



TERRITÓRIOS CONECTADOS

experiências inovadoras
em escolas brasileiras

Realização:



Parceiros Técnicos:





**TERRITÓRIOS
CONECTADOS**

#Territórios conectados:
experiências inovadoras em escolas brasileiras

Sumário

3 Apresentação

8 Introdução

10 Educação Integral, tecnologia e Ensino Híbrido na superação das desigualdades

22 Desafios presentes, muitas possibilidades

24 Projeto #TerritóriosConectados: a jornada pedagógica e sua implementação

33 Territórios e suas expressões

34 Condições de conectividade e recursos tecnológicos

41 Descobertas e desafios: como pensar o Ensino Híbrido em contextos de iniquidades e múltiplas vulnerabilidades?

41 Práticas pedagógicas: conectando um Brasil inovador

44 Belém (PA)

75 São Paulo (SP)

110 Bahia

147 Igarassu (PE)

173 Recursos Tecnológicos

177 ANEXO I

177 Visão Geral e Objetivo

177 Parâmetros para o Enquadramento das Instituições Escolares

180 Definição dos Kits

183 ANEXO II

184 ANEXO III

192 ANEXO IV

APRESENTAÇÃO

O UNICEF atua no Brasil para fortalecer o direito de cada menina e cada menino de estar na escola, aprendendo. E, mais do que nunca, reconhece que o pleno desenvolvimento de crianças e adolescentes exige o acesso à conectividade e a uma educação integral que considere e integre as novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs).

A digitalização da sociedade tornou as habilidades digitais, e de informação e comunicação e o acesso à tecnologia importantes, mas a pandemia de Covid-19 as transformou em direitos humanos essenciais em termos de necessidades educacionais, sociais e profissionais de crianças e jovens. A falta de conectividade entre as populações mais marginalizadas – crianças e jovens de famílias pobres e áreas rurais – os colocam em extrema desvantagem e impõe barreiras para que participem de fato na sociedade.

Dessa forma, o UNICEF tem implementado ações em âmbito global, nacional e territorial para ampliar a conexão das escolas e, ao mesmo tempo, fortalecer a cultura digital e uma educação híbrida de qualidade. Desde 2021, com o projeto

“#TerritoriosConectados - Conectividade, Cultura Digital e Educação Híbrida”, o UNICEF tem atuado em parceria com organizações da sociedade civil no desenvolvimento e registro de experiências em escolas das diferentes regiões do Brasil.

Esta publicação compartilha os resultados do trabalho desenvolvido junto a 32 escolas e que são muito simbólicos da potência das novas tecnologias da informação e comunicação para a construção de experiências didáticas engajadoras e significativas para o contexto de vida de cada estudante e território. A caminhada compartilhada nesta publicação ainda evidencia o quanto as escolas se fortalecem quando engajadas em um processo coletivo de decisão sobre os projetos de conectividade, considerando tanto os aspectos estruturais quanto os componentes pedagógicos.

O UNICEF espera que os aprendizados do ciclo de atividades aqui compartilhado possam inspirar novas experiências nos mais diferentes contextos. Novos ciclos de experimentação já estão em curso, permitindo ao UNICEF fomentar, conhecer e compartilhar continuamente práticas que têm contribuído para oportunizar a cada menino e cada menina trajetórias escolares de sucesso.

Fundo das Nações Unidas para a Infância - UNICEF

Tecnologias na Educação Integral: inovação e equidade nas escolas brasileiras.

Ao longo da última década, o Centro de Referências em Educação Integral (CR), programa desenvolvido pela Cidade Escola Aprendiz, em parceria com instituições da sociedade civil brasileira, vem se dedicando à promoção da Educação Integral como paradigma que deve orientar as políticas públicas educacionais em todo o país.

Compreendida não apenas como uma modalidade de ampliação do tempo na escola, a Educação Integral preconiza o pleno desenvolvimento dos e das estudantes, e assume a escola como centro de mobilização e articulação do território para a garantia de direitos e a produção de conhecimento. Articulando currículo, formação e avaliação, a Educação Integral busca dar sentido e coesão ao que se ensina e se aprende, e às formas como se planeja, avalia e replaneja a ação educativa.

É nesse contexto que o projeto #TerritóriosConectados propõe uma reflexão sobre tecnologia na educação. Além de ampliar a conectividade e assegurar formação para viabilizar seu uso por educadores (as) e estudantes, a iniciativa fomenta uma reflexão profunda sobre redução de desigualdades, um dos pilares da Educação Integral.

As atuais condições de acesso à internet impedem que educadores (as) e estudantes de todo o Brasil possam fazer um uso qualificado das tecnologias em

igualdade de condições, aprofundando disparidades regionais, entre escolas do campo, das florestas e das cidades e entre aquelas localizadas nas regiões centrais e nas periferias.

No entanto, a experiência desenvolvida com as escolas demonstra que precisamos ir além da garantia do acesso, mergulhando nas discussões essenciais aos tempos atuais, sobretudo no que se refere à necessidade de pensar criticamente as tecnologias e suas aplicações.

Vivemos uma época em que o que mais produzimos como sociedade são dados. Os algoritmos sabem mais sobre nossos hábitos do que nós mesmos. Quem nunca se assustou ao perceber que, após fazer uma pesquisa na internet ou mesmo falar de um assunto próximo ao celular, passou a ser bombardeado por uma infinidade de propagandas e conteúdos sobre assuntos correlatos?

A informação nunca esteve tão fácil de ser acessada por qualquer pessoa, bastando usar o dispositivo de voz para dar um comando ao buscador. Ao mesmo tempo, torna-se cada vez mais difícil saber a qualidade ou mesmo a veracidade das mesmas. A disseminação ampla de *fake news* e o uso da inteligência artificial na criação de objetos digitais são uma das expressões talvez mais perturbadoras desse novo tempo.

Os algoritmos definem prioridades, relevância e os pontos de vista em relação aos assuntos pesquisados, orientados muitas vezes por vieses discriminatórios e por intenções mercadológicas. Afinal, não há tecnologia neutra. Elas refletem visões de mundo e intenções das pessoas que as desenvolvem. Por isso, compreender esses processos e refletir sobre eles é tão importante quanto o acesso a essas informações em si. Se deixar manipular e aceitar os resultados das pesquisas feitas nos buscadores como verdade nos fragiliza e vai de encontro ao grande desafio da escola contemporânea de apoiar os estudantes no desenvolvimento do pensamento crítico.

A oportunidade de atuar em quatro territórios tão diversos do Brasil a partir do projeto #TerritóriosConectados foi fundamental para compreender os atuais limites do acesso e uso das tecnologias na educação, mas também para - junto aos educadores e educadoras - imaginar e criar no presente, futuros onde as escolas possam abrir a caixa preta das novas tecnologias, compreendendo como elas

operam, e fazendo escolhas conscientes sobre seus usos.

Acreditamos que essa jornada foi fundamental para expandir a discussão da transposição de aulas presenciais para modelos digitais, levando essas comunidades escolares a aprofundarem os processos de reflexão, criação e compartilhamento do conhecimento que as tecnologias viabilizam. Afinal, para a Educação Integral, uma escola contemporânea, inclusiva e engajada no enfrentamento às desigualdades, precisa cultivar uma relação profunda, crítica e eticamente comprometida com as tecnologias.

Centro de Referências em Educação Integral

Cidade Escola Aprendiz

#TerritóriosConectados: aprendizagens de um Brasil inovador

Somos uma organização criada no interior do Brasil com a missão auxiliar comunidades a desenvolverem sua vocação para inovação social. Seja em diálogo com políticas públicas ou na articulação com movimentos e organizações comunitárias, atuamos no desenvolvimento e realização de iniciativas que exploram a cultura digital como instrumento e estratégia para redução de desigualdades.

Desde a criação dos primeiros laboratórios comunitários brasileiros de tecnologia e criatividade, erguidos em 2007 na periferia de Palmas (TO), até essa mais recente jornada de inovação em educação pública com o projeto #TerritóriosConectados, exploramos as novas possibilidades que o desenvolvimento das tecnologias de informação, comunicação e mobilidade traz para construção do conhecimento, da identidade cultural e da cidadania.

Nesta caminhada tivemos projetos de educação e cultura certificados como Inovação para Educação Básica e como Tecnologia Social, além de iniciativas premiadas nacional e internacionalmente por organizações como FINEP, Ministério de Ciência e Tecnologia, Fundação Banco do Brasil, Fundação Péter Murányi.

Orientados pelos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030, buscamos contribuir com a qualificação e ampliação de políticas públicas de educação. Assim, desenvolvemos e implementamos projetos, programas e estratégias que promovem a democratização do acesso à internet nas escolas e a apropriação das tecnologias digitais e da cultura digital nas experiências de aprendizagem, de participação social e de expressão cultural de crianças e adolescentes. Junto com escolas e redes de ensino de todas as regiões brasileiras, aprendemos nestes quinze anos, que a inovação de base comunitária gera soluções eficientes e sustentáveis para os desafios reais de cada território, na construção de uma educação transformadora.

Com esta trajetória a Casa da Árvore embarcou no desenvolvimento e implementação do projeto #TerritóriosConectados. Compreendemos essa jornada como um exercício coletivo, assumido afetosamente por comunidades escolares do interior do país, dispostas a refletir sobre o papel das tecnologias na construção de uma cultura de aprendizagem democrática e emancipatória.

Foi um desafio assumido por estudantes, professores e gestores escolares, em um período de grandes e singulares inseguranças e incertezas com a reabertura

presencial das escolas. Em quase dois assustadores anos de pandemia da covid-19, vimos a desigualdade social e econômica ampliar dimensões da exclusão social que, por sua vez, asseveraram os desafios das escolas no combate ao fracasso escolar. Nesse cenário, acompanhamos comunidades escolares que foram descobrindo com as estratégias de participação e de protagonismo dos estudantes, possíveis caminhos para um projeto de educação que responda aos desafios do século XXI, onde a construção de direitos e a leitura crítica do mundo passa necessariamente pelas telas e conexões.

Acreditamos que a experiência compartilhada nesta publicação possa inspirar outras importantes e necessárias transformações na educação pública brasileira. Inovações com a cara, os sotaques e os desejos de um “Brasil de dentro”.

Casa da Árvore



INTRODUÇÃO

“Educação é um processo social, educação é desenvolvimento. Educação não é preparação para a vida, é a própria vida.” A frase, citada por John Dewey, filósofo e pedagogo estadunidense, é o ponto de partida desta publicação, que narra a experiência do projeto #TerritóriosConectados. Realizada pelo [Fundo das Nações Unidas para a Infância \(UNICEF\)](#), implementada em parceria com a [Cidade Escola Aprendiz](#) e a [Casa da Árvore](#), a iniciativa mobilizou gestores(as), professores(as) e estudantes de cinco territórios brasileiros na construção de experiências didáticas em Educação Integral, integradas às novas tecnologias e à perspectiva pedagógica do Ensino Híbrido.

Compreendendo as muitas iniquidades do acesso à tecnologia, em especial da baixa ou inexistente conectividade em escolas do país, o projeto lançou-se a um duplo desafio: 1. o de apoiar e qualificar a conexão das escolas e oferecer a elas equipamentos tecnológicos, e 2. apoiar a direção, corpo docente e representantes discentes para pensar de forma integrada a inserção desses recursos em propostas pedagógicas alinhadas à concepção de Educação Integral, o que inclui a valorização do território local, fortalecimento da participação e engajamento juvenil, além do estímulo a uma perspectiva personalizada para as diferentes necessidades, interesses e formas de aprender dos e das estudantes.



Escola Municipal de ensino Fundamental Antônio Carlos Rocha - Ceu Tiquatira (Acervo Equipe)

Por meio de um percurso formativo que envolveu encontros síncronos e estratégias assíncronas, as escolas experimentaram e fizeram uso das tecnologias disponibilizadas às unidades escolares, construindo suas próprias experiências didáticas e de gestão.

Conectando os contextos e cotidianos de cada escola e dos territórios, o projeto incentivou educadores(as) e jovens a construir trajetórias únicas de formação e vivência prática, que podem e devem estimular a reflexão do país sobre a concretização das novas tecnologias em sala de aula – para além da reprodução de aulas expositivas, agora em formato digital –, nas vastas e diversas realidades dos municípios brasileiros.

Com o objetivo de inspirar e apoiar educadores(as) e estudantes, esta publicação se divide em três seções. A primeira apresenta o desafio da inserção das novas tecnologias e das metodologias de Ensino Híbrido na perspectiva de emancipação dos sujeitos e atenção às suas diversidades de ser, estar no mundo e

aprender. Na segunda, apresenta-se a experiência do projeto, tendo como foco a atenção às características e necessidades de cada território. E, por fim, no terceiro e último capítulo, figuram 32 práticas pedagógicas, desenvolvidas, testadas e sistematizadas pelas unidades participantes do projeto.

Sem a pretensão de esgotar o debate, este material busca contribuir com as reflexões sobre o tema, apoiando a constituição de políticas públicas educacionais comprometidas com o pensar e fazer de estudantes, educadores(as) e escolas brasileiras.

Boa leitura!



Capítulo 1.

EDUCAÇÃO INTEGRAL, TECNOLOGIA E ENSINO HÍBRIDO NA SUPERAÇÃO DAS DESIGUALDADES

“A formação humana é um processo integral. Acontece o tempo inteiro, ao longo de toda a vida e em todos os espaços. É também trajetória social e trilha individual, em que valores, linhas de pensamento e formas de organização social se fundem com as escolhas, preferências e habilidades de cada um.” A definição de Educação Integral apresentada pelo Centro de Referências em Educação Integral no [Caderno Currículo e Educação Integral na Prática](#)¹ enuncia a responsabilidade da escola e da sociedade em promover amplas e diversas oportunidades educativas a todas as pessoas, em um processo contínuo, construído a partir de múltiplas interações.

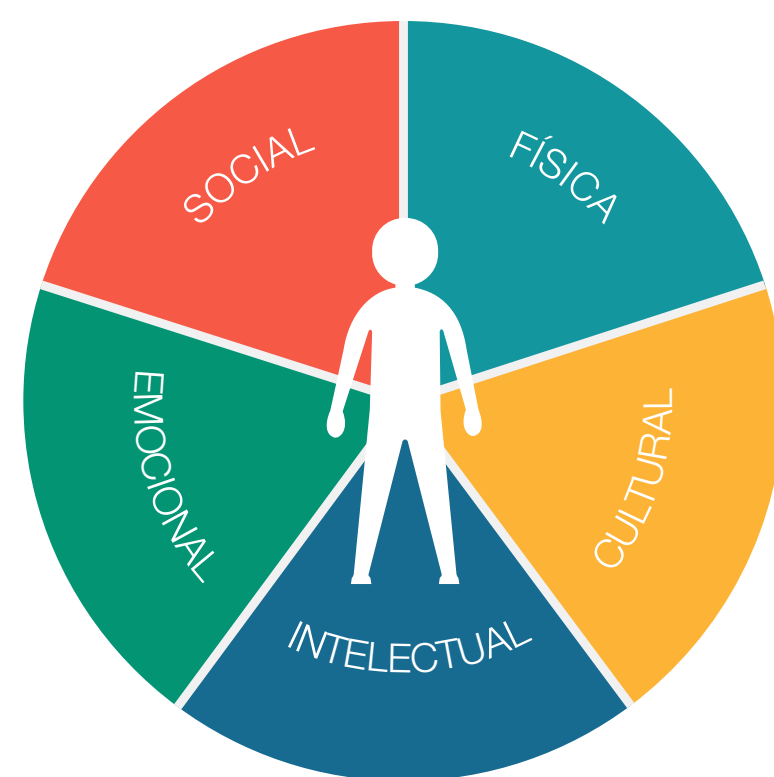
Ideário presente no artigo 205 da Constituição Federal Brasileira², que afirma que a educação objetiva o pleno desenvolvimento das pessoas, sua inserção e

¹ WEFFORT, Helena F.; ANDRADE, Julia P., COSTA, Natacha. Currículo e Educação Integral na prática: uma referência para estados e municípios. São Paulo: Associação Cidade Escola Aprendiz, 2019.

² No artigo 205, enuncia-se que “A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.” (BRASIL, 1988).

permanência no mundo do trabalho e possibilidade de agir de forma cidadã, a perspectiva da Educação Integral convoca quatro premissas estruturantes: a equidade, a sustentabilidade, a inclusão e a contemporaneidade. Ou seja, a Educação Integral só se concretiza coletivamente, para todas as pessoas, se a sociedade assumir a educação como um projeto coletivo, conectado ao território e com o compromisso de construir futuros de fato inclusivos.

Essa perspectiva reconhece a multidimensionalidade humana - todas as pessoas são compostas por dimensões física, intelectual, emocional, social e cultural. Intercambiáveis e integrados, estes diferentes componentes, embora inatos, se desenvolvem a partir da interação - com o outro, com o meio, consigo próprio e com a produção cultural das sociedades ao longo do tempo.



MULTIDIMENSIONALIDADE DO SUJEITO



DE OLHO NA EDUCAÇÃO INTEGRAL

Com origens em pensadores como Proudhon, Célestin Freinet, John Dewey, Anísio Teixeira, Darcy Ribeiro, e Paulo Freire, a Educação Integral é uma concepção e não modalidade de educação. A extensão da jornada escolar, também chamada de educação em tempo integral, pode ou não ser concretizada na perspectiva da Educação Integral. Para saber mais sobre o tema, acesse:

educacaointegral.org.br

Isso significa que as escolas - fundamentais no processo educativo não apenas das crianças, adolescentes e jovens - devem se afirmar como polos de construção do conhecimento em seus territórios, mobilizando e articulando diferentes saberes, práticas, valores e experiências em torno de um projeto compartilhado para a sociedade: quem queremos ser e como chegamos lá?

Para o filósofo francês [Edgar Morin](#), pensar esse futuro convoca a educação - e as escolas - a responder a sete lições complexas, que têm na incerteza e na natureza complexa do conhecimento o ponto de partida para criar, inclusive, outras possibilidades de existir e estar em sociedade. Em suas discussões, o autor avalia que lidar com a complexidade do pensamento humano é reconhecer e discutir coletivamente - nas diversas e singulares experiências das comunidades - os mistérios do universo, da vida e de quem são os seres humanos e o que isso significa.

AS SETE LIÇÕES COMPLEXAS

Para Morin³, a educação contemporânea deve refletir sobre:

- 1. O erro e a ilusão**, entendendo que o conhecimento não é algo estático. A educação deve se dispor a compreender a natureza do conhecimento, refletindo sobre como ele é incerto, e como ele é revisto e revisitado a partir de experiências culturais, sociais e ao longo do tempo.
- 2. Os princípios do conhecimento**, subvertendo a lógica disciplinar pelo pensamento complexo, contextualizado em cada realidade diversa. Isso significa que é preciso considerar a produção humana do conhecimento tanto em seus aspectos gerais - da humanidade - quanto em seus aspectos locais, profundamente mobilizados e reconstruídos local e territorialmente.
- 3. A condição humana**, reconhecendo que seres humanos são seres físicos, biológicos, psicológicos, culturais e sociais. E, portanto, compreendê-los exige necessariamente uma integração disciplinar e uma lógica transversal e transdisciplinar do conhecimento: por que somos o que somos deve ser uma pergunta central do processo pedagógico.
- 4. A identidade da Terra**, assumindo o futuro do planeta como uma pergunta fundamental para todos os campos do conhecimento e da experiência dos estudantes e professores no processo educativo. Vencer os tempos obscuros - de múltiplas violências contra parte da população - não apenas

³ MORIN, Edgar. Les Sept savoirs nécessaires à l'éducation du futur. Paris: UNESCO, 1999.
[Acesse também o texto completo em português.](#)

é fundamental, mas parte integrante da valorização da interdependência entre humanos, e dos humanos com o planeta em que vivem.

5. O confronto das incertezas, ensinando como lidar com o acaso, o inesperado e a incerteza da produção de conhecimento ao longo dos tempos e no presente. Aprender a navegar no incerto, a partir de ilhas de certeza sistematizadas ao longo do tempo, é convocar a sociedade a sua responsabilidade de criar novos cenários e novas possibilidades de existir.

6. O entendimento um do outro, assumindo a interdependência e a valorização das múltiplas identidades humanas como necessárias à sobrevivência da sociedade. Isso significa enfrentar as raízes e os sintomas do racismo, do machismo, da xenofobia e todas as formas de discriminação.

7. A antropoética, assumindo que a condição planetária – e a sobrevivência do planeta e da própria espécie humana – depende da vida de cada sujeito individualmente e da sua organização coletiva. Ou seja, é preciso assumir e ensinar uma postura ética com o indivíduo/sociedade/planeta, que deve ser base para todas as ações de construção e sistematização do conhecimento humano.

Dessa forma, em diálogo com Morin, a Educação Integral propõe que estudantes e professores(as) sejam copartícipes da construção de jornadas formativas que os permitam - juntos(as) – construir novas narrativas ou letramentos de futuro. Ou seja, para que a sociedade avance de forma justa, solidária e equânime, respeitando e valorizando a diversidade humana como eixo central de sua construção, é preciso que sejamos capazes de imaginar, disputar e construir os caminhos para que isso aconteça.

Esses postulados convertem a escola em um local privilegiado para que todos e todas possam refletir, experimentar, vivenciar e participar das possibilidades de construção e sistematização do conhecimento, combinando múltiplos tempos, espaços e linguagens. E é justamente nesse contexto que as novas tecnologias da comunicação e informação ganham não apenas uma grande potência para diversificação das experiências de aprendizagem, mas uma trilha concreta para que escolas e comunidades possam construir suas novas e próprias narrativas de futuro.

Essas linguagens e formas de pensar o mundo exigem novos letramentos – informacional, das redes, da programação – e, que, além de curriculares, têm potencial de ampliar os mecanismos e atividades cidadãs. Hoje, não é possível participar ativamente da sociedade, discutindo e acessando direitos, sem a leitura crítica das múltiplas formas e ofertas de informação disponíveis.



“...precisamos de educadores que transformem suas escolas em espaços onde as condições para a consciência democrática possam se estabelecer e florescer.”

Bell Hooks, professora e ativista estadunidense⁴



Escola Municipal de Ensino Fundamental Padre José Pegoraro (Acervo Equipe)

E isso significa que não basta apenas acessar e receber a produção oriunda das redes e meios de comunicação, mas participar ativamente da sua construção, tanto do ponto de vista do conteúdo como da forma e das ferramentas utilizadas. A ideia é viabilizar que as diferentes expressões e formas de estar no mundo façam parte de fato do ciberespaço, rompendo com a lógica mercantil de consumo, de produção de informação e de sentido proposta pelas grandes corporações.

⁴ Hooks, Bell. Ensinando o pensamento crítico: sabedoria prática, São Paulo: Elefante, 2020.

Quando as escolas – jovens, professores(as), comunidades – conseguem trazer as experiências e características de seus territórios, a diversidade de ser e estar no mundo, os sentidos, desejos e coletividades para dentro da vida digital, esses sujeitos passam a se apropriar de fato desses novos espaços, construindo outras possibilidades para sua utilização.

Não é possível construir direitos coletivos, participar plenamente do mundo, sem desenvolver a habilidade crítica de ler o mundo em que vivemos e que, hoje, é mediado por essas telas e conexões.

Ensino Híbrido: sentidos e potencialidades

De uma maneira geral⁵, é possível definir Ensino Híbrido como uma estratégia educacional formal na qual as oportunidades educativas são oferecidas de forma integrada em uma combinação de atividades presenciais supervisionadas por educadores(as) e atividades mediadas por tecnologia (a distância ou não) com algum tipo de controle pelo estudante sobre o tempo, o lugar e o ritmo em que elas acontecem.

Na perspectiva da Educação Integral, entende-se o Ensino Híbrido como um conjunto de práticas, metodologias e ferramentas em que as oportunidades educativas

são desenvolvidas e experimentadas de forma integrada, se viabilizam pelo uso de recursos tecnológicos combinados às ações presenciais, e que mobilizam e condicionam discussões estruturantes para a concepção: protagonismo discente, personalização do ensino, articulação com o território e apropriação crítica dos recursos tecnológicos pela comunidade escolar.

Em diálogo com José Moran, pesquisador sobre tecnologias educacionais, o qualificador “híbrido” é de suma importância para enunciar o que se espera desse tipo de prática. Para o autor, a ideia de mistura, de variedade, de combinações convoca educadores(as), estudantes e gestores(as) a refletirem sobre o que desejam com suas práticas – misturar ferramentas, práticas e experiências com qual objetivo?

Para Moran, é preciso considerar que o Ensino Híbrido acontece em um contexto real e concreto, de sociedades profundamente desiguais, contraditórias em suas políticas e modelos e em que o aprender coletivo ainda é um desafio. E, novamente, como enunciado pela Educação Integral, faz-se necessário avançar na intencionalidade pedagógica, assumindo o “mix” de oportunidades trazidas pelo Ensino Híbrido com a intencionalidade pedagógica do que se deseja como professor(a)-estudante, como escola e como sociedade.

⁵ BACICH, TANZI NETO, TREVISANI, 2015; HORN e STAKER, 2015; GARRISON e VAUGHAN, 2008 In. GOULART, 2022, p. 1.

“A resistência e a abertura a determinadas experiências ou culturas são pontos que tenho percebido na minha prática e que podem afetar a aprendizagem dos estudantes. Não digo apenas pelo lado do aluno em estar aberto ao novo ou a uma ‘cultura’ diferente da que ele está habituado, mas de nós professores com os alunos ou mesmo nas formações.”

Carlos Renato Asakawa Novais, professor da EMEF Emiliano Di Cavalcanti

Dessa forma, na perspectiva da Educação Integral, o Ensino Híbrido vai muito além da introdução das tecnologias e/ou do acesso à internet e ferramentas de comunicação na escola. Ele aponta para a diversificação das formas de construir conhecimento, a criação de pontes entre os interesses e necessidades dos estudantes com o cânone escolar e a identificação de caminhos para tangibilização, pertencimento e territorialização dos conteúdos e componentes curriculares.

⁶ MORAN, José. Educação híbrida: um conceito-chave para a educação, hoje. In. BACICH, Lillian; NETO, Adolfo Tanzi e TREVISANI, Fernando. Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso Editora, 2015.



“A mistura mais complexa é integrar o que vale a pena aprender, para que e como fazê-lo. O que vale a pena? Que conteúdos, competências e valores escolher em uma sociedade tão multicultural?”

José Moran, professor, pesquisador e um dos fundadores da Escola do Futuro da USP⁶

FATORES-CHAVE	IMPORTÂNCIA DO FATOR PARA A EDUCAÇÃO INTEGRAL	CONTRIBUIÇÃO DA TECNOLOGIA	EXEMPLOS
<p>Personalização das estratégias educativas</p>	<p>Estudantes aprendem e se desenvolvem sempre de maneira única e singular. Cada um tem seu próprio ritmo de aprendizagem, interesses, aptidões e dificuldades. Reconhecê-las permite que o educador customize atividades e apoie seus estudantes a desenvolverem seus percursos individuais, assumindo-os no centro do seu planejamento.</p>	<p>A tecnologia, especialmente com as novas ferramentas de acompanhamento da sala de aula, pode permitir melhor compreensão dos indivíduos, apoiando educadores a registrarem e monitorarem ao longo do tempo informações sobre cada estudante, possibilitando uma oferta educativa mais alinhada às demandas e desejos da turma.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Softwares e aplicativos que permitem o monitoramento e acompanhamento dos(as) estudantes; • Plataformas de apoio à aprendizagem do(a) estudante, permitindo tanto aos(às) educadores(as) quanto aos(às) próprios(as) estudantes compreender quais componentes ou habilidades foram desenvolvidos ou precisam ser melhor desenvolvidos em determinado espaço de tempo
<p>Engajamento e participação do estudante</p>	<p>Na perspectiva da Educação Integral, a centralidade do(a) estudante diz também do reconhecimento da sua capacidade em construir sua própria jornada de aprendizagem e de co-gestão do espaço escolar. Isso significa que é preciso construir não apenas espaços de escuta atenta de suas demandas, sonhos e necessidades, mas espaços em que eles possam agir com autonomia, dialogando com as decisões dos outros participantes da comunidade escolar.</p>	<p>As novas tecnologias têm muito a apoiar educadores(as), gestores(as) e os(as) próprios(as) jovens, gestores e os próprios jovens a realizar, dinamizar, mensurar e avaliar processos participativos. Paralelamente, ferramentas que fortaleçam a capacidade criativa e autoria dos(as) estudantes podem ser importantes aliadas, tanto pedagógicas quanto na confecção de mensagens dos(as) estudantes para os(as) próprios(as) estudantes fortalecendo, por exemplo, ações dos grêmios estudantis, assembleias e rádios escolares.</p>	<p>Participação e escuta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ferramentas que permitam a realização de sondagens e pesquisas; • Ferramentas de planejamento coletivo e colaborativo; • Ferramentas para criação de mapas mentais e diagramas que sistematizem visualmente processos de escuta da comunidade escolar; <p>Apoio à comunicação dos(as) estudantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plataformas e softwares online de criação de conteúdos digitais e físicos: vídeos, cartazes, infográficos, podcasts, convites, textos etc. • Plataformas para criação e gerenciamento de comunidades e fóruns.

<p>Inclusão e valorização da diversidade dos(as) estudantes</p>	<p>A Educação Integral reconhece as múltiplas identidades e diversidades de gênero, racial, de sexualidade, das deficiências, de credos e crenças, sociais e territoriais como parte estruturante do processo de ensino e aprendizagem, propondo enfrentar as desigualdades, mitigando as iniquidades no acesso, permanência e qualidade da educação.</p>	<p>Além das ferramentas para personalização do ensino, as novas tecnologias permitem aos(as) estudantes e educadores(as) descobrir, acessar e produzir informações de qualidade, identificar e criar redes e comunidades engajadas com diferentes temáticas e acessar e produzir conteúdos relevantes para os(as) estudantes, reconhecendo e reafirmando o direito que têm de serem diversos(as) e singulares.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fóruns e comunidades em plataformas destinadas para debater os mais diversos temas. • Comunidades em redes sociais. • Plataformas de pesquisa, sites, blogs, podcasts. • Agregadores de conteúdos em domínio público.
<p>Valorização e integração do território às práticas educativas</p>	<p>O território, para a Educação Integral, é compreendido como espaço de produção e compartilhamento do conhecimento e saberes locais, como conjunto de potenciais educativos que fortalecem as capacidades escolares e mobilizam outras aprendizagens, competências e habilidades para além do cânone escolar e como espaço de reconhecimento, compreensão e intervenção social, identificando desafios sociais, políticos, ambientais e econômicos de uma comunidade e mobilizando soluções, engajamento e participação. Nesse sentido, a escola é compreendida como um espaço privilegiado de sistematização desses conhecimentos e de produção de inovações locais, capazes de beneficiar a comunidade e estimular a cidadania e a reafirmação dos princípios constitucionais do país.</p>	<p>Entre as muitas ferramentas tecnológicas de fortalecimento e estímulo à participação, é importante destacar os mecanismos de georreferenciamento, que permitem o acesso, elaboração e customização de mapas, cartografias, jogos, entre outros. Com precisão cada vez maior, essas tecnologias podem ser agregadas ao processo de ensino e aprendizagem, materializando o real no virtual e vice-versa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Softwares e plataformas de acesso e criação de mapas georreferenciados; • Jogos online que fazem uso de GPS; • Plataformas de geoinformação; • Jogos de geoinformação.

Esses vários fatores estão certamente inter-relacionados. Acessar e produzir informação criticamente depende em alguma medida da vivência cotidiana na tecnologia, da participação ativa e consciente no mundo físico e virtual e da investigação e prática dos novos meios de comunicação no cotidiano das escolas e territórios. Por isso, cada vez mais a escola se torna um espaço prioritário para explorar as novas tecnologias, convocando estudantes a pensar e agir criticamente em relação à produção, acesso e disseminação da informação – seja ela de caráter noticioso, seja na própria construção e evolução das linguagens e ferramentas tecnológicas.

Por diferentes motivos, a escola acaba respondendo tardiamente às evoluções sociais, deixando parte significativa da população distante dos debates sobre a qualidade da experiência e da própria produção tecnológica e, muitas vezes, a escola, e os(as) estudantes acabam ficando à mercê das decisões de grandes corporações ou daqueles com maior acesso às ferramentas necessárias para disputar esse cenário.

O debate, também chamado de Letramento de Futuros, envolve a capacidade de coletivamente – como sociedade, em sua diversidade e reafirmação das minorias historicamente excluídas – imaginar, elaborar e pautar outras possibilidades para a sociedade global, que sejam de fato mais justas e equânimes.

É fundamental compreender que as novas tecnologias precisam ir além do uso e experiência individual, construindo-se como prática coletiva de participação ativa no espaço escolar e comunidades.

LETRAMENTO DE FUTUROS

“Letramento de futuros é uma capacidade, uma habilidade. É algo que as pessoas aprendem a fazer, assim como você aprende a cozinhar ou aprende a ler e escrever. Essa habilidade permite que você possa entender melhor como o futuro influencia o mundo ao seu redor. Como você fornece, como você inventa, como você usa sua imaginação para criar imagens do futuro”, explica Riel Miller, chefe de Letramento de Futuros na Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura (UNESCO).

[Saiba mais em material da UNESCO sobre o tema.](#)

Nesse sentido, o Ensino Híbrido torna-se uma estratégia para identificar e potencializar a discussão do território para a escola e da escola para o território. Como apresenta o texto Ensino Híbrido e Educação Integral, utilizado como referência formativa para o #TerritóriosConectados:

“O território é o chão onde se pisa e reflete aspectos culturais, sociais, geográficos e políticos importantes para uma prática pedagógica contextualizada. É também reflexo das possibilidades e limitações que se vivencia no uso das tecnologias digitais nas escolas. Ele reflete as desigualdades econômicas, sociais, culturais e políticas da sociedade e também apresenta caminhos possíveis para novos arranjos locais e globais para a superação das mesmas. Pensar o currículo sem considerar o território exclui do processo de aprendizagem elementos importantes ligados à identidade e cultura.” (GOULART, 2022, p.2)

O Ensino Híbrido permite aprofundar as formas como o território será articulado aos processos educativos, apoiando estudantes a enriquecerem suas pesquisas por meio de recursos digitais nos momentos remotos ou na própria escola, para compartilhar com seus pares nos momentos presenciais, expandindo as reflexões do grupo como um todo.

Dessa forma, o Ensino Híbrido na perspectiva da Educação Integral, convoca a comunidade escolar a repensar o fazer pedagógico, tendo não apenas o(a) estudante como foco, mas as oportunidades que a tecnologia apresenta para fortalecer as

experiências de participação dos diferentes segmentos escolares nas propostas, além do reconhecimento e viabilização de ferramentas que permitam todos(as) aprender de diferentes formas. Isso significa:

- ampliar o **repertório digital** dos(as) estudantes para consumirem criticamente o que se produz e também produzirem seus próprios conteúdos com responsabilidade, ética e solidariedade;
- permitir que um mesmo **conteúdo seja acessado em diferentes formatos** e linguagens, atendendo aos múltiplos perfis de aprendizagem;
- **dinamizar o processo de ensino e aprendizagem**, trazendo os(as) estudantes como coautores(as) de seus próprios percursos, aprendendo na investigação ativa e na experimentação de diferentes formas de responder a problemas, e na construção de projetos que respondam aos seus interesses e curiosidades;
- estabelecer **novas formas de participação e engajamento** da comunidade escolar, implementando novos formatos de coleta, discussão e análise de informações na e sobre a escola;
- vivenciar a tecnologia como ferramenta para a concretização de práticas pedagógicas que **conectem o cânone escolar com os conhecimentos, práticas e saberes** dos(as) estudantes e comunidade.

Desafios presentes, muitas possibilidades

Compreender e vivenciar o território é também conhecer seus problemas e iniquidades e fundamentar as bases de ação para sua transformação. Fundamental para a implementação do Ensino Híbrido, o acesso à internet de alta conectividade (ou banda larga) ainda não é uma realidade concreta para a maior parte dos municípios brasileiros. Dados da pesquisa TIC Kids Online, do Cetic.br⁷, em 2021, 2,1 milhões de crianças e adolescentes, de 9 a 17 anos de idade, residiam em domicílios sem computador e sem internet no Brasil. Destes, a grande maioria está nas classes D e E, nas zonas rurais, e no Norte e Nordeste do país. Ainda, segundo o estudo, o maior acesso se dá via aparelhos celulares, e para as classes D e E, 78% contavam apenas com esse tipo de aparelho para se conectarem.

Além do acesso limitado, é preciso considerar a qualidade do mesmo, uma vez que há dificuldades em adquirir banda larga que permita assistir vídeos ou carregar páginas para além das redes sociais e ferramentas de comunicação básicas. Considerando que a experiência do usuário responde também à exposição que ele tem às possibilidades de uso do mundo conectado, o papel da escola é estratégico na apresentação e diálogo com esse universo.

Paradoxalmente, embora a escola tenha a função de apoiar os estudantes no direito a acessar e mobilizar múltiplas linguagens em suas trajetórias, dados do TIC Kids On-

⁷ Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br).



“A gente se aproximou bastante dos nossos professores; antes nossa relação era robotizada, e agora a gente conversa, se escuta.”

Estudante, Belém do Pará

line indicam que apenas 39% das crianças e dos adolescentes acessam a internet da escola. Informações do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR - NIC.br demonstram ainda as muitas iniquidades em relação ao acesso e qualidade de uso da internet na experiência educativa dos(as) estudantes.

Segundo dados do Censo Escolar 2022, o Brasil possui 23.830 escolas sem acesso à internet. Há uma concentração de escolas sem internet nas Regiões Norte e Nordeste, que possuem, juntas, 19 mil das escolas que não possuem acesso. Entre os estados brasileiros com maior proporção de escolas sem conexão, estão Maranhão (39%), Pará (50%) e Amazonas (57%), que concentram cerca de 11 mil escolas sem internet. Esta realidade vem mobilizando iniciativas ao redor do país para a qualificação do acesso, incluindo a proposta do #Territórios conectados.

CONECTIVIDADE DE QUALIDADE!

Dados do Diagnóstico da Conectividade na Educação, do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR - NIC.br, indicam que menos de 79% das escolas brasileiras têm acesso à internet, apenas 42% delas têm wi-fi e menos de 5% das escolas brasileiras oferecem boa conexão.

A discussão da qualidade do acesso está diretamente relacionada ao uso que se faz da tecnologia, uma vez que a maior parte da população acessa apenas uma fração das muitas possibilidades contemporâneas de recepção, produção e disseminação de comunicação, tanto na vida cotidiana quanto nas atividades pedagógicas.

Na Educação Integral, refletir sobre que processos subjazem e quais são disparados pelo uso das tecnologias é essencial para que elas sejam incorporadas ao currículo de forma crítica e buscando sua descolonização, considerando que não há tecnologia neutra.

Dessa forma, dois desafios de grandes proporções coexistem e estão inter-relacionados. De um lado, o direito ao acesso e à experiência das novas tecnologias; de outro, a utilização destas em função de um projeto emancipador para os sujeitos, respeitando e valorizando suas singularidades e possibilidades de não apenas participar, mas construir um novo futuro para toda a sociedade.

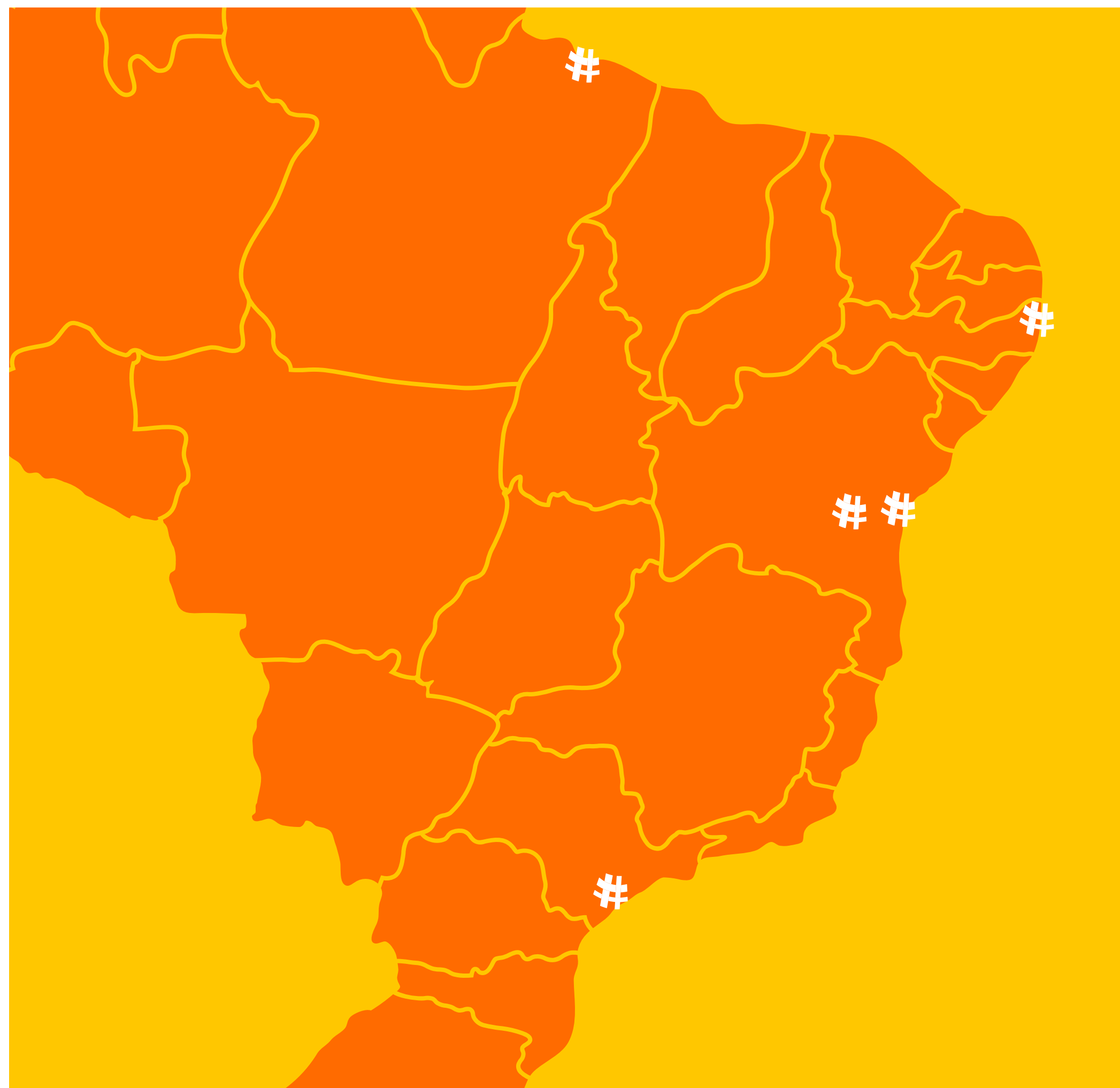


Capítulo 2.

PROJETO #TERRITÓRIOSCONECTADOS: A JORNADA PEDAGÓGICA E SUA IMPLEMENTAÇÃO

Com o objetivo de responder aos desafios da promoção, acesso e uso pedagógico das novas tecnologias, o Fundo das Organizações Unidas para a Infância (UNICEF) estruturou o projeto #TerritóriosConectados, implementado em parceria com a Cidade Escola Aprendiz, por meio do Centro de Referências em Educação Integral⁸, e a Casa da Árvore, que atua na promoção do direito à participação e práticas cidadãs

⁸ O Centro de Referências em Educação Integral (CR) promove, desde 2013, a pesquisa, o desenvolvimento metodológico, o aprimoramento e a difusão gratuita de referências, estratégias e instrumentais que contribuam para o fortalecimento da agenda de Educação Integral no Brasil. O programa é coordenado pela Cidade Escola Aprendiz em parceria com o Instituto Alana, Itaú Social, Centro Integrado de Estudos e Programas para o Desenvolvimento Sustentável (CIEDS), Avante – Educação e Mobilização Social, Centro de Educação e Documentação para Ação Comunitária (Comunidade Educativa CEDAC), Cenários Pedagógicos, British Council, Instituto Rodrigo Mendes, MAIS – Movimento de Ação e Inovação Social, Fundação Vale, Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária (Cenpec), Oi Futuro, Fundação SM, Fundação Gol de Letra, UNICEF, Faculdade Latino-Americana de Ciências Sociais (Flacso) e as consultoras Pilar Lacerda, Cristiana Berthoud e Cleuza Repulho. Além disso, o Centro de Referências em Educação Integral conta com a chancela da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO).



por meio da tecnologia. Ao longo de 2022, o projeto mobilizou escolas e redes de cinco territórios brasileiros: Maragogipe e Santo Antônio de Jesus (BA), Igarassu (PE), Belém (PA) e São Paulo (SP).

Para concretizar os objetivos do projeto, escolas foram convidadas a elaborar uma experiência didática (ED) em Educação Integral, tendo a tecnologia como ferramenta para responder à parte das demandas e desafios contemporâneos do território e da comunidade escolar.

A partir de mobilizações iniciais nas redes e identificação de escolas, com o apoio de universidades e organizações locais, a proposta foi apresentada e pactuada com as secretarias municipais, que validaram a escolha das unidades de ensino participantes. Ao todo, participaram oito unidades de Ensino Fundamental⁹ em São Paulo e Belém, sete em Igarassu e quatro escolas em Maragogipe e em Santo Antônio de Jesus, beneficiando diretamente em torno de 200 professores(as) e

⁹ À exceção de São Paulo, em que participou uma escola municipal de Ensino Médio.

EXPERIÊNCIA DIDÁTICA

Fundamental para o exercício docente, sistematizar práticas pedagógicas convida o(a) professor(a) a refletir sobre suas ações, necessidades de seus(uas) estudantes e planejamento cotidiano das aulas. No projeto, foram consideradas experiências didáticas exercícios de planejamento, execução e implementação de propostas pedagógicas organizadas por docentes, gestão e estudantes a partir de suas demandas, repertório e desejo de inovação, tendo como base a [Matriz de Experiências Didáticas](#), da iniciativa [Trajetórias de Sucesso Escolar](#), do UNICEF.

gestores(as), além de estudantes que se envolveram ativamente na proposta.

Cada escola foi convidada a estruturar uma comissão, com representantes da gestão, do corpo docente e de estudantes, que deveriam participar de diferentes formas da implementação da proposta. A ideia era trazer para as escolas a experiência de planejar com os(as) jovens, de pensar com eles(as) o uso integrado das tecnologias nas ações educativas.



“Como é importante trocarmos entre nós! E como foi fundamental ter a presença dos estudantes nesse processo. Vê-los aqui, aprender com eles, partilhar com eles foi muito interessante. Como é bom nos conectarmos com outras pessoas.”

Prof. Lucas, Polo Igarassu

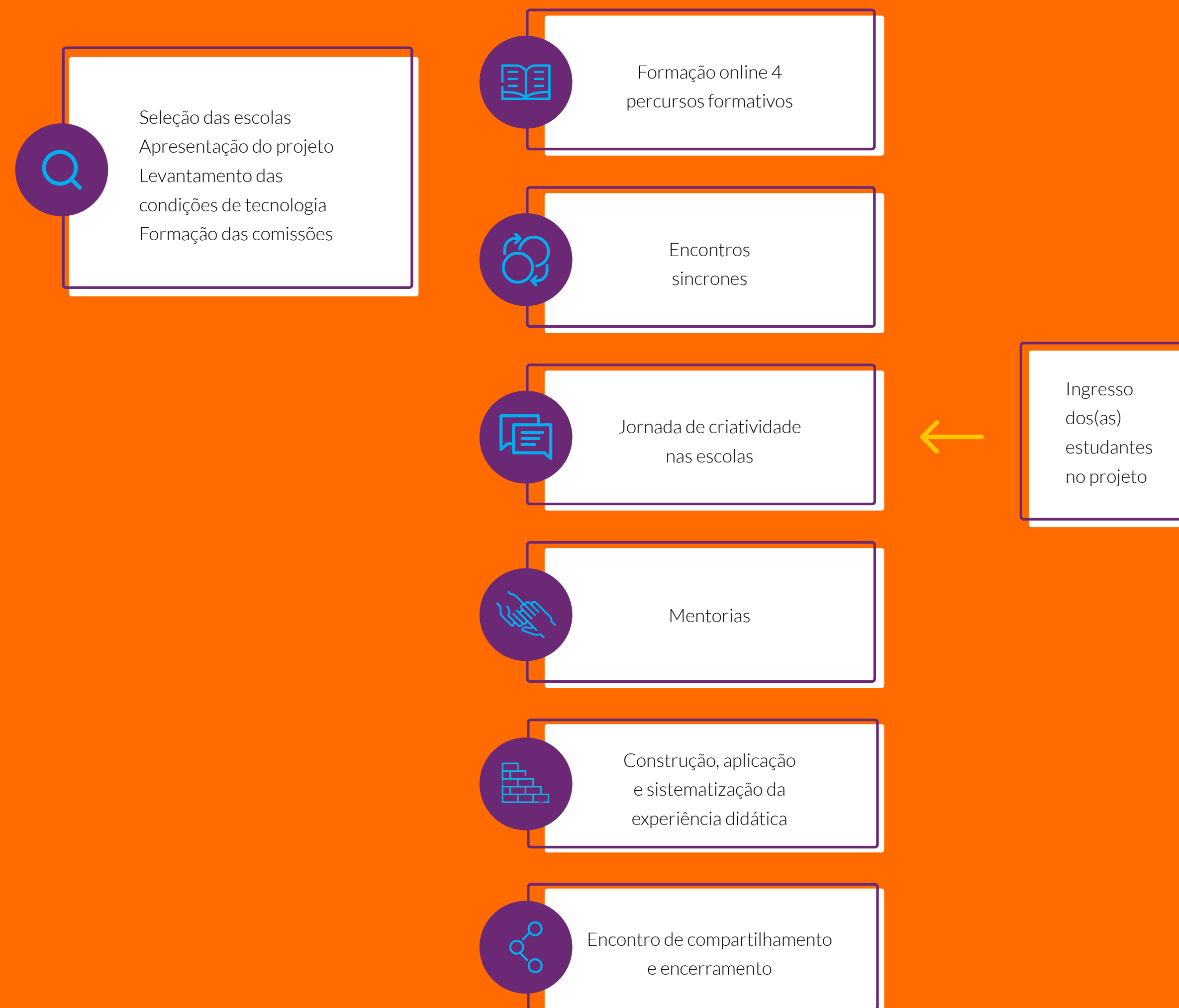
Após a estruturação da comissão e reuniões *online* para levantamento das condições e necessidades de conectividade e tecnologia das unidades de ensino, deu-se início ao processo formativo que teve a duração de oito semanas, organizadas em quatro opções de trilhas formativas. A proposta foi que cada escola organizasse seus(uas) professores(as) e gestores(as) participantes nos diferentes caminhos personalizados.

TRILHA	FOCO	DESCRIÇÃO
Olhar para a Personalização 	Currículo, planejamento e avaliação.	Os(As) participantes foram convidados(as) a refletir sobre estratégias para garantia dos direitos de aprendizagem, considerando as especificidades de cada estudante em seu contexto e realidade escolar. Para isso, foram estimulados(as) a refletir e contribuir com práticas pedagógicas capazes de favorecer a colaboração, troca de saberes e personalização.
Olhar para o Território 	Integração da escola, família e território.	Os(As) participantes foram convidados(as) a pensar a educação para além da sala de aula, buscando integrar os(as) diferentes agentes e espaços em uma perspectiva que valoriza a diversidade e os saberes construídos em seus respectivos territórios educativos.
Olhar para o Protagonismo do(a) Estudante 	Espaços de escuta e diálogo com estudantes, compreendendo o modo como os(as) jovens se engajam com as propostas do corpo docente e direção.	Os(As) participantes foram convidados(as) a entender e compartilhar a visão e experiência dos(as) estudantes sobre o processo educativo, com foco nas suas potencialidades, protagonismo, aprendizagem cooperativa e valorização do desenvolvimento humano em uma perspectiva multidimensional.
Olhar para a Tecnologia 	Tecnologia, problematizando seu uso e promovendo a apropriação crítica dos seus recursos.	Os(As) participantes foram convidados(as) a contribuir com ideias e concepções de uso das tecnologias a partir das necessidades do currículo e em diálogo com os demais olhares da jornada formativa do #TerritóriosConectados. A proposta foi a de promover reflexões críticas sobre quando e de que forma as tecnologias de fato podem contribuir com a aprendizagem em suas respectivas comunidades escolares.

Fonte: Julia Dietrich. Conteúdo adaptado da Trajetória Formativa do #TerritóriosConectados.

Como parte integrante da trilha formativa, os(as) participantes vivenciaram encontros síncronos, que reuniram todas as escolas de um mesmo polo e de polos diferentes, oportunizando a troca de experiências e realidades.

Ainda como parte do processo formativo, para demarcar o início da participação estudantil no projeto, foram realizadas Jornadas de Criatividade em cada escola. Nas atividades presenciais, os(as) formadores(as) propuseram, em diálogo com os(as) professores(as) e gestores(as), experiências formativas que materializassem na prática os conteúdos da jornada.



O percurso propôs a customização das atividades a partir das necessidades concretas de cada unidade. Em escolas interessadas em trabalhar com rádio, por exemplo, foram realizadas oficinas de roteiro, gravação e edição. Já em escolas que queriam discutir a tecnologia como meio de participação e engajamento juvenil na gestão, foram desenvolvidas propostas de integração e vivências com ferramentas que pudessem apoiá-las.



Escola Municipal de Ensino Fundamental Emiliano Di Cavalcanti (Acervo Equipe)

ATENÇÃO ÀS DIVERSIDADES

Ao longo de toda trajetória formativa, as comissões foram estimuladas a refletir sobre o compromisso da educação em reafirmar o direito à diversidade racial, de gênero, religiosa, de sexualidade, de formas de aprender e territorial, buscando práticas pedagógicas que de fato se estruturassem em perspectivas de enfrentamento às violações dessas múltiplas expressões no cotidiano da sociedade brasileira.

Após as Jornadas, deu-se início às Mentorias, em que os(as) formadores(as) se reuniram com as comissões por escola. A ideia era acompanhar semanalmente a concretização da experiência didática, refinando sua construção e alinhamento com a proposta formativa, demandas do território e da comunidade escolar.

Por meio dos conteúdos em diálogo com a Educação Integral, os encontros formativos contemplaram os [Objetivos do Desenvolvimento Sustentável](#) a partir de questões territoriais locais e globais e sua interdependência, além das competências, habilidades e componentes curriculares da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Durante a formação, o #TerritóriosConectados congregou atividades virtuais síncronas e assíncronas e presenciais, emulando aos participantes experiências de uma proposta de Ensino Híbrido na perspectiva da Educação Integral:

10 O professor faz referência ao educador e escritor português José Pacheco, que defende práticas pedagógicas consonantes com a Educação Integral e fundamentadas na ideia de que as escolas, por meio da gestão democrática e atenção às trajetórias singulares dos(as) estudantes, equipes e territórios, devem atuar como comunidades de aprendizagem.



“Tomando os ensinamentos do professor José Pacheco¹⁰ emprestado, precisamos fazer uma releitura do processo educacional. A gente vê que nossos projetos se articulam entre si. É preciso mudarmos a visão da escola – no lugar de disciplinas, trabalharmos por projetos, projetos que agreguem conteúdo e que não fiquem a serviço do conteúdo. Dá pra gente fazer! E isso, tenho certeza, fará toda diferença para nossos estudantes!”

Prof. Jackson, Polo Santo Antônio de Jesus

1 De que forma a Educação Integral afeta meu olhar para as experiências que eu desenvolvo na escola?

GRANDES TEMAS

Educação Integral: como concepção de educação, orientadora das políticas e práticas de ensino e aprendizagem e gestão escolar e não como modalidade de ampliação de tempo.

Conexão escola e território: como eixo estruturante da Educação Integral, articulando saberes, experiências, conteúdos e identidades das comunidades ao processo de ensino e aprendizagem.

Ensino híbrido: como abordagem pedagógica que permite novas relações com o conhecimento, mobilizando estudantes e professores na estruturação e vivência de novas formas de pensar e agir na escola.

TRILHAS

Olhar para o território: como os espaços físicos, digitais, sociais e culturais estão em diálogo permanente com a escola.

Olhar para a personalização: ensino híbrido como abordagem pedagógica que possibilita o acesso ao conhecimento e mobiliza novas práticas.

Olhar para o protagonismo do estudante: aprendizagem e desenvolvimento humano multidimensional.

Olhar para a tecnologia: Educação Integral, ensino híbrido e cultura digital na Base Nacional Comum Curricular.

2 Como a nossa percepção de mundo pode afetar a aprendizagem?

GRANDES TEMAS

A Educação integral: como concepção que compreende o processo de aprendizagem para além do conhecimento cognitivo, incentivando as percepções e vivências dos sujeitos como fio condutor da construção do conhecimento.

O corpo, os sentidos e a sensibilidade humana como estruturantes da compreensão de mundo pelos sujeitos;

As múltiplas experiências e sentidos como aspectos que também compõem a experiência do estudante no espaço e tempo do mundo digital, e como acessam o conhecimento e a informação.

TRILHAS

Olhar para o território: como o pensamento crítico e decolonial pode contribuir com o processo de aprendizagem, compreendendo sua transposição para o ambiente digital e impactos sócio, políticos e territoriais para o estudante e a escola.

Olhar para a personalização: como o processo de aprendizagem se constrói por meio do corpo e da sua relação com o espaço.

Olhar para o protagonismo do estudante: como se dá a construção do pensamento crítico e decolonial no processo de aprendizagem, assim como na leitura dos ambientes digitais.

Olhar para a tecnologia: como as novas tecnologias impactam o corpo e sua relação com o espaço no processo de aprendizagem.

3 O que é ensino híbrido? Ele pode potencializar o aprendizado dos estudantes? De que forma?

GRANDES TEMAS

Conceitos e propostas relacionadas ao ensino híbrido, contribuindo com reflexões, questionamentos e inspirações para o planejamento de experiências híbridas de aprendizagem na perspectiva da Educação Integral.

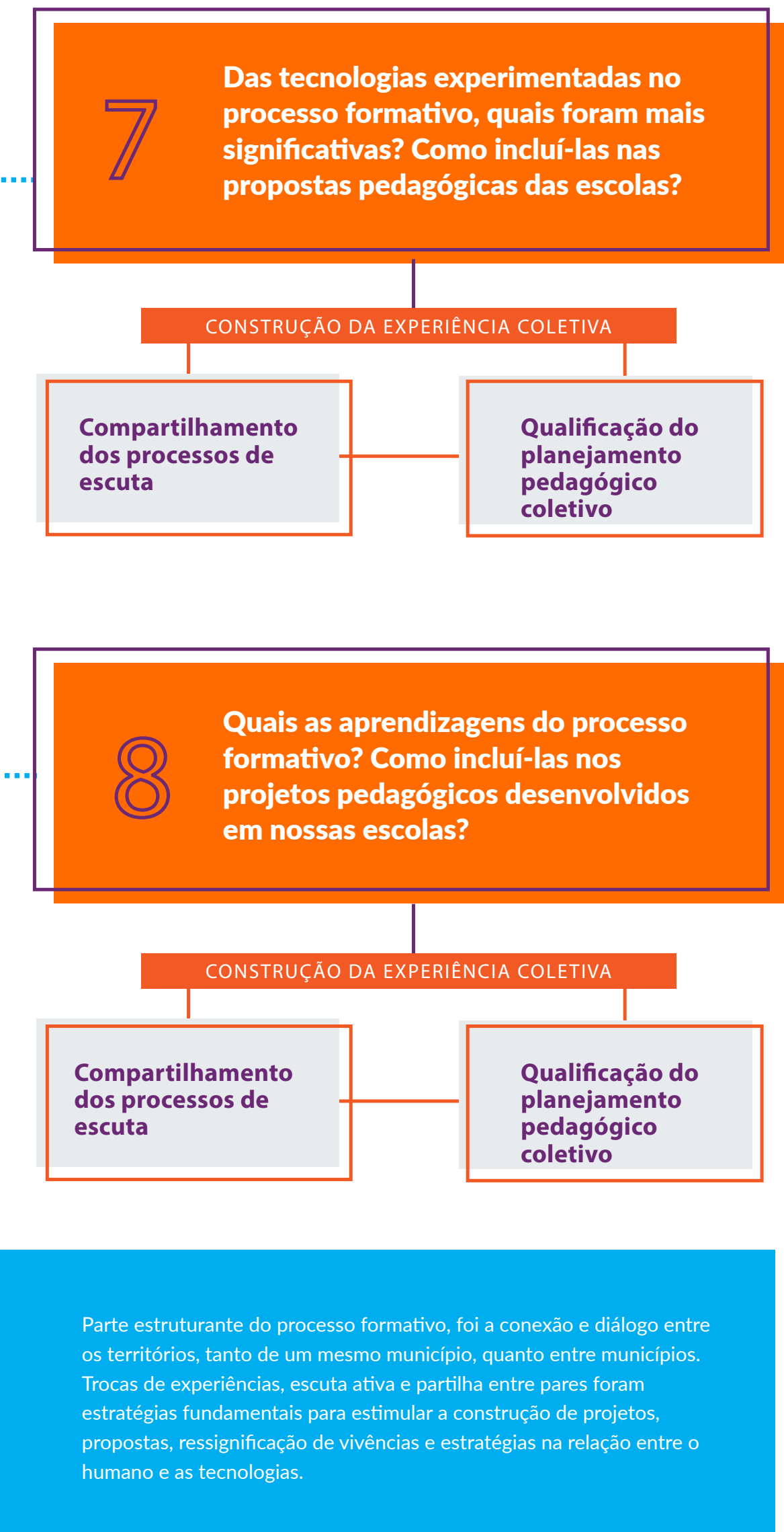
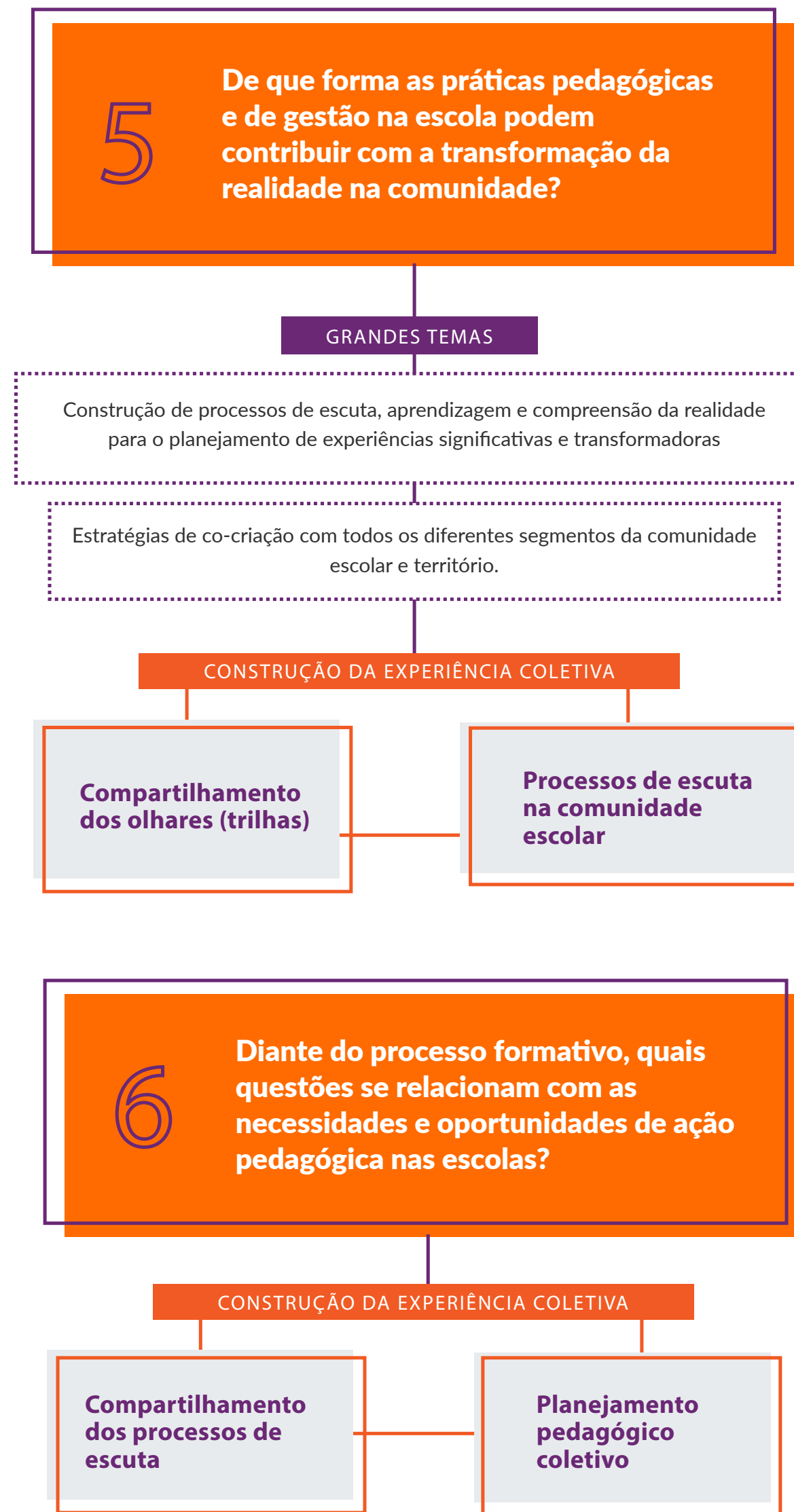
TRILHAS

Olhar para o território: como as diferentes possibilidades de organização do espaço no ambiente escolar e território educativo podem apoiar uma perspectiva inclusiva.

Olhar para a personalização: como operam aulas online e offline, jornadas personalizadas e momentos colaborativos na perspectiva da Educação Integral.

Olhar para o protagonismo do estudante: como a aprendizagem entre pares pode potencializar a cooperação e aprendizagem dos estudantes em uma perspectiva inclusiva.

Olhar para a tecnologia: como professores fazem uso dos recursos tecnológicos como forma de potencializar a aprendizagem dos estudantes em uma perspectiva inclusiva.



Julia Dietrich. Diagrama baseada na proposta formativa do #TerritóriosConectados

Territórios e suas expressões

Embora estruturada uniformemente, com conteúdos disparadores e balizadores gerais para todos os polos, a formação respondeu às diversidades dos contextos e necessidades dos territórios, escolas e comunidades escolares. Ao propor experiências personalizadas, o #TerritóriosConectados assumiu a estratégia de personalização do ensino e aprendizagem. Fundamental à Educação Integral, esta também serviu como eixo estruturante do diálogo e da experiência formativa com os(as) participantes do projeto.

Do acompanhamento e monitoria *online*, passando pelos encontros síncronos individuais e coletivos; ao monitoramento das atividades via chamadas de vídeo e telefone, chegando à partilha nas escolas em visitas e atividades presenciais, algumas premissas buscaram ser asseguradas:

- Reconhecimento dos usos e vivências das comunidades escolares com a tecnologia;
- Fortalecimento da compreensão das temáticas caras à Educação Integral;
- Identificação das demandas e potências de cada território e os caminhos já trilhados por cada unidade escolar.



“Nós aprendemos uns com os outros, entendendo que nossas realidades são diversas, mas, ao mesmo tempo, semelhantes e temos muito a contribuir e trocar, tanto com nossos pares quanto com nossos estudantes”.

Profª. Patrícia, Polo São Paulo.

Com o objetivo de estimular e valorizar a produção dos(as) participantes, todas as escolas fizeram parte de fóruns de compartilhamento locais. Celebrando o encerramento do projeto, estudantes, professores(as) e gestores(as), representantes das Comissões escolares, apresentaram suas experiências didáticas e estabeleceram relações de troca e apoio, aproximando diferentes territórios de um mesmo município.

Condições de conectividade e recursos tecnológicos

Concomitante ao processo formativo e parte integrada do projeto #TerritóriosConectados, a qualificação das condições de conectividade e recursos tecnológicos das escolas seguiu um processo participativo, envolvendo as comissões e as equipes da Casa da Árvore e da Cidade Escola Aprendiz.

A partir da mobilização inicial das escolas, e com base nas informações já existentes no Censo Escolar, foi aplicado um formulário para avaliação da conectividade nas unidades de ensino. Com questões que identificavam desde quais políticas de apoio à conectividade a escola já acessava às condições de infraestrutura e uso pedagógico das tecnologias, o levantamento estabeleceu um desenho inicial sobre a tecnologia no projeto.

Na sequência, em encontro síncrono com professores(as) e gestores(as) das escolas por polo, foi realizada uma aplicação mediada de uma metodologia de coleta

ACESSE OS INSTRUMENTOS

Acesse no [anexo III](#) desta publicação um quadro resumo sobre as qualificações de rede e de acesso a dispositivos digitais nas escolas participantes.



DE OLHO NO PIEC

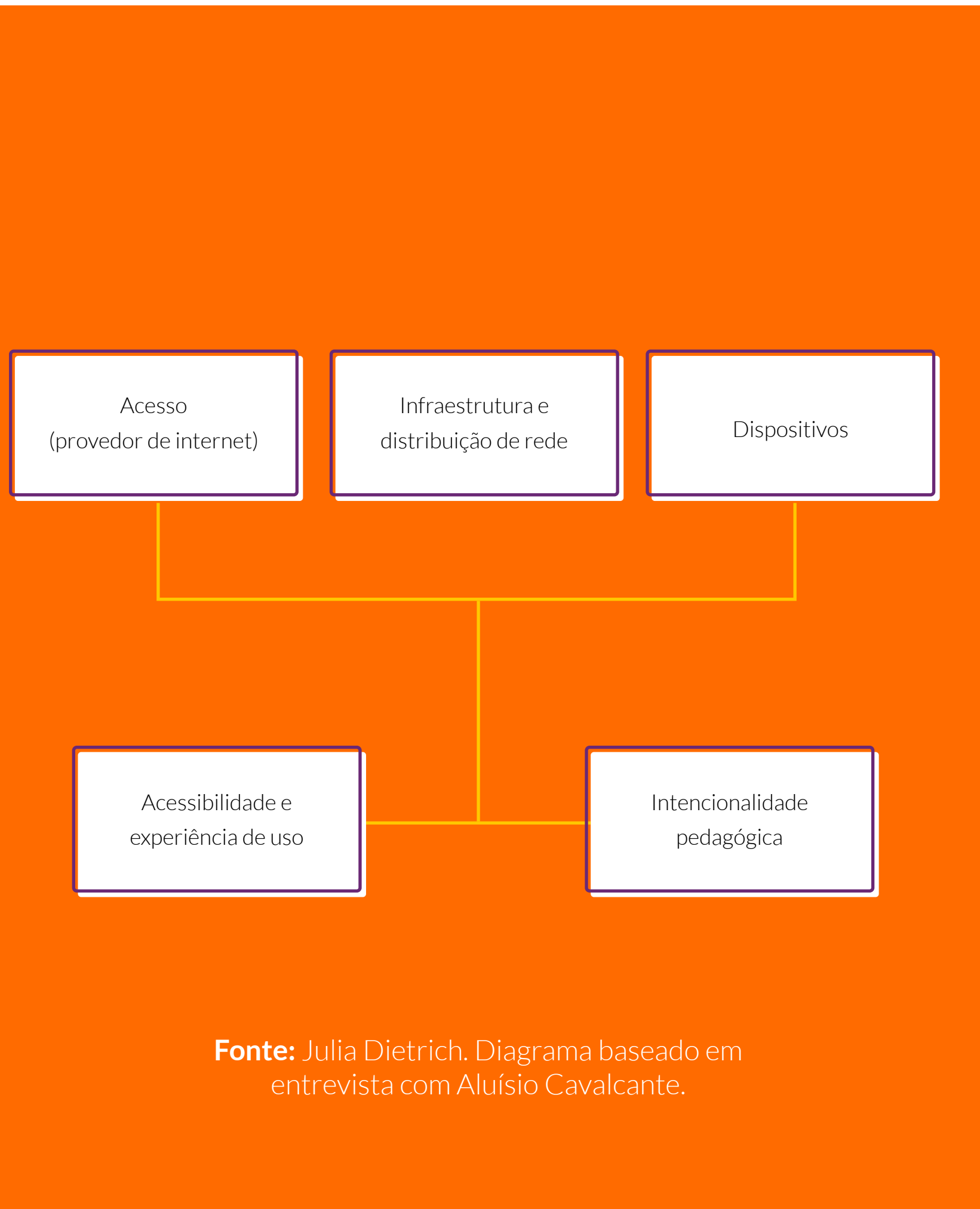
Ao longo do projeto #TerritóriosConectados, parte das escolas foi contemplada com o Programa de Inovação Educação Conectada (PIEC), do Ministério da Educação, que tem como proposta a universalização do acesso à internet de alta velocidade na Educação Básica. Contudo, por diferentes motivos, os recursos do programa não necessariamente impactaram a estrutura das escolas. Em São Paulo, muitas das unidades já contavam com provimento semelhante a partir de recursos municipais; em Belém, Igarassu e Maragogipe, havia dificuldade em implementar o recurso, ou pela ausência de provedores que respondessem às condições fixadas pelo Programa, ou por questões administrativas das unidades que impediam a implementação das ações.

qualificada e formativa sobre o uso das ferramentas tecnológicas nas escolas. Com um modelo orientador, as escolas foram convidadas a examinar e sistematizar em maior profundidade suas necessidades tecnológicas.

Paralelo ao trabalho de mobilização e escuta, em parceria com o Instituto Federal de Educação Superior (IFES) do Sul de Minas, a Casa da Árvore elaborou um guia para categorização e orientação de investimentos tecnológicos nas escolas. O instrumento associado ao levantamento qualitativo foi então utilizado para a construção de uma proposta de priorização de recursos para cada escola. O material foi um ponto de partida para apoiar a avaliação e decisão participativa sobre a aplicação dos recursos.

Com base na proposta do #TerritóriosConectados, buscou-se aproximar a discussão de demandas e uso das ferramentas tecnológicas à perspectiva pedagógica do uso das tecnologias, introduzindo metodologias ativas e personalizadas aos perfis e identidades das escolas.

Dessa forma, em dois encontros síncronos e por meio de diferentes estratégias assíncronas, as Comissões das escolas e seus(uas) respectivos(as) mentores(as), deram início a uma revisão dessa proposta de priorização e planos técnicos, customizando com base em suas experiências e necessidades onde e como seria investido o recurso financeiro disponibilizado pelo projeto. Cada comissão, então, reviu



as prioridades que variavam em níveis de 1 a 3, de acordo com maior deficiência ou necessidade, buscando alocar os recursos com base nas discussões com as equipes formadoras do projeto. Nesse processo, foi possível revisar e atualizar as políticas públicas que as escolas estavam acessando, e discutir com elas como esses novos recursos de fato poderiam impactar na prática a experiência discente e docente.

Os planos técnicos materializam a discussão de prioridades, listando possibilidades de compras de insumos e fornecedores de serviços, em uma matriz físico-financeira, que permitia o monitoramento da execução orçamentária. O projeto então avançou na resposta burocrática ao planejamento, em duas formas distintas de cooperação com as escolas: via transferência direta de recursos para aquelas cuja infraestrutura financeira e administrativa permitia o repasse ou via doação, com compras e contratações realizadas pela Cidade Escola Aprendiz e Casa da Árvore, parceiros implementadores do projeto.

As duas modalidades – via repasse ou compras por meio de parcerias – resultaram em processos distintos, especialmente em relação à apropriação dos(as) envolvidos(as) sobre as questões técnicas relacionadas à infraestrutura tecnológica.

APRENDIZAGENS, VANTAGENS DE DESVANTAGENS DAS FORMAS DE IMPLEMENTAÇÃO DOS RECURSOS NO #TERRITÓRIOSCONECTADOS	
REPASSE DIRETO DOS RECURSOS À ESCOLA	COMPRA DOS INSUMOS E CONTRATAÇÃO DOS SERVIÇOS VIA INSTITUIÇÕES PARCEIRAS DO #TERRITÓRIOSCONECTADOS
Processo mais longo e menos célere	Processo mais curto e ágil
Necessidade de maior apoio técnico das redes de ensino	
Maior customização	Menor customização
Tendência a maior custo por unidade	Menor custo por unidade, uma vez que foi possível comprar múltiplos itens, para diferentes escolas, de um mesmo fornecedor
Maior empoderamento na identificação das demandas e tomada de decisões	Menor empoderamento na identificação das demandas e tomada de decisões
Maior capacidade crítica para executar decisões técnicas	
Tendência a maior criticidade na leitura, adesão e discussão sobre a qualidade de políticas públicas na área	

Fonte: Julia Dietrich. Quadro baseado em entrevista com Aluísio Cavalcante.

APOIO DA REDE

Em Igarassu (PE), a secretaria teve papel bastante significativo no apoio às escolas que reverberam a transferência direta. Em diálogo integrado entre os setores de Tecnologia da Informação (TI), Administrativo e Pedagógico da Secretaria Municipal de Educação, as escolas conseguiram mapear com maior efetividade os fornecedores, melhor definir os insumos e executar as verbas com eficiência.

Características da implementação, desafios e oportunidades

Foi possível observar que em todas as escolas houve alguma forma de ampliação da oferta da rede, seja via upgrade nos planos, seja via contrato de provedores e, em mais de 80% dos casos, foram utilizados provedores locais e não de grandes distribuidoras. No caso das escolas rurais, ficou muito evidente o desafio que enfrenta o Brasil. A internet, normalmente oferecida via rádio, tem preço muito alto e é de baixa qualidade, reforçando novamente a iniquidade no acesso aos meios digitais.

ACESSE O DETALHAMENTO

Acesse no [anexo III](#) desta publicação um quadro resumo sobre as qualificações de rede nas escolas.

Os perfis territoriais, portanto, foram identificados como ponto de fundamental discussão – uma vez que a dificuldade do acesso à conectividade de qualidade não se dá apenas na escola, mas na vida cotidiana das comunidades.



Escola Municipal de Ensino Fundamental Walter Leite Caminha (Acervo Equipe)

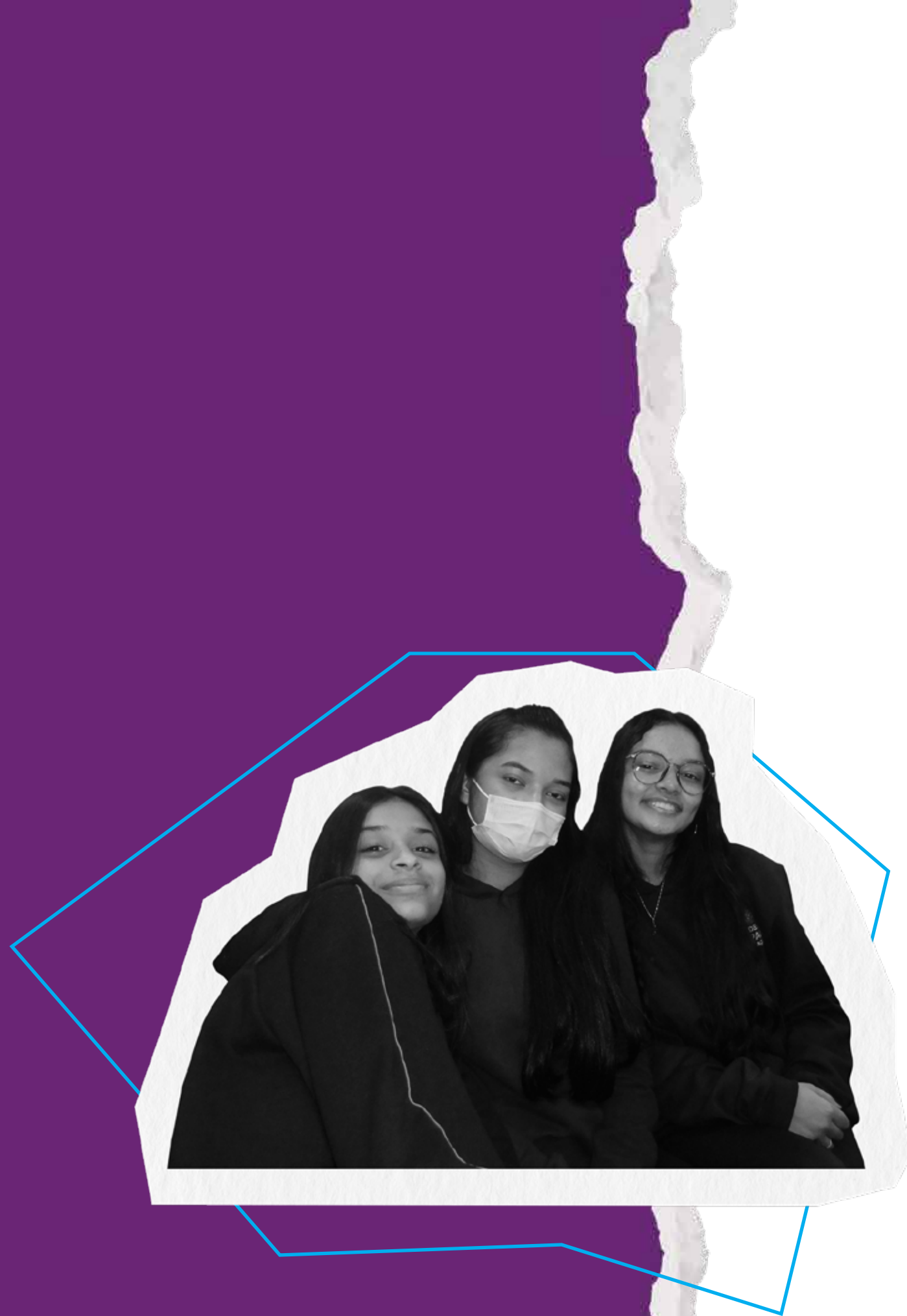
Na trajetória de implementação do #TerritóriosConectados, além dos ganhos no processo formativo sobre o uso das tecnologias, os(as) diretores, professores(as) e estudantes beneficiados(as) pelo projeto conseguiram perceber como as decisões sobre tecnologia na escola podem impactar o cotidiano escolar em várias dimensões. Ficou claro que quando a comunidade escolar entende melhor os problemas e demandas, avança-se na eficiência do uso dos recursos, na autonomia e empoderamento nas decisões, estabelecendo prioridades na gestão e, mais importante, como essa infraestrutura pode ser otimizada com foco na aprendizagem e desenvolvimento dos(as) estudantes.

Esse investimento se deu tanto na melhoria das condições de trabalho da equipe escolar – com a aquisição de impressoras, computadores e outros dispositivos e equipamentos para uso dos(as) professores e estudantes, por exemplo, quanto na aquisição de recursos que de fato servissem aos projetos e experiências pedagógicas que faziam sentido em cada comunidade escolar. As equipes escolares também conseguiram ler criticamente como o mercado da tecnologia na educação é ostensivo, com vendas de soluções conectadas a políticas públicas que não respondem às necessidades e projetos pedagógicos que desenvolvem ou desejam desenvolver. Esse questionamento leva a mudanças imediatas, mas também provoca que essas comunidades participem mais ativamente da construção das políticas públicas em educação em futuras possibilidades.

Na maior parte das escolas foi possível aumentar a oferta de Kbps por estudante, seja na ampliação da velocidade da internet, seja na distribuição mesma pela escola, evitando sobrecarga dos roteadores. E, embora o investimento tenha sido inicial, garantiu as condições básicas para que as experiências didáticas se desenvolvessem e pautassem transformações imediatas que certamente ditarão novas formas para o fazer pedagógico nas unidades.

Em diálogo com o processo formativo, que apresentou critérios para o Ensino Híbrido na Educação Integral, as comissões conseguiram investir em propostas – ainda que experimentais – com potencial para se multiplicar entre outros(as) professores(as), modificando a cultura escolar. Foi possível ver isso acontecendo ao longo do processo, com comissões percebendo o avanço, o engajamento dos(as) estudantes, a modificação dos processos decisórios. Neste sentido, podemos afirmar que a tecnologia sozinha não quer dizer nada: ela precisa estar de fato associada a um processo formativo e de discussão, aos projetos únicos e singulares de cada escola.

Esses impactos iniciais, se integrados ao Projeto Político Pedagógico da escola, devem se desdobrar em políticas de uso da tecnologia da unidade, tendo como eixos norteadores a democracia, a participação e a experimentação como fundamentais para uma cultura de cidadania digital na comunidade escolar, impulsionando os diferentes segmentos a construírem de fato caminhos para a inserção tecnológica dos indivíduos e territórios..



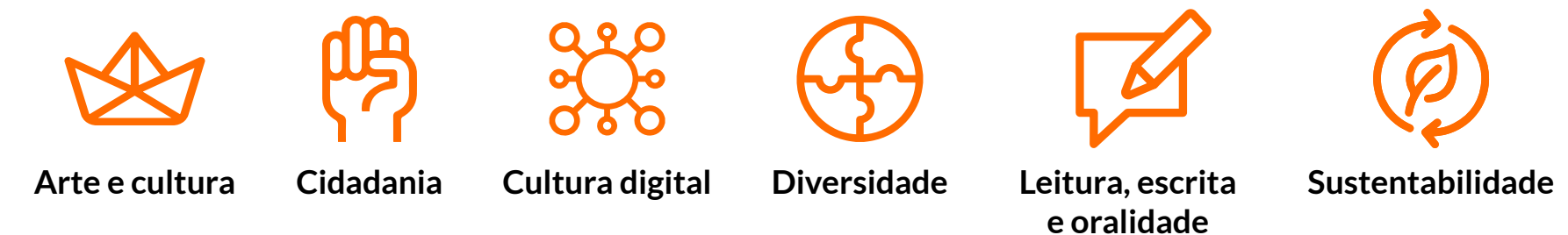
Capítulo 3.

DESCOBERTAS E DESAFIOS: COMO PENSAR O ENSINO HÍBRIDO EM CONTEXTOS DE INIQUIDADES E MÚLTIPLAS VULNERABILIDADES?

Práticas pedagógicas: conectando um Brasil inovador

Com base na formação e monitoria do projeto Territórios Conectados, as escolas participantes planejaram, implementaram e avaliaram experiências didáticas, congregando elementos fundamentais à perspectiva da Educação Integral: integração com o território, protagonismo e participação discente, personalização do ensino e aprendizagem e apropriação crítica das novas tecnologias da informação e comunicação.

Paralelamente, para apoiar a leitura, as experiências foram catalogadas e são apresentadas também a partir de grandes eixos temáticos, seguindo a organização de experiências didáticas do Unicef: Arte e cultura; Cidadania; Cultura digital; Diversidade; Leitura, escrita e oralidade; e Sustentabilidade.



Em diferentes formatos – de atividades pontuais a sequências didáticas e projetos, as experiências se concretizaram como ações disparadoras nas escolas, estimulando a reflexão coletiva e diálogo entre os(as) membros(as) da comunidade escolar para mudanças paradigmáticas no fazer pedagógico cotidiano das unidades de ensino, considerando diferentes formas de introduzir as novas tecnologias no cotidiano da escola em práticas presenciais e virtuais.

Em diálogo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira – LDB (BRASIL, 1996), é apresentado ainda como as experiências didáticas se articulam às Competências Gerais da Base Nacional Comum Curricular.

PALAVRA-CHAVE	DESCRIÇÃO
Conhecimento	Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social e cultural para entender e explicar a realidade (fatos, informações, fenômenos e processos linguísticos, culturais, sociais, econômicos, científicos, tecnológicos e naturais), colaborando para a construção de uma sociedade solidária.
Pensamento Científico, Crítico e Criativo	Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e inventar soluções com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
Repertório Cultural	Desenvolver o senso estético para reconhecer, valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também para participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.



Olhar para
o território



Sustentabilidade

Finalmente, a fim de apoiar a compreensão das práticas implementadas no campo de discussão do Ensino Híbrido na Perspectiva da Educação Integral, foram indicadas potenciais oportunidades de aprofundamento às práticas em relação ao uso da tecnologia.

Vamos conhecê-las?

Belém (PA)

Experiência didática:

“ÁGUAS LINDAS: TERRITÓRIO DE SABERES E LAZER”

ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL OLGA BENÁRIO

.....
Público sugerido: 6º e 7º anos do Ensino Fundamental.

Estrutura pedagógica: Projeto.

Tempo de execução: 2 meses.

Tecnologias utilizadas: projetor, computador, internet, *smartphones* e/ou câmeras fotográficas digitais.

.....

ODS principais: 3–Saúde e Bem-estar; 10–Redução das Desigualdades; 11–Cidades e Comunidades Sustentáveis.

Competências gerais da BNCC: Conhecimento; Repertório Cultural; Cultura Digital; Trabalho e Projeto de Vida.

Objetivo geral: Desenvolver as habilidades de interação, participação e convivência dos(as) estudantes, conectando esse público e a escola ao bairro, a partir dos saberes do território, compreendendo como suas histórias se interconectam e como suas ações impactam o espaço social e geográfico de onde vivem.

Contexto e intencionalidade pedagógica: Localizada na periferia de Belém, na divisa do município com a cidade de Ananindeua, a EMEF Olga Benário se encontra em uma zona de vulnerabilidade social, atravessada por violências de diferentes ordens. Por ser uma região de fronteira, há baixa relação de pertencimento da comunidade, e são poucas as oportunidades de lazer, cultura e reconhecimento das tradições locais, especialmente para as crianças. O Bairro de Águas Lindas, onde se localiza a unidade de ensino, sofre ainda com o passivo ambiental do “Lixão do Aurá”, segundo maior lixão do país¹¹ e que esteve em funcionamento até 2014. Ao mesmo

¹¹ Grandeza estabelecida por número de catadores. Ver em: adrielsonfurtado.blogspot.com/2014/03/lixao-do-aura-fim-do-segundo-maior.html

tempo, o território está bastante próximo ao fundamental, embora degradado, Parque Ambiental de Belém, no qual estão os lagos Água Preta e Bolonha, que abastecem de água potável a capital paraense.

Nesse contexto, a escola se constitui como o principal lugar de produção e acesso à cultura local, lazer e entretenimento – oportunidades ofertadas pelos projetos educacionais nela desenvolvidos. Tendo a concepção de território de Milton Santos como fio condutor da intencionalidade pedagógica, e seguindo o tema gerador proposto pela escola para 2022 – *Escola Território de Saberes e Arte: cuidado consigo, com o outro e com o meio ambiente*, a experiência didática tem como proposta a realização de uma Cartografia do Afeto sobre o território do entorno da unidade de ensino. A proposta se desdobra em outras atividades, compondo um projeto maior, compartilhado com a comunidade em um festival multilinguagens.

Resumo:

1. Reunião pedagógica para definir a metodologia empregada no projeto: professores(as) e gestão realizaram planejamento conjunto, buscando as oportunidades de trabalho interdisciplinar e coletivo.
2. Apresentação do projeto aos(às) estudantes: a comissão apresentou a proposta, convocando aos(às) estudantes suas contribuições e ideias.

3. Realização do *Mapeamento digital*, em uma parceria entre as disciplinas de Informática e Artes:

- a.** Inicialmente os(as) estudantes participam de uma dinâmica de reconhecimento do espaço onde residem, em que cada um(a) pode falar de um espaço que frequenta e colegas são convidados(as) a complementar a narrativa, quando conhecem o local escolhido.
- b.** Utilizando o projetor multimídia e plataformas de georreferenciamento e edição de mapas digitais, como o Google Maps, a turma navega no aplicativo, reconhecendo os pontos principais da cidade. Em seguida, ainda em visita virtual, explora o bairro e os lugares frequentados pelos(as) alunos(as) e seus familiares, citados nas falas. Durante a navegação virtual, os(as) alunos(as) são estimulados(as) a identificar outros pontos de interesse, não citados anteriormente.
- c.** Eles(as) então são convocados(as) a escolher um ponto de referência no mapa para relatar suas memórias afetivas do local, como histórias e vivências com amigos(as) e familiares, buscando que identifiquem modificações que os locais tenham sofrido ao longo do tempo.

4. Realização da *Cartografia do Afeto*, na disciplina de Artes:

- a.** Estudantes são convidados a fotografar e produzir relatos sobre os locais que fazem parte da sua memória afetiva.
- b.** Na sequência, são adicionadas marcações (*pins*) em um mapa digital colaborativo, como o Google Maps.
- c.** Os relatos e fotos são compartilhados em grupo.

5. Realização do *Jogo do Território*, na disciplina de Geografia, em parceria com a disciplina de Informática:

- a.** Estudantes são divididos em grupos e cada grupo recebe um espaço delimitado da sala. Em seguida, são feitas perguntas sobre os conteúdos trabalhados em aula.
- b.** O grupo que erra a pergunta tem que ceder parte do seu território a outro.
- c.** São promovidas várias rodadas, apoiando os(as) alunos(as) a compreenderem como a dinâmica do espaço se transforma a cada turno.
- d.** Ao final, é realizada uma discussão coletiva sobre a experiência, debatendo a construção do conceito de Território, e como nele se estabelecem relações de poder que desenham sua paisagem.

PROPOSTAS COMPLEMENTARES

A fim de estimular a discussão sobre território e meio ambiente, a escola propôs duas atividades complementares. Foi realizada a apresentação de vídeo sobre a vida de [Carolina Maria de Jesus](#), uma das mais importantes vozes da literatura brasileira, estimulando a reflexão dos(as) estudantes sobre os contextos territoriais e a formação das leituras de mundo, iniquidades de acesso aos direitos e sobre histórias de superação dos desafios presentes na sociedade. E, partindo da história dela como catadora e recicladora de lixo, os(as) alunos participaram de uma atividade de Robótica Desplugada usando materiais recicláveis. Na proposta, construíram carrinhos movidos a ar, sendo convidados a perceber como o lixo pode ser transformado, discutindo a preservação ambiental como uma ação coletiva e criativa.

6. Sistematização do projeto e apresentação da culminância do *Projeto Circuito de Saberes e Artes Curupira Vira Mundo*: todas as atividades desenvolvidas durante o período de realização do projeto devem ser inseridas em culminância aberta à comunidade escolar. No caso da escola, os produtos – organizados em um festival multilinguagens – foram apresentados no *Circuito de Saberes*, que contou com a participação das famílias.



DE OLHO NA **TECNOLOGIA**

O uso pedagógico das plataformas e *softwares* de georreferenciamento permite que os(as) estudantes possam não apenas compreender uma paisagem geográfica, mas interpretá-la, adicionando a ela novas informações. Seja na composição de fotos, seja na adição de relatos e pesquisas ou identificação de pontos de interesse, a proposta estimula e fortalece relações de pertencimento, ampliação de repertório sobre um determinado local e sistematização visual e colaborativa sobre temas de discussão e interesse da turma.

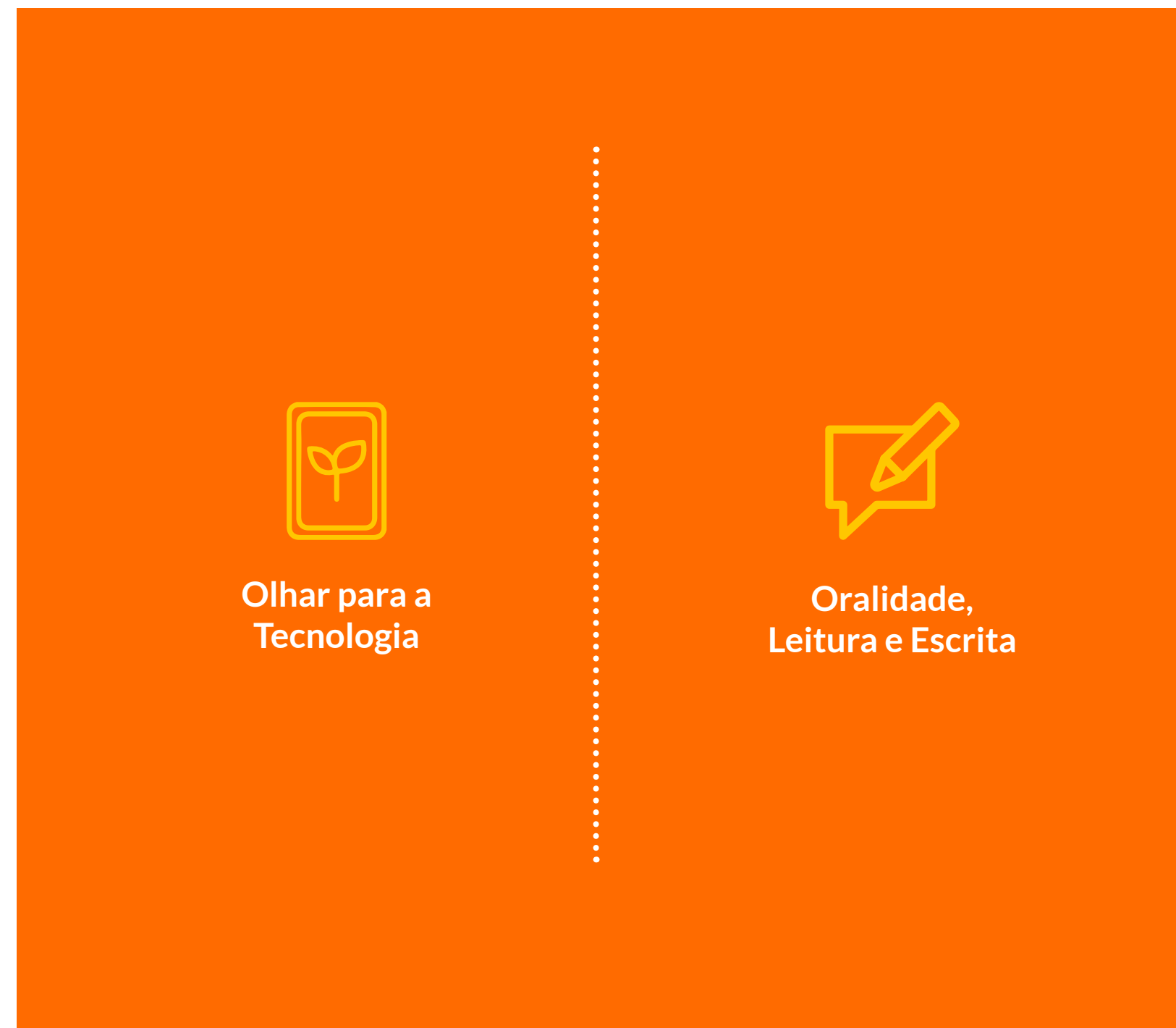
Acessibilidade e inclusão: Os(As) alunos(as) foram acompanhados(as) de forma personalizada, considerando as potências e dificuldades individuais, fazendo uso, quando necessário, de materiais adaptados e/ou ferramentas de acessibilidade. Como exemplo, a atividade de robótica desconectada utilizou materiais recicláveis com diferentes formatos e texturas e os(as) professores(as) especialistas apoiaram os(as) estudantes no reconhecimento destes.

Avaliação: Os(As) professores(as) registraram os conhecimentos elaborados e sistematizados pelos(as) estudantes ao longo das atividades, levando em consideração a participação nas ações propostas, o interesse, a curiosidade, os diálogos e discussões entre os(as) integrantes dos grupos nas propostas coletivas. Foi construída uma caixa de sugestões, na qual os(as) alunos(as) podiam sugerir questões e propostas para os próximos encontros. Também foi aplicada uma autoavaliação, na qual os(as) alunos(as) avaliam seu próprio desempenho, refletiram sobre seu aprendizado, sua postura, suas dificuldades e seu desenvolvimento.



APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

Mesmo com dificuldade de mobilizar todos(as) os(as) professores(as) da escola em um único projeto, a proposta teve forte integração disciplinar. A partir da observação das atividades realizadas, notamos melhoria na frequência, engajamento dos(as) alunos(as) nas atividades, e articulação entre os espaços pedagógicos e a sala de aula. Ao estruturarmos as atividades pedagógicas em diferentes formatos, percebemos os(as) estudantes com maior autonomia na definição do ritmo e escopo das propostas.



Público sugerido: Educação de Jovens, Adultos e Idosos (EJAI).

Estrutura pedagógica: Projeto.

Tempo de execução: 9 meses.

Tecnologias utilizadas: Smartphones, projetor e internet.

Experiência didática:

“LEITURA E ESCRITA É DIREITO HUMANO! – UMA PROPOSTA INTERDISCIPLINAR E TECNOLÓGICA DA ESCOLA PROFESSOR PAULO FREIRE COM A EJAI”

ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL PROFESSOR PAULO FREIRE

ODS principais: 4–Educação de Qualidade; 10–Redução das Desigualdades.

Competências gerais da BNCC: Comunicação; Repertório Cultural; Cultura Digital; Empatia e Cooperação.

Objetivo geral: Proporcionar práticas de leitura e escrita conectadas às ferramentas e [Tecnologias de Informação e Comunicação](#) (TICs), para o desenvolvimento do ensino e aprendizagem dos(as) alunos(as) na construção de novos saberes.

Contexto e intencionalidade pedagógica: A Experiência Didática tem como proposta propiciar troca de saberes no contexto da Oralidade-Leitura-Escrita, tripé essencial no processo de alfabetização/letramento, associado à afetividade, motivação, autoestima e

diálogo dos(as) alunos(as). Por meio dos recursos tecnológicos, busca-se aproximar o conhecimento aprendido na escola com temas e vivências contemporâneas da sociedade.

A ideia ao propor a inclusão digital do EJAI é estimular que eles(as) adquiram competências para opinar e expressar suas ideias, fortalecendo sua participação e melhor interação na sociedade da era digital.

Resumo:

1. Percurso metodológico do Círculo de Cultura freireano:

- a.** Estudantes são convidados a filmar com seus celulares elementos e ações de seus cotidianos (pegar o ônibus, paisagens urbanas).
- b.** Em roda, eles(as) são estimulados(as) a identificar palavras geradoras que emergem das imagens e a digitar esses vocábulos no computador, trabalhando seu o registro escrito digital ao mesmo tempo em que se realiza a diagnose escrita.

2. Apresentação da história do educador Paulo Freire:

- a.** Na sala de leitura, em ação interdisciplinar, os(as) estudantes são convidados(as) a conhecer a obra e a história de vida do professor Paulo Freire por meio de uma apresentação oral das professoras.
- b.** Na sequência, são convidados(as) a assistir um filme sobre a vida do educador, estimulando a escuta sensível dos(as) alunos(as) e o reconhecimento sobre o método utilizado na proposta pedagógica da EJAI.

CÍRCULO DE CULTURA

Método desenvolvido pelo professor Paulo Freire, o Círculo de Cultura organiza estudantes, professores(as) e comunidade em uma roda (círculo), no qual todos(as) têm o mesmo espaço de participação. Partindo de elementos, temas e discussões do cotidiano de quem participa da roda, o círculo se estrutura no diálogo para sistematização de conhecimentos. Saiba mais no [artigo](#) de Vera Lúcia Dantas e Ângela Linhares, pesquisadoras sobre o tema.

3. Problematização das palavras geradoras na [Ciranda de Sonhos](#):

- a.** Usando a música de autoria de Rita Melém e Cris Rodrigues, Ciranda de Sonhos, os(as) alunos(as) elaboram cartazes físicos e, depois, em linguagem audiovisual sobre como se relacionam com a canção.

CIRANDA DE SONHOS (RITA MELÉM E CRIS RODRIGUES)

Entre nesta ciranda, pelo prazer de ler/Leitura é direito humano, pra mim e pra você/Livro e diversidade/Movimento e coletividade/Espalhando arte e cultura pela cidade/Tecendo uma Belém de sonhos/Vamos lá, vamos fazer/Uma cidade leitora é possível acontecer/Tecendo uma Belém de sonhos/ Vamos lá, vamos fazer/ Uma cidade educadora é possível acontecer.

- b.** Roda de conversa: Com base na pergunta geradora “O que posso fazer no dia a dia mesmo sem ler as palavras?”, os(as) estudantes são estimulados(as) a um processo de escuta sensível, em que ouvem seus colegas e se manifestam, trazendo suas histórias e registros do cotidiano.

- c.** Retomando a canção, eles(as) dão início à investigação de uma caixa de palavras, que contém registros escritos das palavras que surgem no primeiro círculo de cultura, na canção trabalhada e no processo de escuta sensível. As palavras devem ser registradas em áudio e transformadas também em uma “caixa digital”.

4. Leitura e escrita:

- a.** Coletivamente, são escritas as palavras da caixa, com destaque para a palavra “Leitura”, decodificando os vocábulos trabalhados (sons das consoantes, vogais, a escrita de cada letra, famílias silábicas etc.).
- b.** São divididas as sílabas das palavras – tendo a palavra Leitura como principal – convidando os(as) estudantes a elaborar novos registros, combinando as sílabas apresentadas na construção de novas palavras.
- c.** As palavras então são registradas em um texto coletivo da turma.
- d.** Como final do processo, os(as) estudantes ilustram o texto redigido coletivamente no computador com imagens coletadas da internet e produzidas pelos(as) próprios(as) estudantes, por meio de ferramentas de ilustração digital.

- 5.** Registro e compartilhamento: como forma de registrar também o trabalho, deve ser realizada a exposição de narrativas dos(as) alunos(as) construídas ao longo do

processo da experiência didática, que podem ser compartilhadas em uma conta de Instagram coletiva da turma, incluindo fotos, áudios e vídeos da experiência.



DE OLHO NA **TECNOLOGIA**

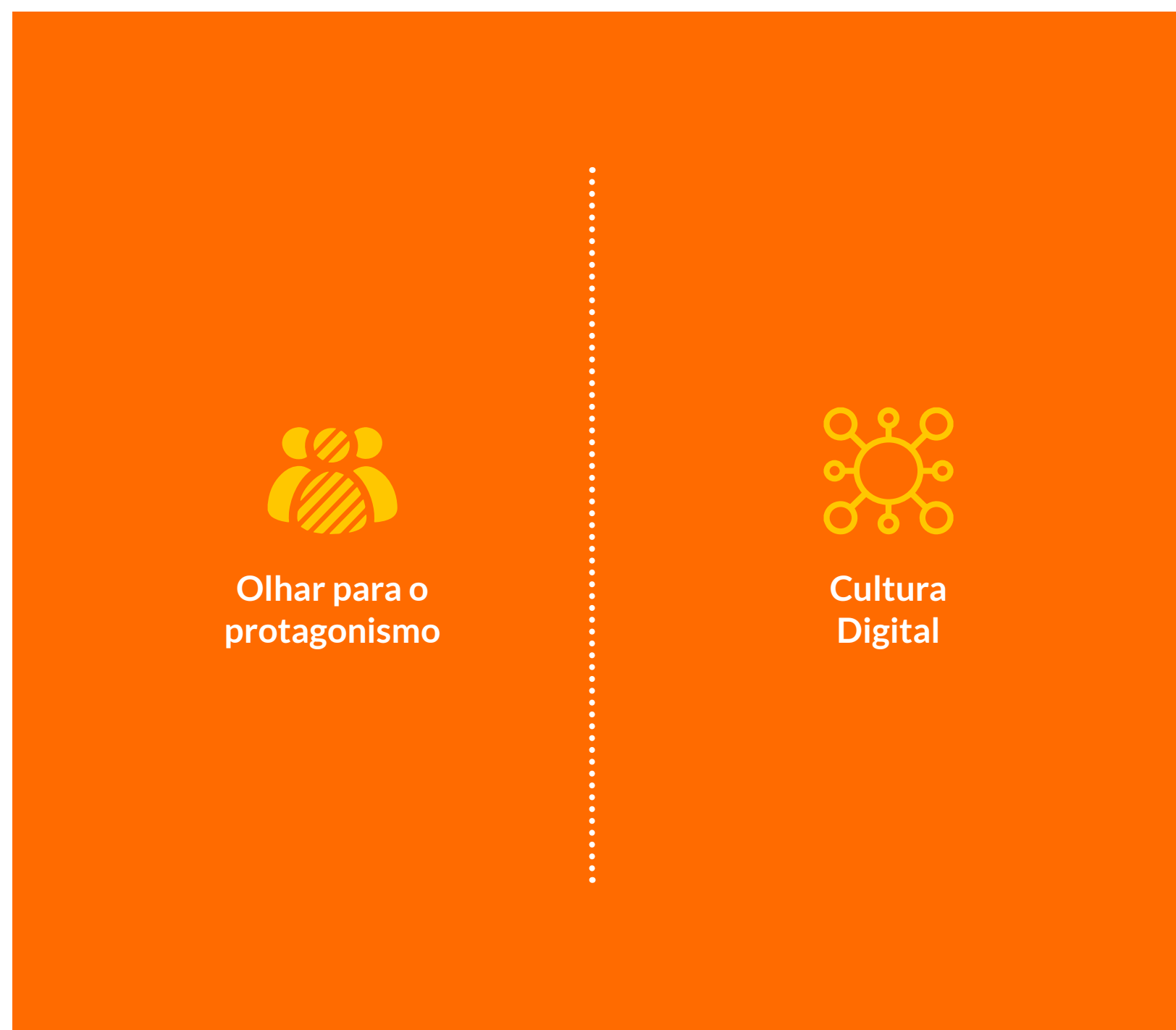
Ferramentas digitais de registro em áudio e vídeo são poderosos instrumentos para apoiar a alfabetização de estudantes em perspectiva freireana, uma vez que permitem que a turma possa se escutar e registrar e compartilhar sua realidade, partindo da oralidade para o texto. Ao mesmo tempo, como indica a própria BNCC, as linguagens audiovisuais são em si vocabulários necessários para o desenvolvimento do(a) educando(a).

Acessibilidade e inclusão: A *Caixa de Palavras* apresenta as palavras em texto e em áudio, e o mesmo aconteceu para as sílabas que formam as palavras escritas. Foi também utilizado um jogo da memória bilíngue – Língua Portuguesa e LIBRAS, que se constitui a partir de cartas e vídeos explicativos sobre as cartas do jogo em sinais.

Avaliação: A avaliação comprometida com a inclusão e a pluralidade vai além do olhar tradicional e hierárquico, que direciona o controle do(a) alfabetizando(a) e possibilita a seletividade, dentro do sistema escolar, por meio de notas. Logo, a avaliação da experiência didática da Escola Paulo Freire teve caráter contínuo, diagnóstico, processual, mediador da aprendizagem do(a) aluno(a) com uso das tecnologias digitais para a comunicação e produção de conhecimentos, encorajando a turma a perceber seus avanços, e conduta crítica e reflexiva frente às práticas sociais.

APRENDIZAGENS DA COMISSÃO **#TERRITÓRIOS CONECTADOS**

Paralelamente, a experiência busca avançar para o intercâmbio literário e tecnológico intergeracional entre a Educação de Jovens, Adultos e Idosos (EJAI) e as crianças do Ensino Fundamental, com o objetivo de desenvolver o prazer em ler para e com o outro, vivenciando e partilhando a leitura de mundo e da palavra no processo de inclusão digital.



Público sugerido: 7º ao 9º ano do Ensino Fundamental.

Estrutura pedagógica: Atividade contínua.

Tempo de execução: 9 meses/contínuo ano escolar.

Tecnologias utilizadas: computadores ou *notebooks*, internet, microfone e caixas de som.

Experiência didática:

“RÁDIO ESCOLA GABRIEL LAGE”

Escola Municipal de Ensino Fundamental Gabriel Lage da Silva

ODS principais: 4–Educação de Qualidade.

Competências gerais da BNCC: Conhecimento; Pensamento Científico, Crítico e Criativo; Comunicação; Cultura Digital; Argumentação.

Objetivo geral: Promover a comunicação saudável entre a comunidade escolar para melhorar as relações interpessoais na escola e no ambiente virtual por meio da Rádio Escola.

Contexto e intencionalidade pedagógica: A escola é, essencialmente, um ambiente social, e com a inserção das tecnologias no dia a dia, principalmente das redes sociais, surgem alguns conflitos nas relações interpessoais. Para gerenciá-los no cotidiano escolar e melhorar as relações, a escola precisa estimular e promover a interação saudável entre as pessoas que compõem a comunidade escolar. Nesse sentido, é preciso administrar de forma participativa os desentendimentos e possíveis violências que, muitas vezes, têm início nas redes sociais, mas afetam profundamente a dinâmica da escola, como falas hostis, xingamentos, ofensas, ameaças, dentre outros.

Observando essa realidade e buscando reduzir os confrontos, a escola está desenvolvendo o projeto *Rádio Escola*, para estimular a [comunicação não violenta](#) no ambiente escolar e fora dele, tendo como foco também o espaço virtual. A iniciativa tem ainda como proposta apoiar os(as) estudantes em suas expressões, compreendendo o poder de fala, bem como o exercício da capacidade de ouvir o outro.

Resumo:

1. Organização do Laboratório de Informática ou similar e análise do ambiente escolar: Para iniciar as ações da rádio, é necessário primeiro disponibilizar e organizar um ambiente (sala, local determinado no pátio etc.); adquirir e/ou realizar a manutenção dos computadores, console de áudio e amplificador; verificar e adequar as instalações elétricas e montar, com apoio da comunidade escolar, o espaço –ambiente e estrutura – para funcionamento da rádio.
2. Sensibilização dos(as) Educandos(as): Divulgar o projeto, incluindo convite à participação por meio da própria rádio e redes sociais da escola. Professores(as) devem apoiar a mobilização, explicando a proposta em suas salas de aula.
3. Apresentação do Projeto: Expor o projeto em uma roda de conversa com os(as) alunos(as) interessados(as) após mobilização e divulgação da equipe.

4. Construção de ambiente educativo virtual, como o Google Classroom e grupo em aplicativo de mensagens instantâneas, como o WhatsApp para organizar a comunicação dos(as) participantes – professores(as), gestão, funcionários(as) e estudantes –, a fim de também estreitar as relações entre os(as) alunos(as) de diversas turmas, bem como tomar decisões sobre o projeto de forma ágil, participativa, democrática e estruturada.
5. Análise e discussão do tema e elaboração dos textos escritos:
 - a. São realizadas reuniões de pauta, em que os(as) estudantes discutem o tema da edição do *podcast*/programa da rádio.
 - b. Discussão e revisão da produção estudantil, com apoio de professores(as) envolvidos(as) e direção.
6. Produção do logo da rádio: Estudantes são convidados(as) a elaborar coletivamente o logo da rádio, a ser utilizado nos materiais de comunicação da escola.
7. Produção do *podcast* e divulgação:
 - a. Apresentação das ferramentas para gravação do *podcast* e gravação do programa.
 - b. Edição do programa e publicação do mesmo em página da rádio.
 - c. Divulgação via redes sociais e na própria escola.

Acessibilidade e inclusão: A Escola Paulo Freire atende um público diversificado de inclusão e para isso são utilizados recursos (*softwares*) de tecnologia assistiva para uso das ferramentas digitais. Paralelamente, todos(as) estudantes são convidados(as) a participar ativamente, da elaboração das pautas, definição da programação para a rádio e divulgação nas mídias sociais. Pensando nos(as) alunos(as) surdos(as), transforma-se os textos produzidos no *podcast* em vídeos com tradução em LIBRAS.

Avaliação: Os critérios e instrumentos para verificação da aprendizagem dos(as) alunos(as) durante o desenvolvimento do projeto foram aplicados de acordo com a capacidade de analisar e interpretar os temas e assuntos estudados e desenvolvidos (oratória e escrita); desenvolvimento individual (registro manual/digital/áudio); trabalho em grupo (com apresentações em sala); capacidade de resolução e contribuição para solução de problemas (produção das atividades práticas); autonomia; participação; responsabilidade.

APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

A escola fez uso da plataforma [ZenoFM](#) e a ideia é dar sequência à proposta como um projeto contínuo, integrado ao cotidiano da escola, definindo periodicidade para a programação e ampliando o envolvimento dos(as) estudantes e outros(as) professores(as). Acesse a rádio na página [RÁDIO ESCOLA GABRIEL LAGE](#).



DE OLHO NA **TECNOLOGIA**

A proposta de acessibilidade de transformar o *podcast* em programas veiculados no YouTube com tradução em LIBRAS é uma excelente forma de personalização do ensino, beneficiando não apenas os(as) estudantes surdos(as), com dificuldade auditiva ou que se beneficiam da LIBRAS. Para veicular os vídeos, é necessário gravá-los, editá-los, incluir a tradução para LIBRAS, o que exige o conhecimento da língua, e manejar a conta na plataforma de vídeos – todas aprendizagens que fortalecem a cultura digital, ampliam o vocabulário dos(as) estudantes e aproximam estudantes com e sem deficiência no fazer compartilhado. Ao ser veiculado, o vídeo, inclusive, pode aproximar a escola de outras instituições, crianças e jovens de outros territórios, estimulando o olhar empático e o direito à produção e acesso à informação das pessoas com deficiência.




Olhar para
a Tecnologia


Leitura, Escrita
e Oralidade

Experiência didática:

“WALTER NEWS: O JORNAL DIGITAL DA COMUNIDADE ESCOLAR WLC”

ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL WALTER LEITE CAMINHA

Público sugerido: 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental.

Estrutura pedagógica: Atividade contínua.

Tempo de execução: 1 mês para cada edição.

Tecnologias utilizadas: computadores ou *notebooks*, internet, *smartphones* e/ou câmeras fotográficas digitais.

ODS principais: 4–Educação de Qualidade; 11–Cultura Digital.

Competências gerais da BNCC: Pensamento Científico, Crítico e Criativo; Repertório Cultural; Comunicação; Cultura Digital; Argumentação; Responsabilidade e Cidadania.

Objetivo geral: Criar condições para que todos(as) os(as) adolescentes – com e sem deficiência – possam vivenciar o desenvolvimento de habilidades de interação, participação e convivência por meio da produção do jornal digital, ampliando suas

experiências digitais e fortalecendo o vínculo com o território, com especial atenção à preservação dos recursos naturais da comunidade.

Contexto e intencionalidade pedagógica: A experiência visa reunir estudantes para produzir textos, no gênero textual informativo, para veiculação em jornal digital destinado à comunidade da escola Walter Leite Caminha (WLC). A ideia é que os(as) estudantes possam valorizar os saberes da comunidade escolar em suas diversas manifestações culturais, artísticas, esportivas e científicas de interesse da comunidade WLC, e que estimulem relações de pertencimento e acolhimento da diversidade. Ao mesmo tempo, a experiência tem como destaque o trabalho com a competência específica de Língua Portuguesa da BNCC, sobre a produção e compreensão de textos de caráter informativo ([EF69LP06](#)).

Resumo:

1. Organização da proposta:

- a.** Os(As) alunos(as) devem ser distribuídos em equipes de trabalho, cada uma delas com a finalidade de produzir uma matéria para compor a edição do jornal digital.
- b.** Integrantes da equipe devem ter habilidades e/ou interesses diferentes, como pesquisa; produção e revisão de texto; seleção das imagens; edição e formatação da matéria; e divulgação nas redes sociais.

c. Deve-se fazer um convite aos(às) estudantes interessados(as) ou incluir a organização da proposta como projeto complementar. É possível fazer isso por meio da organização de turmas no cronograma de uma disciplina ou combinando disciplinas.

- 2.** Definição da periodicidade: para o jornal mensal, sugere-se uma aula/encontro na semana para planejar; uma aula/encontro na 2ª semana para pesquisar e produzir as matérias; uma aula/encontro na 3ª semana para edição; e uma aula/encontro na 4ª semana para divulgação, *feedbacks* com a comunidade e avaliação.
- 3.** Organização das seções do jornal.
- 4.** Reunião de pauta: levantamento dos interesses da comunidade escolar e organização das pautas em seções.
- 5.** Redação dos textos e produção e coleta de imagens (fotografias, charges).
- 6.** Correção dos textos com apoio da equipe escolar.
- 7.** Diagramação por meio de aplicativos ou plataformas digitais de diagramação como o Canva.
- 8.** Publicação do jornal.



DE OLHO NA TECNOLOGIA

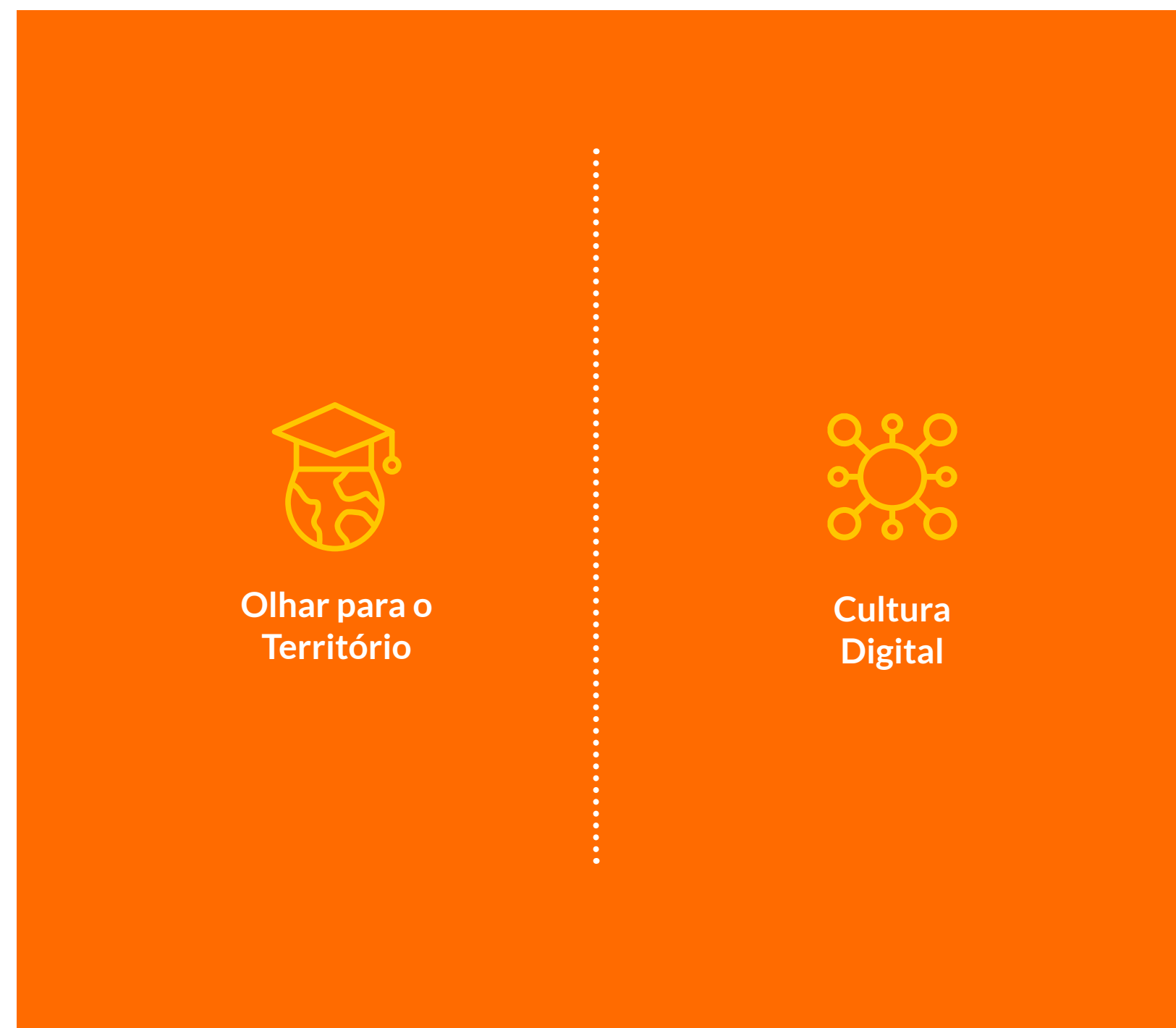
Ferramentas gratuitas, a exemplo do Canva, são opções muito interessantes para apoiar a diagramação e trabalho com imagens, como no caso do jornal. Além de estimularem o senso crítico e estético e a criatividade dos(as) estudantes, elas democratizam o acesso a linguagens e ferramentas do *design*, que antes era restrito apenas a uma parcela da população.

Acessibilidade e inclusão: O projeto tem intencionalidade de ampliar a participação de todos(as) alunos(as) da escola, por meio de ferramentas de tecnologia assistiva, que contemplem sua participação nas etapas produtivas e não somente na recepção do produto final. Para tanto, o grupo busca a utilização de *links* e imagens com audiodescrição, e a construção futura de podcast e vídeos com reportagens publicadas na versão em texto.

Avaliação: A experiência utiliza a autoavaliação rápida com estudantes, buscando que identifiquem os pontos de avanço e a serem melhorados individual e coletivamente. Para isso, são utilizados questionários *online*, e exposição dos resultados em gráficos do tipo “radar”.

APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

Os(As) estudantes querem conhecer melhor a região onde vivem. Essa foi uma das conclusões da escola, quando, na primeira edição do jornal, jovens trouxeram como pautas: lendas urbanas da cidade, história da escola e situações problema do bairro do Benguí, onde se localiza a unidade.



Público sugerido: 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental e EJA I.

Estrutura pedagógica: Sequência Didática.

Tempo de execução: De 3 a 5 aulas.

Tecnologias utilizadas: Smartphones, internet e impressora.

Experiência didática:

“JANELAS DA ILHA”

ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL HELDER FIALHO

ODS principais: 4–Educação de Qualidade; 8–Trabalho Decente e Crescimento Econômico; 11–Cidades Sustentáveis.

Competências gerais da BNCC: Conhecimento; Repertório Cultural; Cultura Digital; Trabalho e Projeto de Vida.

Objetivo geral: Estimular a leitura crítica e social dos(as) estudantes sobre o cotidiano, por meio da utilização da produção audiovisual.

Contexto e intencionalidade pedagógica: Com o objetivo de melhorar a imagem do território, inclusive com seus moradores, a experiência mobiliza estudantes do 7º ao 9º ano a produzir fotos e vídeos, a partir de seus *smartphones*, sobre o território de Outeiro – onde se localiza a escola – e a editar essas imagens por meio de aplicativos gratuitos. A intenção é apresentar e valorizar os pontos turísticos e chamar atenção para as belezas naturais e o potencial agregador da comunidade. A proposta tem o objetivo de visibilizar e valorizar os diferentes modos de ser e fazer, histórias, narrativas, tradições, expressões, costumes, valores e conhecimentos dos povos

originários e da população afro-brasileira, que estão presentes no local. A proposta deve ser compartilhada com a comunidade escolar e do entorno, em uma mostra de trabalhos, que inclui ferramentas inclusivas de leitura das imagens e vídeos. A escola sugere articular a mostra a datas comemorativas e de conscientização, como, por exemplo, o [Dia da Consciência Negra](#).

Resumo:

1. Apresentação da proposta aos(as) professores(as) e estudantes.
2. Oficina sobre o uso da câmera do celular:
 - a. Apresentar os *smartphones* como um instrumento importante para que possam compartilhar a realidade em que vivem e transformá-la, indo para além das selfies e vídeos engraçados.
 - b. Convide os(as) estudantes a registrarem imagens do cotidiano escolar, como exercício inicial e experimentação da ferramenta.
3. Registro das imagens dos territórios: como tarefa de casa, convide os(as) estudantes individualmente, em duplas e em grupos, a produzirem registros dos cotidianos de suas comunidades, estimulando a reflexão sobre as histórias e os saberes locais, em especial, daqueles que evocam a cultura [afro-brasileira e indígena](#).
4. Oficina sobre o uso de programas para criação e edição de vídeos:

- a. Apresentar os principais aplicativos gratuitos para criação e formatação de vídeos, trabalhando a troca de conhecimentos existentes entre alunos(as) e professor(a).
 - b. Inicialmente, em roda, levantar com os(as) estudantes quais aplicativos de edição de vídeo já conhecem e como os utilizam, em que contextos e atividades, quais potencialidades e eventuais dificuldades de uso da ferramenta.
 - c. Com base no levantamento, apresentar ferramentas que podem ser utilizadas para apoiar a produção audiovisual dos(as) estudantes.
 - d. Por meio do material coletado pelos(as) estudantes, iniciar a edição dos vídeos na escola. A proposta pode ser feita diretamente pelos aparelhos celulares ou nos computadores da escola, estimulando o trabalho coletivo e a colaboração na turma.
5. Seleção das imagens e vídeos e exposição na escola:
- a. Impressão das fotos em tamanho 20x25 cm ou folha A4 de papel e colagem das imagens em papel cartão preto ou cartolina preta.
 - b. Organização e exposição das imagens impressas na entrada da escola (hall de entrada, pátio ou espaço equivalente).
 - c. Organização da mostra de vídeos em seção aberta à comunidade.



DE OLHO NA TECNOLOGIA

A utilização de aplicativos de edição permite a experimentação na prática sobre construção de narrativas audiovisuais: como contar uma história a partir de imagens e vídeos; o que se deseja comunicar; como a escolha das imagens pode alterar a compreensão sobre determinado assunto – competências associadas não apenas ao fazer técnico da edição, mas fundamentais para a leitura crítica da informação.

d. Elaboração de convite digital direcionado a professores(as), estudantes e famílias para a exposição das fotos e dos vídeos.

Acessibilidade e inclusão: Para apoiar a participação de todos(as) estudantes tanto na produção dos registros, quanto na apreciação dos trabalhos, a experiência faz uso de tecnologias assistivas na captação das imagens e em computadores e *tablets* para acesso às produções na mostra de trabalhos.

Avaliação: Por meio de uma ficha de avaliação, que determina as competências e habilidades a serem desenvolvidas nas atividades, o(a) professor(a) pode observar a evolução dos(as) estudantes, destacando seus pontos fortes e a melhorar nas diferentes fases da experiência didática, incluindo na devolutiva para a comunidade.

APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

Mais do que a experiência de uso concreto da tecnologia em sala de aula, professores(as) celebram a possibilidade de o recurso estimular discussões críticas sobre o território, apoiando não apenas a autoria e criatividade dos(as) estudantes, mas a leitura crítica dos problemas e potencialidades da comunidade em que vivem.



Olhar para o
território



Sustentabilidade

Experiência didática:

“ECOGINCANA: CIDADANIA E CONSUMO SUSTENTÁVEL”

ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL JOÃO NELSON RIBEIRO

Público sugerido: 1º e 2º anos do Ciclo Básico III (6º e 7º anos) e 1º e 2º anos do Ciclo Básico IV (8º e 9º anos) do Ensino Fundamental.

Estrutura pedagógica: Gincanas e Olimpíadas intraescolares.

Tempo de execução: 7 semanas/5 aulas.

Tecnologias utilizadas: Internet, *smartphones*, computadores e/ou *notebooks*.

ODS principais: 4–Educação de Qualidade; 12–Consumo e Produção Responsável; 16 Paz, Justiça e Instituições Eficazes.

Competências gerais da BNCC: Cultura Digital; Responsabilidade e Cidadania.

Objetivo geral: Promover a interação dos saberes relacionados à sustentabilidade e preservação ambiental entre escola e comunidade, por meio das tecnologias de informação e comunicação, valorizando a diversidade étnica, ambiental e cultural do território.

Contexto e intencionalidade pedagógica: A prática visa promover a interação entre a comunidade escolar e comunidade local por meio de parcerias com organizações e movimentos da região, como a Associação de Moradores da Vila da Barca (AMVB) e o Movimento União Popular (MUP). Os diálogos com os saberes de organizações em defesa do meio ambiente possibilitam ampliar a visão dos(as) estudantes e professores(as) sobre sustentabilidade no território onde a escola se localiza, discutindo a inter-relação entre as questões naturais, culturais, políticas, econômicas e ambientais do território. Paralelamente, a experiência tem como proposta estimular a reflexão sobre conceitos e práticas sociais, como solidariedade e trabalho coletivo, objetivos e metas pessoais, disciplina para uma vida saudável; ampliar o olhar sobre o bairro por meio de aulas-passeio em locais que são referenciais históricos, artísticos, culturais e patrimoniais da cidade de Belém no Pará; identificar e reconhecer o lugar em que se vive como espaço de pertencimento, por meio de experiências que mostrem de maneira positiva ações da comunidade na promoção do desenvolvimento sustentável, inclusive, desmistificando estereótipos sobre a região e propondo novas ações educacionais alinhadas aos princípios da sustentabilidade e da preservação, voltados para a valorização da diversidade étnica, ambiental e cultural da comunidade.

Resumo:

- 1.** Mobilização do corpo docente e parceiros: apresentação de uma proposta de integração escola-comunidade, por meio de uma gincana interdisciplinar.
- 2.** Convocação da comunidade escolar: apresentação da proposta à comunidade escolar, com um ciclo de palestras e debates, enunciado os grandes temas da gincana, que são Educação Ambiental no bairro do Telégrafo; e Consumo sustentável e Produção de adubo orgânico em compostagem.
- 3.** Atividade prática de percepção ambiental do bairro do Telégrafo:
 - a.** Com apoio de organizações da comunidade (AMVB e MUP), professores(as) e alunos(as), em uma aula-passeio, percorrem trajeto demarcado com uso de plataformas gratuitas de georreferenciamento, como o Google Maps.
 - b.** Estudantes são divididos em dois grandes grupos, que recebem apoio dos(as) professores(as).
 - c.** Um grupo é convidado a registrar através de fotografias aspectos das paisagens visitadas que mais chamaram atenção do coletivo. Outro grupo fica responsável por realizar entrevistas com moradores(as) e trabalhadores(as) locais sobre a relação que têm com a comunidade, uso dos recursos naturais da mesma e como ajudam a preservar o patrimônio local.

4. Após a realização da aula passeio, os(as) estudantes são convidados(as) a selecionar e editar as imagens e relatos produzidos para uma mostra dos trabalhos na comunidade escolar. Em grupos, expõem suas reflexões sobre o território, retomando as palestras e debates de lançamento da proposta na escola.
5. Com base na mostra, eles(as) são estimulados(as) a participar da Ecogincana, organizada por ciclo/anos, em proposta interdisciplinar, que inclui:
 - a. Campanha de recolhimento de alimentos, com indicação/sorteio da entidade ou família(s) beneficiada(s).
 - b. Torneio esportivo que, além da prática de esportes, proponha a sistematização de pesquisas sobre a relação entre hábitos saudáveis, meio ambiente, lazer e esporte.
 - c. Maratona Intelectual:
 - i. elaboração de redações seguindo os gêneros textuais destinados a cada ano/ciclo de acordo com a proposta das Olimpíadas de Língua Portuguesa, tendo como temática comum o bairro do Telégrafo;
 - ii. resolução de questões de conhecimentos gerais para cada ano, pautadas pelo tema de sustentabilidade.
 - d. Grupos de dança, incluindo preparação de vestuário com material reaproveitável, escolha de música e ritmo, ensaios e apresentação.

- e. Criação de obras em artes plásticas que retratem cenas amazônicas para representar cada turma.
6. Culminância: todas as propostas e etapas da Ecogincana, incluindo as premiações e reconhecimentos das turmas, são realizadas em atividades abertas à comunidade, convidando familiares, membros(as) das organizações e entidades envolvidas e representantes da Secretaria Municipal de Educação e da Secretaria Municipal de Meio Ambiente. Essa etapa tem como objetivo aproveitar a oportunidade para comprometer as autoridades e a comunidade em um trabalho conjunto para valorização da agenda ambiental do território.

Proposta de envolvimento da comunidade na organização e pactuação da Ecogincana

1. Para cada atividade da gincana os(as) professores(as) devem promover:
 - a. Preparação e desenvolvimento de estudos propostos no formato de pesquisas e aulas que subsidiem as atividades temáticas da Ecogincana.
 - b. Incentivo e orientação das turmas para a realização das tarefas da Ecogincana sem interferir diretamente nas escolhas dos(as) estudantes.
 - c. Prestação de informações aos(às) alunos(as) sobre a gincana e incentivo para que também busquem informação no *Mural informativo* digital da Ecogincana (Instagram, blog da escola e WhatsApp), buscando autonomia e responsabilidade dos grupos.

2. Para garantir a interdisciplinaridade da gincana, direção e coordenação pedagógica:

- a. Organizam ficha de atividades e sugestões para o trabalho do(a) educador(a), apoiando corpo docente na definição das estratégias pedagógicas a serem utilizadas em atividades disciplinares e interdisciplinares.
- b. Gerenciam os prazos acordados, incluindo a articulação dos planos de aula e demais atividades do calendário escolar.
- c. Negociam e orientam a atribuições do corpo docente de funcionários na realização das atividades da Ecogincana.
- d. Organizam as informações aos(as) professores, estudantes, funcionários(as) e familiares no *Mural informativo* digital (Instagram, blog da escola e WhatsApp).

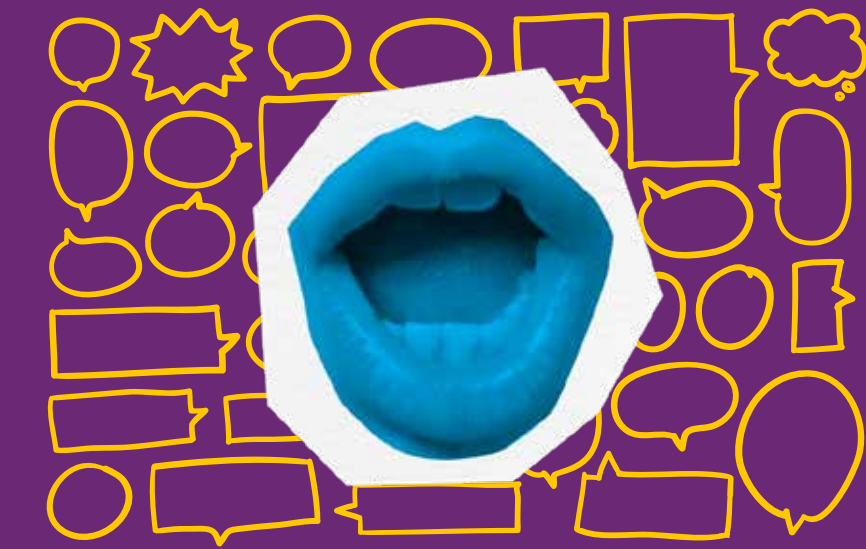
Acessibilidade e inclusão: Os(As) alunos(as) participam de todas as etapas da gincana, visto que as aulas, pesquisas, atividades propostas (previstas nos planos de aulas) são adaptadas para o atendimento das especificidades de cada um(a). O atendimento educacional especializado em parceria com professores(as) desenvolve atividades utilizando os recursos tecnológicos e de tecnologia assistiva, como aplicativos, celular, *notebooks*, rompendo com barreiras físicas e possibilitando maior autonomia dos(as) estudantes.



DE OLHO NA TECNOLOGIA

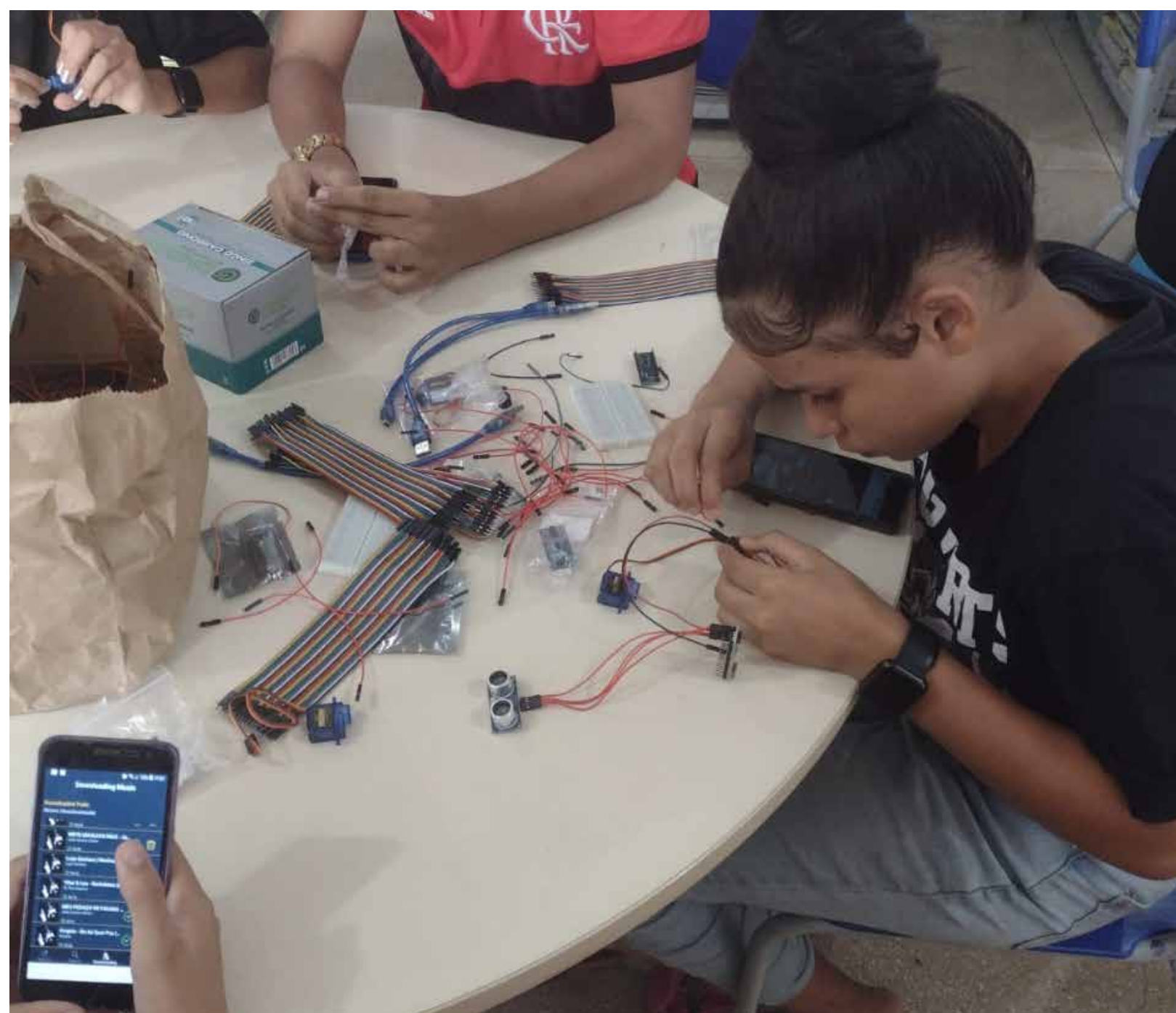
Além da variada utilização de recursos tecnológicos em diferentes etapas da Ecogincana (registros fotográficos, pesquisas, produção textual etc.), a experiência propõe o uso das ferramentas tecnológicas para garantir a comunicação permanente entre todos(as) da comunidade escolar em um mural informativo digital. Garantir a programação em constante atualização e a agenda de atividades estimula a autonomia das pessoas envolvidas, no gerenciamento, mobilização e participação nas propostas integradas à Ecogincana.

Avaliação: A avaliação deve ter caráter formativo e contínuo, e ainda valorizar os aspectos qualitativos sobre os quantitativos na atuação e produção do(a) aluno(a) e demais participantes no planejamento e execução da Ecogincana. Nesse sentido, são utilizados diferentes métodos avaliativos, a fim de medir de maneira profunda e individual o processo de ensino-aprendizado dos(as) estudantes. No caso da atividade, são considerados o envolvimento e a participação dos(as) alunos(as), individualmente, e da turma (equipe) em todas as etapas de produção e realização da Ecogincana. Também é realizada uma autoavaliação por meio de uma metodologia de gráfico de autoavaliação rápida, na qual todas as partes envolvidas na atividade têm a oportunidade de participar e avaliar coletivamente a experiência proposta.



APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

Embora seja uma atividade que mobiliza a comunidade escolar como um todo, a Ecogincana permite aos(as) educadores(as) construir suas propostas de atividade em diálogo com seu planejamento individual, disciplinar. Nesse sentido, a coordenação pedagógica assume papel muito importante em concatenar os trabalhos individuais dos(das) docentes em uma proposta interdisciplinar, estimulando parcerias internas na comunidade e com organizações do território.



Olhar para o
território



Sustentabilidade

Experiência didática:

“PRÁTICAS DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL PARA O COMBATE AO LIXO E AO DESPERDÍCIO NA ESCOLA MUNICIPAL PARQUE BOLONHA NO BAIRRO DA ÁGUAS LINDAS EM BELÉM (PA)”

ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL PARQUE BOLONHA

Público sugerido: 8º e 9º anos do Ensino Fundamental.

Estrutura pedagógica: Projeto.

Tempo de execução: 4 meses.

Tecnologias utilizadas: internet, *smartphone*, projetor, computadores e/ou *notebooks*.

ODS principais: 11-Cidades e Comunidades Sustentáveis; 12-Consumo e Produção Responsáveis.

Competências gerais da BNCC: Pensamento Científico, Crítico e Criativo;

Argumentação; Responsabilidade e Cidadania.

Objetivo geral: Estimular os(as) alunos(as) a refletirem sobre os problemas relacionados ao descarte irregular do lixo em sua localidade e sobre como a tecnologia pode contribuir para a conscientização ambiental.

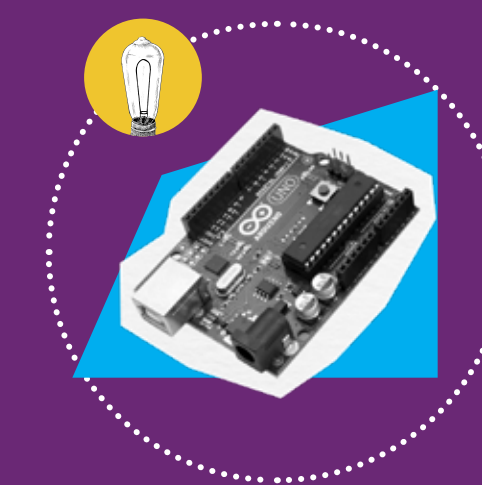
Contexto e intencionalidade pedagógica: A experiência didática visa, por meio da elaboração de um *podcast* na temática da Educação Ambiental, possibilitar o diálogo e interação de diversos saberes, colocando alunos(as) em contato com moradores(as) do bairro para a partilha de conhecimentos que levem a comunidade escolar a refletir sobre as consequências do descarte inadequado do lixo, que afetam diretamente o local em que vivem. A temática relacionada ao descarte e produção do lixo é de suma importância para a sociedade, estimulando a reflexão sobre o consumo desenfreado e a necessidade de estratégias que visem modificar esse cenário. Entre elas, o consumo consciente que possibilita mudanças de hábitos e fortalece a economia local, incentivando o planejamento, a pesquisa de compra, a reutilização de materiais, a separação de resíduos e o compartilhamento de atitudes capazes de melhorar a qualidade de vida das pessoas e a conservação do meio ambiente. Para isso, integrada à proposta do *podcast*, é realizada a construção de uma lixeira robotizada que apoia o descarte correto do lixo e uma campanha na escola pelo consumo consciente e preservação ambiental.

Resumo:

1. Reunião com responsáveis dos(das) estudantes sobre o projeto: apresentação do plano da experiência didática, bem como da importância da participação dos(as) estudantes.
2. Reunião entre professores(as), coordenação e estudantes para definição dos passos de planejamento e realização da experiência didática:
 - a. Organização das duplas de trabalho e definição das metodologias de trabalho.
 - b. Apresentação de slides e vídeos que apresentam a temática da educação ambiental para estimular os(as) alunos(as) a expor suas opiniões.
 - c. Aula oficina: ensaios em sala de aula para a gravação de entrevistas e textos de autoria dos(as) alunos(as) que irão compor os podcasts.
 - d. Criação do roteiro de entrevistas com a comunidade e definição das pessoas a serem entrevistadas. Os(As) estudantes são convidados(as) a sugerir pessoas da localidade que consideram que podem ser entrevistadas para falar sobre o tema discutido.
3. Gravação dos *podcasts*:
 - a. Os(As) alunos(as) realizam as entrevistas com as pessoas pré-selecionadas com base no roteiro criado por eles(as).

- b. Edição dos *podcasts* usando ferramentas digitais gratuitas.
 - c. Publicação dos *podcasts* em ambiente virtual/rádio virtual.
4. Organização de campanha na escola:
- a. Os(as) alunos(as) são convidados(as) a elaborar uma pesquisa complementar às discussões do *podcast* sobre consumo sustentável, aproveitamento de recursos e descarte correto de lixo.
 - b. Com base na pesquisa, eles(as) são convidados(as) a redigir, diagramar e publicar – com adequações de acessibilidade – uma cartilha digital e impressa como ação de campanha na escola em relação ao consumo e descarte de lixo.
5. Culminância do projeto: realização de um encontro com toda comunidade escolar, para apresentação dos produtos construídos no bojo da experiência didática.

Acessibilidade e inclusão: Para esta experiência didática estruturou-se a produção de uma cartilha com recursos de acessibilidade, com narração em áudio e uso de tradutores em LIBRAS para vídeos utilizados no processo de pesquisa. Além disso, também foi planejada uma lixeira inteligente com indicação sonora para descarte adequado de lixo, levando em conta a coleta seletiva de materiais.



ROBÓTICA PARCEIRA

Na escola, em diálogo com o projeto de robótica, e como parte complementar da experiência didática, foi planejada uma lixeira eletrônica, ainda em construção, para descarte adequado dos lixos, por tipo de material. Construída com uma placa Arduino e um sensor ultrassônico e alto-falante, as lixeiras indicarão o que pode ser descartado nelas, de acordo com a sinalização da coleta seletiva.



DE OLHO NA TECNOLOGIA

A proposta de uma cartilha digital acessível é um caminho bastante interessante para levar as produções e reflexões dos estudantes para além dos muros da escola. Para a diagramação da proposta, é possível utilizar ferramentas gratuitas de design, como por exemplo, a plataforma Canva.

Avaliação: O processo avaliativo da experiência didática busca a compreensão e reflexão acerca das aprendizagens construídas sobre o tema do combate ao lixo e desperdício em na escola e sua relevância social para a comunidade local, visando perceber mudanças de valores, atitudes e hábitos dos(as) estudantes, de forma dinâmica e lúdica. Para tanto, são utilizados recursos de avaliação formativa, com a construção de um diário de bordo virtual em plataforma colaborativa para registro visual do grupo, como o Padlet, e realização de grupos de discussão sobre o processo com os(as) estudantes. A fim de mensurar as mudanças de comportamento, além de um questionário *online* para toda a comunidade escolar, é mensurada a quantidade de lixo e descarte correto do mesmo na escola.

APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

As mudanças de hábito são um indicativo importante do alcance da experiência desenvolvida, bem como indicam o que pode ser melhorado e ampliado em experiências didáticas futuras, tanto com relação à temática do lixo quanto a respeito de outros temas pertinentes à realidade da comunidade escolar.




Olhar para o
território


Cultura
Digital

Experiência didática:

“BELÉM DE MÚLTIPLOS OLHARES”

ESCOLA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL

PROFESSOR FLORESTAN FERNANDES

.....
Público sugerido: 7º, 8º e 9º anos do Ensino Fundamental.

Estrutura pedagógica: Projeto.

Tempo de execução: 1 ano letivo.

Tecnologias utilizadas: Computadores ou *notebooks*, internet, impressoras, *smartphones* e/ou câmeras fotográficas digitais.
.....

ODS principais: 1-Eradicação da Pobreza; 4-Educação de Qualidade; 9-Indústria, Inovação e Infraestrutura; 16-Paz, Justiça e Instituições Eficazes; 17-Parcerias e Meios de Implementação.

Competências gerais da BNCC: Conhecimento; Pensamento Científico, Crítico e Criativo; Comunicação; Cultura Digital; Empatia e Cooperação; Responsabilidade e Cidadania.

Objetivo geral: Criar com os(as) alunos(as) da Escola Florestan Fernandes uma cultura de apreciação, análise e recriação dos repertórios culturais que abrangem não somente as realidades sociais que participam de forma direta ou indireta dos espaços que permeiam a comunidade escolar, como também as que fazem parte das tradições da Grande Belém.

Contexto e intencionalidade pedagógica: A escola é um espaço social no qual os significados gerais da sociedade são apresentados de maneira intensa por meio dos diversos conhecimentos que nela são concentrados e compartilhados. Contudo, para que esses significados façam parte do repertório cultural dos(as) alunos(as), é necessária a composição de situações desencadeadoras que facilitem a criação de sentidos capazes de conectar, dentro de determinada lógica, os(as) sujeitos(as) do espaço escolar, com base na cooperação harmoniosa deles em torno de objetivos definidos. As intencionalidades pedagógicas deste projeto abrangem, então, a convergência de foco dos diferentes componentes curriculares, não somente no que concerne aos conteúdos, mas também para o desenvolvimento nos(as) alunos(as): 1) da confiança em si mesmos, 2) do poder de iniciativa, 3) do uso pessoal e social da imaginação, 4) do entusiasmo, 5) da concentração, 6) da tolerância e 7) da superação do senso comum acerca da noção de erro. Para isso, a escola estruturou um projeto anual, que congrega várias turmas em ações interdisciplinares que incluem: mostra de fotografias realizadas pelos(as)

estudantes no território, confecção do site da escola pelos(as) mesmos(as) e produção de textos autorais sobre o patrimônio cultural local.

Resumo:

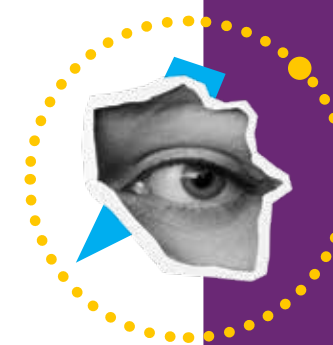
1. Organização da proposta entre professores(as) e gestão.
2. Realização de oficina de fotografia: apresentando aos(às) estudantes ferramentas e técnicas para realização de fotografias com câmeras digitais e *smartphones*.
3. Realização de aula-passeio pelos principais pontos turísticos de Belém, convidando estudantes a realizarem seus registros fotográficos. Na sequência, realização de uma pequena mostra das fotografias, impressas e dispostas na escola.
4. Oficina de criação de sites: estudantes são apresentados às principais ferramentas para construção de sites. Em grupos, eles(as) são estimulados(as) a desenvolver o site da escola – cada grupo assume, a partir de orientações gerais, a confecção de uma seção do site.
5. Registros em múltiplas linguagens do patrimônio material e imaterial do Parque Verde/Benguí:
 - a. As diferentes turmas dos 7º, 8º e 9º anos são convidadas a pesquisar e produzir registros em texto, audiovisual e em outras linguagens artísticas, organizadas

INSPIRAÇÃO COMO PONTO DE PARTIDA

Na Escola Florestan Fernandes, a oficina de fotografia foi realizada pelo fotógrafo Sandro Barbosa, que estava com uma exposição temporária na biblioteca da própria unidade. As fotos dos(as) estudantes, feitas em pontos turísticos da cidade, foram apresentadas na 1ª Mostra Cultural da escola.

nos seguintes temas: 1. História do Bairro; 2. Cultura; 3. Geografia; 4. Paisagem; 5. Hortas/Ervas (em diálogo com a Educação Infantil); 6. Projeto “Mãos de Maria”; 7. Feiras Locais; 8. Movimento “República de Emaús”; 9. Associação de Mulheres; 10. Jornal do Bairro.

- b.** Na sequência, com o apoio dos(as) professores(as), turmas apresentam os registros dos seus trabalhos em diferentes linguagens na 2ª Mostra Cultural da escola, que inclui participantes da comunidade escolar.



DE OLHO NA TECNOLOGIA

As tecnologias aparecem de forma integrada – da pesquisa sobre os diferentes temas à sistematização dos conteúdos em múltiplas linguagens, como a fotografia, o vídeo, o texto, em cartazes etc. Em diálogo direto com a BNCC, a proposta congrega o uso da tecnologia como disparadora para o exercício das múltiplas linguagens para expressão e partilha de informações, experiências, ideias e sentimentos que produzam sentidos compartilhados entre todos(as) da comunidade escolar.

Acessibilidade e inclusão: A Escola Florestan Fernandes atende alunos(as) de diferentes públicos da Educação Especial, os(as) quais, por suas condições específicas de aprendizado, são atendidos(as), tanto na sala de aula regular quanto na sala de recursos. Na experiência didática, professores(as) envolvidos(as) e professores(as) do Atendimento Educacional Especializado (AEE) organizam as atividades para que todos(as) estudantes possam trabalhar juntos(as), fazendo uso de tecnologias assistivas e metodologias adaptadas, quando necessário.

Avaliação: As avaliações deste projeto são de caráter contínuo (processual), observados em diários de registro das turmas e observações dos(as) docentes envolvidos(as). Aproveitando a avaliação por ciclo proposta pela escola, os(as) alunos(as) são avaliados(as) de acordo com os diversos critérios de aprendizagem municipais e toda a gama de objetivos de aprendizagem sugeridos pela BNCC, incluindo os valores e as atitudes que devem permear a composição dos trabalhos coletivos.



APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

Os(As) estudantes fizeram um passeio fotográfico pelos pontos turísticos da cidade, como Mercado Ver o Peso, Forte do Presépio, igrejas, e depois produziram textos a partir das imagens. Muitos(as) deles(as), inclusive, não conheciam esses patrimônios da cultura paraense e tiveram na atividade a primeira oportunidade de reconhecer e refletir sobre a importância desses espaços para a cultura local.




Olhar para o
protagonismo


Cultura
Digital

São Paulo (SP)

Experiência didática:

“TIQUATICAST”

ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL ANTONIO CARLOS ROCHA - CEU TIQUATIRA

Público sugerido: Ensino Fundamental II.

Estrutura pedagógica: Sequência didática.

Tempo de execução: mínimo de 4 aulas.

Tecnologias utilizadas: gravadores digitais de áudio ou *smartphones*, computadores e/ou *notebooks*, internet e microfones.

ODS principais: 4-Educação de Qualidade; 10-Redução das Desigualdades; 16-Paz, Justiça e Instituições Eficazes.

Competências gerais da BNCC: Repertório Cultural; Comunicação; Cultura Digital.

Objetivo geral: A experiência didática visa, por meio da pesquisa de pautas e gravação de podcasts veiculados para toda a escola, desenvolver o protagonismo infantojuvenil, estimular a leitura e uso crítico das Tecnologias de Comunicação e Informação (TICs) na escola, e fortalecer a comunicação no ambiente escolar a partir de temas de interesse dos(as) estudantes.

Contexto e intencionalidade pedagógica: No cenário da sociedade contemporânea em que há grande circulação de informações, a escola deve cumprir importante papel na formação de um(a) cidadão(ã) crítico(a), capaz de selecionar informações úteis e transformá-las em conhecimento com o auxílio e aproveitamento das tecnologias disponíveis. Por meio das produções radiofônicas digitais (*podcast*), além de outras formas de comunicação de interesse dos(as) estudantes, a experiência tem como proposta estimular que eles(as) vivenciem de fato as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). A prática busca ainda fortalecer a comunicação em toda a escola, contribuir para o desenvolvimento das competências de leitura, escrita, comunicação e expressão dos(as) estudantes, convidando-os(as) a investigar temas de seus interesses e transversais aos Parâmetros Curriculares Nacionais, como Meio Ambiente, Orientação Sexual, Saúde, Pluralidade Cultural, Ética, Solidariedade e Trabalho e Consumo.

Resumo:

1. Apresentação da proposta:

- a.** Para estimular e mobilizar a turma, o(a) professor(a) apresenta exemplos de *podcasts* e *videocasts* em diferentes formatos e sobre diferentes temáticas.

- b.** Na sequência, os(as) estudantes são convidados(as) a refletir sobre a importância da linguagem na sociedade atual e aferir quais os *podcasts* e *videocasts* que costumam escutar, o que gostam da linguagem, o que imaginam ser o processo de construção dos diferentes formatos etc.

2. Organização da turma em grupos de trabalho, idealmente com no mínimo quatro estudantes por grupo.

3. Realização de chuva de ideias para escolha do tema do *podcast*:

- a.** Estudantes levam temáticas de interesse do grupo.
- b.** Com base nos assuntos listados, consensua-se em plenária o tema da edição do *podcast*.
- c.** Em seguida, os(as) estudantes, divididos(as) em grupos, são convidados(as) a debater o tema em maior profundidade, com tempo disponível para pesquisa, leitura e levantamento de dados.

4. Definição da estrutura do *podcast* e organização do trabalho:

- a.** Grupos são convidados a explorar, discutir e decidir o formato do *podcast* – depoimentos, entrevistas, narrações, debate etc.

b. Partindo do modelo escolhido, os(as) alunos(as) são estimulados(as) a livremente decidir quem será responsável pela narração, pela construção da pauta, pela coleta de depoimento ou realização de entrevistas, pela gravação e por operar a edição do material. A ideia é que todos(as) participem das diferentes etapas, mas que sejam definidos os(as) responsáveis por cada uma delas.

5. Realização do *podcast*:

- a.** Construção do roteiro a ser supervisionado pelo(a) professor(a) responsável.
- b.** A depender da temática, é realizado convite de outros(as) professores(as) da escola que possam apoiar a coleta de dados, confecção e qualificação do roteiro.
- c.** Com base no roteiro, coleta-se o material em áudio, como entrevistas, narrações e depoimentos.
- d.** Edição das gravações em *softwares* de edição como Audacity que, além de gratuito, reúne vasto material de apoio na internet.

6. Divulgação do *podcast*:

- a.** Publicação dos *podcasts* em plataformas de *streaming* de áudio, como o Spotify, por exemplo.
- b.** Apresentação dos *podcasts* nos intervalos escolares.

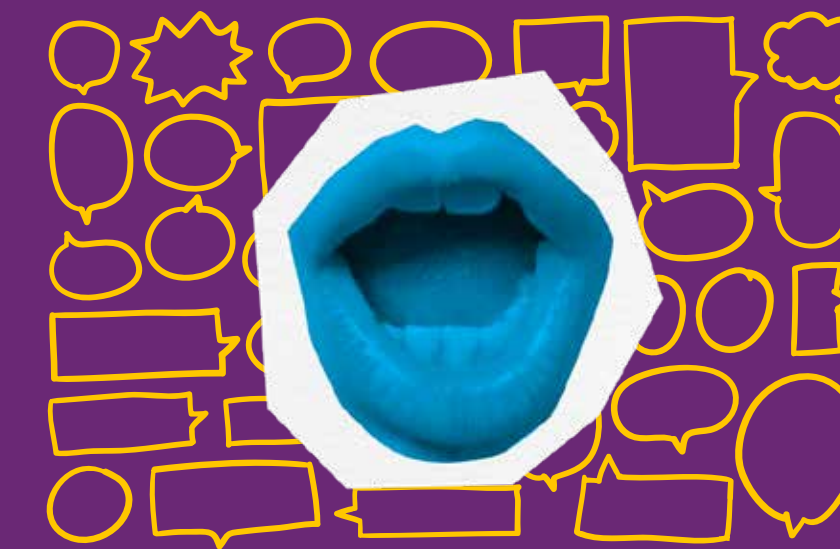


DE OLHO NA **TECNOLOGIA**

A gravação de *podcasts* mobiliza um conjunto de saberes – da construção da pauta à edição do material. Entre as várias competências desenvolvidas no processo, destacam-se as competências de pesquisa, leitura, escrita e oralidade, que são fundamentais para a construção do conhecimento e interdisciplinares em sua natureza.

Acessibilidade e inclusão: Ao estimular o trabalho coletivo e colaborativo, com a organização de diferentes funções nos grupos de estudantes, a prática envolve os diferentes perfis e habilidades destes(as), que são convidados(as) a assumir com autonomia as diferentes etapas de confecção do *podcast*.

Avaliação: A experiência propõe a avaliação formativa ao longo do processo, estimulando que os(as) estudantes reflitam sobre a experiência do trabalho em grupo nas diferentes etapas. O produto final também é avaliado coletivamente, elencando o que foi alcançado e o que poderia ser melhorado em novas edições.



APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

A estratégia indicada para essa experiência didática, pressupõe uma etapa de provocação em que os(as) professores(as) apresentam as possíveis pautas aos(as) alunos(as), observando pautas que despertem o interesse dos(as) educandos(as). O primeiro episódio do [“Tiquaticast”](#) discutiu o quanto nossa imagem é afetada nas e pelas redes sociais, a partir de diferentes leituras que os(as) próprios(as) jovens da escola fazem sobre o tema.




Olhar para a
personalização


Cidadania

Experiência didática:

“FATORES EXTERNOS E AS INFLUÊNCIAS NO DESENVOLVIMENTO HUMANO”

ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL PROFESSOR HENRIQUE PEGADO

Público sugerido: 8º e 9º anos do Ensino Fundamental,

Estrutura pedagógica: Sequências didáticas (Roteiros de Aprendizagem).

Tempo de execução: 1 bimestre.

Tecnologias utilizadas: computadores ou *notebooks* e internet.

ODS principais: 3-Saúde e Bem-estar; 4-Educação de Qualidade;

5-Igualdade de Gênero; 10-Redução das Desigualdades; 11-Cidades e

Comunidades Sustentáveis; 12-Consumo e Produção Responsáveis; 13-Ação contra

a Mudança Global do Clima; 16-Paz, Justiça e Instituições Eficazes; 17-Parcerias e

Meios de Implementação.

Competências gerais da BNCC: Conhecimento; Pensamento Científico, Crítico e Criativo; 10 - Responsabilidade e Cidadania¹².

Objetivo geral: Contextualizar como os fatores externos influenciam o desenvolvimento humano na adolescência, atendendo aos objetivos elencados no Projeto Político Pedagógico da unidade escolar.

Contexto e intencionalidade pedagógica: O roteiro de aprendizagem é um instrumento didático, elaborado pelo(a) professor(a) ou pelo(a) estudante sob a orientação do(a) docente, tendo intencionalidades bem definidas. Sua organização deve ser sequenciada de forma objetiva e multidisciplinar, conduzindo os(s) estudantes por um caminho de construção do conhecimento com autonomia, por meio de pesquisa, análise, síntese, reflexão e expressão, utilizando diversos meios e ferramentas (livro, revista, site, redes sociais, entrevistas, visitas a equipamentos e instituições etc). Um roteiro qualificado deve oferecer ao(à) estudante a oportunidade de gerenciar seu próprio aprendizado e de autoavaliar-se, sendo o(a) professor(a) o(a) mediador(a) dos estudos e da avaliação. A experiência tem como foco, por meio da construção do conhecimento a partir dos roteiros, provocar

¹² A experiência trabalha com as seguintes competências específicas da BNCC: Geografia – EF08G02, EF08G03, EF08G04; Ciências – EF08C15, EF08C17, EF08C18; História – EF08H01, EF08H02, EF08H03; Língua Inglesa – EF08LI14, EF08LI15; Arte – EF08A10, EF08A04; Língua Portuguesa – EF08LP20, EF08LP21; Matemática – EF08M04, EF08M26, EF08M39; Educação Física – EF08EF01; Tecnologia para aprendizagem – EF08TPA06, EF08TPA07, EF08TPA08, EF08TPA09, EF08TPA12.

reflexões e tomadas de decisões mais saudáveis e sustentáveis pelos(as) estudantes em suas vidas e relações pessoais, familiares e sociais como um todo.

Resumo:

1. Organização e elaboração do roteiro:

- a.** Construção e desenvolvimento de roteiro de aprendizagem, contemplando cada campo do conhecimento.
- b.** O tema *Fatores externos que interferem no Desenvolvimento Humano* é apresentado para debate em sala de aula, levantando questionamentos e hipóteses dos(as) estudantes.
- c.** Nos horários destinados ao planejamento, os(as) docentes realizam pesquisas, selecionando textos, vídeos, sites e outros recursos que apontem aos(às) estudantes “um norte”, a fim de que eles(as) descubram as respostas para suas inquietações.
- d.** Com base nas especificidades dos diferentes componentes curriculares, são elaboradas atividades e ações investigativas e reflexivas, para permitir que os(as) estudantes construam o conhecimento de maneira ativa e com autonomia.

2. Disponibilização dos roteiros: os roteiros de aprendizagem serão disponibilizados em plataforma de gestão de sala de aula, como o Google Sala de Aula, que poderão ser acessados livremente pelos(as) docentes e discentes.
3. As devolutivas das atividades (avaliação/autoavaliação) são realizadas de forma *online* e presencialmente com os docentes, que propõem os encaminhamentos necessários.
4. Ao final, os(as) discentes, organizados(as) em grupos ou individualmente, conforme a necessidade da área específica, apresentam em formato de seminários as sínteses dos conhecimentos adquiridos, utilizando recursos multimídia.

Acessibilidade e inclusão: A experiência faz uso de plataforma de gestão da sala de aula, diferentes aplicativos, *tablets*, celulares e *notebooks* com acesso à internet, munidos de tecnologia assistiva, quando necessário. Com o apoio dos(as) docentes, equipe de apoio, equipe gestora, estudantes e em parcerias com equipamentos de saúde e outros, os roteiros promovem agrupamentos produtivos, em que os(as) estudantes colaboram e constroem juntos(as) a experiência de aprendizagem e conhecimento.



DE OLHO NA **TECNOLOGIA**

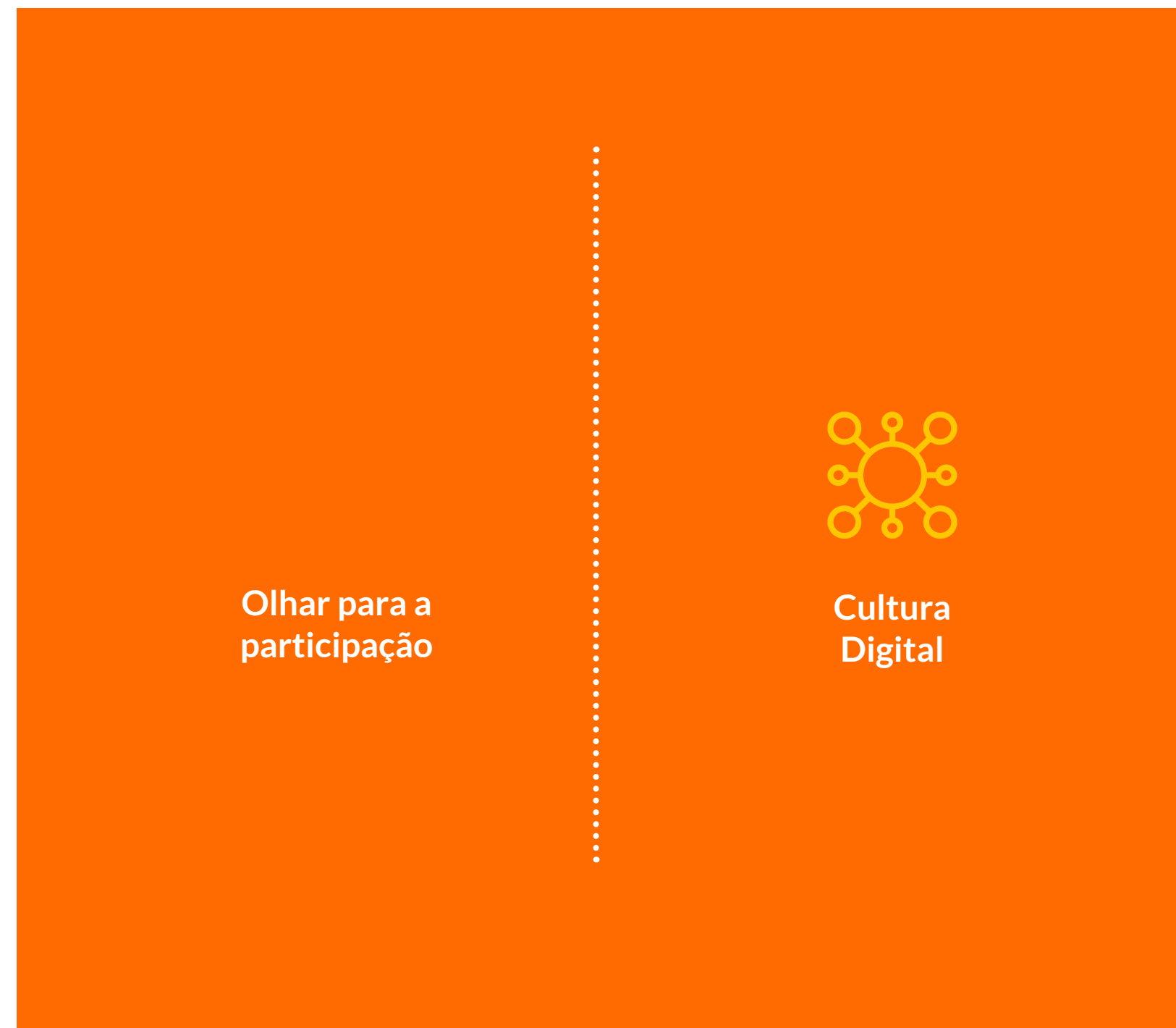
A utilização de dinâmicas e ferramentas características do Ensino Híbrido, com a inclusão de atividades assíncronas e síncronas e maior protagonismo discente na condução da aprendizagem, fazem dos roteiros excelentes ferramentas para bom aproveitamento das novas tecnologias na dinâmica escolar. O uso de espaços virtuais, como o Google Sala de Aula, permite maior agilidade no acompanhamento do(a) professor(a) mediador(a) para cada estudante e maior facilidade na colaboração e registro dos grupos, organizando diários de bordo virtuais que podem ser acessados por toda a turma.

Avaliação: São combinadas diferentes ferramentas avaliativas, como devolutivas das atividades propostas nos roteiros de aprendizagem de forma individual e coletiva pelos(as) professores(as); leitura crítica dos registros e devolutivas individuais dos(as) estudantes, de forma síncrona e assíncrona; análise das apresentações dos seminários; e autoavaliação pelos(as) estudantes.



APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

O roteiro, por sua estrutura interdisciplinar, propõe que estudantes saiam a campo e realizem pesquisas *online* em bases de dados existentes que depois são sistematizadas. O levantamento então é conectado a uma gama de atividades necessariamente interdisciplinares, como tabulação de resultados obtidos em questionário socioeconômico; elaboração de mapas, tabelas e gráficos dos resultados; leitura e interpretação crítica dos resultados obtidos; e mapeamento das redes de apoio do território.



Público sugerido: Ensino Fundamental II.

Estrutura pedagógica: Gestão escolar.

Tempo de execução: contínuo.

Tecnologias utilizadas: internet, computadores ou *notebooks*, impressora e kit de robótica.

Experiência didática:

“SALA MULTIUSO DA EMEF LUIZ GONZAGA JÚNIOR”

ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL LUIZ GONZAGA JÚNIOR - GONZAGUINHA

ODS principais: 4-Educação de Qualidade.

Competências gerais da BNCC: Comunicação; Cultura Digital; Autoconhecimento e Autocuidado; Empatia e Cooperação; Responsabilidade e Cidadania.

Objetivo geral: Garantir espaços de participação discente na formulação das estratégias e processos pedagógicos da escola, fortalecendo os usos das tecnologias em projetos estudantis, reconhecidos e apoiados pela gestão escolar e corpo docente.

Contexto e intencionalidade pedagógica:

Tendo como foco a concepção e práticas da Educação Integral, ampliou-se o processo de escuta discente, aferindo a necessidade de fortalecer os espaços de engajamento e mobilização estudantil na definição e implementação dos processos e estratégias pedagógicas da unidade. Desde o início de 2022, a escola passou a trabalhar por comissões compostas por professores(as), estudantes e gestão, a fim de elaborar cursos e atividades extracurriculares e complementares que façam sentido no

contexto da escola e território. Como consequência direta do processo, foi criada a proposta de uma sala multiuso permanente cogeriada pelos(as) estudantes para a promoção de oficinas, reuniões, cursos, e experimentos pedagógicos propostos no âmbito da própria comissão.

A partir do projeto, e mobilizando recursos de outras iniciativas na escola, a sala multiuso, que antes era um depósito, foi reparada e reorganizada, incluindo a montagem e instalação de um [fab lab livre](#) – complementar ao laboratório de informática da unidade, fomentando atividades de programação e robótica. Como parte das estratégias de cogestão, foram realizadas [oficinas e estabelecidos pactos para comunicação no espaço e na escola](#), incluindo uso responsável das redes sociais. Os próximos passos, a partir da sala e da proposta de gestão compartilhada das comissões, será a constituição de um grupo de comunicação institucional das mídias da escola, incluindo perfil no Instagram e canal do YouTube.

Aproveitando o potencial educativo e a efervescência cultural do [Bairro Educador de Heliópolis](#), onde se localiza a escola, foi articulado pela comunidade escolar um conjunto de parcerias para realização de atividades na sala multiuso. Entre elas, a realização de atividades com a rádio comunitária do bairro e de [atividades focadas no autoconhecimento, autocuidado e enfrentamento ao bullying](#) com a participação de parceiros locais.

Resumo:

1. Estruturação da Comissão:

- a.** Criação de grupo de trabalho composto por estudantes, docentes e gestão.
- b.** Organização de reuniões de escuta de demandas da comunidade escolar.
- c.** Elaboração de projetos a partir das demandas selecionadas.

2. Definição e organização do espaço para realização das propostas:

- a.** Escolha do espaço onde os projetos serão acolhidos.
- b.** Organização, limpeza e reforma do espaço.
- c.** Instalação de internet cabeada e antenas de wi-fi.
- d.** Restauração de computadores.

3. Articulação de parcerias no território para a promoção de oficinas:

- a.** Organização de oficina de comunicação com foco na gestão compartilhada do espaço e comunicação na escola.
- b.** Organização de oficinas e atividades com foco no autocuidado e autoconhecimento juvenil.

4. Organização da programação e gestão da sala multiuso:

- a.** Articulação da programação da sala multiuso ao planejamento do laboratório de informática da escola.
- b.** Escolha e compra do mobiliário da sala.
- c.** Instalação de equipamentos (impressoras/kits de robótica).
- d.** Divulgação e execução das oficinas.

Acessibilidade e inclusão: As comissões levam em conta as diversas necessidades de aprendizagem e desenvolvimento dos(as) estudantes, garantindo espaço para que os desafios individuais e coletivos sejam pautados nas estratégias de gestão da escola.

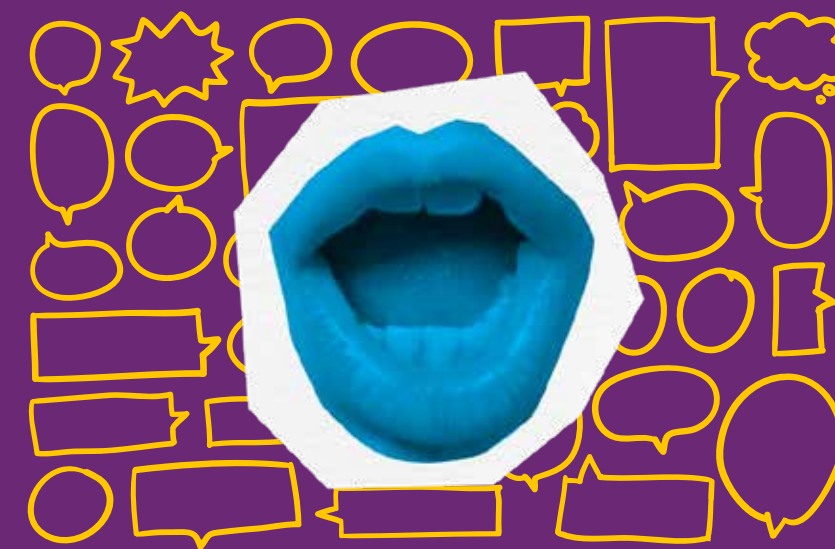
Entre as ações da sala multiuso está a estruturação e equipagem de um *fab lab*, que tem como uma de suas propostas, diversificar o material pedagógico utilizado nas atividades, favorecendo diferentes perfis de aprendizagem.

Avaliação: As comissões são em si estratégias avaliativas permanentes, uma vez que são espaços de planejamento e monitoramento de atividades escolares pautadas na escuta e diálogo da comunidade escolar. Como destaque, as comissões têm por objetivo sistematizar os processos pedagógicos e experimentações realizados na escola, garantindo correções de rota e adaptações nas propostas sempre que necessário.



DE OLHO NA TECNOLOGIA

A prática combina o uso das tecnologias como estratégia para qualificação de um espaço físico da escola – não só na sua organização, mas como ferramenta de gestão do mesmo. Da construção de um *fab lab* com equipamentos que potencializem a criatividade e a experimentação dos(as) estudantes às próprias ferramentas de comunicação, discutindo seu uso crítico e responsável para o bem coletivo da comunidade escolar.



APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

A sala multimídia se tornou um ponto de encontro importante para estudantes. Como exemplo, os(as) estudantes que desenvolvem um projeto de saúde emocional (oficina de autocuidado), com o apoio de psicóloga da comunidade, começaram a realizar rodas de conversa no espaço para discutir questões fundamentais para o bem-estar discente, como sexualidade, racismo, ansiedade, depressão e *bullying*.



Público sugerido: Anos Finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio.

Estrutura pedagógica: Atividade contínua.

Tempo de execução: 1 ano letivo (preparação)/contínuo (experimentação e manutenção).

Tecnologias utilizadas: *tablets*, computadores, internet e impressora.

Experiência didática:

“HORTA: CULTIVO ALIMENTAR COMUNITÁRIO E SAÚDE”

ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO VEREADOR ANTÔNIO SAMPAIO

ODS principais: 2-Fome Zero e Agricultura Sustentável; 3-Saúde e Bem-Estar; 4-Educação de Qualidade; 12-Consumo e Produção Responsáveis.

Competências gerais da BNCC: Conhecimento; Cultura Digital.

Objetivo geral: Seguindo a proposta do foco no desenvolvimento de competências, sugerido pela BNCC, o trabalho multidisciplinar de construção, manutenção e experimentação de uma horta na escola busca criar condições para o compartilhamento de experiências e saberes, valorizando as tradições dos(as) participantes e desenvolvendo diferentes habilidades presentes no currículo.

Contexto e intencionalidade pedagógica: O trabalho com horticultura em espaço disponível no terreno da escola (bosque) tem como proposta buscar que estudantes compartilhem seus conhecimentos e desenvolvam novas habilidades e conhecimentos sobre as relações entre flora, fauna, solo, clima e estações do ano, assim como sobre biomas/plantas nativas e exóticas, medicinais, [PANCs](#), entre outros. O projeto, que é

interdisciplinar e contínuo, tem a intenção de promover reflexões sobre ocupações de espaços, produção de alimentos, atenção à saúde – contribuindo para saúde mental e emocional (pós-pandemia) –, ampliação de conhecimentos de economia doméstica e alimentação saudável.

Paralelamente, discutem-se temas como agricultura comunitária e em pequenos espaços; destinação correta de resíduos; discussão e apreensão de culturas alimentares dos diferentes migrantes que frequentam o espaço escolar; integração estudante-território; produção de alimentos de forma consciente e sustentável; utilização de conhecimentos adquiridos e [tecnologias low tech](#) para resolução de problemas (composteira, controle de pragas de forma orgânica, irrigação); percepção da influência do tempo, clima e dos fatores abióticos nas plantas.

Resumo:

1. Escolha do local para a horta, considerando incidência de luz solar e área disponível para plantio.
2. Avaliação da qualidade do solo, identificando plantas invasoras do local e necessidades de preparação da terra:
 - a. Ao estudar a presença das plantas invasoras, é possível verificar se há ausência ou excesso de determinados nutrientes presentes no solo, e assim intervir na qualidade do substrato para que ocorra o desenvolvimento da planta.
 - b. Identificadas as necessidades, realizar suplementação do solo.



DE OLHO NA PERSONALIZAÇÃO

A escola tem significativa presença de estudantes migrantes, consolidando um trabalho importante na cidade de receptividade, acolhimento e atenção à diversidade cultural na unidade. Por isso, entre os trabalhos desenvolvidos com a horta, esteve o reconhecimento das culturas alimentares dos(as) estudantes, trazendo para a unidade de ensino o que faz parte de suas dietas e apresentando novos elementos e composições de cardápios.

- c. Delimitar e arar o local, com auxílio de enxadas.
- d. Adicionar composto orgânico (oriundo de compostagem) – a escola fez uso de compostos provenientes do Pátio de Compostagem da Prefeitura Municipal de São Paulo.
- e. Revolver os materiais e manter solo em descanso (sem plantar ou semear).
- f. Definição e preparação do solo de acordo com o formato de plantio – na escola, os alunos prepararam o solo em formato circular, ao centro delimitaram um espaço para a compostagem, e no entorno foram plantadas hortaliças de forma aleatória.

DICA DA ESCOLA

“No decorrer do projeto, percebemos que precisaríamos aumentar a oferta de composto orgânico. Para isso, aproveitamos o conceito de permacultura e o sistema de cultivo em mandala, adaptada à possibilidade do local. Esse tipo de horta circular economiza água, trabalha com a diversidade de plantas, aproveita melhor o espaço, usa apenas fertilizantes orgânicos e poupa o solo.”

Comissão do #TerritóriosConectados na escola

- 3. Realização de rodas de conversa para definição dos cultivos:
 - a. Levantamento dos hábitos e gostos pessoais alimentares dos(as) estudantes, reconhecendo a variedade cultural da comunidade. No caso da escola, há uma variedade importante de culturas, com estudantes de origem boliviana, peruana, colombiana, haitiana, angolana, congoleza e de diferentes regiões do Brasil.
 - b. Proposição de ampliação do repertório alimentar dos(as) alunos(as), incentivando a introdução de novas espécies identificadas como pouco presentes nos cardápios destes(as).
- 4. Realização de pesquisa e organização das sementes: pesquisa sobre os cultivos escolhidos, levando em consideração as épocas e estações adequadas para sementeiras; disponibilidade e validade das sementes; ervas aromáticas ou flores capazes de espantar insetos ou seres danosos à vegetação.
- 5. Plantar as sementes/semear, definindo método adequado: na escola, foram utilizadas sementeiras com um substrato próprio para mudas, solto e com grânulos pequenos e via garrafas PET e embalagens de iogurte, para acompanhar a germinação das sementes. Outra opção escolhida foi espalhar as sementes diretamente no canteiro de modo aleatório, possibilitando analisar quais espécies nasceram e as características do local onde se adaptaram.

6. Gestão do espaço:

- a.** Reunião coletiva para definição dos responsáveis por cada função e cronograma de atividades interdisciplinares.
- b.** Organização da frequência de irrigação nos dias letivos e do escalonamento das turmas/séries na função – na escola, foram utilizados a cobertura de solo e mural colaborativo para controle da irrigação.

DICA DA ESCOLA

“A cobertura do solo com folhas secas, serragem ou casca de arroz carbonizado tem a função de diminuir a evaporação da água do solo, de impedir que as plantas invasoras se alastrem no canteiro, que não ocorra o aumento da temperatura do solo devido à incidência direta dos raios solares, de impedir que os nutrientes volatilizem facilmente e de evitar a erosão superficial do solo. Dessa forma o manejo das plantas fica mais fácil ao cobrir o solo com esses materiais.”

Comissão do #TerritóriosConectados na escola

- c.** Acompanhamento da floração e crescimento da horta, identificando as plantas mais saudáveis e com mais folhas, cortando as plântulas menores que estão juntas a essa

muda e deixando as folhas no solo para manter a matéria orgânica no ambiente. No caso das sementeiras, as mudas devem ser transplantadas para o solo, a fim de que se obtenha o desenvolvimento e crescimento para cada espécie.

- d.** Reorganização da rega de acordo com o crescimento e necessidades da horta.
- e.** Adubação no solo com húmus de minhoca, composto orgânico proveniente da composteira ou o biofertilizante diluído na água.
- f.** Observar se há o nascimento de plantas invasoras para que se possa realizar a correção do solo e de seus nutrientes. Também é importante verificar a presença de animais, fungos ou bactérias que podem causar danos para a horta, mas sem esquecer a integração do ecossistema e conseqüentemente a importância de sua presença no local.

7. Colheita:

- a.** A colheita é algo particular para cada alimento e a paciência deve ser exercitada para que não haja retirada das folhas, frutos ou flores antes do tempo.
- b.** A cada sementeira e transplante, os(as) alunos(as) devem registrar em seus cadernos a data, a espécie plantada e a data esperada para colheita. Desse modo, é possível prever e acompanhar com maior tranquilidade o desenvolvimento de cada planta.

- c.** Após esse processo, o solo deve continuar coberto e ser adubado para que novas culturas sejam plantadas.
- 8.** Realização de atividades pedagógicas complementares:
- a.** Em função do fato que parte da comunidade escolar tem vivido em insegurança alimentar, devem ser realizadas atividades em aulas regulares sobre desperdício de alimentos. Na escola, foram propostas aulas expositivas sobre o valor nutricional de partes comumente jogadas fora, como folhas e cascas, salientando que as folhas de espécies como rabanete, cenoura, batata doce e beterraba também são comestíveis.
- b.** Pesquisa sobre os cultivos e sistematização dos resultados, disponibilizando-os na horta, via [QRCode](#): na escola, estudantes realizaram pesquisas sobre as plantas, sistematizando o processo de plantio, características e desenvolvimento das mesmas, disponibilizando os resultados via QRCode em placas de identificação na própria horta.
- c.** Realização de registros coletivos, por disciplina e em ações interdisciplinares sobre temas relacionados à horta: na escola, estudantes trabalharam em grupos, utilizando a ferramenta Padlet para produção de diários de bordo compartilhados.
- d.** Uso de plataforma *online*, como o Google Sala de Aula, para compartilhamento dos registros.



DE OLHO NA **TECNOLOGIA**

A escola congregou variada gama de ferramentas tecnológicas para apoiar a pesquisa e sistematização de conhecimentos dos(as) estudantes. Por ser uma ação contínua, interdisciplinar e entre turmas e séries da escola, toda rotina de cuidados e gestão do espaço, bem como o compartilhamento das aprendizagens está sendo construído e sistematizado em plataformas colaborativas online, facilitando o acesso e comunicação das diferentes turmas.

Acessibilidade e inclusão: A escola, que já realiza importante trabalho com estudantes com deficiência, faz uso de uma gama de estratégias e recursos de acessibilidade para apoiar os(as) estudantes em todas as atividades do projeto, eliminando eventuais barreiras de acesso e produção de conhecimento. Entre elas, com o apoio do professor de educação inclusiva, é feita a adaptação de atividades sonoras para visuais; divisão da aula em momento de apresentação do conteúdo e exercícios; diminuição da velocidade da fala; não realização de perguntas em terceira pessoa; não interferência no campo de visão do estudante surdo para que ele possa ter acesso à interpretação; garantia de falar olhando para a pessoa surda quando estiver interagindo com ela; respeito à singularidade linguística e cultural do sujeito surdo; utilização de estratégias/recursos visuais, imagens, vídeos, histórias em quadrinhos, entre outros; em momentos de discussão e organização do momento de fala de cada aluno(a), para que o(a) estudante surdo(a) saiba quem está no turno da fala. Foram empreendidas também atividades colaborativas entre os alunos-professores-estagiários; estratégias didáticas que envolveram vivências diversas por meio de recursos sensoriais – visuais, auditivos, paladares, olfativos e táteis, e utilização de materiais didáticos e diversos com audiodescrição e/ou em sistema de escrita de idioma em Braille para estudantes cegos(as) ou com baixa visão.

Avaliação: Entre as possibilidades de avaliação contínua da experiência didática, combinando os diferentes perfis e necessidades dos(as) docentes e estudantes, podem

ser realizadas apresentação e elaboração de infográficos; autoavaliação; avaliações processuais por meio de rubricas elaboradas de acordo com as etapas da experiência e cronograma; mapas conceituais e interativos; painel com fotografias e registros das interações; Padlet para os registros coletivos elaborados por estudantes e educadores(as) e produção de vídeo ou podcast pelos(as) estudantes, apresentando o processo da experiência didática; leitura e apreciação dos registros coletivos dos(as) estudantes; e utilização de aplicativo de gerenciamento de pesquisas para apurar e coletar informações, tanto para questionários quanto para formulários de registro.

APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

Embora desafiadora, a gestão compartilhada do espaço garante a continuidade da ação como uma proposta integrada ao Projeto Político Pedagógico da escola, estimulando a criação de novos trabalhos coletivos de docentes e estudantes, assim como a realização de projetos complementares ao cronograma regular das atividades.



Olhar para a
tecnologia



Cidadania

Experiência didática:

“MÁQUINA DE GOLDBERG: MENSAGENS POSITIVAS DE ACOLHIMENTO”

ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL CORONEL HELIO FRANCO CHAVES

Público sugerido: Ensino Fundamental II.

Estrutura pedagógica: Sequência didática.

Tempo de execução: 3 meses.

Tecnologias utilizadas: tablets, computadores, internet e impressora.

ODS principais: 12-Consumo e Produção Responsáveis.

Competências gerais da BNCC: Pensamento Científico, Crítico e Criativo; Empatia e Cooperação.

Objetivo geral: A experiência busca, por meio da vivência e experimentação do raciocínio lógico proposto pela Máquina de Rube Goldberg (efeito dominó), que conceitos matemáticos e físicos sejam aprendidos de forma lúdica e divertida.

Paralelamente, a experiência tem o segundo objetivo de estimular os(as) estudantes a acolherem uns(umas) aos(às) outros(as) no momento de grande fragilidade emocional gerada pela pandemia de Covid-19.

Contexto e intencionalidade pedagógica: A sequência didática que se organiza como um trabalho em grupo tem como proposta incentivar estudantes a resolverem um desafio lógico na construção de uma máquina de Rube Goldberg, que consiste em um conjunto de estruturas de reação em cadeia para acionamento de um dispositivo. A atividade visa também abordar diferentes manifestações linguísticas, incentivando o protagonismo infantil, a interação com as mídias digitais presentes no cotidiano dos(as) estudantes, como aplicativos, áudios, imagens e escrita que possam contribuir para a construção do trabalho. Seguindo as Orientações Curriculares da Prefeitura de São Paulo para robótica, a sequência didática objetiva a vivência prática e lúdica do raciocínio lógico, matemático e físico presente no efeito dominó, rampa inclinada e pêndulo.

Por fim, a proposta busca que a máquina construída acione uma mensagem positiva para os(as) estudantes, estimulando-os(as) a construírem uma resposta empática para consigo mesmos(as) e com as demais pessoas, acolhendo os sentimentos negativos que emergiram do período de isolamento e fragilidades socioeconômicas vivenciadas por eles(as) e suas famílias durante a pandemia de Covid-19.

Resumo:

1. Estimular o interesse pela Máquina de Reação em Cadeia (Máquina de Rube Goldberg) por meio de vídeos a serem selecionados pelo(a) professor(a). O material apresentado deve demonstrar que uma atividade com um objetivo simples pode ser modificada, com o intuito de agregar elementos que trazem desafios e ludicidade para uma simples tarefa.

DICA DA ESCOLA

Foram utilizados na experiência os seguintes vídeos: [The Lemonade Machine](#) [A máquina de limonada, em português], do canal Spruce Machines no YouTube, e a abertura do [programa Rá Tim Bum](#), da TV Cultura.

2. Organizar os(as) estudantes em grupos, sem delimitar a proposta de formação ou quantidade de participantes, estimulando a auto-organização discente.
3. Propor aos grupos a criação de sua própria máquina de reação em cadeia.
4. Para repertoriar os(as) estudantes, deve-se conceituar a Máquina de Rube Goldberg Machine por meio de vídeo a ser selecionado pelo(a) professor(a). Indica-se o vídeo [A máquina mirabolante de RUBE GOLDBERG MACHINE](#), publicado pelo canal Manual do Mundo no YouTube.
5. Relacionar os saberes: efeito dominó, planos inclinados e pêndulos na construção de sua própria máquina. Como referência, sugere-se o vídeo [Aprenda a fazer uma máquina de Rube Goldberg!](#), do canal TEC Educação no Youtube.
6. Estabelecer com os grupos a mensagem positiva que resultará como incentivo aos “espectadores” da máquina. Na escola, com vistas às consequências do isolamento durante a pandemia, pensou-se em como contribuir para minimizar esse sentimento de solidão, como fortalecer o próximo e criar uma imagem positiva sobre si e a valorização do outro.
 - a. Considerar que o uso das mídias e a construção de mensagens precisa ser consciente e responsável, evitando qualquer tipo de discriminação.
 - b. Estimular que os(as) estudantes pesquisem no laboratório de informática fontes que possam embasar a construção da mensagem.
 - c. Incentivar os(as) estudantes a compartilhar com o grupo suas ideias, para que possam escolher de forma consensual.
7. Convidar os(as) estudantes a planejar e planificar as máquinas e elaborar o percurso, considerando no mínimo dois saberes discutidos na atividade: efeito dominó; planos inclinados e pêndulos.
 - a. Apoiar os(as) estudantes com vídeos e referências que possam repertoriá-los(as).
 - b. Apoiar os(as) estudantes a organizarem a relação de materiais necessários para a produção da máquina.
 - c. Incentivar a reutilização de materiais, evitando a compra destes, buscando ampliar a criatividade dos(as) estudantes e o reuso de recursos.
 - d. Trazer os materiais para trabalhar em aula e/ou estimular que os(as) estudantes tragam os seus próprios.
8. Iniciar a construção da máquina: na escola, as máquinas foram construídas em quatro aulas no laboratório de informática.

9. Testar os protótipos: gravar vídeos e tirar fotos para que os(as) estudantes possam revisitar o percurso e identificar necessidades de mudanças e ajustes.
10. Finalização das máquinas:
 - a. Realizando os ajustes, o percurso final da reação em cadeia deve ser gravado em vídeo, para que as mensagens positivas possam ser compartilhadas na comunidade escolar. Como as máquinas disparam reações que precisam ser muitas vezes refeitas, é importante ter o registro audiovisual para garantir a memória da proposta e compartilhamento da experiência para demais integrantes da turma.
 - b. Propor que os(as) estudantes narrem o percurso, explicando a trajetória do objeto até a mensagem positiva.
 - c. Sugerir que eles(as) editem os vídeos autorais dos grupos, compondo as imagens com a narração e adicionando, por exemplo, efeitos visuais e trilha sonora.
 - d. Realizar apresentação dos vídeos em aula.
 - e. Organizar a coletânea de vídeos, apresentando-os à comunidade escolar.

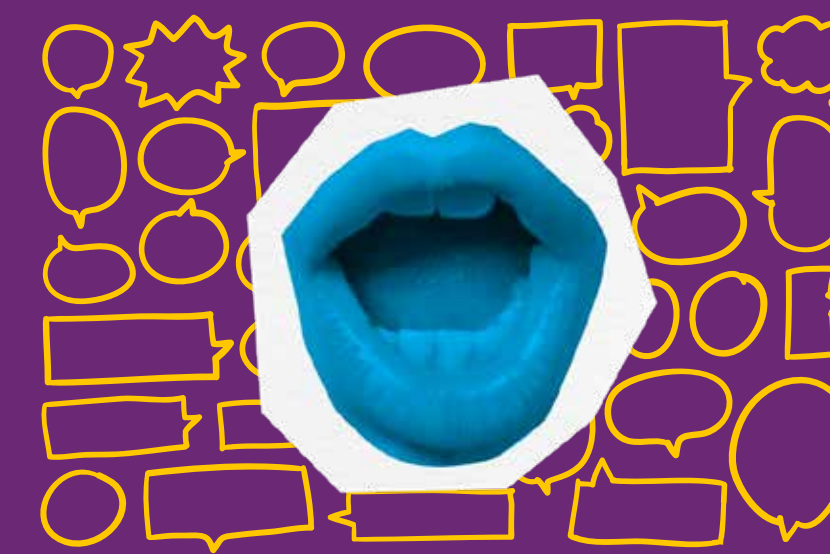


DE OLHO NA TECNOLOGIA

Embora as máquinas sejam normalmente construídas com recursos *low-tech*, com sucatas, por exemplo, as tecnologias digitais assumem papel bastante importante no processo, tanto ao longo da pesquisa e compreensão do tema quanto na própria gravação do funcionamento da máquina. A experiência de compartilhamento das mensagens só chega à comunidade e perdura no tempo graças à confecção dos vídeos.

Acessibilidade e inclusão: Na experiência, a proposta é estimular o trabalho em grupo, buscando que os diferentes perfis de aprendizagem sejam atendidos pelo próprio coletivo, em um processo entre pares, tendo a mediação e apoio do(da) docente ao longo do processo. Paralelamente, a atividade com vídeos legendados apoia os(as) estudantes com diferentes necessidades de comunicação.

Avaliação: Sugere-se uma composição de métodos avaliativos, incluindo: avaliação entre pares e autoavaliação; observação docente; registros do processo; devolutiva pelo(a) professor(a) sobre as máquinas construídas, destacando o interesse dos(as) alunos(as) no processo, resultados do trabalho e habilidades desenvolvidas e a serem melhoradas.



APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

A fase de prototipação é fundamental, uma vez que os processos de reação em cadeia comumente precisam de vários ajustes para funcionar adequadamente. O desafio de resolver os problemas requer estímulo, apoio e cooperação entre docente e estudantes e entre os(as) próprios(as) estudantes, promovendo competências fundamentais para a sociedade contemporânea.




Olhar para a
personalização


Cultura
Digital

Experiência didática:

“VISITANDO A CULTURA MAIA SEM SAIR DO LUGAR!”

ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL EMILIANO DI CAVALCANTI

Público sugerido: Anos Finais do Ensino Fundamental.

Estrutura pedagógica: Sequência didática.

Tempo de execução: 2 aulas.

Tecnologias utilizadas: computadores e internet.

ODS principais: 4-Educação de Qualidade; 10-Redução das Desigualdades,
11-Cidades e Comunidades Sustentáveis; 15-Fortalecimento da Vida Terrestre;
16-Paz, Justiça e Instituições Eficazes.

Competências gerais da BNCC: Conhecimento; Pensamento Científico, Crítico e
Criativo; Empatia e Cooperação¹³.

¹³ A experiência ainda trabalha com as seguintes competências específicas da BNCC: EF69AR01; EF69AR02; EF69AR3; EF06GE01; EF08GE01; EF06HI01; EF06HI04; EF06HI05; EF07HI09.

Objetivo geral: Fazer uso das tecnologias digitais em um percurso interdisciplinar sobre a cultura maia, estimulando que os(as) estudantes reconheçam e valorizem os saberes, ciências, crenças, costumes e festividades artísticas e religiosas da mesma.

Contexto e intencionalidade pedagógica:

A experiência didática foi construída como atividade interdisciplinar nas disciplinas de História e Educação Digital. Ela teve como proposta o estudo sobre “Os povos maias”, convidando os(as) alunos(as) a explorar virtualmente o [Gran Museo del Mundo Maya](#) [Grande Museu do Mundo Maia], localizado em Mérida, no México. A partir da visita, os(as) estudantes foram convidados(as) a participar de um conjunto de atividades que dialogavam não apenas com as disciplinas proponentes da sequência, mas com outros campos do conhecimento.

A prática contextualizada enfatiza o desenvolvimento de competências e habilidades, incluindo as relacionadas ao uso de tecnologias para construir, ressignificar e ampliar o conhecimento por meio da internet e redes sociais. A experiência busca estimular que os(as) estudantes sejam sujeitos(as) que conhecem, investigam e expressam o mundo, valorizando os conhecimentos e saberes historicamente produzidos de culturas ao redor do globo. Paralelamente, a experiência objetiva que o(a) educando(a) compreenda que a tecnologia também pode ser utilizada para o resgate e conservação de culturas populares, sejam elas locais ou de outros países, e, por

meio dela, conseguir compará-las com as diversas produções culturais atuais.

Resumo:

1. Introdução da temática: discussão em sala de aula e aula expositiva para apresentação da temática dos povos andinos e da Mesoamérica.
2. Acesso ao museu:
 - a. Os(As) estudantes são convidados(as) a acessar sua conta no Google Sala de Aula, onde encontrarão o *link* do museu a ser visitado – Gran Museo del Mundo Maya – e um roteiro de visita, com pontos a serem observados e perguntas a serem respondidas.
 - b. Eles(as) devem buscar no museu pelo menu “Exposiciones” e depois “Sala Permanente”. Nessa seção haverá quatro salas que podem ser percorridas pelos(as) alunos(as) por meio do Google Maps.
 - c. Os(As) estudantes devem fazer *print* de três locais que mais gostaram, anexar essas imagens a um documento de texto e explicar o motivo da escolha. As instruções de como printar a tela devem constar no roteiro da atividade, e também elas fazem parte do conteúdo a ser aprendido.

d. Na continuação, os(as) alunos(as) deverão entrar em outro *link* anexado, que apresenta um [pequeno vocabulário](#) maia. Em seguida, devem escolher algumas palavras, ouvir sua pronúncia e depois tentar repetir, fazendo um comparativo com palavras de outros idiomas que conheçam, destacando no documento em texto quais as palavras escolhidas e o que descobriram com a atividade.

Acessibilidade e inclusão: Além da atenção às singularidades dos sujeitos, que é prática permanente da escola, na experiência didática, o uso da tecnologia acaba sendo um recurso pedagógico importante de inclusão, uma vez que possibilita aos(às) estudantes assumirem o protagonismo do próprio aprendizado, conduzindo o conhecimento de maneira a se adaptar melhor às próprias necessidades, ritmos e formas de aprender e habilidades.

Avaliação: A avaliação é feita por meio da entrega da atividade e ao longo do processo, levando em consideração a adesão às propostas apresentadas, a interação com as propostas de atividades e protagonismo do(a) estudante no processo de construção do conhecimento.



DE OLHO NA TECNOLOGIA

Visitas virtuais são oportunidades muito interessantes para introduzir ou aprofundar conteúdos curriculares, ao mesmo tempo que oportunizam aos(às) estudantes a condução do percurso e pesquisa de forma autônoma.



APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

É importante destacar que essa atividade foi realizada pelas disciplinas de Educação Digital e História, mas podem ser incluídas as disciplinas de Artes, discutindo a evolução das representações culturais e artísticas dos maias; de Geografia, abordando a localização da cidade de Mérida e a península de Yucatán; de Língua Portuguesa, estudando o alfabeto maia; e de Matemática, com os estudos do sistema numérico, das construções e arquitetura, e padrões métricos.




Olhar para a
personalização


Cultura
Digital

Experiência didática:

“GRUPO WAKANDA E *PODCAST*”

ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL PADRE JOSÉ PEGORARO

Público sugerido: Anos Finais do Ensino Fundamental.

Estrutura pedagógica: Atividade contínua.

Tempo de execução: 6 meses.

Tecnologias utilizadas: *notebooks* ou computadores, internet, gravador digital de áudio ou *smartphones*, microfones e caixas de som.

ODS principais: 4-Educação de Qualidade; 5-Igualdade de Gênero; 10-Redução das Desigualdades; 16-Paz, Justiça e Instituições Fortes.

Competências gerais da BNCC: Conhecimento; Cultura Digital; Empatia e Cooperação.

Objetivo geral: A experiência didática tem como objetivo apoiar a criação de um ambiente antirracista na escola, produzindo um *podcast* sobre racismo e discutindo o papel da pessoa preta na sociedade.

Contexto e intencionalidade pedagógica:

Em 2022, um grupo de estudantes pretos(as) do 6º ano do Ensino Fundamental, inspirados(as) pelo projeto [Consciência Feminina na Escola \(CFE\)](#), buscou apoio docente para criação de um grupo que discutisse sobre o racismo na escola. A partir das inquietações e desejos dos(as) estudantes, docentes e gestão iniciaram encontros do grupo, com mediações, conversas e planejamento de ações para uma escola mais inclusiva. Os encontros foram organizados com conversas pautadas por temas cotidianos vivenciados pelos(as) estudantes, ou que chegaram até eles(as) por veículos de mídia.

Após a consolidação dos debates, os(as) estudantes planejaram intervenções no espaço escolar, como a fixação de cartazes com frases antirracistas, e a idealização de um *podcast* que se tornou produto final da experiência didática. Para esse *podcast*, além das conversas semanais, os(as) estudantes também realizaram um processo de pesquisa sobre o racismo no Brasil, por meio de fontes bibliográficas e conversas com professores(as), o que culminou na ideia de entrevistar o responsável pela pasta de Direito dos Povos Afro-brasileiros da Secretaria de Direitos Humanos da Prefeitura de São Paulo. O trabalho contou com a participação de atores locais importantes, envolvidos com o enfrentamento ao racismo ao racismo, incluindo entrevista e diálogo com a ativista feminista e do movimento negro Madu Figueroa, que é ex-aluna da EMEF Pegoraro. Ela trouxe

a história e ancestralidade do povo preto no território do Grajaú, bairro onde se localiza a escola.

Resumo:

- 1.** Estruturação do grupo de diálogo:
 - a.** Definir as agendas por meio de encontros semanais na escola para diálogo, reflexão e tempestade de ideias.
 - b.** Organizar as discussões em roda de conversa orientadas pelos temas trazidos pelos(as) estudantes, seja por temas vivenciados por eles(as) ou de grande relevância social e midiática.
- 2.** Escolha do objeto de pesquisa: a partir das discussões os(as) estudantes são convidados(as) a selecionar um tema e um produto final a ser compartilhado com a comunidade escolar via *podcast*.
- 3.** Definição do formato do *podcast*: entrevista, depoimentos ou narrações.
- 4.** Pesquisa bibliográfica e identificação de fontes: com o tema decidido sobre racismo, os(as) estudantes começaram sua pesquisa por meio de leituras e conversas com a ativista Madu Figueroa, ex-aluna da escola, e com professores(as).

5. Produção do roteiro: após a realização da pesquisa, os(as) estudantes transformaram os saberes acumulados em três roteiros de entrevista – um para cada entrevistado(a) – e um roteiro de apresentação do podcast.
6. Realização das entrevistas e gravações: as perguntas foram enviadas para os(as) entrevistados(as) e os(as) estudantes gravaram sua participação na escola.
7. Edição do *podcast*: foram realizadas oficinas de edição de *podcast*, fazendo uso de ferramentas gratuitas de edição de áudio, como o Audacity, por exemplo.

Acessibilidade e inclusão: Para apoiar a aprendizagem e participação de todos(as) os(as) estudantes, as aulas e encontros são sempre dialogados, estimulando a participação de todos(as) a partir de seus saberes. Paralelamente, o podcast – pela própria linguagem – pode ser adaptado e traduzido para outras linguagens, como vídeos com legendas, apoiando o acesso de estudantes com diferentes perfis e necessidades.

Avaliação: Uma vez que o grupo é uma atividade contínua da escola, múltiplos métodos avaliativos podem ser utilizados. Na escola, a partir das perguntas “Qual a diferença que o Wakanda fez na minha vida?” e “Qual a diferença que o Wakanda fez em nossa escola?”, foi conduzida uma oficina que culminou em uma autoavaliação e avaliação compartilhadas dos(as) estudantes sobre o projeto desenvolvido.



DE OLHO NA TECNOLOGIA

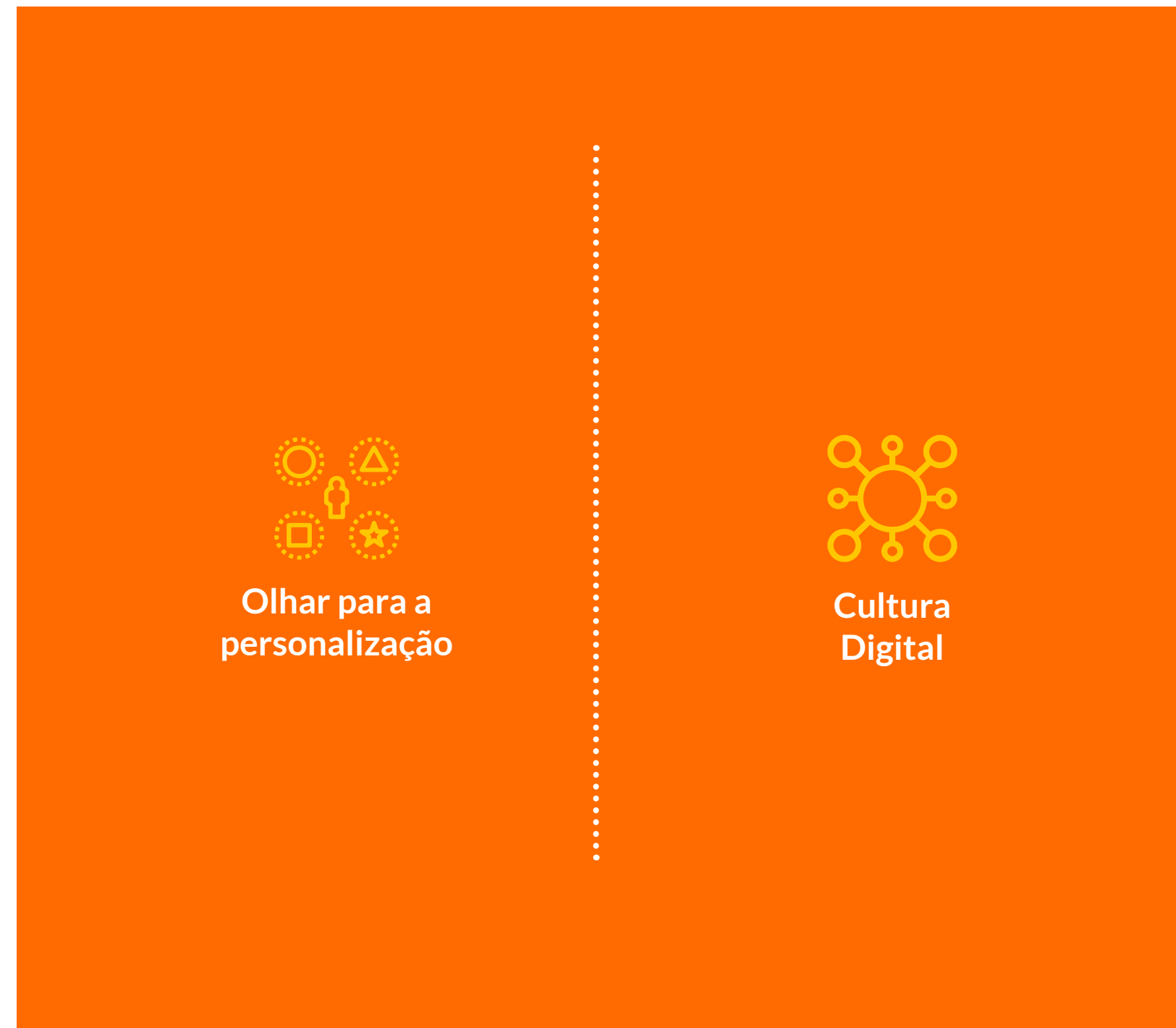
Podcasts são poderosos instrumentos de diálogo na comunidade escolar. Eles também colaboram para que as discussões dos(as) estudantes e professores(as) alcancem o território, mobilizem outras escolas, organizações e pessoas e fortaleçam agendas compartilhadas em prol da diversidade.



APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

“A partir da discussão a respeito do racismo estrutural, oriunda dos temas trazidos e vivenciados pelos(as) nossos(as) estudantes, acreditamos ter conduzido um trabalho que, em caráter inicial, contribuiu para evidenciar a necessidade da redução das desigualdades sociais, discutindo como a questão está profundamente atrelada à cor e raça em nosso país.”

Comissão do #TerritóriosConectados na escola



Público sugerido: Anos Finais do Ensino Fundamental¹⁴.

Estrutura pedagógica: Gestão; Roteiros de Aprendizagem.

Tempo de execução: contínuo; tempo de duração dos roteiros de aprendizagem.

Tecnologias utilizadas: internet, computadores ou *notebooks* e impressoras¹⁵.

Experiência didática:

“ROTEIROS DE APRENDIZAGEM CRIATIVA”

ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL INFANTE DOM HENRIQUE - ESPAÇO DE BITITA

ODS principais: 4-Educação de Qualidade.

Competências gerais da BNCC: 1-Conhecimento; 2-Pensamento Crítico e Criativo; 5-Cultura Digital; 10-Responsabilidade e Cidadania.

Objetivo geral: Esta experiência didática tem como objetivo verificar como o [movimento maker](#) pode contribuir na realização de atividades baseadas em [aprendizagem criativa \(creative learning\)](#) no ensino de ciências e tecnologias do Ensino Fundamental e da Educação de Jovens e Adultos (EJA).

¹⁴ Embora os roteiros apresentados sejam construídos para os anos finais do Ensino Fundamental, o espaço *maker* – estratégia concatenada à proposta – visa atender aos anos iniciais e à Educação de Jovens e Adultos, que também são públicos da escola.

¹⁵ A proposta da escola é estruturar um espaço *maker*, com outras ferramentas e instrumentos tecnológicos, como e *kits* de robótica, *kits* de Arduíno para programação, impressoras 3D etc.

Contexto e intencionalidade pedagógica:

A experiência didática se organiza em duas etapas – uma contínua e uma integrada à primeira, com a aplicação de roteiros de aprendizagem. A contínua diz da criação e gestão de um espaço *maker* na escola, que reúne um conjunto de ferramentas tecnológicas (de computadores e *softwares* a *kits* de robótica e sucata). E os roteiros acontecem mobilizando conteúdos interdisciplinares que se concretizam a partir de experiências práticas conectadas ao próprio espaço *maker*.

A proposta visa responder à alfabetização na área de tecnologia, considerada por pesquisadores(as) da educação e educadores(as) como essencial no mundo contemporâneo. Aliada ao uso de ferramentas de uma oficina (espaço *maker*), essa ideia do desenvolvimento de projetos que conectam Ciência, Arte, Tecnologia, Engenharia e Matemática (**STEAM**), utilizando a liberdade da criatividade, é instigante e soa como uma novidade empolgante para toda comunidade escolar. Essa estratégia define um processo, um roteiro de práticas pedagógicas e comportamentos que possam auxiliar na organização de atividades que envolvam o uso de espaços *makers* como ambientes pedagógicos de aprendizagem criativa (*creative learning*). O objetivo é estimular a inteligência colaborativa, a criatividade e o caráter prático do uso das tecnologias. É um movimento que preza pela geração de conhecimento por pares, e por compartilhamento, sendo motivado pela diversão e autorrealização. Trata-se de uma proposta de prática diferenciada, capaz de

instigar a criatividade e a pesquisa, gerando um conhecimento mais crítico e contextualizado.

DICA DA ESCOLA

O Espaço de Bitita, a partir de práticas de gestão democrática, e com o apoio do #TerritóriosConectados, vem transformando a sala de educação digital da unidade em um espaço *maker*. Para além de produções audiovisuais, a escola passou a estimular que estudantes, na vivência dos roteiros de aprendizagem, formulassem objetos de construção criativa, como a máquina de Goldberg e o Autômato, descritos nesta experiência didática.

Resumo:

1. Reunião de professores(as) para planejamento dos roteiros, com os seguintes objetivos: traçar diferentes possibilidades de construção de protótipos a partir de problemáticas que envolvem a comunidade escolar; idear e produzir “máquinas” que oportunizem a solução de problemas da comunidade escolar; classificar diferentes narrativas com vistas a criar soluções em protótipos de máquinas.

2. Impressão dos roteiros e disponibilização dos mesmos em plataforma educativa da escola.
3. Realização dos roteiros pelos(as) estudantes: por meio de eixos narrativos que conduzem a proposta de aprendizagem, os(as) estudantes são convidados(as) a desenvolver “máquinas” e soluções que busquem responder os anseios apresentados. Os roteiros são desenvolvidos sobre as premissas do Bem Viver, em diálogo com o Projeto Político Pedagógico da escola, e são discutidos em espaços de formação entre os(as) docentes da escola, valorizando o Território Educativo.

ROTEIROS DE EDUCAÇÃO DIGITAL

No bojo das ações do #TerritóriosConectados, os(as) docentes aplicaram dois roteiros de aprendizagem:

Roteiro de Educação Digital 3 - Máquina de Goldberg

Roteiro de Educação Digital 4 - [Autômatos](#)



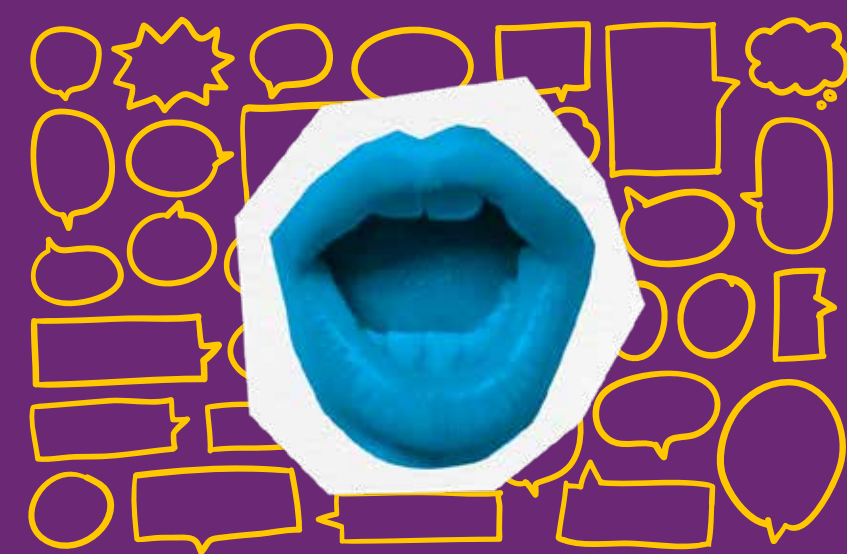
DE OLHO NA TECNOLOGIA

Aprender de forma prática com os conhecimentos integrados da STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) tem enorme potência: da construção de projetos autorais e colaborativos dos(as) estudantes à materialização de conceitos e conteúdos curriculares por meio da experimentação e correlação dos mesmos com as necessidades, curiosidades e saberes dos(as) estudantes.

4. Avaliação dos percursos de aprendizagem dos(as) estudantes, com devolutivas individuais entre docentes/tutores(as) e estudantes, e entre docentes e os grupos de trabalho.

Acessibilidade e inclusão: Os roteiros permitem que estudantes com diferentes perfis trabalhem individualmente – em seu próprio ritmo – e em grupos, aprendendo e criando estratégias de aprendizagem com seus pares. Paralelamente, para a garantia do direito dos(as) estudantes com necessidades especiais, a escola conta com uma professora designada especialmente para a coordenação e organização do trabalho, apoiando a realização dos roteiros, e quando necessário, o uso de tecnologias assistivas.

Avaliação: A avaliação na escola é formativa e acontece ao longo do processo, servindo tanto aos percursos individuais dos(as) jovens, quanto para os(as) próprios(as) professores(as), na reorganização de roteiros existentes e construção de novos roteiros de aprendizagem.



APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

O espaço *maker* é uma construção contínua na escola, e o trabalho interdisciplinar, por meio dos roteiros, vem tanto se beneficiando de sua estruturação quanto propondo alterações e adições em seu desenho. O trabalho com ferramentas criativas e tecnologias não apenas apoia a participação e engajamento dos(as) estudantes, mas convida a novas propostas interdisciplinares.



Público sugerido: Ensino Fundamental II.

Estrutura pedagógica: Projeto.

Tempo de execução: Contínuo.

Tecnologias utilizadas: Computadores ou *notebooks*, internet, equipamentos de rádio escolar, impressoras e equipamentos de som.

Bahia

Polo Maragogipe

Experiência didática:

“SLAMS E JOGOS MATEMÁTICOS INTEGRADOS AO JORNAL ESCOLAR – A IMPORTÂNCIA DA COMUNICAÇÃO NO ESPAÇO ESCOLAR”

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA NOÊMIA DO ROSÁRIO

ODS principais: 4-Educação de Qualidade.

Competências gerais da BNCC: Conhecimento; Cultura Digital; Empatia e Cooperação.

Objetivo geral: Por meio do desenvolvimento e inclusão de jogos matemáticos e *slams* de poesia às atividades do grupo existente do Jornal Escolar, o projeto visa apoiar o uso das tecnologias em práticas pedagógicas regulares da escola, estimulando que os(as) estudantes ampliem seus horizontes e vocabulários; fortaleçam sua capacidade leitora e matemática; participem ativamente das estratégias de comunicação na escola; e façam uso crítico das tecnologias digitais em suas atividades cotidianas.

Contexto e intencionalidade pedagógica: A escola desenvolve um projeto de jornal escolar, que engloba, além da produção de um jornal mural e alimentação de redes sociais, uma variedade de atividades de mobilização da comunidade escolar. Atuando em parceria com a gestão e em diálogo com vários(as) professores(as), o jornal virou uma espécie de grêmio de comunicação e mobilização não apenas da unidade de ensino, mas da comunidade do entorno, participando de festejos e atividades locais.

O grupo do jornal se expandiu para outros grupos, que trabalham com variadas linguagens artísticas, como dança e teatro, promovendo a reunião dos(as) participantes em diferentes espaços da escola e muitas vezes no contraturno. Buscando aproveitar as oportunidades geradas pelas mobilizações do jornal, a escola buscou agregar novas possibilidades de comunicação e linguagens, ampliando a oferta de oportunidades educativas e experiências para os(as) estudantes.

Resumo:

Jogos matemáticos

1. Pesquisar sobre jogos e atividades colaborativas de matemática na escola e utilizados por outras escolas.
2. Produzir fichas de jogos, contendo nome, objetivo e conceitos matemáticos envolvidos.
3. Analisar os jogos para posterior transposição *online*, compreendendo seus objeti-

vos didáticos.

4. Explorar ferramentas gratuitas *online* para criação e publicação de jogos, como o Wordwall, e ferramentas de pesquisa e elaboração de questionários, como o Google Forms, acessando, inclusive, propostas já divulgadas.
5. Experimentar ferramentas de criação de jogos educativos, transpondo jogos existentes e desenvolvendo novos. E ainda analisar quais ferramentas disponíveis *online* atendem cada tipo de jogo.
6. Convidar os(as) estudantes a construírem seus próprios jogos:
 - a. Experimentar e concluir pelo menos 1 jogo (por aluno(a)/grupo).
 - b. Convidar estudantes da turma para jogar os jogos dos(as) colegas.
 - c. Convidar outros(as) alunos(as) para jogar.
 - d. Apoiar os(as) estudantes a revisitarem ou ajustarem os jogos, quando necessário.
 - e. Avaliar, em diálogo com os(as) estudantes, se o jogo cumpriu o objetivo.
7. Publicar os jogos em ambiente virtual ou plataforma educativa da escola, como o Google Sala de Aula, e em seguida:
 - a. No ambiente *online*, oferecer os jogos a outros(as) estudantes, com os

“criadores(as)” como tutores(as), auxiliando os(as) colegas e reportando possíveis problemas aos(às) professores(as).

- b.** Incentivar que os(as) estudantes desenvolvam novos jogos a partir dos conteúdos trabalhados em sala de aula, repetindo os processos anteriores de criação, experimentação e validação.
- 8.** Envolver a comunicação escolar na divulgação e avaliação dos jogos desenvolvidos. Fazer isso da seguinte forma:
- a.** Apresentar os jogos às equipes de comunicação da escola (jornal escolar, rádio escolar).
 - b.** Realizar pautas sobre a temática.
 - c.** Divulgar os novos jogos de forma periódica.
 - d.** Coletar depoimentos e avaliações dos(as) estudantes sobre o processo de construção dos jogos e da experiência de uso dos mesmos em sala de aula e como estratégia de estudo individual e coletivo.

Slam de Poesia na escola

- 1.** Utilizando ferramentas de sistematização coletiva, como o Jamboard ou de geração de nuvens de palavras, convidar os(as) estudantes a compartilharem suas

hipóteses sobre o que são *slams* ou o que já sabem sobre eles.

- 2.** Recuperando o levantamento inicial, apresentar aos(às) estudantes o que são os *slams* de poesia – origem, história, elementos e temas. Sugere-se como ponto de partida o verbete da Wikipédia sobre o tema. A partir disso:
 - a.** Percorrer a linha do tempo da origem do *slam* até os dias atuais.
 - b.** Apresentar e discutir com os(as) estudantes as regras dos *slams*, verificando, por exemplo, como elas funcionam, para que servem.
- 3.** Organizar os(as) estudantes em uma vivência de rotação por estações:
 - a.** Cada grupo deve ser responsável por um dos elementos do *slam* (corporeidade, poesia, performance etc.), estimulando que todos(as) vivenciem os diferentes temas.
 - b.** As estações devem ter materiais de pesquisa e de apoio à discussão dos(das) estudantes (vídeos, textos, imagens).
- 4.** Convidar os(as) estudantes a pesquisarem sobre *slams* no Brasil e no mundo.

DICA DA ESCOLA

Na experiência, a escola fez uso de vídeos ilustrativos de *slams* para apoiar a compreensão dos(as) estudantes. Entre eles:

- [Roberta Estrela D’Alva](#), a fundadora do *slam* no Brasil, no canal Daniel Carvalho.
- [Carol Dall Farra na Final do Slam das Minas RJ, 2017](#), no canal Slam das Minas RJ.
- [Slam das Minas SP poesia Minimilímetros Luz Ribeiro](#), no canal Gica TV.
- [Slam Dandaras do Norte no GNT Belém 2018](#), em Reel do canal do GNT.
- [Eduardo Africano, poeta de Fortaleza no Slam da Guilhermina](#), no canal Slam da Guilhermina.
- Trechos do [Documentário: “Slam: Voz de Levante” com Tatiana Lohman](#), no canal Fundação do Livro e Leitura Ribeirão Preto.
- [Debata sobre o documentário “Slam Voz de levante”¹⁶](#), no canal Núcleo Bartolomeu.
- [Programa Provocações - Roberta Estrela D’Alva](#), da TV Cultura, no canal Provoca.
- [“Slam Resistência” - Documentário - Ágora do Agora](#), no canal Slam Resistência.

Poesias, slam e escola!

- [“Slam: O sentimento que nos move” - Episódio 1 | Slam Minas Suburbanas \(Salvador/ Bahia\)](#), do canal Projeto Injeção de Autoestima.
- [Poema – “Como organizar um slam na escola?” - Dinha¹⁹](#), do canal Olimpíadas de Língua Portuguesa do Cenpec.
- [“Direitos Humanos & Poesia \(slam na escola\)”](#), programa Lu de Lupa, exibido no canal Criativos da Escola.

¹⁶ Vale destacar que o vídeo disponível online tem tradução em LIBRAS.

5. Produção de textos em ambiente colaborativo

(Google Docs, por exemplo): em duplas, trios ou grupos, estudantes devem organizar e sistematizar suas pesquisas. Eles(as) devem ser encorajados(as) a complementar os textos com imagens, infografias, mapas mentais e desenhos.

6. Com base nas pesquisas, deve-se discutir, analisar

e sistematizar com os(as) estudantes os temas recorrentes presentes nos poemas dos *slams*.

7. Buscar pessoas que fazem *slams* para um bate-

papo virtual com os(as) estudantes. Sugestões com os @ do Instagram: Roberta Estrela D'Alva (@estreladalva), pesquisadora, atriz, poeta e produtora cultural que trouxe o *slam* para o Brasil; Janaína Moitinho (@jana.moitinho), idealizadora e realizadora o *Slam* do Grito, no Bairro Ipiranga em São Paulo, SP; Luz Ribeiro (@luzribeiropoesia), vencedora do *Slam* BR 2016 e semifinalista da Copa Mundial de *Slam* na França, 2017; Rodrigo Ciríaco

DICA DA ESCOLA

Na experiência, os(as) estudantes foram encorajados(as) a utilizar as seguintes ferramentas:

- Elaboração de linha do tempo por meio do Padlet.
- Elaboração de mural para registro do projeto utilizando plataformas de sistematização colaborativa (Miro, Padlet, Drive, Google Apresentações).
- Elaboração de mapa mental sobre tudo o que envolve o slam usando plataformas de sistematização colaborativa (LucidChart, MindMeister; MindManager; Miro; Canva).
- Elaboração de gráficos sobre o conhecimento do assunto utilizando ferramentas de elaboração de gráficos (Google Forms e Canva).
- Pesquisas gerais na internet.

(@rodrigociriaco), desenvolve ações de incentivo à leitura, produção escrita e difusão literária em escolas públicas estaduais e municipais, com o “Sarauzim – Sarau dos Mesquiteiros” e o *Slam* Interescolar; Maria Giulia Pinheiro (@mariagiuliapinheiro), dramaturga, poeta e apresentadora de *Slams* no Brasil e em Portugal; *Slam* do Corpo (@slamdocorpo), *slam* para surdos e ouvintes, realizado em São Paulo.

8. Discutir, a partir da pesquisa e das entrevistas, questões orientadoras para a produção dos poemas na escola: Quais temas poderiam estar presentes em poemas de *slam* autorais dos(as) estudantes? Por que esses temas são potentes? O que escrever sobre eles? Por que escrever sobre eles é importante? Quais figuras de linguagem devemos explorar? Como arquitetar as rimas? Quais os ritmos da leitura? Como construir a narrativa? Qual o lugar do corpo e da performance nesse poema? Quais as palavras adequadas para usar nos temas que aparecem na nossa turma?
9. Produzir poemas! Convidar os(as) estudantes a construírem seus próprios poemas, apoiando todos(as) no processo de confecção e revisão.
10. Organizar o *slam* da escola ou da comunidade: sugere-se seguir as dicas do texto [*Poema: como organizar um slam na escola?*](#), do site Escrevendo o Futuro.

Em seguida:

- a. Escolher coletivamente um nome para o *slam*.
- b. Criar um “grito de chamada” para o *slam*, como um slogan.
- c. Definir equipes para a organização do *slam*, envolvendo as equipes de comunicação na escola (Jornal Escolar e Rádio Escolar). Sugestões: equipe de som, equipe de mídias e redes sociais, equipe de apresentação do *slam* (mestre de cerimônias), equipe de gravação, equipe de apoio (para ajuda no dia do evento para inscrição dos poetas, escolher o júri, anotar as notas).
- d. Tornar o *slam* um evento híbrido (presencial e *online*), com divulgação e transmissão nas redes sociais da escola.

Avaliação: A avaliação deve ser formativa e contínua com os estudantes, de acordo com os objetivos e listando suas opiniões e percepções, utilizando, inclusive, o retorno sistematizado pelas equipes de comunicação na escola. A fim de aferir tanto a utilização cotidiana dos jogos e o retorno sobre os eventos de *slam*, fazer uso de ferramentas *online* para avaliação, como por exemplo, o Google Forms em questionários ou o Mentimeter para avaliações compartilhadas.

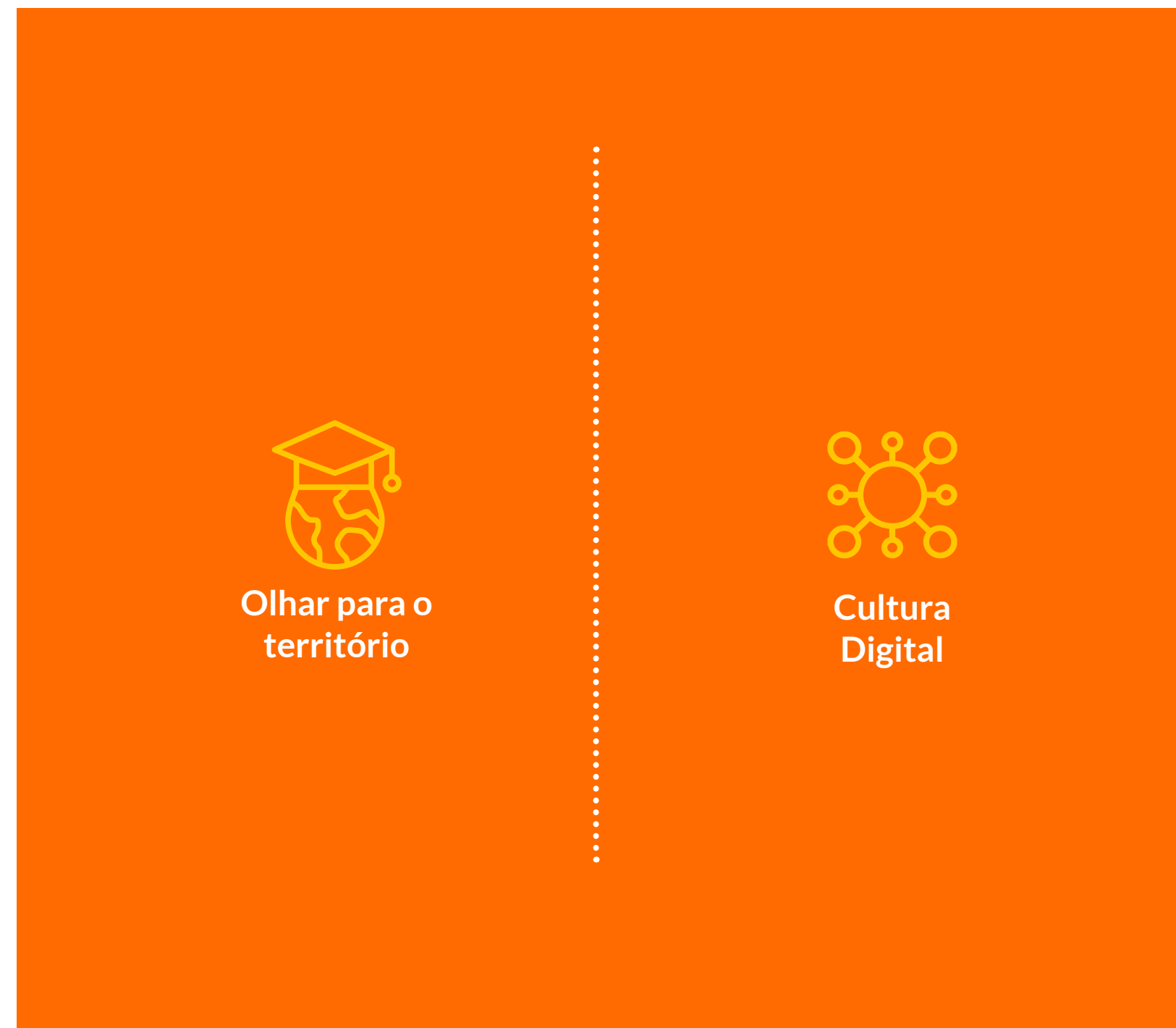


DE OLHO NA TECNOLOGIA

A experiência faz uso de plataformas digitais e ferramentas como partes integrantes das práticas ao longo do processo. Os recursos vêm a serviço dos objetivos pedagógicos e do fazer dos(as) estudantes, estimulando sua autonomia e participação engajada, além de ampliar o vocabulário digital de todos(as) envolvidos(as).

APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

Em diálogo com a mobilização dos(das) estudantes e processos qualificados de escuta dos(as) mesmos(as), professores(as) e gestão iniciaram um conjunto de atividades integradas ao processo de gestão democrática e de comunicação na escola. O jornal e rádio escolar concatenam as várias propostas – como os jogos matemáticos, os *slams*, grupos de dança, grupo de teatro – como uma única grande atividade de estímulo ao protagonismo discente no cotidiano escolar.



.....
Público sugerido: 9º ano do Ensino Fundamental.

Estrutura pedagógica: Projeto.

Tempo de execução: 2 meses.

Tecnologias utilizadas: Computador ou *notebook*, internet e projetor.
.....

Experiência didática:

“CINE-INTERATIVO”

ESCOLA MUNICIPAL NOSSA SENHORA DA PIEDADE

ODS principais: 4-Educação de Qualidade; 8-Trabalho Decente e Crescimento Econômico; 11-Cidades e Comunidades Sustentáveis.

Competências gerais da BNCC: Conhecimento; Pensamento Científico, Crítico e Criativo; Repertório Cultural; Cultura Digital.

Objetivo geral: Apoiar estudantes a organizarem um cineclube na escola, fazendo uso de recursos tecnológicos no processo de planejamento e execução da iniciativa.

Contexto e intencionalidade pedagógica: Mobilizados pelo desejo de realizar atividades culturais na comunidade – que se localiza em uma zona rural – estudantes e professores(as) organizaram um cineclube aberto à comunidade na escola, em horários alternativos às aulas. A proposta tinha como foco duas frentes: a do cineclube, com a organização e operacionalização da proposta, cobertura de mídias, programação, execução, coordenação das exposições e organização financeira do evento; e a frente de fortalecer a interação da comunidade escolar, aproximando o audiovisual no cotidiano da escola, o envolvimento dos(as) estudantes na gestão do projeto e a aproximação intergeracional entre as diferentes séries e turmas.

Resumo:

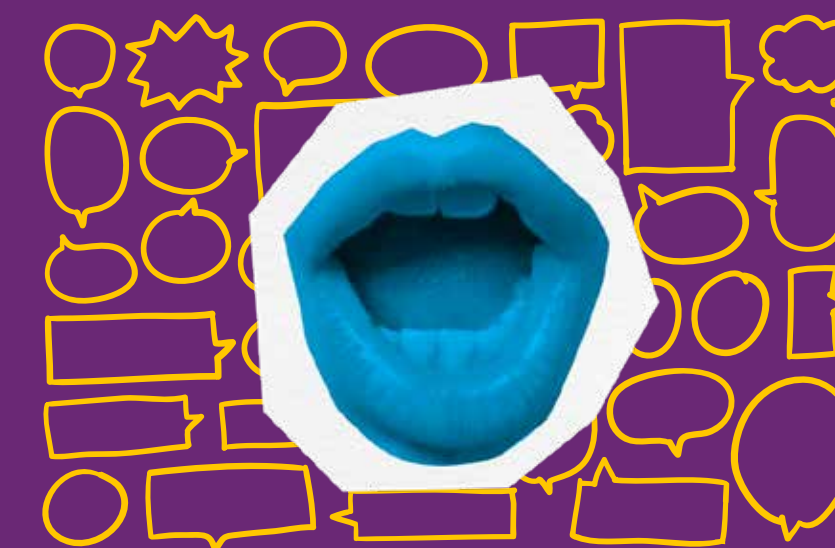
1. Apresentar aos(às) estudantes a proposta de um cineclube, discutindo com eles(as) a importância da estratégia, funcionamento e formatos possíveis, além de temas de interesse da comunidade para levantamento dos filmes a serem exibidos. Como referência, sugere-se a leitura e debate coletivo do texto [Cineclube na escola: muitas possibilidades](#), publicado pelo site do Instituto Claro.
2. Organizar a dinâmica de construção do cineclube:
 - a. Convidar os(as) estudantes a se dividirem em grupos, de acordo com seus interesses e demandas do formato pactuado, incluindo Programação e Curadoria (escolha de filmes); Infraestrutura (montagem de equipamentos, checagem de áudio e vídeo); Divulgação e Mídias (marketing, propaganda e mediação com a comunidade); Financeiro (gerenciamento do dinheiro e prestação de contas); Exibição (equipe presente nos dias das exibições); Apresentação do Cineclube para as aberturas das exibições; e Mediação de possíveis debates depois da exibição dos filmes.
 - b. Utilizar ferramentas *online* gratuitas para gestão dos grupos, como o Trello.
 - c. Utilizar ferramentas coletivas para registro das atividades e sistematização do processo: produção de texto, produção de imagens, produção de planilhas financeiras etc.
 - d. Definir ferramenta adequada para exibição dos filmes.
3. Divulgar e exibir o filme em atividade aberta à comunidade.



DE OLHO NA TECNOLOGIA

Para apoiar a exibição legal de filmes na escola, vale conhecer a plataforma em conteúdo aberto [Libreflix](#), que reúne variados títulos de interesse educativo, para várias faixas etárias e que têm a exibição gratuita permitida. Outra possibilidade, é acessar o site do [Domínio Público](#) brasileiro, que possui um repositório de materiais audiovisuais com exibição permitida.

Avaliação: A avaliação deve ser formativa e contínua com os(as) estudantes, de acordo com os objetivos e listando suas opiniões e percepções dos(as) mesmos(as) ao longo do processo.



APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

A experiência de uma ida ao cinema foi bastante mobilizadora para os(as) participantes, uma vez que a maior parte da comunidade escolar – que está localizada numa zona rural – nunca acessou o equipamento. Embora inicial, a ideia é repetir a iniciativa – que foi realizada não só com as turmas da Educação Infantil, mas também com outros segmentos da comunidade escolar e do entorno.



Público sugerido: Anos Finais do Ensino Fundamental¹⁷.

Estrutura pedagógica: Gestão.

Tempo de execução: Contínuo.

Tecnologias utilizadas: Computadores ou *notebooks*, internet e impressora.

Experiência didática:

“GESTÃO DEMOCRÁTICA NA ESCOLA”

ESCOLA MUNICIPAL PADRE JULIAN EDWARDS

ODS principais: 4-Educação de Qualidade; 16-Paz, Justiça e Instituições Eficazes.

Competências gerais da BNCC: Comunicação; Cultura Digital.

Objetivo geral: Iniciar estratégia de gestão participativa na escola, por meio da construção de processo eleitoral de representantes discentes na escola, a fim de apoiar a revisão e cumprimento do seu Projeto Político Pedagógico.

Contexto e intencionalidade pedagógica:

Com forte desejo de participação e apoio dos(as) estudantes na gestão da escola, a direção, coordenação pedagógica e professores(as) encorajaram os(as) estudantes a construir mecanismos de participação democrática capazes de envolver toda a comunidade. Aliando atividades curriculares ao processo de dinamização da gestão, os(as)

¹⁷ A escola trabalhou com turmas de 8º e 9º anos, mas a proposta pode ser realizada com todas as turmas, e mesclando estudantes de diferentes turmas e séries.

estudantes construíram um processo eleitoral completo na escola – com a elaboração de propostas, chapas, dinâmica de votação (incluindo ferramentas *online*) e discussão das demandas da escola – e deram início a um mecanismo de representatividade discente na unidade de ensino.

Além da vivência do processo eleitoral, os(as) estudantes foram convidados(as) a fazer uso das tecnologias da informação e comunicação para realização das atividades – da realização de pesquisas e aplicação de questionários com a comunidade escolar à construção de materiais de campanha –, mobilizando diferentes competências e habilidades ligadas à comunicação e cultura digital.

Resumo:

- 1.** Levantamento de conhecimentos prévios, utilizando o modelo de aprendizagem de rotação por estações:
 - a.** Dividir os(as) estudantes em 6 estações, em pátio ou área aberta da unidade escolar, para levantamento de ideias e contribuições relacionadas à escola.
 - b.** Realizar uma breve explicação a todos(as) da proposta e do desafio: Quais aspectos precisamos melhorar na nossa escola? Como envolver mais os(as) estudantes nas atividades?
 - c.** Pedir que cada grupo/equipe pense em uma proposta relacionada ao desafio a partir das interações com seus(as) integrantes. Os(as) docentes devem circular entre os grupos para orientar nas dúvidas.

- d.** Assim que cada equipe concluir, procure desafiá-la a utilizar o notebook para criar um cartaz de divulgação dessa proposta. Sugere-se o uso de plataformas ou aplicativos gratuitos de design, como o Canva.
- e.** Recomende que os(as) estudantes circulem entre as diferentes estações para conhecer as propostas e contribuir com ideias ou dicas. Importante garantir que ao menos 2 membros(as) de cada grupo permaneçam por um tempo na estação original, para receber os(as) outros(as) estudantes e sistematizar as dicas.
- f.** Quando todos(as) concluírem as propostas, orientar para que apresentem para os(as) demais estudantes (inclusive de outras turmas).

2. Elaboração da campanha eleitoral:

- a.** Formar equipes (chapas) nas salas, com até 8 estudantes. Sugere-se que elas tenham como estrutura: 1 presidente(a), 1 vice-presidente(a), 1 secretário(a), 1 tesoureiro(a), 4 marketeiros(as).
- b.** Convidar as chapas a realizar pesquisas e elaborar questionário/entrevistas com a comunidade de estudantes, funcionários(as) e comunidade para definir as propostas de campanha. A ideia é que os(as) estudantes percebam que são representantes de toda a comunidade escolar.



DE OLHO NA TECNOLOGIA

Na vivência da campanha, os(as) estudantes fizeram uso de um conjunto de ferramentas tecnológicas. Além da experimentação, foram convocados(as) pelos professores(as) a pensar sobre a responsabilidade do processo eleitoral e atenção à qualidade da comunicação, evitando a disseminação de informações falsas e respeitando a diversidade de opiniões, perfis e saberes da comunidade escolar.

- c. Estimular que realizem a pesquisa na escola por meio de ferramentas, como o Google Forms, e disparando-a via aplicativos para mensagens instantâneas, como o WhatsApp.
- d. Garantir que os(as) estudantes acessem e analisem os dados qualitativos e quantitativos das pesquisas realizadas.

DICA DA ESCOLA

Para servir de apoio no processo, os(as) estudantes construíram uma pesquisa unificada que foi então tabulada e discutida nas salas de aula. Além desse levantamento, algumas chapas construíram suas próprias pesquisas e realizaram entrevistas.

- a. Convidar as chapas a definirem os temas e propostas da campanha.
- b. Apoiar os(as) estudantes no planejamento dos materiais da campanha (músicas/jingles, cartazes/folders/"santinhos", vídeos etc.).
- c. Divulgação da campanha no WhatsApp e também por meio de cartazes na escola.

3. Eleição:

- a. Definição com representantes das chapas, docentes e funcionários(as) das regras do processo eleitoral, incluindo vigência do mandato da chapa eleita.
- b. Organização do pleito e estrutura de votação. Sugere-se votação impressa e votação digital, garantindo que cada membro(a) da comunidade vote apenas uma vez.
- c. Realização do pleito.
- d. Nomeação da chapa vencedora para a vigência estipulada para o mandato.
- e. Apresentação dos resultados das eleições na comunidade escolar.

4. Participação na gestão:

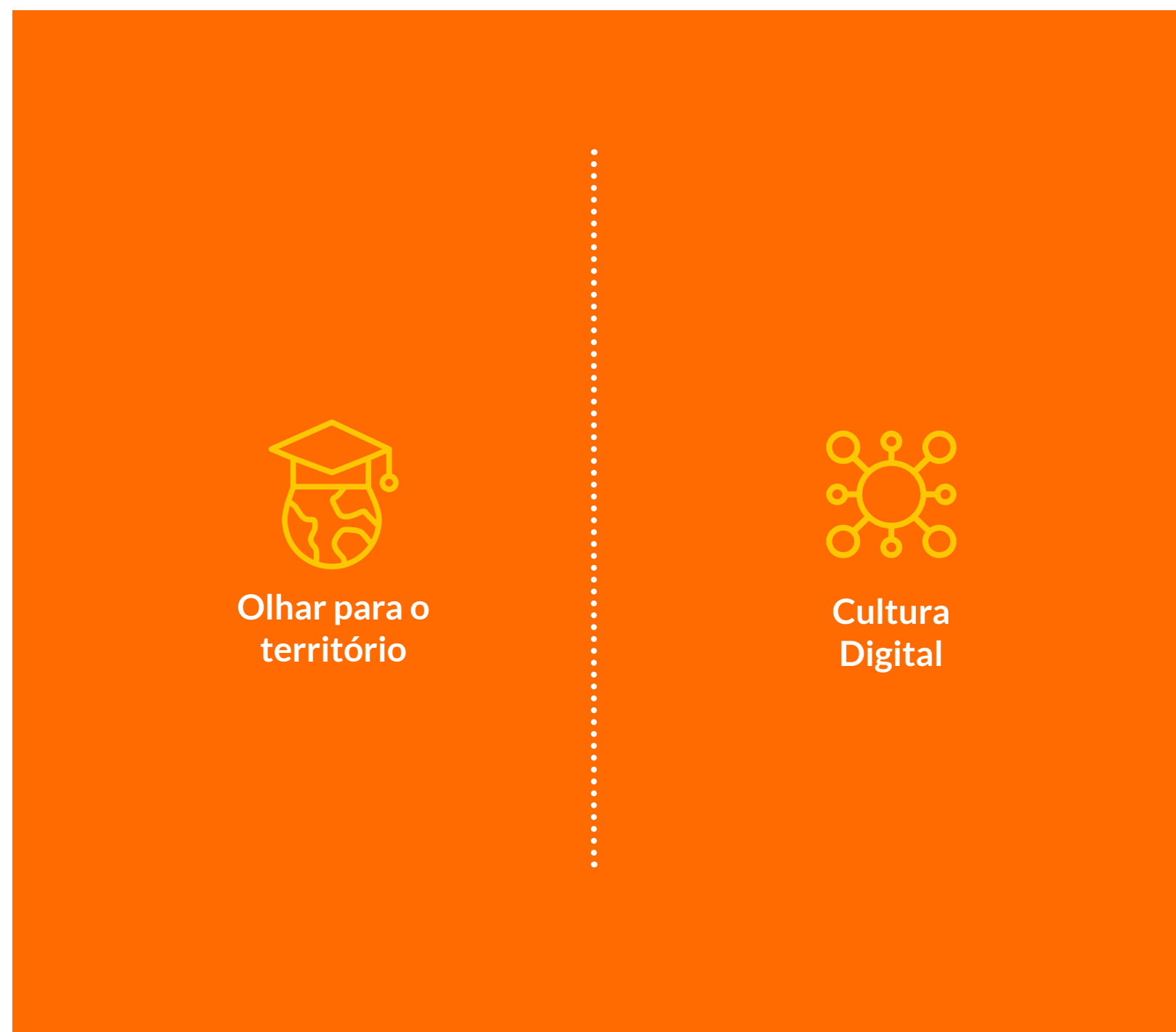
- a. Convocar chapa para discussão e organização de prioridades elencadas em campanha.
- b. Organizar agenda de reuniões periódicas com a chapa eleita, que deverá ter como atribuições:
 - i. atuar na escrita/contribuições para o PPP;
 - ii. liderar o diálogo representativo com os(as) demais estudantes para registrar ideias que deverão ser discutidas no processo de revisão e implementação do PPP – para tanto, devem elaborar novas pesquisas e realizar votações;

- iii. elaborar contribuições para o regimento e PPP;
- iv. realizar atividades previstas no PPP e de interesse da comunidade escolar;
- v. apoiar a comunicação da gestão, docentes e funcionários(as) com os(as) demais estudantes.

Avaliação: Observação ao longo do processo por parte dos(as) professores(as) e retorno das impressões aos(às) estudantes. Buscar que os(as) estudantes mantenham um diário de bordo do processo, registrando suas impressões, o que poderia ser feito melhor, aprendizagens, dificuldades, ideias para novos pleitos ou que podem ser implementadas no projeto em andamento, e autoavaliação.

APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

A proposta foi bastante mobilizadora na escola, com chapas que se dedicaram muito ao processo eleitoral e à realização das campanhas. Entre os temas que foram pautados em sala de aula, com o envolvimento do corpo docente, esteve o respeito à diversidade de opiniões, comunicação não violenta, enfrentamento às *fake news* e a importância da argumentação e dos debates qualificados.



Público sugerido: Ensino Fundamental.

Estrutura pedagógica: Gincanas e Olimpíadas intraescolares.

Tempo de execução: 3 a 4 meses.

Tecnologias utilizadas: Computadores, *notebooks* e/ou *tablets*; internet; projetor e equipamento de som.

Experiência didática:

“FORRÓ CONECTADO”

ESCOLA MUNICIPAL CATARINA PARAGUASSU

ODS principais: 4-Educação de Qualidade; 9–Indústria, Inovação e Infraestrutura; 11-Cidades e Comunidades Sustentáveis.

Competências gerais da BNCC: Conhecimento; Pensamento Científico, Crítico e Criativo; Repertório Cultural; Comunicação; Cultura Digital.

Objetivo geral: Apoiar os estudantes na valorização dos saberes populares e cultura das festas juninas, unindo a celebração ao planejamento integrado das disciplinas curriculares.

Contexto e intencionalidade pedagógica:

A escola buscou responder a duas necessidades em uma mesma proposta: a inserção das novas tecnologias para fortalecer o ensino-aprendizagem de linguagens e a baixa participação da comunidade do entorno, em especial dos familiares, nas atividades escolares.

Para isso, desenhou como estratégia a realização de uma grande mostra cultural integrada aos festejos juninos, que combinasse produções autorais dos estudantes e processos de

pesquisa sobre as origens e linguagens da festa com um espaço para que a comunidade escolar e território pudessem celebrar as aprendizagens e comemorar a data.

Resumo:

- 1.** Reunião pedagógica para organização dos trabalhos interdisciplinares. Na escola, participaram várias disciplinas, com liderança de Língua Portuguesa e Artes.
- 2.** Criação de um perfil da escola no Instagram, para divulgação dos trabalhos e da festa que se realiza nela.
- 3.** Apresentar o tema aos(as) estudantes:
 - a.** Convidar os(as) estudantes a pesquisarem sobre a origem da Festa Junina, explorar as linguagens artísticas relacionadas à cultura junina (vestimentas, música, alimentação, religiosidade etc.), dividindo as turmas/anos em subtemas para aprofundamentos.
 - b.** Solicitar que eles(as) criem posts para o Instagram e textos em diferentes formatos (Facebook, site, Twitter) e em primeira pessoa, como se a Festa Junina fosse um personagem, explicando algo sobre si mesmo (exemplo: “Olá, eu sou a Festa de São João da Bahia e nasci...”).
 - c.** Sugerir a realização de uma atividade de pesquisa prévia (sala de aula invertida) sobre a origem das *hashtags* e seu uso cotidiano para agregar temas, a partir

da leitura do texto do Canaltech, [O que é hashtag?](#); além de fazer uma breve pesquisa para discussão em sala de aula sobre # de campanhas publicitárias que os(as) estudantes conhecem ou acessam.

- 4.** A partir dos subtemas, buscar que estudantes realizem pesquisas em suas famílias e comunidades para sistematizar conhecimentos sobre os festejos: *Músicas, danças típicas e vestimenta*
 - a.** Seguindo a proposta da atividade Cadernos do Inventar com Diferença – Cinema, Educação e Direitos Humanos, os(as) estudantes devem abordar 3 pessoas de diferentes gerações: crianças, adultos, idosos.
 - b.** Pedir a cada uma delas que cante o trecho de uma música de Festa Junina da qual se lembra, e gravar o áudio com o celular.
 - c.** Em seguida, os(as) estudantes devem pesquisar as letras das músicas citadas e criar uma cartografia a partir das palavras, personagens e lugares recorrentes nessas letras: o que é comum, o que é diferente.
 - d.** Encorajar que os(as) estudantes sistematizem a proposta em ferramentas digitais, como Canva ou Mindmaps.
 - e.** Organizar os(as) estudantes em rotações para que acessem os trabalhos uns(umas) dos(as) outros(as).

Brincadeiras e oralidade

- a.** Os(As) estudantes devem gravar entrevistas com moradores(as) antigos(as) sobre as brincadeiras típicas da região na infância.
- b.** Na sequência, pedir que o(a) entrevistado(a) segure uma fotografia antiga de sua vida e a narre, enquanto o(a) estudante o(a) filma contando a história dessa fotografia.
- c.** Enquanto o(a) estudante filma, outro(a) estudante deve pedir que o(a) morador(a) conte a história de um objeto que tenha a ver com as festas juninas na comunidade/região.
- d.** Na sequência, estudantes devem produzir textos de reconto sobre as histórias, utilizando o Google Docs como ferramenta de criação.
- e.** Após a realização das atividades, criar momentos de resgate dessas brincadeiras no pátio entre os(as) alunos(as).

Caracterização da Região Nordeste

- a.** Estudantes devem realizar pesquisa sobre as mudanças nos dados estatísticos da região Nordeste nos últimos anos.
- b.** Na sequência, devem criar *stories* no Instagram com enquetes em suas redes sobre hipóteses para comprovação dos dados.

- c.** De volta à escola, estudantes devem debater sobre os motivos das mudanças dos dados.
- d.** Elaborar tópicos para pesquisas futuras.
- e.** Criação de *stories* para o Instagram da escola, com pessoas da comunidade, respondendo, em 15 segundos, a pergunta: “O que mais te dá orgulho em ser nordestino(a)?”
- f.** Após a pesquisa sobre o que caracteriza o Nordeste, propor que os(as) estudantes tirem fotos na comunidade que tenham as características dessa região, para elaboração de cartões postais *online*, que podem ser enviados por e-mail a pessoas do mundo todo.

Culinária

- a.** Utilizando a linguagem de TikTok, os(as) estudantes devem gravar as receitas típicas da culinária (postar no Instagram da escola).
- b.** Também no Instagram da escola, gerar interações com a comunidade, criando enquetes, reações: “Quem faz as comidas típicas? Onde vivem? O que fazem? Como fazem?”. Pesquisar sobre as pessoas que fazem a cultura culinária permanecer viva nos dias de hoje.

Bebidas típicas de Nagé

- a.** Estudantes devem gravar entrevistas com os(as) produtores(as) das bebidas.
- b.** Fazer uma linha do tempo (por meio do Padlet) sobre a história dessas bebidas.

5. Organização da Festa #ForróConectado:

- a.** Organizar equipes para operacionalização do evento.
- b.** Expor os trabalhos em uma mostra comunitária:
 - i.** criar um painel que imita o Instagram para a comunidade tirar fotos;
 - ii.** criação de figurinhas para “cobertura” do evento no WhatsApp;
 - iii.** na quadrilha, utilização de bordões que tenham a ver com o mundo atual (“Curtiu seu story! É mentira!”) e com danças e “passinhos” como nas redes sociais que os(as) estudantes gostam;
 - iv.** criação/lançamento de pastas compartilhadas em QRCode para exposição dos resultados do projeto.
- c.** Festejar!

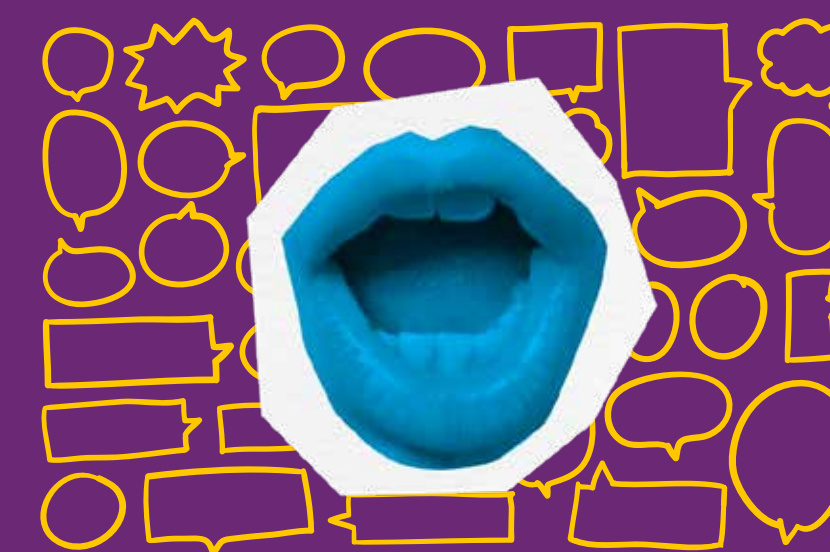


DE OLHO NA **TECNOLOGIA**

Despertar os interesses pela cultura local por meio das linguagens contemporâneas é uma excelente proposta para fortalecer a autonomia, o letramento digital, as práticas leitoras e de escrita e os saberes do território de forma integrada e complementar.

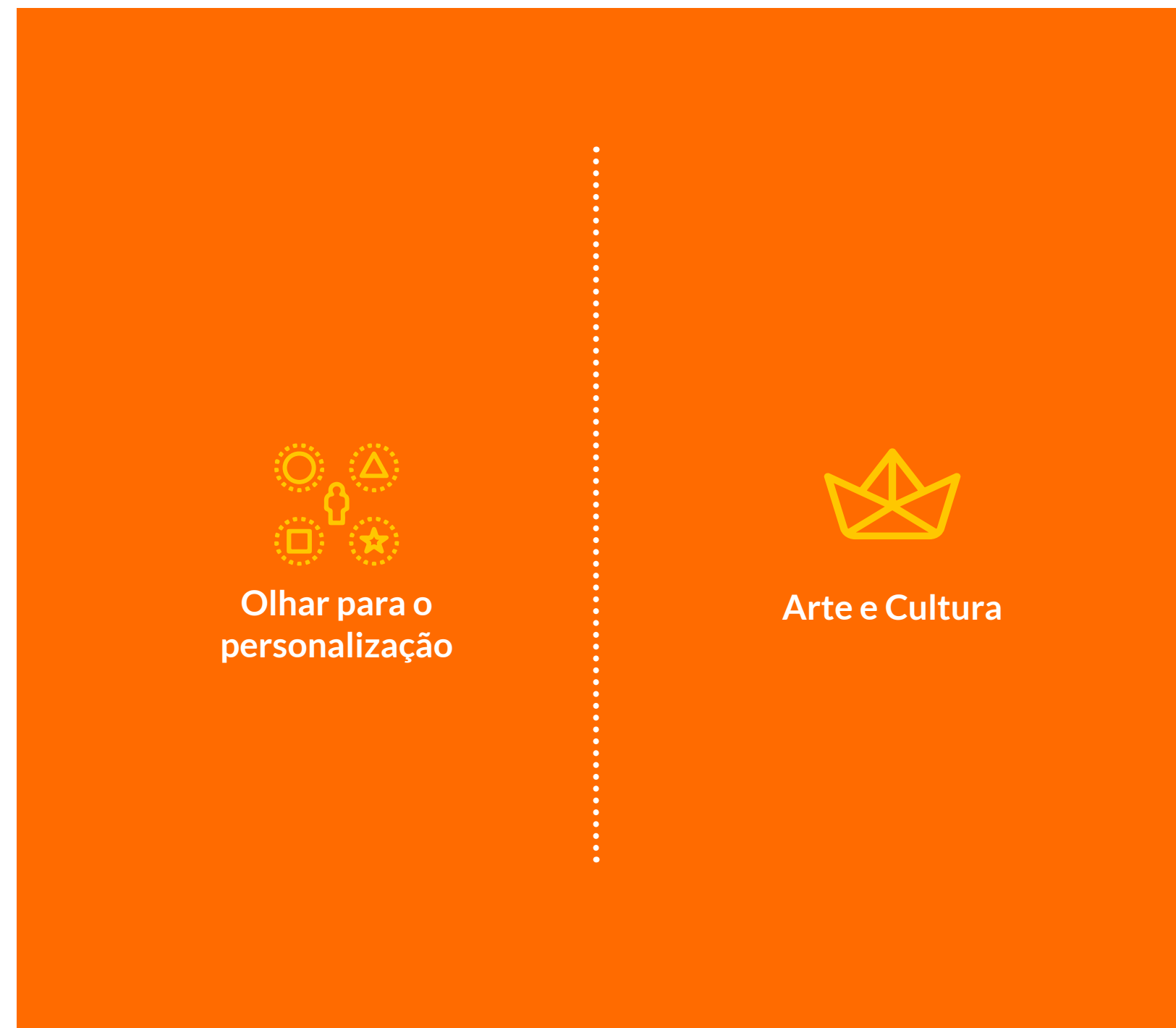
Acessibilidade e inclusão: Com o apoio dos(as) professores(as) da educação inclusiva, os(as) demais professores(as) buscaram que todos(as) estudantes participassem das atividades de pesquisa e dos festejos. Entre os exemplos, as danças – da quadrilha tradicional e modernizadas – envolveram estudantes com dificuldades de locomoção.

Avaliação: As aprendizagens dos(as) estudantes no curso das atividades são avaliadas em processo contínuo, integrado ao fazer das disciplinas participantes.



APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

O projeto, que teve como culminância a mostra artística na comunidade escolar, mobilizou diferentes professores(as), de diversas áreas do conhecimento, para investigação da tradição do forró, engajando estudantes de diferentes turmas e séries em uma proposta pedagógica comum.



Público sugerido: Anos Finais do Ensino Fundamental.

Estrutura pedagógica: Projeto.

Tempo de execução: 6 meses.

Tecnologias utilizadas: notebooks, datashows e internet.

Polo Santo Antônio de Jesus

Experiência didática:

“XADREZ PEDAGÓGICO”

ESCOLA MUNICIPAL FLORENTINO DE ALMEIDA I

ODS principais: 4-Educação de Qualidade; 5-Igualdade de Gênero;

10-Reduzir as Desigualdades.

Competências gerais da BNCC: Pensamento Científico, Crítico e Criativo;

Cultura Digital; Argumentação¹⁸.

Objetivo geral: Fazer uso do xadrez como linguagem pedagógica para fortalecer o raciocínio lógico e repertório dos(as) estudantes, bem como fomentar a cultura de paz no ambiente escolar.

Contexto e intencionalidade pedagógica:

A experiência busca engajar estudantes que muitas vezes vivenciam diversos conflitos (drogas, violências, bebidas) e que ao mesmo tempo possuem interesses

¹⁸ Essa experiência também trabalha como competência específica a EF09H16

e talentos muito diversos ligados à arte (desenho, música, vídeos), além de muita vontade de protagonizar ações com os(as) demais colegas por meio do projeto. Fazendo uso de um conjunto de ações interdisciplinares, a escola estimulou que os(as) estudantes investigassem o xadrez por diferentes perspectivas: a história do jogo, jogabilidade, construção das peças, dinâmicas e estratégias etc. Em discussões na sala de aula, os(as) estudantes transformaram as regras do jogo, trazendo à tona temas contemporâneos: peças pretas e brancas têm a mesma chance de começar o jogo e as peças foram renomeadas, discutindo a diversidade da sociedade e da escola. Como exemplo, os peões foram representados para atender todos os gêneros e identidades sexuais.

Resumo:

1. Sensibilização dos(as) docentes para o projeto: nesta etapa os(as) professores(as) envolvidos(as) devem compartilhar ideias a respeito do funcionamento do projeto, sua origem e relação com a comunidade escolar. Eles(as) têm que ser estimulados(as) a indicar uma música que possua relação com o tema do xadrez ou com valores relacionados ao jogo.
2. Sensibilização dos(as) estudantes: como desafio inicial de sensibilização, seguindo a proposta de sala de aula invertida, os(as) estudantes serão convidados(as) a acessar referências *online* sobre o xadrez e aplicativos relacionados que possibilitam jogar via celular.

3. Oficina em estações: em aula presencial os(as) estudantes serão organizados em 3 grupos. São eles:
 - a. Estação 1 – grupo que trabalhará no desenvolvimento de uma paródia com a temática dos sentimentos evocados pela sensibilização.
 - b. Estação 2 – grupo que ensaiará a gravação da música com as vozes dos(as) participantes, buscando compreender o ritmo da canção.
 - c. Estação 3 – grupo que irá desenvolver uma caracterização das vestimentas para combinar com a música e ensaiará os movimentos para gravação de vídeo utilizando o TikTok.
4. Outras atividades a serem desenvolvidas:
 - a. Após o avanço nas atividades de cada estação, os grupos circularão entre os espaços para conhecerem as produções dos(as) colegas.
 - b. Por fim, de novo em seus grupos, irão trabalhar na gravação da música a partir da paródia elaborada e farão a filmagem do grupo que criou a dança.
 - c. A produção do vídeo será compartilhada no pátio da escola com as demais turmas, como forma de sensibilizar para o projeto.

5. Aprofundando conhecimentos sobre o xadrez: nesta etapa os(as) participantes são divididos(as) novamente em grupos, que devem explorar conhecimentos relacionados ao xadrez, sua história e funcionamento:

a. Estação 1 - História do Xadrez e seu funcionamento: o grupo deve pesquisar aspectos históricos relacionados ao xadrez e seu funcionamento. Irá construir um pequeno resumo para compartilhar com os(as) demais participantes.

b. Estação 2 - Partida de Xadrez: o grupo precisa ter ao menos um representante que conheça xadrez e também deve procurar referências para compartilhar a respeito do funcionamento desse jogo com os(as) demais participantes. Também, devem ser realizadas partidas iniciais, para entender a dinâmica do jogo, buscando que os(as) participantes do grupo testem o jogo juntos(as), compartilhando seus conhecimentos. O grupo deve ficar responsável por pesquisar e indicar aplicativos para que todos(as) da turma possam praticar posteriormente.

c. Estação 3 - Filmes que retratam o Xadrez: os(as) participantes desse grupo são convidados(as) a assistir ao longa [Rainha de Katwe](#)¹⁹ e discutirão a respeito das ideias apresentadas no filme.

¹⁹ Filme de Mira Nair, de 2016.

6. Construção de um jogo de Xadrez:

a. Os(As) estudantes são organizados(as) em grupos, definindo diferentes possibilidades e materiais para desenvolvimento de um jogo de xadrez. Como tarefa para sala de aula invertida, devem pesquisar na internet diferentes materiais já utilizados para criação de um jogo de xadrez e, quando possível, orientações sobre como fazê-lo.

b. Novamente em casa, ao longo de uma semana, devem separar e trazer materiais que possam ser utilizados pelos diferentes grupos. As equipes podem definir o que trazer para seu grupo e também contribuições para os demais grupos.

c. Em sala de aula, os grupos serão organizados em estações com diferentes recursos. Na escola, foram feitos jogos de garrafa PET; frascos de esmalte e papelão; origami e xadrez humano.

d. Ao longo do desenvolvimento, os(as) participantes de cada grupo poderão circular e acompanhar as produções dos(as) demais colegas, sempre mantendo ao menos 2 integrantes em cada estação.

7. Repensando as regras e dinâmicas do jogo:

a. Em grupos, estudantes são convidados(as) a examinar seus próprios jogos, discutindo como as regras do jogo são representações da sociedade.

- b.** Na sequência, são convidados(as) a elaborar novas regras ou dinâmicas para os jogos, atendendo aos diversos perfis da comunidade escolar e sociedade. Entre os exemplos, na escola, as peças foram reestruturadas – representando personagens da comunidade escolar e atendendo aos diferentes gêneros e sexualidades das pessoas.
- 8.** Marketing e divulgação das produções: cada equipe deve elaborar um material para divulgação do seu jogo, regras de funcionamento e sensibilizar para que seja atrativo também para os(as) colegas de outras turmas.
- 9.** Jogando Xadrez:
 - a.** Disponibilizar os jogos de xadrez na escola para uso dos(as) estudantes.
 - b.** Estruturar um clube de xadrez convocando estudantes interessados(as) para jogarem juntos(as) e melhor estudarem o jogo.

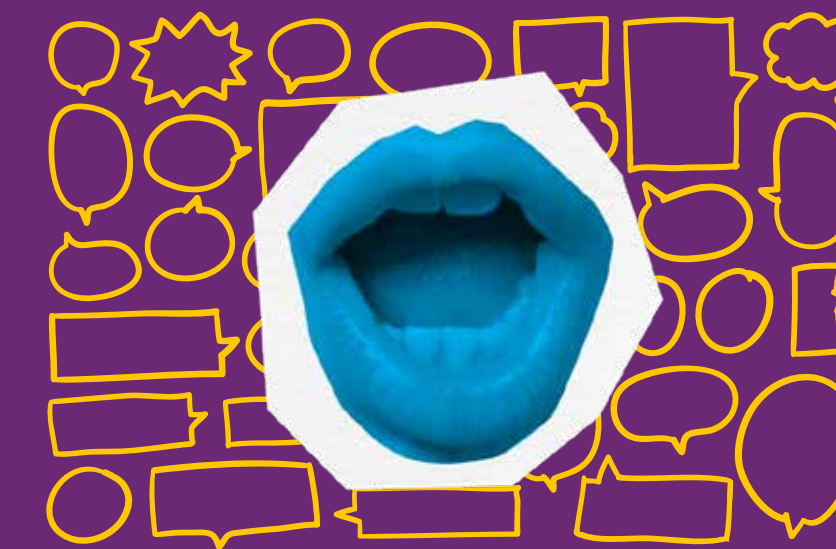


DE OLHO NA **TECNOLOGIA**

Jogos tradicionais de tabuleiro transpostos para *softwares* e aplicativos digitais são excelentes ferramentas para engajar os(as) jovens e ampliar o repertório cultural dos(as) mesmos(as). Outra ideia é estimular que criem seus próprios jogos ou recriem propostas já existentes utilizando ferramentas gratuitas *online*.

- 10.** Semana do Xadrez na escola: realização de uma semana aberta à comunidade para discutir e vivenciar o xadrez na escola, incluindo:
- a.** Campeonato de xadrez, com diferentes modalidades.
 - b.** Apresentação dos jogos desenvolvidos pelos(as) estudantes.
 - c.** Debate sobre o xadrez e as questões por ele evocadas: O que é estratégia? O que o jogo ensina? O que podemos aprender com o xadrez em nossas vidas?

Avaliação: A avaliação teve caráter formativo, tendo os(as) professores(as) acompanhando o desenvolvimento dos trabalhos estudantis e apoiando os(as) alunos(as) a desenvolver suas habilidades ao longo do projeto.



APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

Para participar da Semana do Xadrez a escola conseguiu a confirmação do campeão brasileiro de Xadrez Rápido, Diogo Duarte Guimarães, e do promotor Julimar, ambos da cidade de Santo Antônio de Jesus. A ideia é que o debate seja organizado pelos(as) estudantes do 9º ano e a mesa seja composta pelos convidados e um representante dos(as) estudantes.



Público sugerido: 9º ano²⁰.

Estrutura pedagógica: Projeto.

Tempo de execução: 3 meses.

Tecnologias utilizadas: Microfone, *notebooks*, TV *Smart* e celulares.

Experiência didática:

“CORPO MEU – CONECTANDO FIOS, PESSOAS E SABERES”

ESCOLA MUNICIPAL FLORENTINO DE ALMEIDA II

ODS principais: 3-Saúde e Bem-estar; 4-Educação de Qualidade; 16-Paz, Justiça e Instituições Eficazes.

Competências gerais da BNCC: Comunicação; Cultura Digital.

Objetivo geral: Refletir criticamente em uma perspectiva interdisciplinar a respeito de temas relacionados ao corpo, saúde e bem-estar emocional da comunidade escolar.

Contexto e intencionalidade pedagógica: Entendendo as necessidades de atenção aos(às) estudantes que vêm demonstrando uma gama de sintomas e indicações de sofrimento emocional, principalmente a partir da pandemia de Covid-19 e isolamento social, a escola deu início a um trabalho pedagógico com temáticas relacionadas à saúde e bem-estar mental na comunidade escolar.

20 Na escola, o projeto foi liderado por uma turma do 9º ano como ação experimental, mas envolveu todas as outras turmas – dos turnos matutino e vespertino – do mesmo ano.

Para isso, foram discutidas e planejadas propostas que mobilizaram a comunidade a respeito de questões relacionadas a corpo e gênero, e que simultaneamente dialogavam com conteúdos e habilidades curriculares, como, por exemplo, leitura crítica de mídia, produção textual a partir da análise de letras de música e notícias, e compreensão e análise de dados estatísticos.

Resumo:

1. Sensibilização inicial: em grupos, os(as) estudantes são estimulados(as) a acessar páginas e perfis de redes sociais e sites, buscando entender o que e como comunicam sobre corpo, sexualidade, saúde e bem-estar emocional. A partir disso, devem ser convidados(as) a refletir sobre o tipo de linguagem utilizada, a que público aquela página ou aquele site ou perfil comunica, quais seus objetivos.
2. Chuva de ideias: em plenária, estudantes são estimulados(as) a trazer subtemas de interesse:
 - a. O(A) professor(a) deve sistematizar as discussões coletivas na lousa, agrupando os subtemas por categorias

DICA DA ESCOLA

Para a atividade, foram utilizadas as seguintes referências:

- Perfil [Entre Laços](#), do Instituto Federal de São Paulo (IFSP) – campus Sorocaba, no Instagram.
- Perfil [Rabusivo](#), da estudante de psicologia Fernanda Pessoa, no Instagram.
- Perfil [Eu me Protejo](#), projeto educativo para a prevenção da violência e do abuso sexual na infância, no Instagram.
- Perfil [CAOS.A](#), de educação sexual e outros direitos, no Instagram.
- Página do UNICEF sobre [igualdade de gênero](#).
- Perfil [Vai ter Educação Sexual](#), projeto da Sociedade Brasileira de Educação Sexual, no Instagram.
- Reportagem [Machismo no esporte: o que elas têm a dizer](#), da Revista Esquinas – Revista Digital Laboratório, da Faculdade Cásper Líbero, em São Paulo.

de investigação, a fim de que todos(as) possam acessar o acúmulo da discussão.

- b.** Na sequência, as categorias e subtemas devem ser organizados em um formulário de instrumento de pesquisa digital, como o Google Forms, para permitir que os(as) estudantes da turma e das demais turmas do respectivo ano na escola possam votar e escolher que temas/discussões querem abordar no projeto coletivo.

3. Planejamento docente com base na enquete escolar:

- a.** Fazendo uso dos resultados da pesquisa, os(as) professores(as) devem estruturar suas ações, tendo como foco uma grande exposição coletiva da escola sobre o tema e subtemas selecionados.
- b.** As atividades podem ser organizadas por disciplina ou de forma interdisciplinar, entendendo o planejamento individual e coletivo do corpo docente e escola.

4. Realização das atividades de planejamento discente:

- a.** Dividir os(as) estudantes em 4 grupos por sala, com 6-7 integrantes para estudo dos subtemas propostos. No caso da escola, foram elencados os temas ansiedade, objetificação do corpo feminino, educação sexual, violência e relacionamento abusivo.
- b.** Cada grupo deverá trazer novas questões para pesquisa a partir do subtema selecionado: O que desejam saber? Como esta questão se apresenta na escola?

- c.** Em seguida, os(as) estudantes devem definir formas e/ou instrumentos de pesquisa sobre o tema: letras de música; reportagens de jornais e revistas; entrevistas com colegas, professores(as), familiares e especialistas; livros didáticos e paradidáticos; redes sociais; e filmes.

- d.** Todas as turmas participantes deverão organizar um mural na sala de aula, cujas equipes deverão inserir o subtema que estão pesquisando e o instrumento utilizado.

5. Realização das sistematizações pelos(as) discentes:

- a.** Criar um relatório ou síntese das ideias levantadas na pesquisa, utilizando texto, imagens e/ou outras linguagens (mapas conceituais, vídeos, jogos, paródias, maquetes, programas de rádio, teatro) para preparar a exposição.
- b.** Produzir os materiais que serão expostos.
- c.** Garantir momentos de supervisão docente e troca de ideias entre as equipes de estudantes ao longo do processo.

6. Realização da exposição:

- a.** As salas de aula devem ser organizadas para as apresentações e exposição de trabalhos, garantindo um espaço ou mecanismos para que os(as) visitantes dos trabalhos possam deixar seus comentários e sugestões.

- b.** A primeira rodada de exposição deve acontecer na própria sala, com a própria turma.
 - c.** Na sequência, as demais salas devem ser convidadas a apreciar a exposição, em rodadas.
- 7.** Autoavaliação: os(as) estudantes devem ser convidados(as) a uma autoavaliação, identificando o que cada um(a) fez, sua participação individual, o que poderia ser melhorado etc.

Avaliação: Além da autoavaliação, a escola fez uso dos registros escritos e orais produzidos ao longo do processo pelos(as) estudantes e professores(as) observaram a participação e atenção aos combinados realizados com as turmas para consolidação do projeto.

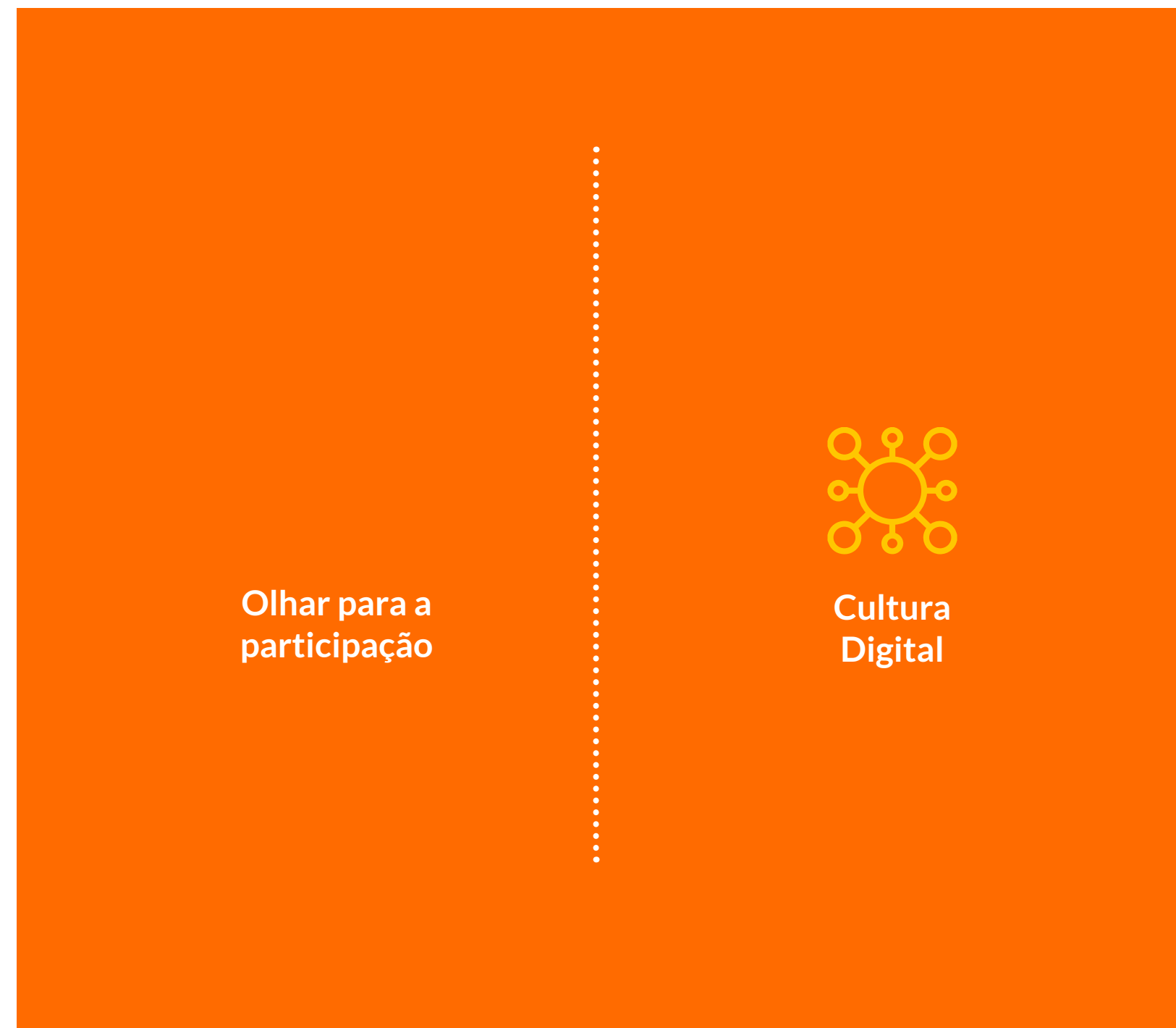
APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

A experiência foi construída junto com as turmas, a partir de seus saberes e desejos de aprendizagem. Como maior conquista, a escola destaca o engajamento estudantil com as propostas e o envolvimento dos(as) jovens em trazer suas questões, medos e ansiedades para o espaço coletivo, estabelecendo laços de confiança com seus(uas) pares e professores(as).



DE OLHO NA TECNOLOGIA

O trabalho com a identificação de linguagens utilizadas nas redes sociais apoia os(as) estudantes a perceber como cada ferramenta e cada perfil/iniciativa dialoga com um público diferente, assumindo produções textuais, visuais e de comunicação distintas.



Público sugerido: Anos Finais do Ensino Fundamental.

Estrutura pedagógica: Gincanas e Olimpíadas intraescolares.

Tempo de execução: 3 meses.

Tecnologias utilizadas: Computadores, *notebooks* e/ou *tablets*; internet; projetor e equipamento de som.

Experiência didática:

“100 ANOS DA SEMANA DE ARTE MODERNA”

ESCOLA MUNICIPAL HERCÍLIA TINOCO

ODS principais: 4-Educação de Qualidade; 11-Cidades e Comunidades Sustentáveis.

Competências gerais da BNCC: Conhecimento; Pensamento Científico, Crítico e Criativo; Repertório Cultural; Comunicação; Cultura Digital.

Objetivo geral: Ampliar o repertório cultural dos(as) estudantes, por meio de atividades interdisciplinares que fortaleçam o desenvolvimento das linguagens e habilidades de comunicação.

Contexto e intencionalidade pedagógica: A fim de engajar e responder à necessidade de maior participação juvenil nos projetos escolares, e aproveitando o centenário da Semana de Arte Moderna, a escola desenvolveu um grande sarau escolar, com produções em diferentes linguagens realizadas pelos(as) estudantes.

A proposta teve como objetivos incentivar a autoria dos(as) estudantes e participação e engajamento deles(as) na comunidade escolar, trazendo a tecnologia como

parte integrante da proposta. Por meio das produções estudantis, professores(as) acompanharam e mobilizaram habilidades leitoras e de escrita, e de leitura e produção artística. Por fim, a iniciativa ainda buscou revelar talentos desconhecidos da comunidade, incentivando os(as) estudantes a apresentarem suas produções autorais.

Resumo:

1. Planejamento docente: deve-se discutir em planejamento integrado do corpo docente o que foi a Semana de Arte Moderna, explorando as principais linguagens artísticas utilizadas (literatura, pintura, escultura e música) e avaliando possibilidades de intersecção com as disciplinas regulares da escola.

DICA DA ESCOLA

Para a atividade, os(as) professores(as) elencaram as seguintes discussões e temáticas:

- Língua Portuguesa – a literatura na Semana de Arte Moderna: Mário de Andrade, Oswald de Andrade e o Manifesto Antropofágico.
- História – o que estava acontecendo no Brasil e no mundo no contexto da Semana de Arte Moderna; como era a arte antes da Semana de Arte Moderna (aspectos históricos e influências).
- Geografia – de onde vieram as influências para a Semana de Arte Moderna; contexto geopolítico da época.
- Arte – estudo dos artistas e linguagens artísticas: pintura, escultura e música na Semana de Arte Moderna.
- Ciências – estudo de misturas de elementos para elaboração de obras de pintura e escultura (mistura de tintas, formação da argila de esculturas, por exemplo); estudo da ciência da música e dos instrumentos.
- Matemática – elaboração de gráficos sobre o conhecimento prévio dos(as) estudantes sobre o tema e como o projeto alterou o nível de conhecimento dos(as) mesmos(as).
- Educação Física – como a dança e a expressão corporal podem se relacionar com as linguagens artísticas da Semana de Arte Moderna para apresentação no sarau.

- 2.** Sensibilização dos(as) estudantes: fazendo uso da proposta de sala de aula invertida, os(as) estudantes são convidados(as) a acessar textos de referência sobre o impacto da Semana de Arte Moderna de 1922 e dos principais artistas, incluindo suas biografias, obras e trajetórias. Sugere-se o trabalho com o texto [A Semana de Arte Moderna revisitada](#), publicado pela Associação Bahiana de Imprensa (ABI).
- 3.** Levantamento de conhecimentos prévios dos(as) estudantes sobre o tema:
 - a.** Convidar os(as) estudantes a trazerem seus conhecimentos sobre o tema, levantando com eles(as) hipóteses sobre o porquê da Semana da Arte Moderna ter sido um marco na história cultural do Brasil.
 - b.** Registrar as palavras-chave e frases dos(as) estudantes, em aplicativos ou *softwares* para sistematização coletiva, como o Jamboard, utilizando ferramentas *online*, com a ideia de gerar um mapa mental ou nuvem de palavras.
- 4.** Pesquisa temática: dividindo os(as) estudantes em grupos, convidá-los(as) a investigar as principais linguagens artísticas da semana: artes plásticas, literatura, música, teatro e arquitetura.
 - a.** Utilizar *smartphones*, *notebooks* e/ou computadores para que os(as) estudantes realizem a pesquisa nos grupos.
 - b.** Buscar que os(as) estudantes sistematizem seus achados em um editor de textos colaborativo (Google Docs, por exemplo), linhas do tempo (no Padlet, por exemplo), mural de registros (no Miro ou no Padlet, por exemplo), mapas mentais (no LucidChart, MindMeister, MindManager, Miro ou Canva, por exemplo).
 - c.** Convidar os grupos a passarem pelas diferentes linguagens, acessando as produções dos(as) colegas.
- 5.** Aprofundamento: convidar os(as) estudantes a compreenderem como foram os desdobramentos da Semana pelo país, tendo como referência a leitura e debate orientado sobre os textos: [Como foi a Semana de Arte Moderna de 22 fora do eixo Rio-São Paulo](#), do Jornal GGN; [Por que Semana de Arte Moderna ainda é um marco da cultura 100 anos depois](#), da BBC Brasil; [O que mudou na Arte após a Semana da Arte Moderna de 1922?](#), do site Mega Curioso.
 - a.** Buscar que os(as) estudantes reflitam sobre as linguagens que não participaram da Semana de Arte Moderna, tendo como possível referência o texto [Cinema e fotografia estiveram ausentes da Semana de Arte Moderna](#), do site da Fapesp.
 - b.** Elaborar um mapa colaborativo em editor de mapas, como o Google Maps, sobre os impactos da Semana de Arte Moderna no Brasil no decorrer do tempo; e/ou criar uma linha do tempo do antes, durante e depois da Semana de 1922, com a ajuda de ferramentas como o Padlet; e/ou elaborar um mural que ilustre

o antes, durante e depois da Semana, usando o Padlet, Miro ou Google Apresentações.

6. Aprofundamento sobre a Arte Moderna na Bahia, buscando que os(as) estudantes estabeleçam relações entre o tema estudado e o território, a partir de textos, sites e outras fontes de conhecimento, como por exemplo, os textos: [Recepção e desdobramentos da Semana de Arte Moderna na Bahia](#), do portal A Tarde; [O Modernismo na Bahia – Antecedentes](#), do portal Evidencie-se; [Modernismo e tradicionalismo na Bahia](#), do blog Jornada Online; [Modernismo Baiano](#), do Diário da Manhã; O Modernismo Brasileiro e o Viés Baiano, exposição de 2016 no [Museu de Arte Moderna \(MAM\) da Bahia](#); e visita virtual ao [MAM-BA](#).
7. Sistematização de conhecimentos e produção autoral dos(as) jovens, com o tema “A arte moderna de 2022”, buscando que pesquisem sobre como tem sido a celebração dos 100 anos da Semana de Arte Moderna e as novas obras que têm surgido baseadas no tema; e com isso desenvolvam produções autorais a partir do que foi estudado. A ideia é que os(s) estudantes possam discutir, refletir e planejar intervenções artísticas respondendo às seguintes perguntas: Como seria uma semana de arte moderna de 2022? Quais rupturas seriam necessárias? Quais linguagens artísticas estariam presentes? Quais linguagens artísticas seriam integradas? Por que um evento como a Semana de 1922 seria importante em

2022? Como seriam hoje os textos literários, músicas, pinturas, esculturas e obras de outras linguagens apresentadas sob a influência da Semana de 1922? Assim, deve-se:

- a. Estimular a recriação de obras artísticas que estavam presentes na Semana de 1922 (literatura, escultura, música e pintura) em outros suportes e linguagens, e ainda utilizando as tecnologias digitais.
 - b. Registro *online* dos processos de criação (em ferramentas como Mural, Padlet, Miro e Instagram).
8. Realização do Sarau:
 - a. Definir equipes para a organização do sarau. Sugere-se: equipe de som; equipe de mídias e redes sociais; equipe de programação e roteiro; equipe de apoio ao palco; equipe de cenário; equipe de apresentação; e equipe de gravação.
 - b. Planejar o sarau como atividade aberta à comunidade e híbrido – *online* e presencial.
 - c. Divulgar o sarau nas redes sociais da escola.
 - d. Realização do sarau e transmissão do mesmo nas redes sociais da escola.



DE OLHO NA TECNOLOGIA

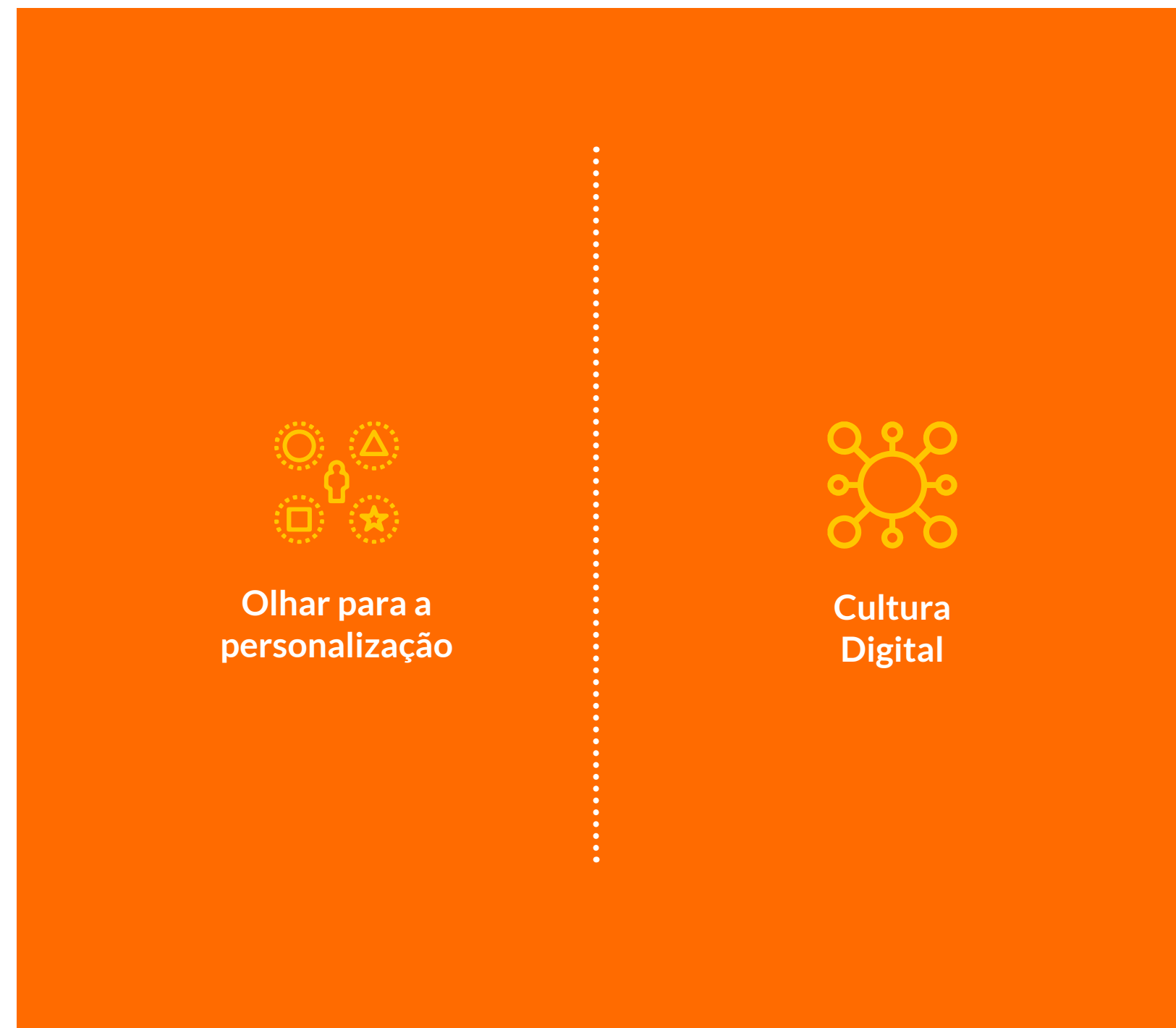
A escola fez uso de um conjunto de *softwares*, plataformas e aplicativos digitais na gestão e organização do projeto e sistematização das pesquisas, como também na experimentação das linguagens artísticas. Entre os trabalhos desenvolvidos, foram feitas recriações de obras plásticas da Semana de 1922 por meio de ferramentas digitais de *design*, como o Canva, transformando as obras originais em outras peças, e destacando o potencial criativo e autoral do trabalho.

Avaliação:

Foram criadas matrizes avaliativas via Google Forms e Mentimeter, e aplicadas aos(as) estudantes. Paralelamente, os(as) docentes envolvidos(as) construíram roteiros de acompanhamento das aprendizagens esperadas, trabalhando a avaliação como formativa e contínua e suas turmas, tendo, entre os elementos que a compunham, as percepções e opiniões dos(as) estudantes.

APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

A partir da investigação da Semana de Arte de 1922, os(as) estudantes foram convidados(as) a produzir um conjunto de apresentações artísticas em várias linguagens: literatura, artes plásticas, dança e expressões corporais. A proposta foi abraçada por vários professores(as), que trabalharam de forma integrada e com um conjunto de ações interdisciplinares. Os(as) estudantes se engajaram fortemente na proposta, trazendo suas linguagens e mídias de interesse no processo de criação das obras do sarau.



Público sugerido: Anos Finais do Ensino Fundamental.

Estrutura pedagógica: Gincanas e Olimpíadas intraescolares²¹.

Tempo de execução: 3 meses.

Tecnologias utilizadas: *Smartphones* ou câmeras digitais, *notebooks*, óculos de realidade virtual e WhatsApp.

Experiência didática:

“SEMANA DE GEOGRAFIA E INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS: ASTRONOMIA ACESSÍVEL”

ESCOLA MUNICIPAL LUIS EDUARDO MAGALHÃES

ODS principais: 3-Saúde e Bem-estar; 4-Educação de Qualidade; 11-Justiça e Instituições Eficazes.

Competências gerais da BNCC: Conhecimento; Pensamento Científico, Crítico e Criativo; Comunicação; Empatia e Cooperação; Responsabilidade e Cidadania.

Objetivo geral: Discutir a astronomia acessível como proposta pedagógica para ampliar o vocabulário científico de todos(as) os(as) estudantes da comunidade escolar, levando em conta suas diferentes formas de aprender.

²¹ A atividade proposta também pode ser implementada como uma sequência didática ou projeto, a depender das intenções e disponibilidade de tempo da escola.

Contexto e intencionalidade pedagógica: A fim de unir conhecimentos de geografia e ciências, com uma experiência participativa capaz de respeitar e valorizar a participação de todos(as) estudantes, a escola buscou realizar uma Semana de Geografia e Inovação Tecnológica com a temática da astronomia acessível.

Resumo:

1. Apresentação da proposta à comunidade escolar: discutindo possibilidades de intervenção e participação interdisciplinar docente e envolvimento juvenil nas atividades.
2. Definição da estrutura da proposta: no caso da escola, a iniciativa foi elaborada como uma estratégia complementar ao turno regular em que os(as) estudantes tinham que se inscrever para participar.
3. Planejamento das ações com os(as) estudantes, organizando-os(as) em subgrupos para produção das estações da *Mostra de Geografia e Inovações Tecnológicas*:
 - a. Pesquisa para embasamento teórico: os(as) alunos(as) são encorajados(as) a pesquisar os temas de estações propostas pelos(as) professores(as) e temáticas que possam apoiá-los(as) na construção de uma sala autoral.
 - b. Definição dos subgrupos e suas atribuições.
 - c. Realização de imersão sobre formas de aprender e barreiras de acessibilidade: com o apoio da equipe de educação inclusiva, entender as necessidades das pes-

soas com deficiência e possíveis estratégias para eliminação de barreiras e diálogo empático.

4. Construção das salas temáticas e atividades para a Semana: organizar com os(as) estudantes a estruturação das salas ou estandes:
 - a. Definição dos objetos, atividades e experiências a serem trabalhadas.
 - b. Realização de protótipos das propostas planejadas.
 - c. Testes e ajustes nos protótipos.
 - d. Finalização dos produtos finais.
5. Divulgação da Semana: mobilizar os(as) estudantes para desenvolvimento das peças de comunicação do evento, fazendo uso de ferramentas e tecnologias digitais – incluindo cartazes, mensagens para redes sociais em texto, imagem e vídeo.
6. Ornamentação e organização das salas ou estandes: mobilizar os(as) estudantes para montagem e customização dos espaços, incluindo, quando necessário, ambientação sonora.
7. Organização das funções e responsáveis para os dias do evento, definindo com os(as) estudantes quem serão os(as) facilitadores(as) das salas, quem fará parte da equipe de apoio volante etc.

DICA DA ESCOLA

Na escola, foram elaboradas as seguintes estações de experiência:

Sala 1: Mostra audiovisual sobre os direitos da pessoa com deficiência e como os ambientes devem estar preparados para receber as diferentes necessidades e perfis de aprendizagem e acesso ao conhecimento.

Sala 2: Utilizando óculos de realidade ampliada, mostrar ambientes aeroespaciais, como um relógio astronômico apresentando a abóboda celeste em datas diferentes. Sugere-se trabalhar com duas unidades de óculos.

Sala 3: Caixa das sensações e jardim dos sentimentos – escolher cinco objetos que mobilizem audição, tato e olfato, buscando que as pessoas, vendadas, tentem descobrir o que são. A ideia é que os(as) participantes, na sequência, possam discutir a experiência e o que sentiram ao participar da proposta.

Sala 4: Apresentação de modelos de astros com texturas distintas e descritores em Braille para exploração dos(as) participantes.

Sala 5: Vivência empática sobre as barreiras que impedem o acesso das pessoas com deficiência em uma prática de astronomia. Convidar os(as) participantes a usarem óculos embaçados que dificultem a visão, protetores auriculares que impeçam a audição, cadeira de rodas e andadores para acessar um conjunto de objetos sobre astronomia, como um planisfério, livro, modelos de corpos celestes etc.

8. Avaliação do evento: após a realização da semana, convidar os(as) estudantes para se autoavaliarem, avaliarem seus grupos de trabalho e avaliarem a participação e impressões do público na Semana de Geografia e Inovações Tecnológicas.



DE OLHO NA TECNOLOGIA

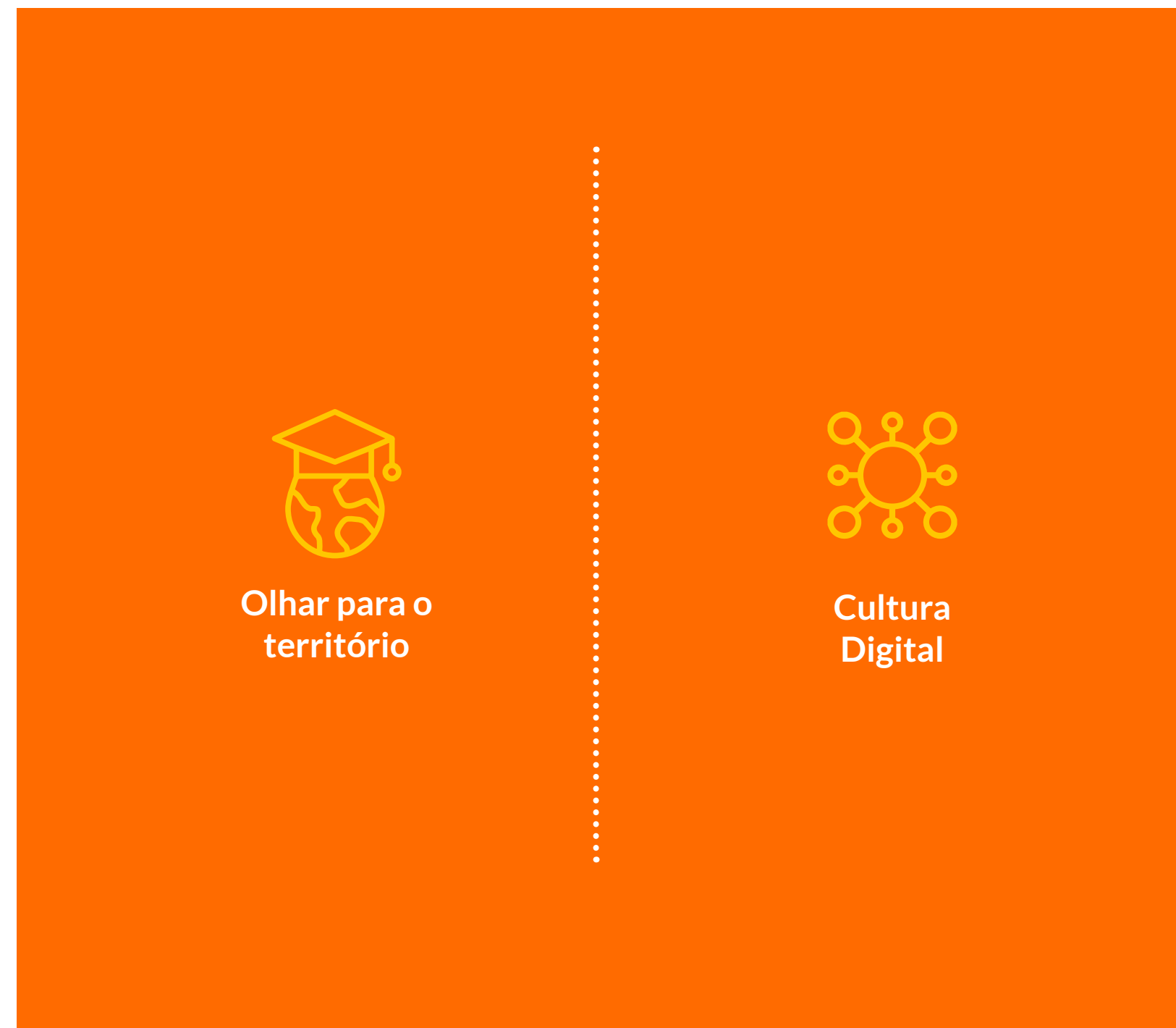
Apresentar experiências de tecnologia assistiva para pessoas sem deficiência é uma estratégia interessante de apoiá-las não apenas a compreender como as ferramentas funcionam, mas as barreiras que as pessoas com deficiência enfrentam cotidianamente.

Acessibilidade e inclusão: As atividades do evento foram desenvolvidas para envolver não apenas os(as) alunos(as) com deficiência, mas os diferentes perfis e formas de acessar objetos e experiências de aprendizagem. Os(as) alunos(as) com deficiência também participaram do processo de planejamento das atividades, colaborando com os grupos na discussão e confecção das propostas.

Avaliação: Além da avaliação do projeto e das atividades, indica-se a avaliação da Semana por parte do público, utilizando uma ferramenta de sondagem *online*, com formulários disponibilizados via QRCode, por exemplo.

APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

A prática engaja os(as) estudantes de duas formas – na apreciação e vivência das atividades e na construção das mesmas. As estratégias das salas/estandes são em si sequências didáticas que podem ser incorporadas no planejamento regular de diferentes disciplinas.



Público sugerido: Anos Finais do Ensino Fundamental.

Estrutura pedagógica: Projeto²².

Tempo de execução: 3 meses.

Tecnologias utilizadas: Computadores, *notebooks* e/ou *tablets*; projetor; internet; *smartphones* ou câmeras digitais; e equipamentos de rádio escolar (mesa de som, microfone, caixa de som e fone de ouvido).

Igarassu (PE)

Experiência didática:

“TURISMO CULTURAL EM IGARASSU”

CENTRO DE EDUCAÇÃO INTEGRAL CECÍLIA MARIA VAZ CURADO RIBEIRO

ODS principais: 4-Educação de Qualidade; 8-Trabalho Decente e Crescimento Econômico; 9-Indústria, Inovação e Infraestrutura; 10-Redução das Desigualdades; 11-Cidades e Comunidades Sustentáveis.

Competências gerais da BNCC: Conhecimento; Pensamento Científico, Crítico e Criativo; Repertório Cultural; Comunicação; Cultura Digital.

Objetivo geral: Conhecer o potencial cultural que o município possui e as possibilidades de conhecimento e lazer, convidando os(as) estudantes a elaborarem um Catálogo de Pontos Turísticos da cidade.

²² A escola desenvolveu a ação como um projeto teste, mobilizando todas as turmas dos anos finais do Ensino Fundamental II. A ideia foi sistematizar a experiência, assumindo-a como sequência didática interdisciplinar a ser inserida na rotina e planejamento letivos para todos(as) estudantes.

Contexto e intencionalidade pedagógica:

A experiência didática teve como proposta instigar a percepção da importância da cultura digital para o aprimoramento da aprendizagem dos(as) estudantes, criando estratégias de personalização e Ensino Híbrido para estimular o desenvolvimento da autonomia dos(as) alunos(as). Paralelamente, entendendo a importância de Igarassu para o estado de Pernambuco e para o Brasil, buscou-se que os(as) estudantes identificassem potencialidades da cultura local e a força das mesmas na vida de cada um, inclusive discutindo caminhos para a inserção destes e do fazer cultural na construção de seus Projetos de Vida.

Igarassu é um território privilegiado, com muitas oportunidades de investigação de práticas, saberes e oportunidades sociais, ambientais e culturais locais. O município foi um dos primeiros territórios de povoamento do Brasil, abrigando, entre outros pontos de interesse, a [Igreja dos Santos Cosme e Damião](#), considerada a mais antiga do país; o [Convento e Igreja de Santo Antônio](#); o [Museu Pinacoteca de Igarassu](#); e a reserva ambiental [Refúgio Ecológico Charles Darwin](#), que preserva 60 hectares de mata nativa e tem papel bastante importante na educação ambiental do estado.

Resumo:

1. Organização da proposta pedagógica interdisciplinar no planejamento docente, buscando que cada professor(a) identifique como pode se envolver na experiência didática, integrando-a às suas atividades regulares e cronograma da disciplina.

2. Seleção dos(as) estudantes para participação no projeto:

- a. Utilização de instrumento de pesquisa *online*, como o Google Forms, para seleção inicial dos(as) estudantes.
- b. Discussão no planejamento pedagógico dos(as) estudantes selecionados(as), garantindo diversidade de perfis discentes.

3. Apresentação da proposta e sensibilização dos(as) estudantes selecionados(as).

4. Levantamento prévio dos conhecimentos e percepções dos(as) estudantes sobre o patrimônio cultural, ambiental e social do município, destacando suas histórias afetivas com o bairro em que vivem, o que conhecem ou já acessaram da cidade etc. A partir disso, fazer uma sistematização das ideias e discussões utilizando ferramentas para criação de mapas mentais, como o Google Jamboard, por exemplo.

5. Pesquisa em sala de aula:

- a. Em grupos, dividir os(as) estudantes para que, fazendo uso de ferramentas de busca na internet, pesquisem sobre a ocupação inicial, as transformações do espaço geográfico de Igarassu, o conceito de turismo cultural e de pontos turísticos, a relação do turismo cultural com a vida dos(as) estudantes e de suas famílias.
- b. Buscar que os grupos sistematizem seus levantamentos em editores de texto ou *slides* colaborativos, como Google Docs ou Google Apresentações.

- c.** Organizar uma rodada de troca dos levantamentos entre os grupos, para que todos(as) possam partir de uma leitura comum sobre o território.
- 6.** Organização e preparação da pesquisa de campo:
- a.** Realização de rodas de conversa com parceiros selecionados. Na escola, foram feitas discussões com o bibliotecário municipal, e o responsável pela comunicação da secretaria de educação.
 - b.** Em plenária, os(as) estudantes devem discutir sobre elaboração de catálogo de pontos turísticos: Como será produzido o catálogo? A qual público ele se destina? Que formato ele deve ter? A proposta final deve ser sistematizada em um arquivo colaborativo para uso coletivo da turma.
 - c.** Preparação dos roteiros de pesquisa: com base nas pesquisas e rodas de conversa, os(as) estudantes são convidados(as) a elaborar os roteiros de pesquisa de campo que os(as) auxiliem na identificação e visita dos pontos que irão compor o catálogo: o que querem saber, que informações devem buscar, como irão catalogar os pontos selecionados.
 - d.** Organização dos deslocamentos, dos(as) professores(as) responsáveis pelo grupo, e das autorizações de saída para a pesquisa de campo.
- 7.** Pesquisa de campo: visita aos espaços previamente selecionados, garantindo que estarão abertos no dia acordado para o estudo do meio. Na escola, foram selecionados o Monumento Memorial do Livramento (Portal de Igarassu); a Praia do Capitão (Mangue Seco); o Monumento 1º Núcleo de Povoamento (Saramandaia); o Sítio Histórico de Igarassu; e a Praia dos Marcos. Na atividade, busca-se que os(as) estudantes realizem:
- a.** Captação de imagens em campo (filmagem, fotografia).
 - b.** Entrevistas com moradores(as) locais.
 - c.** Levantamento de materiais para elaboração de catálogo de pontos turísticos.
- 8.** Organização dos materiais coletados para confecção do catálogo digital de pontos turísticos da cidade:
- a.** Edição de vídeos e fotos sobre turismo cultural em Igarassu.
 - b.** Criação de vídeos em modelo TikTok e Reels pelos(as) alunos(as) para apresentar aos(às) demais estudantes da escola.
 - c.** Elaboração do catálogo: textos, imagens, diagramação usando ferramentas de produção de livretos digitais, como o Canva.

d. Exibição de vídeos, fotos e catálogo no canal CEI Cecília Maria.

e. Participação da turma na rádio da escola sobre a relação do turismo cultural com a vida dos(as) estudantes.

Avaliação: Para garantir um processo de avaliação formativa, capaz de sistematizar a experiência e apoiar os(as) estudantes a integrá-la em suas atividades e planejamento, eles(as) foram convidados(as) a elaborar um portfólio digital da experiência, por meio de ferramentas colaborativas, como o Padlet.

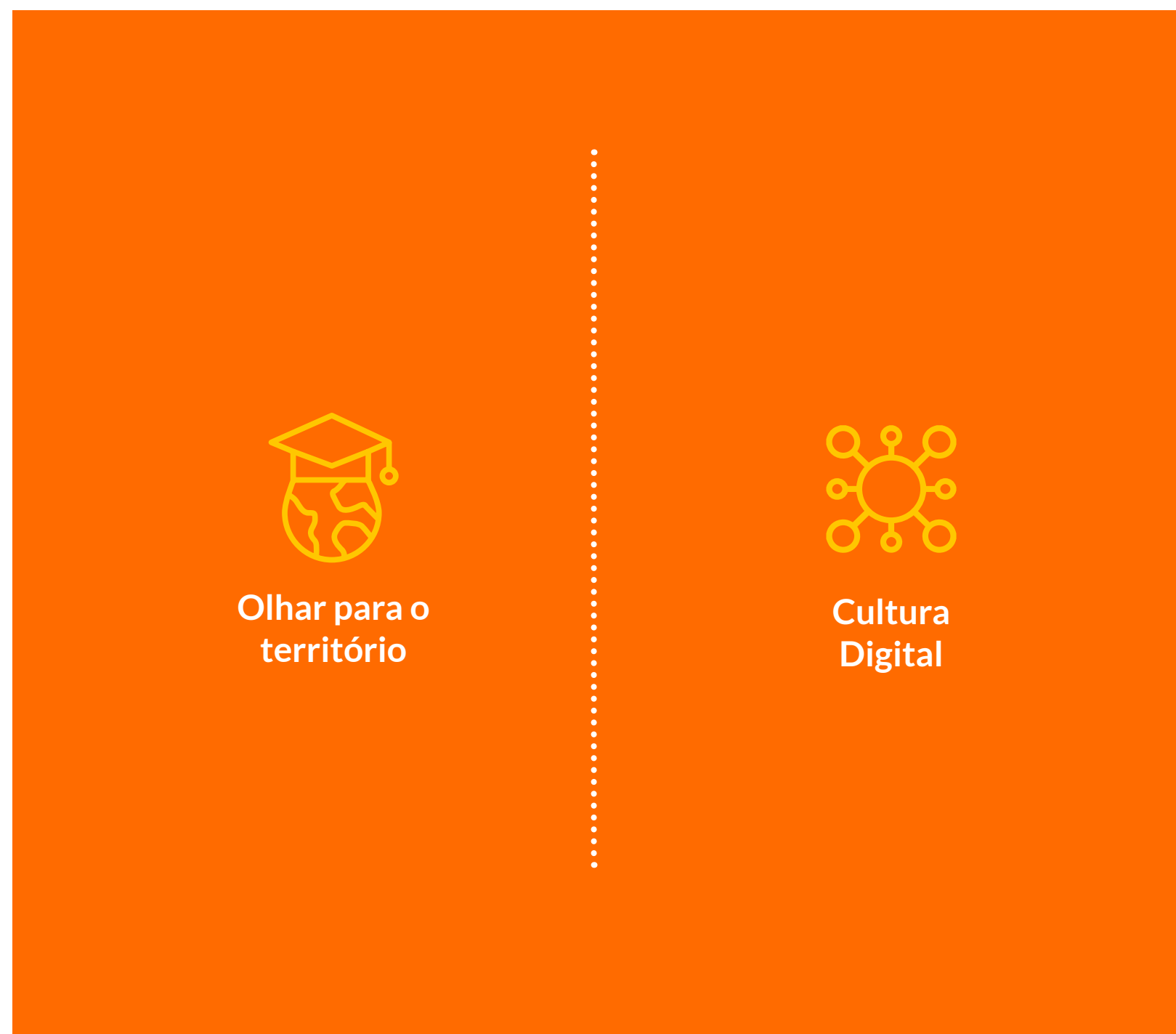
APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

Muitos dos(as) estudantes que participaram da proposta desconheciam o próprio território e não tinham tido a oportunidade de visitar presencialmente pontos históricos, ambientais e culturais de suma importância para o município e para o país.



DE OLHO NA TECNOLOGIA

A elaboração de um guia digital permite o exercício prático de um conjunto de habilidades de comunicação e letramentos; como também viabiliza que a pesquisa realizada pela escola acesse a comunidade interna e externa, criando pontes concretas entre os saberes escolares e saberes do território.



Público sugerido: Anos Finais do Ensino Fundamental II.

Estrutura pedagógica: Projeto²³.

Tempo de execução: 2 meses.

Iconografia: Olhar para o Território + Cultura Digital.

Tecnologias utilizadas: Computadores, *notebooks* e/ou *tablets*; internet; *smartphones* e projetor.

Experiência didática:

“IGARASSU E SEUS ENCANTOS – TERRA DE TODOS NÓS”

ESCOLA ANTÔNIO DE PADUA CARACIOLO

ODS principais: 4–Educação de Qualidade; 11-Cidades e Comunidades Sustentáveis.

Competências gerais da BNCC: Conhecimento; Pensamento Científico, Crítico e Criativo; Repertório Cultural; Comunicação; Cultura Digital.

Objetivo geral: Apoiar os(as) estudantes a identificarem os potenciais do território em que está inserida a comunidade escolar, valorizando as características históricas e culturais da cidade de Igarassu.

Contexto e intencionalidade pedagógica:

Com o duplo objetivo de apoiar os(as) estudantes na valorização do patrimônio local da cidade de Igarassu, aproximando-os(as) do território onde se localiza a escola, e de

²³ A escola desenvolveu a ação como um projeto teste, a partir da Comissão do #TerritóriosConectados. A ideia foi sistematizar a experiência, assumindo-a como sequência didática interdisciplinar a ser inserida na rotina e planejamento letivos para todos os(as) estudantes.

fortalecer as relações afetivas como objeto pedagógico, a experiência propõe a criação de um mapa afetivo – disponibilizado em imagem e minidocumentário audiovisual, a partir das leituras e interesses dos(as) jovens sobre a comunidade.

Estruturada como uma prática interdisciplinar, com apoio da gestão escolar, a experiência foi desenhada como um pequeno projeto, que, sistematizado, tem como proposta se tornar parte integrante do planejamento coletivo regular dos(as) professores(as).

Resumo:

- 1.** Estruturação do grupo de trabalho, com representantes da gestão, professores(as) e estudantes. Na escola, a Comissão do #TerritóriosConectados foi responsável por planejar e testar a proposta.
- 2.** Mapeamento afetivo inicial: convidar os(as) estudantes a responder por meio de desenhos e pequenos textos a seguinte pergunta: Quais os espaços que mais gostam em Igarassu? Em seguida, organizar os desenhos e descritivos produzidos e, a partir deles, debater sobre a importância que esses espaços retratados têm para a cidade, para a comunidade e para os próprios(as) estudantes e suas famílias.
- 3.** Registro de fotos dos pontos identificados: os(as) estudantes são convidados(as) a registrar com fotos, vídeos e entrevistas com moradores(as) do entorno, suas famílias, equipamentos e membros(as) da comunidade escolar sobre os locais identificados no mapeamento afetivo.

- 4.** Grande mapa de Igarassu: com os registros coletados, os estudantes são convidados(as) a sistematizar as discussões e informações, construindo um mapa digital colaborativo, utilizando ferramentas de edição de mapas, como o Google Maps.
- 5.** Construção de um minidocumentário pelos(as) estudantes, a partir das coletas realizadas.
- 6.** Apresentação do vídeo para a comunidade escolar e condução de debate com os(as) demais estudantes sobre os pontos identificados: Eles(as) se reconhecem na produção? Teriam outras localidades para acrescentar? O que gostaram? O que poderia ser melhorado?
- 7.** Análise da produção pelo grupo do projeto: com base nas devolutivas da comunidade escolar e das impressões e registros do grupo, conduzir um processo avaliativo da experiência, buscando compreender como ela pode ser integrada no planejamento regular da escola.



DE OLHO NA TECNOLOGIA

A experiência faz uso de uma rodada de coleta de dados (fotos, vídeos, entrevistas, pesquisas) para compor dois produtos simultâneos para a comunidade: um mapa colaborativo e um minidocumentário, destacando a versatilidade de construir acervos digitais que podem ser retrabalhados de diferentes formas pelos professores(as) e estudantes.

Avaliação: A avaliação tem como objetivo apoiar os(as) estudantes a identificarem suas contribuições e habilidades desenvolvidas ao longo do processo, bem como munir os(as) professores(as) e gestão na identificação e planejamento da experiência como atividade regular na escola.

APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

A ideia de afetividade apareceu como uma demanda concreta dos(as) estudantes e professores(as), especialmente com a retomada do ensino presencial. A construção dialógica da proposta, bem como partir dos interesses e afetos da turma, foi avaliada pela escola como ponto estrutural da experiência.



Público sugerido: Anos Finais do Ensino Fundamental.

Estrutura pedagógica: Projeto.

Tempo de execução: 3 meses.

Tecnologias utilizadas: Computadores, *notebooks* e/ou *tablets*; internet e *smartphones*.

Experiência didática:

“TUDO QUE NÓIS TEM É NÓIS!”

ESCOLA EVANGELINA DELGADO DE ALBUQUERQUE

ODS principais: 4-Educação de Qualidade; 5-Igualdade de Gênero.

Competências gerais da BNCC: Repertório Cultural; Comunicação; Argumentação.

Objetivo geral: Utilizar o movimento Hip Hop, por meio do rap e do *graffiti* como via de expressão dos(as) alunos(as), apoiando-os(as) a ler e construir criticamente as linguagens que os(as) mobilizam.

Contexto e intencionalidade pedagógica:

A escola percebeu, a partir de questionário aplicado aos(as) alunos(as), que o rap é um dos estilos musicais que mais consomem. Entendendo o gênero musical como originalmente crítico e questionador, percebeu-se a possibilidade de abordar a realidade desses(as) estudantes no contexto do movimento Hip Hop. Além da criticidade inerente ao próprio movimento, ele surgiu dando voz às periferias e refletindo sobre os grandes temas sociais a partir desses territórios. Três Ladeiras, bairro onde se localiza a escola, pode ser percebido com características de uma periferia, mesmo com suas características rurais, com menor presença do poder

público e maior isolamento em relação ao acesso às oportunidades de lazer e cultura.

Dessa forma, a escola viabilizou oficinas e atividades com *rappers* regionais e pessoas envolvidas com o movimento Hip Hop – que se materializaram em uma grande exposição na comunidade escolar, buscando atender uma demanda dos(as) estudantes e relacioná-la com os conteúdos e habilidades a serem desenvolvidos pela escola. A proposta foi, a partir da experiência concreta do *graffiti* e do rap, estimular o pensamento crítico e o senso de coletividade dos(as) estudantes, convidando-os(as) a refletir sobre o território em que vivem, de maneira crítica, mas solidária e afetiva, compreendendo suas responsabilidades e papéis na construção da sociedade que desejam.

Resumo:

- 1.** Sensibilização e aproximação com o tema por meio da organização dos(as) estudantes em uma roda de conversa:
 - a.** Levantar com os(as) estudantes as músicas que mais gostam, montando uma *playlist* colaborativa da turma em plataforma de *streaming* musical.
 - b.** Com base nas músicas, analisar o conteúdo das canções: o que elas discutem, que linguagem utilizam, que sentimentos evocam.

- c.** Debater com os(as) estudantes sobre as temáticas sociais (violência, machismo, homofobia, igualdade de gênero) abordadas.
- d.** Levantar, a partir das músicas, o quanto conhecem dos(as) artistas: quem são, onde moram, o que pensam sobre as temáticas discutidas;
- e.** Os(As) professores(as) podem trazer suas próprias referências, estimulando os(as) alunos(as) a conhecer novos(as) artistas e ampliar seus repertórios.
- f.** Sistematizar as discussões dos(as) alunos(as), a partir de palavras-chave e pequenas frases, como registro da produção das reflexões iniciais do grupo.

- 2.** Promoção de experiências práticas com *rappers* do movimento Hip Hop igarassuano, abreulimense e araçoiabense: convidar artistas da comunidade para ministrar oficinas que incentivem a produção artística dos(as) alunos(as), por meio de composições, *slam* e batalhas de rimas.
- 3.** Com o apoio de novos(as)icineiros(as) da comunidade, convidar os(as) estudantes a aprofundarem seus conhecimentos sobre o movimento Hip Hop por meio do *graffiti*, estimulando que produzam arte urbana nos muros da escola.



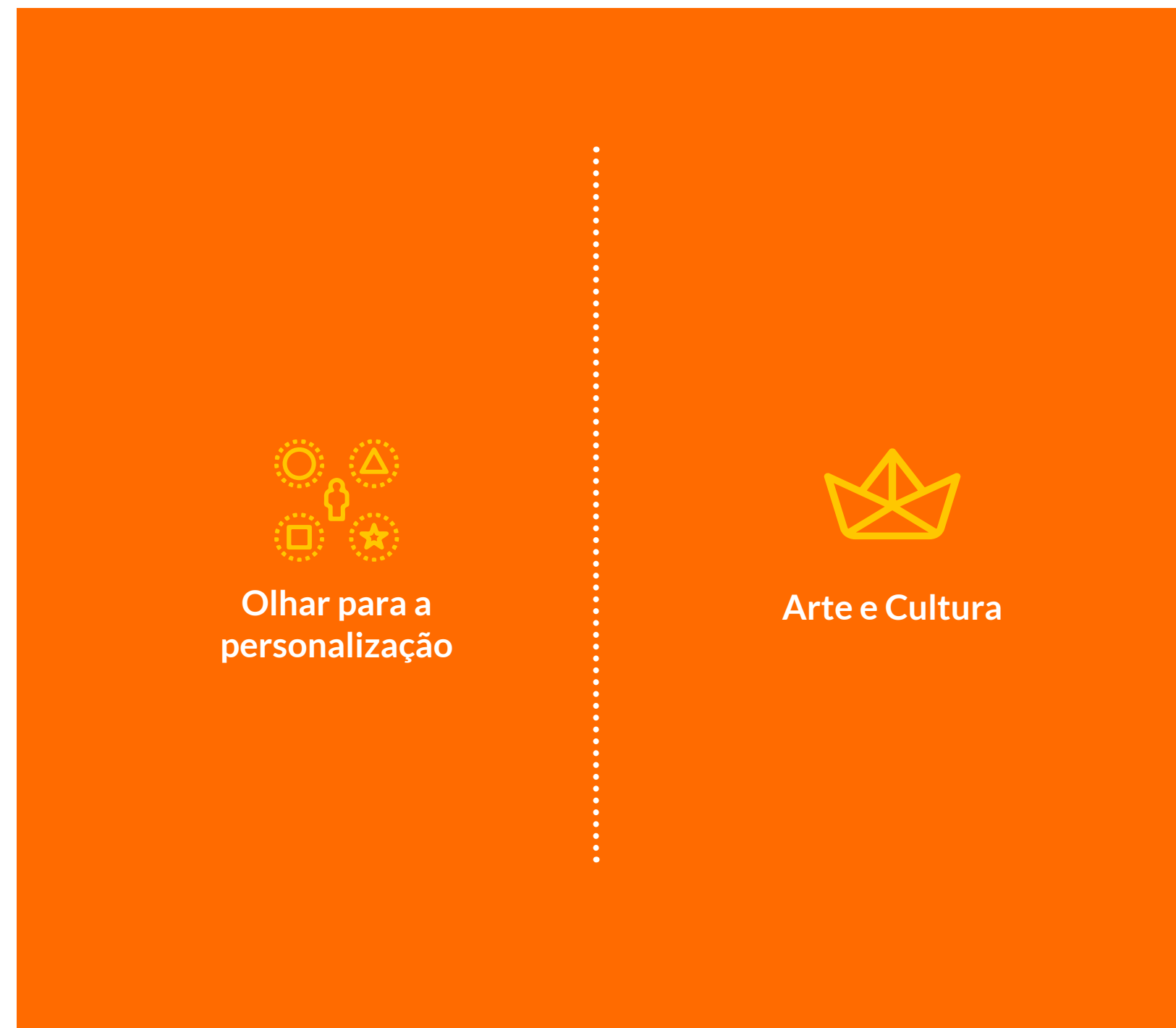
DE OLHO NA TECNOLOGIA

A criação de uma *playlist* colaborativa da turma permite que o(a) professor(a) trace, a partir das trajetórias e preferências dos(as) estudantes, um percurso coerente para toda turma, estimulando a participação deles(as) na construção ativa do que querem aprender em diálogo com o que a escola prevê em sua proposta curricular.

Avaliação: Para acompanhar os(as) estudantes no processo e garantir que este seja pertinente, utiliza-se a estratégia de avaliar, de forma simples, cada uma das atividades, discutindo, por meio de formulários ou rodas de conversa, o que foi bom, o que poderia ser melhor e o que não deu certo.

APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

Entre as muitas temáticas que apareceram nas discussões sobre o movimento Hip Hop esteve a do racismo. Os(As) estudantes puderam, a partir de suas composições e da troca de conhecimentos entre eles(as), com os(as) professores(as) envolvidos(as) e com artistas da comunidade, refletir sobre suas experiências com o racismo, dialogar e acolher empaticamente uns(umas) aos(às) outros(as).



Público sugerido: Ensino Fundamental.

Estrutura pedagógica: Atividade pontual.

Tempo de execução: 4 horas.

Tecnologias utilizadas: Computadores ou *notebooks*, projetor e caixas de som.

Experiência didática:

“NARRATIVAS DE MIM - REFLEXOS ENTRE EU E O OUTRO”

ESCOLA MUNICIPAL ALBIN STAHLI

ODS principais: 3-Saúde e Bem-estar.

Competências gerais da BNCC: Repertório Cultural; Trabalho e Projeto de Vida; Autoconhecimento e Autocuidado; Empatia e Cooperação.

Objetivo geral: Despertar sentimentos de alteridade e empatia por meio de estações baseadas em elementos da cultura popular que mobilizam o olhar para si e o autoconhecimento das emoções.

Contexto e intencionalidade pedagógica:

Se perceber na relação com o Outro desenvolvendo empatia; entender o papel da escola como ferramenta para alcançar aspirações individuais e coletivas; e resgatar elementos da cultura popular para repertoriar estudantes e professores(as). Compreendendo essas três propostas de forma integrada, a experiência propõe o trabalho com estações rotativas. Os(As) estudantes, de diferentes turmas e séries, são convidados(as) a percorrer todas as estações, mediadas por professores(as) da

escola. Em cada uma delas, oferece-se uma experiência, construída com base em elementos da cultura popular, buscando que o(a) estudante reflita, em diálogo com seus pares e docentes, sobre suas emoções.

A prática configurou-se como uma proposta da escola em resposta às dificuldades enfrentadas pela comunidade escolar no período da pandemia de Covid-19, isolamento, possível diminuição dos vínculos entre estudantes e escola e fragilidades emocionais no retorno às aulas presenciais.

Resumo:

- 1.** Organizar os(as) alunos(as) em grupos, que podem ser de diferentes salas e turmas, para participar de estações em que serão oferecidas atividades e dinâmicas com foco no autoconhecimento e habilidades socioemocionais. Cada estação deve ter a mediação de um(a) ou mais docentes e podem ser organizadas nas seguintes propostas:
 - a.** Estação *Eu com o Outro* – despertar sentimentos de alteridade e empatia por meio da vivência de uma experiência de capoeira:
 - i.** Iniciar dando boas-vindas e explicando brevemente a história e a importância da capoeira para a cultura do país.
 - ii.** Em duplas, os(as) estudantes são convidados(as) a ficar em pé, um(a) na frente do(a) outro(a), em silêncio por um minuto.

- iii.** Na sequência, pedir que iniciem a **ginga** no ritmo de uma música de capoeira, olhando um(a) nos olhos do(a) outro(a) e tentando manter um movimento coeso.
- iv.** Enquanto os(as) estudantes mantêm o movimento da ginga e dançam, o(a) professor(a) responsável pela estação deve ler de forma repetida o poema *Encontro de dois*, de Jacob Levy Moreno, psicólogo romeno-americano, criador do psicodrama.

ENCONTRO DE DOIS

Olho no olho/Cara a cara/E quando estiveres perto/eu arrancarei os seus olhos/e os colocarei no lugar dos meus/E tu arrancará/os meus olhos/e os colocará no lugar dos teus/Então eu te olharei/ com teus olhos/e tu me olharás com os meus.

Jacob Levy Moreno

- v. Na sequência, os(as) estudantes são convidados(as) a registrar em pequenas tarjetas, de forma livre e sem identificar seus nomes, os sentimentos que emergiram da experiência. As tarjetas devem ser afixadas em um local visível para todos(as).
 - vi. Por fim, o(a) professor(a) realiza o encerramento da estação, discutindo a importância do olhar empático nas muitas situações da vida em coletivo.
- b.** Estação *Eu consigo mesmo(a)* – incentivar o olhar para si e o autoconhecimento das emoções:
- i. Iniciar discutindo com os(as) estudantes a seguinte frase: “Estar sozinho(a) não é o mesmo que solidão, estar consigo mesmo(a) deve ser antes de qualquer outra a sua melhor companhia. Ocupamo-nos demais para não nos ocuparmos de nós mesmos(as). Estar bem consigo mesmo(a) é o princípio do ser feliz”. A ideia é escutar livremente como eles(as) se relacionam com a frase.
 - ii. Os(As) estudantes são convidados(as) a construir seus autorretratos a partir de colagens. Para tanto, devem ter acesso a um conjunto de ferramentas: papéis coloridos, canetinhas, tintas, emojis recortados, fitas, palavras recortadas de revistas etc.).
 - iii. Enquanto os(as) estudantes realizam a colagem, apresentar uma *playlist* em áudio ou em vídeo com as canções ou clipes *Eu sou eu*, de Nilton César;

Amarelo, azul e branco, de Anavitória e Rita Lee; e *Eu sou*, de Jorge Vercillo.

- iv. Ao final, cada um(a) é convidado(a) a fazer um autorretrato por meio de uma *selfie*. Essas imagens devem ser afixadas em um local visível.
 - v. Por fim, é solicitado aos(às) estudantes que compartilhem suas experiências livremente com a atividade. Para auxiliar esse processo, é possível utilizar uma ferramenta de registro, disponibilizada no anexo IV desta publicação.
- c.** Estação *Eu com o saber* – trocas dos(as) estudantes sobre desejos do futuro e promoção de um espaço de colaboração e pactuação de sonhos:
- i. Os(as) professores apresentam trecho de filme sobre a importância da educação e a visão da escola na perspectiva dos(as) estudantes e professores(as). Sugere-se [Nunca me sonharam](#) (2017), de Cacau Rhoden; [Entre os muros da escola](#) (2008), de Laurent Cantet; [A educação proibida](#) (2012), de German Doin.
 - ii. Em seguida, cada estudante é convidado(a) a escrever em uma tarjeta seu sonho;
 - iii. Em duplas, um(a) estudante apresenta seu sonho a outro(a) e um(a) é convidado(a) a escrever em uma outra tarjeta o que ele(a) e o que a escola poderia fazer para apoiá-lo(a). Em seguida, eles(as) são convidados(as) a conversar sobre o que escreveram.

iv. Agrupando os estudantes novamente, o(a) professor(a) deve construir um grande painel com as impressões dos(as) estudantes, anotando as principais palavras-chave. A ideia é discutir como todos podem colaborar na comunidade escolar para a construção de projetos individuais e coletivos dos(as) estudantes.

v. Para encerramento, o(a) professor(a) solicita aos(as) estudantes a construírem uma # coletiva e a tirarem uma foto juntos(as) no painel, incentivando-os(as) a compartilhar a imagem em suas redes sociais e nas redes sociais da escola.

2. Como encerramento do dia, todos(as) são convidados(as) a dançar juntos(as) uma ciranda, celebrando a cultura comunitária, os saberes populares e o estar, fazer e sentir coletivos na escola. Sugere-se uma ciranda de [Lia de Itamaracá](#), ressaltando as contribuições da cultura nordestina e de Pernambuco para a história e cultura brasileira.

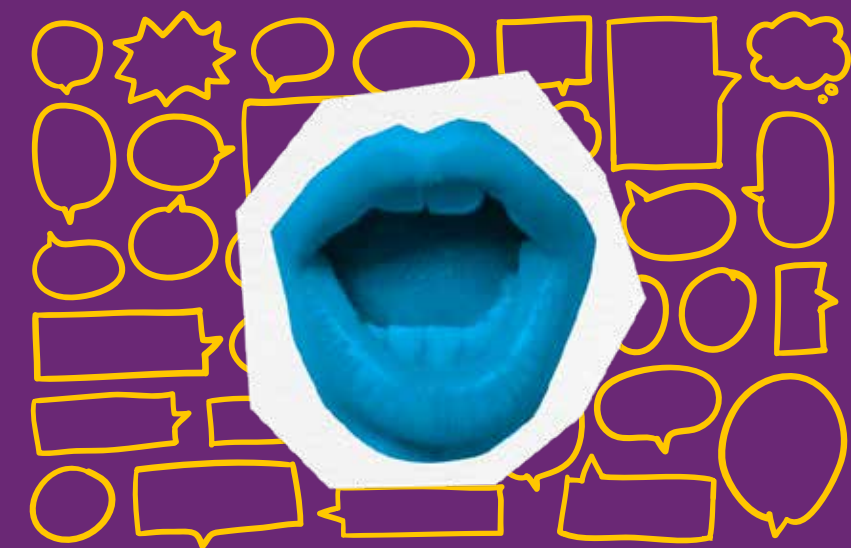
Acessibilidade e inclusão: A caixa de palavras apresenta as palavras em texto e em áudio, e o mesmo aconteceu para as sílabas que formam as palavras escritas. Foi também utilizado um jogo da memória bilíngue – Língua Portuguesa e LIBRAS, que se constitui a partir de cartas e vídeos explicativos sobre as cartas do jogo em sinais.

Avaliação: A experiência deve ser avaliada via formulário ou convidando os(as) estudantes a registrarem em tarjetas o que foi bom, o que poderia ser melhor e o que não deu certo da atividade, buscando sistematizá-la e ajustá-la com base nas necessidades da comunidade escolar, integrando-a ao planejamento anual e como parte do Projeto Político Pedagógico da escola.



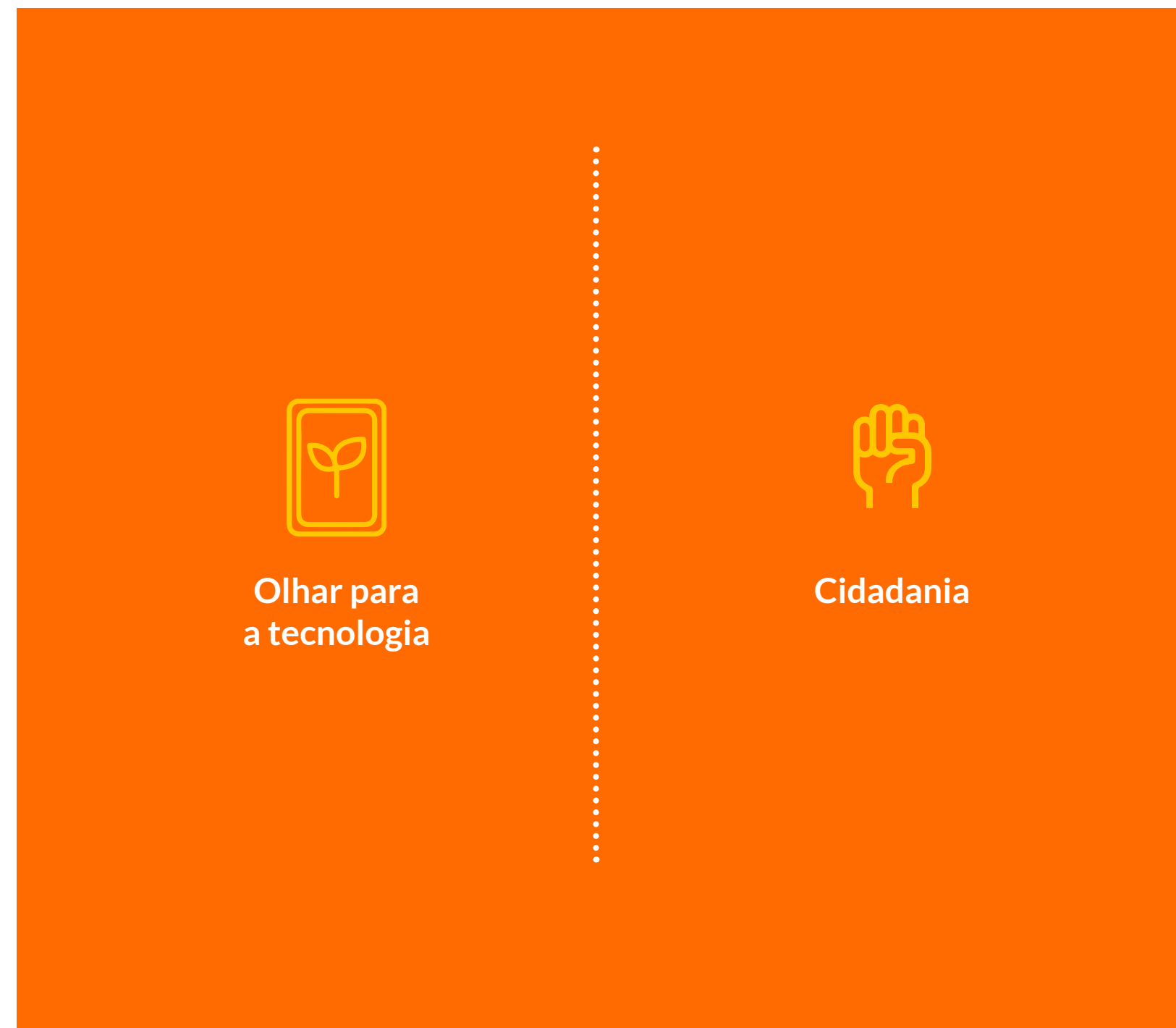
DE OLHO NA TECNOLOGIA

Nas estações, os(as) estudantes fazem uso das linguagens das mídias sociais (emojis, fotografias do tipo *selfie* e *hashtags* em atividades *offline*, trazendo as culturas juvenis integradas a experiências de discussão e vivências das habilidades socioemocionais.



APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

A experiência tem como foco reconhecer a escola como um lugar vivo, de construção permanente de sonhos, reforçando a importância do afeto, da empatia e do acolhimento da comunidade escolar como parte integrante e estruturante do processo educativo.



.....
Público sugerido: Ensino Fundamental.

Estrutura pedagógica: Projeto.

Tempo de execução: 3 meses.

Tecnologias utilizadas: computadores, impressora e internet.
.....

Experiência didática:

“EDUCAÇÃO FINANCEIRA
E EMPREENDEDORISMO -
TECNOLOGIA, GAMIFICAÇÃO,
MOEDA SOCIAL E APRENDIZAGEM”

ESCOLA MUNICIPAL MIGUEL GOMES DE LIMA

ODS principais: 4-Educação de Qualidade.

Competências gerais da BNCC: Pensamento Científico, Crítico e Criativo; Cultura Digital.

Objetivo geral: Apoiar os(as) estudantes a melhor compreenderem e vivenciarem de forma prática os conhecimentos matemáticos, por meio de uma experiência gamificada.

Contexto e intencionalidade pedagógica:

A experiência que teve como proposta aproximar o conteúdo da matemática do cotidiano, propôs aos(as) estudantes a criação de uma moeda *offline* na escola, em alusão às [moedas sociais](#). Foram simuladas situações cotidianas de compra e venda, transações comerciais variadas, organizadas como um conjunto de ações didáticas na disciplina de matemática. Na sequência, foi feita uma rifa para arrecadar fundos

e comprar produtos para serem comercializados na escola, usando apenas a moeda Miguel. Os(As) estudantes foram estimulados(as) a trazer produtos confeccionados por eles(as) ou seus pais e/ou mães porque muitos(as) são artesãos(ãs), e também serviços como maquiagem, por exemplo, puderam ser comercializados na escola. Ao final, os(as) estudantes conseguiram “comprar” os serviços e produtos, utilizando a renda que obtiveram em resolver os problemas matemáticos das situações cotidianas e transações realizadas, estipulando valores para o que ofereciam, trocando e “emprestando” suas economias, discutindo um conjunto de questões como juros e financiamento, além das operações matemáticas básicas.

Resumo:

1. Apresentar a proposta aos(às) estudantes, levantando o que conhecem sobre o que é e como funciona o dinheiro. A ideia é levantar como eles(as) percebem “de onde vem” o dinheiro e como as transações financeiras cotidianas são operadas.
2. Apoiar os(as) estudantes a compreenderem questões como receita disponível e lastro, adequando a complexidade dos temas à faixa etária envolvida.
3. Convidar os(as) estudantes a criar uma moeda, estipulando qual será o recurso total da turma, e como essa moeda será operacionalizada por eles(as), ou seja, como receberão o recurso.

4. Desenhar com os(as) estudantes jogos e situações matemáticas por meio de aplicativos como o Wordwall. A ideia é que eles(as) criem seus próprios jogos e coletivamente estipulem um valor a ser recebido na moeda criada por quem completá-los.

Coleta de resultados

Resultados por aluno

Aluno	Enviado	Correto	Incorreto	Tempo
Testando	15:15 - 1 jun 2022	0	3	17.3
Taciane Barros Guimarães 7 A	15:24 - 1 jun 2022	2	3	40.7
João Vitor Ferreira Ins	15:34 - 1 jun 2022	23	2	4.58
Bruna emmanuelly	16:38 - 1 jun 2022	2	3	32.3
Bruna Emmanuelle pereira de Santana	16:56 - 1 jun 2022	23	1	4.51
Laura Nislyne	17:10 - 1 jun 2022	13	3	3.16
Laura nislyne	17:17 - 1 jun 2022	18	3	5.00
Camyla	17:38 - 1 jun 2022	3	3	1.11
Camyla Priscila Queiroz da Silva	17:41 - 1 jun 2022	3	3	1.00
Camyla Priscila 7ª A	17:47 - 1 jun 2022	14	3	3.59
Miguel Vitor	16:51 - 5 jun 2022	4	3	1.01
Miguel Vitor de Araújo Iessa	16:56 - 5 jun 2022	9	3	2.15
Suzan Kelly Fernandes Pereira	18:17 - 5 jun 2022	1	3	2.52
Otavio	19:17 - 5 jun 2022	13	3	3.18
Pedro	19:34 - 5 jun 2022	2	3	32.6



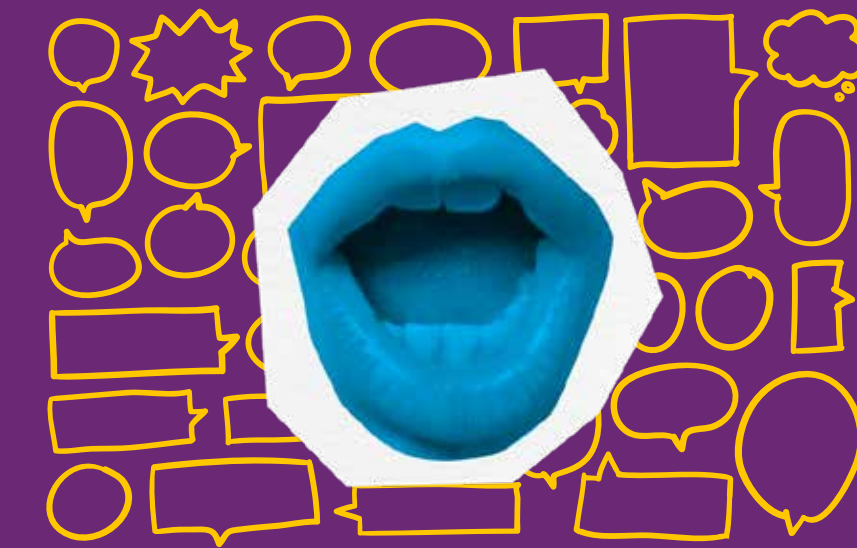
5. Construir cédulas físicas para as moedas criadas, pactuando coletivamente o valor das notas, os símbolos e cores a serem utilizadas etc.
6. Realizar uma semana gamer (semana de jogos), permitindo que os(as) estudantes recebam a moeda a partir da realização das atividades. Sugere-se que o(a) professor(a) também crie desafios no aplicativo;
 - a. Estipular como será feito o registro dos pontos (e moedas) a serem recebidas.
7. Qual o troco? Desenvolvimento de feira de trocas, por meio da moeda social criada:
 - a. Os(As) estudantes são convidados(as) a trazer objetos e serviços que possam ser comercializados por meio da moeda social: artesanatos, desenhos, pinturas, pães, bolos e serviços (como “pintar as unhas”, “arrumar o cabelo”, “recitar um poema” etc.).
 - b. Na sequência, os(as) estudantes, em grupos, são convidados(as) a montar suas barraquinhas com os produtos traduzidos, estipulando os preços para cada objeto ou serviço. A ideia é que construam seus próprios cartazes, deixando os preços afixados.
 - c. Por fim, é feita a rodada de trocas.
8. Como etapa final da proposta, realiza-se uma avaliação da experiência com todos(as) os(as) estudantes.



DE OLHO NA TECNOLOGIA

A proposta de convidar os(as) estudantes a trabalhar com aplicativos de criação de experiências didáticas faz com que eles(as) se aproximem dos conteúdos curriculares como autores(as) das atividades, exigindo que estudem os temas escolhidos e reflitam sobre como construir problemas e suas resoluções.

Avaliação: Além da avaliação da proposta, que serve para apoiar a escola na qualificação, sistematização e eventuais ajustes da atividade, a participação e engajamento dos(as) estudantes, bem como os resultados que tiveram ao jogar ou realizar os jogos e as atividades propostas pelos(as) colegas, servem como marcadores para o(a) professor(a) identificar individual e coletivamente temáticas que precisam ser revistas ou aprofundadas em sala de aula.



APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

A experiência envolveu não apenas os(as) estudantes, mas seus familiares e outros(as) membros(as) da comunidade escolar, que também trouxeram produtos e serviços para comercialização por meio da moeda Miguel. Foi discutido o conceito de moeda social como gerador de riqueza para uma comunidade e trabalhado com os(as) alunos(as) como todos(as) podem oferecer algo ao seu território.



Público sugerido: Ensino Fundamental.

Estrutura pedagógica: Sequência didática.

Tempo de execução: 5 aulas de 2 horas.

Tecnologias utilizadas: Câmeras fotográficas ou *smartphones*, projetores, impressora, computadores e internet.

Experiência didática:

“A FOTOGRAFIA, A LITERATURA E O CINEMA COMO ESPAÇO DE AFETIVIDADE E PROTAGONISMO JUVENIL”

CENTRO DE EDUCAÇÃO INTEGRAL SÃO LUIZ

ODS principais: 4–Educação de Qualidade; 5–Igualdade de Gênero.

Competências gerais da BNCC: Pensamento Científico, Crítico e Criativo; Repertório Cultural; Comunicação; Cultura Digital; Empatia e Cooperação; Responsabilidade e Cidadania.

Objetivo geral: Transformar, a partir da [intersemiose](#), textos literários de escritoras brasileiras em fotografias.

Contexto e intencionalidade pedagógica:

Como podemos transformar contos, poemas e crônicas, escritos por mulheres, em fotografia e cinema? Com essa pergunta, a escola convidou estudantes a se aproximarem de textos selecionados de [Clarice Lispector](#), [Conceição Evaristo](#) e [Julie Dorrico](#) para refletirem sobre o território onde vivem.

DICA DA ESCOLA

O trecho mais apreciado pelos(as) estudantes, considerado o ponto de partida para muitas das fotografias realizadas foram os versos do poema *As bananeiras do meu quintal*, de Julie Dorrico: “No chão da minha memória/ corre a menina com as árvores/as gentes são tudo aquilo que conversam com seu coração”.

Com base nos textos, foram convidados(as) a realizar uma exposição fotográfica, combinando fotografias por eles(as) tiradas a narrações em áudio das obras trabalhadas e de entrevistas com moradores(as) antigos(as) do bairro.

Resumo:

1. Sensibilização para o tema: os(as) estudantes são convidados(as) a se aproximar dos textos literários. Para isso:
 - a. Sugere-se que realizem uma leitura individual de poemas de Clarice Lispector, Julie Dorrico e Conceição Evaristo, a fim de possibilitar a criação de imagens, por meio do texto literário.
 - b. Na sequência, realiza-se a leitura coletiva do texto para aprofundar as subjetividades, a partir das impressões e sentimentos da turma.
 - c. Deve-se realizar um debate oral sobre os textos poéticos de Julie Dorrico, buscando o aprofundamento nas temáticas indígenas e como elas se relacionam com o território onde se localiza a escola.
2. Primeiro contato com as câmeras fotográficas (para manuseio e captura de imagens): os(as) estudantes são convidados(as) a realizar os primeiros registros fotográficos na própria escola, buscando relacionar as fotos com os textos lidos.

- 3.** Saída coletiva: com base nos textos lidos, os(as) estudantes são convidados(as) a realizar registros nos espaços do entorno da escola. A atividade acontece da seguinte forma:
- a.** No passeio guiado, eles(as) são estimulados(as) a registrar pessoas (com a devida autorização destas), paisagens naturais, paisagens urbanizadas etc.
 - b.** No retorno à escola, com uso do projetor, realiza-se avaliação coletiva dos primeiros materiais produzidos: O que registraram? Que fotos gostaram?
- 4.** Segunda saída coletiva: com o objetivo de apreciar os saberes do território, realizam-se duas caminhadas no território de Inhamã, onde se localiza a escola. A atividade acontece da seguinte forma:
- a.** São realizadas duas caminhadas no território de Inhamã, buscando que os(as) estudantes, além dos registros fotográficos, entrevistem moradores(as) antigos(as) do território sobre o espaço onde vivem.
 - b.** Para a primeira saída, os(as) estudantes participam de uma oficina sensorial em que são convidados(as) a sentir – de olhos vendados – cheiros, texturas e gostos de elementos como mel, ervas finas e conchas. Depois da experiência, são convidados(as) a registrar essas impressões em fotos.
 - c.** Na segunda saída, dedicam-se aos registros dos(as) moradores(as), e da realização de entrevistas com eles(as).

- 5.** Exposição fotográfica aberta à comunidade: os(as) estudantes são orientados(as) a preparar, organizar e divulgar a exposição. O evento inclui:
- a.** Seleção das imagens que irão compor a exposição (impressão e apresentação digital em datashow).
 - b.** Seleção dos vídeos de depoimentos que irão compor a exposição.
 - c.** Gravação em áudio dos textos literários lidos que irão compor a exposição.
 - d.** Organização da exibição, combinando imagens, vídeos e áudios.
 - e.** Elaboração de convite à comunidade escolar e familiares.
 - f.** Realização da exposição.



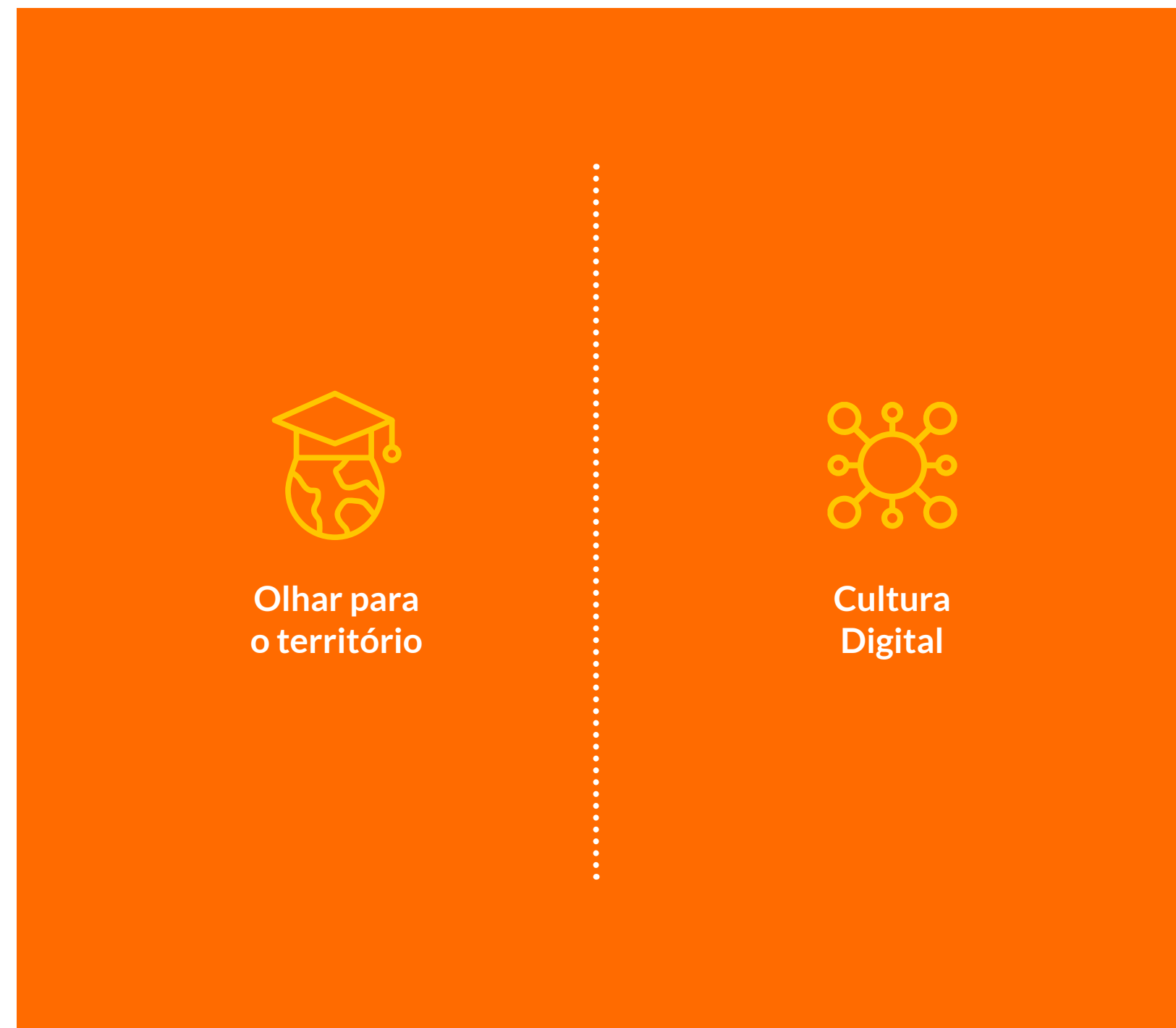
DE OLHO NA TECNOLOGIA

O trabalho com a fotografia foi o ponto de partida para conduzir a tradução dos textos literários e das sensações que eles evocam em imagem. A composição da exposição, com gravações em áudio e vídeo, fortaleceu o processo intersemiótico proposto no objetivo da experiência didática.

Avaliação: Ao longo do processo são realizados retornos sobre as produções dos(as) estudantes tanto pelos(as) professores(as) envolvidos(as) quanto pelos(as) próprios(as) estudantes, em grupo. Ao final do processo, realiza-se uma avaliação sobre o projeto com os(as) estudantes, buscando aferir o que aprenderam e como foi a experiência.

APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

Os(As) estudantes foram envolvidos(as) desde o início do processo e, ao lerem mulheres de diferentes etnias (uma branca, uma preta e uma indígena), puderam realizar discussões contemporâneas e necessárias para a escola e sociedade. O uso de estimulação sensorial para estimular o pensar estético também foi entendido como muito importante, no sentido de envolver os(as) jovens com a experiência de fruição requerida pela experiência.



Público sugerido: Ensino Fundamental.

Estrutura pedagógica: Projeto.

Tempo de execução: 2 meses.

Tecnologias utilizadas: Computadores, *notebooks* e/ou *tablets*; internet; *smartphones* e projetor.

Experiência didática:

“EU NO MUNDO GLOBALIZADO CONECTADO”

ESCOLA MUNICIPAL JOSÉ JORGE FARIAS SALES

ODS principais: 4-Educação de Qualidade; 11-Cidades e Comunidades Sustentáveis.

Competências gerais da BNCC: Conhecimento; Pensamento Científico, Crítico e Criativo; Repertório Cultural; Comunicação; Cultura Digital.

Objetivo geral: Por meio de ações interdisciplinares e diálogo com o território, fortalecer a leitura crítica de mundo e enriquecer o repertório cultural dos(as) estudantes.

Contexto e intencionalidade pedagógica: Considerando a riqueza cultural e as diferentes oportunidades educativas da cidade de Igarassu, a escola buscou que os(as) estudantes, por meio de pesquisas em sala de aula e em campo, produzissem vídeos para redes sociais, apresentando o patrimônio histórico do município. A ideia foi convidá-los(as) a apresentar e valorizar a cidade em pequenos vídeos, que pudessem ser utilizados nas redes sociais de preferência dos(as) jovens, como o Instagram e TikTok, incentivando-os(as) a investigar os elementos da linguagem audiovisual para estas redes.

Resumo:

1. Mobilização dos(as) estudantes para participação no projeto, levantando com eles(as) as seguintes questões: Por que os vídeos curtos publicados nas redes sociais e aplicativos de mensagens viralizam com rapidez? Que elementos compõem essa linguagem? Para debater esse assunto:

- a.** Sistematizar as repostas dos grupos, organizando-as visualmente para que todos(as) possam acompanhar.
- b.** Discutir com a turma como eles(as) poderiam realizar esses vídeos para apresentar a cidade de Igarassu para o mundo virtual, estimulando que se percebam como autores(as) e propositores(as) de conhecimentos capazes de alcançar outras cidades, estados e até países; e reforçando a ideia de “mundo globalizado”.

2. Pesquisa prévia: em seguida, convidar os(as) estudantes a, em pequenos grupos, pesquisar informações sobre a cidade de Igarassu. Nessa atividade devem ser destacados:

- a.** Principais marcos e eventos históricos do município.
- b.** Dados e informações contextuais sobre a cidade.
- c.** Equipamentos existentes na cidade que reúnem informações sobre Igarassu.

3. Elaboração da proposta dos vídeos:

a. Exibir vídeos que apresentam cidades nas redes sociais, observando: Que informações são apresentadas? Como os vídeos são construídos?

b. Construir pré-roteiros para elaboração dos vídeos nos grupos.

4. Preparação da visita de campo:

- a.** Selecionar equipamentos a serem visitados e apresentados no vídeo.
- b.** Organizar o roteiro de gravação e lista de materiais (câmeras, *smartphones*).
- c.** Agendar, se necessário, as visitas aos equipamentos.
- d.** Preparar os roteiros para gravação.

5. Visita aos equipamentos e gravação dos vídeos.

6. Edição do material bruto e finalização dos vídeos:

- a.** Editar o material em computadores ou *notebooks* por meio de ferramentas gratuitas de edição.
- b.** Publicar os [vídeos](#) em redes sociais.

7. Compartilhamento com a turma, apresentando os produtos finais em classe e estimulando a avaliação dos(as) alunos(as) presentes: o que foi bom, o que deu certo, o que aprenderam e o que poderia ser melhorado.



DE OLHO NA TECNOLOGIA

A utilização das ferramentas de edição de vídeo, além de mobilizar diferentes conhecimentos técnicos, estimula que os(as) jovens percebam e desenvolvam habilidades para contar histórias: O que deve ser apresentado primeiro? Como contextualizar o(a) espectador(a)? Como engajá-lo(a)? São algumas das perguntas que devem ser observadas no processo.

Avaliação: Realizar uma discussão com os(as) estudantes, convidando-os(as) a discutir não apenas o produto, mas o processo. Como complementação, sugere-se a realização de uma sondagem para que se tenha um retrato da apreciação da turma como um todo sobre o projeto.

APRENDIZAGENS DA COMISSÃO #TERRITÓRIOS CONECTADOS

Além das aprendizagens relacionadas à gravação e edição de vídeos, foram mobilizadas habilidades e competências de produção textual, com roteiros que foram escritos e trabalhados em grupo e, posteriormente, discutidos e avaliados pelos(as) docentes envolvidos(as).

Recursos Tecnológicos

Aplicativos e softwares online para desenvolvimento de mapas mentais: Existem algumas ferramentas gratuitas e de fácil manuseio para criação individual e coletiva de mapas mentais, que resumem informações conectadas visualmente para investigar ou resolver problemas ou propor soluções. Entre os aplicativos e *softwares online*, destacam-se: [Miro](#), [MindMeister](#) e [AI Idea Generator](#).

Aplicativos para edição de vídeo: Há uma miríade de aplicativos gratuitos para edição de vídeos, que permitem maior ou menor manipulação das imagens e recursos de gravação e edição de áudio. Entre eles: [Movavi Video Editor](#), [InShot](#) e [KineMaster](#).

Câmeras fotográficas digitais: as câmeras permitem que os(as) estudantes realizem diversos registros que podem ser posteriormente compartilhados, modificados e discutidos coletivamente. Os registros fotográficos, além de serem uma linguagem em si, permitem o intercâmbio com outras linguagens (oral, textual) e refletem o olhar único do(a) estudante sobre um determinado tema.

Desktops, notebooks e tablets: *Desktops* são computadores pessoais projetados para serem utilizados de forma fixa, em um único local. *Notebooks*, são computadores móveis, que podem ser levados para outros espaços. *Tablets* são dispositivos

pessoais em formato de prancheta, semelhantes aos *smartphones* em termos de estrutura e possibilidades de trabalho.

Plataformas e aplicativos de georreferenciamento: são ferramentas gratuitas para georreferenciamento de dados. Entre as mais comuns e de fácil acesso e uso está o [Google Maps](#) que, em suas funções, permite a customização de mapas com diferentes recursos e linguagens.

Plataformas e aplicativos para apoio à sala de aula: são ferramentas que ajudam educadores(as) na gestão das atividades cotidianas e permitem estratégias de Ensino Híbrido, organizando os(as) estudantes e professores(as) em uma comunidade virtual destinada às atividades virtuais e presenciais de sala de aula. Entre as mais utilizadas está o [Google Classroom](#).

Plataformas e aplicativos para gestão colaborativa de projetos: com vistas a apoiar o trabalho coletivo e colaborativo, essas ferramentas têm como foco a criação de um ambiente comum para o gerenciamento de tarefas em um projeto, além de permitir o registro do processo, apoiando a sistematização das atividades. A mais utilizada em escolas é a plataforma [Trello](#).

Plataformas e aplicativos para sistematização coletiva: permitindo várias formas de organização, gestão e sistematização dos processos, essas ferramentas buscam

facilitar o trabalho colaborativo, seja entre educadores(as); entre estudantes; e entre educadores(as) e estudantes em um único ambiente. Com diferentes funcionalidades e formas de operação da sistematização colaborativa, as mais comuns são: [Google Docs](#), para edição de textos; [Google Slides](#), para apresentações; [Google Planilhas](#), para edição de planilhas; [Canva](#), para apresentações, cartazes e outros materiais visuais; [Google Jamboard](#), para mapas mentais; e [Padlet](#), para registros em murais coletivos em diferentes formatos, incluindo linhas do tempo.

Projeto multimídia: com diferentes formatos e configurações, projetores permitem que todos(as) de uma mesma turma visualizem a tela de um computador ou dispositivo portátil (*smartphones*).

Recursos digitais de tecnologia assistiva: Muito interessantes para o processo de aprendizagem de todos(as) estudantes, com e sem deficiência, os recursos apoiam a tradução ou leitura de textos, imagens, áudios e vídeos digitais para diferentes linguagens. Acesse alguns em lista produzida pela [Fundação Telefônica Vivo](#).

Smartphones: Telefones celulares que têm recursos e funcionalidades de computadores pessoais. O sistema operacional desses telefones permite o uso de diferentes aplicativos, além de navegação na internet.

Ficha Técnica

#TERRITÓRIOSCONECTADOS

UNICEF

Representante do UNICEF no Brasil

Youssef Abdel-Jelil

Representante Adjunta do Unicef no Brasil

Paola Babos

Chefe de Educação Mônica Pinto

Equipe de Educação

Ana Carolina Fonseca, Erondina Silva,
Júlia Ribeiro, Juliana Sartori, Jardiel Cunha
Nogueira, Matheus Rangel, Nayana Goes e
Verônica Bezerra.

CASA DA ÁRVORE

Gestão de Projeto

Alúcio Cavalcante

Desenvolvimento Metodológico e Formação

Graziella Matarazzo
Marilia Freitas Rossi
Mary Grace Pereira Andrioli
Adriana Teixeira

Coordenadora de Articulação e Mobilização

Flávia Vivaldi

Designer de Aprendizagem

Adriana Teixeira

Designer de Inovação

Leila Vilhena

Articulador de Redes

Pedro César

Auxiliar de Gestão

Tales Monteiro

Auxiliar de Monitoramento

Daniela Alvisi

CIDADE ESCOLA APRENDIZ

Direção Executiva

Natacha Costa

Coordenação Institucional

Maria Paula Patrone

Coordenação de Programas

Raiana Ribeiro

Gestão do Centro de Referências

em Educação Integral

Fernando Mendes

Gestão do Projeto

Bianca Ramos

Supervisão Metodológica

Maria Antônia Goulart

Desenvolvimento Metodológico e Formação

Ana Paula Zampieri Silva de Pietri
Bianca R. V. Garcia
Dani Bidóia

Direção de Criação

Glaucia Cavalcante

Identidade Visual

Andreia Freire

Assistência ao Programa

Jéssica Kibrit

Assistência ao Projeto

Manoela Gonçalves
Veronica Nascimento

PUBLICAÇÃO

JUNHO DE 2023

Organização da Publicação

Alúcio Cavalcante
Ana Paula Zampieri Silva de Pietri
Bianca Ramos
Fernando Mendes
Julia Dietrich
Maria Antônia Goulart
Raiana Ribeiro

Sistematização e Redação

Julia Dietrich

Edição - Experiências Didáticas

Julia Dietrich
Maria Antônia Goulart

Revisão

Fernanda Portela
Julia Dietrich

Projeto Gráfico e Diagramação

Vinicius Correa

Infografia

Glaucia Cavalcante

Mentoria e Supervisão do Desenho das Experiências

Adriana Teixeira
Ana Paula Zampieri Silva de Pietri
Bianca R. V. Garcia
Dani Bidóia
Graziella Matarazzo
Marilia Freitas Rossi
Mary Grace Pereira Andrioli

REDAÇÃO ORIGINAL DAS EXPERIÊNCIAS

Belém (PA)

Escola Municipal de Ensino Fundamental
Olga Benário

Escola Municipal de Ensino Fundamental
Professor Paulo Freire

Escola Municipal de Ensino Fundamental
Gabriel Lage da Silva

Escola Municipal de Ensino Fundamental
Walter Leite Caminha

Escola Municipal de Ensino Fundamental
Professor Helder Fialho

Escola Municipal de Ensino Fundamental
João Nelson Ribeiro

Escola Municipal de Ensino Fundamental
Parque Bolonha

Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino
Fundamental Professor Florestan Fernandes

São Paulo (SP)

Escola Municipal de Ensino Fundamental
Professor Antonio Carlos Rocha - CEU Tiquatira

Escola Municipal de Ensino Fundamental
Professor Henrique Pegado

Escola Municipal de Ensino Fundamental Luiz
Gonzaga do Nascimento Júnior - Gonzaguinha

Escola Municipal de Ensino Fundamental e
Médio Vereador Antônio Sampaio

Escola Municipal de Ensino Fundamental
Coronel Hélio Franco Chaves

Escola Municipal de Ensino Fundamental
Emiliano Di Cavalcanti

Escola Municipal de Ensino Fundamental
Padre José Pegoraro

Escola Municipal de Ensino Fundamental
Infante Dom Henrique - Espaço de Bitita

Estado da Bahia

Maragogipe

Escola Municipal Professora Noêmia do Rosário

Escola Municipal Nossa Senhora da Piedade

Escola Municipal Padre Julian Edwards

Escola Municipal Catarina Paraguassu

Santo Antônio de Jesus

Escola Municipal Florentino de Almeida I

Escola Municipal Florentino de Almeida II

Escola Municipal Hercília Tinoco

Escola Municipal Luis Eduardo Magalhães

Igarassu (PE)

Centro de Educação Integral Cecília Maria Vaz
Curado Ribeiro

Escola Antônio de Padua Caraciolo

Escola Evangelina Delgado De Albuquerque

Escola Municipal Albin Stahl

Escola Municipal Miguel Gomes de Lima

Centro de Educação Integral São Luiz

Escola Municipal José Jorge Farias Sales

ANEXO I

#Territórios Conectados: Guia geral para a especificação de kits computacionais e/ou serviços para aprimoramento da conectividade com a internet

Visão Geral e Objetivo

Este documento traz algumas informações gerais relacionadas com o contexto atual de conectividade com a internet, constatados a partir de questionários aplicados nas escolas participantes do projeto, e propõe algumas recomendações para auxiliar a tomada de decisão dos(as) gestores(as) escolares na aquisição de equipamentos computacionais e/ou de serviços fundamentais para promover o aprimoramento da conectividade em suas instituições.

Parâmetros para o Enquadramento das Instituições Escolares

Nesta seção 2, vamos sugerir um enquadramento, a partir das descrições apresentadas e das informações já fornecidas pelas escolas ao projeto. Trata-se de uma caracterização aproximada, constituída também a partir da percepção do uso da internet e dispositivos digitais por parte de cada comunidade escolar. A comissão escolar deverá escolher entre os itens 1, 2 e 3, e, na sequência, de maneira encadeada, uma letra de a a g, seguida por um algarismo romano i ou ii. O(A) gestor(a) deverá optar pela sequência que mais representa o contexto atual de conectividade da sua instituição. Ao final, a escola terá um enquadramento único do tipo **1.a.ii, 1.b.ii, 2.c.i** e assim por diante.

A partir dos dados fornecidos até agora por cada escola, a equipe do projeto propõe um enquadramento a ser discutido e validado com a participação das comissões escolares.

- 1.** Possui uma conectividade com internet ruim ou péssima (Quando a mesma for inferior a 50 megas e a velocidade por aluno for inferior 0,1 MB).
 - a. Não possui equipamentos** computacionais (computadores, *notebooks*, *tablets* ou celulares/*smartphones*) disponíveis para servidores(as) e/ou estudantes.
 - i. Possui Wi-Fi** (internet sem fio) disponível.
 - ii. Não possui Wi-Fi** (internet sem fio) disponível.
 - b. Possui até 10 equipamentos** computacionais (computadores, *notebooks*, *tablets* ou celulares/*smartphones*) disponíveis para servidores(as) e/ou estudantes.
 - i. Possui Wi-Fi** (internet sem fio) disponível.
 - ii. Não possui Wi-Fi** (internet sem fio) disponível.
 - c. Possui de 10 a 30 equipamentos** computacionais (computadores, *notebooks*, *tablets* ou celulares/*smartphones*) disponíveis para servidores(as) e/ou estudantes.
 - i. Possui Wi-Fi** (internet sem fio) disponível.
 - ii. Não possui Wi-Fi** (internet sem fio) disponível.

d. Possui de 30 a 50 equipamentos computacionais (computadores, *notebooks*, *tablets* ou celulares/*smartphones*) disponíveis para servidores(as) e/ou estudantes.

i. Possui Wi-Fi (internet sem fio) disponível.

ii. Não possui Wi-Fi (internet sem fio) disponível.

e. Possui de 50 a 70 equipamentos computacionais (computadores, *notebooks*, *tablets* ou celulares/*smartphones*) disponíveis para servidores(as) e/ou estudantes.

i. Possui Wi-Fi (internet sem fio) disponível.

ii. Não possui Wi-Fi (internet sem fio) disponível.

f. Possui de 70 a 100 equipamentos computacionais (computadores, *notebooks*, *tablets* ou celulares/*smartphones*) disponíveis para servidores(as) e/ou estudantes.

i. Possui Wi-Fi (internet sem fio) disponível.

ii. Não possui Wi-Fi (internet sem fio) disponível.

g. Possui acima de 100 equipamentos computacionais (computadores, *notebooks*, *tablets* ou celulares/*smartphones*) disponíveis para servidores(as) e/ou estudantes

i. Possui Wi-Fi (internet sem fio) disponível.

ii. Não possui Wi-Fi (internet sem fio) disponível.

2. Tem uma conectividade com internet boa ou satisfatória. (Quando a mesma for inferior até 300 megas e a velocidade por aluno for até 0,5 MB)

a. Não possui equipamentos computacionais (computadores, *notebooks*, *tablets* ou celulares/*smartphones*) disponíveis para servidores(as) e/ou estudantes

i. Possui Wi-Fi (internet sem fio) disponível.

ii. Não possui Wi-Fi (internet sem fio) disponível.

b. Possui até 10 equipamentos computacionais (computadores, *notebooks*, *tablets* ou celulares/*smartphones*) disponíveis para servidores(as) e/ou estudantes.

i. Possui Wi-Fi (internet sem fio) disponível.

ii. Não possui Wi-Fi (internet sem fio) disponível.

c. Possui de 10 a 30 equipamentos computacionais (computadores, *notebooks*, *tablets* ou celulares/*smartphones*) disponíveis para servidores(as) e/ou estudantes.

i. Possui Wi-Fi (internet sem fio) disponível.

ii. Não possui Wi-Fi (internet sem fio) disponível.

- d. Possui de 30 a 50** equipamentos computacionais (computadores, *notebooks*, *tablets* ou celulares/*smartphones*) disponíveis para servidores(as) e/ou estudantes.
- i. Possui Wi-Fi** (internet sem fio) disponível.
- ii. Não possui Wi-Fi** (internet sem fio) disponível.
- e. Possui de 50 a 70** equipamentos computacionais (computadores, *notebooks*, *tablets* ou celulares/*smartphones*) disponíveis para servidores(as) e/ou estudantes.
- i. Possui Wi-Fi** (internet sem fio) disponível.
- ii. Não possui Wi-Fi** (internet sem fio) disponível.
- f. Possui de 70 a 100** equipamentos computacionais (computadores, *notebooks*, *tablets* ou celulares/*smartphones*) disponíveis para servidores(as) e/ou estudantes.
- i. Possui Wi-Fi** (internet sem fio) disponível.
- ii. Não possui Wi-Fi** (internet sem fio) disponível.
- g. Possui acima de 100** equipamentos computacionais (computadores, *notebooks*, *tablets* ou celulares/*smartphones*) disponíveis para servidores(as) e/ou estudantes.
- i. Possui Wi-Fi** (internet sem fio) disponível.

- ii. Não possui Wi-Fi** (internet sem fio) disponível.
- 3.** Tem uma conectividade com internet excelente ou ótima. (Quando a mesma for superior a 300 megas e a velocidade por aluno for superior a 0,5 MB).
- a. Não possui equipamentos** computacionais (computadores, *notebooks*, *tablets* ou celulares/*smartphones*) disponíveis para servidores(as) e/ou estudantes.
- i. Possui Wi-Fi** (internet sem fio) disponível.
- ii. Não possui Wi-Fi** (internet sem fio) disponível.
- b. Possui até 10** equipamentos computacionais (computadores, *notebooks*, *tablets* ou celulares/*smartphones*) disponíveis para servidores(as) e/ou estudantes.
- i. Possui Wi-Fi** (internet sem fio) disponível.
- ii. Não possui Wi-Fi** (internet sem fio) disponível.
- c. Possui de 10 a 30** equipamentos computacionais (computadores, *notebooks*, *tablets* ou celulares/*smartphones*) disponíveis para servidores(as) e/ou estudantes.
- i. Possui Wi-Fi** (internet sem fio) disponível.
- ii. Não possui Wi-Fi** (internet sem fio) disponível.

d. Possui de 30 a 50 equipamentos computacionais (computadores, *notebooks*, *tablets* ou celulares/*smartphones*) disponíveis para servidores(as) e/ou estudantes.

i. Possui Wi-Fi (internet sem fio) disponível.

ii. Não possui Wi-Fi (internet sem fio) disponível.

e. Possui de 50 a 70 equipamentos computacionais (computadores, *notebooks*, *tablets* ou celulares/*smartphones*) disponíveis para servidores(as) e/ou estudantes.

i. Possui Wi-Fi (internet sem fio) disponível.

ii. Não possui Wi-Fi (internet sem fio) disponível.

f. Possui de 70 a 100 equipamentos computacionais (computadores, *notebooks*, *tablets* ou celulares/*smartphones*) disponíveis para servidores(as) e/ou estudantes.

i. Possui Wi-Fi (internet sem fio) disponível.

ii. Não possui Wi-Fi (internet sem fio) disponível.

g. Possui acima de 100 equipamentos computacionais (computadores, *notebooks*, *tablets* ou celulares/*smartphones*) disponíveis para servidores(as) e/ou estudantes.

i. Possui Wi-Fi (internet sem fio) disponível.

ii. Não possui Wi-Fi (internet sem fio) disponível.

Definição dos Kits

A partir da categorização definida na seção 2, será recomendado a aquisição de equipamentos e/ou contratação de serviços, conforme relação apresentada na sequência. Cabe destacar que este documento faz apenas uma proposição. A escola poderá, em conversa com os(as) coordenadores(as) do projeto, fazer eventuais ajustes para alcançar encaminhamentos mais aderentes aos anseios da comunidade escolar. Os *kits* indicados de acordo com os enquadramentos obtidos são:

- **Kit 01 - Conectividade de acesso - BÁSICO**

- Enquadramentos: aqueles iniciados em 1...
- Observação: o maior problema dessas instituições está relacionado com a conectividade de acesso à internet, que se mostra ruim ou péssima.
- Embasamento para recomendação do Kit: fortalecimento do acesso à internet se mostra mais importante do que a aquisição de dispositivos móveis.

- Recomendações:
 - Contratar um novo *link* de internet com maior qualidade, ou melhorar a qualidade dos serviços já existentes (isto é, aumentar a velocidade).
 - Comprar um ou dois roteadores sem fio, para viabilizar acesso em diferentes ambientes e/ou oferecer suporte à mobilidade.
 - Comprar equipamentos móveis.

- **Kit 02 – Conectividade de acesso – INTERMEDIÁRIO**

- Enquadramentos: aqueles iniciados em 2...
- Observação: o problema dessas instituições pode estar relacionado com a conectividade de acesso à internet, que se mostra boa ou satisfatória, mas também com a disponibilidade de dispositivos móveis para que os(as) servidores(as) e/ou alunos(as) utilizem os *softwares* educacionais disponíveis.
- Embasamento para recomendação do Kit: fortalecimento do acesso à internet pode ser importante, adicionando novos pontos de conexão sem fio no ambiente escolar, mas a aquisição de novos dispositivos móveis também poderá trazer resultados positivos.

- Recomendações:
 - Contratar um novo link de Internet com maior qualidade, ou melhorar a qualidade dos serviços já existentes (isto é, aumentar a velocidade), se necessário.
 - Comprar dois ou três roteadores sem fio, para viabilizar acesso em diferentes ambientes e/ou oferecer suporte à mobilidade.
 - Comprar equipamentos móveis.
 - Comprar peças, acessórios ou contratar serviços de manutenção para computadores.

- **Kit 03 – Conectividade de acesso – AVANÇADO**

- Enquadramentos: aqueles iniciados em 3...
- Observação: o maior problema dessas instituições está relacionado com a disponibilidade de dispositivos móveis para os(as) servidores e/ou alunos(as). A conectividade de acesso à internet atende às demandas atuais da escola.

- Embasamento para recomendação do Kit: fortalecimento do acesso à internet ainda pode ser importante, adicionando novos pontos de conexão sem fio no ambiente escolar, por exemplo. Outra possibilidade seria a aquisição de novos dispositivos móveis para aumentar a disponibilidade de uso desses equipamentos.
- Recomendações:
 - Comprar três ou mais roteadores sem fio, para viabilizar acesso em diferentes ambientes e/ou oferecer suporte à mobilidade.
 - Comprar dispositivos móveis como tablets, notebooks ou chromebooks.
 - Comprar peças, acessórios ou contratar serviços de manutenção para computadores.

ANEXO II

Clique no botão ao lado para acessar a tabela



ANEXO III

QUALIFICAÇÃO DE REDE E DE ACESSO A DISPOSITIVOS DIGITAIS										
BELÉM / PA	CENÁRIO INICIAL					CENÁRIO FINAL				
Escola	Alunos	Mega	Velocidade para 100 kbps/aluno (MB)	Distribuição de sinal	Dispositivos digitais	Mega	Velocidade para 100 kbps/aluno (MB)	Distribuição de sinal	Dispositivos digitais	Outras aplicações
Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Professor Florestan Fernandes	1004	100	0,09960	1 roteador	1 computador	200	0,19920	Não Houve ampliação	2 notebooks	-
Escola Municipal de Ensino Fundamental Gabriel Lage da Silva	1788	30	0,01678	1 modem	2 computadores	Não Houve ampliação	0,01678	Não Houve ampliação	1 notebook 1 celular	Aquisição de equipamentos diversos para ativação da Rádio Escolar
Escola Municipal de Ensino Fundamental João Nelson Ribeiro	506	20	0,03953	1 switch e 1 roteador	10 computadores	Não Houve ampliação	0,03953	1 switch	Não Houve ampliação	Qualificação dos 20 dispositivos existentes.

BELÉM / PA	CENÁRIO INICIAL					CENÁRIO FINAL				
Escola	Alunos	Mega	Velocidade para 100 kbps/aluno (MB)	Distribuição de sinal	Dispositivos digitais	Mega	Velocidade para 100 kbps/aluno (MB)	Distribuição de sinal	Dispositivos digitais	Outras aplicações
Escola Municipal de Ensino Fundamental Olga Benário	900	Em contratação - PIEC	Em contratação - PIEC	Em instalação	2 computadores	350	0,38889	Não Houve ampliação	1 notebook 4 tablets	-
Escola Municipal de Ensino Fundamental Parque Bolonha	1380	350	0,25362	Em instalação	4 computadores 1 notebook	Não Houve ampliação	0,25362	Não Houve ampliação	1 computador 1 notebook	Componentes eletrônicos para apoiar a viabilização da Experiência didática.
Escola Municipal de Ensino Fundamental Professor Helder Fialho	925	0	-	Nenhuma distribuição	1 computador	500	0,54054	4 roteadores	2 computadores	-
Escola Municipal de Ensino Fundamental Professor Paulo Freire	830	20	0,02410	1 roteador	2 computadores	520	0,62651	Não Houve ampliação	1 computador 2 notebooks	-
Escola Municipal de Ensino Fundamental Walter Leite Caminha	730	2	0,00274	1 switch e 1 roteador	16 computadores	400	0,54795	5 roteadores e 1 switch	1 notebook 1 tablet	-

SÃO PAULO / SP	CENÁRIO INICIAL					CENÁRIO FINAL				
Escola	Alunos	Mega	Velocidade para 100 kbps/aluno (MB)	Distribuição de sinal	Dispositivos digitais	Mega	Velocidade para 100 kbps/aluno (MB)	Distribuição de sinal	Dispositivos digitais	Outras aplicações
CEU EMEF Professor Antonio Carlos Rocha	783	30	0,03831	Distribuição para vários espaços da unidade, sem indicação de quantidades	1 computador, 20 notebooks e 20 tablets	Não Houve ampliação	0,03831	Não Houve ampliação	Não Houve ampliação	Qualificação da ilha de edição
EMEF CEL Helio Franco Chaves	787	30	0,03812	Distribuição para vários espaços da unidade, sem indicação de quantidades	30 computadores, 20 notebooks e 20 tablets	1000	1,30877	1 switch e 4 roteadores	Não Houve ampliação	Equipamentos de apresentação e projeção.
EMEF Emiliano Di Cavalcanti	380	30	0,07895	Distribuição para vários espaços da unidade, sem indicação de quantidades	28 notebooks e 20 tablets	Não Houve ampliação	0,07895	1 Switch e 20 roteadores	Não Houve ampliação	Qualificação das ferramentas digitais disponíveis com itens voltados para a gamificação e jogos.
EMEF Infante Dom Henrique	803	100	0,12453	Distribuição para vários espaços da unidade, sem indicação de quantidades	10 desktops, 20 notebooks, 20 tablets	Não Houve ampliação	0,12453	Não Houve ampliação	Não Houve ampliação	Aquisição de equipamentos e ferramentas para montagem de espaço maker.

SÃO PAULO / SP	CENÁRIO INICIAL					CENÁRIO FINAL				
Escola	Alunos	Mega	Velocidade para 100 kbps/aluno (MB)	Distribuição de sinal	Dispositivos digitais	Mega	Velocidade para 100 kbps/aluno (MB)	Distribuição de sinal	Dispositivos digitais	Outras aplicações
EMEF Luiz Gonzaga do Nascimento Junior	1324	30	0,02266	Distribuição para vários espaços da unidade, sem indicação de quantidades	29 notebooks e 20 tablets	100	0,07553	1 Switch e cabeamento	Não Houve ampliação	Aquisição de Kit de robótica, qualificação das instalações e treinamento para a equipe da escola.
EMEF Padre José Pengoraro	1036	30	0,02896	Distribuição para vários espaços, sem indicação de quantidades	40 notebooks e 20 tablets	Não Houve ampliação	0,02896	Não Houve ampliação	"1 notebook 1 celular"	Qualificação da ilha de edição
EMEF Prof. Henrique Pegado	658	30	0,04559	Distribuição para vários espaços da unidade, sem indicação de quantidades	29 notebooks e 20 tablets	Não Houve ampliação	0,04559	Não Houve ampliação	"5 notebooks 4 tablets"	-
EMEFM Vereador Antonio Sampaio	518	30	0,05792	Distribuição para vários espaços da unidade, sem indicação de quantidades	25 Computadores. 25 notebooks, 20 tablets	Não Houve ampliação	0,05792	Não Houve ampliação	Não Houve ampliação	Qualificação do Laboratório de informática com adequação das instalações e qualificação dos dispositivos existentes.

ESTADO DA BAHIA	CENÁRIO INICIAL					CENÁRIO FINAL				
Escola	Alunos	Mega	Velocidade para 100 kbps/aluno (MB)	Distribuição de sinal	Dispositivos digitais	Mega	Velocidade para 100 kbps/aluno (MB)	Distribuição de sinal	Dispositivos digitais	Outras aplicações
Escola Municipal Catarina Paraguassu	258	42	0,16279	1 roteador	1 computador 3 notebooks	400	1,55039	1 Roteador profissional 4 Pontos de Acesso Wifi (Long Range)	2 Chromebook 2 Notebook 1 Projetor	-
Escola Municipal Florentino de Almeida I	651	300	0,46083	1 roteador	3 computadores 3 notebooks	400	0,61444	1 Roteador profissional 1 Switch Gigabit 16 portas 3 Pontos de Acesso Wifi (Long Range)	4 Chromebook 2 Notebook 2 Projetores	-
Escola Municipal Florentino de Almeida II	503	50	0,09940	1 roteador	2 computadores	400	0,79523	1 Roteador profissional 1 Switch Gigabit 16 portas 6 Pontos de Acesso Wifi (Long Range)	2 Chromebook 1 Smart TV 43"	-
Escola Municipal Hercilia Tinoco	533	320	0,60038	3 roteadores	5 computadores 6 notebook	320	0,60038	3 Roteador profissional 1 Switch Gigabit 16 portas 1 Pontos de Acesso Wifi (Long Range)	8 Chromebook 1 Tablet 1 Projetor	-

ESTADO DA BAHIA	CENÁRIO INICIAL					CENÁRIO FINAL				
Escola	Alunos	Mega	Velocidade para 100 kbps/aluno (MB)	Distribuição de sinal	Dispositivos digitais	Mega	Velocidade para 100 kbps/aluno (MB)	Distribuição de sinal	Dispositivos digitais	Outras aplicações
Escola Municipal Luis Eduardo Magalhães	1.039	10	0,00962	Sem informação	4 computadores 2 notebooks	400	0,38499	1 Roteador profissional 1 Switch Gigabit 16 portas 6 Pontos de Acesso Wifi (Long Range)	2 Notebook	-
Escola Municipal Nossa Senhora da Piedade	309	20	0,06472	1 roteador	3 computadores 1 notebook	50	0,16181	1 Roteador profissional 1 Switch Gigabit 16 portas 3 Pontos de Acesso Wifi (Long Range)	2 Chromebook 1 Tablet 1 Projetor	-
Escola Municipal Padre Julián Edwards	269	20	0,07435	3 roteadores	não informou	100	0,37175	1 Pontos de Acesso Wifi (Long Range)	3 Chromebook 2 Notebook 1 Smart TV 55" 1 Projetor	-
Escola Municipal Professora Noêmia do Rosário	423	45	0,10638	1 roteador	2 computadores	100	0,23641	1 Roteador profissional 1 Switch Gigabit 16 portas 4 Pontos de Acesso Wifi (Long Range)	1 Chromebook 1 Notebook 1 Projetor 1 Rack para Tv 1 Impressora	-

IGARASSU / PE	CENÁRIO INICIAL					CENÁRIO FINAL				
Escola	Alunos	Mega	Velocidade para 100 kbps/aluno (MB)	Distribuição de sinal	Dispositivos digitais	Mega	Velocidade para 100 kbps/aluno (MB)	Distribuição de sinal	Dispositivos digitais	Outras aplicações
Escola Antonio de Padua Caraciolo	415	100	0,24096	4 roteadores	2 computadores 1 notebook	200	0,48193	1 Roteador profissional 1 Switch Gigabit 16 portas 5 Pontos de Acesso Wifi (Long Range)	1 Notebook 1 Smart TV 55" 2 Projetores 1 Impressora	-
Centro de Educação Integral Cecília Maria Vaz Curado Ribeiro	435	200	0,45977	Sem informação	3 computadores 3 notebook	500	1,14943	1 Roteador profissional 1 Switch Gigabit 16 portas 7 Pontos de Acesso Wifi (Long Range)	1 Smart TV	Reparo em 10 computadores do laboratório de informática
Escola Municipal Albin Stahli	686	300	0,43732	2 roteadores	3 computadores 2 notebooks	400	0,58309	1 Roteador profissional 1 Switch Gigabit 16 portas 3 Pontos de Acesso Wifi (Long Range)	2 Notebook 1 Impressora 1 Projetor	-

IGARASSU / PE	CENÁRIO INICIAL					CENÁRIO FINAL				
Escola	Alunos	Mega	Velocidade para 100 kbps/aluno (MB)	Distribuição de sinal	Dispositivos digitais	Mega	Velocidade para 100 kbps/aluno (MB)	Distribuição de sinal	Dispositivos digitais	Outras aplicações
Escola Evangelina Delgado De Albuquerque	263	40	0,15209	1 roteador	1 computador	100	0,38023	1 Roteador profissional 1 Switch Gigabit 16 portas 5 Pontos de Acesso Wifi (Long Range)	2 Notebooks 1 Tablet 1 Projetor	-
Escola Municipal Miguel Gomes de Lima	1059	40	0,03777	3 roteadores	2 computadores	200	0,18886	1 Roteador profissional 1 Switch Gigabit 16 portas 7 Pontos de Acesso Wifi (Long Range)	1 Tablet 1 SmartTV 55" 1 Projetor	-
Centro de Educação Integral São Luiz	271	40	0,14760	Distribuição para vários espaços da unidade, sem indicação de quantidades	3 computadores	40	0,14760	1 Roteador profissional 1 Switch Gigabit 16 portas 4 Pontos de Acesso Wifi (Long Range)	6 Tablet 1 Smart TV 1 Projetor	8 Estabilizadores que possibilitaram colocar em funcionamento 8 computadores
Escola Municipal José Jorge Farias Sales	879	50	0,05688	não informou	3 computadores 1 notebook 2 tablets	150	0,17065	1 Roteador profissional 1 Switch Gigabit 16 portas 5 Pontos de Acesso Wifi (Long Range)	5 Chromebook 1 Tablet 2 Projetores	-

ANEXO IV

Material para apoio à Experiência Didática da
Escola Albin Stahli, de Igarassu (PE).

Fonte: Reprodução

Nome:	Data:
Turma:	Professor:

TUDO SOBRE MIM

Responda às questões abaixo.

Eu me chamo _____

Qual é a sua data de nascimento?
Quantos anos tem? Onde você nasceu?

Onde você mora? Com quem você mora?

Qual é o nome da sua escola?
Que ano/série está? Quem são seus amigos?

Que fatos importantes que aconteceram na sua vida que te deixou feliz?

Quem são as pessoas mais importantes da sua vida? Por quê?

Quais são as suas preferências? Do que você gosta?

O que você espera aprender na escola em 2021?

atividades diversificadas



**TERRITÓRIOS
CONECTADOS**

Realização:



Parceiros Técnicos:

