

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PROGRAMA RESIDÊNCIA DOCENTE NAS CIÊNCIAS - ReDEC

Caderno de
OFICINAS
• da ReDEC •

*DESENVOLVENDO ATIVIDADES ENCANTADORAS E
INOVADORAS NA EDUCAÇÃO BÁSICA*

Volume 1



Organizadores
Fredson Murilo da Silva
Marcos Alexandre de Melo Barros
Raab Albuquerque dos Santos Gomes
Maria Dalvaneide de Oliveira Araújo

Caderno de

OFICINAS

• da ReDEC •

Direitos Reservados ao Programa Residência Docente nas Ciências.

Distribuição Gratuita. Não é permitido cobrar pelo acesso ou compartilhamento desta obra.
Permitida a reprodução parcial desde que citada a fonte.



Edição
Editora UFPE
Educat UFPE Publicações
Rua Acadêmico Hélio Ramos, 20, Várzea | Recife-PE | CEP:
50.740-530
Fone: (81) 2126.8397 | Fax: (81) 2126.8395
www.editoraufpe.com.br - secretaria.editora@ufpe.br



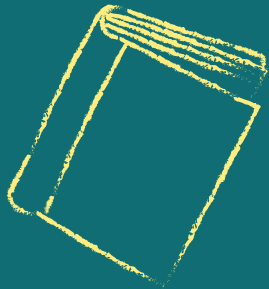
Catálogo na fonte:
Bibliotecária Kalina Ligia França da Silva, CRB4-1408

C122 Caderno de oficinas da ReDEC [recurso eletrônico]: desenvolvendo atividades encantadoras e inovadoras na educação básica, volume 1 / organizadores: Fredson Murilo da Silva... [et al.]. – Recife: Ed. UFPE, 2020.

Vários autores.
Inclui referências bibliográficas.
ISBN 978-65-86732-13-9 (online)

1. Professores – Formação. 2. Prática de ensino. 3. Atividades criativas na sala de aula. 4. Educação básica. 5. Ciência – Estudo e ensino. 6. Extensão universitária. I. Silva, Fredson Murilo da (Org.). II. Universidade Federal de Pernambuco. Programa de Residência Docente nas Ciências.

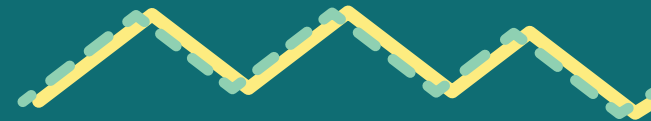
370.711 CDD (23.ed.) UFPE (BC2020-040)



Universidade Federal de Pernambuco
Reitor
Alfredo Macedo Gomes

Vice-reitor
Moacyr Cunha de Araújo Filho

Diretor Editora
Diogo César de Carvalho Fernandes





Projeto gráfico

Pedro Henrique da Silva Rodrigues

Diagramação

Natanael Manoel da Silva

Revisão

Maria do Carmo Catunda de Vasconcelos

Comitê Editorial

Laboratório de Pesquisa e Prática – Educação, Metodologias e
Tecnologias (Educat/UFPE)

Corpo Editorial Científico

Dra. Daniela Melaré Vieira Barros (Universidade Aberta de Portugal -Portugal)

Dra. Edméa Oliveira dos Santos (Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro - Brasil)

Dr. Hussein Muñoz Helú (Universidad Autónoma de Occidente -México)

Dr. John Traxler (Wolverhampton University - Inglaterra)

Dr. Leonardo Jose Mataruna dos Santos (American University in the Emirates - Dubai)

Dr. Marcos Alexandre de Melo Barros (Universidade Federal de Pernambuco – Brasil)

Dra. Maria Andréa Guisén (Investigadora del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnica
(CONICET-Argentina)

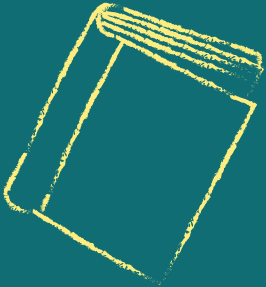
Dra. Maria Auxiliadora Soares Padilha (Universidade Federal de Pernambuco – Brasil)

Dr. Miguel Ángel Zabalza Beraza (Universidade de Santiago de Compostela – Espanha)

Dr. Mike Sharples (Open University - Inglaterra)

Dra. Querte Teresinha Conzi Mehlecke (FACCAT – Brasil)

Dra. Verônica Gitirana Gomes Ferreira (Universidade Federal de Pernambuco - Brasil)



Organizadores

Fredson Murilo da Silva

Coordenador do Programa Residência Docente nas Ciências
Mestre em Educação em Ciências e Matemática
Universidade Federal de Pernambuco

Marcos Alexandre de Melo Barros

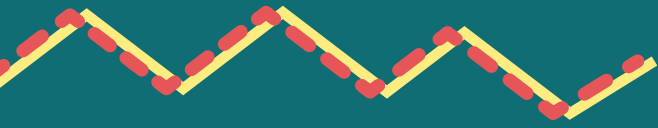
Coordenador do Programa Residência Docente nas Ciências
Prof. Dr. em Ensino das Ciências
Universidade Federal de Pernambuco

Raab Albuquerque dos Santos Gomes

Consultor Sênior do Programa Residência Docente nas Ciências
Graduação em Secretariado
Universidade Federal de Pernambuco

Maria Dalvaneide de Oliveira Araújo

Consultora Pedagógica do Programa Residência Docente nas Ciências
Doutoranda em Ciências da Educação
Universidade de Coimbra



Autores

Fernanda Alves Nunes

Residente da Escola Padre Nicolau
Graduanda em Ciências Biológicas – UFPE

Gênesis Medeiros de Lima

Residente da Escola Manoel Belo
Graduando em Ciências Biológicas – UFPE

Gustavo Henrique da Silva Barbosa

Residente da Escola Antônio Aguiar
Graduando em Ciências Biológicas – UFPE

Lucas Matos de Lima

Residente da Escola João Murilo
Graduando em Ciências Biológicas – UFPE

Luís Romário da Silva Santos

Residente da Escola Francisco Coelho
Graduando em Ciências Biológicas – UFPE

Marcela Karolinny da Silva Costa

Residente da Escola Iva Ferreira
Graduanda em Ciências Biológicas – UFPE

Manoel Victor Malaquias da Costa

Residente da Escola Iva Ferreira
Graduando em Ciências Sociais – UFPE

Moneta Alves dos Santos

Residente da Escola Manoel da Nóbrega
Graduanda em Ciências Biológicas – UFPE

Odon Porto Almeida Neto

Residente da Escola Padre Nicolau
Graduando em Ciências Sociais – UFPE

Paulo Vitor Galdino da Silva

Residente da Escola Severino David
Graduando em Ciências Biológicas – UFPE

Samarina Fernandes de Oliveira

Residente da Escola João Cheu
Graduanda em Ciências Biológicas – UFPE

Thais Kelly Ferreira da Silva

Residente da Escola Margarida Ramalho
Graduanda em Ciências Biológicas – UFPE



SUMÁRIO

Apresentação	09
Manifesto.....	10

OFICINAS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.....12

Experimentação por meio dos sentidos.....	13
A prática da leitura e escrita no cotidiano escolar.....	15
A história da Copa do Mundo.....	17
Contação de história com personificação.....	19
Conhecendo a si mesmo.....	21

Cinco Sentidos: sala de aula como um laboratório experimental.....	23
Desenvolvendo o cognitivo do aluno por meio de atividades lúdicas para o ensino de Português e Matemática nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.....	26

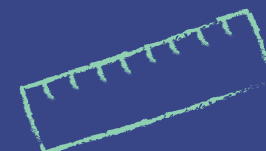
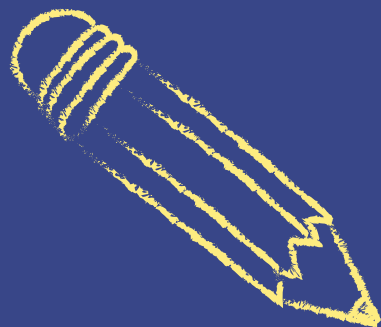
Ciência Lúdica: uma maneira de aprender brincando.....	29
Oficina de saúde orgânica.....	31

Arte e Educação Ambiental: a utilização da argila no processo de aprendizado.....	33
---	----

Jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem de Português e Matemática.....	35
--	----

A importância de projetos de horta escolar para os alunos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental	37
---	----

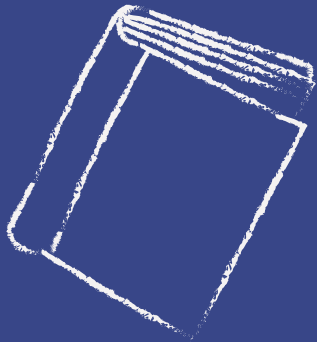
Projeto Horta Vertical: trabalhando educação ambiental nos Anos Iniciais.....	39
---	----





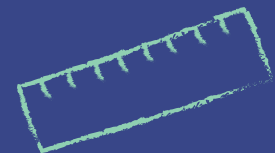
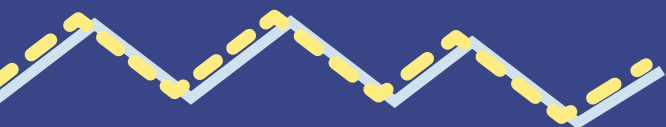
OFICINAS DOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.....41

Ressignificando as relações coletivas a partir da autoavaliação.....	42
Língua Portuguesa e Matemática: aprendendo com métodos alternativos.....	44
Culinária com reaproveitamento.....	46
Aprendizagem criativa visando o ensino de Português e Matemática.....	48
A música como ferramenta de interação e criatividade.....	53
África na Escola: desconstruindo estereótipos para uma relação de respeito.....	55
Quando a brincadeira se torna realidade: empatia e respeito contra a agressividade juvenil.....	57
Repensando os espaços escolares ociosos sob uma lente ecopedagógica.....	60
Reconhecendo as PANCS do Brasil na minha escola.....	62
Conscientização ambiental e reflorestamento: plantar saberes.....	64



OFICINAS DO ENSINO MÉDIO.....65

Arte e Educação Ambiental: utilizando a modelagem no processo de aprendizado.....	66
Da casca ao caroço: a culinária do reaproveitamento dentro da sala de aula.....	68
Ensino por Investigação: usando a experimentação para o ensino de Ciências e Biologia no Ensino Médio	70
O lixo como produto social: uma abordagem investigativa.....	72



APRESENTAÇÃO



Este caderno de oficinas é fruto de um trabalho grandioso. Sua elaboração buscou sistematizar e compartilhar as atividades desenvolvidas pelos residentes, durante o ano de 2018, no âmbito do Programa Residência Docente nas Ciências (ReDEC) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), campus Recife em parceria com a Secretaria de Educação de Feira Nova - PE e o Colégio Souza Leão - Candeias.

É nesse prisma que obtivemos esse resultado. Por um lado, é consequência dos aprendizados que vivenciamos no Programa, tanto como licenciandos(as) dos cursos de Licenciatura em Ciências Biológicas e Ciências Sociais quanto como professores(as) da Educação Básica. Por outro lado, a conclusão desse caderno de oficinas coincide com a conclusão das Vivências Formativas, trabalho realizado pelos residentes nas escolas.

Todas as atividades apresentadas neste caderno foram realizadas com turmas desde a Educação Infantil até os Anos Finais do Ensino Fundamental das Escolas Municipais: Iva Ferreira de Souza, Padre Nicolau Pimentel, Francisco Coelho da Silveira, Manoel Antônio de Aguiar, Manoel Belo, Professora Margarida Ramalho, Severino David, João Cheu, Padre Manoel da Nóbrega, João Murilo de Oliveira, na cidade de FeiraNova, PE; e também nas turmas dos Anos Finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio do Colégio Souza Leão - Candeias.

Algumas oficinas foram adaptações de propostas de ensino já existentes e outras foram criadas pelos próprios residentes. Buscamos organizar essas oficinas indicando uma introdução ao tema, os conteúdos escolares envolvidos e as séries para as quais foram planejadas inicialmente. A seguir, apresentamos a metodologia e os recursos utilizados para o desenvolvimento da aula e referências de outros materiais.

Nosso objetivo é compartilhar as oficinas desenvolvidas pelos residentes nas salas de aula, não fornecendo este material como um receituário para ser seguido, mas para abordar as práticas desenvolvidas como uma fonte de inspiração para novas oficinas e práticas inovadoras que valorizem o trabalho docente. Cabe, ainda, ressaltar que cada atividade desenvolvida nas oficinas foi descrita e sistematizada pelos residentes, conforme indicação após o título de cada oficina.

Fredson Murilo da Silva

Coordenador do Programa ReDEC
Mestre em Educação em Ciências e Matemática
Universidade Federal de Pernambuco



MANIFESTO

A Residência Docente nas Ciências é pioneira em Pernambuco. Criada em 2017, é um programa sem fins lucrativos, que tem como missão fomentar a formação inicial e continuada dos professores e o ensino na Educação Básica.

O programa foi o ganhador do Prêmio Desafio Município Inovador promovido pela Escola de Inovação e Políticas Públicas – EIPP da Fundação Joaquim Nabuco (FUNDAJ), como o projeto mais inovador de Pernambuco.

O programa de Residência Docente nas Ciências une a formação em serviço, o uso de metodologias ativas em sala de aula e um sistema holístico de profissionalização mais complexo e mais rico para os licenciandos, professores, gestores, equipe técnica e alunos da Educação Básica. A ReDEC oferece uma experiência de formação na prática pedagógica como uma Política Pública atendendo as novas demandas das avaliações locais, nacionais e internacionais.

O programa acontece dentro das escolas parceiras com formações pedagógicas para gestores, professores, coordenadores, alunos e residentes. O Programa envolve várias atividades, como: vivências formativas, eventos culturais e artísticos, palestras, oficinas, semanas temáticas, peças de mídias sociais, constituição de núcleo de formação docente, clubes de ciências e inserções de residentes nas escolas parceiras.

Em tempos de popularização, reafirmamos nossa crença na centralidade da educação para o desenvolvimento do país e do papel dos professores neste processo.

Duas coisas são fundamentais para fomentar o ensino:



REDE COLABORATIVA DE APRENDIZAGEM

Uma rede colaborativa de aprendizagem que se apoia e cresce junto.



ATRIBUTOS PARA FORMAÇÃO PROFISSIONAL

ENSINO

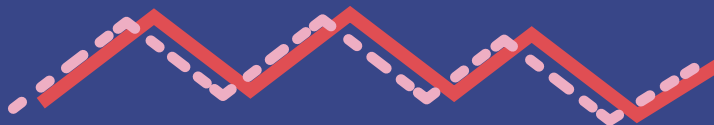
PESQUISA

EXTENSÃO

INOVAÇÃO

O ensino é a transmissão de conhecimentos através da abstração e, quando possível, prática de determinados assuntos, feita por um docente. A pesquisa é a oportunidade de aplicar e/ou desenvolver novos conceitos a partir das bases construídas pela etapa do ensino. A extensão é a aplicação direta do conhecimento obtido nas fases do ensino e pesquisa e, por fim, a inovação é a exploração de novas ideias com sucesso.

PRINCÍPIOS



FORMAÇÃO DOCENTE/DISCENTE

Buscamos estratégias para criação de novas oportunidades de aprendizagem que estimulem professores para a formação de alunos críticos e criativos capazes de compartilhar, conhecimento e cultura em uma sociedade em constante transformação.



VALORES

Acreditamos no desenvolvimento dos alunos nos quatros pilares da educação segundo a UNESCO: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser.



INOVAÇÃO

Ousamos imaginar o novo. Inovar, questionar padrões, propor um novo jeito de fazer, de pensar e um novo olhar sobre o Programa e ações nas escolas parceiras. A inovação está presente não apenas em nossas propostas, mas também em nossos processos.



TRANSPARÊNCIA

Todos os nossos projetos são abertos e voltados para o ensino público ou privado, estando disponíveis no site da ReDEC e em nossas redes sociais. Abrimos espaços permanentes de diálogo com a sociedade para aprimorar nossos processos e dar visibilidade aos nossos resultados.



OFICINAS

Anos Iniciais do Ensino
Fundamental



EXPERIMENTAÇÃO POR MEIO DOS SENTIDOS

Thais Kelly Ferreira da Silva



INTRODUÇÃO

É no período de formação que a criança vai ter contato com a fase mais experimental da vida, a fase do seu desenvolvimento, do conhecer. Na escola, isso vai se intensificar ainda mais, em vista da sua função de propiciar o primeiro contato da criança com os conhecimentos científicos. Esse período vai, principalmente, desde a Educação Infantil até o Ensino Fundamental. Apesar do nosso cotidiano respirar ciência, só isso não é suficiente para introduzir os alunos em conhecimentos científicos e experimentações. O problema é que, normalmente, os professores de Ensino Fundamental, sobretudo, afirmam não terem conhecimento das ideias conceituais para aplicá-las em aula. Por isso, esses profissionais não se sentem capazes de ensinar tais conteúdos em sala, mesmo que a ciência seja entendida como um tema transversal que está inserido no dia a dia tanto dos professores, como dos alunos (LIMA, 2006). Então, a oficina “Experimentação por meio dos sentidos” traz essa proposta de aprendizagem dos alunos sobre percepções e sensações através do próprio corpo, utilizando materiais de fácil acesso.

OBJETIVOS

- Promover a interação dos alunos por intermédio da imaginação e da curiosidade pelos sentidos do corpo humano;
- Desenvolver a arte por intervenção do dia a dia das crianças;
- Estimular percepções e sensações por meio de materiais de fácil acesso;
- Levantar questionamentos e hipóteses mediante a observação.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Abacaxis;
- Maças;
- Laranjas;
- Limões;
- Jujubas;
- Tomates;
- Objetos com diferentes texturas;
- Músicas suaves e ruídos irritantes;
- Lápis de cores;
- Lápis Hidrocor;
- Cartolinas;
- Fita durex.



METODOLOGIA

1º momento:

Para iniciar, a turma deve ser dividida em quatro grupos. Os materiais serão expostos em mesas na parte da frente da sala. Esses objetos, diversificados em textura, cor e até cheiro, ficarão disponíveis para os alunos experimentá-los, utilizando o toque, o cheiro, a visão, o paladar e a audição. Cada grupo, separadamente, deve se aproximar das mesas com auxílio do residente para entrar em contato com todos os materiais. Para estimular o olfato e o paladar, serão distribuídas algumas frutas, verduras e jujubas a fim de que esses alimentos causem diferentes sensações nos alunos. Por exemplo, utilizar abacaxi, laranja e limão que são mais ácidos; tomates temperados com sal, jujubas e maçãs que são mais adocicadas. Para estimular o tato, dispor uma caixa surpresa, dentro da

qual estarão alguns objetos com texturas diferentes. Os alunos, vendados, devem tocar nesses objetos para tentar adivinhar o que é cada um deles (a revelação deve ser feita no segundo momento, independente dos erros ou acertos). Para estimular a audição, utilizar um celular com dois sons diferentes, um de ruídos desagradáveis (barulho de construção) e outro agradável (sons da natureza). Essa primeira parte deve ocorrer em um período de tempo mais longo, a fim de que os alunos possam ter contato com todos os materiais e possam explorar suas percepções.

2º momento:

Os alunos devem ser organizados em um grande círculo, no qual se iniciará uma conversa sobre o que eles sentiram durante a experiência, se eles gostaram ou não e o porquê disso. Eles criarão hipóteses e explicações serão discutidas em um grande debate.

3º momento:

Com a turma ainda em círculo, o condutor da oficina deve trazer explicações científicas sobre o assunto, relacionando os sentidos aos órgãos respectivos e introduzindo assuntos sobre o corpo humano e o sistema nervoso.

4º momento:

Na última parte da oficina, os alunos deverão se organizar novamente nos grupos que foram formados no primeiro momento. Cada grupo receberá uma cartolina e, por intermédio de desenhos e textos, deverão correlacionar o sentido ao órgão específico ou ilustrar os objetos utilizados durante o primeiro momento, por exemplo. Esses registros serão feitos através de papéis, lápis e hidrocores. No final, esses cartazes serão colados na parede dentro da sala.

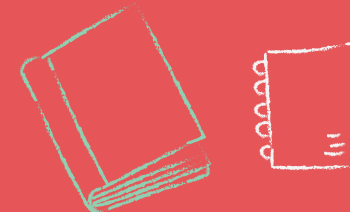
REFERÊNCIA

LIMA, M. E. C. de C.; MAUÉS, E. Uma releitura do papel da professora das séries iniciais no desenvolvimento e aprendizagem de Ciências das crianças. Ensaio – Pesq. Educ. Ciênc. Belo Horizonte, v.8, n.2, 2006. Disponível em <http://www.fae.ufmg.br/ensaio/v8_n2%5Cart_06>. Acesso em 29 de junho de 2018.



A PRÁTICA DA LEITURA E ESCRITA NO COTIDIANO ESCOLAR

Thais Kelly Ferreira da Silva



INTRODUÇÃO

Sabe-se que desde sempre a leitura e a escrita estão presentes na vida escolar de um aluno. Afinal, essas duas coisas são muito importantes para o desenvolvimento tanto social, quanto pessoal de alguém. A leitura está associada diretamente à função básica de uma escola. Portanto, é prioridade, nos Anos Iniciais, que os professores trabalhem elementos básicos da leitura, bem como da escrita em sala de aula, pois esses elementos traçam um caminho importante para a construção da comunicação do aluno enquanto ser social. Apesar disso, dados mais recentes do Indicador de Alfabetismo Funcional (INAF), divulgados em 2009 pelo Instituto Paulo Montenegro e pela ONG Ação Educativa, expressam que quatro de cada dez brasileiros que cursaram até a 4ª série e hoje têm entre 15 e 24 anos de idade não conseguem compreender nada além de um pequeno bilhete ou anúncio (MASIEIRO, 2011). Essa questão não é exclusiva de uma escola ou duas, mas representa uma realidade geral no tocante às escolas públicas.

OBJETIVOS

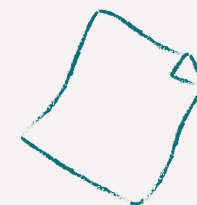
- Trabalhar a leitura e a escrita para despertar, no dia a dia do aluno, a vontade de ler e escrever;
- Incentivar os alunos a ter curiosidade no campo da escrita e da leitura;
- Despertar nos alunos a valorização da leitura por meio de aspectos cotidianos;
- Tornar o aluno mais ativo no processo de aprendizagem.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Diferentes tipos de textos impressos;
- Jornais antigos, revistas, propagandas e panfletos;
- Telas improvisadas com papelão e cartolina (produzido condutor da oficina);
- Cartolinas;
- Fita durex;
- Lápis de cor;
- Hidrocores.



ABC



METODOLOGIA

1º momento:

A primeira parte da oficina é realizada por uma exposição de textos, que consiste na análise de jornais, revistas, contos, cordéis, poesias de métrica simples, cartas, crônicas e contos. O condutor da oficina deverá fazer um grande círculo com os alunos para facilitar a visualização do material. Depois, distribuirá, no centro do círculo, os textos de diferentes estruturas, gêneros e finalidades para trabalhar a importância da leitura e como ela influencia nossa vida. Diversas outras vertentes de discussão sobre o tema poderão surgir. No caso da escrita, oicineiro deverá trabalhar questões como a importância de se escrever um texto, trabalhar os possíveis motivos que levam alguém a escrever e demonstrar como esse ato é uma ótima maneira de expressar os sentimentos.

2º momento:

O segundo momento será dedicado à produção de histórias em quadrinhos (HQ) para 3º, 4º e 5º ano. O oficinairo deve separar a turma em 5 grupos, e a cada um entregar uma cartolina e alguns lápis e hidrocores. A ideia é que os grupos produzam uma HQ utilizando a criatividade. Eles deverão criar a história e desenvolver os desenhos com temática livre. A história deve ter pelo menos 6 quadrinhos, que deverão ficar bem distribuídos pela cartolina. Ao final da atividade, cada grupo vai socializar a história com toda a turma. No caso do 2º ano, ao invés da produção de HQ, os grupos deverão produzir cartas. O oficinairo distribuirá folhas de ofício para os alunos, individualmente, e estes terão que escrever uma carta para alguém de que gostem e que seja possível de entregar, podendo ser para um colega, algum familiar ou até para uma professora ou funcionário da escola. A ideia é que eles associem a escrita com a afetividade para dar um maior grau de importância ao ato de escrever.

3º momento:

Neste momento, o condutor da oficina vai trabalhar, com os alunos, uma leitura musical, a fim de explorar outros âmbitos de escrita e leitura. A atividade consiste em duas etapas. Na primeira, os alunos vão escutar a música Asa Branca, de Luiz Gonzaga e o oficinairo deverá trabalhá-la estimulando os alunos a falarem sobre ela. Com isso, os alunos poderão trabalhar a visualização do cenário e aspectos físicos que a música traz consigo, entendendo o que o autor quis passar com a letra e que mensagem ele transmite por intermédio da melodia. Na segunda etapa, será feita a análise da letra da música. Para trabalhar a escrita, as estrofes serão grafadas no quadro branco e os alunos deverão copiá-las. Em seguida, a turma será separada em grupos e o oficinairo deverá definir uma estrofe para cada um. Em uma tela improvisada, cada grupo deverá desenhar e pintar, de forma bem colorida e divertida, o cenário que enxergaram na estrofe. Todos os grupos devem socializar

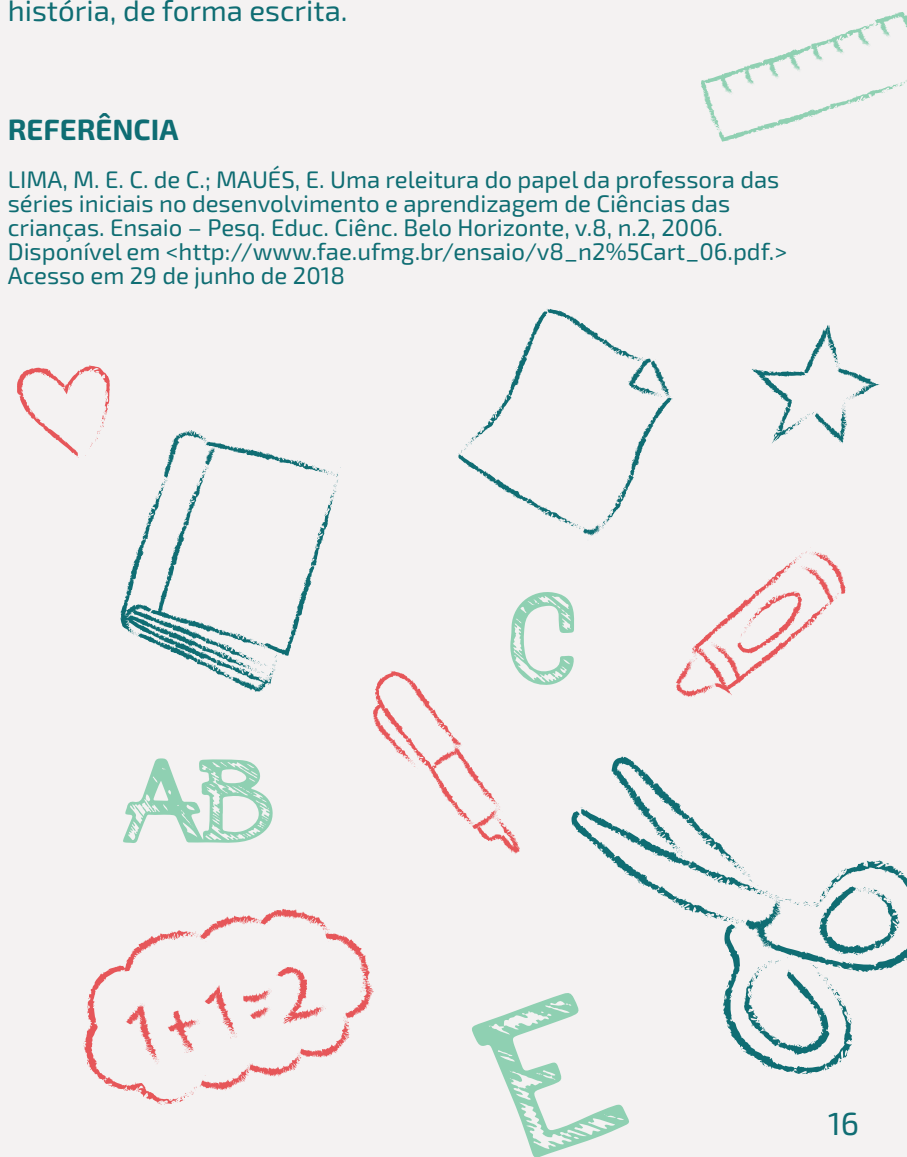
as atividades após o término.

4º momento:

A sala deve se manter dividida nos grupos da atividade anterior. O oficinairo vai contar uma história de linguagem fácil. Os grupos deverão contar uma nova versão para a história, de forma escrita.

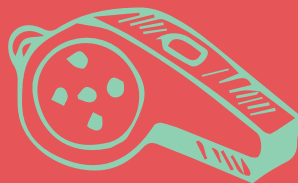
REFERÊNCIA

LIMA, M. E. C. de C.; MAUÉS, E. Uma releitura do papel da professora das séries iniciais no desenvolvimento e aprendizagem de Ciências das crianças. Ensaio – Pesq. Educ. Ciênc. Belo Horizonte, v.8, n.2, 2006. Disponível em <http://www.fae.ufmg.br/ensaio/v8_n2%5Cart_06.pdf> Acesso em 29 de junho de 2018



A HISTÓRIA DA COPA DO MUNDO

Samarina Fernandes de Oliveira



INTRODUÇÃO

A Copa do Mundo de futebol é uma grandiosa competição mundial, que acontece a cada quatro anos, envolvendo 32 países. Trata-se de um campeonato esportivo organizado pela Federação Internacional de Futebol – FIFA. A Copa do Mundo tornou-se um dos maiores eventos esportivos do planeta, reunindo bilhões de espectadores/torcedores que se juntam em vários lugares do mundo para acompanhar esse majestoso evento esportivo. Tendo em vista nossa percepção do futebol como um elemento fortemente inserido na cultura popular brasileira, além de ser um evento multicultural e mundialmente vivenciado, a Copa do Mundo pode ser uma oportunidade excepcional, do ponto de vista didático-pedagógico, para se trabalhar com crianças da Educação Básica, dada a grande quantidade de conteúdos transversais que pode abordar, tais como educação física, prática de esportes, português, localização geográfica, contexto histórico, artes, entre outros (BETTI, 2009).

OBJETIVOS

- Conhecer os principais elementos constituinte da Copa do Mundo;
- Entender historicamente, a importância e a influência da Copa do Mundo nas vidas das pessoas;
- Conhecer a distribuição geográfica dos países participantes;
- Desenvolver, com os alunos, uma copa escolar de futebol.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Projetor multimídia;
- Tintas guache (amarela, vermelho, azul, verde, marrom, laranja, branco e preto);
- Pincéis;
- Caixas de lápis de colorir;
- Imagens das edições da Copa do Mundo;
- Bola de futebol;
- Cópias da música “Uma partida de futebol” da Banda Skank;
- Caixas de massinha de modelar;
- Mapa Mundi;
- Folhas de papel tamanho A4;

METODOLOGIA

1º momento:

No primeiro momento, refletir acerca do futebol. Distribuir os materiais: folhas A4, lápis de colorir, tintas, pincéis e massa de modelar, para que os alunos possam expor seus conhecimentos sobre esse esporte tão admirado pelos brasileiros. Em seguida, apresentar telas de pintores famosos que retrataram o futebol em suas obras de arte. Propor a leitura da obra “Futebol em Brodósqui”, 1935, de Cândido Portinari, fazendo perguntas tais como: Quem está ali? Onde estão? Que espaço é esse? Propor, então, uma reflexão sobre o futebol em nosso país: Quem joga? É uma profissão? O que o futebol representa para o Brasil?

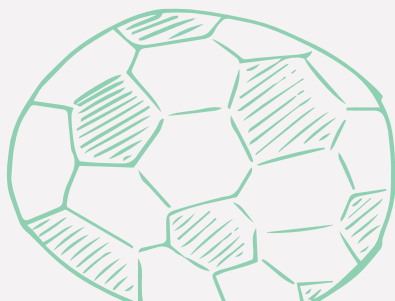
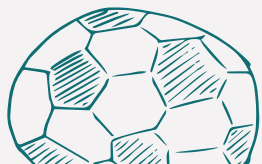


2º momento:

No segundo momento, usando a música como ferramenta de intercâmbio entre o futebol e a gramática, realizar um estudo com a música "Uma partida de futebol" da Banda Skank. Distribuir a letra da música para os alunos e, em seguida, realizar uma leitura coletiva. Posteriormente, fazer a audição da mesma, cantando junto com os alunos, tornando a leitura mais dinâmica e prazerosa. Os alunos serão questionados sobre se existem, na música, palavras que eles desconhecem. Essas palavras serão destacadas no texto para que seus significados sejam pesquisados no dicionário. No final desse momento, no refrão da música, identificar as palavras que rimam e solicitar aos alunos que encontrem outras palavras que rimem com elas.

3º momento:

No terceiro momento, pedir aos alunos que formem grupos com três participantes. Tendo como base a realização de 20 copas do mundo, por sorteio, estabelecer que cada grupo fique responsável por uma edição desse campeonato. Ao serem sorteados, os alunos irão pesquisar as principais informações da sua edição, usando os materiais disponibilizados pelo ministrante da oficina, tais como imagens e textos sobre as edições da copa a ser pesquisada. Em seguida, os alunos devem montar uma apresentação dos dados encontrados para os seus colegas de classes. Após a apresentação, com o auxílio do mapa Mundi, trabalhar com os alunos acerca da localização geográfica dos países que foram sede das várias copas. Cada aluno deverá localizar no mapa o país onde aconteceu o evento que pesquisou, marcando-o com uma estrelinha identificada pelo ano de sua realização.

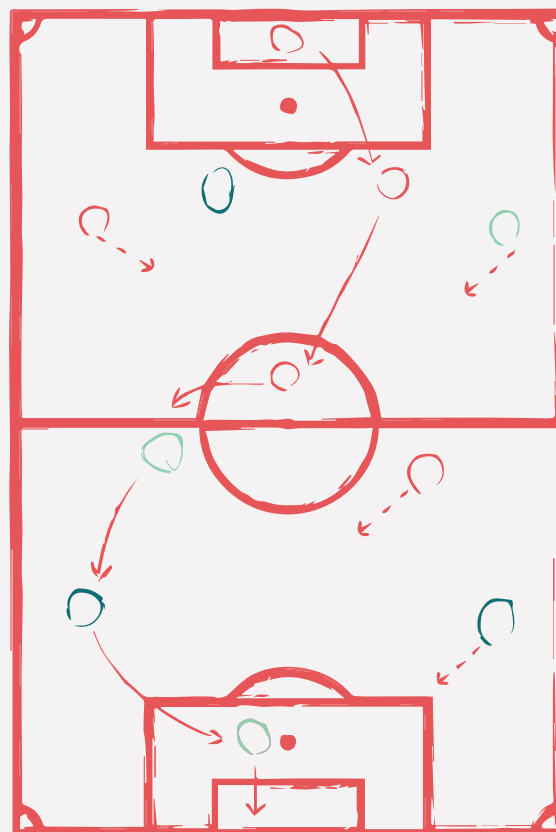


4º momento:

No quarto momento, conduzir os alunos para o campo de futebol onde eles realizarão as atividades físicas. Separar cada turma em dois times, somando um total de 4 times e realizar duas partidas de futebol de 15 min, simultaneamente. Os times vencedores disputarão o primeiro lugar em outra partida de 15 min e o vencedor ganhará o troféu da Copa Escolar João Cheu.

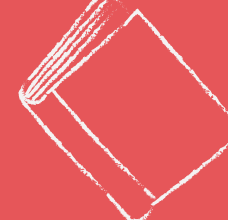
REFERÊNCIA

BETTI, M. Copa do Mundo e Jogos olímpicos: inversionalidade e transversalidades na cultura esportiva e na Educação Física Escolar. Motrivivência. Florianópolis, 2009



CONTAÇÃO DE HISTÓRIA COM PERSONIFICAÇÃO

Samarina Fernandes de Oliveira



INTRODUÇÃO

Que pessoa não gosta de ouvir uma boa história? O homem é um ser histórico e todas as nossas atividades realizadas ficam gravadas na nossa trajetória de vida. A contação de história é uma arte milenar; os povos antigos possuíam o hábito de se reunir em volta das fogueiras relatando suas lendas e contos, disseminando a sua cultura por gerações (DE SOUZA; DALLA BERNARDINO, 2011). Atualmente, percebemos o quanto a mídia e as tecnologias estão cada vez mais acessíveis para as crianças, conseqüentemente as histórias presentes nos livros estão sendo deixadas de lado, tornando-se um grande desafio para o docente despertar o interesse dos alunos pela leitura (MATEUS, et al. 2013). A contação de história é uma atividade que tem como objetivo incentivar a imaginação e o desenvolver da criatividade, estabelecendo relações entre o mundo imaginário e o real (RODRIGUES, 2005). Uma das maiores problemáticas presente, atualmente, no sistema educacional, é a falta de interesse e hábito de leitura.

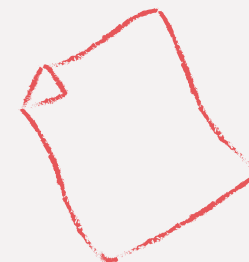
OBJETIVOS

- Promover a interação entre os alunos;
- Estimular a criatividade;
- Desenvolver o trabalho em equipe;
- Incentivar o prazer pela leitura;
- Desenvolver a capacidade de se expressar.



RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Lápis piloto;
- Tintas guache;
- Lápis de colorir;
- Lápis de cera;
- Cartolinas;
- Lápis de hidrocor;
- TNT, vermelho, verde, marrom e branco;
- Livros de histórias clássicas (Chapeuzinho Vermelho e Os Três Porquinhos)



METODOLOGIA

1º momento:

Solicitar aos alunos que se reúnam em círculo, no centro da sala de aula, para que se tenha visibilidade de todos. Em seguida, questionar os discentes acerca das suas experiências no âmbito da contação de história, realizando perguntas do tipo: "Vocês gostam de ouvir histórias?" "As pessoas têm o hábito de contar historinhas para vocês?" "Com que frequência vocês leem um livro ou escutam alguma história?" Entre outras perguntas e a partir das colocações feitas, iniciar a roda de contação de história. O condutor da oficina contará as histórias e os alunos identificarão a parte que acharam mais importante, devendo recontá-la, criando assim uma discussão.

2º momento:

Levar os alunos para a parte externa da escola e, à sombra de uma árvore, contar as histórias: Os três porquinhos e Chapeuzinho Vermelho. É interessante utilizar sempre uma voz clara e com entonação característica de cada personagem, atraindo assim a atenção dos alunos para a narrativa e estimulando o mundo imaginário das crianças. É aconselhável não dispensar muito tempo a este segundo momento, pois crianças pequenas não conseguem ficar paradas por períodos longos. É interessante também que, neste momento, o contador esteja vestido a caráter, de acordo com o contexto da história, realizando a caracterização de alguns personagens.

3º momento:

Retornar para o ambiente de sala de aula e questionar sobre qual parte da história os alunos mais gostaram. Após os relatos, solicitar que façam os registros desses momentos da história em forma de arte, podendo ser por meio de técnicas em papel, como pintura a dedo, pintura a sopro, com lápis hidrocor, lápis de cera, lápis de madeira ou massinha de modelar. Depois de retratarem as cenas que mais lhes marcaram, solicitar que socializem com os colegas as suas produções, justificando o porquê da escolha.

4º momento:

Questionar os alunos sobre os personagens que mais lhes chamaram a atenção. A partir das considerações dos alunos, caracterizá-los de acordo com os personagens com que mais se identificaram ao longo da oficina. Usando TNT, tintas (sempre com muito cuidado com as crianças que podem ser alérgicas) e acessórios, montar os figurinos das crianças e pedir que recontem a história em forma de dramatização.



5º momento:

O oficinairo criará uma situação hipotética para a história, na qual o mocinho se tornará o vilão e o vilão se tornará o personagem bom. Os alunos deverão retratar esta nova situação em forma de dramatização, de trabalhos de artes (desenhos, pinturas etc.) ou até mesmo em forma de contação. Após este momento, fazer uma roda de diálogo final estabelecendo as considerações finais dos alunos acerca da oficina.

REFERÊNCIA

DE SOUSA, L.O.; DALLA BERNARDINO, A. A contação de histórias como estratégia pedagógica na educação infantil e ensino fundamental. *Educere*, v. 6, n. 12, 2011.

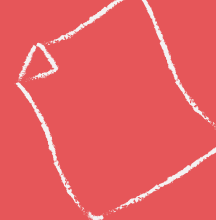
MATEUS, A.N.B; SILVA, A. F; PEREIRA, E. C; SOUZA, J. N. F; GRASSI, L; ROCHA, M; OLIVEIRA, M. P. C; SOUZA, S. C. A importância da contação de história como prática educativa na educação infantil. *Pedagogia em Ação*, v. 5, n. 1, 2013.

RODRIGUES, E. B. T. *Cultura, arte e contação de histórias*. Goiânia, 2005.



CONHECENDO A SI MESMO

Paulo Vitor Galdino da Silva



INTRODUÇÃO

O autoconhecimento é um dos veículos que permite ao indivíduo a compreensão do seu papel na vida social, além de contribuir para o despertar de si próprio. Tal mecanismo é pouco executado no cotidiano social, como por exemplo, nas escolas, onde sabemos das dificuldades dos docentes em transpassar temáticas que envolvam questões interpessoais, visto que se requer uma certa transposição didática, devido ao cenário que vai se inserir. Dessa forma, é crucial uma reflexão das instituições quanto ao seu papel de instrumentalizadoras em relação às competências interpessoais dos discentes, vez que o autoconhecimento é a chave para sua formação profissional. Conforme ressaltam Goody e Tavares (2016), o autoconhecimento conduz a criança ao êxito escolar, outrossim auxilia na sua formação plena como indivíduo social. A proposta dessa atividade é levar o aluno a perceber como o corpo humano funciona, sendo um sistema de órgãos e anexos regido pelo cérebro. A finalidade é demonstrar que o cérebro é uma estrutura que, além de reger todo nosso corpo, é responsável pelos nossos sentimentos e informações adquiridas durante várias gerações, e que qualquer implicação nessa estrutura, seja física ou psicológica, pode afetar a pessoa por toda a vida. Como exemplo, casos de bullying, na grande maioria, deixam marcas e sentimentos tristes nas vítimas.

OBJETIVOS

- Compreender o próprio papel como agente transformador no espaço social;



- Promover e vivenciar um espaço de ideias e reflexões para construção pessoal;
- Trabalhar atitudes de respeito frente uma visão de indiferenças sociais para oconvívio numa sociedade pluralista;
- Conhecer o corpo humano e as suas estruturas.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Folhas de papel Kraft (tamanho no mínimo 1m);
- Lápis pilotos;
- Folhas de papel madeira;
- Lápis de cor;
- Cola de isopor;
- Fita durex.



METODOLOGIA

1º momento

O cérebro: um sistema que coordena os processos sociais.

Dividir a turma em dois ou três grandes grupos. Solicitar aos alunos que contornem o corpo de um amiguinho, no papel Kraft (disponibilizado pelo mediador), utilizando um lápis piloto. Posteriormente, dispor na sala de aula algumas imagens de órgãos do corpo humano para que os alunos as coloquem nos locais que julguem ser a correta localização dos mesmos. Em seguida, o oficinairo irá corrigir os possíveis equívocos. Posteriormente, irá elucidar, de

forma sucinta, as funções dos órgãos. Ao final, dizer que todos os processos são regidos pelo cérebro e que ele é quem comanda a maior parte dos nossos sentimentos e emoções; que precisamos cuidar bem dele, entre outros informes. A seguir, solicitar aos alunos que desenhem as figuras dos órgãos no papel Kraft e as pintem com lápis de cera. Deixar os trabalhos expostos na sala de aula.

2º momento

Um olhar além do espelho.

Inicialmente, realizar a dinâmica do espelho (comumente encontrada na literatura) para permitir a socialização e um espaço prazeroso para o diálogo entre docente-discente no campo de aprendizagem. Esta dinâmica permite trabalhar o autoconhecimento, além de ajudar a perceber problemáticas intrínsecas à vida social de alguns alunos. Iniciar a dinâmica dispondo uma caixa (com tampa) contendo um espelho e dizer aos alunos que dentro dela há fotos de artistas, ou de animais, de plantas, entre outros, de modo a despertar-lhes a curiosidade. A caixa poderá ser passada de aluno para aluno ou, como outra alternativa (a ideal), ser colocada em uma mesa à frente da sala para que os estudantes, em fila e um a um, abram a caixa e digam o que acham da pessoa da imagem que estão vendo dentro dela. Vendo a si próprios, durante o processo, os alunos dirão (não sendo obrigados) se “tirariam o chapéu” para essa pessoa da foto (espelho), se essa pessoa é legal, quais características dela ressaltaria, etc. O condutor da oficina pode ainda formular inúmeras perguntas. É importante ressaltar que os alunos não devem contar para os outros o que viram dentro da caixa, a fim de se manter o ambiente de suspense e curiosidade. Realizado o processo, o facilitador deverá fazer uma explanação do tema, e, mediante a diagnose da didática, poderá fazer o link com as experiências e os sentimentos que os discentes relataram durante a dinâmica.

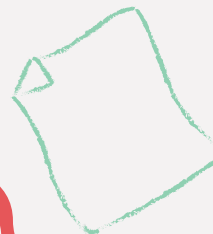
3º momento

O desenho como potencializador no ensino-aprendizagem.

Em uma folha A4, imprimir cinco situações, como por exemplo, pais brincando com os filhos em um parque, crianças no cinema, entre outros. Abaixo de cada imagem, adicionar apenas o contorno de um rosto, no qual os discentes deverão desenhar a expressão que poderiam apresentar caso estivessem naquele local. O intuito da atividade é provocar emoções internas na criança, fazendo-a refletir e pensar sobre como se sentiria nos ambientes representados. Ao término da oficina, o condutor abrirá espaço para discussões, perguntando se alguém se sente à vontade para falar sobre as expressões que colocou em cada situação, o que poderá levar à compreensão do papel do discente não só na escola, mas também nos espaços informais (comunidade, família, etc.).

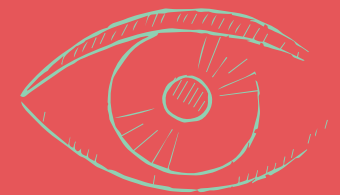
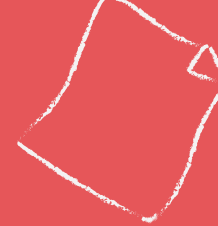
REFERÊNCIA

GODOY, H. P.; TAVARES, R. R. Autoconhecimento e aprendizagem: uma educação de qualidade. *Unifal em Pesquisa*, v.6, n.2, p. 188-203, 2016.



CINCO SENTIDOS: SALA DE AVULA COMO UM LABORATÓRIO EXPERIMENTAL

Paulo Vitor Galdino da Silva



INTRODUÇÃO

O corpo humano apresenta inúmeros neurônios e células especializadas que, mediante a percepção dos sentidos, são responsáveis por promover uma cascata de sinalização, conduzindo a mensagem até o córtex cerebral onde será configurada em informação. Tal mecanismo é essencial para interpretarmos os sentidos e captar a informação que aquele objeto ou o ambiente externo exhibe. Entre os sentidos, consideram-se o tato, o olfato, a audição, o paladar e a visão, cada um sendo responsável por interatuar em determinados circuitos de sensações. No que se refere ao ensino, é primordial atribuir um valor significativo a essa temática, visto que por meio dos sentidos as crianças “descobrem” o mundo, uma vez que estão numa fase caracterizada por não sentirem medo de ver, sentir ou ouvir (DUARTE; BATISTA, 2013). Nesse sentido, empregar práticas experimentais que utilizem percepções sensoriais pode promover a ampliação do nível cognitivo do discente o conduzindo-o ao protagonismo de seu aprendizado.

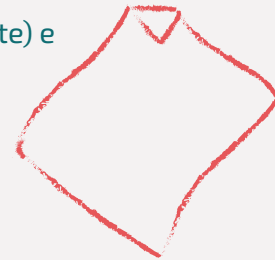
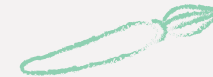


OBJETIVOS

- Realizar práticas experimentais, em sala de aula, com a finalidade de integrar e promover elo entre a teoria e a prática sem os dicotomizar;
- Evidenciar as interligações do sistema sensorial com o corpo humano;
- Promover a quebra do ensino tradicional e inserindo elementos da arte que promovam o aprendizado.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Cartolinas;
- Cartilhas de atividades sobre os órgãos dos sentidos;
- Chá, vinagre, sal e café;
- Folhas de papel ofício;
- Celular;
- Caixinha de som;
- Frutas (maçã, laranja, abacaxi, limão e tomate) e saquinho de jujubas.



METODOLOGIA

1º momento:

A princípio, fixar, no quadro branco, algumas ilustrações referentes aos sentidos do corpo humano e solicitar aos alunos que associem as estruturas presentes no quadro a algum sentido, como por exemplo, à imagem de um ouvido deverá associar o sentido da audição e assim para as demais estruturas. A partir disso, o docente terá uma visão acerca das necessidades da turma, no que diz a respeito à forma de interpretação e recepção do conteúdo, e conseguirá desenvolver uma explanação da temática – os cinco sentidos do corpo humano, de modo mais didático. Para a abordagem de cada um dos sentidos serão realizadas algumas atividades; nesse primeiro momento, essas atividades serão voltadas para a visão e audição, as demais serão realizadas no último momento como desfecho e recapitulação da temática. Seguem algumas atividades para serem realizadas durante as elucidações dos dois sentidos supracitados:

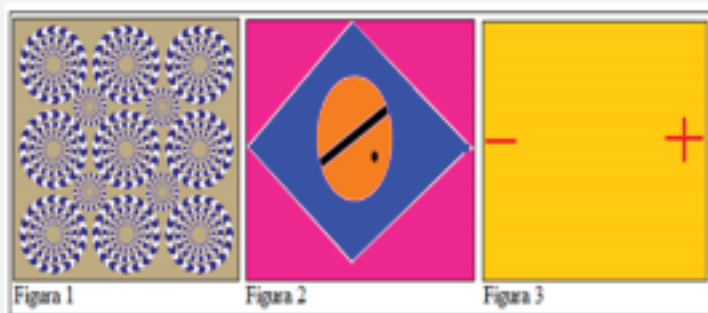
Visão: Algumas figuras que trabalhem este sentido serão fixadas no quadro branco tornando a aula mais curiosa, e, dessa forma, desenvolvendo o espírito investigativo no discente.

Figura 1: Ilusão de ótica: ilustração que demonstra os círculos se movendo mesmo estando parados.

Figura 2: Olhe fixamente para o ponto preto durante alguns segundos (aproximadamente 30s); em seguida, olhe para uma parede e comece a piscar os olhos inúmeras vezes; você perceberá a bandeira do Brasil com as suas respectivas cores (verde, amarelo e azul).

Figura 3: Essa técnica é comumente chamada de ponto cego. Para realizá-la, olhe a imagem apresentada, tampe o olho direito e olhe para o símbolo (+); em seguida, vá distanciando a imagem e perceberá que o símbolo (-) irá sumir. Faça o mesmo para o símbolo (-). No geral, o ponto cego é cientificamente chamado de escotoma, um ponto obscuro do campo visual. No dia a dia, é difícil perceber esta diferença, pois um olho compensa o ponto cego do outro.

Figura: Atividade da visão



Fonte: Google (2018)

Por ser um tema transdisciplinar, trabalhar com ilusão de óptica estimula os educandos no desenvolvimento dos processos de observação, comunicação, formulação de hipó-

teses, coleta e interpretação de dados, uma vez que são imagens que enganam a visão humana. Atualmente, estamos rodeados de ilusões de ótica e a televisão é um exemplo disso, pois trata-se de um conjunto de imagens estáticas que parecem ter movimento quando são apresentadas de forma rápida.

Atividade – Os discentes deverão confeccionar alguns taumatrópios com folhas de cartolinas, pintando apenas as estruturas presentes na imagem, que será disponibilizada pelo docente. Posteriormente, com o auxílio deste, estruturarão os taumatrópios, observando o efeito de ilusão de ótica que o objeto construído pode causar.

A atividade em questão demonstra a capacidade que o olho humano tem de reter a imagem, ou seja, as imagens permanecem por um determinado tempo em nossa retina - cérebro - de aproximadamente 1/16, dezesseis frames por segundo. Qualquer imagem que fique mais tempo que esse dará impressão de movimento (MICHELLE, 2011). Então, a imagem que captamos - acima dessa velocidade - não se apaga antes que a próxima chegue, isso acontece sucessivamente - eis aí o movimento, ou a impressão de movimento.



2º momento:

Olfato: Para aguçar o olfato e trabalhar a temática em questão, expor, numa mesa, três copos com água cuja composição apresente aromas tais como chá, vinagre, entre outros. Solicitar a alguns alunos que vão à frente da mesa, sintam os cheiros e, posteriormente, digam o que sentiram. A proposta estimula o aluno a reconhecer cheiros, agradáveis e desagradáveis, bem como a perceber os cuidados com o nariz. Além disso, desenvolve a percepção do reconhecimento das pessoas que estão no convívio, identificando-as por meio do cheiro. Discutir sobre os cuidados com o aparelho do olfato. Saber que o olfato se relaciona com o nariz e os sensores receptivos e com uma área do cérebro.

Audição: Para estimular a audição, será essencial o auxílio de um celular com uma caixinha de som. O docente colocará uma música que fale sobre os sentidos e pedirá para os alunos anotarem numa folha de papel (disponibilizada pelo docente) os nomes daqueles que escutaram. No término da música, o docente verificará o número de palavras possíveis de escutar. A atividade em questão trabalha e desenvolve a escrita do discente, bem como a forma de prestar atenção no que está sendo comunicado.

3º momento:

Com o auxílio do docente, os alunos responderão a alguns exercícios relacionados ao que foi transmitido anteriormente em sala de aula. Cada aluno irá receber uma cartilha/apostila (diferenciada de acordo com a turma e a faixa etária) com quatro atividades a serem desenvolvidas. Convém salientar ser de suma importância que o docente responda a apostila com toda a turma para que os alunos não fiquem dispersos, porém isso vai depender do andamento da aula. Caso os alunos mantenham-se quietos, você poderá estipular um tempo para que os mesmos respondam sozinhos.

4º momento:

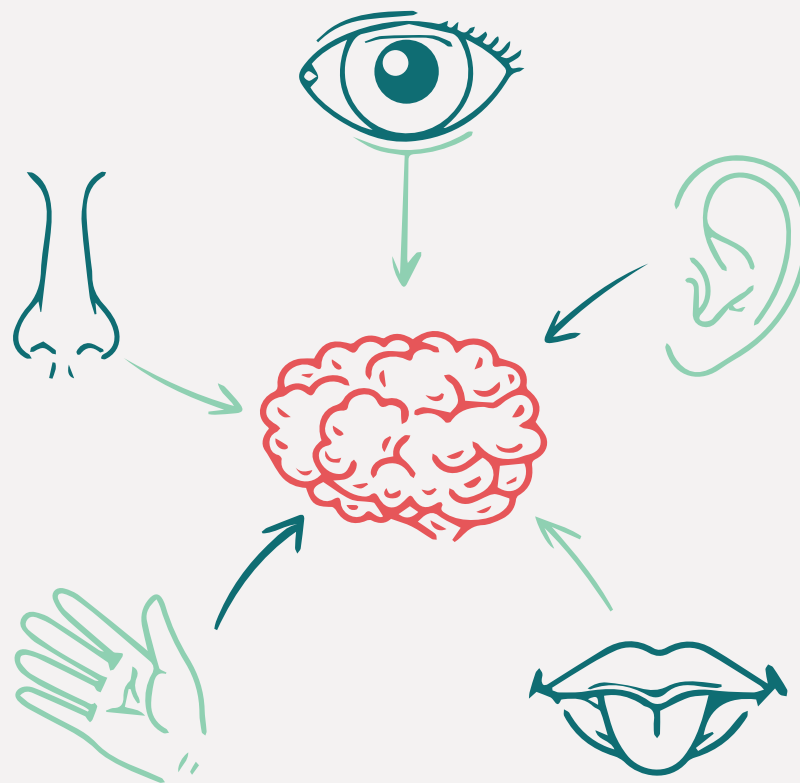
Paladar: Inicialmente, as bancas deverão ser organizadas em forma de U. Serão expostos, em uma mesa, algumas frutas e produtos diversificados em textura, cor e cheiro, tais como abacaxi, laranja e limão, que são mais ácidos, tomate temperado com sal, e jujubas e maçãs, que são mais adocicadas. Tudo ficará disponível para os alunos experimentarem. O docente irá solicitar aos alunos que, um a um, vá até a mesa, experimente algum dos produtos e descreva as sensações ao prová-lo, dizendo se o sabor é mais doce ou salgado, se a textura é mais áspera ou aveludada.

Tato: Para estimular o tato, dispor uma caixa surpresa, dentro da qual haverá alguns objetos com texturas diferentes. Os alunos deverão tocar nesses objetos e adivinhar o que são (a revelação deverá ser feita num segundo momento independente dos acertos).

REFERÊNCIA

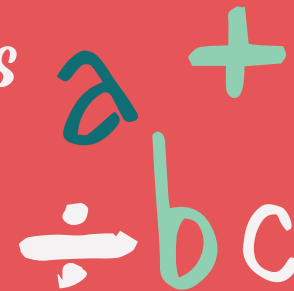
DUARTE, B. S; BATISTA, C. V. M. Desenvolvimento infantil: importância das atividades operacionais na educação infantil. Disponível em: <<http://www.uel.br/eventos/semanaeducacao/pages/arquivos/ANAI5/ARTIGO/SABERES%20E%20PRATICAS/DESENVOLVIMENTO%20INFANTIL.pdf>> Acesso em: 26 de setembro de 2018.

MICHELE. Taumatrópio. Oficina de animação, p.1, 2011. Disponível em: <<http://anima-gisno.blogspot.com/2011/05/taumatropio.html>> Acesso em 15 de junho, 2018.



DESENVOLVENDO O COGNITIVO DO ALUNO POR MEIO DE ATIVIDADES LÚDICAS PARA O ENSINO DE PORTUGUÊS E MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Moneta Alves dos Santos; Gênesis Medeiros de Lima; Manoel Victor Malaquias da Costa e Paulo Vitor Galdino da Silva



INTRODUÇÃO

Entre as disciplinas escolares, consideram-se o Português e a Matemática como componentes curriculares relevantes na construção social do estudante, dado que permitem a socialização, a capacidade de pensar e articular problemáticas, bem como resolver questões no espaço-tempo. A Matemática, entretanto, para os estudantes, apresenta-se como uma disciplina com conotação negativa, interpretada como um aspecto apenas abstrato, homogêneo e fechado (CARDOSO; SANTOS, 2014). No que se refere ao Português, as taxas de estudantes alfabetizados com baixo letramento são expressivas, acredita-se que esse fator pode estar interligado a problemas cognitivos, muito embora existam analfabetos que apresentam um certo nível de letramento (SOARES; BATISTA, 2005).

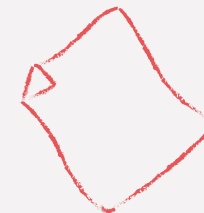
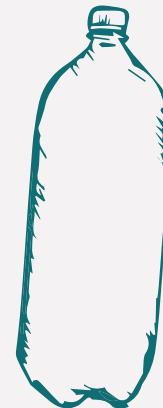


OBJETIVOS

■ Promover a contextualização da aula mediante os elementos da arte, bem como atribuir um valor significativo às disciplinas Português e Matemática, desfazendo uma visão negativa na formação inicial dos estudantes.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Letras do Alfabeto coloridas;
- Livros de histórias infantis;
- Dados com números;
- Giz;
- Bola;
- Garrafas pet de 2 litros;
- Folhas de emborrachado para fazer os números.



METODOLOGIA

1º momento:

No chão da sala, apresentar inúmeras letras do alfabeto. O docente anunciará uma letra e irá solicitar a um aluno que a identifique, e assim por diante com todos os alunos. No final, o docente poderá solicitar aos discentes que falem em voz alta todas as letras do alfabeto. Além de trabalhar este conteúdo, a atividade permitirá conhecer o nível de letramento em que os alunos se encontram, obtendo assim um panorama maior da turma, bem como a noção não só das atividades que poderão ser propostas, mas também a maneira que serão executadas.

2º momento:

Apresentar três placas com diversas palavras separadas em sílabas, cujos sufixos sejam sempre os mesmos, por exemplo "to". Cada placa terá vários prefixos que, ligados ao sufixo, formarão uma nova palavra, assim: ma+to = mato, ga+to = gato, Be+to = Beto, entre outras. Os alunos, juntamente com o docente, vão observar as palavras formadas e lê-las em voz alta. O objetivo é trabalhar as sílabas das palavras e a atenção, desenvolvendo, dessa forma, os processos cognitivos da criança.

3º momento:

Formar um círculo na sala de aula para que o docente possa transitar melhor ao narrar um conto (Tópico: Leitura) cujo enredo envolva o alfabeto ou a matemática. Igualmente à oficina de contação de histórias com personificação, é interessante utilizar sempre uma voz clara e com entonação característica de cada personagem, atraindo assim a atenção dos alunos para a narrativa e estimulando o mundo imaginário das crianças. É aconselhável não dispensar muito tempo a este momento, pois crianças pequenas não conseguem ficar paradas por períodos longos. É interessante também que, neste momento, o contador esteja vestido a caráter, de acordo com o contexto da história, realizando a caracterização de alguns personagens. O objetivo é propiciar o despertar para a leitura, pois não basta apenas saber ler e escrever, a criança tem que sentir o prazer de estar lendo, bem como desenvolver um dialeto mais rebuscado além de contribuir para suas interações sociais.

4º momento:

Trabalhar a separação silábica de palavras que possuem dígrafos, como também a leitura de trava-línguas. Distribuir aos alunos algumas imagens impressas nas quais eles realizarão as atividades. Em seguida, trabalhar atividades que envolvam o estudo das vogais bem como a separação de sílabas. O objetivo é trabalhar a escrita e fala dos alunos

observando possíveis desvios de escrita e leitura.

5º momento:

Formar um círculo na sala de aula e disponibilizar para a turma dois dados de números, os quais cada aluno irá arremessar por vez. Ao identificar os números e realizar a soma, o aluno deverá reunir tampinhas na quantidade correspondente ao resultado da adição, depositando-as no local sinalizado pelo número obtido (no caso, 12 locais criados pelo docente delimitados com giz no chão).

6º momento

A RODA MATEMÁTICA

Formar uma roda com os alunos que deverão andar em círculo cantando a canção: *"1, 2, 3 vou brincando e aprendendo / a roda matemática você fica sabendo / 4, 5, 6 vamos todos calcular / 7, 8, 9, o que o professor falar"*. No momento em que a canção parar, o professor perguntará em voz alta o resultado de alguma operação, por exemplo: $4 + 4$. Ao ouvirem a pergunta, os alunos terão que se dirigir até o número do resultado, que estará no meio da roda entre vários outros números, colocando uma de suas mãos sobre ele. Os números serão confeccionados com emborrachado. Dependendo do nível da turma, o docente poderá elaborar perguntas mais simples ou mais complexas. No caso do Pré I, pode-se dizer, em voz alta, apenas um número, por exemplo: "seis!"; os alunos, então, irão se direcionar até o número que acham ser o seis.

BOLICHE DOS NÚMEROS

1º momento:

Dividir a turma em 2 grupos. Cada integrante jogará uma bola para derrubar as garrafas pets numeradas de 1 a 6, tendo 1 minuto para dar a resposta da soma ou subtração (dependendo do nível da turma) dos números derrubados. O aluno poderá contar com a ajuda da sua equipe.

2º momento:

Outro integrante do grupo colocará, no ábaco, a resposta da operação, assim, no momento do jogo, ao menos 2 integrantes da equipe estarão na atividade. O docente será responsável por auxiliar os alunos, caso seja necessário.

3º momento:

Dividir o quadro ao meio para que o docente registre os resultados de cada equipe, anotando os acertos e erros. No final do jogo, discutem-se as respostas e esclarecem-se as dúvidas que os alunos venham a ter. Nesse jogo, além de aprenderem a trabalhar em equipe, os estudantes também desenvolverão a coordenação motora, que nessa idade ainda não está tão afinada.



REFERÊNCIA

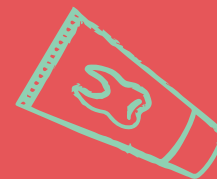
CARDOSO, V; JULIANO, C. As dificuldades no ensino aprendizagem da matemática. Revista de Ciências Sociais do Norte de Mato Grosso, v. 1, n. 2, 2014.

SOARES, B. C.; BATISTA, A. A. G. Alfabetização e letramento: caderno do professor. São Paulo, 2005.



CIÊNCIA LÚDICA: UMA MANEIRA DE APRENDER BRINCANDO

Marcela Karolinny da Silva Costa e Moneta Alves dos Santos



INTRODUÇÃO

Segundo Vasconcelos (2001), a escola tem sido considerada um local adequado para o desenvolvimento de programas de saúde bucal por reunir crianças em faixas etárias propícias à adoção de medidas educativas e preventivas. Apesar disso, poucos programas têm trabalhado de forma multidisciplinar esta questão, envolvendo a participação dos professores como agentes multiplicadores de conhecimentos em saúde bucal. Por esse motivo, é necessária uma abordagem direta dos alunos, de modo a torná-los parte atuante do ensino aprendizagem. Sendo assim, esta oficina visa trabalhar o conteúdo de higiene bucal no ambiente escolar, trazendo a importância da mesma para os alunos.



OBJETIVOS

- Trabalhar com os alunos dos Anos Iniciais a importância da higienização bucal;
- Valorizar a criança como atuante em sua aprendizagem;
- Viabilizar a interação e a participação do aluno na sala de aula;
- Apresentar a brincadeira como elemento indispensável na construção do conhecimento nos Anos Iniciais.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Dados adaptados para atividade;
- Peças bucais e escovas de dentes;
- Folhas de papel ofício;
- Lápis de cor;
- Medalhas de dentes para os ganhadores;
- Modelos anatômicos do aparelho bucal.



METODOLOGIA

1º momento:

Iniciar a aula abordando o conteúdo de higiene e, em seguida, trabalhar o assunto sobre higiene bucal e a importância de se escovar os dentes. Com o auxílio da peça anatômica, mostrar o passo a passo para uma boa escovação dental, além de todas as partes que compõem o aparelho bucal (lábios, língua, dentes, céu da boca, gengiva) e suas funcionalidades.

2º momento:

Dividir a turma em 4 grupos. Trabalhar de forma investigativa com os alunos, levantando questionamentos sobre o conteúdo abordado. Haverá um dado com várias faces para estimular a atividade. As faces serão compostas de: 1 mico: uma atividade engraçada que todas as crianças do grupo deverão cumprir; 2 mímicas: a criança que jogou o dado deverá fazer uma mímica para seu grupo adivinhar; 3 perguntas: o grupo deverá responder corretamente a uma pergunta sobre saúde bucal; 4 desenhos: a criança deverá fazer o desenho de um objeto para seu grupo adivinhar o que é; 5 descubra o erro: o grupo ouvirá uma frase e terá

que descobrir o erro que esta contém. Não será sempre a mesma criança que jogará o dado, haverá um revezamento. Após jogar o dado, o docente dirá a tarefa que o grupo deverá cumprir. Em todas as tarefas, o grupo terá 1 minuto para realizar a proposta. Caso não acerte nesse tempo, todos os outros grupos poderão tentar responder. Após esse minuto, o professor apenas perguntará se alguém sabe a resposta, sem dar mais tempo para isso. O grupo que acertar ganha 1 ponto e vence o jogo o que tiver mais pontos no final.

3º momento:

O grupo vencedor ganha uma "medalha": um colar de dentes feito de papel ofício.

O dado

Face do mico: um sorriso cariado; Face da mímica: uma máscara com um sorriso feliz e outro triste (máscaras típicas do teatro); Face das perguntas: um ponto de interrogação; Face do desenho: um lápis; Face do "descubra o erro": rosto confuso.

Micos:

1. Cantar a música "meu lanchinho" com a língua para fora. Neste momento, o docente argumentará que os alunos estão pagando mico por comer o lanchinho e esquecer de escovar a língua, refletindo sobre a importância desse hábito para evitar juntar sujeira que se transforma em cáries nos dentes.

2. Estátua

O docente dirá que cada criança é um dente. A brincadeira é de estátua, na qual será tocada uma música e quando esta parar, as crianças não poderão se mexer. Nessa hora, o docente dirá que o aluno é uma sujeira que vai tentar estragar os dentes. O professor é livre para fazer gracinhas e cócegas nas crianças. Se elas se mexerem, simbolizarão um dente que apodreceu. Recomenda-se refletir sobre isso.

3. As crianças devem, uma a uma, fazer uma careta bem feia de dor de dente, e o monitor deve pedir para que as outras crianças batam palmas para a pior careta. A que receber mais palmas deve ganhar uma "medalha dente podre", feita de papel ofício e desenhos, fio dental, dentista, cárie, bochecha e língua.

Perguntas:

- Tenho cerdas macias e limpo dentes e gengivas. Quem sou eu? (Escova de dentes);
- Ele entra no meio dos dentes para tirar a sujeira que a escova não alcança. Quem é ele? (Fio dental);
- Para enxaguar perto da garganta, você deve fazer um...? (Gargarejo);
- O que é, o que é: faz espuma na boca e ajuda a escova a limpar os dentes? (Pasta de dente);
- O nome dele começa com céu, mas não fica perto das nuvens. Ele fica lá em cima, mas em cima da língua e muita gente esquece de escovar. Quem é ele? (Céu da boca);
- Devo ir sempre ao dentista ou só quando estou com dor de dente? (Sempre).
- Devemos passar fio dental e escovar os dentes após cada refeição ou apenas antes de dormir? (Depois de cada refeição e antes de dormir)
- Você acha que é certo pedir a escova de dentes emprestada para meu amiguinho? (Não.)
- Escovo os dentes após cada refeição e, apenas antes de dormir, passo o fio dental. (Deve-se passar o fio dental após cada refeição.);
- Esqueci de levar minha escova de dentes quando fui para o passeio da escola, então pedi para meu amiguinho me emprestar a dele. Certo ou errado? (Errado.)

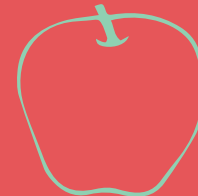
REFERÊNCIA

VASCONCELOS, R. Escola: um espaço importante de informação em saúde bucal para a população infantil. Disponível em: <<http://ojs.ict.unesp.br/index.php/cob/article/view/131/>> Acesso em 04 de julho de 2018



OFICINA DE SAÚDE ORGÂNICA

Luís Romário da Silva Santos



INTRODUÇÃO

A saúde orgânica é um conceito que visa promover atividades que otimizem os desempenhos metabólicos do nosso corpo, de modo a ir além da melhora da saúde, da redução de doenças, gripes, alergias, a redução de gastos com remédios, de maneira benéfica à natureza e de economia sustentável, baseadas na produção familiar (OLIVEIRA, 2004). Com a chegada do verão, devido às altas temperaturas da estação, os cuidados com a saúde e a alimentação devem ser redobrados. O consumo de líquidos e a adoção de um estilo de vida mais saudável são grandes aliados para quem quer manter a saúde em dia. Os hábitos comuns de higiene pessoal devem ser executados de maneira rigorosa, pois é a melhor maneira de prevenir doenças auto contagiosas, infectocontagiosas e doenças sexualmente transmissíveis. Nessa época do ano, todos os tipos de organismo costumam acelerar seu metabolismo devido à elevação da temperatura.

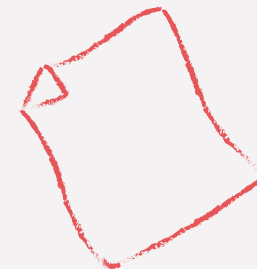


OBJETIVOS

- Conhecer o que é saúde orgânica;
- Entender a importância dos cuidados com a higiene;
- Conhecer as etapas do processo das doenças auto contagiosa;
- Desenvolver acordos de convivência, de bem-estar, de higiene pessoal e com os alimentos.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Imagens que retratem a saúde orgânica;
- Tintas guache (amarela, vermelho, azul, verde, marrom, laranja, branco e preto);
- Giz cera;
- Lápis coloridos de madeira;
- Folhas de cartolinas;
- Hipoclorito de sódio ou água sanitária;
- Frutas: maçãs, tomates e verduras folhosas;
- Modelos didático da boca humana.



METODOLOGIA

1º momento:

No primeiro momento, abordar o que é saúde orgânica. Apontar os cuidados com a higiene e a sua importância para a manutenção de uma boa saúde. Em seguida, trabalhar os cuidados com a higiene bucal, utilizando o modelo anatômico, destacando a importância da escovação dos dentes além de mostrar a anatomia desse aparelho. Destacar a importância de lavar bem as mãos e os alimentos, ensinando a forma correta de fazê-lo. Posteriormente, dividir as turmas em grupos nos quais serão distribuídos os seguintes materiais: cartolina, giz de cera, lápis de cor, tintas e pincel. Com esses materiais, os alunos confeccionarão os seus próprios cartazes do 1º acordo de convivência em relação aos cuidados com o corpo, que posteriormente serão fixados nas salas e no entorno da escola.

2º momento:

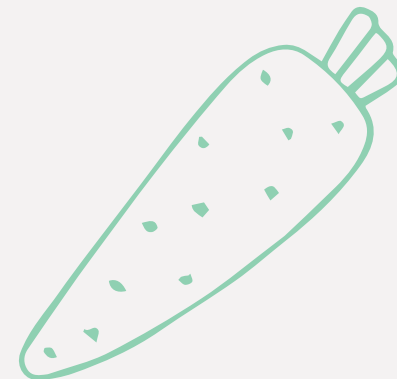
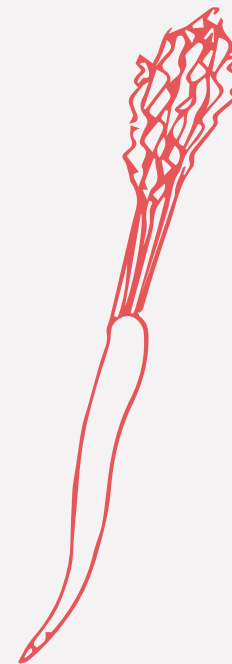
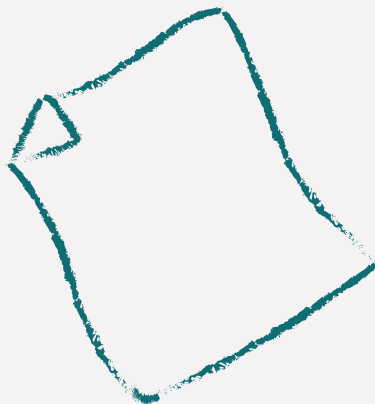
Organizar os alunos em um grande círculo e iniciar uma conversa sobre o que eles sentiram durante a experiência, se eles gostaram ou não e o porquê disso. Eles criarão hipóteses e explicações serão discutidas em um grande debate.

3º momento:

O terceiro e último momento consiste em uma vivência na qual os alunos retornarão às suas salas e presenciarão como fazer a higiene correta dos alimentos em uma bacia com hipoclorito de sódio, água sanitária e 5 litros de água na qual os alimentos ficarão mergulhados por 25 minutos.

REFERÊNCIA

DE OLIVEIRA, H. M.; GONÇALVES, M. J. F. Educação em saúde: uma experiência transformadora. Revista Brasileira de Enfermagem, 2004.



ARTE E EDUCAÇÃO AMBIENTAL: A UTILIZAÇÃO DA ARGILA NO PROCESSO DE APRENDIZADO

Lucas Matos de Lima



INTRODUÇÃO

A conscientização ambiental é um tema que possui cada vez mais relevância nas escolas, visto que a maior parte dos alunos está na etapa inicial da sua vida e ainda não compreende os impactos que suas ações causam aos ecossistemas. Dessa forma, mostra-se imprescindível discutir sobre meio ambiente com os discentes, para que se faça uma reflexão sobre as consequências negativas provenientes dos anos de uso não sustentável dos recursos ambientais pelos humanos. Schneider (2000) diz que é preciso trabalhar no sentido de levar informações sobre o ambiente a todas as camadas sociais, na expectativa de que cada indivíduo seja atingido por uma consciência ecológica possível de reverter o processo de degradação assustadora que estamos vivendo.

OBJETIVOS

- Discutir temas acerca do meio ambiente a partir de materiais elaborados pelo discente;
- Promover um momento de aprendizado sobre o meio ambiente;
- Compreender a importância da preservação ambiental;
- Estimular a imaginação e criatividade dos alunos;
- Oferecer à turma um momento de socialização.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Argila;
- Imagens do meio ambiente que retratem impactos causados pelo homem;
- Pacotes de tinta;
- Pincéis;
- Folhas de cartolinas;
- Baldes.



METODOLOGIA

1º momento:

Para iniciar, dispor a turma em círculo, pois este formato facilita a discussão e a visualização dos membros da sala. Em seguida, abordar temas relacionados aos impactos causados ao meio ambiente pelos humanos, de forma simples, haja vista a idade do público-alvo da oficina. Os alunos deverão criar hipóteses e explicações sobre o tema para serem discutidas em um grande debate.

2º momento:

Entregar, para cada aluno da turma, pedaços de argila para modelar animais, havendo total liberdade sobre qual animal será modelado.

3º momento:

Os animais modelados servirão como recursos didáticos,

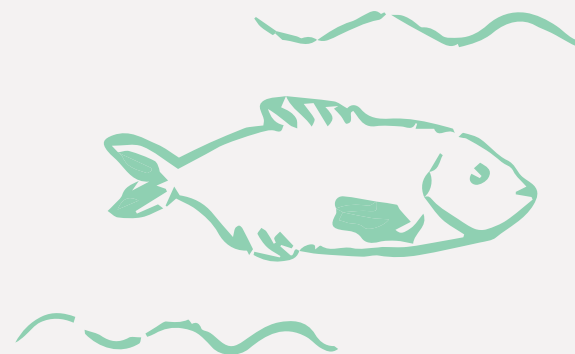
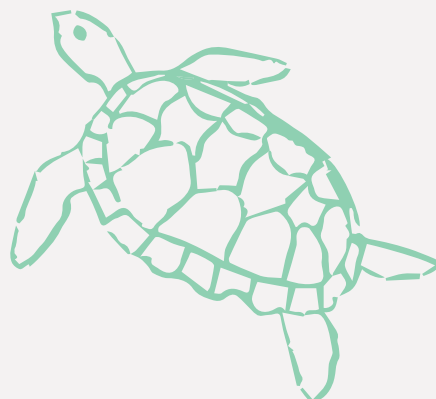
sendo utilizados para retomar a discussão do impacto humano no meio ambiente; por exemplo, se um aluno modelou uma tartaruga, pode-se discutir sobre como o ser humano causa impacto no ecossistema marinho e como isso afeta esse animal e muitos outros. Da mesma forma, será discutido o que podemos fazer para contribuir para a preservação. Por fim, para colaborar com a discussão, imagens deverão ser utilizadas para que os estudantes possam visualizar o que está sendo dito.

4º momento:

Visto que os alunos irão levar os animais modelados para casa, tintas e pincéis serão entregues para que seja possível embelezar a obra criada.

REFERÊNCIA

SCHNEIDER, E. Gestão ambiental municipal: preservação ambiental e o desenvolvimento sustentável. Centro Universitário UNIVATES, 2000.



JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE PORTUGUÊS E MATEMÁTICA

Gustavo Henrique da Silva Barbosa; Lucas Matos de Lima; Samarina Fernandes de Oliveira e Thais Kelly Ferreira da Silva



INTRODUÇÃO

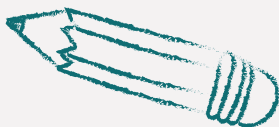
As disciplinas de Português e Matemáticas são a base para a construção do processo educativo, entretanto quando o assunto trata dessas disciplinas, imaginamos aulas tradicionais, nas quais os alunos têm que reproduzir as informações presentes nos livros e resolver inúmeros exercícios para compreender o assunto. Percebemos o quanto os alunos contemporâneos não conseguem assimilar os conteúdos de forma passiva; o quanto precisam de aulas dinâmicas, que utilizam sua movimentação para, por suas ações, compreenderem que podem aprender algo, e que as aulas não necessariamente precisam ser metódicas, com alunos quietos e calados. Segundo Daniel (2015), o discente é o protagonista da construção do seu saber, por meio do estabelecimento de conexões do conteúdo com seus conhecimentos prévios, num contexto de resolução de problemas.

OBJETIVOS

- Revisar conceitos básicos de Português e Matemática;
- Desenvolver atividades de Português e Matemática de forma dinâmica direcionadas para o Sistema de Avaliação da Educação de Pernambuco;

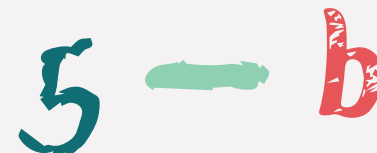
RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Palavras recortadas em cartolinas;
- Dados com Palavras;



METODOLOGIA

Jogo número 1
JOGO DOS SONS (2º e 3º anos):



As palavras produzem diferentes sons quando faladas. Por isso, algumas palavras podem ser agrupadas de acordo com os sons que são produzidos a partir do seu sufixo. Por exemplo, geladeira, bateadeira, jardineira, algodoeira, cadeira, chaleira e cabeleireira possuem uma característica comum que é ter o sufixo "eira"; assim como caramelo, amarelo, belo, singelo, Marcelo que terminam com o sufixo "elo". É importante trabalhar questões gramaticais direcionadas à composição das palavras, pois, além de serem essenciais para evoluir estágios na alfabetização, a prova do SAEPE aborda tais direcionamentos. Para realizar o jogo: dividir a turma em equipes de até quatro alunos. Para cada grupo, distribuir fichas com palavras agrupadas pelo sufixo (precisam ser posicionadas com suas faces para cima). O professor deverá ler, alternadamente, um sufixo de cada grupo da lista para que as crianças separem todas as palavras que pertencem ao conjunto do sufixo referido. Depois de ter lido todos, os grupos deverão formar frases que contenham pelo menos duas das palavras que estão nas fichas. O professor deve analisar as frases formadas junto com a turma.



Jogo Número 2

JOGO DA COESÃO E COERÊNCIA (4º e 5º anos):

Esse jogo trabalha a formação de frases. A turma deve ficar em formato de U para facilitar a visualização do centro da sala. O jogo será dividido por rodadas. Forma-se um grupo de 4 alunos a cada rodada, de forma voluntária e aleatória, para que os alunos interajam em maior escala. Eles jogarão um dado com algumas palavras que podem formar uma frase. Ainda é necessário questioná-los sobre como ordená-las para formar uma frase, permitindo que variem os vocábulos em gênero, número e grau. Após a estruturação de cada frase, outro grupo deverá jogar os dados novamente, o que deve acontecer respeitando-se o nível de envolvimento e a necessidade da turma. Conforme as frases forem sendo formadas, é necessário dialogar com os alunos sobre a classificação das palavras, explicando o que é um substantivo, adjetivo, verbo de ligação, pronome e artigo. Em seguida, deve-se orientar os alunos no sentido de que as frases estruturadas durante a atividade deverão ser registradas em seus cadernos, indicando a classificação de cada uma das palavras. O oficinairo fica livre para saber o melhor momento de parar; recomenda-se que isso aconteça quando for perceptível que os conceitos da aula foram aprendidos.

Jogo Número 3

DOMINÓ MULTIPLICADOR (4º e 5º anos):

Material: 28 pequenos pedaços de papelão contendo operações de adição, subtração, multiplicação e divisão. Cada peça deve ter de um lado uma pergunta e do outro uma resposta, como num jogo de dominós - por exemplo: $48 \mid 3 \times 5$. Desenvolvimento: a partir da primeira peça que é colocada na mesa por um dos componentes, desenvolve-se o jogo. Esta atividade expande a capacidade de concentração, o raciocínio, a interação e o cálculo mental.



Jogo Número 4

IDENTIFICANDO PROBLEMA NAS FRASES (4º e 5º anos):

Distribuir algumas frases para que os alunos identifiquem nelas alguns problemas presentes (falta de coesão e coerência, erros ortográficos de acentuação ou escrita) corrigindo-as, conseqüentemente.

Jogo Número 5

CAÇA SÍLABAS (2º e 3º anos):

Inspirado no caça-palavras, o caça-sílabas segue a mesma linha de raciocínio, no entanto, ao invés de procurar palavras aleatórias, o professor solicitará aos alunos que achem palavras com uma sílaba, circulando-as com lápis de cor, depois com duas sílabas, usando outra cor, e assim até o término da atividade. Ao final, os alunos deverão formar três frases com as palavras encontradas.

EXPLORANDO GÊNEROS TEXTUAIS (todas as turmas):

Atividades de leitura e interpretação de textos nas quais gêneros textuais e não textuais (conto, crônica, diário, poema, poesia, notícia, etc.) serão abordados de acordo com o nível da turma. A leitura será feita em grupo e deverá ser interpretada respondendo-se questões de anos anteriores da prova do Sistema de Avaliação Educacional de Pernambuco (SAEPE).

ATIVIDADE DE RESOLUÇÃO DE QUESTÕES (todas as turmas):

Questões de Língua Portuguesa e Matemática do SAEPE serão resolvidas em conjunto e de forma contextualizada com alunos de todas as anos.

REFERÊNCIA

DANIEL, J.E.S Aprendizagem Matemática nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Curitiba, 2015.



A IMPORTÂNCIA DE PROJETOS DE HORTA ESCOLAR PARA OS ALUNOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Gênesis Medeiros de Lima



INTRODUÇÃO

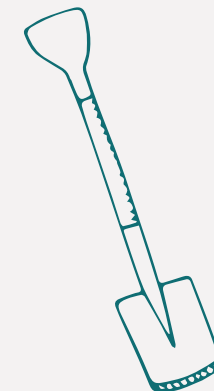
Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), na seção que se refere ao ensino de Ciências Naturais, trazem conteúdos que envolvem o meio ambiente e seus problemas para os alunos dos Anos Iniciais, de modo a ampliar seus conhecimentos sobre este assunto. É preciso que os estudantes desenvolvam um olhar reflexivo para o meio ambiente, compreendendo suas mudanças, bem como aprendam sobre sua importância e como conservá-lo (BRASIL, 2006). A horta escolar aparece como um projeto bastante importante e que se torna um aliado da temática sobre o meio ambiente e suas transformações. Sua construção surge como uma estratégia didática, pois os alunos participam ativamente do seu manejo, bem como meio de fazer com que eles se conscientizem para cultivar e consumir alimentos saudáveis e orgânicos.

OBJETIVOS

- Sensibilizar e estimular a conscientização dos alunos sobre a importância de se ter uma boa alimentação e dos cuidados adequados com o meio ambiente;
- Despertar o interesse dos alunos a respeito da horta escolar, bem como fazer com que eles se envolvam no processo;
- Estimular a conscientização dos alunos sobre a importância da horta escolar, bem como a de se ter uma alimentação saudável.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Quadro branco;
- Marcador para quadro;
- Copos descartáveis;
- Enxada;
- Pá;
- Adubo;
- Sementes de melancia;
- Sementes de melão;
- 1kg de tomates.



METODOLOGIA

1º momento:

Fazer a exposição teórica sobre os tipos de solo, suas características e qual o melhor para plantio, abordando também sobre adubos e suas implicações ao serem associados ao solo. Trazer para a sala de aula alguns tipos de solo para mostrar o melhor para o plantio. Em seguida, distribuir folhas de papel ofício, para os alunos fazerem desenhos que retratem o local onde será feita a horta antes e depois da atividade, demonstrando como eles acham que ficará. Em seguida, os alunos falarão sobre seus desenhos, que serão fixados na sala de aula.

2º momento:

Apresentar o que será plantado, explicando aos alunos as características e o valor nutricional dos alimentos. Após a exposição teórica, levar os estudantes ao local do plantio, para participarem do processo de construção da horta escolar. O oficineiro ficará responsável pelo manejo das ferramentas necessárias, e os alunos pela parte do manejo dos solos. Utilizar sementes e adubos naturais. Em seguida, confeccionar as placas que serão fixadas na horta, delimitando assim o espaço pelo qual a turma ficará responsável.

3º momento:

Depois do plantio, fazer a degustação de algumas hortaliças e frutas que serão cultivadas na horta, como por exemplo: melancia, melão, tomate etc. Em seguida, falar sobre a importância de uma alimentação saudável. Com a turma ainda em círculo, trazer explicações científicas sobre o assunto.

4º momento:

Fazer uma abordagem sobre a importância de uma alimentação adequada, visando mostrar a utilidade da horta na escola, que terá alimentos orgânicos cultivados sem o uso de agrotóxicos. Nesse momento, distribuir copos descartáveis contendo um pouco de terra e algumas sementes. Os estudantes farão o manejo da atividade e levarão o material para casa, onde colocarão em prática o que aprenderam sobre os cuidados devidos para que a semente germine, bem como a quantidade adequada de água a ser utilizada na rega.

5º momento:

Realizar uma retrospectiva do que foi feito durante a manhã visando fixar os conhecimentos adquiridos.

REFERÊNCIA

ANDRADE, D. F. Implementação da Educação Ambiental em escolas: uma reflexão. In: Fundação Universidade Federal do Rio Grande. Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental, v. 4, p.1-5, out./dez. 2000



PROJETO HORTA VERTICAL: TRABALHANDO EDUCAÇÃO AMBIENTAL NOS ANOS INICIAIS

Gênesis Medeiros de Lima



INTRODUÇÃO

O ensino acerca da Educação Ambiental faz-se extremamente necessário nas escolas, principalmente nos Anos Iniciais, visto que quanto mais previamente abordada essa temática com os alunos, melhor para eles a construção do conhecimento e a conscientização em relação aos cuidados com o meio ambiente. A oficina Projeto Horta Vertical visa estimular os alunos a terem esse olhar sustentável e também a consciência de que precisamos cuidar do meio ambiente como um todo. De acordo com Andrade (2000), a educação ambiental ocorre após a quebra de uma série de paradigmas, em que é preciso que se tenha não só uma profunda reflexão, mas também que haja uma apropriação de valores que dizem respeito a ela.

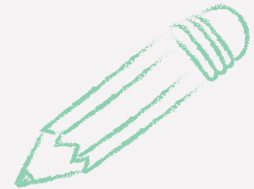


OBJETIVOS

- Sensibilização e conscientização dos alunos sobre a importância da Educação Ambiental;
- Estimular a conscientização dos alunos a respeito da reciclagem e sua importância para o meio ambiente;
- Informar os alunos sobre o que é uma horta vertical e sua importância;
- Fazer o cultivo de hortaliças na escola para serem usadas na merenda;
- Conscientizar os alunos acerca da importância da horta vertical para o meio ambiente.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Quadro branco;
- Marcador para quadro;
- Garrafas PET;
- Lápis coloridos;
- Fitas adesivas coloridas;
- Adubo;
- Tesoura;
- Sementes.



METODOLOGIA

1º momento:

Realizar a apresentação entre oicineiro e os alunos de modo que ambos se conheçam e tenham um primeiro contato. Logo após, distribuir entre os alunos imagens de lugares poluídos devido ao descarte indevido de lixo. O foco maior das imagens será trazer não só o conceito de reciclagem, num âmbito geral, mas também mostrar a importância de se estudar sobre educação ambiental, visando à conscientização dos alunos. Quando a escola não possui uma área verde, a horta vertical aparece como uma alternativa para se trabalhar educação ambiental. O objetivo também é abordar a temática sobre reciclagem, questionando os estudantes se já ouviram falar sobre esse tema, se conseguem visualizar na cidade deles algum local onde o lixo é separado adequadamente, e até mesmo na escola, se existe esse processo de reciclagem.

2º momento:

Para alunos do Pré I e II, distribuir desenhos para colorir dentro do contexto da oficina, ou seja, imagens envolvendo a temática sobre reciclagem e horta. As demais séries farão uma roda de conversa depois dos alunos escreverem em uma folha a respeito do que eles pensam sobre Educação Ambiental. Os alunos de Pré I e II mostrarão suas pinturas e falarão o que eles visualizam nos desenhos e o que se aplica no dia a dia deles.

3º momento:

Abordar a temática de horta escolar questionando os alunos sobre a observação da horta confeccionada. É preciso fazer perguntas como: O que acharam da horta? Qual a importância da horta na escola? O que aprenderam com a atividade? etc. Após esse momento, explicar a diferença entre uma horta feita no solo e a horta vertical. Ambas são diferentes em seus formatos, porém as duas são de extrema importância para o meio ambiente e para a comunidade escolar.

4º momento:

Apresentar aos alunos as sementes das hortaliças que serão plantadas na horta vertical (cebolinha, coentro, alface etc.) Em seguida, auxiliar os alunos na preparação das garrafas em que será feito o plantio das sementes. As garrafas serão cortadas horizontalmente, será colocado o adubo juntamente com a terra e as sementes. A horta deverá ser demarcada com uma folha de papelão, contendo o nome das hortaliças que ali forem cultivadas.

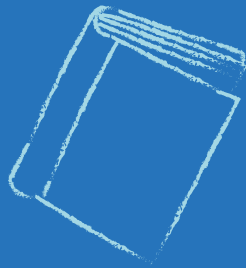
5º momento:

Para finalizar a oficina, os alunos construirão um jogo de argolas com garrafas PET. Cada garrafa terá uma numeração correspondente à quantidade de pontos que cada grupo receberá se acertar a pergunta que lhe será feita. As perguntas envolverão a temática da oficina visando fixar os principais temas abordados em sala: O que é reciclagem? Horta? etc. Essa atividade mostra que é possível aprender sobre reciclagem brincando.

REFERÊNCIA

ANDRADE, D. F. Implementação da Educação Ambiental em escolas: uma reflexão. In: Fundação Universidade Federal do Rio Grande. Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental, v. 4, p.1-5, out. /dez. 2000





OFICINAS

Anos Finais do Ensino
Fundamental



RESSIGNIFICANDO AS RELAÇÕES COLETIVAS APARTIR DA AUTOAVALIAÇÃO

Marcela Karolinny da Silva Costa e Manoel Victor Malaquias da Costa



INTRODUÇÃO

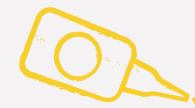
A melhor maneira de promover o auto aperfeiçoamento, segundo Sócrates, é pelo autoexame, e é apenas por meio deste reencontro consigo mesmo que se torna possível o renascer da própria consciência (BRAZIL, 2012). Quando se fala em relação coletiva, desloca-se a ênfase das ações – físicas ou mentais – do sujeito, para se ressaltar a ação partilhada, ou seja, processos cognitivos realizados não por um único sujeito, e sim por vários. Reportamo-nos ao que Zabalza nos aponta (2000, p.23) quando sugere três níveis de ação das escolas no âmbito da educação em valores; são eles: a) por meio dos próprios compromissos institucionais; b) por meio do currículo; c) por meio de nosso próprio exemplo como professores/as. Sob esta ótica, é importante que a escola analise seu estilo de funcionamento, a dinâmica institucional e o modelo educativo que é “respirado” entre todos. Sendo assim, essa oficina visa instigar alunos para a consciência da integração em seu meio social, a escola, levando em consideração o ser individual que é cada um reconhecendo-se ainda assim, como membro de uma coletividade.

OBJETIVOS

- Instigar alunos para a consciência da integração em seu meio social (escola);
- Conduzir o aluno à percepção e análise críticas acerca de suas ações no contexto em que vivem;
- Identificar as fragilidades e as mudanças a serem construídas conjuntamente.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Papel ofício;
- Tesouras;
- Caixa com espelhos;
- Fitas coloridas;
- Folhas de papel madeira para construção de murais;
- Tubos de colas



METODOLOGIA

A sala deve estar disposta em semicírculo para melhor funcionamento das atividades da oficina.

1º Momento JOGO DA LINHA

Com uma fita, traça-se uma linha no centro da sala de maneira que a turma seja dividida e os alunos se disponham em um dos lados. A cada pergunta, os estudantes deverão pisar na linha, depois retornarem aos seus lugares e outra pergunta será feita, por exemplo: *Aproxime-se da linha quem gosta de funk \ Aproxime-se da linha quem gosta de rap \ Aproxime-se da linha quem não curte nem funk nem rap.* As perguntas seguem de acordo com os objetivos do professor. Para refletir sobre esse jogo, deverá ser realizada a dinâmica que consiste em passar por todos uma caixa fechada contendo um espelho, sem que se revele seu conteúdo. Fale sobre o quanto a pessoa dentro da caixa é

importante. Para concluir o momento, é de extrema importância que haja um diálogo de reflexão acerca da dinâmica, despertando nos alunos a importância do autoconhecimento, fazendo com que eles passem a olhar com uma visão mais apurada a sua personalidade, seus sentimentos e suas características.

2º momento: VENDO O OUTRO QUE HÁ EM MIM

Distribua folhas de ofício e caneta/lápis para os estudantes. No papel, eles deverão complementar as seguintes afirmativas: Me deixa muito feliz... Tenho medo... Não suporto,,, Quero muito... Não faço questão... De cada frase, os complementos são cortados e colocados em saquinhos identificados com a afirmativa inicial. Depois, os estudantes recebem outro papel com todas as afirmativas escritas. O mediador faz a leitura de todos os complementos feitos pelo grupo, e cada estudante pode colocar na sua lista as palavras com que mais se identificou a partir do que o outro falou. É importante que no final o mediador faça uma reflexão sobre os aspectos que todos temos em comum, os quais muitas vezes não percebemos, mas que são características tão aproximadas que podem nos ajudar a conhecermos melhor a nós mesmos quando respeitamos o outro.



3º momento: RESPEITANDO AS DIFERENÇAS

Distribua papel ofício e peça a cada aluno para fazer o decalque de sua própria mão. Em seguida, solicite aos estudantes que recortem e cole no mural seus desenhos. Peça-lhes que tentem encaixar sua mão em um desenho que não seja o seu. Ao finalizar, faça uma reflexão sobre empatia. Destaque o fato de que cada um tem uma história diferente, problemas e conquistas diferentes também. Fale sobre o respeito e a tolerância, e mostre o quanto isso é importante para se viver bem. Dê lápis piloto e peça-lhes que escrevam em uma mão uma

uma palavra que os tenha marcado ou que signifique algo para si a partir do que foi desenvolvido na oficina. Incentive-os a comentarem sobre a palavra, mas não os force, permita que tudo ocorra da maneira mais livre possível.



4º momento: PARÓDIA

Formar grupos a partir de um sorteio. A missão de cada grupo é construir uma paródia falando sobre coisas que eles aprenderam durante a oficina, como respeito, tolerância, diferenças, coletividade entre outros. Sugerimos que nesse momento, esteja tocando algumas músicas para harmonizar o ambiente, de preferência músicas que permitam uma reflexão sobre a temática.



5º momento ESCRAVOS DE JÓ

Nesta atividade, os alunos irão se organizar em círculo, sentados, para cantar a canção "Escravos de Jó", enquanto cada um passa o seu copo para a pessoa ao lado, dentro do ritmo da canção. Em alguns momentos, os alunos precisarão fazer diferentes movimentos com esses copos. Para tudo fluir de maneira correta, todos precisam estar em harmonia com os movimentos, dentro do que a música pede. Se uma pessoa errar o movimento, todo o círculo vai se atrapalhar. Isso faz com que eles desenvolvam, ao longo do jogo, o trabalho de colaboração, no intuito de atingir o objetivo final que é conseguir terminar a canção toda sem nenhum erro.



REFERÊNCIAS

BRASIL, L. G. Do "conhece-te a ti mesmo" ao "torna-te o que tu és": Nietzsche contra Sócrates em Ecce Homo. Revista Trágica: estudos sobre Nietzsche. Vol. 5 – nº 2 – pp. 30-45, 2012.

ZABALZA, Miguel. Como educar em valores na escola. Revista Pátio Pedagógica. Ano 4, nº 13, mai/jul. 2000

LÍNGUA PORTUGUESA E MATEMÁTICA: APRENDENDO COM MÉTODOS ALTERNATIVOS

Marcela Karoliny da Silva Costa e Manoel Victor Malaquias da Costa

INTRODUÇÃO

O lúdico propicia uma compreensão de mundo e de conhecimento mais ampla para a aprendizagem do aluno. As atividades dessa oficina irão complementar e reforçar o que os conteúdos das aulas tradicionais de Português e Matemática já proporcionam aos alunos, tendo em vista a importância destas duas áreas de conhecimento, não só para a conclusão de conteúdo, mas para a vida do estudante no âmbito social.

OBJETIVOS

- Grafar palavras corretamente e enriquecer o vocabulário;
- Assimilar que uma frase nasce da junção de diferentes palavras;
- Desenvolver a coerência e a coesão, trabalhando com o conceito de frase;
- Entender as operações básicas atreladas ao desenvolvimento do raciocínio lógico.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Peças recortadas em papel cartão com os dígrafos: GU, RR, LH, SC, SÇ, SS, QU, NH, CH, XC;
- Cartela de papel com bolinhas dispostas perto umas das outras de forma que possam ser ligadas formando um quadrado de quatro de bolinhas;
- Quatro cubos de cores diferentes;

- Palavras impressas para os cubos, assim dispostas: cubo 1 – artigos e pronomes; cubo 2 – substantivos; cubo 3 – verbos de ligação; cubo 4 – adjetivos.

METODOLOGIA

1º momento: TRABALHANDO COESÃO E COERÊNCIA

Após posicionar a turma em círculo, deve-se escolher, em cada momento, quatro alunos para jogar os dados, simultaneamente, e ler com eles as palavras sorteadas. Em seguida, questioná-los sobre como ordená-las para formar uma frase, permitindo que variem os vocábulos em gênero, número e grau. Após a estruturação de cada frase, outro grupo deverá jogar os cubos novamente, o que deve acontecer respeitando-se o nível de envolvimento e a necessidade da turma. À medida que as frases forem sendo formadas, é necessário dialogar com os alunos sobre a classificação das palavras, explicando o que é um substantivo, adjetivo, verbo de ligação, pronome e artigo.

2º momento: JOGO DOS DÍGRAFOS

Formar equipes com 3 ou 4 integrantes. Cada equipe receberá uma cartela de bolinhas e uma folha em branco. As peças recortadas em papel cartão com dígrafos (GU, RR, LH, SC, SÇ, SS, QU, NH, CH, XC,) ficarão com o professor de modo que os alunos não as vejam. É necessário trabalhar previamente em aula o conceito de dígrafos. As cartas devem ficar

A imagem mostra o dígrafo 'RR' em uma fonte manuscrita, desenhada com linhas azuis e pretas, dando um aspecto de rascunho ou desenho à mão.

A imagem mostra o dígrafo 'QU' em uma fonte manuscrita, desenhada com linhas azuis e pretas, dando um aspecto de rascunho ou desenho à mão.

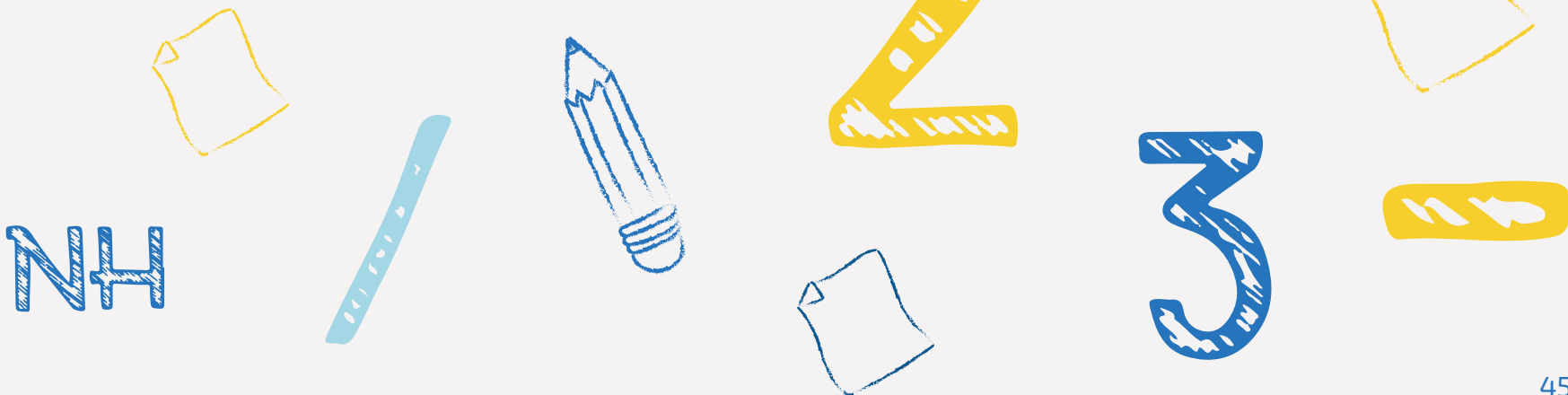
A imagem mostra o dígrafo 'CH' em uma fonte manuscrita, desenhada com linhas amarelas e pretas, dando um aspecto de rascunho ou desenho à mão.

dispostas sobre a mesa. Um jogador de uma equipe desvira uma delas; sua equipe terá 10 segundos para escrever no papel uma palavra que contenha aquele dígrafo, ex.: RR/carroça; e devolve a carta para a mesa. Ele apresenta a palavra escrita ao professor para que o mesmo possa conferir; estando grafada corretamente, o jogador traça uma linha na cartela de bolinhas, ligando uma à outra. Caso não consiga formar a palavra ou a escreva incorretamente, passa a vez para outra equipe e perde o direito de ligar as bolinhas. E assim, sucessivamente, cada grupo retira uma carta seguindo o mesmo procedimento. O jogo termina quando algum grupo, ao ligar as bolinhas, formar um quadrado.

3º momento:

STOP DAS OPERAÇÕES MATEMÁTICAS

O aluno fará, individualmente, a grade em que cada coluna corresponderá a uma operação escolhida (ex.: x3, +45, /2, -14, x5). O professor sorteará um número e os alunos terão um minuto para responder. Após um minuto, é válido gritar "Stop!", caso tenha terminado. Cada acerto vale 10 pontos. Será vencedor aquele que tiver a maior pontuação.



CULINÁRIA COM REAPROVEITAMENTO

Marcela Karolinny da Silva Costa



INTRODUÇÃO

Estudos mostram que a alimentação saudável e rica em nutrientes, imprescindível para o bom funcionamento do organismo, pode ser alcançada com partes de alimentos que normalmente são desprezadas pela população. Assim, o ideal é aproveitar tudo que o alimento pode oferecer como fonte de nutrientes (MORAIS, 2017). Para evitar o desperdício, é importante observar todo o processo, que inclui a compra, a conservação e o preparo da comida. Na hora da compra, dê preferência a legumes, hortaliças e frutas da época. No preparo, não se esqueça de lavá-los bem, descascá-los com atenção e utilizar apenas a quantidade necessária para cada refeição. O aproveitamento integral de legumes, verduras e frutas pode até gerar certa estranheza nas pessoas devido à pouca informação sobre os princípios nutricionais e sua forma de reaproveitamento (ALMEIDA, 1998). A educação é um fator essencial até para o trato com os alimentos. Precisamos evitar o desperdício, promovendo o reaproveitamento integral de frutas e verduras. Com um pouco de criatividade, o que antes tinha como destino o lixo, passa a ser a refeição principal de muitas famílias.

OBJETIVOS

- Enfatizar cuidados necessários com higiene e segurança no preparo dos alimentos;
- Possibilitar a observação de mudança de estado físico: líquido para sólido, líquido para gasoso etc.; de acordo com a temperatura e a intervenção nos elementos;
- Possibilitar o contato com a leitura e confecção de receitas, ampliando o vocabulário e favorecendo o registro através da escrita;

- Apontar questões relativas à qualidade da alimentação para o desenvolvimento de uma vida saudável;
- Alertar para as necessidades de reaproveitamento de tudo que compõe o alimento e para a reciclagem do lixo.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Pão adormecido;
- Maçãs;
- Água;
- Açúcar ;
- Fogão;
- Facas;
- Recipientes plásticos de tamanho médio;
- Liquidificador;
- Copos descartáveis ;
- Folhas de ofício.



METODOLOGIA

1º momento:

Conversar com os alunos sobre o reaproveitamento, trazendo a importância socioambiental, aplicabilidade socioeconômica da iniciativa e tratando do assunto como viés de promoção da saúde alimentar.

2º momento :

PRÁTICA

Os alunos serão levados à cozinha experimental da escola, onde serão divididos em equipes e farão um lanche com base

nos princípios de reaproveitamento. O cardápio será composto de: torradas (feitas com pão adormecido), geleia de maçã e suco de maçã (feitos com a casca da fruta). É importante destacar que todo manuseio do fogão e das facas deve ser feito pelo professor, tomando as devidas precauções para evitar possíveis acidentes.

3º momento:

DEGUSTAÇÃO DO LANCHE

Durante o lanche, fazer uma reflexão com os alunos sobre a possibilidade de levarem mais comidas saudáveis para a escola e sugerirem adesão a comidas com base no reaproveitamento na cantina da escola.

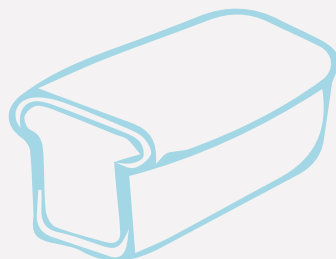
4º momento:

Construção de um caderno de receitas com reaproveitamento de alimentos, no qual os alunos possam registrar receitas que já conhecem ou pesquisar novas.

REFERÊNCIA

DE MORAIS, J.M; DE MOURA, M. I.S.M; GOUVEIA F. C; Reaproveitamento consciente de alimentos." Revista Ciências Humanas 10.1-1, p. 116-125, 2017.

ALMEIDA, T. M. M. Aulas de culinária para crianças. Comunicação & Educação, n. 13, p. 110-114, 1998.



APRENDIZAGEM CRIATIVA VISANDO AO ENSINO DE PORTUGUÊS E MATEMÁTICA

Fernanda Alves Nunes; Marcela Karolynny da Silva Costa; Odon Porto Almeida Neto e Luís Romário da Silva Santos



INTRODUÇÃO

Quando o foco é o ensino de Português e Matemática, logo o relacionamos diretamente com metodologias tradicionais e cansativas, nas quais o aluno não consegue enxergar a significação dos conteúdos trabalhados, que se tornam muito abstratos, principalmente os de Matemática, perdendo o sentido e desestimulando a participação dentro da sala de aula. Para o Português, essa realidade de superficialidade não está muito distante. Atualmente, os jovens estão presos a leituras superficiais e muitas vezes com falhas gramaticais, como nos textos de redes sociais, por exemplo; já não sentem interesse por livros e se desvinculam do que deve ser trabalhado em sala por ser "chato". Para o professor, surgem, então, os inúmeros desafios, como tornar os conteúdos atrativos e ainda preparar os alunos para a dura realidade das provas/avaliações externas, às quais são submetidos. Os jogos são utilizados por muitos professores para tornar esse aprendizado menos abstrato e trazer o aluno para o centro do conhecimento, tornando-o protagonista do seu aprendizado. Grandó (1995) diz que os adolescentes, ao participarem de jogos mostram, empenho, trabalho em equipe e determinação em atingir os objetivos.

OBJETIVOS

■ Desenvolver habilidades lógicas para resolução de questões práticas, através da discussão coletiva de exercícios de Português e Matemática;

■ Construir, por meio de dinâmicas, o raciocínio lógico e criativo para auxiliar na melhoria da compreensão de conteúdos gerais de Português e Matemática.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Giz de quadro negro (para fazer os círculos no chão);
- Questionários impressos;
- Triângulos Mágicos para as ilhas;
- Caixas (pode ser de sapato);
- Papel Madeira;
- Hidrocor;
- Dado (para a trilha matemática);
- Papel ofício (para confecção do pergaminho).

$$1+1=2$$



METODOLOGIA

1º momento:

A sala deve ser organizada em forma de U para que todos consigam se enxergar ao se apresentarem. Encerrando esse processo, deverá ocorrer um momento para quebrar o gelo, que pode ser um alongamento, uma conversa. Este tempo será dedicado para o professor acalmar os alunos e sentir um pouco a turma.

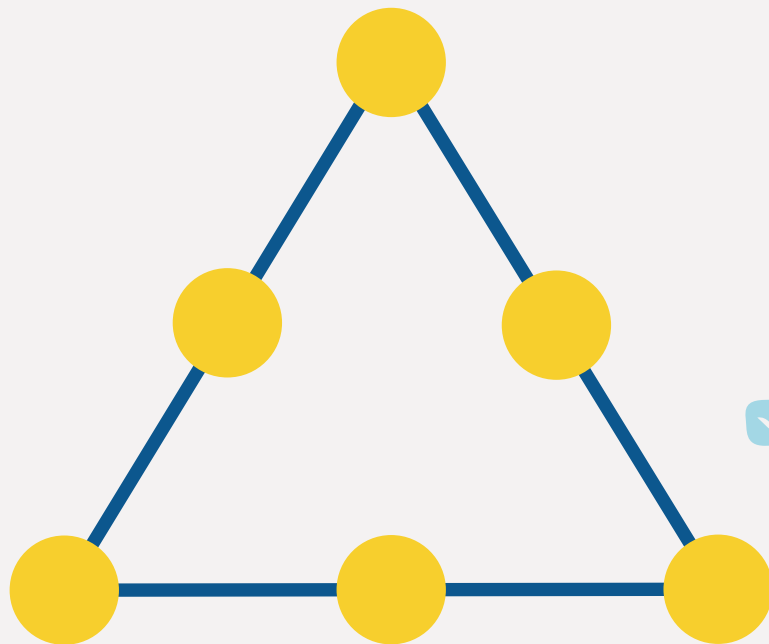
2º momento:

Apresentar questões específicas de Matemática, contemplando a idade e o assunto que está sendo trabalhado em cada ano. Essas questões devem ser respondidas e discutidas

de forma coletiva. Para alunos do 9º ano, as questões abordadas contemplarão o Sistema de Avaliação Educacional de Pernambuco. O professor poderá dividir a turma em grupos ou deixar que a resolução seja feita de forma individual; depois, a discussão deverá ocorrer junto com todo o grupo.

3º momento:

Podem ser realizadas duas dinâmicas, uma para os 6º e 7º anos (Dinâmica do Triângulo) e uma para os 8º e 9º anos (Trilha Matemática), trabalhando os conteúdos matemáticos discutidos anteriormente na resolução das questões. Para a dinâmica do Triângulo (6º e 7º ano): 3 estações de desafios diferentes em cada uma, nas quais serão realizadas atividades matemáticas. A instrução básica para todas as estações é sempre a mesma. Em cada estação haverá um triângulo com espaços para serem colocados números que variam de 1 a 6. Assim:



Estação 1 - A soma de cada lado deve ser 9;

Estação 2 - A soma de todos os lados deve ser 10;

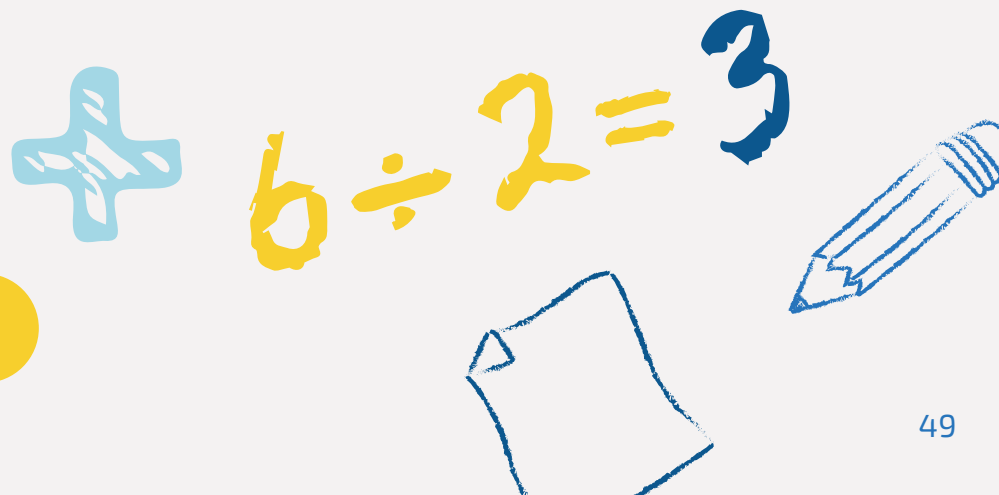
Estação 3 - A soma de todos os lados deve ser 12.



Em cada estação, os alunos terão 10 minutos para resolver o problema. Passado o tempo limite, eles devem seguir para outra estação. Quando todos os grupos tiverem passado por todas as ilhas de trabalho, o professor deverá solicitar aos grupos que compartilhem o modo como resolveram o problema vivenciado em cada estação.

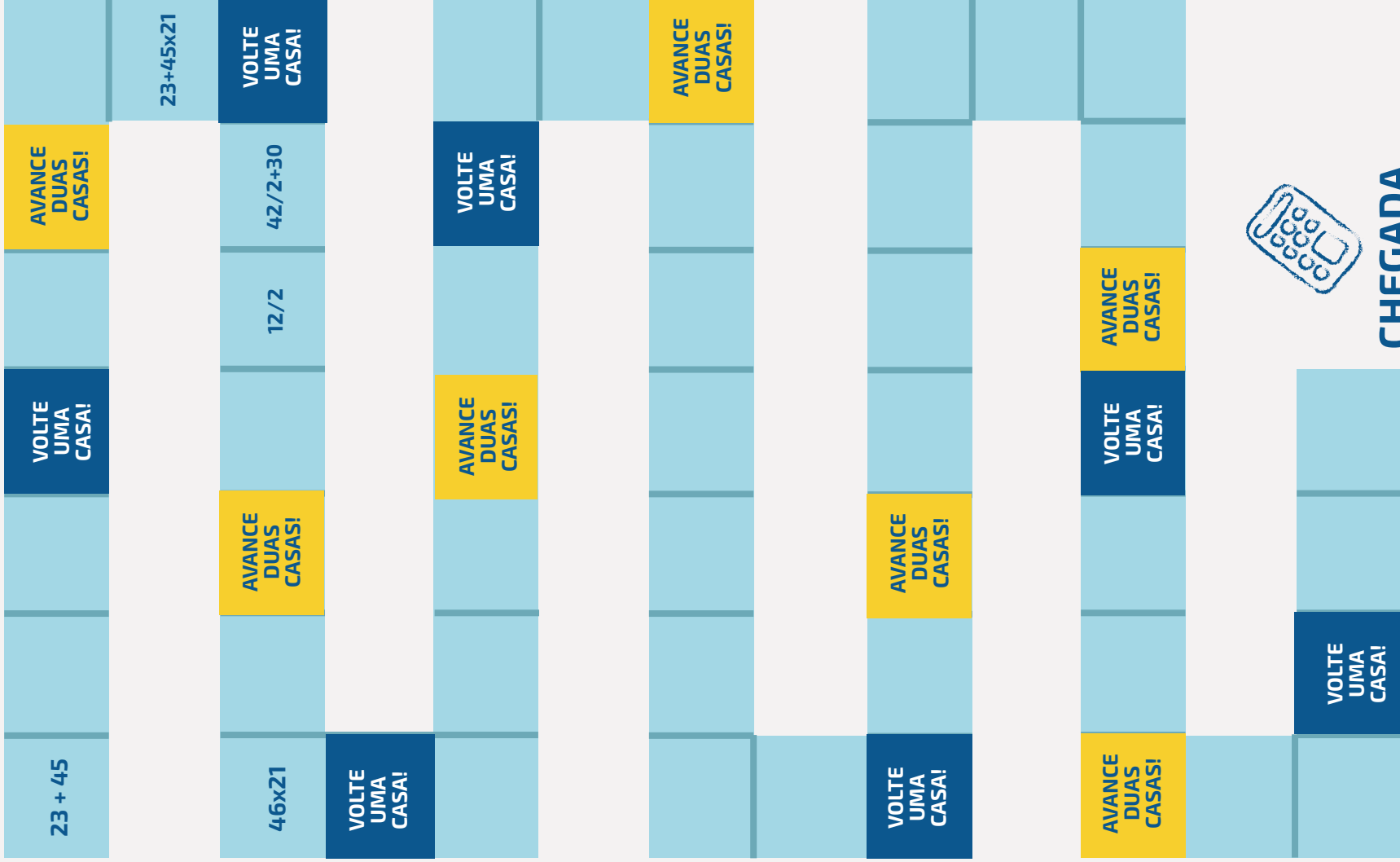
Para a dinâmica da Trilha Matemática (8º e 9º ano): a trilha de operações matemáticas será confeccionada segundo o modelo abaixo pelo responsável da oficina.

Regras: Cada time escolherá um marcador, que deverá ser colocado na linha de SAÍDA; decide-se quem começará o jogo no par ou ímpar. Em seguida, o participante deverá lançar o dado e andar a quantidade de casas indicada pelo número obtido. A cor de cada casa tem um significado: na casa azul, deve-se resolver a operação; na vermelha, volta-se uma casa e na verde, o jogador avança duas casas. Se o jogador acerta a operação, permanece na casa; se erra, volta para a casa anterior à jogada. Será vencedor o time que mais rápido chegar ao término da trilha.





LARGADA



CHEGADA

4º momento:

Neste momento, ocorrerá a resolução de questões de Língua Portuguesa que seguirá a mesma linha anterior. O professor pedirá aos alunos para responderem em grupo ou individualmente. Em seguida, realizará a correção junto com a discussão coletiva.

5º momento

Serão realizadas atividades específicas para cada ano, conforme descritas abaixo, com a temática da Língua Portuguesa, focando no desenvolvimento de habilidades para produção e reconhecimento de gêneros textuais.

6º ano: Produção de fábulas e/ou carta.

7º ano: Produção de rimas como: poemas e/ou poesias.

8º ano: Elaboração de peça teatral e/ou noticiário.

9º ano: Criação de romances e/ou drama.

É importante que oicineiro se aproprie dos princípios de cada gênero textual designado a sua turma lócus, para que possa mediar de maneira eficaz a produção da turma.

6º momento

Para o 6º e 7º ano: Neste momento, será realizada a dinâmica da “Corrida de Obstáculos”, que tem por objetivo trabalhar conteúdos gerais de Matemática e Português, mostrando que o aprender pode ser divertido. Para esse jogo, o professor desenhará várias casas no chão - em torno de trinta. Dois representantes, um de cada time, irão ao centro tirar ímpar ou par para saber quem vai iniciar atacando ou defendendo. Cada time também deve possuir uma caixa com 25 perguntas misturadas entre Matemática e Português. Os times iniciam

em lados opostos do percurso; obedecendo uma ordem para a execução da atividade. O primeiro atacante e o primeiro defensor, carregando consigo uma pergunta retirada aleatoriamente da caixa correspondente ao seu time, saem ao mesmo tempo de suas posições iniciais até se encontrarem no meio do percurso. Ao se encontrarem, o membro do time defensor deve fazer a sua pergunta. Caso o atacante acerte, o defensor sai do caminho, permitindo que outro membro do mesmo time inicie o percurso com outra pergunta. Enquanto isso, o atacante continua o percurso. Caso o atacante erre, o time atacante passa a ser o defensor e os mesmos passos devem ser seguidos repetidamente, até que 3 membros do mesmo time ultrapassem o percurso todo.

Questões para esse momento:

- *Em uma lanchonete, foram vendidos 45 pastéis de queijo, 30 de carne e 12 de palmito. Quantos pastéis foram vendidos no total?*
- *Durante uma semana, foram consumidos 20% do estoque de arroz de uma determinada escola. Sabendo que ainda havia 150 kg de arroz no estoque, podemos afirmar que o estoque atual é de quanto?*
- *Se 1 pato tem 2 patas. Quantas patas têm 35 patos?*
- *Se um cachorro tem 4 patas. Quantas patas têm 48 cachorros?*
- *Quanto é 5% de 200,00 reais?*
- *Qual o plural da palavra “curral”?*



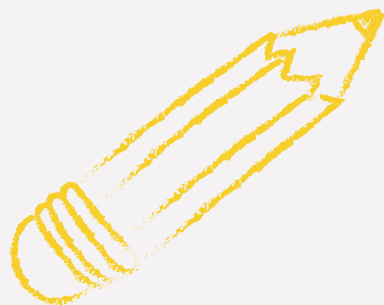
Para o 8º e 9º ano: Para essas turmas, será realizada a "Dinâmica do Pergaminho". Serão feitos pequenos pergaminhos com perguntas relacionadas ao conteúdo de Matemática e Português. Os alunos devem começar a passar a caixa com os pergaminhos (pode ser ao som de uma música). Quando o professor mandar parar, o aluno que estiver com a caixa puxa um pergaminho e responde à pergunta. Se o aluno não souber, pode ser ajudado pelo grande grupo. A atividade deve seguir até o último pergaminho ser respondido.

7º momento

A avaliação da oficina/atividade será feita pelos alunos por meio de uma ficha avaliativa a fim de saber o que eles acharam da oficina. Também será realizada a construção de um pequeno relato sobre o que foi aprendido durante a atividade.

REFERÊNCIA

GRANDO, R. C. O jogo [e] suas possibilidades metodológicas no processo ensino- aprendizagem da matemática. 1995



A MÚSICA COMO FERRAMENTA DE INTERAÇÃO E CRIATIVIDADE

Manoel Victor Malaquias da Costa



INTRODUÇÃO

A musicalidade é tida como um dos mais importantes fatores no desenvolvimento dos alunos no processo metodológico. Esta ferramenta é fundamental para a estimulação da sensibilidade, criatividade e raciocínio, além de potencializar a interação dos alunos e professores, harmonicamente, em sala de aula. Para Platão e todos os gregos, a literatura, a música e a arte têm grande influência no caráter, e seu objetivo é imprimir ritmo, harmonia e temperança à alma, por isso deve-se preservá-la como tarefa do Estado (FONTERRADA, 2015). Esta oficina traz para a sala de aula vivências musicais, jogos sonoros e confecção de instrumentos sustentáveis, possibilitando um dia de atividades diferenciadas na mesma medida em que se constrói um trabalho produtivo para o aluno no campo emocional, social e educacional.



OBJETIVOS

- Estimular o uso dos sentidos pelos alunos;
- Melhorar a interação, o convívio e o senso de cooperação entre os alunos e o professor;
- Harmonizar o ambiente escolar através da vivência musical;
- Explorar a criatividade;
- Desenvolver o senso de responsabilidade e autoconfiança a partir da confecção de instrumentos musicais.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Fitas adesivas coloridas;
- Fita Durex;
- Fio de nylon 0,40mm ou 50mm.



METODOLOGIA

1º momento:

Em círculo e todos em pé, introduzir a oficina trazendo explicações acerca da temática da música, questionando cada aluno sobre qual o sentido e sua visão sobre música. Em seguida, puxar alguma canção (com auxílio de um violão, se possível, deixando mais vivo o momento) no intuito de promover uma interação inicial entre os alunos,icineiros e a música, estabelecendo uma conexão com a temática para iniciar as vivências. É interessante trazer para os alunos a importância desse momento para a preparação do ambiente.

2º momento

O corpo humano como instrumento

Cantar novamente a canção (ou uma outra), porém dessa vez com o auxílio dos alunos acompanhando-a com a percussão do corpo. Com a batida no peito, tiramos o som grave, e com as palmas das mãos, o agudo. Temos também o som da pisada do pé no chão. A partir disso, pode-se criar uma sequência rítmica que vai instigar os alunos a enfeitar a canção trabalhada no momento.

3º momento

Exibição da reportagem sobre o grupo “Los Reciclados”

O objetivo deste momento é despertar nos alunos a curiosidade para as reais possibilidades e as consequências de um trabalho de cunho músico-reciclável, pelo exemplo da produção do “Los Reciclados”, grupo do Paraguai que trabalha com música clássica com base em instrumentos reciclados do lixo da cidade.

4º momento

Confeção de instrumentos recicláveis

Após a exibição do vídeo, os alunos estarão instigados para botar a mão na massa. Neste momento, deve-se disponibilizar uma série de materiais comuns para serem transformados em instrumentos musicais. Para isso, divida a sala em grupos e apresente explicações acerca das possibilidades existentes para as produções. No final, pode-se fazer uma roda musical na qual os alunos irão colocar em uso os seus trabalhos.

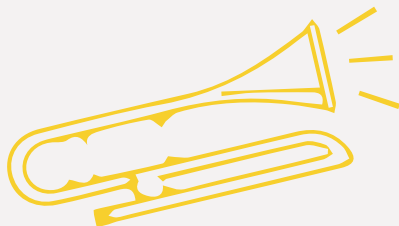
5º momento

Paródia

Ainda em grupos, os alunos escolherão uma música para criar uma paródia. Ao terminar, cada grupo apresentará para a turma a sua, acompanhada pelos instrumentos confeccionados com os materiais recicláveis.

REFERÊNCIA

FONTEERRADA, M. T. O. Ciranda de sons: Práticas criativas em Educação Musical. Editora UNESP, 2015.



ÁFRICA NA ESCOLA: DESCONSTRUINDO ESTERÉOTIPOS PARA UMA RELAÇÃO DE RESPEITO

Fernanda Alves Nunes e Odon Porto Almeida Neto

INTRODUÇÃO

Quando falamos de tradição em África, é necessário fazer referência imediata a dois grandes e fundamentais pilares: a religião e os antepassados. Tanto um como o outro não podem ser compreendidos separadamente, cada um constitui faces diferentes da mesma moeda (OLIVEIRA, 2006, p. 46). É de extrema importância discutir com os alunos as grandes contribuições que o povo africano trouxe para a construção de nossa civilização. De acordo com Sampaio e Andrade (2008), a religião faz parte da história, sendo um fenômeno que reflete a cultura de um determinado grupo e também um campo de memória, sendo constituída por mitos, rituais e comportamentos morais. Uma solução viável para os problemas de intolerância religiosa é ensinar religião como cultura, atrelada às disciplinas que dão essa abertura, como História e Geografia (SAMPAIO e ANDRADE, 2008).



OBJETIVOS

- Conhecer a história do povo africano, descrevendo suas lutas, destacando o processo de escravidão e de opressão realizado pelos colonizadores;
- Discutir a Lei 11.645 junto com os alunos, permitindo maior conhecimento sobre o tema, bem como sobre as contribuições do povo negro para nossa sociedade;
- Explicar a relação do racismo e da intolerância religiosa;

- Refletir acerca da diversidade existente entre raças e religiões para uma relação de respeito e mudança de atitudes em relação aos preconceitos existentes.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Imagens de príncipe, rei, princesa, ladrão e empregado;
- Jogo, expressões racistas.
- Tesouras;
- Lápis de cor;
- Folhas de papel 40kg.



METODOLOGIA

1º momento:

Organizar a sala em forma de U (a fim de facilitar o diálogo entre os participantes) para discussão da lei e das contribuições do povo negro para nossa sociedade, bem como da relação do racismo com a intolerância religiosa.

2º momento:

Para pensar na desconstrução da imagem estereotipada do negro, fazer uma roda de conversa com os estudantes, na qual refletirão como seria para eles a imagem de um príncipe, rei, princesa, empregado e ladrão.

3º momento:

Após a roda de conversa, dividir os alunos em grupos, que

receberão publicações a serem lidas, interpretadas e discutidas por cada equipe, para, em seguida, serem socializadas com todos.

4º momento :

Aplicar a atividade lúdica “O jogo das expressões racistas e termos antirracistas” composto por 20 cartas e realizado em 10 rodadas.

Desenvolvimento do jogo:

Dividir a turma em duas equipes com no máximo cinco representantes; os mesmos se revezarão durante o jogo e cada um terá direito de escolher uma carta, por rodada, (considerando os 5 de cada equipe, caso contrário esta regra se ajustará de acordo com a quantidade de participantes). As cartas serão identificadas por números e conterão uma expressão racista ou um termo antirracista, com um respectivo envelope que informará o significado ou origem da palavra/frase retirada. Cada equipe, ao puxar uma carta, terá prioridade de analisar criticamente o seu conteúdo e explicá-lo. Caso não consiga, passará a vez para a equipe oponente. Se nenhuma das equipes souber explicar o que significa a expressão ou termo apresentado na carta, o professor abrirá o envelope com o significado explicando-o para a turma. Cada grupo terá um relator, que anotará as informações das cartas puxadas, para compor um glossário informativo, que poderá ser usado como material didático para a escola.

5º momento:

Após a volta do intervalo, os alunos construirão a “Árvore das Religiões”, na qual todos colocarão nomes de religiões, em folhas feitas por eles, e escreverão mensagens de paz, finalizando com sua montagem na parede da sala.

6º momento:

A avaliação da oficina/atividade pelos alunos poderá ser de forma dialogada ou através de uma ficha avaliativa, para saber o que eles aprenderam.

REFERÊNCIAS

OLIVEIRA, I.D. Tradição africana: espaço crítico e libertador. África afrodescendência e educação. Goiânia: UCG, 2006.

SAMPAIO G. ANDRADE M. Intolerância Religiosa Nos Espaços Escolares. Departamento de educação, 2009. Disponível em: http://www.puc-rio.br/pibic/relatorio_resumo2009/relatorio/ctch/edu/giselma.pdf. Acesso em 03 de julho, 2018.



QUANDO A BRINCADEIRA SE TORNA REALIDADE: EMPATIA E RESPEITO CONTRA A AGRESSIVIDADE JUVENIL

Fernanda Alves Nunes e Odon Porto Almeida Neto



INTRODUÇÃO

Nas escolas, é comum encontrar os alunos brigando e, muitas vezes, agredindo física e verbalmente o colega. Essa violência juvenil é algo comum e atravessa gerações. A criança e o jovem, no desenvolvimento de sua personalidade, precisam se autoafirmar e não raro isso acontece de forma agressiva. A estrutura familiar também é uma grande influenciadora das atitudes observadas nas escolas. O bullying está cada vez mais comum e prejudicando muitas crianças e jovens; tanto o agressor quanto o agredido sofrem diretamente as consequências dessas atitudes. Farrington (2002), falando sobre os principais fatores para a agressividade juvenil, cita como exemplos a impulsividade, o baixo desempenho escolar, pais criminosos, baixa renda familiar e supervisão parental deficiente. Esses comportamentos violentos já foram associados aos níveis de testosterona nos jovens do sexo masculino, que aumentam durante a adolescência e os primeiros anos da idade adulta, diminuindo a partir daí (ARCHER, 1991).

OBJETIVOS

- Introduzir conceitos sobre respeito e empatia e trabalhar de forma dinâmica a diminuição da violência/agressividade juvenil;
- Discutir sobre as diferenças e semelhanças encontradas nos colegas, auxiliando na percepção de que as pessoas são diferentes e devem ser respeitadas;
- Desenvolver a autoestima, estimulando os alunos a enxergar suas habilidades;

- Compreender que a violência não auxilia na resolução de conflitos;
- Levar os alunos a uma autorreflexão sobre o amor e respeito ao próximo.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Fitas coloridas;
- Folhas de papel ofício;
- Fitas durex da larga;
- Tesouras;
- Lápis de cor;
- Folhas de papel 40kg.



METODOLOGIA

1º momento:

Organizar as cadeiras em forma de U para que todos consigam se enxergar e a atividade possa ser desenvolvida no centro da sala. A primeira dinâmica será a da linha: traçar uma linha no centro da sala; todos os alunos devem ficar na periferia dessa linha. O professor falará uma frase a respeito do tema desta oficina e os alunos que com ela se identificarem devem se aproximar da linha. Em seguida, todos regridem e o professor fala a próxima frase. A dinâmica seguirá até que todas as frases tenham sido ditas. Ao final, o professor realizará uma reflexão acerca do que a dinâmica ensina, podendo também debater com os alunos, levando-os a perceber que, mesmo que as diferenças pareçam

muito claras, existem pessoas passando pela mesma situação, que possuem as mesmas dores e, que, as diferenças não devem ser algo que segrega e sim algo que agrega.

2º momento:

Dividir os alunos em grupos de até 6 pessoas (é essencial que os grupos sejam pequenos para que todos consigam participar da construção). Orientá-los para a criação de uma história em quadrinhos. Essa história deverá conter no mínimo 4 personagens e o roteiro deve ser voltado para cenas de violência ou agressividade verbal/física que eles já tenham visto. Esse momento será refletido durante a execução da encenação no momento cinco.

3º momento:

Ainda em grupos, na mesma formação da atividade anterior, os alunos deverão, de modo sincronizado, cantar e realizar os movimentos da música "Escravos de Jó". Os objetos utilizados devem ser dos próprios alunos, como estojos, canetas etc. O objetivo da dinâmica é fazer os alunos perceberem a importância do trabalho em grupo e que devemos ter paciência e compreender as limitações dos outros, pois eles precisam coordenar os movimentos e isso não será possível se todos estiverem preocupados em fazer sozinhos. É necessário ter pensamento de equipe.

4º momento:

Direcionar os estudantes para a construção de uma flâmula pessoal, na qual responderão as seguintes perguntas:

- Qual é o seu maior sucesso individual?
- O que gostaria de mudar em si mesmo?
- Quem é a pessoa que você tem mais admiração?
- Qual o seu maior talento?



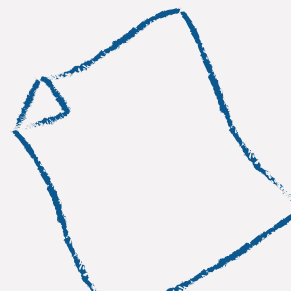
O recorte e a ornamentação das flâmulas devem ser realizados pelos próprios alunos.

5º momento:

Cada equipe encenará a histórias criada por outro grupo que não o seu. O professor redistribuirá as HQs. Essa distribuição deverá ser feita antes do intervalo e a encenação logo depois. É importante que neste momento o professor acompanhe a construção da encenação e auxilie na compreensão dos quadrinhos. A interpretação deve ser trabalhada junto com os alunos. Considerando que os jovens, hoje em dia, estão apenas absorvendo informações, é essencial que eles desenvolvam a capacidade crítica por meio da interpretação. Este trabalho, junto com o desenvolvimento criativo, feito mediante as construções das histórias, estimulará a autoestima e o raciocínio crítico dos alunos.

6º momento:

Distribuir letras de músicas que contenham apologia à violência e ao desrespeito. Essas músicas (Vidinha de Balada, Só um tapinha, Maria Chiquinha, É o Tchan, Propaganda etc.), provavelmente, são ou já foram ouvidas pelos alunos. As letras devem ser lidas, interpretadas e corrigidas pelos alunos. A nova versão deve ser apresentada para o grande grupo. O objetivo deste momento é levar os alunos a entenderem que o desrespeito está inserido no seu dia a dia e deve ser combatido. A interpretação também é essencial para o desenvolvimento cognitivo dos alunos e deve ser trabalhada diariamente, para que eles se tornem seres críticos e pensantes.



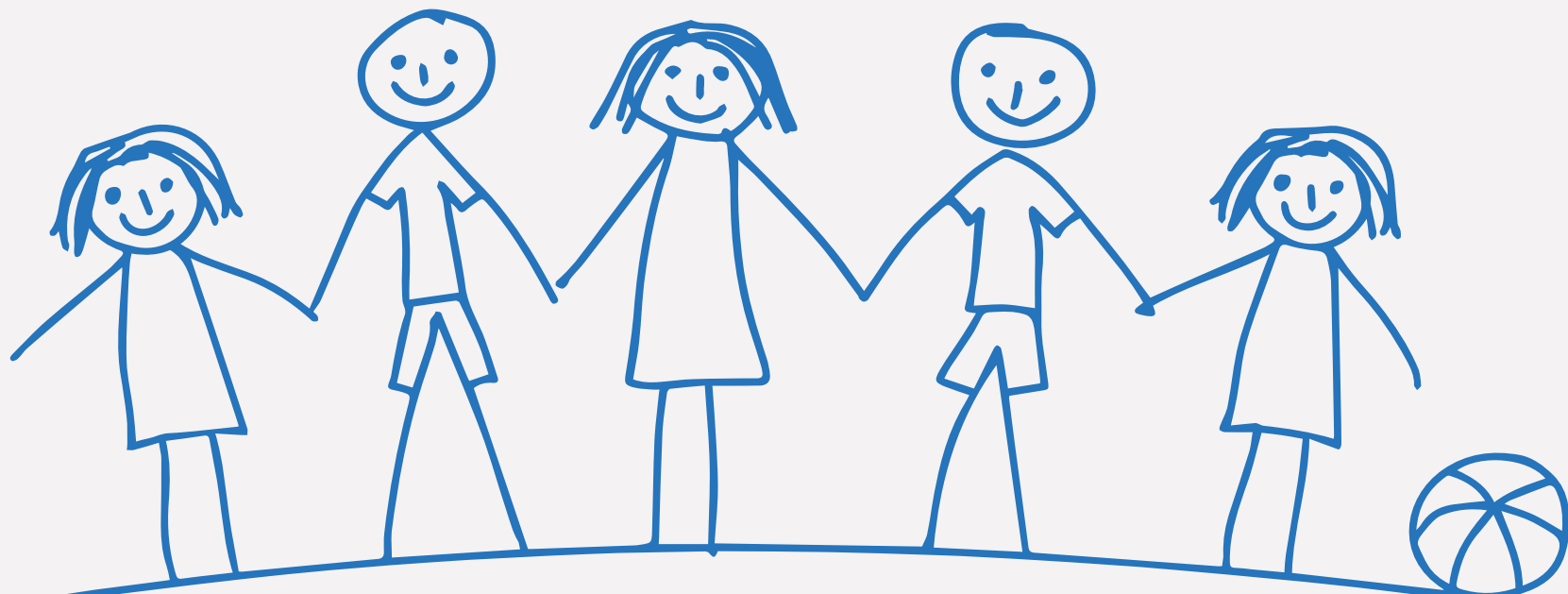
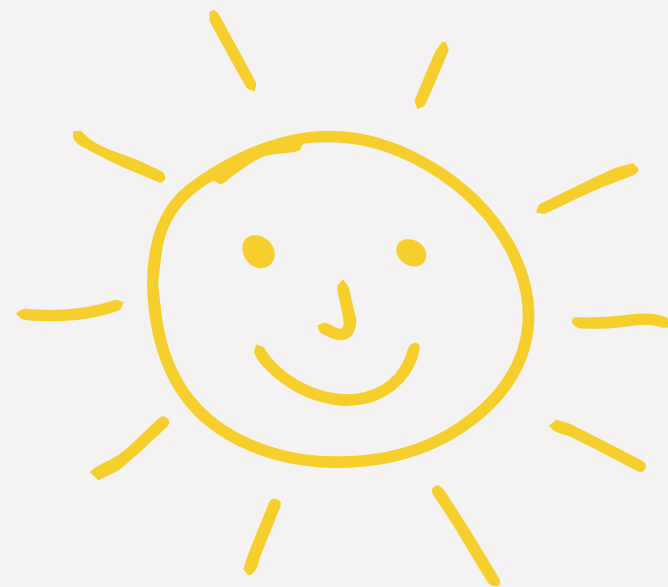
7º momento:

A avaliação da oficina/atividade pelos alunos ocorrerá por meio de uma ficha avaliativa, para saber o que eles acharam da oficina, e também pela construção de um pequeno relato sobre o que foi aprendido.

REFERÊNCIAS

ARCHER, John. The influence of testosterone on human aggression. *British journal of psychology*, v. 82, n. 1, p. 1-28, 1991.

FARRINGTON, David P. Fatores de risco para a violência juvenil. *Violência nas escolas e políticas públicas*, p. 25, 2002.



REPENSANDO OS ESPAÇOS ESCOLARES OCIOSOS SOB UMA LENTE ECOPEDAGÓGICA

Luiz Romário da Silva Santos



INTRODUÇÃO

As escolas são ambientes destinados à aprendizagem dos seres humanos. Para Ribeiro (2005), os espaços físicos de uma escola têm papel fundamental na formação do aluno, sendo, inclusive, um dos indicadores possíveis de serem avaliados para mensurar a qualidade do ensino e como isso influencia na mobilidade escolar. Atualmente, espaços ociosos não são coisas raras de se ver, e na escola não é diferente. Pensando nisso, cada vez mais professores vêm tomando iniciativas que transformam completamente uma rotina escolar. SILVA et al. (2016) explicam suas experiências que demonstram fortemente como o resgate desses espaços contribui para a formação dos alunos, que são os agentes protagonistas do conhecimento.



OBJETIVOS

- Identificar as áreas potenciais da escola;
- Instigar ao raciocínio para resolução de problemas;
- Compreender a importância da reciclagem e sua amplitude;
- Despertar o pensar criativo;
- Desenvolver projetos;
- Conscientizar sobre a importância de um planejamento.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Imagens coloridas de estratégias sustentáveis;
- Cartolinas;
- Papel A4;
- Giz cera;
- Lápis de colorir de madeira;
- Lápis pilotos.



METODOLOGIA

1º momento:

Consiste em uma dinâmica que tem uma importância fundamental para guiar uma atmosfera e clima harmônicos na classe. Além dos benefícios físicos de trabalho muscular nos membros inferiores e superiores e o relaxamento das articulações, mãos, pés e joelhos com exercícios que conduzem o treino do equilíbrio, a dinâmica sensibiliza sobre a importância de se ter consciência dos ritmos involuntários, isso sem falar do aumento dos níveis de bem-estar. Em um semicírculo, o professor pede aos alunos que fiquem de pé, atentos e que repitam seus movimentos – alongamentos básicos para ativar o corpo. Tais movimentos devem variar de acordo com os limites do professor e dos integrantes da turma.

2º momento:

Dividir os alunos em grupos e distribuir folhas de papel A4, nas quais deverão escrever ideias prévias a respeito do tema: Estratégias sustentáveis para a otimização dos espaços ociosos. A atividade servirá como filtro para o professor

selecionar as ideias com mais aplicabilidade. A seguir, numa grande roda, o educador vai mediando as apresentações de cada grupo e as estratégias para melhorar os espaços ociosos vão sendo compartilhadas. Após isso, os alunos deverão elaborar projetos sustentáveis para o aproveitamento dos espaços ociosos identificados.

3º momento:

Refere-se à parte teórica que é destacar a importância da recuperação desses espaços para a saúde, para o meio ambiente e para a sociedade. Isto poderá ser apresentado pelo professor em forma de relato de suas experiências, de observação de estratégias que surtiram efeito positivo, destacando a importância de se ter o olhar treinado para o diagnóstico. Nessa etapa, pode-se citar exemplos, por intermédio das imagens, que possam legitimar e despertar a luz para o trabalho coletivo; o Sistema Agroflorestal Experimental, SAFE – CB - UFPE pode ser uma ferramenta de grande contribuição à oficina, como também as hortas comunitárias no meio das cidades, as ecovilas, etc.

4º momento:

Visitar os espaços da escola para identificar os que estão pouco ou mal utilizados. Convidar os estudantes a sentirem o ambiente pelos outros sentidos além da visão, numa meditação guiada pelo professor por um tempo de 5 a 10 min. Buscando a luz interna do aluno, falar sempre boas palavras incentivando a imaginação e a intuição dos participantes. Após a meditação, é possível adaptar as ideias para a elaboração de um projeto paisagístico coerente com a realidade da instituição e o espaço destacado de modo a possibilitar a execução das melhorias dos ambientes de lazer e convivência. Após as adaptações das ideias, os alunos retornarão à sala, e os grupos novamente se encontrarão para, dessa vez, executar um protótipo do projeto de reaproveitamento dos espaços escolares em uma cartolina. É importante deixar fluir a imaginação dos alunos. Por fim, apresentam-se os protótipos e faz-se a votação para decidir qual foi o melhor projeto.

5º momento:

É destinado à avaliação, no qual será realizada uma roda de compartilhamento das experiências acerca da oficina. O interessante é executar uma atividade da cultura indígena chamada " bastão da fala", na qual só fala quem segura o bastão, enquanto os outros são convidados a contemplar a fala do amigo, exercitando o respeito e atenção aos momentos de ouvir e falar. Para essa dinâmica, ressalta-se a importância de um relator que será responsável por documentar as falas de todos gerando um documento manuscrito da reunião.

REFERÊNCIAS

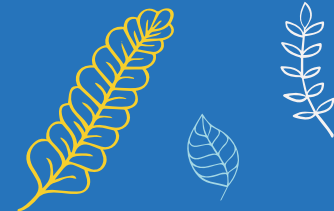
SILVA, V.J; NUNES, J.R.S. NUNES, P.A.S.S.;ARRUDA, N. D; ARAÚJO, C.F. L. Horta na Escola como Estratégia para Ocupação de Espaços Ociosos e Integração dos Alunos no Tempo e Espaço Escolar, volume 6, edição 2016.

RIBEIRO, V. M; GUSMÃO, J. B. Indicadores de qualidade para a mobilização da escola. Cadernos de pesquisa, v. 35, n. 124, p. 227-251, 2005.



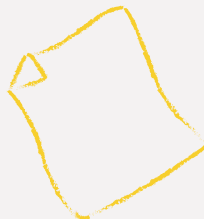
RECONHECENDO AS PANCS DO BRASIL NA MINHA ESCOLA

Luiz Romário da Silva Santos



INTRODUÇÃO

Durante muito tempo, plantas com bastante potencial econômico e ecológico foram consideradas como daninhas ou matos, simplesmente por brotarem entre as plantas cultivares. Entretanto, muitas dessas espécies de plantas que surgem espontaneamente nas lavouras são de caráter alimentício, podendo ser, ocasionalmente, uma linhagem silvestre. Estas plantas são alimentícias e vêm ganhando espaço no cotidiano do brasileiro, sendo conhecidas como Plantas Alimentícias Não Convencionais - PANC ou PANCS. Incluem-se neste conceito também as especiarias, espécies condimentares e aromáticas, assim como plantas que são utilizadas como substitutas do sal, como edulcorantes, amaciantes de carnes, corantes alimentares e no fabrico de bebidas, tonificantes e infusões (KELEN, 2015).



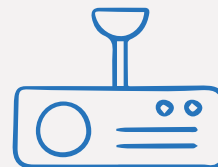
OBJETIVOS

- Sensibilizar sobre a importância das plantas alimentícias não convencionais;
- Mapear as áreas da escola e conhecer as plantas de interesse alimentício;
- Compreender a importância das plantas para a manutenção da vida.



RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Folhas de papel A4;
- Lápis piloto;
- Computador;
- Projetor;
- Papelão;
- Jornal;
- Rolos de fita crepe.



METODOLOGIA

1º momento:

Realizar a dinâmica chamada "texto instantâneo". Assim que a sala estiver arrumada, distribuir uma folha de A4 e pedir a cada estudante que a dobre ao meio. Em seguida, conduzir uma meditação de 5 minutos e, ao término desta, pedir aos alunos que, sem filtrar, pensar ou se prenderem muito ao conteúdo, apenas escrevam as palavras que primeiro vierem às suas mentes; para isso, delimitar o tempo de 30 segundos. Quando o tempo se esgotar, todos soltarão os lápis e terão mais 1 min para ler e dar um sentido às palavras ou frases que escreveram. A seguir, convidar um aluno para compartilhar, no quadro, um trecho que mais lhe chamou atenção. Assim, sucessivamente, os demais escreverão de modo a criar um pequeno texto corrido. Ao término desta fase, estará pronto o texto instantâneo, que será lido em sala de aula. Concluído o texto, na mesma folha de papel, convidar os estudantes para expor seus conhecimentos sobre as PANCS.



2º momento:

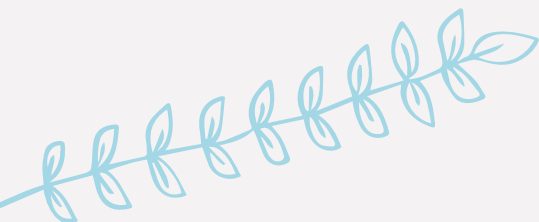
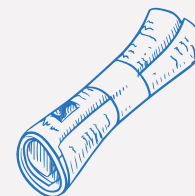
Trazer neste momento toda parte teórica das plantas alimentícias não convencionais – PANCs. Esclarecer o conceito de PANC, aplicabilidades, identificação, observação, preparo, receitas, cuidados, manutenção como e de onde é possível coletar, quais as principais influências das PANCs no território brasileiro. Para reforçar o conteúdo, podem ser mostrados os dois primeiros capítulos da série, no YouTube, chamada PANCs do Brasil, no qual o apresentador do canal visita o sítio do Kinup, criador do termo que foi tema da sua pesquisa de mestrado.

3º momento:

Este último momento é destinado à parte prática. Realizar uma visita aos espaços abertos da escola para o reconhecimento de campo e de coleta e identificação das PANCs que ocorrem nos jardins da escola. Caso não se encontre quantidade significativa de espécimes, pode-se fazer uma busca no entorno da escola. Depois da coleta dos exemplares, retornar para a sala de aula a fim de processar os exemplares coletados em exsicatas e montar um catálogo de plantas alimentícias que ocorrem no entorno da escola, com suas respectivas aplicabilidades.

REFERÊNCIAS

KUNKEL, G. 1984. Plants for human consumption: an annotated checklist of the edible phanerogams and ferns. Koenigstein: Koeltz Scientific Books. 393p.



CONSCIENTIZAÇÃO AMBIENTAL E REFLORESTAMENTO: PLANTAR SABERES

Gustavo Henrique da Silva Barbosa



INTRODUÇÃO

Em época de globalização e crescimento tecnológico, a natureza vem sendo esquecida, desprezada e passa a ter papel de coadjuvante em nossas vidas. O desmatamento crescente, a poluição de mares e rios e a demasiada produção de lixo, aliados ao baixo conhecimento sobre educação ambiental, fazem com que esses fatores, por mais presentes e explícitos em nosso meio, sejam sempre colocados em segunda opção de importância. A monocultura, devido ao grande crescimento da agricultura, vem tomando grande espaço no cenário brasileiro. Essa monocultura nem sempre é legalizada, justa e nem benéfica para o meio ambiente, devastando florestas nativas e acarretando até o desaparecimento de espécies. É preciso ter consciência suficiente para perceber que sem a natureza nós não teríamos o que vestir, calçar ou comer.



OBJETIVOS

- Estimular uma conscientização sobre a importância das árvores e sua conservação;
- Discutir criticamente a devastação de florestas nativas e a importância do reflorestamento;
- Despertar o ativismo e a sensibilidade quanto ao cuidado com nossas árvores;
- Oferecer ao espaço escolar um cenário mais arborizado e conseqüentemente mais úmido e fresco.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Feijão para plantio;
- Ferramentas para arar (enxada e ciscador);
- Terra preta adubada (opcional);
- Lápis de cor e folhas de ofício;
- Imagens de catástrofes ambientais impressas.



METODOLOGIA

A oficina pode abranger todas as séries, diferindo apenas nas abordagens, que devem ser adequadas à faixa etária dos alunos. Se possível, é interessante realizá-la fora do espaço escolar, próximo a árvores de mata nativa ou de monocultura.



1º momento:

Os temas de educação ambiental — desmatamento e reflorestamento — devem ser abordados de forma dinâmica com o recurso de um jogo denominado “Eu ser vivo”. Neste, alunos deverão representar determinados seres vivos e queixar-se a dois outros, que representarão os homens, dizendo o quanto e quando se sentem prejudicados por suas ações incorretas para com a natureza.

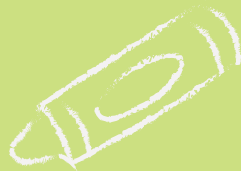
2º momento:

Seguir com os alunos para um espaço da escola ou no seu entorno, que tenham plantas, e discutir criticamente com os alunos a importância das árvores para a sociedade.

3º momento:

Para a parte prática, deverá ser feita uma introdução sobre a importância de fazer plantios e explicar por que o feijão será planta do antes de plantar as mudas de árvores (os alunos participam do plantio do feijão). Os alunos devem acompanhar o crescimento do feijão para em seguida plantar as mudas de árvores na escola.





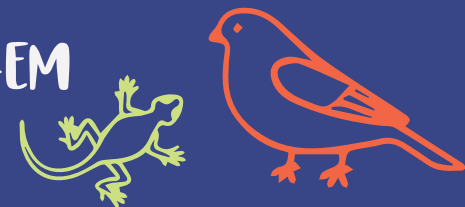
OFICINAS

Ensino Médio



ARTE E EDUCAÇÃO AMBIENTAL: UTILIZANDO A MODELAGEM NO PROCESSO DE APRENDIZADO

Lucas Matos de Lima



INTRODUÇÃO

A conscientização ambiental é um tema que possui cada vez mais relevância nas escolas, visto que a maior parte dos alunos está na etapa inicial da vida. Estes estudantes ainda não compreendem os impactos que suas ações causam aos ecossistemas. Dessa forma, mostra-se imprescindível discutir com eles essa temática, para que haja uma reflexão sobre as consequências negativas provenientes dos anos de uso não sustentável dos recursos ambientais pelos humanos. Schneider (2000) diz que "é preciso trabalhar no sentido de levar informações sobre o ambiente a todas as camadas sociais, na expectativa de que cada indivíduo seja atingido por uma consciência ecológica possível de reverter o processo de degradação assustadora que estamos vivendo". Para promover uma discussão prazerosa, estimular a participação e uma real análise acerca do papel dos educandos com o meio ambiente, pensou-se utilizar a modelagem com biscoito, feito pelos educandos, como material didático da oficina, pois um aluno que percebe seu papel ativo no decorrer da aula, e que não atua apenas como um receptáculo de conhecimento, normalmente, demonstra mais interesse pelo conteúdo.

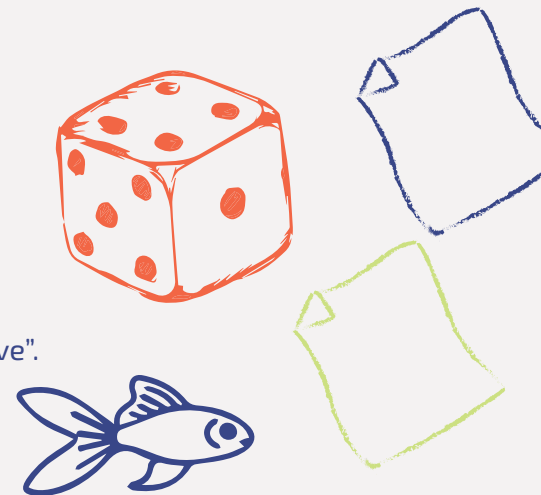
OBJETIVOS

- Discutir temas acerca do meio ambiente a partir de materiais elaborados pelos discentes;
- Promover um momento de aprendizado sobre a educação ambiental;
- Compreender a importância de preservar o meio ambiente;

- Estimular a imaginação e criatividade dos alunos;
- Oferecer um momento de socialização da turma.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Biscoito colorido;
- Imagens de animais;
- Folhas de papel A4;
- Fita colorida;
- Dado grande;
- Cartelas do jogo "detetive".



METODOLOGIA

1º momento:

Para iniciar a oficina, realizar uma discussão conectando o tema, foco da primeira parte, com o respeito ao meio ambiente, presente na segunda parte. No debate, serão abordados para a introdução do conteúdo a história de Gaia e dos impactos humanos.

2º momento:

Posteriormente, cada integrante da turma receberá pedaços de biscoito colorido para modelar animais, havendo total liberdade sobre qual animal será modelado.

3º momento:

Os animais obtidos servirão como recursos didáticos, sendo utilizados para retomar a discussão do impacto humano no



meio ambiente; por exemplo, se um aluno modelou uma tartaruga, poderá se discutir sobre como o ser humano pode impactar no ecossistema marinho e como isso afeta esse animal e muitos outros. Da mesma forma, será discutido o que podemos fazer para contribuir para sua preservação. Para colaborar com a discussão, imagens deverão ser utilizadas para que os estudantes possam visualizar o que está sendo dito.

4º momento:

Para promover medidas paliativas a algumas das problemáticas levantadas durante a discussão sobre os impactos causados pelos seres humanos ao meio ambiente, diversas ações sustentáveis serão passadas aos alunos, para que estes possam discutir a viabilidade e reproduzi-las em casa.



5º momento:

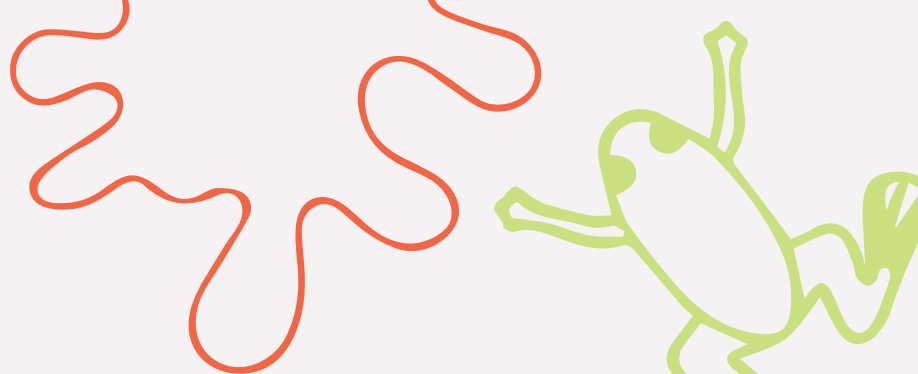
Para o término da oficina, realizar uma prática semelhante ao jogo "detetive". O objetivo do jogo é descobrir o suspeito de um caso específico coerente com o tema, criado pelo ministrante. O jogo é feito com os próprios alunos, utilizando fita para criar o tabuleiro e o cenário, e visa a promover o encerramento da discussão da oficina.

6º momento:

Compreendendo a importância de se obter um feedback dos alunos, solicitar-lhes que escrevam suas opiniões e/ou sugestões em um papel. O material recebido servirá como material de autorreflexão e lapidação profissional.

REFERÊNCIA

SCHNEIDER, E. Gestão ambiental municipal: preservação ambiental e o desenvolvimento sustentável. Centro Universitário UNIVATES, 2000.



DA CASCA AO CAROÇO: A CULINÁRIA DO REAPROVEITAMENTO DENTRO DE SALA DE AULA

Fernanda Alves Nunes e Thais Kelly Ferreira da Silva



INTRODUÇÃO

Na maioria das vezes, os alunos estão dentro da sala de aula e são, como que autômatos, levados a aprender conteúdos técnicos e não aplicáveis ao dia a dia. Os aprendizados perdem a significância e os professores acabam encontrando grande dificuldade em prender a atenção dos alunos e trazer seu interesse em participar de forma ativa das discussões e dos debates. Almeida (1998, p. 111) diz que, ao propor as atividades de culinária, queremos evitar uma aprendizagem mecânica, na qual predomina uma listagem de nomes a serem memorizados e leis preestabelecidas. Acreditamos que o aluno pode construir seu próprio conhecimento, partindo de situações concretas e elaborando, em seguida, reflexões sobre a prática. Sabendo da funcionalidade dessa metodologia, é importante trazer momentos interdisciplinares nos quais os alunos consigam unir técnicas de culinária com o reaproveitamento. Esse tipo de culinária visa à utilização de ingredientes que, na maioria das vezes, seriam descartados. Trabalhar tais temáticas em sala permite trazer uma amplitude de questões de cunho social atrelado às questões de cunho ambiental e biológico.

OBJETIVOS

- Trabalhar conceitos gerais de alimentos orgânicos, reaproveitamento e hábitos alimentares, estimulando o raciocínio e trazendo um aprendizado significativo para dentro do chão escolar;
- Discutir sobre alimentos orgânicos e a importância de uma alimentação saudável e consciente;



- Demonstrar junto aos alunos a culinária de reaproveitamento e todos os processos que podem ser realizados com alimentos que seriam descartados primariamente.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Maças;
- Bananas;
- Aveia;
- Abacaxis;
- Canetinhas hidrocor;
- Folhas de papel ofício.



METODOLOGIA

1º momento:

Trabalhar a importância de uma alimentação saudável, fazendo link com alimentos orgânicos e o uso de agrotóxicos e suas consequências para o meio ambiente e para o organismo. Abordar os malefícios de uma alimentação baseada apenas em fast-food e como a produção desses alimentos acaba gastando de forma excessiva os bens naturais, como a água. Seguir discutindo e trabalhando a percepção do consumo consciente, falando sobre as consequências do desperdício para a natureza e como isso pode impactar negativamente, já que nós, humanos, acabamos gastando muito e repondo pouco e vagarosamente.

2º momento:

Realizar uma prática em que os alunos farão, com a ajuda do oficineiro, a reutilização de alguns alimentos, como cascas de frutas, para produção de sucos; pães adormecidos, para fazer torradas. É importante que, nesse momento, os alunos saibam quais são os materiais que têm disponíveis e que sozinhos consigam pensar em como reaproveitá-los dentro de uma cozinha. Esse protagonismo será essencial para que os alunos vejam a importância do que está sendo trabalhado.

3º momento:

Utilizar um compilado com diversas receitas para ser lido, apresentando o que está sendo reaproveitado e quais os benefícios daquela parte utilizada. Os alunos também poderão pesquisar e compartilhar suas descobertas com os colegas.

4º momento:

Discutir com os alunos o que foi apreendido por eles sobre o reaproveitamento e a importância do consumo consciente, tanto para a saúde quanto para o meio ambiente.

5º momento:

Realizar uma avaliação escrita, na qual os alunos registrarão o que acharam da atividade e se gostariam que ocorresse mais vezes, trazendo sugestões para novas experiências.

REFERÊNCIA

ALMEIDA, Theodora M. Mendes. Aulas de culinária para crianças. Comunicação & Educação, n. 13, p. 110-114, 1998.



ENSINO POR INVESTIGAÇÃO: USANDO A EXPERIMENTAÇÃO PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS E BIOLOGIA NO ENSINO MÉDIO

Gênesis Medeiros de Lima e Fredson Murilo da Silva



INTRODUÇÃO

O cenário escolar brasileiro sempre teve a presença marcante da abordagem pedagógica tradicional, a qual contribuiu para que o ensino de Ciências fosse visto como um processo de transmissão de verdades científicas, não havendo possibilidade de um diálogo sobre oposições e contradições existentes no processo de produção científica. Isso teve uma mudança quando surgiu a Escola Nova, valorizando a participação do aluno. Segundo os PCNs, Brasil (1997), o objetivo fundamental do Ensino de Ciências passou a ser o de dar condições para o aluno identificar problemas a partir de observações sobre um fato, levantar hipóteses, testá-las, refutá-las e abandoná-las quando fosse o caso, trabalhando de forma a tirar conclusões sozinho. Apesar de ser muito importante o ensino por investigação, muitos professores ainda trabalham no modelo da escola antiga, fazendo dos alunos apenas receptores de informações. Igualmente importante é que os alunos do Ensino Médio desenvolvam atividades investigativas que contribuam para sua formação.

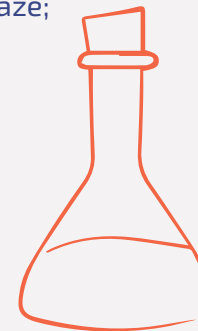


OBJETIVOS

- Valorizar o ensino através da investigação;
- Viabilizar a interação e a participação do aluno na sala de aula;
- Apresentar a experimentação como uma das formas de investigação;
- Desenvolver atividades práticas investigativas.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

- Morangos;
- Filtros de papel com funil ou filtro de pano ou gaze;
- Álcool;
- Palitos de madeira;
- Quadro branco;
- Marcador para quadro quadro.



METODOLOGIA

Dividir a turma em quatro grupos, que deverão realizar dois experimentos envolvendo o assunto sobre genética, sendo que dois grupos ficarão com práticas semelhantes. A distribuição será feita dessa forma visando, ao fim da experiência, fazer uma comparação para analisar qual resultado chegou mais perto daquilo que foi proposto, bem como construir conhecimentos juntamente com os alunos.

1º momento:

Introduzir o assunto sobre genética, mediante o levantamento de conhecimentos prévios; sendo uma turma de primeiro ano, já terão estudado esta temática no decorrer do ano letivo. A abordagem sobre genética servirá para a realização de todos os experimentos. Em seguida realizar uma prática sobre a extração do DNA do morango.

2º momento:

Realização dos experimentos.

Prática 1: Extração do DNA do morango (Laboratório da escola).

Conteúdo abordado: Genética

Materiais:

1 saco plástico;

1 morango (fresco ou congelado);

10ml de solução de extração de DNA;

Aparato filtrante: 1 filtro de papel com funil ou 1 filtro de pano ou gaze;

Álcool etílico gelado (pode ser álcool 70° g.l.);

1 tubo de ensaio limpo;

1 bastão de vidro ou 1 palito de madeira;

100 ml de xampu (não contendo condicionador);

15 gramas de NaCl(sal de cozinha) = 2 colheres de chá;

900 ml de água (H₂O), de preferência mineral;

50 ml de detergente (de preferência sem corantes) – que pode substituir o xampu.

Dividir os alunos em grupos e, em seguida, entregar-lhes os materiais, para que façam a extração do DNA do morango. O professor atuará nesta fase apenas como mediador. Ao término da atividade dos alunos, o docente discutirá o passo a passo juntamente com os estudantes, visando verificar se o experimento foi construído da forma correta, bem como se deu essa construção.

Prática 2: Evolução

Conteúdo abordado: Seleção Natural

Materiais e Métodos:

Potinho plástico contendo diversas sementes;

Bandeja de plástico transparente;

Tesouras sem ponta;

Alicates de unha;

Pinças de sobancelha;

Prendedores de roupa.

1 pinças de sobancelha;

1 prendedores de roupa.



Colocar as sementes misturadas sobre a bandeja; logo em seguida, cada aluno escolherá um dos instrumentos (tesoura, alicate, pinça ou prendedor) que representará o bico de uma ave. Cada aluno, com seu "bico", deverá pegar o maior número e variedade de sementes que conseguir durante 1 minuto. Após isso, será feita uma tabela para registrar o número e a variedade de sementes que cada "bico" conseguiu pegar.

REFERÊNCIA

Brasil, Parâmetros curriculares nacionais: ciências naturais / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997.



O LIXO COMO PRODUTO SOCIAL: UMA ABORDAGEM INVESTIGATIVA

Samarina Fernandes; Luís Romário; Fernanda Alves; Marcela Costa; Paulo Vitor; Thais Ferreira; Gustavo Barbosa; Lucas Matos; Gênesis Medeiros; Moneta Alves; Manoel Victor; Odon Porto

INTRODUÇÃO

Pesquisas indicam que os estudantes aprendem e desenvolvem mais os conhecimentos conceituais quando utilizam o método de ensino por investigação, que tem como objetivo instigar o aluno a pensar, debater, justificar e validar suas ideias a partir dos conhecimentos teórico-científicos (DE AZEVEDO, 2004 p. 18). O descarte inconsciente de resíduos é um dos grandes problemas ambientais da atualidade. A escola possui um papel fundamental na resolução dessa problemática, por ter a função de difundir os conhecimentos, formar cidadãos pensantes e atuantes nas tomadas de decisão da sociedade (ALENCAR, 2005). Com isso, percebe-se a importância de abordar o tema de poluição com os alunos por meio das etapas do método científico.

OBJETIVOS

■ Estimular o pensamento crítico-científico dos alunos pelo método de ensino por Investigação.

RECURSOS PEDAGÓGICOS

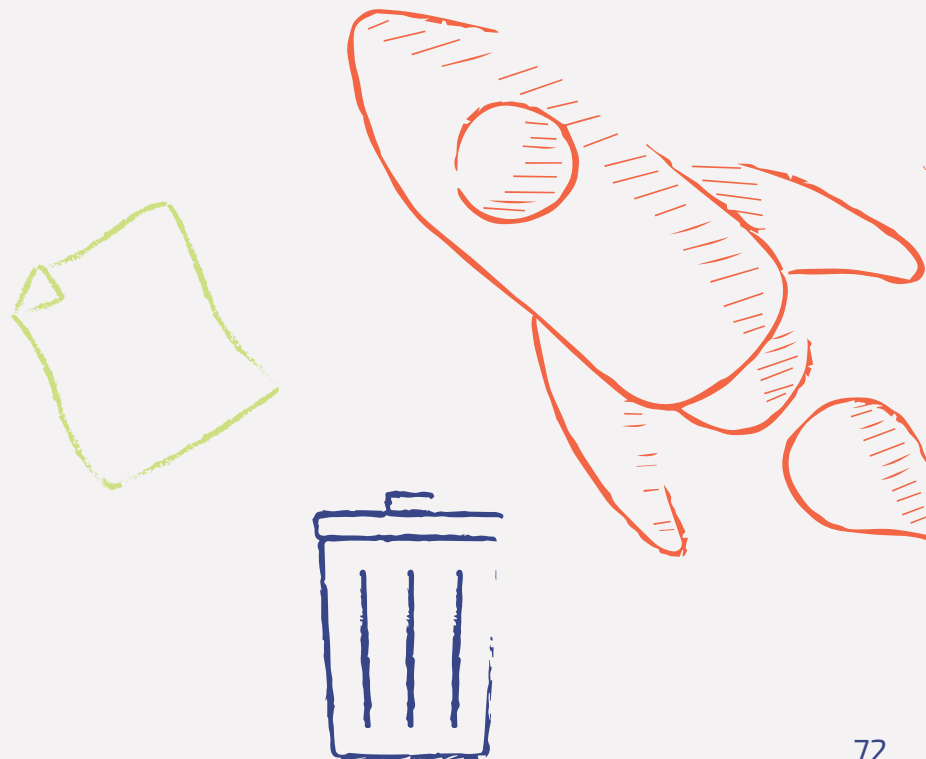
● Caixa com espelho; uma folha ou caderno; computador com acesso à internet; projetor multimídia; lixo reciclável (latas, plásticos, papéis, vidros); potes, embalagens e garrafas pets; arame alpaca; náilon com elástico; tubos de cola para artesanato; tesouras; cola branca; aplicadores de cola quente; bastões de cola quente; alicates para artesanato; óleo de cozinha usado; eixos de rolos de papel higiênico; soda cáustica; bico de Bunsen; álcool 70%; funis; EPIs (óculos de proteção, luvas e máscaras, fardamento completo e, se possível, jaleco); água; vidrarias diversas (Becker, Erlenmeyer, proveta).

Foguete

● Garrafas pet; fitas durex; bicarbonato de sódio; vinagre de maçã ou de uva; rolo de linha; filtros de café; rolhas; folhas de papel 40kg.

Purificação da água

● Garrafas pet; chumaços de algodão; areia fina; areia grossa; cascalho fino; cascalho grosso; água barrenta; papel A4; lixeiras; balança; folhas de papel 40g.



METODOLOGIA

A oficina será dividida em cinco momentos, que seguirão o planejamento por meio das etapas do método científico.

1º momento:

A escola dos meus sonhos. Ao entrar na sala, solicitar à turma que organize as cadeiras em forma de U, para que todos consigam se enxergar com mais facilidade e as atividades sejam desenvolvidas no centro, a fim de atrair mais a atenção. É importante que oicineiro se apresente para os discentes, como também, que estes tenham a oportunidade de se apresentarem. Em seguida, instigar cada aluno a escrever, em uma folha de papel, um pedido, dizendo o que ele mudaria na escola, questionando-o como seria a Escola dos seus sonhos. Todos os desejos deverão ser entregues ao icineiro.

2º momento:

Reconhecendo a atmosfera do campo temático. Posteriormente ao reconhecimento da turma, o icineiro apresentará imagens, gráficos, música, charge, quadrinhos e chamadas referentes à poluição, solicitando aos alunos que observem e tragam uma definição para o fenômeno observado, relacionando-o com a sua realidade, sem atrair julgamentos e conceitos pré-definidos aos recursos utilizados.

3º momento:

Problematização, um olhar direcionado à solução. De acordo com os materiais observados no momento anterior (imagens, gráficos, música, charge, quadrinhos e chamadas), conduzir uma discussão questionando os alunos sobre as consequências de todos esses resíduos que vêm sendo descartados constantemente no nosso planeta, a partir das diferentes perspectivas: ambiental, social e econômica. Após a discussão, realizar a dinâmica da caixa com o espelho da seguinte forma: primeiramente, estabelecer um acordo com os alunos pedindo-lhes não falem, riem ou deem pistas do que estão vendo dentro da caixa. A seguir, discorrer sobre a

imagem que eles irão ver dentro da caixa, falando o quanto ela irá solucionar a problemática do lixo, o quanto a ela tem o poder de não só solucionar os nossos problemas, mas também os problemas dos outros seres vivos. Após toda a potencialização e empoderamento da imagem presente na caixa, entregue-a a um aluno, para que ele veja o que tem nela e a repasse para os colegas um a um. Para concluir a dinâmica, é importante que haja um diálogo de reflexão, despertando a importância de cada indivíduo para a resolução das problemáticas ambientais, levando-o a olhar a questão de forma mais ampla, ao pensar nas hipóteses para a solução da problemática da poluição. Deve-se frisar a importância do esforço individual para o sucesso de uma ação coletiva. Posteriormente, solicitar aos alunos que pensem e descrevam soluções para esta problemática - cada aluno pensará em, no mínimo, duas soluções e as escreverá em um papel.

4º momento:

Validação da hipótese por meio da experimentação. Neste momento, tem-se a validação das hipóteses, analisando-as com o auxílio do computador, mediante uma pesquisa coletiva sobre como é realizada a coleta de lixo da cidade, se existe coleta seletiva, qual a estratégia da prefeitura para esta problemática. Após todo detalhamento de como estão solucionando esta problemática, apresentar alguns materiais recicláveis para que pensem na transformação deste lixo em alguns produtos de bem comum. Neste momento de experimentação, cada grupo ficará com um procedimento a ser desenvolvido.

Procedimentos:

Transformando o lixo em luxo

Pedir aos alunos que formem grupos de quatro pessoas. Expor vários materiais recicláveis que possam ser utilizados. Em seguida, apresentar uma situação-problema para que desenvolvam um estudo de caso, solucionando-o. Descrever a seguinte situação: Joana, design de joias, perdeu o seu emprego e agora, desempregada e com muitas dívidas, está passando por "maus



bocados". Ao realizar uma faxina em sua casa, percebeu a grande quantidade de lixo que produzia constantemente e teve uma grande ideia para superar suas dificuldades. De acordo com a situação relatada, os alunos deverão encontrar uma solução rentável para o caso de Joana utilizando os materiais disponíveis. Após a confecção de produtos, pedir aos alunos que os apresentem para a turma detalhando seus possíveis potenciais.

Arte e diversão na lixeira

Pedir aos alunos que formem grupos de quatro pessoas. Expor vários materiais aleatórios. Em seguida, apresentar uma situação-problema para que desenvolvam um estudo de caso, solucionando-o. O caso é o de Miguel, que tem 5 anos e mora em um assentamento do Movimento Sem-terra (MST); na sua comunidade não existe coleta de lixo. Certo dia, Miguel, à procura de brinquedos para se divertir, percebeu o quanto de lixo existia atrás da sua própria casa, e encontrou uma maneira de se distrair. Nesse ponto, deixar que os alunos analisem o caso e criem algo diverso com os materiais expostos. Ao longo do procedimento, sugerir a ideia do foguete estruturado com garrafa pet e papelão. Após montar os produtos, os grupos os apresentarão para a turma.

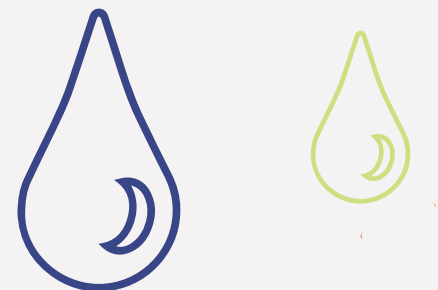
Resíduos que limpam

Nesse procedimento, disponibilizar óleo de cozinha usado, soda cáustica e álcool e apresentar uma situação para a qual eles realizarão um estudo de caso. A situação agora é a de Lucas, que vende batatinha frita e, ao longo da semana, junta 10 litros de óleo de cozinha usado. Ele sabia que não poderia descartar o óleo no ralo da pia e por isso guardava todos os litros em casa. A renda que obtinha vendendo batatas fritas não conseguia pagar as suas despesas, por isso estava à procura de um dinheiro extra. Como poderemos solucionar o problema de Lucas, de modo rentável e sustentável? A partir das ideias apresentadas, discutir com os alunos as possibilidades de transformar esses recursos em produtos viáveis, direcionando os pensamentos da discussão para a confecção de

sabão. Quando os discentes chegarem na proposta-chave, levá-los a o laboratório de ciências para a produção de um sabão sustentável; nesse momento, deverá haver rodízio nas ilhas de aprendizagem.

Purificação da água

Inicialmente, solicitar aos alunos que escrevam algumas palavras relacionadas ao tema "Tratamento da água" (tempestade de ideias) e que respondam ainda três questões: O que é tratamento da água? Quais os tipos de tratamento da água? Por que tratar a água? Em seguida, projetar um vídeo de aproximadamente 10 minutos sobre o tratamento da água. Na sequência, discutir o tema "água e seus principais poluentes", utilizando exemplos de poluição dos mares e de tratamento para consumo humano. Ainda neste momento, discutir as respostas para as questões levantadas anteriormente. Para realização da atividade investigativa, os alunos receberão uma situação-problema envolvendo uma represa que contém uma grande quantidade de sedimentos em sua água. Organizados em grupos, os alunos deverão pesquisar uma forma possível para o tratamento dessa água. Deverá ser estabelecido um prazo de 30min para que cada grupo apresente suas propostas, incluindo listagem de materiais e procedimentos. Em seguida, os alunos realizarão uma segunda atividade experimental, desta vez utilizando um procedimento disponibilizado pelo oficineiro. O experimento trata da construção de um filtro caseiro simples e muito importante no processo de ensino e aprendizagem, pois proporciona a visualização de um tratamento simplificado da água.



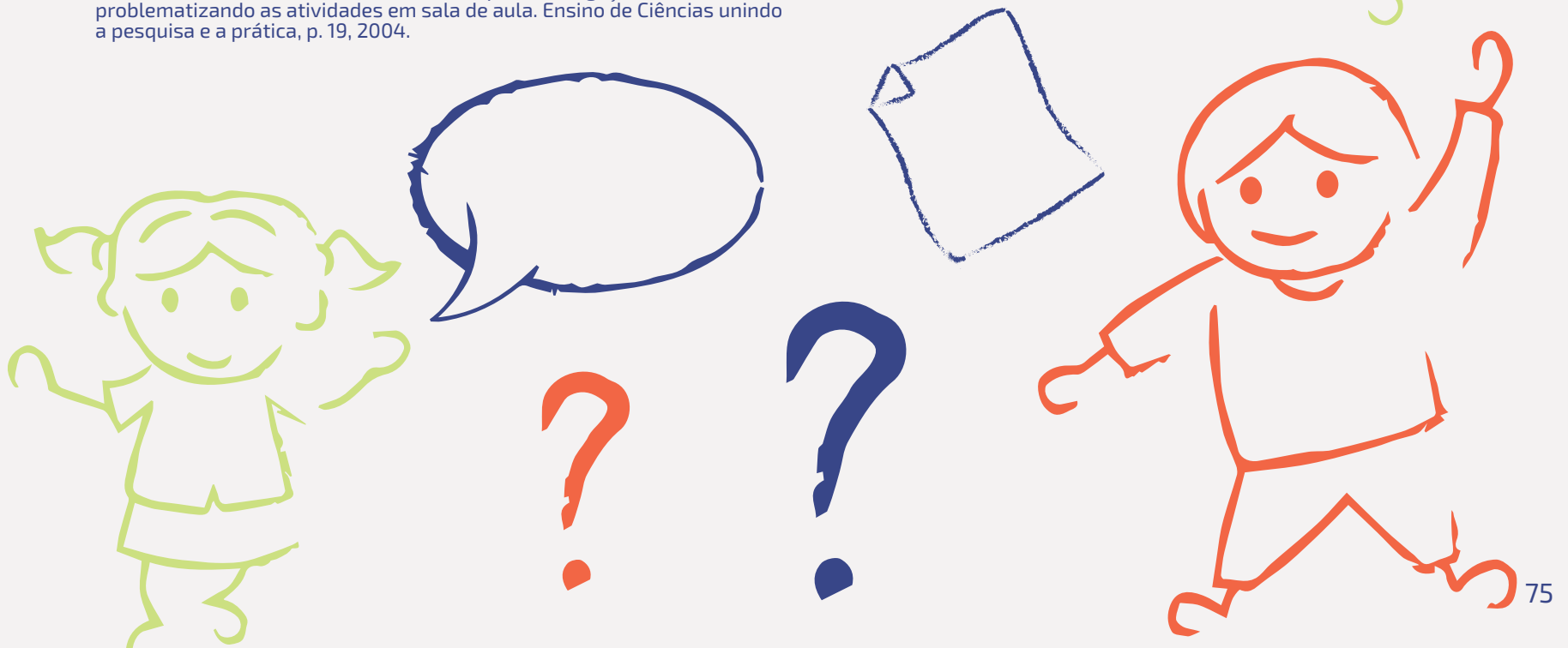
4º momento

Neste momento, realizar questionamentos, que podem ser escritos no quadro, disponibilizados em folhas de A4 ou de forma oral direcionada para cada grupo. Esses questionamentos irão nortear os alunos na avaliação do seu produto e na posterior socialização da validação e do potencial desse produto em reduzir a quantidade de lixo gerado constantemente. As perguntas serão do tipo: *Como o material que foi produzido conseguiria ajudar a solucionar a problemática da poluição? Como as nossas atitudes ajudariam a diminuir os impactos ambientais? É possível gerar renda com esses produtos? Você compraria tal produto, por quê?* Essas e outras perguntas poderão explorar bastante a temática.

REFERÊNCIA

ALENCAR, Marília Muniz Mendes. Reciclagem de lixo numa escola pública do município de Salvador. Revista Virtual, v. 1, n. 2, p. 96-113, 2005.

DE AZEVEDO, Maria Cristina Stella. Ensino por investigação: problematizando as atividades em sala de aula. Ensino de Ciências unindo a pesquisa e a prática, p. 19, 2004.





CONTATOS



INSTAGRAM: @re_dec

TWITTER: @ReDEC_PE

FACEBOOK: /residenciadocenteemensinodeciencias

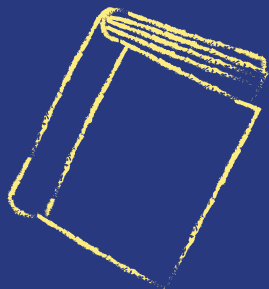
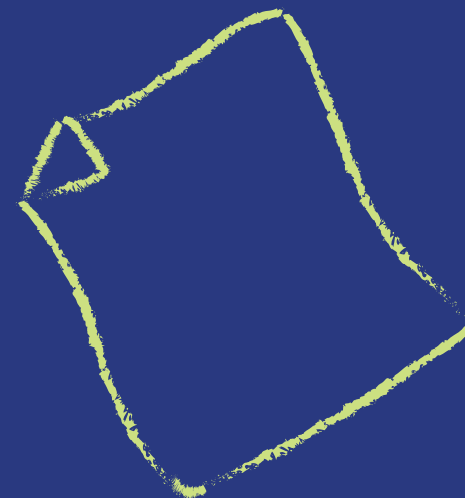
YOUTUBE: Residência Docente nas Ciências

FLICKR: www.flickr.com/photos/re_dec

SOUNDCLOUD: soundcloud.com/residenciadocenteec

LINKEDIN: tiny.cc/ReDEC

SITE: www.redecpe.com.br



FREDSON MURILO

(81)99608-3148

contato@redecpe.com.br



Caderno de
OFICINAS
• da ReDEC •

