde buscou-se desenvolver nos educandos a habilidade (EF06CL01APE) que tem por objetivo identificar e classificar um sistema (substância pura e misturas homogêneas e heterogêneas), demonstrando suas fases e aspectos nas misturas constituídas por dois ou mais componentes. A aula foi aplicada através da plataforma digital *google meet*, para os 6º anos B e C da Escola Djalma Paes. Durante a aula, foi discutido o embasamento teórico, conceitos e diferenças entre misturas homogêneas e heterogêneas. Em seguida, foi solicitado aos alunos que realizassem em suas casas experimentos simples, utilizando materiais de fácil acesso, demonstrando exemplos de misturas homogêneas e heterogêneas. Foi solicitado ainda que os estudantes gravassem suas experimentações. Os vídeos gravados pelos alunos foram enviados para o professor, dentre eles alguns foram selecionados e posteriormente publicados no Instagram da escola. Por conseguinte, foi possível observar o entusiasmo dos alunos através dos vídeos gravados, explicando de forma simples como as misturas podem ser feitas dentro de suas casas. Diante do exposto, o presente trabalho demonstrou que foi possível promover o processo de experimentação no ensino de Ciências nas aulas remotas, de modo que a adaptação para tornar esse processo possível fez com que as dificuldades dos alunos pudessem ser superadas, tornando o estudo mais prazeroso, além disso, permitiu aos estudantes compreender como aplicar tais conhecimentos em seu cotidiano.

Referências

SILVA, R. T. E. O uso do ensino por investigação em aulas práticas de Ciências e Biologia como estratégia didática. *Vivências em Ensino de Ciências*. Recife, v.3, n.1, p.160-170, out, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/vivencias/article/view/243828> Acesso em: 10 de nov de 2021.

SPERANDIO, M. R. C.; ROSSIERI, R. A.; ROCHA, Z. F. D. C.; *et al*. O ensino de Ciências por investigação no processo de alfabetização e letramento de alunos dos anos iniciais do ensino fundamental. *Experiências em Ensino de Ciências*, Londrina, Paraná. V. 12, n.4, p.1-17, ago, 2017. Disponível em: <https://fisica.ufmt.br/eenciojs/index.php/eenci/article/view/623> Acesso em: 09 de nov de 2021.

A INSERÇÃO DA MULHER NO ESPORTE: PRÁTICA ARGUMENTATIVA COM TEMA TRANSVERSAL NA AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA - JÚRI SIMULADO

Liliane Tamyres dos Santos Coelho;
Iasmim Sandrelle da Silva Freire;
Eduardo Gomes de Oliveira;
Lucas da Costa Pedroso

A prática de atividades esportivas sempre esteve associada de forma mais comum aos homens. Houve períodos em que as mulheres estavam inseridas quase tanto quanto os homens. No entanto, houve uma ruptura dessa inserção, afastando as mulheres dessas práticas. Em pleno ano de Jogos Olímpicos, nos quais mulheres de diversos países conquistaram o local mais alto do pódio, foi necessário instigar os alunos a refletirem, pesquisarem e analisarem fatos sobre o tema, para se apresentarem diante de um Júri Simulado, utilizando o gênero do debate nas aulas de Educação Física. A presente prática, visa incentivar os alunos a expressarem suas opiniões diante de um público, no caso, diante de uma simulação de júri, onde os mesmos pesquisaram, refletiram, discutiram entre os grupos e argumentaram em plena sessão sobre o tema escolhido. Instigando-os a desenvolverem o senso crítico e investigativo. A prática se desenvolveu de maneira que os alunos foram dispostos em três grupos distintos (Defesa, Acusação e Júri Popular), no qual cada grupo assumiu o seu papel. A defesa, abordando os pontos da importância e defesa da mulher no esporte. A acusação que se baseou em relatos resgatados dos meios de veiculação (internet) para desmerecer a participação das mulheres nas atividades esportivas e o Júri Popular que ouviu todo o processo argumentativo, com testemunhas e perguntas de ambas as partes de defesa e acusação. A professora mediou todo o andamento da sessão e reuniu o Júri para decisão do veredicto final. O processo para a prática aconteceu na Escola Professora Maria Elzanira, com a turma do 9º ano “A”, se decorreu através da divisão em sala de três grupos distintos, onde os próprios alunos puderam montar as suas equipes. Em seguida, foram apresentados ao modelo que o Júri seguiria, dando-lhes o livre arbítrio para selecionarem os representantes das partes (defesa e acusação) e também a composição da mesa de testemunhas. O tema lhes foi apresentado e seguiram para o processo de investigação do conteúdo. Nas apresentações foi analisado o uso dos argumentos e fatos que as equipes apresentaram em júri. O processo de avaliação se deu por comentários ao término do veredicto, pelos próprios alunos, onde puderam apontar os pontos altos e baixos da apresentação. Com isto podemos perceber uma melhoria na oralidade e argumentação desses alunos, além do incentivo para que os mesmos pudessem abrir processos investigativos sobre temas transversais atrelados a disciplina. A BNCC nos apresenta que “como toda prática social, o esporte é passível de recriação por quem se envolve com ele”, Brasil (2018, p. 217). Com isto, a presença da mulher nas práticas esportivas, sempre dividiu e dividirá opiniões diferentes. E percebemos que inserção da mulher no esporte, sempre foi marcado por muita luta, avanços e recuos.

Referências

OLIVEIRA, G. et al. **A inserção histórica da mulher no esporte**. Revista brasileira Ciência e Movimento. 2008; 16(2): p. 117-125.

A inserção da mulher no universo cultural do esporte. *In:* Sóesporte. 2016. Disponível em: <<https://soesporte.com.br/a-insercao-da-mulher-no-universo-cultural-do-esporte/>>. Acesso em: 27 de outubro de 2021.

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018.

ARIANO SUASSUNA EM QUADRINHOS

Vanuza Gomes de Sousa Silva;
Liliane Tamyres dos Santos Coelho;
Kauanny Maria do Vale Leite;
Raysa Maria de Santana Silva

O projeto “Incentivo à leitura”, tem como objetivo estimular o gosto pela leitura; desenvolver a competência leitora; desenvolver a sensibilidade estética, a imaginação, a criatividade e o senso crítico; estabelecer relações entre o lido / vivido ou conhecido (conhecimento de mundo); conhecer / exercitar alguns elementos básicos da narrativa; Conhecer a biografia de Ariano Suassuna. Esse projeto surgiu a partir da necessidade de trabalhar o gênero biografia, apoiando-se em conhecimentos sobre o tema do texto, as características de seu portador, da linguagem própria do gênero e do sistema de escrita. A atividade foi desenvolvida com a turma dos 5º anos B da professora Vanuza Gomes. O projeto foi executado no dia 27/08/21, os alunos fizeram a leitura do paradidático e em seguida realizaram atividades, como o fichamento do mesmo, interpretação e observações a respeito das características do gênero. Por fim os alunos assistiram ao filme “O auto da compadecida”. Através da leitura do livro Ariano Suassuna em quadrinhos. Uma maneira infantil de contar a história desse autor tão amado por todos nós que o conhecemos principalmente pela obra O auto da Compadecida. A metodologia escolhida foi a de Sequência Didática que tem sido o norte dos últimos programas voltados para a alfabetização em uma perspectiva de Letramento. Entretanto mais que a preocupação com metodologia e resultados, nosso desejo é ver nossos estudantes sentados ou até mesmo deitados em bibliotecas, cantinhos da leitura embaixo de uma árvore, ou nas cadeiras dos ônibus na volta pra casa. Abduzidos, seduzidos sem conseguir parar até que a história acabe, como faz um bom leitor.

Referências

- FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia. Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2001.
- ALMEIDA, A. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em:
<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 02 de agosto. 2021.
- <http://www.profala.com/arteducesp140.htm>. Aprender Brincando: O Lúdico na Aprendizagem. Acesso no dia 02 de agosto. 2021.

CAFÉ LITERÁRIO: DESPERTANDO O GOSTO PELA LEITURA

Vanuza Gomes de Sousa Silva;
LilianeTamyres dos Santos Coelho;
Lucas da Costa Pedrozo;
Kauanny Maria do Vale Leite

O projeto Café Literário tem por finalidade estimular a leitura e a escrita no Ensino Fundamental, apresentando aos discentes propostas de leitura e escrita feitas com prazer, incentivando a fruição do momento no qual ocorrem essas ações. O nome "Café Literário" surgiu por ser um evento que evidencia práticas de leitura em voz alta e produção textual, em um momento de descontração com alimentos e bebidas trazidas pelo/a docente e pelos discentes, em um momento de partilha intelectual e gastronômica, objetivando associar a prática da leitura a algo prazeroso. O/a discente precisa fazer uma pesquisa prévia para a seleção do texto a ser apresentado, levando/a novas leituras. Há o momento da produção textual feita fora do horário da sala de aula, e o texto produzido será lido por seu autor/a. A criação do projeto Café Literário motivou-se pela constatação da falta do hábito de leitura da maioria dos discentes, trazendo como consequências dificuldades na organização das ideias e empecilhos na hora da produção escrita. Promover um evento lúdico possibilita o contato com a leitura de maneira prazerosa, possibilitando ao alunado acesso a textos que, provavelmente, os estudantes não fariam sem a mediação docente. A utilização de diferentes gêneros literários, no momento do projeto, possibilita ao alunado a ampliação da aquisição de vocabulário, o contato com diferentes formas de escrita, a percepção da estrutura de diferentes gêneros literários. Promover o hábito da leitura de diferentes gêneros literários, levando o/a discente a exercitar sua competência leitora na escolha do texto e na leitura silenciosa e a ativar e potencializar sua capacidade de expressão na leitura em voz alta. Incentivar o hábito da leitura e da escrita. O gênero literário será poemas. A/o docente trará poemas em aulas anteriores ao Café Literário e lerá para o alunado, chamando atenção para a entonação e a expressividade na maneira como um poema deve ser lido. Cada aluno escolherá seu poema favorito e trará para ler para os colegas apresentando o texto de sua escolha. Se na sala alguém já escrever poemas, será incentivado a trazer uma produção de própria autoria. Os alunos se reunirão em círculo no pátio da escola. No centro do círculo, existirá uma mesa com todos os alimentos e bebidas que os estudantes e o/a docente trouxeram para a partilha no momento final do evento. No primeiro momento, um/a aluno/a escolhido/a pelo/a docente lerá um texto de acolhida (texto para reflexão). Depois, o/a docente lerá seu texto de escolha. O bom exemplo começa pelo/a professor/a. Em seguida, cada estudante falará um pouco do motivo de sua escolha e em seguida lerá o poema selecionado para todos da turma.

Referências

BRASIL. MEC. Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Portuguesa. Brasília, 1998.
COSSON, Rildo. Letramento literário: teoria e prática. São Paulo: Contexto, 2006.

ESPORTES DE PRECISÃO: A REELABORAÇÃO DE PRÁTICAS LÚDICAS NA PANDEMIA

Liliane Tamyres dos Santos Coelho;
Bruno Eraldo da Silva Ramos;
Lindiene Alves dos Santos Silva;
Dáfine Lemos da Costa Borba

A diversidade de modalidades esportivas proporciona um leque de atividades práticas para serem realizadas com os alunos. O maior desafio do professor de Educação Física em plena pandemia são as atividades práticas. Com isto é necessário que o professor reinvente tanto a utilização de materiais como o local para a prática. Construindo assim aulas agradáveis, rica em conteúdo, vivências e ludicidade. O objetivo desta presente prática foi de proporcionar o conhecimento de diversas modalidades esportivas, com ênfase nos esportes de precisão de acordo com a classificação programada pela BNCC – Base Nacional Comum Curricular para as turmas de 6º/7º ano. Sendo assim, puderam construir, conhecer e vivenciar dentro da ludicidade provas de precisão. As atividades foram desenvolvidas na turma do 6º ano, na Escola Professora Maria Elzanira, iniciando-se com a apresentação aos alunos que mesmo estando no país do futebol, existe uma gama de modalidades esportivas que podem ser tão interessantes quanto as mais convencionais. A partir do reconhecimento das modalidades esportivas de precisão, os alunos construíram em grupos os materiais para a prática das provas que os mesmos iriam vivenciar. Ao proporcionar a vivência dos esportes de precisão, foi analisado o envolvimento tanto no processo de criação das atividades como também no interesse pelas modalidades discutidas e apresentadas. Adquirindo assim um leque de vivências em modalidades esportivas diferentes. Os esportes de precisão presam a utilização da pontaria e concentração. Despertando assim nos alunos a busca pelo objetivo final, que é acertar em sua maioria um alvo fixo ou móvel. Foram trabalhados a concentração, cooperação e coordenação motora. Deste modo, a BNCC salienta que a organização das unidades temáticas se baseia na compreensão de que a ludicidade está presente nas práticas corporais. Além da ludicidade, os alunos se apropriam do conhecimento nas diversas estratégias, apresentação do conteúdo, construção de atividades e vivências. Sendo assim, é necessário que se programe aulas lúdicas facilitando o entendimento dos alunos e atendendo ao progresso de conhecimento gradual.

Referências

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018.

Gonzalez, N. M. Pedroso, C. A. M. de Q. **Esporte como conteúdo da Educação Física: a ação pedagógica do professor.** EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, ano 15, Nº 166, março de 2012. Disponível em <<http://www.efdeportes.com/>>.

ASSIS, S. **Reinventando o esporte: possibilidades da prática pedagógica.** Campinas, SP: Autores Associados, Chancela Editorial CBCE, 2001.

COLETIVO DE AUTORES. Metodologia do Ensino da Educação Física. São Paulo: Cortez, 1992. Coleção Magistério 2º grau – série formação do professor.

FAZENDO ARTE COM TARCILA DO AMARAL

Vanuza Gomes de Sousa Silva;
Lucas da Costa Pedrozo;
Rosineide Alves de Oliveira;
Maria Eduarda Pereira do Vale

O projeto “Fazendo Arte com Tarsila do Amaral”, tem o objetivo de despertar nos alunos o gosto e prazer pela arte, pois no dia 12 de agosto é o “Dia Nacional das Artes” e escolhemos a pintura para trabalharmos com a turma. Esse projeto surgiu a partir da necessidade de vivenciarmos o Dia Nacional das Artes (08 de agosto) com as turmas dos 5º anos A e B das professoras Vanuza Gomes e Rosineide Alves. Sabemos que estamos vivendo um momento pandêmica, por esse motivo tomamos todos os cuidados seguindo o protocolo de segurança (Covid 19) e buscamos atender aos alunos que estão no ensino remoto. Através da biografia da autora os alunos terão a possibilidade de imaginar e sonhar, além de aprender as técnicas utilizadas pela artista de forma dinâmica, farão releituras das obras “O vendedor de frutas” no dia 12/08/21 e no dia 13/08/21 “Abaporu”, de modo a proporcionar nos alunos a convivência com os personagens apresentados nas obras, suas aventuras, seus sentimentos, ações, tornando a aprendizagem prazerosa e significativa. Misturar foto e arte também foi outra ideia na releitura de uma das obras mais famosas de Tarsila do Amaral “O vendedor de frutas”, com criatividade e um pouco de habilidade manual, as crianças “entraram” no quadro, com a ajuda das professoras responsáveis. Foi confeccionado grandes painel como cenário da obra “Abaporu” e os alunos foram convidados para uma grande sessão de fotos. Essa foi uma experiência artística para as crianças, de forma que o aprendizado aconteceu de maneira mais espontânea e substancial. Elas interagiram e conheceram algumas das obras principais da Tarsila do Amaral, logo, ao longo da vida as reconhecerão e saberão falar sobre elas, mesmo que superficialmente.

Referências

MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. 2013. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2013/12/metodologias_moran1.pdf>. Acesso em: 02 de agosto. 2021.

ALMEIDA, A. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 02 de agosto. 2021.

<http://www.profala.com/arteducesp140.htm>. Aprender Brincando: O Lúdico na Aprendizagem. Acesso no dia 02 de agosto. 2021.

PINTOU TABUADA

Vanuza Gomes de Sousa Silva;
Bruno Eraldo da Silva Ramos;
Iasmim Sandrelle da Silva Freire;
Emilly Victória Andrade Santos

O projeto “Pintou tabuada”, tem o objetivo de despertar nos alunos o gosto e prazer pela matemática. Segundo a Diretrizes Curriculares da Educação Básica de Matemática (2008) ensinar matemática é criar estratégia, para que o aluno construa ideias matemáticas, que seja capaz de estabelecer relações entre os conteúdos, proceder ao cálculo, analisar situações propostas, discutir e criar novas estratégias de resolução. O propósito deste projeto é estimular o aprendizado através da interação entre alunos, possibilitando melhor desenvolvimento de “conhecimento construído pelo aluno” (BRASIL, 1998, p. 81). Não é recente o uso dos jogos em sala de aula, Platão (427-347 a.C.), Aristóteles (385-322 a.C.) defendiam as atividades com os jogos na educação de crianças; mencionavam a importância da execução dos trabalhos lúdicos na constituição do desenvolvimento das mesmas; além do amadurecimento destas para a vida adulta. O jogo determina uma forma de “descanso do espírito”, em poucas palavras como algo contrário ao trabalho, ou seja, um divertimento. O jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, a sua história, ao mágico ao sagrado, ao amor, a arte, a língua, a literatura, aos costumes, a guerra. O jogo serviu de vínculo entre povos, e facilitador da comunicação entre seres humanos. (Nesse sentido percebemos que os jogos sempre fizeram parte da vida das pessoas em todos os tempos, direta ou indiretamente, mudando a maneira das pessoas de se comportarem, dependendo da necessidade de interação com o meio social, podendo ser visto de forma lúdica ou não. Ao possibilitar novas abordagens para os conteúdos matemáticos, os alunos podem descobrir problemas e soluções, inventar e experimentar novas maneira de resolver, libertando-se de formas convencionais de resoluções e perceber que a Matemática é uma constante construção. A cada acerto do aluno, a professora e os monitores eram pintados. Os discentes amaram e se divertiram.

Referências

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática (5ª a 8ª). Brasília: MEC/SEF. 1998..

ALMEIDA, A. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em:
<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 02 de agosto. 2021.

<http://www.profala.com/arteducesp140.htm>. Aprender Brincando: O Lúdico na Aprendizagem. Acesso no dia 02 de agosto. 2021.

PIZZA LITERÁRIA

Vanuza Gomes de Sousa Silva;
Liliane Tamyres dos Santos Coelho;
Lindiene Alves dos Santos Silva;
Dayane Raquel da Silva

Está se aproximando as avaliações externas (Saepe/Saeb) e a professora de língua portuguesa Vanuza Gomes, teve a brilhante ideia de trabalhar através do lúdico o descritor “D10 - Identificar o conflito gerador do enredo e os elementos que constroem a narrativa”, a partir do projeto “Pizza Literária”, tornando as aulas mais dinâmicas e participativas. O professor não é um transmissor de conhecimentos e sim um ser que pode mediar a qualquer momento a aprendizagem de seus alunos, fazendo da escola um ambiente propício para a relação professor-aluno ser mais criativa.

Paulo Freire diz:

“Que ensinar não é transferir conhecimentos, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (2001, p.52).

A Escola Maria Elzanira, realizou o projeto intitulado “Pizza Literária”, que contou com debates, rodas de conversa, leitura e discussão de textos literários, além de uma exposição oral dos trabalhos produzidos pelos alunos. Cada estudante providenciou uma caixa de pizza onde confeccionaram desenhos e pinturas que recontaram os enredos das histórias lidas. De forma lúdica, essas atividades riquíssimas foram utilizadas no projeto, de modo que professores e alunos interagiram construindo conhecimentos e socializando-os de forma interdisciplinar havendo um incentivo à aprendizagem e desenvolvimentos das habilidades nos educandos dos 9º anos A e B. A atividade teve início no dia 14 de setembro, quando as professoras Vanuza Gomes e Liliane Tamyres fizeram a apresentação do projeto, seus objetivos e metodologia, bem como a seleção das obras que iriam compor o acervo do rodízio das pizzas literárias. A proposta era ler e interpretar contos clássicos a partir de trabalhos manuais com caixas de pizza. Após a leitura dos textos de diversos autores, no período de 14 a 30 de setembro, cada estudante providenciou caixas de pizza e materiais de papelaria e artesanato para confeccionar sua pizza literária, recontando os enredos das histórias lidas a partir de frases, desenhos, imagens, pinturas e o que mais a criatividade de cada um fosse capaz de produzir. A culminância do projeto aconteceu no dia 07 de outubro, com um grande rodízio de pizza literária na escola, onde cada estudante expôs seu trabalho em mesas e as demais turmas da escola puderam prestigiar a exposição e no final houve a degustação de pizzas, as mesmas foram feitas pela pizzaria Bonna Massa, os alunos amaram a experiência.

Referências

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia. Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

ALMEIDA, A. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em:

<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 02 de agosto. 2021.

<http://www.profala.com/arteducesp140.htm>. Aprender Brincando: O Lúdico na Aprendizagem. Acesso no dia 02 de agosto. 2021.

SAEB/SAEPE DOCE

Vanuza Gomes de Sousa Silva;
Emilly Victória Andrade Santos;
Letícia Barbosa de Veras;
Eduardo Gomes Oliveira

Um ensino de qualidade começa pela reflexão do professor sobre sua atividade tendo em vista a aprendizagem dos alunos. Utilizando a Metodologia de Jogos não temos a intenção de confirmar se os jogos são o melhor método para a aprendizagem da matemática, nem argumentar sobre a sua utilização em toda situação pedagógica, o propósito está em possibilitar que os alunos aprendam de maneira diferenciada e mais estimulante, atribuindo assim, maior significado a aprendizagem da Matemática. Ao possibilitar novas abordagens para os conteúdos matemáticos, os alunos podem descobrir problemas e soluções, inventar e experimentar novas maneira de resolver, libertando-se de formas convencionais de resoluções e perceber que a Matemática é uma constante construção. Muitas são as vantagens e desvantagens do trabalho com os jogos descritos por diversos autores, Kishimoto (2012) defende que: O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como o jogo, pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola. O jogar em sala de aula é muito importante e não é um lazer ou apenas diversão, a ação de jogar deve desempenhar um conjunto de ações intencionais. O professor quando utilizar os jogos como recurso para o ensino da Matemática deve ter como objetivo, fazer com que os alunos aprendam o conteúdo de maneira significativa. O professor não é um transmissor de conhecimentos e sim um ser que pode mediar a qualquer momento a aprendizagem de seus alunos, fazendo da escola um ambiente propício para a relação professor-aluno ser mais criativa.

Paulo Freire diz:
“Que ensinar não é transferir conhecimentos, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (2001, p.52).

Essa atividade foi de super importância para os nossos discentes, pois os mesmos aprenderam brincando.

Referências

KISHIMOTO, T. M. (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 11 ed.- São Paulo: Cortez. 2012.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia. Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

ALMEIDA, A. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em:
<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 02 de agosto. 2021.

<http://www.profala.com/arteducesp140.htm>. Aprender Brincando: O Lúdico na Aprendizagem. Acesso no dia 02 de agosto. 2021.

EDUCAÇÃO INCLUSIVA ULTRAPASSANDO LIMITES, VENCEDENDO DESAFIOS

Lauriane Albertiba dos Santos Oliveira;
Maria de Lourdes;
Rosicleide Maria

Comecei a lecionar como professora na Escola Fernando Dornelas em 2020, porém já tinha um pouco de conhecimento em sala de aula. Trabalhei como auxiliar de educação infantil por um período de 4 anos sobretudo, as práticas são um pouco diferenciadas. Logo veio a Pandemia do COVID-19, um ano desafiador, onde tivemos que nos reinventar, nos adaptarmos ao novo normal. E aí vem mais um ano, em 2021, a supervisora (LENILDA), me fez uma proposta um tanto desafiadora, em meio a situação pela qual nos encontrávamos. Produzir atividades com os alunos especiais, que assim como os demais também fazem parte da escola e precisavam se engajar em algumas atividades escolares. Tínhamos vários obstáculos, pois sabemos do risco dessa doença, principalmente com pessoas que tem que ter um pouco mais de cuidado. Porém, com todos os cuidados seguimos adiante com o desafio. Foram práticas exitosas, onde percebemos a felicidade de cada um ao retornar com algumas atividades. De início com o auxílio da supervisora, gravei um vídeo me apresentando com roupas e acessórios juninos, pois estávamos no período de São João, em seguida fiz um desafio para eles, pedi para que todos também se apresentassem para mim da mesma forma, com roupas e acessórios juninos. O resultado foi excelente, me surpreendi com os vídeos e a interação deles e dos pais, que são fundamentais nesse processo. Em seguida, veio o projeto do meio do "MEIO AMBIENTE", pedi para que fossem para escola para juntos produzirmos jogos e brinquedos reciclados. Utilizamos garrafas Pets, EVA, cola, entre outros matérias, e o resultado foi muito satisfatório para todos. Logo as auxiliares, Maria de Lourdes e Rosicleide, voltaram para acompanhá-los e complementar as atividades, as auxiliares são peças chave nesse processo, são de extrema importância. Por fim, deixo aqui meu relato de uma prática incrível que tive o prazer de participar com os alunos especiais, e tive a oportunidade de ver e saber que todos, assim como os outros também são capazes, é claro que dentro de seus limites. A inclusão é de fato importante no sistema de ensino aprendizagem, pois aprendemos com a diferença.

VIVENCIANDO OS JOGOS OLÍMPICOS DE MANEIRA REMOTA: OLIMPÍADAS DE QUINTAL

Camila Rayza do Nascimento
Mayra de Santana Mendes

As Olimpíadas acontecem a cada quatro anos e é um dos momentos mais importantes para o esporte no mundo, uma vez que existem diversas modalidades de competição. Segundo o Instituto BH futuro (2021) estes jogos surgiram na Grécia, na cidade de Olímpia, antes de Cristo, e tinham por finalidade homenagear os deuses. Hoje, na chamada era moderna, contabiliza-se 124 anos de jogos que já foram sediados por 23 países. Os jogos olímpicos que aconteceriam no ano de 2020 foram adiados pela pandemia da COVID-19, entretanto puderam ser realizados em julho de 2021, e como palco do show do esporte esteve a cidade de Tóquio. O projeto Olimpíadas de quintal surgiu a partir do início dos jogos olímpicos de Tóquio, quando a atmosfera dos jogos tomou conta dos alunos e aproveitar o acontecimento foi o momento ideal para movimentar as aulas de educação física da escola Rosa Beltrão de Farias no período de pandemia. O projeto visa conhecer a história dos jogos olímpicos, seus símbolos e significados e as novas modalidades inseridas nos jogos de Tóquio, além de incentivar a prática de esportes e valorizar ainda mais os competidores nacionais em eventos mundiais como as olimpíadas. A metodologia do projeto foi sistematizada para durar duas semanas do mês de agosto, sendo uma semana interna de explicação dos conteúdos em sala de aula e uma semana aberta ao público através das redes sociais, mais precisamente, do Instagram. Cada turma dos Anos Finais, assumiu um conteúdo informativo e um esporte que foi denominado de modalidade de quintal, em cada turma foi trabalhando um conteúdo informativo e foi desenvolvida uma modalidade de quintal. Durante este processo, os estudantes prepararam reels e cards com os respectivos temas de cada turma, além de IGTV's com a execução das modalidades de quintal que foram veiculados através do Instagram da escola e puderam ser compartilhados por todos. Para a culminância do projeto, foi realizada uma live através do Youtube da escola, mediada pela residente da escola e a professora de Educação física, onde foi discutida a importância do esporte e dos jogos olímpicos para as crianças e jovens, além disso foram abordados os temas trabalhados durante a semana e alguns alunos que participaram do projeto deram depoimentos de como foi a experiência. A Live de encerramento foi realizada no dia 20 de agosto de 2021, o link foi disponibilizado nos grupos de Whatsapp para os alunos, pais e responsáveis e para outras escolas da rede. Contamos com a participação de 120 pessoas e uma ótima interação no chat ao vivo, dentre os participantes, estavam professores e gestores da escola, pais e outros alunos forma. Dessa forma, foi possível observar que os objetivos descritos inicialmente foram alcançados, pois obtivemos um feedback positivo de todos através dos comentários na live e principalmente através do entusiasmo dos estudantes durante todo o processo, o que deixa margem para próximas ações como esta.

Referências

Saiba tudo sobre as Olimpíadas de Tóquio e a importância da prática esportiva. Disponível em: <<https://institutobhfuturo.com.br/saiba-tudo-sobre-as-olimpiadas-de-toquio-e-a-importancia-da-pratica-esportiva/>>. Acesso em: 19/11/2021.

PROVAS EXTERNAS: ESTRATÉGIAS PARA TIRAR A TENSÃO DOS ESTUDANTES.

Rafaela Bezerra
Mayra de Santana Mendes

Em 1990 surgiu o Sistema de Avaliação do Ensino Básico (Saeb) que se propõe a avaliar o desempenho dos alunos do em cada segmento do Ensino Fundamental e do Ensino Médio, nas disciplinas de português e matemática. Em 2005, a Prova Brasil ampliou os níveis de avaliação, dessa vez, com estudantes do 5º e 9º ano do Ensino Fundamental. Segundo Carvalho (2013) a rotina das escolas foi alterada desde então, e da gestão aos alunos existe uma atmosfera de tensão com os resultados dessas avaliações, uma vez que elas farão parte da expressão dos Índices de Desenvolvimento do Ensino Básico (Ideb) da região e da escola. É evidente que as avaliações externas são importantes, pois além dos diagnósticos a nível estadual, por exemplo, possibilitam uma análise mais precisa das redes e a partir disso, as secretarias e escolas desenham estratégias para solucionar eventuais dificuldades vivenciadas pelos alunos que afetam no seu desempenho. Com isto, a preparação é necessária, intensa e constante, o professor por sua vez, tem o papel de incluir em suas aulas as ferramentas necessárias para preparar os estudantes para este momento tão crucial. Semanalmente, são aplicados simulados com descritores de português e matemática auxiliar na preparação dos alunos tanto de maneira conteudista, quanto como treino em relação ao estilo de questões proposto pelas avaliações externas. Os estudantes apresentavam resistência na realização dos simulados e acompanhado a isso, o nervosismo. Observando essa problemática e vendo o quanto esta responsabilidade pesa para os estudantes e para todo corpo escolar, busquei técnicas afim de transformar estes momentos em algo mais leve e prazeroso. Dessa forma, foram realizados momentos de relaxamento e descontração para reduzir a tensão, diminuir a ansiedade e elevar o autocontrole dos estudantes da turma do 5º ano. O público em questão, se prepara para a sua primeira avaliação e o nervosismo é uma característica iminente na maioria dos alunos, então, só após esses momentos de desconexão das preocupações eram aplicados os simulados de acordo com os descritores trabalhados. As estratégias variam entre exercícios físicos, alongamentos e yoga. Cossenza e Carvalho (1997) sugerem que a atividade física pode ser um meio alternativo excelente para descarregar ou liberar tensões, emoções e frustrações, acumuladas pelas pressões e exigências da vida moderna, assim, a aplicação dessas atividades pré-simulado, melhoram a capacidade cognitiva e reduz os níveis de estresse e ansiedade, fornecendo mais energia e aumentando a autoestima, além disso, todas as práticas foram realizadas utilizando músicas, pois, foi perceptível uma maior interação dos alunos com a proposta quando havia a presença de canções. Após a aplicação dos momentos de descontração e relaxamento foi perceptível que os estudantes perderam o medo do simulado e aquela atividade passou a ser mais um exercício em sala. Ainda existe a consciência que irão realizar uma avaliação importante, porém, sem a tensão que antes existia. Assim, considera-se uma prática eficaz, que modificou a maneira dos alunos de observar as provas externas, além de mudar a maneira como esses estudantes lidam com a tensão não só quando submetidos a avaliações, mas, na vida.

Referências

CARVALHO, C.P; OLIVEIRA, A.C.P.; LIMA, M.F.M. **Avaliações Externas: Tensões e desafios para a gestão escolar.** São Paulo, 2014.
COSSENZA, C.E.; CARVALHO, N. **Personal training para grupos especiais.** Rio de Janeiro, 1997.

PRÁTICAS DE LINGUAGEM E ESCRITA ATRAVÉS DA BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Morgana Maria Da Conceição Custódio De Barros

Na Educação Infantil os processos de aprendizagem mediados por brincadeiras e ludicidade se tornam mais prazerosos e significativos para crianças. Nesta fase, a brincadeira cria um elo de comunicação entre os campos de experiência, estimulando assim, não só a cognição, como outras habilidades. O brincar é fonte de desenvolvimento e de aprendizagem, constituindo uma atividade que impulsiona o desenvolvimento, pois a criança se comporta de forma mais avançada do que na vida cotidiana, exercendo papéis e desenvolvendo ações que mobilizam novos conhecimentos, habilidades e processos de desenvolvimento e de aprendizagem (VIGOTSKY, 1998, p. 81). Este breve resumo tem como objetivo descrever uma atividade lúdica de reconhecimento das letras do alfabeto, assim como a identificação das letras existentes no próprio nome (vogais e consoantes), associação entre numerais e quantidades, adição e memorização de algumas cores. A atividade foi desenvolvida de forma presencial no início de novembro de 2021. Iniciamos a aula com uma pequena contação de história sobre as letras e números. Em seguida foi apresentado à turma o **Monstrinho Come-Come**, confeccionado a partir de uma caixa de papel. Com letras, números e círculos de várias cores dispostos sobre a mesa, o aluno por vez era convidado a escolher duas cores e dois numerais, em seguida alimentar o Monstrinho Come-Come com a quantidade correta de círculos a partir dos números escolhido por ele, assim de forma concreta, poderiam visualizar a quantidade e somar os círculos das duas cores (ideia de juntar e/ou unir as cores). Posteriormente, foi trabalhado com os alunos a questão da identificação das letras, que também deveriam alimentar o monstrinho. Nesse sentido, tinham que reconhecer a inicial de seus nomes e também outras letras. Para finalizar, tinham que reconhecer as letras de seus nomes no alfabeto móvel, montar e depois contar o número de letras existentes no mesmo. Ao final, foi possível perceber a empolgação e curiosidade dos alunos, o brincar proporcionou a construção de conhecimento e a satisfação deles. É evidente que a percepção e memorização dos elementos expostos na atividade ocorreu de forma natural e divertida. Na Educação Infantil, de fato, a LUDICIDADE, é o ponto chave para o desenvolvimento cognitivo das crianças. Zanoluchi (2005) reafirma que “Quando brinca, a criança prepara-se para a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.”

Referências

BNCC- BASE NACIONAL CURRICULAR

CURRÍCULO DE PERNAMBUCO PARA EDUCAÇÃO INFANTIL

VIGOTSKY, L.S. A Formação Social da Mente. 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005.

PRIMAVERA LITERÁRIA

Vanuza Gomes de Sousa Silva;
LilianeTamyres dos Santos Coelho;
Rosineide Alves de Oliveira;
Claúdio Philipe da Rocha Nery Silva

O projeto “Primavera Literária” surgiu como uma ação inovadora, pois durante décadas o modelo mais conhecido e praticado nas instituições de ensino é o tradicional onde o aluno acompanha a matéria lecionada pelo professor por meio de aulas expositivas, com aplicação de avaliações e trabalhos. Para Moran (2013), esse método é conhecido como passivo, pois nele o docente é o protagonista da educação. A elaboração deste projeto, visa preparar os estudantes que estão matriculados no Infantil e Ensino Fundamental da Rede Municipal de Ensino de Glória do Goitá para aprofundamento em assuntos diversos e aprimoração da oralidade, formulação, organização, fomentação da linha de pensamento, trabalho em equipe, estimulando a curiosidade de forma direta e indireta, auxiliando no processo de aprendizagem e contribuindo para uma melhor formação cultural dos alunos bem como elevar a autoestima dos mesmos. Além de incentivá-los a terem um olhar mais crítico, procurando sempre compreender o enredo e quais conteúdos podem ser abordados através desse contexto em sala de aula. O nosso objetivo é efetivar o processo de aprendizagem dos alunos através de novas metodologias vivenciadas no decorrer do projeto, bem como instigar a interdisciplinaridade na construção dos conhecimentos e saberes, evidenciando o protagonismo dos discentes. Alunos do 9º ano da nossa escola foram selecionados para serem monitores das turmas, fazendo com que os mesmos se sintam importantes, na construção dos cenários, nas apresentações, na colaboração do aprendizado dos alunos da Educação Infantil e Fundamental. Os direcionamentos metodológicos seguem de acordo com a construção de uma sucessão de atividades que contribuem para um enriquecimento cultural de todos os alunos. De forma interdisciplinar, os professores passarão a trabalhar seus devidos temas, propondo atividades que estejam no contexto do projeto e das disciplinas lecionadas. No dia da culminância “Primavera Literária” a escola se tornou um cenário de novas aprendizagens, a partir de apresentações dinâmicas sobre temas literários que foram abordados em sala de aula, pois damos ênfase às metodologias que se alicerçam no “brincar”, no facilitar as coisas do aprender através do jogo, da brincadeira, da fantasia, do encantamento. A arte-magia do ensinar-aprender, permite que o outro construa por meio da alegria e do prazer de querer fazer. Esse projeto foi de suma importância, pois efetivar o processo de aprendizagem dos alunos através de novas metodologias vivenciadas no decorrer do mesmo, além de desenvolver habilidades e competências referentes às disciplinas trabalhadas no projeto, de modo que incentivar a participação dos discentes nas aulas e ganho de autoconfiança e estimulou o trabalho em grupo.

Referências

- MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. 2013. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/metodologias_moran1.pdf>. Acesso em: 02 de agosto. 2021.
- ALMEIDA, A. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 02 de agosto. 2021.
- <http://www.profala.com/arteducesp140.htm>. Aprender Brincando: O Lúdico na Aprendizagem. Acesso no dia 02 de agosto. 2021.

PROJETO BOATEMÁTICA – GAMIFICAÇÃO E INTERATIVIDADE NAS AULAS DE MATEMÁTICA

José Everaldo Luiz;
Ana Cláudia Conceição Vasconcelos

O contexto atual tem mostrado que vários alunos não gostam de estudar matemática, apesar de ela estar sempre presente no cotidiano das pessoas. Entretanto, a matemática é parte primordial na formação do cidadão. Para que o aluno se interesse pela matéria o professor necessita estar atento as inovações tecnológicas que a sociedade atual impõe, não pode se isolar de todo o processo evolutivo tecnológico, que transforma a cada instante o mundo em que vivemos. Assim, é a busca por um ensino que seja significativo e prazeroso para o aluno, que proporcione um ambiente favorável a imaginação, a reflexão, a construção de conhecimentos matemáticos de forma participativa, crítica e atuante que nos leva a propor a inserção de jogos no ambiente educacional, de forma a conferir nesse ensino espaços lúdicos de aprendizagem. Para Piaget (2005) a criança se apodera de um conhecimento podendo “agir” sobre ele, pois aprender é modificar, descobrir, inventar. Desta forma, uma função do professor é propiciar situações para que a criança construa seu sistema de significação, o qual, uma vez organizado na mente, será estruturado no papel, oralmente ou através de outras formas de expressão, tais como pintura, desenho, modelagem e encenação, entre outros. De acordo com Fofonca *et al.* (2018):

a gamificação é vista como uma facilitadora desta construção e organização e, quando aplicada no ensino da matemática estimula não somente a motivação e o engajamento dos alunos, mas também amplia as oportunidades da construção do raciocínio lógico, a prática do trabalho em grupo, o espírito de liderança e a competição saudável.

Com esse projeto procuramos verificar a possibilidade de introduzir a gamificação, que junto com o conteúdo, ajuda nas aulas tornando-as mais cativantes, interativas e com mais facilidade no processo de ensino aprendizagem destes alunos. Tendo como objetivo geral utilizar os jogos para tornar a disciplina mais atrativa e compreensível para os alunos, facilitando a sua aprendizagem no período de ensino remoto. E específicos: incentivar o estudo da matemática a partir da gamificação, estimular a criatividade dos alunos para a criação dos jogos; resolver e elaborar problemas que envolvam os assuntos trabalhados. O projeto foi desenvolvido em turmas dos 7º e 8º anos durante o período remoto na Escola Joaquim Coutinho Correia de Oliveira, localizada no distrito de Apoti, da cidade de Glória do Goitá- PE, durante o mês de abril e maio de 2021. Participaram cerca de 25 alunos.

A sequência didática se deu da seguinte maneira:

- Inicialmente foram realizadas aulas teóricas por vídeo conferência, onde foram ensinados os assuntos no qual foram criados os jogos.
- Os alunos foram separados por grupos para o planejamento e criação dos jogos durante as aulas.
- Para a criação dos jogos foram necessários no total de 8 aulas, sendo 1 aula por semana e o restante das aulas de matemática foram destinadas para a parte teórica.
- Os assuntos trabalhados foram separados para as turmas de acordo com o cronograma de aula da escola. As turmas dos 7º anos trabalharam em cima dos assuntos: números

- naturais (4 operações) e polígonos e as turmas dos 8º anos ficaram com números naturais (4 operações), tabuada e fração.
- Através dos temas propostos pelo professor os jogos foram totalmente elaborados e pensados pelos alunos com o auxílio do docente para serem jogados presencialmente.
- Por fim, após a finalização dos jogos, os mesmos foram apresentados em sala para o professor da disciplina.

No início das aulas os alunos sentiram dificuldade, pois muitos não lembravam os assuntos. Devido à pandemia da COVID-19 vários alunos ficaram sem acesso diário as aulas e por isso sentiram um bloqueio com os assuntos ensinados. Após algumas aulas os alunos já se sentiram mais confortáveis e entendendo os conteúdos com mais facilidade. Produzir esses jogos os deixou mais motivados, facilitando o seu ensino aprendizagem, o que descomplica bastante a matéria trabalhada. Podemos avaliar os resultados obtidos a partir dos jogos criados pelos discentes, a criatividade e a adaptação dos jogos para as suas realidades foram um fator importante para avaliar os materiais criados. A participação dos alunos também foi avaliada como satisfatória, pois todos se dedicaram para aprender e dar o seu melhor na elaboração dos jogos. Dessa maneira, podemos dizer que por meio dos jogos podemos trabalhar, de maneira lúdica, conteúdos importantes na educação matemática (SANTOS, 2004). Conseguimos estimular os alunos, a observar que os cálculos, fórmulas e exercícios podem ser interessantes. Jogando, os alunos vivem situações que, se comparadas a atividades repetitivas, exigem soluções vivas, pensadas, originais e rápidas. Esse trabalho mostra que a utilização de jogos no ensino da matemática como recurso didático, pode sim proporcionar uma aprendizagem mais dinâmica e eficaz, permitindo uma construção do conhecimento matemático que vai além da imaginação, tornando mais compreensível e palpável para os alunos.

Referências

COMPARANDO A TEORIA DE PIAGET E VYGOSTKY. **Pedagogia ao Pé da Letra**, 2013. Disponível em: <<https://pedagogiaaopedaletra.com/comparando-a-teoria-de-piaget-e-vygotsky/>>. Acesso em: 19 de agosto de 2021.

FOFONCA, E.; BRITO, G.; ESTEVAM, M.; VILARDELL CAMAS, N. P. **Metodologias Pedagógicas Inovadoras**: contextos da educação básica e da educação superior. Curitiba (PR): Editora IFPR, 2018.

SANTOS, Oliveira, Pérsio de. *Introdução à Sociologia*. 25ª Ed. São Paulo: Ática, 2004.

QUARTA DA LEITURA: UMA PROPOSTA DIDÁTICA

Jeruza de Souza Silva Mendonça

De acordo com Sabino (2008) é de suma importância despertar nos educandos a habilidade da leitura reflexiva, pois através dessa reflexão é permitido conhecer a realidade; a realização da leitura mecanicamente, não acompanhada de uma reflexão, não constitui um caminho para o entendimento da realidade. Portanto, torna-se essencial para além da leitura, refletir aquilo que se lê (SABINO, 2008). É papel do professor, além de propor leituras, atuar como mediador, realizando provocações que viabilizem a compreensão textual (OLIVEIRA; SANTOS; 2016). Diante disso, o objetivo do presente trabalho é abordar a atividade “Quarta da leitura” como proposta didática que buscou desenvolver a habilidade do pensamento crítico. A presente atividade foi realizada no 6º C da Escola Djalma Paes; a prática consistiu em incentivar o hábito pela leitura durante as aulas de língua portuguesa, pois é uma grande preocupação nos dias atuais desenvolver ações que favoreçam aos alunos um contato com o mundo mágico da leitura. A partir de então, as quartas-feiras foram adotadas para o desenvolvimento de ações criativas. A nossa ação inicial consistiu em cada aluno identificar em casa um livro para que pudessem realizar a leitura, e na quarta-feira seguinte a proposta seria socializar com a turma a leitura realizada. Após as leituras em casa, iniciamos a socialização, onde alguns alunos selecionados iniciariam os relatos, visto que não daria tempo de todos da turma apresentarem no mesmo dia frente a grande quantidade de alunos. A cada quarta-feira, os alunos apresentavam o livro escolhido, descrevendo com minuciosos detalhes o enredo, seus personagens, o clímax e o desfecho final. Desta forma, os alunos despertavam nos seus colegas o interesse de ler pela empolgação de cada cena contada, de tal modo que as quartas feiras não foram mais as mesmas, pois os alunos ficavam na expectativa para ouvir os relatos de seus colegas. Durante a realização dessa ação, identificou-se que alguns alunos não possuíam livros em suas casas. Daí, surgiu uma nova proposta para as quartas da leitura; o livro “Nas Pernas da Mentira” de Cecília Vasconcelos foi adotado, de modo que cada estudante recebeu um exemplar para realizar a leitura. Ao receber o livro, cada aluno recebeu a tarefa de ler e devorar cada página, compreendendo a história lida para posteriormente compartilhar com sua turma. Nas quartas da leitura era perceptível o brilho nos olhos de cada aluno e suas expectativas para compartilhar e socializar sobre o livro adotado. Foi elaborada ainda uma ficha literária referente ao livro, onde todos os alunos puderam escrever sobre sua reflexão, além disso, foi proposta uma atividade em grupo chamada “pizza literária”, onde cada grupo recebeu uma caixa de pizza, papel sulfite e também colorido para que pudessem fatiar o enredo da história lida de maneira criativa. Para socializar o livro, foi realizada uma culminância de apresentações em sala entre os colegas, foi uma explosão de apresentações com direito a gravação de vídeos curtos. Diante do exposto, é possível afirmar que a presente prática contribuiu de forma significativa para o desenvolvimento de habilidades e pensamento crítico dos estudantes, portanto, atividades diferenciadas no âmbito da leitura devem ser cada vez mais exploradas.

Referências

OLIVEIRA, K. L.; SANTOS, A. A. A. Compreensão em Leitura no Ensino Fundamental. **Psicologia: Ciência e Profissão**. V.36, n.3, p.546-557, set, 2016. Disponível em: <file:///C:/Users/MULTILASER/Documents/ReDEC/LEITURA.pdf> Acesso em: 14 de nov de 2021.

SABINO, M. M. C. Importância Educacional da Leitura e Estratégias Para a sua Promoção. **Revista Iberoamericana de Educación**. V.45, n.5, p.1-11, mar, 2008. Disponível em: <file:///C:/Users/MULTILASER/Documents/ReDEC/SABINO%202008%20LEITURA.pdf> Acesso em 15 de nov de 2021.

O LUDICO COMO ALIADO NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO AOS ALUNOS DO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Suely Pereira Dos Santos
Claudijane Josineide de Santana

Os métodos educacionais e as dificuldades em adequar uma metodologia que dê certo no processo e ensino e aprendizagem, sempre foram questões muito pensadas e discutidas entre educadores. O processo de alfabetização necessita de métodos que desafiem e motivem os alunos para alcançar o conhecimento. Nesse sentido a minha prática exitosa aborda a importância dos jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento aos alunos do 2º ano do ensino do fundamental na escola do município de Glória do Goitá, PE, na escola Fernanda Dornelas Câmara Paes, afim de apresentar alguns recursos que trabalhei e que venho trabalhando em sala de aula. O resultado da minha prática, comprovou ainda mais durante esses anos lecionando como professora alfabetizadora que, os recursos lúdicos deve fazer parte dos ambientes escolares sempre e que a criança aprende com muito mais naturalidade quando os conteúdos propostos são aplicados com a utilização de jogos e brincadeiras, porém é preciso respeitar as necessidades dos alunos, levando em consideração seu estágio de desenvolvimento. Não se trata, porém, de desenvolver em sala de aula atividades puramente recreativas, mas de fornecer ao educando as condições necessárias para seu desenvolvimento, é preciso que o mesmo se sinta livre para então, relacionar os conceitos que apresenta com os conceitos que a escola deseja que o mesmo absorva. Benjamin (1984, p. 64) vem apontar essa ideia de libertação quando afirma: “Sem dúvida, brincar significa libertação. Rodeadas por um mundo de gigantes, as crianças criam para si, brincando, o pequeno mundo próprio; [...]”.

Referências

<https://www.meuscursoslivres.com.br/cursos/ver/recursos-ludicos-para-o-processo-de-alfabetizacao>

<https://periodicos.ufpe.br/revistas/SUCC/article/download/22856/195>

RELATO DA PRÁTICA DOCENTE NA PARTICIPAÇÃO DA OBA – OLIMPIADA DE ASTRONOMIA E ASTRONÁUTICA.

Janaina Maria Felix

No ano de 2020, a direção da escola teria comunicado a participação dos alunos pela primeira vez na Olimpíada de Astronauta e Astronomia – OBA. A euforia era grande, pois a OBA trazia uma metodologia de oficina que era muito dinâmica e divertida, sabia que os alunos iriam amar participar. Porém, diante do contexto agravante que a pandemia do covid-19 vinha apresentando, decidimos cancelar a participação dos alunos, tendo em vista que todo o desenrolar da olimpíada não seria possível de forma remota. Mas, diante do retorno das atividades presenciais no ano de 2021, iniciei com os alunos uma mentoria mais específica para a participação dos alunos do 5º ano na OBA. A alegria, a euforia de ambas partes eram além do normal. Trabalhei conteúdo de ciências específicos que poderia cair na prova da OBA. Trabalhamos simulados das atividades anteriores da Olimpíada, atividades e exercícios para poder dar aos alunos um gás para a realização da prova. Toda a escola, foi motivada e com esta motivação os professores conseguiram dar mais impulso para que os alunos pudessem realizar a prova e a construção do foguete. No dia da realização da prova, muita ansiedade e ao mesmo tempo uma felicidade, pois sabia que os alunos do 5º ano estariam prontos para realizar a prova. E assim, aconteceu, no dia da prova eles realizaram de forma tranquila, conseguiram responder todas as questões. Na construção do foguete para a amostra da MOBFOG outra felicidade, pois realizar um foguete e poder fazer o lançamento, a brincadeira foi sucesso (PROCÓPIO, *et al*, 2021). Realizamos o lançamento tanto na escola e houve foguetes que obtiveram resultados surpreendentes e também fomos ao Campo de Futebol da cidade de Glória do Goitá, realizar o lançamento. A brincadeira foi parte importante deste processo, através dela, conseguimos que dois dos nossos alunos do 5º ano fossem medalhistas. De todos os alunos da escola, que participaram da Olimpíada apenas os alunos Dafner Laura e Vinicius Gabriel do 5º ano foram os grandes medalhistas da OBA 2021. Segundo Lima, *et al* (2021) o lúdico é parte essencial no processo de ensino-aprendizagem. Desta forma concluo que estimular aos alunos a poder buscar e a se dedicar, possibilitam a eles a não terem limites para os sonhos deles. E assim, os resultados chegam de forma grandiosa. Os votos de aplausos, o reconhecimento da parte docente da escola por um trabalho de estimulação desses alunos.

Referências

- PROCÓPIO, L; Castilho, G; Neto, L. P. A; Oliveira, A. C. **Atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem.** Ócio, Jogo e Brincadeira: Aprendizagens e Mediação Intercultural, p. 157, 2021.
- LIMA, L. D. V; FILHO, N. D. S; NASCIMENTO, J. V. S; SOUZA, C, A, L; ALMEIDA, C. F. **Mostra Brasileira De Foguetes, Astronomia E Astronáutica: Uma Atividade Lúdica.** Revista Conexão na Amazônia, v. 3, n. 2, p. 95-107, 2021.

HALLOWEEN NA ESCOLA: APRENDENDO UMA NOVA CULTURA

Dáfine Lemos da Costa Borba;
Cláudio Philipe da Rocha Nery Silva;
Francielle de Oliveira Costa;
Liliane Tamyres dos Santos Coelho.

A globalização do mundo trouxe para as escolas um novo desafio: desenvolver novas competências nos seus educandos. O estudante precisa estar cada vez mais conectado e atualizado de tudo o que acontece no mundo, para conseguir oportunidades de se destacar no âmbito educacional e no mercado de trabalho. Para tanto, é necessário o domínio da língua inglesa, pois é através deste idioma que o mundo se conecta, sendo esta a principal língua falada no mundo. (PILATTI & SANTOS, 2011) Atualmente, o inglês é a língua nativa de mais de meio bilhão de pessoas oriundas tanto do centro quanto da periferia do globo. É a língua mais falada do mundo por não-nativos e, provavelmente, o único idioma que possui mais falantes não-nativos que nativos. São três falantes não-nativos para cada falante nativo (SIQUEIRA, 2005, p.14). Este trabalho surge com a finalidade de aproximar os educandos do 6º ano do ensino fundamental à língua inglesa, trabalhando a temática do Halloween na escola, como um movimento cultural dos países que tem o inglês como língua materna. O público alvo deste trabalho foi o 6º ano do ensino fundamental da Escola Professora Maria Elzanira Bezerra da Rocha. A temática Halloween na Escola foi trabalhada interdisciplinarmente, incentivando o desenvolvimento artístico dos alunos e estimulando o desenvolvimento da oralidade, pronúncia, escrita e o entendimento da língua inglesa como um todo, buscando ressaltar elementos históricos e culturais dos países que tem como língua materna o inglês. Para realização do Halloween na escola foi preciso primeiramente trabalhar os elementos culturais e históricos que englobam a temática em questão, proporcionando ao educando o contato com o vocabulário na língua inglesa que faz parte dessa experiência. No segundo momento, foram realizadas brincadeiras para a memorização do vocabulário em inglês e para vivenciar a experiência cultural americana através do Halloween. A brincadeira “trick or treating” (doces ou travessuras) foi realizada de forma adaptada para o momento da atividade escolar, assim como o momento de contação de histórias de terror produzidas pelos próprios alunos. Com a realização do Halloween na escola, pode-se perceber um maior interesse dos alunos na disciplina de inglês, trazendo um maior envolvimento dos mesmos nas aulas seguintes. Além disso, o vocabulário trabalhado no dia do Halloween foi lembrado pelos próprios alunos posteriormente, mostrando que o aprendizado atrelado a práticas pedagógicas que requerem uma participação e envolvimento maior dos alunos garante resultados melhores no processo de ensino-aprendizagem. Em suma, podemos concluir que a realização do Halloween na Escola facilitou o processo de ensino-aprendizagem, unindo diferentes estratégias pedagógicas, estimulando o desenvolvimento da oralidade, pronúncia, escrita e o entendimento da língua inglesa como um todo. Além de promover uma aproximação com uma cultura originária de países que tem o inglês como língua materna.

Referências

Pilatti, A., & Mariano Dos Santos, M. E. O Domínio Da Língua Inglesa Como Fator Determinante Para O Sucesso Profissional No Mundo Globalizado, 2011.

Santos, E. B. Uso Do Halloween Como Tecnologia Para O Ensino De Inglês No Ensino Fundamental, 2020. Disponível Em <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2020/article/view/1860/1487>; Acesso Em 13 De Outubro De 2021.

Siqueira, S. O Desenvolvimento Da Consciência Cultural Crítica Como Forma De Combate À Suposta Alienação Do Professor Brasileiro De Inglês. **Revista Inventário**, N.4, Jul. 2005.

A LUDICIDADE DENTRO DO ENSINO DA CIÊNCIA GEOGRÁFICA: EXPERIÊNCIAS EXITOSAS DENTRO DAS AULAS DE GEOGRAFIA.

Erika De Souza Silva

O presente trabalho tem como objetivo Identificar que o planeta terra é construído de “camadas” que se prolongam acima da crosta terrestre. A Habilidade da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) trabalhada será (EF06CI11) Identificar as diferentes camadas que estruturam o planeta terra (da estrutura interna à atmosfera) e suas principais características. A prática foi realizada em 03 (três) momentos. No primeiro momento: Foi verificado o conhecimento prévio dos alunos, questionando-os acerca sobre o interior da terra e em seguida houve a explicação teórica do interior da terra e como as camadas foram construídas ao longo dos anos. No segundo momento: após a explicação teórica do assunto foi solicitado aos alunos a fazer com a massa de modelar as camadas do interior e crosta da terra. No terceiro momento: Com as dificuldades observadas foi construído um vulcão para melhor entendimento sobre a ligação das camadas da terra com o interior da terra. Processo esse que é intensificado pelo movimento das placas tectônicas. Com a prática executada, foi comprovado através de depoimentos dos alunos que a geografia vista de forma lúdica e concreta auxilia os alunos no processo de construção de sua aprendizagem. O processo de construção do conhecimento geográfico foi fortalecido com as experiências concretas, deixando os alunos como principais protagonistas do seu processo de aprendizagem, levando – os a acreditar na educação, democrática, libertadora, inclusiva, pública e de qualidade que os nossos alunos da rede municipal possuem. A ação foi desenvolvida no 6º Anos “a e b”, no turno da tarde, da escola Municipal Djalma Souto Maior Paes, no município de Glória do Goitá-PE.

DE UM PERCURSO: A OPORTUNIDADE PARA PENSAR E REPENSAR SOBRE NOSSAS PRÁTICAS

Jaciane Souza;
Juliana Melo

Escola, compreendida como um espaço de desenvolvimento da aprendizagem, de relacionamento mútuo, de criatividade, de descobertas, de estímulos, de diálogos. Recentemente estes conceitos ganharam um significado revisado, ou seja, tornaram-se ainda mais intensos, efeito de uma pandemia inesperada e ao mesmo tempo agressiva, afetando todos os âmbitos. Foi preciso reinventar-se de todas as formas, foi preciso pensar e repensar nossas práticas, o que seria possível continuar e o que forçosamente nos instigou na busca pelo novo. E em meio a estes novos desafios que a escola atual e seus modelos de ensino e aprendizagem vem encarando, a **Olímpiada de Língua Portuguesa 2021** se apresenta e traz consigo ainda mais inquietações e espanto acerca deste novo “normal”, e ao mesmo tempo nos fez perceber que um trabalho realizado com amor, dedicação e união traz consigo excelentes resultados. Desenvolver o conhecimento do Gênero Textual Poema, bem como, suas características, estrutura e todos os elementos que compõem este gênero. Criação de poemas sobre o lugar em que vivem, podendo expressar seus sentimentos de forma poética e criativa. Realização de Oficinas presenciais seguindo todos os protocolos de segurança, como, “EXPOSIÇÃO DO GÊNERO TEXTUAL POEMA”, suas características, sua estrutura e todos os elementos que compõem um poema estavam presentes nesta oficina; “PIZZARIA LITERÁRIA”, como o próprio nome já diz, os alunos realizaram suas produções dentro de caixas de pizzas; “CHUVA POÉTICA”, nesta vivência os alunos expuseram seus poemas em sombrinhas de frevo, as estrofes foram registradas em papéis no formato de gotas de chuva; “VARAL POÉTICO” com exposição de poemas em peças de roupas penduradas em varais. Além das oficinas presenciais, também desenvolvemos atividades de forma remota através da plataforma do Google Meet. A Olímpiada de Língua Portuguesa 2021 nos trouxe uma aprendizagem significativa, uma aprendizagem valiosa, muito porque, o lugar onde vivemos é valioso, por mais simples que seja, é o nosso lugar à quem merece ser transformado em Poema. Despertar este sentimento nos alunos e na comunidade escolar foi majestoso e encantador. Este percurso, em todas as suas etapas e momentos nos fez pensar e repensar sobre as nossas práticas, sobre o quanto as dificuldades tornam-se pequenas quando enfrentamos os medos e os desafios de frente, apenas acreditando nas capacidades de todos os envolvidos. De fato, o ensino remoto nos desafiou e continua nos desafiando, as inseguranças existem e muitas vezes persistem, mas quando acreditamos que o melhor a fazer é dando o nosso melhor e buscando possibilidades para a educação acontecer, os conhecimentos fluem, os professores fluem, os alunos fluem, a escola flui.

A INTERDISCIPLINARIDADE NAS AULAS DE GEOGRAFIA, HISTÓRIA E PORTUGUÊS: UM RELATO SOBRE A IMPORTÂNCIA DAS AULAS DE CAMPO NAS PESQUISAS SOBRE O CENTENÁRIO DE DR DJALMA PAES.

Erika De Souza Silva;
Jeruza De Souza Silva Mendonça

O presente trabalho tem como objetivo exemplificar a importância das aulas interdisciplinares dentro do Ensino Fundamental II, e como as visitas técnicas ou aulas de campo contribuem significativamente para a aprendizagem dos alunos. Sendo um centenário de tamanha importância, foi necessário a pesquisa a campo para entrevistas e conversas em relação a quem foi Dr. Djalma Souto Maior Paes. Assim, a participação dos alunos, da gestão e das professoras nos coloca em pauta a importância das aulas de campo, visto que, ano passado não foram possíveis por causa do epicentro da pandemia. O trabalho foi desenvolvido de maneira qualitativa contribuindo significativamente para a aprendizagem dos alunos nas ciências geográficas e históricas. A interdisciplinaridade junto com a língua portuguesa fez com que os alunos produzissem do zero a biografia autorizada pela família. Portanto, a relevância de colocar nossos alunos como protagonistas de sua própria aprendizagem, nos faz refletir na contribuição significativa que a escola vai adquirir quando o aluno aprende a ter autonomia e liberdade de expressão para construir suas histórias a partir do direcionamento proposto pelas professoras.

