



WORKSHOP DE EXPERIÊNCIAS INSPIRADORAS

EM TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS PARA EDUCAÇÃO PÚBLICA

E-BOOK DE PROJETOS PARTICIPANTES

1ª Edição · 2025

Sobre o Workshop

O **II Workshop de Experiências Inspiradoras em Tecnologias Educacionais para a Educação Pública** reúne, nesta publicação, projetos desenvolvidos por educadoras e educadores de diferentes redes de ensino do Brasil — estaduais e municipais — que utilizaram a plataforma Clickideia como ferramenta de recomposição da aprendizagem e inovação pedagógica.

Os treze projetos aqui reunidos representam escolas do Rio Grande do Norte, de Minas Gerais, do Rio Grande do Sul e do Mato Grosso, e atravessam etapas que vão da Educação Infantil ao Ensino Médio, passando pela Educação Especial e pela Educação de jovens surdos. Cada iniciativa nasceu da prática de sala de aula e foi construída com criatividade, protagonismo estudantil e o uso intencional da tecnologia a serviço da aprendizagem.

Nesta edição, trazemos o conteúdo completo de cada projeto submetido — contextualização, objetivos, referencial teórico, metodologia e resultados — tal como relatado por cada educador e educadora, acompanhado de registros fotográficos do trabalho realizado com as turmas.

Sumário

01 **Integração de Inteligência Artificial à Prática Pedagógica na Produção de Conteúdos Matemáticos**

Pedro Alves Bezerra Filho · Escola Estadual Professor Edgar Barbosa

02 **Tecnologia para Aprender – Pequenos Fazendeiros Digitais**

Roberta Lima Candiá Dornelas · Creche Municipal Heley de Abreu Silva Batista

03 **Oficina de Cordel na Escola**

Sebastião Alves Maia · Escola Estadual de Tempo Integral Duque de Caxias

04 **Tecnologia, Inclusão e Recomposição da Aprendizagem**

Nirlena Carla Pereira Dantas da Silva · Escola Estadual Maurício Freire

05 **Jornal Literário**

Viviane Bilhalba Cruz · EMEI Menino Deus

06 **Influenciadores da Educação**

Priscilla Inácia Neves · Escola Municipal Orlinda de Albuquerque Castro

07 **Roteiros de Aprendizagem**

Priscilla Inácia Neves · Escola Municipal José Maria Amâncio

Sumário (cont.)

08

Descobrimos e Aprendendo sobre Gráficos e Tabelas

Bruna Reis Fusaro Gutierrez Jordão · Escola Municipal Marieta Miranda Couto

09

Laboratórios Didáticos como Estratégia de Ensino

Maria do Socorro Bezerra da Silva · Escola Estadual João Ferreira de Souza

10

Aventuras Digitais

Sandra Marlei Oliveira Torres · Escola Municipal de Educação Básica Marcelo de Freitas Faraco

11

Quiz Escolar

Adair José Pereira · Eneli Firmo Bandeira Scapinello

12

Click Notícias

Regina Michela Pereira · Escola Estadual Professor Solon Moura

13

Mãonicípios do RN

Ricardo Wagner da Purificação Oliveira · Centro Estadual de Capacitação de Profissionais da Educação e de Atendimento ao Surdo – CAS Natal

01 Integração de Inteligência Artificial à Prática Pedagógica na Produção de Conteúdos Matemáticos

Matemática na prática como facilitadora da aprendizagem

Educador(a): Pedro Alves Bezerra Filho

Escola: Escola Estadual Professor Edgar Barbosa

Rede: SEEC/SUEF

Cronograma

Etapa Atividade Período Formação inicial e planejamento julho Produção dos OA com uso do ChatGPT Julho e agosto Revisão e publicação dos OA na plataforma Clickideia Agosto Socialização dos resultados e avaliação Setembro

Introdução

A educação contemporânea enfrenta o desafio constante de acompanhar as transformações tecnológicas e sociais que moldam a forma como os estudantes aprendem, se comunicam e interagem com o conhecimento. Diante desse cenário, torna-se cada vez mais necessário repensar as práticas pedagógicas tradicionais, incorporando metodologias ativas e o uso qualificado das tecnologias digitais para tornar a aprendizagem mais significativa, acessível e conectada à realidade dos alunos. A Matemática, enquanto componente curricular essencial para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da resolução de problemas e da compreensão do mundo, demanda abordagens inovadoras que superem a fragmentação dos conteúdos e favoreçam a construção de sentidos por parte dos estudantes. Os objetos de Aprendizagem (OA) digitais surgem como instrumentos potentes para apoiar a mediação pedagógica, ao oferecer recursos visuais, interativos e contextualizados. Paralelamente, o avanço da inteligência artificial (IA) tem possibilitado o surgimento de novas ferramentas de apoio à produção de conteúdos educacionais. Dentre elas, destaca-se o ChatGPT, uma IA capaz de auxiliar na elaboração de textos, explicações, exercícios e materiais multimodais. Quando utilizada de forma orientada e crítica, essa ferramenta pode ampliar o repertório de alunos e professores na criação de recursos didáticos. Com base nesses pressupostos, o projeto “Integração de inteligência artificial à prática pedagógica na produção de conteúdos de matemática” propõe a criação colaborativa de Objetos de Aprendizagem de Matemática com o uso do ChatGPT, voltados aos anos finais do Ensino Fundamental e ao Ensino Médio, e sua disponibilização na plataforma Clickideia Tecnologia Educacional. A proposta busca desenvolver competências digitais e cognitivas, valorizar o protagonismo discente e fomentar práticas pedagógicas mais inovadoras e compartilháveis dentro da rede de ensino.

Objetivos

Objetivo Geral

Promover a produção colaborativa de Objetos de Aprendizagem em Matemática, integrando recursos de inteligência artificial, com o objetivo de qualificar as práticas pedagógicas e potencializar a aprendizagem dos estudantes, assegurando a socialização dos conteúdos por meio da plataforma Clickideia.

Objetivos Específicos

✓ Estimular o protagonismo estudantil por meio da produção de recursos didáticos digitais. ✓ Integrar o uso do ChatGPT como ferramenta de apoio na criação de conteúdos matemáticos e fortalecer o uso pedagógico da plataforma Clickideia na rede de ensino. ✓ Desenvolver habilidades de pesquisa, comunicação, pensamento lógico e criatividade nos estudantes.

Motivação A crescente integração das tecnologias digitais no ambiente escolar tem transformado significativamente as práticas de ensino e aprendizagem. Nesse contexto, torna-se essencial explorar ferramentas que promovam a autonomia dos estudantes, incentivem a criatividade e favoreçam o desenvolvimento do pensamento crítico. Entre essas ferramentas, destaca-se a inteligência artificial, que tem se mostrado uma aliada promissora no processo educativo. O presente projeto propõe a criação de Objetos de Aprendizagem (OA)¹ de Matemática, com foco nos conteúdos do Ensino Fundamental e Médio, a partir da interação orientada com o ChatGPT, uma IA treinada para auxiliar na construção de textos, resolução de problemas e produção de materiais educativos. Essa iniciativa busca não apenas potencializar o aprendizado matemático, mas também desenvolver competências digitais e habilidades do século XXI, como colaboração, comunicação e pensamento computacional. Ao envolver os estudantes da 1ª série do ensino médio da escola na criação de conteúdos didáticos, o projeto promove uma aprendizagem a partir das metodologias

ativas e significativa, ao mesmo tempo em que valoriza a criatividade e o protagonismo juvenil. Além disso, os OA produzidos serão hospedados na plataforma Clickideia Tecnologia Educacional, ampliando seu alcance e permitindo que outros educadores e alunos da rede tenham acesso aos materiais criados, incentivando a troca de saberes e a colaboração entre escolas. Assim, o projeto se motiva pela necessidade de inovar as práticas pedagógicas, tornando o ensino da Matemática mais atrativo, contextualizado e acessível, ao mesmo tempo em que se explora de forma crítica e criativa o uso da inteligência artificial como ferramenta de apoio à educação. ¹ Objetos de Aprendizagem são recursos digitais aplicados no apoio à aprendizagem, podendo ser reutilizados ou referenciados em uma unidade formativa específica, ou organizados em módulos educacionais. São recursos que aproximam o estudante do conteúdo, para além da abordagem expositiva textual.

Desenvolvimento

Planejamento das atividades semanais. Julho: ✓ 16/07/2025 => Aula inicial ✓ 18/07/2025 => formação dos grupos de trabalhos e apresentação das propostas de OA. ✓ 23/07/2025 => Desenvolvimento da AO de cada grupo. ✓ 25/07/2025 => Apresentação do projeto a convite da SEEC na ExpoEduc. Agosto ✓ 01/08/2025 => Testando e aprimorando a OA. ✓ 08/08/2025 => Criação das regras e instrução de uso da OA. ⁶ 15/08/2025 => Testando e aprimorando a OA.

✓ 22/08/2025 => Apresentação das OAs por cada grupo para toda sala. ✓ 29/08/2025 => Apresentação das OAs por cada grupo para toda sala. Setembro ✓ 05/09/2025 => Mesa redonda sobre a produção de cada grupo. ✓ 12/09/2025 => Mesa redonda sobre a produção de cada grupo. ✓ 19/09/2025 => Entrega dos relatórios sobre a experiência de cada grupo no decorrer do projeto.

Uso das ferramentas e conteúdos da Clickideia. A proposta deste projeto ancora-se em três pilares fundamentais: a criação e uso pedagógico de Objetos de Aprendizagem (OA), a integração da inteligência artificial como ferramenta educativa, e o uso das tecnologias digitais como mediadoras no ensino da Matemática. Objetos de Aprendizagem na Educação Segundo Wiley (2000), "Objetos de Aprendizagem são unidades digitais de conteúdo educacional reutilizáveis, que podem ser aplicadas em diferentes contextos de ensino e aprendizagem". Esses objetos, quando bem estruturados, favorecem o desenvolvimento da autonomia dos estudantes, a aprendizagem personalizada e o acesso a múltiplas formas de representação do conhecimento. Seguindo na mesma linha, Valente (1999) afirma que "A utilização das tecnologias na educação deve estar orientada por uma proposta pedagógica que favoreça a construção do conhecimento, e não apenas a transmissão de informações." A produção de OA por parte dos próprios alunos, mediada por professores, constitui uma estratégia potente de aprendizagem ativa, pois exige a compreensão do conteúdo, sua reorganização e tradução para formatos acessíveis a outros colegas compactuando com a ideia de Valente. Inteligência Artificial e Aprendizagem Ativa A inteligência artificial (IA) vem ganhando espaço na educação como uma tecnologia que pode enriquecer os processos de ensino e aprendizagem. No contexto deste projeto, o uso do ChatGPT como ferramenta de apoio se baseia no paradigma da aprendizagem ativa, descrito por autores como Freire (1996) e Moran (2015), em que o estudante deixa de ser mero receptor de informações e passa a atuar como protagonista na construção do conhecimento. Ao interagir com o ChatGPT, os alunos exercitam habilidades como análise crítica, curadoria de informações, reformulação de conteúdos e resolução de problemas. Além disso, o uso da IA contribui para o desenvolvimento de competências previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especialmente no que diz respeito à cultura digital, ao pensamento científico e à comunicação.

Metodologias Ativas

As metodologias ativas enfatizam que a aprendizagem não é apenas uma técnica, mas uma filosofia pedagógica que coloca o estudante no centro do processo de ensino e aprendizagem. Destaca a importância da autonomia do aluno, da experiência prática e da busca por soluções para problemas. Segundo Moran () "As metodologias ativas constituem alternativas pedagógicas que colocam o foco do processo de ensino e de aprendizagem no aprendiz, envolvendo-o na aprendizagem por descoberta, investigação ou resolução de problemas" Moran também destaca a importância da mudança de mentalidade, da colaboração e da diversificação de técnicas em relação às metodologias ativas. Ele enfatiza que as metodologias ativas exigem uma transformação na escola, tanto em termos de práticas pedagógicas como de espaços físicos, currículos e horários. Ele defende que as metodologias ativas são essenciais para uma educação inovadora e de qualidade, que prepare os estudantes para um futuro incerto e complexo.

Tecnologias Digitais e o Ensino de Matemática O uso das tecnologias digitais no ensino da Matemática tem sido amplamente defendido por estudiosos da área, como Borba e Villarreal (2005), que destacam o papel das tecnologias na ampliação dos modos de representação e de raciocínio matemático. Plataformas educacionais como a Clickideia oferecem um ambiente propício para o compartilhamento e a multiplicação de recursos didáticos digitais, tornando-se aliadas no processo de ensino-aprendizagem. Uso de ferramentas digitais como o ChatGPT, softwares de geometria dinâmica, planilhas, ou ambientes digitais, transformam a forma como os estudantes pensam, representam e constroem conhecimento matemático. segundo Borba e Villarreal. “A tecnologia não é apenas um meio de comunicar resultados matemáticos, mas altera os próprios modos de produção do conhecimento matemático.” A produção de OA com apoio do ChatGPT permite aos estudantes não apenas aprofundar os conteúdos matemáticos, mas também desenvolver uma linguagem mais

acessível, explorar diferentes formas de apresentação de problemas e relacionar a Matemática a contextos reais, tornando o conhecimento mais significativo e aplicável. Publicação e Compartilhamento: ✓ Os materiais finalizados serão organizados e publicados na plataforma Clickideia Tecnologia Educacional, com a curadoria dos tutores da plataforma.

Metodologia aplicada. Formação Inicial: Encontros formativos com os alunos e professores envolvidos, abordando; ✓ O que são Objetos de Aprendizagem (AO); ✓ Introdução ao uso da plataforma Clickideia; ✓ Como utilizar de forma ético e pedagógico a inteligência artificial (ChatGPT); ✓ Criar grupos de até 4 estudantes. Pesquisa e Seleção de Temas: ✓ Levantamento colaborativo dos conteúdos matemáticos mais relevantes ou com maior necessidade de reforço nos anos finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio; ✓ Considerar os conteúdos com os quais os alunos participantes tiveram mais dificuldades ao longo do processo de aprendizagem no ensino fundamental. Planejamento e Produção dos OA: Sob orientação do professor responsável, os grupos deverão escolher um conteúdo e, a partir dele, desenvolver as atividades propostas: ✓ Criar enunciados de orientações para cada OA; ✓ Gerar explicações acessíveis; ✓ Elaborar, desenvolver e aplicar as OAs criadas; ✓ Os OAs serão revisados e adaptados para diferentes níveis de complexidade e acessibilidade.

Estratégia de Engajamento – “Desafio dos Criadores de OA” Para garantir o envolvimento e a participação ativa dos estudantes, o projeto contará com ações que despertam curiosidade, incentivam a criatividade e valorizam o protagonismo estudantil. A proposta é transformar o processo de criação dos Objetos de Aprendizagem em uma experiência dinâmica, colaborativa e motivadora, unindo tecnologia, trabalho em equipe e reconhecimento público. Lançamento Inspirador ✓ O projeto será apresentado como um desafio criativo e não apenas uma atividade escolar. ✓ Será posto que o trabalho será usado por outros alunos da escola (ou até de outras escolas). Gamificação O projeto deverá ser desenvolvido através de um sistema de pontuação com medalhas e certificados: ✓ Pesquisa e definição do tema (10 pts) ✓ Produção do OA (20 pts) ✓ Aplicação e teste (15 pts) ✓ Revisão e adaptação (10 pts) ✓ Estilo (10 pts) Protagonismo Estudantil ✓ A escolha de cada tema a ser trabalhado no OA, ficará por conta dos estudantes. ✓ Incentivo para que cada grupo defina seu “estilo” (humor, design, formato). Reconhecimento Público ✓ O projeto será apresentado na Feira do Conhecimento da Escola para toda a comunidade escolar com o título, Mostra dos OA. (Obtenção de nota para o bimestre). ✓ Os melhores trabalhos serão publicados no site da escola ou numa vitrine digital (Google Sites, Padlet, etc.), destacando o nome dos autores.

Resultados esperados ou alcançados

O projeto encontra-se em fase de execução, com as primeiras etapas de formação e organização dos grupos já realizadas. Embora ainda não haja resultados quantitativos consolidados, observa-se, de forma inicial, maior interesse dos estudantes nas atividades

propostas, especialmente pelo uso de tecnologias digitais e inteligência artificial como ferramentas pedagógicas. Espera-se, ao final do processo, a produção de Objetos de Aprendizagem originais e contextualizados, o desenvolvimento do pensamento crítico, a ampliação das habilidades de colaboração em grupo e a melhoria no desempenho acadêmico em conteúdos matemáticos. Além disso, o projeto visa estimular a autonomia, a criatividade e o protagonismo estudantil, tornando o aprendizado mais dinâmico e contextualizado, promovendo competências como raciocínio lógico, resolução de problemas e pensamento crítico. Também se pretende fortalecer a habilidade de comunicação e contribuir para uma visão mais ética e responsável do uso das tecnologias na educação. .Considerações finais: A execução deste projeto tem revelado desafios importantes, como a necessidade de adaptação dos alunos e professores ao uso de novas tecnologias e a importância de alinhar a prática pedagógica ao uso ético e criativo da inteligência artificial. Ao mesmo tempo, o processo tem proporcionado aprendizagens valiosas, fortalecendo a colaboração, o protagonismo estudantil e a integração entre teoria e prática no ensino da matemática. Para a continuidade e aperfeiçoamento do projeto, destacam-se como possíveis melhorias: ampliar a formação dos professores no uso de IA e plataformas digitais, diversificar os formatos de Objetos de Aprendizagem produzidos, e criar espaços permanentes para socialização e aplicação dos produtos desenvolvidos. Tais ações poderão potencializar o impacto do projeto, garantindo sua relevância e sustentabilidade no contexto escolar.

Referências

BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. BORBA, Marcelo C.; VILLARREAL, Maria Elena. Pesquisa qualitativa em educação matemática: um caminho possível. Juiz de Fora: Editora UFJF, 2005, p. 47.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: [Acessado em 23/05/2025]. FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996. MORAN, José Manuel. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papirus, 2015. VALENTE, J. A. Tecnologia na escola: a oportunidade de mudar. Campinas, SP: UNICAMP/NIED, 1999. WILEY, D. A. (2000). Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy.



Educador(a): Roberta Lima Candiá Dornelas

Escola: Creche Municipal Heley de Abreu Silva Batista

Rede: Rede Municipal de Matias Barbosa (MG)

1 INTRODUÇÃO

O projeto visa integrar experiências práticas de contato com a natureza e a produção de alimentos a recursos tecnológicos da plataforma Clickideia, promovendo recomposição da aprendizagem e transformação pedagógica. Crianças de 3 anos terão vivências sensoriais em uma visita à fazendinha e atividades presenciais na creche, complementadas por vídeos, histórias e músicas digitais.

1.1 Problema

Necessidade de ampliar e diversificar as estratégias pedagógicas para crianças pequenas, integrando vivências reais e recursos digitais, de forma a tornar o aprendizado mais significativo e interativo.

Objetivo Geral

Promover aprendizagem significativa sobre natureza, origem dos alimentos e uso consciente da água, integrando atividades presenciais e tecnologia educacional com a Clickideia.

Objetivos Específicos

- Estimular o contato direto com a natureza e associá-lo a conteúdos digitais para ampliar a aprendizagem.
- Desenvolver habilidades sensoriais, motoras e cognitivas através de experiências presenciais e digitais.
- Incentivar hábitos sustentáveis e de cuidado com o meio ambiente.

Espera-se aumentar o engajamento, a compreensão e a curiosidade das crianças por meio da combinação entre práticas concretas e recursos interativos, fortalecendo a aprendizagem e incentivando a preservação ambiental desde cedo.

2 DESENVOLVIMENTO

Planejamento das atividades:

Março (iniciando o assunto aproveitando o dia da água) – Atividade sobre o Dia Mundial da Água, com experimento de rega e uso de conteúdo digital da Clickideia. (Anexo 1)

Abril – Apresentação do tema e vídeos da Clickideia sobre cuidado com o planeta em parceria com a professora de dança. (Anexo 2)

Maio – Visita à fazendinha (anexo 3), degustação de alimentos naturais e plantio de horta. (Anexo 4) e atividades em sala (anexo 5).

Maio (após a visita) – Registro das aprendizagens e compartilhamento com as famílias via WhatsApp. (Anexo 6).

Ferramentas e conteúdos da Clickideia utilizados:

☒ Vídeo musical 'Vamos cuidar do planeta!' e vídeo sobre o "Dia da Água" ☒ Exibição do vídeo "Animais da Fazenda"

Metodologia aplicada

Abordagem lúdica e interativa, unindo prática presencial com conteúdos digitais; uso de contação de histórias, degustação, plantio simbólico e experimentos simples.

Estratégias para engajamento dos alunos:

☒ Alternância entre atividades práticas e digitais ☒ Uso de música, imagens e vídeos para ampliar a compreensão ☒ Participação ativa das crianças em todas as etapas ☒ Registros fotográficos para reforçar a memória das experiências

3 RESULTADOS ALCANÇADOS

O projeto resultou em uma maior compreensão das crianças sobre a origem dos alimentos e a importância da água, ampliando seu vocabulário e a capacidade de estabelecer relações entre os conceitos trabalhados. A prática pedagógica foi enriquecida com a integração mais efetiva da tecnologia como recurso de ensino, fortalecendo o modelo híbrido desde a Educação Infantil. Foram utilizadas diversas ferramentas, como a horta, a visita à fazenda e o plantio simbólico, associadas a recursos digitais como vídeos, músicas e histórias. Embora o uso direto da plataforma Clickideia não tenha sido viável devido à idade das crianças, todo o material foi acessado por meio de vídeos baixados e enviados à coordenação pedagógica pela consultora pedagógica da Clickideia, Vivian, que prestou apoio e incentivo essenciais ao desenvolvimento do trabalho. Esses vídeos foram compartilhados via WhatsApp, gravados em pen drives e entregues às professoras, que os exibiram em televisores para os alunos. A professora de dança também contribuiu ativamente, criando coreografias que motivaram as crianças e as envolveram ainda mais no tema, tornando a experiência mais lúdica e significativa.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto evidenciou a relevância da integração entre tecnologia e prática como estratégia para potencializar aprendizagens na Educação Infantil, proporcionando experiências significativas e diversificadas. Um dos principais desafios encontrados foi manter a atenção das crianças pequenas nos momentos digitais, o que reforçou a importância de equilibrar esses recursos com atividades práticas. A experiência bem-sucedida abre caminho para

ampliar o uso da plataforma Clickideia em outros temas e desenvolver novos projetos híbridos, envolvendo um número maior de turmas e aumentando a frequência das ações no formato presencial e digital, fortalecendo ainda mais o processo pedagógico.

REFERÊNCIAS

CLICKIDEIA. Dia da água. Disponível em: <https://portal.clickideia.com.br/anosiniciais/interativas/682>. Acesso em: Março de 2025.

CLICKIDEIA. Vamos cuidar do planeta!. Disponível em: <https://portal.clickideia.com.br/anosiniciais/interativas/597>. Acesso em: Março de 2025.



Educador(a): Sebastião Alves Maia

Escola: Escola Estadual de Tempo Integral Duque de Caxias

Rede: SEEC/SUEF

1. INTRODUÇÃO

Este projeto se apresenta como uma oportunidade de estabelecer um relacionamento da ideia de conhecer, ler e produzir a Literatura de Cordel na escola como elemento de incentivo ao hábito da leitura e a prática da escrita. Segundo Paulo Freire (1996), a educação deve partir da realidade dos educandos, valorizando seus saberes e sua cultura local. Assim, ao trabalhar a Literatura de Cordel, partimos da experiência concreta dos alunos, possibilitando a construção de um conhecimento significativo e libertador. Também, será direcionado ao processo de desenvolvimento da aprendizagem e do conhecimento das várias áreas do conhecimento. Nessa contextualização deve ser levada em consideração o cotidiano do aluno e a realidade de cada região. Com esse procedimento, o aprendizado ganhará significado real para os alunos em suas vivências escolares e sociais. Como destaca Emília Ferreiro (2001), a leitura e a escrita devem ser desenvolvidas como práticas sociais, e não apenas como habilidades técnicas. Nesse sentido, a Literatura de Cordel proporciona um contexto autêntico para que os estudantes se alfabetizem e letramento de forma crítica, dialogando com o universo cultural em que estão inseridos. Nossa região é um misto de litoral e sertão – a micro região geográfica salineira do Rio Grande do Norte – e este projeto pretende-se em suas atividades propor através da Literatura de Cordel elencar diversas temáticas com essas relações regionais e do meio vivencial. Assim, nos temas dos grupos de produção, serão levantadas ideias como: A rua onde moro, A praia de Camapum, A minha escola, Amizade na escola, a origem das

Festas Juninas, a história da Literatura de Cordel, a Contribuição Freiriana na Educação e Luiz Gonzaga como a mais rica expressão musical da canção popular nordestina. Com isso, observaremos que os alunos sintam também prazer e gosto pelo conhecimento, entendendo sua importância e por séries e grupos produzam as suas próprias escritas da Literatura de Cordel de acordo com as temáticas propostas ou criadas por eles mesmos. Para Bartolomeu Campos de Queirós (2005), a leitura deve emocionar, provocar e transformar. A Literatura de Cordel, com sua força rítmica, humor e crítica social, pode ser uma ferramenta potente para sensibilizar os alunos e motivá-los à produção textual. Para estes fins, utilizaremos os mecanismos do Portal Clickideia como as informações contextualizadas, as páginas de conteúdo e a interativa de Literatura de Cordel que é a página ferramenta de criar cordel. Textos Vídeos, Palavras cruzadas e roteiro de aprendizagem também serão utilizados. Alinhado ao tema do II Workshop da Clickideia, este projeto busca demonstrar como o uso planejado e regular das ferramentas tecnológicas da plataforma Clickideia contribui para a

recomposição da aprendizagem e a transformação pedagógica. Para esses fins, utilizaremos os mecanismos do Portal Clickideia como a interativa "Cordel", Informações Contextualizadas, palavras cruzadas, além de Exercícios Online como processo avaliativo temático.

O PROBLEMA

A problemática identificada em muitos discentes é a dificuldade de leitura, escrita e consequentemente o aprendizado. Nesse contexto, a realização das oficinas de Literatura de Cordel se propõe a incentivar a superação de tais barreiras existentes no cotidiano de vida escolar e social desses alunos. Ao utilizar O Portal Clickideia como apoio à prática pedagógica, o projeto visa identificar essas defasagens por meio de avaliações diagnósticas iniciais e, a partir disso, personalizar o ensino com base nas dificuldades observadas.

OBJETIVO GERAL

Apresentar o gênero para os alunos através dos meios específicos e afins como a teoria, o tema e os modelos já existentes da literatura de cordel e impulsionar a produção na escola para incentivar a leitura e a escrita em direção ao aprendizado utilizando-se de várias fermentas do Portal Clickideia.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

● Apresentar o gênero cordel; ● Mostrar o fazer literário do cordel na escola; ● Especificar a estrutura da construção dos versos, assim como sua escrita; ● Apresentar folhetos de cordéis de alguns autores para melhor compreensão. ● Utilizar ferramentas do Portal Clickideia de forma intencional no processo de criação, revisão e divulgação dos textos produzidos; ● Promover a recomposição da aprendizagem a partir de dados obtidos por meio de diagnósticos aplicados com os recursos disponíveis no Portal.

MOTIVAÇÃO E IMPACTO ESPERADO

Nestas oficinas deve-se utilizar a percepção das deficiências de leitura e escrita dos discentes e com isso, a partir das anotações feitas durante o processo, planejar-se a oficina pedagógica de Literatura de Cordel para tentar ocupar essa lacuna e ultrapassar as barreiras. Ao final, instruir os alunos a passaram a ler mais, pegar livros emprestados na biblioteca e escrever com mais frequência, que dizer, melhorar o aprendizado, o vocabulário e as escritas dos discente do 6º ao 9º ano. Além disso, espera-se que os alunos desenvolvam maior autonomia no uso do Portal Clickideia, tornando-os sujeitos ativos no processo de aprendizagem por tecnologias educacionais.

2. DESENVOLVIMENTO

PLANEJAMENTO DAS ATIVIDADES SEMANAIS

A proposta da Oficina de Literatura de Cordel foi integrada a um planejamento curricular estruturado, com ações intencionais voltadas para o uso pedagógico da tecnologia como recurso de recomposição da aprendizagem. As atividades foram organizadas de forma transversal, envolvendo diversas disciplinas e priorizando o protagonismo estudantil. Durante

todo o processo, serão utilizados recursos da Clickideia de forma sistemática, especialmente nas aulas preparatórias e de aprofundamento temático. Os conteúdos digitais servirão como base para leitura, discussão e produção textual, com apoio da ferramenta "Criar Cordel" e quizzes temáticos.

PRAZO DE EXECUÇÃO

Do dia 20/06/2025 a 20/08/2025 com as respectivas turmas, professores em todos os seus componentes curriculares.

PROFESSORES QUE PARTICIPARÃO NO PROJETO

☑ Professores: Sebastião Alves Maia e Jacira Barbosa Souza – Regentes da Biblioteca Escolar; ☑ Coordenadoras Pedagógicas: Elycline Moraes e Janaina Valentin e Fernanda Souza;

PROFESSORES

O professor de Língua Portuguesa, será inserido com maior protagonismo, dada a centralidade da leitura e escrita nas competências trabalhadas. Esse envolvimento ampliou as possibilidades de recomposição da aprendizagem em Língua Portuguesa. Do mesmo modo o Professor de História, a professora de Ensino da Arte,

DESENVOLVIMENTO DA SEQUÊNCIA

Oficina de Literatura de Cordel Semana de 20/07 a 20/08 Das 13h às 16h20 O processo foi centrado nas metodologias ativas de aprendizagem e no ensino híbrido, com alternância entre momentos presenciais (debates, leitura em grupo, oficinas práticas) e digitais (consultas a conteúdos disponíveis no Portal, produção textual digital, quizzes e simuladores). Cada turma participará do primeiro momento da Oficina de Cordel que será realizada na Biblioteca Escolar Professora Aleuda de Jesus, nos turnos vespertinos. Ministrantes da Oficina serão os regentes: Profa. Esp. Jacira Barbosa de Souza e Prof. Dr. Sebastião Alves Maia e o Professor da disciplina dos horários das turmas foram os acompanhantes. Os alunos serão orientados a acessar a plataforma para: ☑ Pesquisar conteúdos sobre cultura nordestina, Luiz Gonzaga, Festas Juninas e Cordel. ☑ De temas sociais, da trajetória de Paulo Freire e da função da amizade na escola. ☑ Assistirão vídeos educativos sobre a estrutura da Literatura de Cordel

☑ Utilizarão a interativa de "Cordel" para elaborar seus textos ☑ Participarão de atividades gamificadas por meio da ferramenta "Exercícios Online"

CRONOGRAMA SEMANAL

a) 6º ANO – Profa. Marta Regina de Sena (Ensino da Arte) e Prof. Aldair Batista (Ciências). Tema: Literatura de Cordel; b) 7º ANO "A" – Profa. Cynthia Meneses (Língua Portuguesa) Tema: Luiz Gonzaga como a mais rica expressão musical da canção popular nordestina em Quadrinhos; c) 7º ANO "B" – Prof. Angelúcio Rubião (Geografia). Convidar o Prof. Aldair Batista (Ciências) para compartilhar conhecimentos da temática: As origens das Festas Juninas que foi tema do Horário Nobre da Leitura no 7º ANO B; d) 8º ANO – Profa. Patrícia Maria da Silva

MATERIAL DIDÁTICO

Notebook, impressora, quadro e pincel, mídias de vídeos, DVD, TV, papel, canetas, tesouras, lápis de cor, caixa amplificadora, ferramentas do Portal Clickideia.

2. DESENVOLVIMENTO

Metodologia

- Planejar as atividades semanais (resumo geral):

DURAÇÃO DAS OFICINAS

Do dia 20/07/2025 a 20/08/2025 com as respectivas turmas e professores.

CONHECIMENTOS PRÉVIOS

Serão ministrados pelos Professores Aldair (Ciências) no 9º ANO e Angelúcio Rubião (Geografia) no 7º ANO as temáticas: Literatura de Cordel e As origens das festas Juninas. Essa atividade será dentro da programação do Horário Nobre da Leitura.

ESTRATÉGIAS

1. Semanas das oficinas. 2. Visitas às salas para orientação e motivação. 3. Recolhimento e revisão dos textos produzidos pelos alunos. 4. Organização, normatização e digitalização das produções na ferramenta "Cordel" da Clickideia. 5. Impressão dos folhetos e apresentação na Festa Julhina. 6. Exposição virtual das produções na plataforma, incentivando a leitura entre pares. 7. Campanha de mobilização para impressão gráfica das 400 cópias 8. Lançamento público do livreto na festa julhina escolar.

REGISTROS ICONOGRÁFICOS E ANOTAÇÕES

Serão organizados registros fotográficos datados, com imagens das etapas de produção, acesso à plataforma e aplicação das atividades digitais. Esses registros irão compor o anexo iconográfico do relatório final, com organização por turma e cronologia.

Como já está previsto no projeto os registros fotográficos, vídeos, anotações ou menções, estarão todos disponibilizados no



Educador(a): Nirlena Carla Pereira Dantas da Silva

Escola: Escola Estadual Maurício Freire

Rede: SEEC/SUEM

Introdução

A educação inclusiva é fruto de um processo histórico e social em constante evolução. No Brasil, sua trajetória é marcada por importantes marcos legais e políticos. Entre os principais documentos destacam-se: a Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948), a Declaração de Salamanca (1994), a Constituição Federal de 1988, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, 1996), a Política Nacional de Educação Especial (2008) e a Lei Brasileira de Inclusão (LBI, 2015). A LBI estabelece que a educação da pessoa com deficiência deve ocorrer de forma inclusiva, eliminando barreiras físicas, pedagógicas e atitudinais, garantindo condições equitativas de aprendizagem e participação plena. No contexto pós-pandemia de COVID-19, surgiram lacunas ainda maiores no processo de aprendizagem dos alunos, sobretudo para os alunos público-alvo da Educação Especial. Houve uma busca gigantesca por ferramentas digitais que pudessem de alguma forma encurtar a distância que o isolamento impôs a todos, no cenário educacional as , as plataformas digitais, como a Clickideia, desempenharam e continuam apresentando grandes possibilidades de ampliação dos estudos dos alunos, com o tempo e a aprimoração das ferramentas que dispõem, se tornaram um elemento essencial, de favorecimento para a recomposição da aprendizagem, a construção da autonomia e o engajamento estudantil, como também a participação familiar no acompanhamento mais próximo as atividades escolares dos alunos. Problema A recomposição do aprendizado dos alunos público-alvo da Educação Especial do Ensino Médio da Escola Estadual Maurício Freire.

Objetivo Geral

Promover a recomposição da aprendizagem e o fortalecimento da autonomia dos alunos público-alvo da Educação Especial por meio da plataforma Clickideia no uso de suas ferramentas diversas e a tecnologia assistiva dispostas na plataforma.

Objetivos Específicos

- Ampliar o contato com conteúdos curriculares em atividades extraclasse; - Estimular a autonomia por meio de tecnologia assistiva; - Adaptar atividades com base no Desenho Universal da Aprendizagem (DUA) com base nos conteúdos contidos na Plataforma, ou

personalizar com conteúdos externos criando

apresentações como também formas personalizadas dentro do conteúdo ou com a adaptação necessária para cada aluno no roteiro de aprendizagem. - Utilizar ferramentas digitais para avaliação continua e possibilitar maior rapidez nas devolutivas aos professores regentes por meio de relatórios digitais direcionados ao seus email na plataforma; - Engajar alunos em metodologias ativas, como a aula invertida.

Desenvolvimento

As atividades semanais serão organizadas num cronograma, com ações intercaladas com a prática docente do professor regente para a sala de aula e ações oriundas do Plano Educacional Individualizado (PEI), desenvolvidas pelo professor de educação especial, pois o plano personaliza as práticas e os objetivos traçados para cada aluno e estas são alinhadas com os conteúdos do currículo Potiguar e BNCC. A metodologia terá como base teóricos como Mantoan, que defende a inclusão como direito, Paulo Freire, que propõe o diálogo e a participação, e Gardner, que valoriza diferentes inteligências. Serão incorporadas metodologias como a aula invertida, e o uso de plataformas digitais como mecanismo de aprendizagem autônoma e contínua. A família será apresentada ao uso da Plataforma e será convidada também a participar do processo. Alguns fatores importantes que nos impulsionaram a desenvolver o projeto, percebemos que boa parte do alunado não conseguia dar continuidade as atividades em casa, não realizavam as atividades e nem faziam revisão de conteúdos, por alguma limitação que possuíam ou pela dificuldade da família em acompanhar os assuntos, alguns alunos possuíam limitações severas ou não conseguiam organizar esses conteúdos, seja apresentado no livro ou transcrito no caderno. Muitos desses alunos não conheciam os recursos de tecnologia assistiva que poderiam favorecer seu aprendizado, outros nunca haviam tido o contato com as tecnologias educacionais, bem como as máquinas que permitem esse acesso como: PCs, notebooks, smartphones, tablets etc. Esses fatores constatados nos motivaram a desenvolver o projeto para permitir ao público alvo da educação especial de nossa escola a conquistarem a autonomia que eles tanto precisam alcançar, dentro de cada uma de suas especificidades para se desenvolverem em sociedade.

Resultados Esperados

- Maior engajamento e participação dos alunos NEE. - Evolução da prática pedagógica dos professores, incorporando tecnologias digitais. - Uso diversificado dos recursos da Clickideia como apoio pedagógico. - Relatos positivos de professores e alunos sobre o impacto do projeto., A devolutiva dos professores

Cronograma de Execução

Período Atividade Maio/2025 Planejamento inicial inseridos no PEI e alinhamento com famílias. Junho/2025 Início das atividades semanais na plataforma Clickideia. Julho/2025 Monitoramento e avaliação parcial. Agosto/2025 Avaliação final e sistematização dos resultados.

Considerações Finais

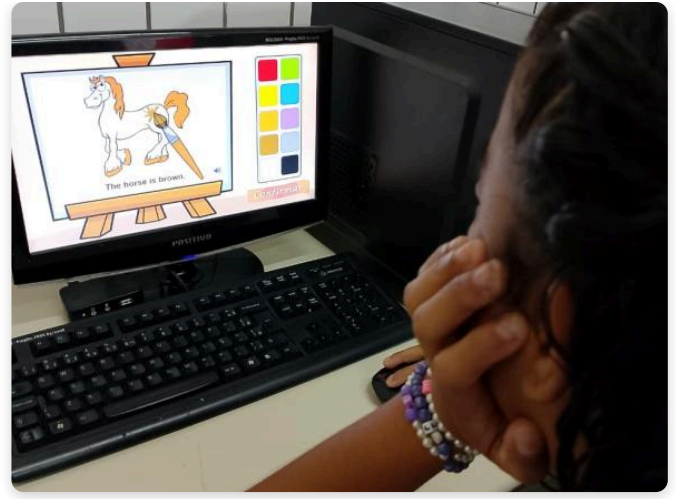
Este projeto reafirma o compromisso com a educação inclusiva, ao integrar tecnologia digital, metodologias ativas e aportes teóricos fundamentados nos documentos oficiais que determina as leis Brasileiras de Educação. Busca recompor a aprendizagem dos alunos público-alvo da Educação Especial, ampliando suas oportunidades de sucesso. Com a ampliação de elementos para servir como avaliação somatória ao final do bimestre, como os registros da realização das atividades dos alunos na Plataforma, a disposição de atividades em outro formato, contemplando o mesmo conteúdo da turma, a mudança de contraste, o aumento ou a diminuição das letras, tela ou cores, o leitor de voz, possibilita ao aluno autonomia na realização de suas atividades, reafirmando a necessidade do uso das plataformas educacionais. O projeto foi curto, por este motivo não contemplamos grande acesso pelos nossos alunos, também pelo fato de alguns não terem celulares ou possibilidade de acesso em casa, somente na escola, através dos sinais de wifi coletivos ou na hora da realização das atividades com o professor de educação especial. Precisamos rever a possibilidade de acesso efetivo pelos

alunos e ratificamos a importância do projeto desenvolvido amparado na tecnologia educacional para fomentar os saberes na educação especial e inclusiva.

Participantes: professores de Educação Especial e alunos atendidos nos turnos matutino, vespertino e noturno. Equipe pedagógica: Ivanira Batista de Araújo e Maria Cristiane Alves Farias (professoras da sala de recursos); Aline Dantas Lopes Cavalcante, Gabryelly Cristina Galvêncio de Lima, Rodrigo Luís da Silva Lopes, Maria Luciene Dias, Raissa Emanuely Ribeiro de Lima, Nirlena Carla Pereira Dantas da Silva e Dulcinéia Moraes (professores de Educação Especial).

Referências

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília: Senado Federal, 1988. BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: MEC, 1996. BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência. Brasília: Presidência da República, 2015. DECLARAÇÃO DE SALAMANCA. Princípios, política e prática em educação especial. UNESCO, 1994. FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. 50. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2019. GARDNER, Howard. Estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994. MANTOAN, Maria Teresa Eglér. Inclusão escolar: pontos e contrapontos. São Paulo: Summus, 2006. MORAN, José Manuel. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papirus, 2007. MORIN, Edgar. Os sete saberes necessários à educação do futuro. 2. ed. São Paulo: Cortez, UNESCO, 2000.



Educador(a): Viviane Bilhalba Cruz

Escola: EMEI Menino Deus

Rede: Rede Municipal de Alegrete (RS)

INTRODUÇÃO

A leitura na Educação Infantil desempenha um papel fundamental na formação integral da criança. A literatura infantil, além de desenvolver a imaginação, o vocabulário e a capacidade de interpretação, também contribui para o fortalecimento da afetividade, da empatia e da expressão de sentimentos e pensamentos. No contexto atual, em que as tecnologias digitais estão cada vez mais presentes no cotidiano das crianças, é essencial aliar as práticas pedagógicas ao uso de ferramentas digitais, tornando o processo de aprendizagem mais atrativo, dinâmico e significativo. Nesse contexto, o objetivo geral deste projeto foi a criação de um jornal digital colaborativo sobre literatura infantil, por meio da utilização dos recursos disponibilizados pela plataforma Clickideia. A partir desse objetivo geral, foram estruturantes para o projeto os seguintes objetivos específicos: i) desenvolvimento de competências linguísticas, sociais e emocionais das crianças; ii) a incorporação ativa de ferramenta digital às práticas pedagógicas da escola; iii) incentivar o apreço pela literatura infantil; e, iv) trabalhar diferentes gêneros textuais de maneira criativa e sob as perspectivas coletiva e cooperativa. O problema central a ser enfrentado é a dificuldade de promover, de forma sistematizada, a valorização da literatura infantil nas práticas pedagógicas da Educação Infantil, especialmente considerando os desafios de integração entre o lúdico, o pedagógico e o digital. O intercâmbio dessas dimensões proporciona às crianças uma experiência criativa na produção de conteúdo, aliando o universo infantil de fantasia e a exploração das ferramentas digitais.

DESENVOLVIMENTO

Planejamento semanal de atividades Abril: 24/04 – Hora da história: É o lobo? Trabalhando sobre a história e explorando as diferentes superfícies do livro/Dramatização e musicalização: Enquanto Seu Lobo não vem/Registro no Clickideia. Maio: 07/05 – Entrevista com a coelhinha: perguntas foram realizadas pelos alunos. Registro: fotografia e escrita sobre o que os alunos perguntaram e a resposta/Desenho coletivo na plataforma do Clickideia sobre a entrevista. 14/05 – Hora da história: Chapeuzinho Vermelho/Dramatização e musicalização/Trabalhando com receita (cantinho da receita)/Cartaz com a receita e ingredientes. Registro no Clickideia. 21/05 – Hora da história: O Gato Pet/Trabalhando com cadarços e amarrando os tênis/Dica sobre as cores/Registro Clickideia. 28/05 – Ensinando o passo-a-passo sobre a ferramenta: Jornal. Junho: 04/06 – Hora da história: Branca de Neve e os sete anões. Musicalização: Eu

vou/Provando a maçã da madrastra. Jogo: jogo da velha com os personagens da Branca de Neve. 11/06 – Hora da história: Dez ursos na cama/Descobrimos os ursos embaixo da cama/ Iniciando as Festas Juninas/O quem vem por aí?

Metodologia

A metodologia adotada foi voltada para proporcionar aos alunos o contato com diferentes portadores de texto: histórias, entrevistas com personagens e jogos educativos, de forma lúdica e significativa. O objetivo é que as crianças compreendam as etapas necessárias para a construção de um jornal, vivenciando esse processo de maneira ativa e prazerosa. Considerando a faixa etária dos alunos (quatro a cinco anos), os registros foram realizados tanto na plataforma Clickideia quanto em folhas brancas ou coloridas, de acordo com a atividade proposta. Durante as aulas foi incentivada a produção de textos coletivos baseados nas histórias trabalhadas, cujos produtos compuseram o conteúdo do jornal. Esses textos foram redigidos em linguagem totalmente acessível ao seu público, de modo a explicitar a

criação de conteúdo pelas crianças e para elas. Ainda, o jornal contou com notícias fictícias relacionadas aos temas das histórias e entrevistas imaginárias com seus personagens, incentivando a criatividade, a oralidade e a construção de sentido por parte dos alunos. Uso das ferramentas e conteúdos do Clickideia Foi ministrada aula expositiva sobre o uso adequado do Clickideia como a ferramenta tecnológica viável para a produção do jornal (online e impresso) cujo conteúdo (textos, desenhos, fotos e imagens) foi produzido pelas próprias crianças. A divulgação do material produzido ocorreu por intermédio do e-mail institucional da escola, do grupo de WhatsApp formado com os pais das crianças e da própria atuação das crianças.

Recursos

Livros de literatura infantil; Chromebooks; Plataforma Clickideia; E-mail institucional; WhatsApp (grupo formado com os pais das crianças); Material de expediente (para a elaboração de desenhos à mão pelas crianças). Registros fotográficos Fotos dos alunos que foram utilizadas para serem usados no jornal (abril a julho de 2025)

Avaliação

Será contínua e formativa. Sendo que o projeto é desenvolvido nas quartas-feiras e irá até julho com a participação dos alunos, nas atividades de produção do jornal, com qualidade e criatividade. Bem como o uso das ferramentas digitais para o progresso dos alunos frente a tecnologia e a colaboração dos alunos.

RESULTADOS ESPERADOS OU ALCANÇADOS

Espera-se que os alunos sejam mais motivados com o processo de utilizar o Clickideia, tanto para aprimorar as expressões orais e de escrita como de valorizar a Literatura Infantil. Ao produzir o jornal da plataforma Clickideia, a professora conseguiu que os alunos tivessem estímulos ao mundo das letras, da digitação e da pesquisa, bem como na organização de informações de forma que colaboraram e aplicaram os conteúdos aprendidos em cada página do jornal. As atividades propostas favorecem o desenvolvimento de habilidades de comunicação, pensamento e a autonomia²⁴. Além disso, o ambiente digital permite

acompanhamento constante do progresso, possibilitando intervenções rápidas e personalizadas pelo professor. Nos últimos meses, os alunos apresentaram alto nível de engajamento e participação nas atividades do jornal literário por meio da plataforma Clickideia. Os dados estatísticos registraram frequência constante de acesso no login da professora (por se tratar de alunos de Educação Infantil de 4 anos, tiveram a supervisão da professora), mesmo assim utilizaram os seus também, sendo o tempo significativo de permanência na ferramenta, demonstrando o seu interesse e sua dedicação. As tarefas propostas foram realizadas com envolvimento, evidenciando que a interação com as tecnologias apresentadas despertou contribuição e participação ativa no processo de aprendizagem. Com o uso da ferramenta Clickideia os alunos e a professora tiveram uma evolução significativa na prática pedagógica. O professor passou a integrar recursos interativos e multimídia ao planejamento, tornando as aulas mais dinâmicas e atraentes. O editor de jornal da plataforma possibilitou a personalização das atividades, permitindo a sua divulgação, e o tornou atrativo para a comunidade. Essa adaptação metodológica ampliou as oportunidades de

participação dos alunos, favorecendo a construção coletiva do conhecimento e o desenvolvimento de habilidades essenciais de forma mais engajadora e contextualizada. Durante o projeto, a professora fez uso das ferramentas da Clickideia, explorando recursos como o editor de jornal e o desenho livre para potencializar o aprendizado. O editor de jornal foi utilizado como espaço de construção coletiva, onde os alunos aprenderam, passo a passo, a criar seu próprio jornal, desde a seleção de temas até a organização das matérias. Já o recurso de desenho livre possibilitou que expressassem suas ideias de forma criativa e os itens desses foram colocados no jornal. Essa combinação de ferramentas mostrou-se efetiva no ensino, pois integrou habilidades de escrita, leitura, criatividade e trabalho em equipe, tornando o processo de aprendizagem mais significativo e motivador. Houve depoimentos de colegas da escola e inclusive do filho da diretora da escola, o qual gostou da leitura e solicitava, semanalmente, o jornal impresso para sua leitura. Em relato, a diretora da escola salientou: “Fiquei muito feliz ao ver meu filho pedir por mais exemplares do jornal criado no Clickideia. Ele leu todas as matérias com entusiasmo. Foi lindo perceber que ele gostava de cada edição e que ficava empolgado por uma próxima” — Diretora da escola. “Os alunos ficaram mais motivados ao se verem no jornal e participando ativamente de todas as etapas da criação do jornal. O uso da plataforma Clickideia facilitou o trabalho e trouxe novas possibilidades para a sala de aula.” — Professora participante do projeto. Os pais também demonstraram grande apreço pela iniciativa do jornal criado na Clickideia. Sempre que o jornal é compartilhado no grupo de WhatsApp da turma, eles respondem com muitos corações e comentários positivos, expressando orgulho e valorização pelo trabalho dos filhos. Essa troca constante reforça a parceria entre escola e família, fortalecendo o engajamento dos alunos e incentivando ainda mais a participação nas atividades propostas pela professora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto foi desenvolvido entre os meses de abril a julho e apresentou resultados bastante positivos. Os alunos demonstraram interesse colaborando na exploração das histórias, o que contribuiu significativamente para o desenvolvimento da criatividade, da oralidade e da escrita. As produções foram reunidas e publicadas no Jornal Literário, tornando-se uma importante ferramenta de valorização das vozes, das experiências e das expressões dos

estudantes no ambiente escolar. Um diferencial relevante da proposta foi o uso da plataforma Clickideia, que ofereceu suporte didático-pedagógico por meio da ferramenta Jornal, onde a professora e as crianças conseguiram editar o conteúdo e entregá-lo aos pais, alunos e comunidade. Ainda utilizando as ferramentas da plataforma, foi possível desenhar com a ferramenta de desenho livre. Além de incentivar o hábito da leitura e da escrita, o projeto proporcionou momentos de troca, escuta e construção coletiva. A socialização das histórias fortaleceu os vínculos entre os participantes e despertou o interesse de outros alunos da escola, ampliando o impacto da iniciativa e fomentando o gosto pela literatura e pela tecnologia, como demonstram os índices apresentados nos gráficos da seção anterior a esta. Dessa forma, conclui-se que o projeto alcançou plenamente seus objetivos ao integrar práticas pedagógicas inovadoras com o apoio da tecnologia educacional, por meio da Clickideia. A proposta valorizou a produção textual oral com os alunos do nível A, que foi transcrita pela professora para página do jornal e estimulou a imaginação através de uma abordagem lúdica, criativa e inclusiva. A continuidade de ações como esta, cujo protagonismo recai sobre as crianças, certamente contribuirá para o fortalecimento das suas competências leitora e escritora, além de aprofundar o seu encantamento pela literatura.

Edições do Jornal Literário

3ª EDIÇÃO



Educador(a): Priscilla Inácia Neves

Escola: Escola Municipal Orlinda de Albuquerque Castro

Rede: Rede Municipal de Matias Barbosa (MG)

1. Justificativa

Em um mundo cada vez mais digital, a alfabetização tecnológica é fundamental. Este projeto visa transformar os alunos de meros consumidores de tecnologia em influenciadores da educação. Ao desenvolver jogos educativos, eles não apenas aprendem sobre o pensamento computacional, mas também reforçam o conteúdo de diversas disciplinas (Matemática, Português, Ciências, etc.), tornando o aprendizado mais engajador e significativo.

2. Objetivos

Gerais ☑ Desenvolver o pensamento computacional e a capacidade de resolução de problemas. ☑ Estimular a criatividade e a colaboração em grupo. ☑ Reforçar o aprendizado de conteúdos curriculares de forma interdisciplinar e de forma lúdica. Específicos ☑ Introduzir conceitos básicos sobre o pensamento computacional (lógica, sequências, repetições, eventos). ☑ Ensinar a usar ferramentas de pesquisa e softwares de edição de texto e imagem. ☑ Planejar, projetar e criar um jogo educativo completo. ☑ Apresentar o jogo final para a turma ou para a comunidade escolar.

3. Público-Alvo

☑ Alunos do 4º e 5º ano do ensino fundamental. 4. Duração ☑ O projeto vem sendo executado desde o segundo semestre de 2023.

5. Recursos Necessários

☑ Computadores ou notebooks com acesso à Internet. ☑ Papel, lápis, borracha, lápis de cor e cartolina para a fase de planejamento. 6. Estrutura do Projeto Etapa 1: Apresentação e Exploração ☑ Aula 1: O que é um jogo? o Início: Conversa com a turma sobre seus jogos favoritos. O que faz um jogo ser divertido? o Conceitos: Discutir elementos de um jogo: regras, objetivos, personagens, pontuação, desafios. o Atividade: Jogar alguns jogos educativos em plataformas como o Clickideia. Etapa 2: Planejamento do Jogo ☑ Aula 2: Brainstorming e Conteúdo o Tarefa: Os alunos devem escolher um conteúdo escolar que gostariam de transformar em jogo (ex: tabuada, ortografia, capitais do Brasil, corpo humano). o Atividade: Juntos, devem criar um mapa mental ou um rascunho do jogo, respondendo às seguintes perguntas: ☑ Qual é o tema do jogo? ☑ Qual é o objetivo principal? ☑ Quem é o personagem

principal? ☒ Quais são os desafios/perguntas? ☒ Como o jogador ganha ou perde? ☒ Aula 3: Desenhando o Jogo o Atividade: Usando papel e lápis, cada grupo deve desenhar o cenário, os personagens e a interface do jogo. Isso ajuda a visualizar a ideia. Etapa 3: Desenvolvimento do Jogo ☒ Aulas 4-8: Mãos na massa! o Atividade: A turma começa a construir seus jogos utilizando os materiais disponíveis na escola. O professor atua como um facilitador, tirando dúvidas e incentivando a colaboração. Etapa 4: Finalização e Apresentação ☒ Aula 9: Teste e Revisão o Atividade: Os alunos testam o jogo desenvolvido. Eles devem dar um feedback construtivo (o que foi legal, o que poderia melhorar, se acharam algum erro). o Tarefa: Os alunos usam o feedback para fazer os últimos ajustes. ☒ Aula 10: Grande Apresentação

o Evento: Os alunos apresentam seu jogo para a turma, explicando o objetivo, a lógica e o conteúdo ensinado. O professor pode convidar pais, outras turmas ou a coordenação para assistir.

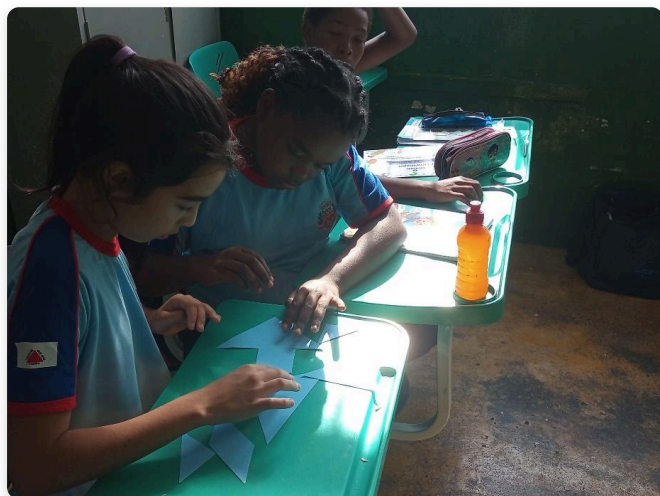
Informações sobre o Jogo Educativo criado nas aulas de informática. Nuvem de Lágrimas – Jogo criado pelos alunos da Escola Municipal Orlinda de Albuquerque Jogo de Matemática Tema: Tabuada Objetivo: Ensinar os conceitos que envolvem a execução de cálculos de multiplicação. Conteúdo do Jogo: O jogo contém: ☒ Nuvens que representam conjuntos; ☒ Gotas de chuva (lágrimas) que representam a quantidade de itens em cada conjunto; ☒ Tabelas que serão preenchidas durante o jogo da tabuada. Regras: O jogo pode ser jogado de forma individual ou em duplas. Seguindo as figuras da tabela, o aluno deve observar quantas nuvens devem ser usadas e quantas gotas estarão em cada nuvem. Após essa etapa, deve preencher o total de gotas na tabela. Exemplo: Tabuada do 2. Para resolver 2×2 , o aluno deve usar duas nuvens e colocar 2 gotas em cada nuvem, por fim, deve somar o total de gotas que será 4 e preencher a tabela com o resultado encontrado.

$1 \times 0 = 2 \times 0 = 1 \times 1 = 2 \times 1 = 1 \times 2 = 2 \times 2 = 1 \times 3 = 2 \times 3 = 1 \times 4 = 2 \times 4 = 1 \times 5 = 2 \times 5 = 1 \times 6 = 2 \times 6 = 1 \times 7 = 2 \times 7 = 1 \times 8 = 2 \times 8 = 1 \times 9 = 2 \times 9 = 1 \times 10 = 2 \times 10 =$

$3 \times 0 = 4 \times 0 = 3 \times 1 = 4 \times 1 = 3 \times 2 = 4 \times 2 = 3 \times 3 = 4 \times 3 = 3 \times 4 = 4 \times 4 = 3 \times 5 = 4 \times 5 = 3 \times 6 = 4 \times 6 = 3 \times 7 = 4 \times 7 = 3 \times 8 = 4 \times 8 = 3 \times 9 = 4 \times 9 = 3 \times 10 = 4 \times 10 =$

$5 \times 0 = 6 \times 0 = 5 \times 1 = 6 \times 1 = 5 \times 2 = 6 \times 2 = 5 \times 3 = 6 \times 3 = 5 \times 4 = 6 \times 4 = 5 \times 5 = 6 \times 5 = 5 \times 6 = 6 \times 6 = 5 \times 7 = 6 \times 7 = 5 \times 8 = 6 \times 8 = 5 \times 9 = 6 \times 9 = 5 \times 10 = 6 \times 10 =$

$7 \times 0 = 8 \times 0 = 7 \times 1 = 8 \times 1 = 7 \times 2 = 8 \times 2 = 7 \times 3 = 8 \times 3 = 7 \times 4 = 8 \times 4 = 7 \times 5 = 8 \times 5 = 7 \times 6 = 8 \times 6 = 7 \times 7 = 8 \times 7 = 7 \times 8 = 8 \times 8 = 7 \times 9 = 8 \times 9 = 7 \times 10 = 8 \times 10 =$



Educador(a): Priscilla Inácia Neves

Escola: Escola Municipal José Maria Amâncio

Rede: Rede Municipal de Matias Barbosa (MG)

1. Justificativa

Na era digital, a capacidade de utilizar ferramentas tecnológicas para o aprendizado é uma habilidade fundamental. Este projeto visa introduzir os alunos ao conceito e à prática dos roteiros de aprendizagem, utilizando uma plataforma educacional (Clickideia) para organizar e interagir com o conteúdo curricular. Ao migrar parte do aprendizado para o ambiente digital, os alunos desenvolvem autonomia, organização e as competências previstas na BNCC – Computação, como a compreensão do funcionamento de plataformas digitais e a colaboração online.

2. Objetivos de Aprendizagem

☑ Compreender o que é um roteiro de aprendizagem: Diferenciar da aula que o aluno copia a matéria do quadro para o caderno e entender suas vantagens. ☑ Dominar o uso da plataforma de aprendizagem: Navegar, acessar conteúdos, interagir com roteiros e salvar progresso. ☑ Desenvolver habilidades de organização digital: Criar pastas, nomear arquivos e organizar o material de estudo. ☑ Promover o letramento digital: Ler e interpretar roteiros de aprendizagem, utilizar ferramentas de texto, imagens e áudio na plataforma. ☑ Estimular a colaboração e a criatividade: Realizar atividades em grupo na plataforma e usar os recursos digitais para criar apresentações e projetos.

Estrutura do Projeto: Roteiro de Aulas Fase 1: Introdução e Primeiros Passos (Aulas 1-3) ☑ Aula 1: O que é um Roteiro de Aprendizagem? o Discussão: Levantar o conhecimento prévio dos alunos sobre roteiros de aprendizagem. o Apresentação: Introduzir o conceito de roteiro de aprendizagem e a plataforma educacional que será utilizada, no caso, o Clickideia. o Atividade prática: Verificar se todos os alunos possuem usuário e senha válidos para acessar a plataforma Clickideia. ☑ Aula 2: Navegando na Plataforma. o Exploração guiada: O professor guia os alunos pelo menu, mostrando onde ficam os roteiros de aprendizagem, exercícios e a área de anotações. o Atividade prática: Acessar o primeiro roteiro de aprendizagem (Museu Virtual) e identificar as partes: texto teórico e exercícios. ☑ Aula 3: Primeiras Interações. o Prática de uso: Os alunos fazem a leitura sobre o roteiro de aprendizagem. o Atividade prática: Acessar o Link do Museu Virtual Fase 2: Aprofundamento e Habilidades Digitais (Aula 4-5) ☑ Aula 4: Registrando o Aprendizado o Conceito: Introduzir um aplicativo de edição de imagens o Atividade prática: O aluno deve usar o Paint, ou outra ferramenta de edição de imagens, para

criar uma obra de arte inspirada em sua experiência no Museu Virtual. ☒ Aula 5: Exposição das Artes o Atividade em grupo: Os computadores da sala de informática se transformam em quadros virtuais para expor as artes criadas pelos alunos.

Fase 3: Avaliação e Reflexão (Aulas 6) ☒ Aula 6: Fechamento e Reflexão. o Discussão: O professor promove uma conversa sobre a experiência dos alunos com o Roteiro de Aprendizagem. o Avaliação: Os alunos fazem uma auto avaliação sobre a experiência de visitar um museu virtual e a criação de uma obra de arte que foi exposta para a turma apreciar.

Recursos Necessários

☒ Plataforma de Tecnologia Educacional: O Clickideia foi utilizado como uma ferramenta com recursos de criação e interação com roteiros de aprendizagem. ☒ Dispositivos: Computadores, tablets ou notebooks com acesso à internet para todos os alunos. ☒ Material de apoio: O professor deve preparar previamente os roteiros de aprendizagem (teoria e exercícios) para cada aula.

Museu Virtual Já aprendemos como usar os Navegadores de Internet para fazer pesquisas na Internet. Nesse Roteiro de Aprendizagem, vamos conhecer um Museu Virtual através do uso dos Navegadores de Internet. Etapa 1 Leia o texto Um museu virtual é um espaço online onde o público pode interagir com o acervo, geralmente através de imagens, vídeos, áudios e outras tecnologias digitais, simulando uma experiência museológica. A essência de um museu virtual reside na utilização da internet para comunicar e interagir com o público, permitindo-lhes explorar o acervo e aprender sobre as coleções de forma inovadora. Ou seja, um museu virtual, também conhecido como museu online, cibermuseu ou museu digital, é um espaço virtual, geralmente na internet, que replica a experiência de um museu físico. Os objetivos principais de um museu virtual são: 1. Permitir que o público acesse o acervo de um museu de forma remota, expandindo o alcance geográfico e o público-alvo. 2. Oferecer uma experiência de aprendizagem e cultura, utilizando ferramentas digitais para tornar a interação com o acervo mais dinâmica e interativa. 3. Preservar e disseminar o conhecimento sobre o acervo, utilizando tecnologias digitais para garantir a sua conservação e acesso a um público mais amplo. Características:

Interatividade: Os museus virtuais geralmente permitem que os visitantes interajam com o acervo, explorando detalhes, adicionando comentários e compartilhando suas experiências. Imersão: A experiência pode ser imersiva, com tours virtuais, imagens em 360 graus e outras tecnologias que criam uma sensação de presença no espaço do museu.

Diversidade: Os museus virtuais podem apresentar uma variedade de formatos e recursos, desde apresentações interativas até jogos e simulações. Acessibilidade: A acessibilidade é um fator importante, com opções para pessoas com necessidades especiais, como legendas e descrição de imagens.

Exemplos: Existem muitos exemplos de museus virtuais, incluindo:

☒ Museu do Louvre (França): Oferece um tour virtual completo, com imagens de alta resolução e informações detalhadas sobre as obras de arte. ☒ Pinacoteca do Estado de São Paulo: Utiliza fotografias em 360 graus e panorâmicas para permitir aos visitantes um passeio virtual pelo espaço. ☒ Museu Virtual Guggenheim: Um museu virtual experimental que permite aos visitantes explorar as coleções e as sedes do museu em diferentes locais.

Agora que você sabe mais sobre museus virtuais, que tal visitar um museu! Clique no Link abaixo para iniciar uma visita ao Museu Nacional da Cultura AfroBrasileira (MUNCAB)

VISITE O MUNCAB

Foi uma visita incrível, não é? Que tal a gente se inspirar na Arte Africana e fazer uma obra de arte no Paint! Faça uma pesquisa de imagens sobre Pinturas Africanas e se inspire para criar seu próprio desenho no Paint.



08 Descobrindo e Aprendendo sobre Gráficos e Tabelas

Educador(a): Bruna Reis Fusaro Gutierrez Jordão

Escola: Escola Municipal Marieta Miranda Couto

Rede: Rede Municipal de Matias Barbosa (MG)

INTRODUÇÃO

No cenário atual da educação, é essencial que os alunos desenvolvam, desde os primeiros anos escolares, a habilidade de organizar, interpretar e representar informações de forma clara e objetiva. Os gráficos e tabelas são ferramentas fundamentais nesse processo, pois permitem visualizar dados e tomar decisões com base em evidências. No 3º ano do ensino fundamental, essas competências podem ser introduzidas de forma lúdica e significativa, respeitando o nível de compreensão das crianças. Com o apoio da Clickideia Tecnologia Educacional, plataforma digital que oferece recursos pedagógicos interativos, é possível transformar o aprendizado em uma experiência mais envolvente e eficaz. Este projeto propõe a utilização da Clickideia como meio de ensinar conteúdos relacionados a gráficos e tabelas, promovendo o uso da tecnologia como aliada no desenvolvimento do raciocínio lógico, da leitura de dados e da autonomia dos estudantes. Ao integrar o conteúdo curricular com ferramentas digitais, busca-se tornar a aprendizagem mais contextualizada, prática e alinhada às demandas do século XXI. Apesar da importância do ensino de gráficos e tabelas no desenvolvimento de habilidades matemáticas e cognitivas, muitos alunos do 3º ano do ensino fundamental ainda encontram dificuldades em compreender e aplicar esses conceitos de forma eficaz. O aprendizado tradicional, muitas vezes limitado a abordagens expositivas e exercícios em papel, não consegue despertar plenamente o interesse dos estudantes ou proporcionar uma compreensão concreta dos conteúdos. Este projeto visa, portanto, proporcionar aos alunos do 3º ano uma experiência prática e interativa de aprendizagem, utilizando gráficos e tabelas dentro de um ambiente digital, facilitando a compreensão e o engajamento dos estudantes com o conteúdo. O presente projeto tem como objetivo geral desenvolver a capacidade dos alunos do 3º ano do Ensino Fundamental de coletar, organizar, representar e interpretar dados por meio de tabelas e gráficos, utilizando recursos digitais da plataforma Clickideia, de forma lúdica e significativa. Por objetivos específicos tem-se de coletar dados simples por meio de pesquisas em ambiente familiar; organizar informações em tabelas para posterior análise; construir gráficos (de barras, colunas e setores) com base em dados coletados; interpretar informações apresentadas em tabelas e gráficos, desenvolvendo o raciocínio lógico e crítico; utilizar ferramentas digitais da Clickideia para representar dados de forma interativa e dinâmica.

A aprendizagem de gráficos e tabelas é um passo importante para que os alunos desenvolvam a habilidade de ler, organizar e interpretar informações. Muitas vezes, as crianças têm contato com gráficos em revistas, embalagens, jornais, televisão e até nas redes sociais dos pais, mas não compreendem seu significado. Com o uso da plataforma Clikideia, as atividades se tornam mais interativas, visuais e dinâmicas, despertando a curiosidade e o interesse dos alunos. A proposta motiva por que conecta a Matemática a situações do cotidiano, tornando o aprendizado lúdico e concreto. Os impactos esperados são: maior engajamento dos alunos ao aprenderem por meio de atividades digitais e participativas; desenvolvimento da autonomia dos estudantes na coleta e organização de informações; melhoria na interpretação de dados em diferentes contextos, dentro e fora da escola; integração entre tecnologia e Matemática, ampliando as formas de aprender e ensinar; estímulo ao trabalho em equipe, favorecendo a cooperação e a troca de conhecimentos; aplicação prática: espera-se que os alunos reconheçam a utilidade dos gráficos e tabelas em seu dia a dia, fortalecendo a conexão entre a Matemática e a realidade.

DESENVOLVIMENTO

Planejamento das atividades semanais (resumo geral): Semana 1 – Introdução e levantamento de dados Conversa inicial sobre onde já viram gráficos/tabelas (TV, embalagens, pesquisas etc.). Apresentação de exemplos simples na plataforma Clikideia. Proposta de pesquisa em casa (fruta favorita, programa de televisão favorito). Registro dos dados coletados em uma tabela simples. Semana 2 – Construção de gráficos e Interpretação de informações Utilizar os dados coletados na semana anterior. Com apoio da Clikideia, transformar as tabelas em gráficos de colunas e setores. Atividade prática: comparar os resultados (“Qual foi a fruta mais votada?”, “Qual programa teve menos votos?”). Analisar gráficos prontos da Clikideia. Realizar perguntas de interpretação: maior, menor, diferenças, total.

Discussão coletiva sobre como os gráficos ajudam a entender informações de forma rápida. Semana 3 – Socialização e avaliação Atividade avaliativa na Clikideia (montagem de gráficos). Reflexão final: onde mais podemos usar gráficos e tabelas na vida diária? Ferramentas e conteúdos da Clikideia utilizados: Atividades de interpretação e criação de gráficos. Atividades “O que os gráficos mostram?” e “Gráficos e tabelas”. Metodologia aplicada: A metodologia será pautada na aprendizagem ativa, onde o aluno é protagonista do processo, utilizando recursos digitais da plataforma Clikideia aliados a práticas investigativas e lúdicas. Estratégias para engajamento dos alunos: Permitir que eles mesmos sugiram os temas de levantamento de dados, aumentando o sentimento de pertencimento. Mostrar onde gráficos aparecem no dia a dia (placar de futebol, previsão do tempo, quantidade de curtidas em vídeos, etc.). Dar espaço para que os alunos apresentem seus resultados de pesquisa para a turma. Registros fotográficos (incluir links ou menção aos anexos): Anexos.

RESULTADOS ESPERADOS OU ALCANÇADOS

Melhorias no desempenho dos alunos (dados e observações): Ao organizar dados em tabelas e transformá-los em gráficos, os alunos desenvolveram habilidade de classificação, comparação e análise numérica. Favoreceu a leitura crítica de informações presentes no cotidiano. A coleta de dados e construção de gráficos pelos próprios alunos promove aprendizagem ativa, em que eles não apenas recebem conhecimento, mas constroem o

saber. O uso de recursos digitais (Clickideia) torna a aprendizagem mais atrativa e divertida, aumentando a concentração e a participação. Consequentemente, os alunos assimilaram o conteúdo de forma mais sólida. Engajamento e participação (login, tempo de uso etc.): A turma usa a plataforma por 1 hora mais ou menos toda semana. Evolução da prática pedagógica (inovações na sua forma de ensinar): A inovação neste projeto se dá pelo uso criativo e intencional da tecnologia associada a metodologias ativas, transformando a forma como os alunos aprendem e como é feita a condução do processo educativo.

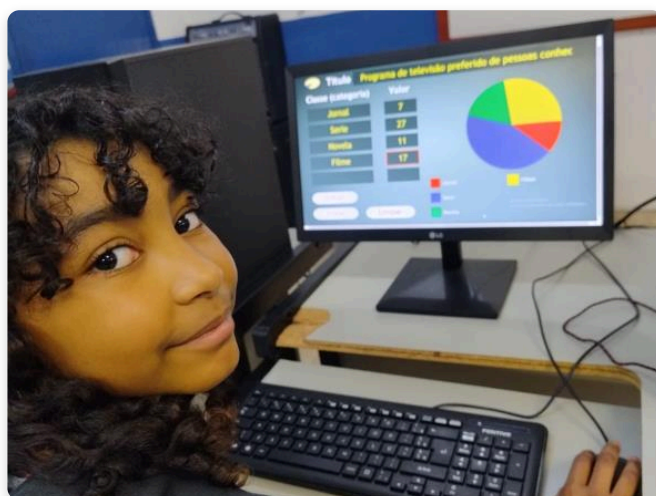
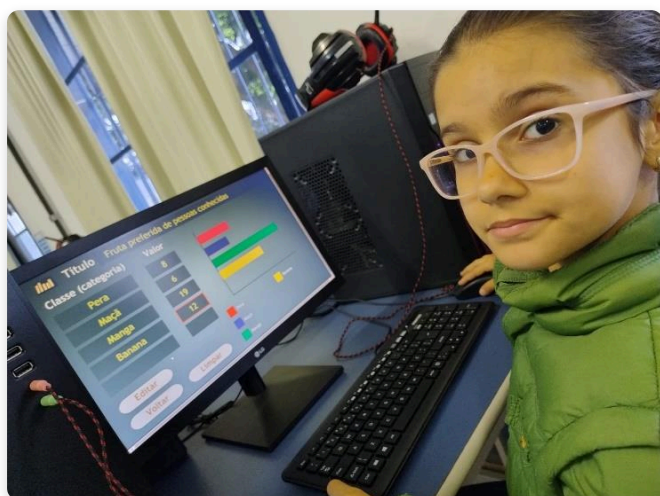
Variedade de ferramentas utilizadas: a variedade de ferramentas une o concreto, o digital, o visual e o colaborativo, tornando o aprendizado mais significativo, acessível e prazeroso. Depoimentos (alunos/professores): Alunos: “Não sabia como interpretar um gráfico e agora eu sei”. “Foi muito legal ver um gráfico que eu criei no Clickideia”. “Adorei fazer a pesquisa na minha casa”. Professor: “Ver os alunos empolgados na realização e compartilhamento das pesquisas e a surpresa em conseguirem criar os próprios gráficos foi satisfatório, assim como a melhoras deles na compreensão efetiva do conteúdo”.

COMPARATIVO ANTES/DEPOIS

Antes: Dificuldade em interpretar informações; confusão com leitura de dados e comparação de valores. Aulas centradas no professor, foco em exercícios do caderno e explicações tradicionais. Resultados variados, com dificuldade em aplicar conceitos em situações práticas. Depois: Melhor compreensão visual e analítica; alunos conseguem criar, interpretar e comparar gráficos e tabelas com autonomia. Metodologia ativa e interativa, com exploração da plataforma Clickideia; atividades gamificadas e visualmente estimulantes. Melhoria significativa nos resultados, com alunos mais confiantes na leitura e interpretação de gráficos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Aprendizados e desafios enfrentados: Entre os desafios enfrentados, teve a insegurança se as pesquisas viriam de casa, uma vez que a devolutiva do dever de casa não é uma prática comum. No aprendizado, a segurança de que os alunos se sentiram seguros em seres ativos no processo de aquisição de conhecimento. Propostas de continuidade ou expansão do projeto: Mais atividades interativas na plataforma Clickideia e outras turmas executarem o projeto desenvolvido.



Educador(a): Maria do Socorro Bezerra da Silva

Escola: Escola Estadual João Ferreira de Souza

Rede: SEEC/SUEM

1. Introdução

O ensino de Ciências Exatas, como Física, Química e Matemática, no Ensino Médio enfrenta desafios históricos relacionados à abstração dos conteúdos, à falta de recursos e ao desinteresse por parte dos alunos. Nesse contexto, os laboratórios didáticos emergem como uma estratégia pedagógica essencial para tornar a aprendizagem mais concreta, participativa e significativa. A realização de experimentos, manipulação de materiais e observação direta de fenômenos contribui para o desenvolvimento do raciocínio científico e da autonomia dos estudantes. No contexto de ensino atual, os alunos chegam à escola com outros interesses, que não é o de receber informações, pois estas podem ser acessadas facilmente por outros meios, principalmente os digitais. Percebe-se a desmotivação dos alunos pelas aulas em geral, mas especificamente nas disciplinas das Ciências Exatas (Química, Física e Matemática), a questão é mais preocupante. Considera-se importante os discentes conhecerem outras formas de aprendizagem dessas áreas, principalmente usando como ferramenta de apoio às tecnologias, que já fazem parte do dia a dia dos mesmos, e explorando atividades experimentais interativas envolvidas nos laboratórios didáticos. Envolver alunos em atividades experimentais, simulações e uso de ferramentas tecnológicas pode despertar o espírito científico, a curiosidade e o gosto pelas ciências, principalmente nas áreas de Física, Química e Matemática, contribuindo com a alfabetização científica dos alunos. Nos processos de ensino e de aprendizagem das ciências, os professores podem utilizar diversas estratégias e ferramentas para auxiliar no desenvolvimento de suas práticas pedagógicas. Entre esse conjunto de estratégias e ferramentas, algumas são mais atuais, como os recursos tecnológicos, e outras, mais antigas, como as atividades práticas. Estas últimas, são meios de possibilitar ao aluno a observação de fenômenos da natureza por meio de evidências e constatações lógicas. Embora sejam o alicerce das ciências, as atividades práticas ainda não são amplamente utilizadas ou exploradas nas escolas. Morini, Veit e

Silveira (2010, p. 3) apontam que “os professores, em sua maior parte, tiveram poucas oportunidades de vivenciar experiências positivamente marcantes no laboratório didático em sua formação”, o que acaba por caracterizar pouco uso de laboratórios ou atividades práticas conduzidas de qualquer forma, que não favoreçam a aprendizagem. A utilização de laboratórios no ensino pode envolver o desenvolvimento de outras habilidades e conhecimentos no aluno, sendo mais que um mero treinamento para a atividade científica. Blosser, por exemplo, baseada em Shulman e Tamir, considera que o uso de Laboratório Didático pode envolver cinco grupos objetivos: (a) habilidades; (b) conceitos; (c) habilidades

cognitivas; (d) compreensão da natureza da ciência; e (e) atitudes (BLOSSER, 1988, p. 74). A utilização dos instrumentos para o ensino de Química contrapõe esta racionalidade técnica, pois estimula o desenvolvimento da criatividade dos alunos com a proposição de uma aprendizagem ativa, na qual os alunos participam de atividades práticas. Assim, aflora a necessidade de produção de novos conhecimentos para a teoria e a prática de ensinar. É importante destacar que, nesta abordagem, o conceito de experimentação ultrapassa a dimensão do laboratório, pois são atividades que se caracterizam pela ação de investigar, vivenciar e experienciar. A Química parece ser muito complexa para os estudantes, pois existem muitos fenômenos que podem ser observados no nível macroscópico, mas os conceitos que os explicam situam-se no nível submicroscópico. Muitos alunos não conseguem estabelecer relações entre esses diferentes níveis. Por outro lado, o ensino de Química situa-se, preferencialmente, no nível mais abstrato, sendo esta, uma das barreiras primárias para o seu aprendizado (JUSTI, 2010). O professor pode empregar os instrumentos disponíveis para o ensino de Química, para superar estes obstáculos didáticos e epistemológicos. Diante do exposto, esta pesquisa tem como objetivo principal, realizar atividades experimentais de química dentro da metodologia dos laboratórios didáticos, com foco na participação, interação e desenvolvimento de habilidades científicas de alunos do Ensino Médio, assim como desenvolver o senso crítico, observação e interpretação de reações químicas, dentre outras ferramentas utilizadas na promoção da aprendizagem significativa.

Objetivo geral

Desenvolver a metodologia de Laboratórios didáticos com foco na indissociabilidade entre teoria e prática para promover uma aprendizagem mais significativa na disciplina de Química aos estudantes do Ensino Médio.

Objetivos específicos

- Interpretar e analisar as reações químicas a nível macroscópico;
- Entender as moléculas a nível das ligações químicas numa visão tridimensional;
- Compreender a diferença entre energias renováveis e não-renováveis;
- Conhecer a tabela periódica de forma lúdica;

Motivação e impacto esperado:

A escola tem um papel fundamental na educação no sentido de desenvolver competências básicas integradas com os saberes disciplinares, que facilite ao seu público o exercício pleno de cidadão e possibilite assegurar que todos os indivíduos desenvolvam e ampliem suas capacidades, diminuindo assim a exclusão social. De acordo com Mesquita & Medeiros (2006) a promoção do conhecimento e a formação de cidadãos comprometidos com os princípios sociais têm quebrado paradigmas, visando incorporar ao ensino, atividades que promovam o desenvolvimento de habilidades necessárias às práticas educacionais da atualidade. As aulas práticas no ensino de Química facilitam a aprendizagem ao conectar a teoria à prática, tornando o conteúdo mais envolvente, desperta a curiosidade e o interesse do aluno, e desenvolve habilidades investigativas e de resolução de problemas. Através destes experimentos, os estudantes podem observar e compreender fenômenos, relacionando a matéria e suas transformações com o mundo real, resultando numa aprendizagem mais significativa e no desenvolvimento do raciocínio proporcional e de outras competências. Visto

que a Escola Estadual João Ferreira de Souza não dispõe de Laboratórios de Química, as atividades são realizadas em sala de aula, o que enfatiza ainda mais a temática do laboratório didático.

2. Desenvolvimento

Inicialmente as atividades práticas serão realizadas mensalmente, ou seja, uma semana de cada mês será planejada para o desenvolvimento de atividades práticas diversas, englobando os mais diversos conteúdos da Química. O Clickideia será uma das plataformas utilizadas para lançar todos os experimentos realizados, no intuito de outras escolas e professores poderem ter disponível de um banco de experimentos dentro desta ferramenta. Os experimentos serão realizados uma vez por mês dentro de uma semana denominada “Química da teoria a prática”. As aulas práticas, lúdicas, e experimentais, envolverão principalmente os conteúdos que estão sendo estudados no Ensino Médio (1º, 2º e 3º anos). A metodologia adotada é a da pesquisa-ação, onde os participantes interagem com o professor na produção, desenvolvimento e apresentação dos resultados. O local de realização será a Escola Estadual João Ferreira de Souza na cidade de Santa Cruz-RN. As turmas que participarão da pesquisa serão as de 1º, 2º e 3º anos. Os conteúdos abordados serão: Energias renováveis e não-renováveis, Tabela Periódica, Eletroquímica (Reações de oxirredução), Compostos Orgânicos, Cinética Química, Propriedades da matéria, Ácidos e Bases, dentre outros. Serão realizadas abordagens diferentes como: reações químicas, maquetes, jogos, dentre outros, utilizando os conteúdos mencionados e já descritos anteriormente.

Atividades já desenvolvidas

Na temática sobre energias renováveis, foram realizadas maquetes abordando as energias nucleares, as energias do combustível fóssil, energia solar e eólica para obtenção do hidrogênio verde. Equipes de até 10 alunos participaram na confecção de cada maquete, assim como na apresentação ao público da escola. Os alunos participantes foram da turma do 1º ano A. Na temática Tabela periódica, a abordagem foi realizada em forma de bingo, onde cada dupla de alunos recebeu cartelas do bingo e uma tabela periódica. As duplas identificarão os elementos através de seu número atômico, o qual, o mesmo representa o número sorteado no globo. Quem completava uma fileira de número, seja horizontal ou

vertical, ganhará o bingo, um brinde e pontos na disciplina. A atividade foi realizada na turma de 1º ano B. Na temática de reações químicas, as reações de óxido redução foram realizadas em sala de aula com materiais alternativos. O experimento, por apresentar riscos físicos aos alunos, será ministrado pelo professor de Química. Para realizar esta demonstração, uma placa de zinco, comprado no comércio local, foi introduzido em uma solução contendo Sulfato de Cobre e água. Este experimento permitirá que os alunos visualizem a oxidação do zinco e a redução do cobre em solução. A prática experimental foi realizada na turma do 2º ano B. Para realizar estas práticas, os materiais utilizados foram: Isopor, EVA, cola de isopor, cola quente, papel crepom, tintas guache, palito de picolé, papeis laminados, lápis de cor, cano em PVC, mangueiras; Bingo, cartelas, tabelas periódicas, brindes; Placas de zinco, água da torneira, Sulfato de cobre, colher, copos de vidro transparente. Tendo o professor como mediador das práticas experimentais, as práticas experimentais terão continuidade e os alunos serão organizados em grupos de aproximadamente cinco alunos, onde desenvolverão práticas experimentais para os colegas da turma. As práticas apresentadas deverão mostrar as

substâncias que estão presentes nas equações químicas formadas por reagentes e produtos, assim como a explicação de como ela ocorreu por meio das equações químicas. Abaixo, algumas imagens das atividades já realizadas.

Oficina das energias renováveis e não-renováveis. Fonte: O autor.

Bingo da Tabela Periódica. Fonte: O autor

Reação de óxido redução. Fonte: O autor.

3. Resultados Esperados ou Alcançados

Sem dúvidas, a prática experimental, as atividades lúdicas vivenciadas pelos alunos, traz uma integração maior aos conteúdos. Quando a experimentação é bem conduzida e estruturada em bases epistemológicas claras, a mesma surge como exercício imprescindível na atividade docente em Química. Ao utilizar a experimentação durante as aulas de ciências/química, associando os conteúdos curriculares ao que o educando vivenciou, o educador trabalhará de forma mais contextualizada, visando assim à formação de cidadãos mais críticos e ativos na sociedade. Segundo DEMO (1999), a contextualização significa a vinculação com a vida do aluno, bem como com as suas potencialidades. Assim, a contextualização é essencial para que todo o trabalho desenvolvido não tenha um caráter apenas ilustrativo, e cabe ao professor direcionar o aluno. Com isso, espera-se uma maior compreensão em alguns conteúdos de Química, tendo em vista que as atividades visualizadas pelos alunos trarão uma melhor compreensão em nível macroscópico e microscópico de alguns conteúdos. Para Santos e Schnetzler, 1996, a importância da inclusão da experimentação está na caracterização de seu papel investigativo e de sua função pedagógica em auxiliar o aluno na compreensão dos fenômenos químicos (SANTOS & SCHNETZLER, 1996). Um dos pontos observados nas atividades já realizadas é a curiosidade deles, o que é um ponto de extrema importância no desenvolvimento de uma mente científica. A postura diante da realização dos experimentos também melhorou bastante. A abordagem na explicação, a

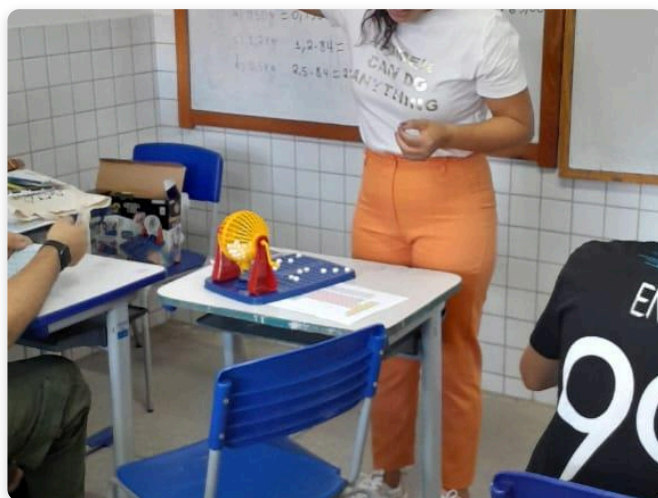
dinâmica do desenvolvimento de experimentos por eles, os fazem sentir importantes. Observa-se o engajamento de todos com todos. Aula de Química sem práticas experimentais, na maioria das vezes são um pouco tediosas. Acredito que sempre devemos buscar a melhor maneira de ensinar, e principalmente de entusiasmar nossos alunos a estar e permanecer na escola, e principalmente sentir prazer de assistir aula. Para isso devemos utilizar as mais variadas ferramentas ao nosso favor, seja ela tecnológica ou não. Todos os materiais utilizados nas práticas realizadas são materiais de baixo custo. As demais práticas a serem realizadas seguirão este mesmo conceito. É de fato, satisfatório ao professor, quando os alunos interagem nas aulas de Química, uma vez que esta disciplina é tão complexa e de difícil compreensão. As aulas práticas trouxeram e trazem expectativas diferentes do conceito já tabulado nesta disciplina, "o difícil de compreender", uma vez que a visualização permite uma melhor interpretação e assimilação dos conteúdos. Diante disso, todos os alunos gostaram das temáticas até agora trabalhada, e diante do contexto favorável, as aulas experimentais serão mais recorrentes dentro deste contexto escolar.

4. Considerações Finais

A aprendizagem adquirida nas aulas práticas é de fato mais satisfatória, mas dinâmica e mais divertida. Nesta metodologia, enfrentamos diversos desafios, nos quais são pontuais: • A falta de laboratório de Química na escola em questão; • Falta de equipamentos e materiais que promova o desenvolvimento da aula; • Equipamentos de proteção para professores e alunos; • Mesmo utilizando materiais alternativos, a demanda é grande para todas as turmas, uma vez que o professor é quem patrocina os custos; Como já mencionado anteriormente, as aulas práticas, sejam reações, jogos, maquetes, dentre outras, terão continuidade na escola, uma vez que eles fornecem um momento mais descontraído na sala de aula para os alunos.

Referências

- BLOSSER, P. E. O Papel do laboratório no Ensino de Ciências. Cad. Cat. Ens. Fis., 5(2), p. 74 a 78, 1988.
- MORINI, Lizandra Botton Marion; VEIT, Eliane Angela; SILVEIRA, Fernando Lang. Atividades experimentais de Física à luz da epistemologia de Laudan: ondas mecânicas no ensino médio. Porto Alegre: Ufrgs, Instituto de Física, 2010.
- JUSTI, Rosária. Modelos e modelagem no ensino de Química: um olhar sobre aspectos essenciais pouco discutidos. In: SANTOS, Wildson Luiz P. dos; MALDANER, Otavio Aloisio (Org.). Ensino de Química em foco. Ijuí (RS): Unijui, 2010. p.209-230.
- MESQUITA, K. F. M. & MEDEIROS, T. J. M. M.. Alternativas Didáticas para Aulas de Química no Nível Médio. XLVI Congresso Brasileiro de Química. Salvador: 2006.
- SANTOS, W. L. P.; SCHNETZLER, R. P. Função Social: o que significa ensino de química para formar cidadão? Química Nova na Escola, n.4, nov. 1996.
- DEMO, P. . A Nova LDB – Ranços e avanços. In: Maria Neusa de Oliveira. (Org.). As Políticas Educacionais no Contexto da Globalização. 1 ed. Ilhéus: Editus (Editora da UESC), 1999, v. 1, p. 1940. Diretrizes Operacionais da Rede Pública Estadual de Ensino de Goiás 2011/2012.



Educador(a): Sandra Marlei Oliveira Torres

Escola: Escola Municipal de Educação Básica Marcelo de Freitas Faraco

Rede: Rede Municipal de Alegrete (RS)

1. INTRODUÇÃO

Contextualização do Projeto

Nossos alunos do primeiro ano estão em um momento determinante: o início da trajetória da alfabetização. É nesse período que a base para a leitura e escrita são lançadas e cada passo é fundamental para o sucesso escolar e o desenvolvimento integral. Em Alegrete, temos a oportunidade de enriquecer esse processo com a Plataforma Clickideia, uma ferramenta repleta de jogos educativos e recursos tecnológicos de alto potencial. Reconhecemos a heterogeneidade: alguns alunos podem precisar de uma recomposição de aprendizagem prévia, enquanto outros estão prontos para absorver novos conhecimentos. Em nossa sala de aula, o projeto se destaca por sua abordagem profundamente inclusiva e adaptável. A Plataforma Clickideia se mostrou uma ferramenta valiosa para atender às necessidades de uma turma diversificada, que inclui alunos com diagnósticos específicos, como o Transtorno do Espectro Autista (TEA), e outros com dificuldades de aprendizagem que estão em fase de investigação. Diante desse cenário, há uma necessidade de estratégias mais atrativas, personalizadas e eficazes. A estrutura visualmente organizada da plataforma, a previsibilidade dos jogos e a interatividade dos recursos digitais proporcionaram um ambiente de aprendizado seguro e estimulante. Isso permitiu que todos os alunos, com apoio de colegas e professores, pudessem se engajar com as atividades e avançar significativamente em seu próprio ritmo, com o apoio indispensável de recursos tecnológicos inovadores como a plataforma Clickideia.

1.2 Problema a ser Resolvido Muitos alunos do 1º ano apresentam dificuldades na consciência fonológica e no reconhecimento de letras, o que compromete a construção da leitura e da escrita. Essas dificuldades são aprofundadas pela realidade da escola, situada em uma área de vulnerabilidade social, onde as famílias, devido ao analfabetismo ou baixa escolaridade, frequentemente não conseguem oferecer o suporte necessário para os estudos em casa. Além disso, a falta de frequência assídua – agravada pelas condições climáticas de inverno intenso, feriados prolongados – intensifica mais o

Outro ponto crucial é a necessidade de atender às particularidades de uma turma heterogênea. O desafio é criar estratégias que não apenas recuperem o

atraso de alguns, mas também ofereçam suporte a alunos com dificuldades de aprendizagem em fase de investigação ou com diagnósticos específicos, como o Transtorno do Espectro Autista (TEA), garantindo que todos os estudantes possam avançar em seu

próprio ritmo. Diante desse cenário, há uma necessidade de estratégias mais atrativas, personalizadas e eficazes para recompor essas aprendizagens essenciais, com apoio indispensável de recursos tecnológicos inovadores como a plataforma Clickideia.

Objetivo Geral

Promover a recomposição das aprendizagens em leitura e escrita dos alunos do primeiro ano, ao mesmo tempo em que se oferta novas aprendizagens e se busca o avanço nos diferentes níveis da escrita das crianças. Para isso, utilizaremos a Plataforma Clickideia de forma integrada e lúdica, impulsionando o engajamento e o desempenho dos alunos por meio de metodologias inovadoras que conectam o digital ao real e estimulam a paixão pelo saber.

Objetivos Específicos

Aprimorar o reconhecimento de letras, sílabas e a formação de palavras por meio da exploração dos jogos interativos da Plataforma Clickideia, complementados por atividades de registro criativas. Desenvolver a fluência na leitura e aprimorar a escrita espontânea e coletiva dos alunos, utilizando as ferramentas da Plataforma como ponto de partida para a produção textual e a imaginação. Fomentar o protagonismo e o engajamento dos alunos no processo de alfabetização, incentivando o uso regular e prazeroso da tecnologia e das atividades complementares, tornando-os curiosos e ativos em sua jornada de aprendizagem. 1.5
Motivação e Impacto Esperado Este projeto tem o potencial de gerar um impacto transformador na vida dos nossos alunos. Ao oferecer um ambiente de aprendizagem dinâmico e personalizado que combina o poder da tecnologia com a ludicidade, esperamos ver não apenas a melhora no desempenho das atividades e nas habilidades de leitura, mas também na confiança das crianças. A motivação para esse projeto vem da minha paixão em ver cada criança descobrir o poder das letras, em testemunhar o

momento mágico em que uma sílaba se une a outra para formar uma palavra, e uma palavra se transforma em uma história. Acredito que a alfabetização é a chave para abrir portas para um mundo de possibilidades, e a tecnologia, quando bem utilizada – como com a Clickideia – pode ser a varinha mágica que torna esse processo ainda mais encantador. Queremos que cada criança sinta que aprender é uma grande brincadeira, uma jornada de descobertas emocionantes, e que a escola é o lugar onde essa magia acontece diariamente. A culminância em uma festa de celebração do aprendizado reforçará essa experiência positiva e memorável para todos. É importante salientar que o próprio desenvolvimento deste projeto, em sua fase de concepção e implementação, já rendeu frutos significativos: fomos selecionados para participar do Diálogos – Mostra de Iniciação Científica da Rede Municipal de Alegrete. Este evento, que valoriza o conhecimento construído nas escolas por educadores comprometidos com a aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos, conforme destacado pelo Secretário de Educação, Cultura, Esporte e Lazer, Rodrigo Guterres, já reconhece o protagonismo dos professores e a inovação no ambiente escolar.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 Planejamento das Atividades Semanais Nosso projeto com a plataforma Clickideia foi estruturado para ser desenvolvido ao longo de 17 semanas, com atividades cuidadosamente selecionadas para explorar diferentes aspectos da consciência fonológica e outras habilidades essenciais. Todas as atividades estão alinhadas à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), garantindo que o aprendizado seja integrado ao currículo do 1º ano e

atenda às competências e objetivos de aprendizagem estabelecidos. O projeto teve como ponto de partida a imersão da turma na plataforma, o que exigiu uma preparação cuidadosa e estratégica. Os primeiros dias foram dedicados a superar desafios técnicos e ao desenvolvimento de habilidades básicas, como o manuseio do teclado e do mouse. Para facilitar o aprendizado, colocamos adesivos nos teclados com letras maiúsculas e ensinamos comandos essenciais. A metodologia inicial priorizou o trabalho em grupo e em duplas, incentivando a solidariedade e a colaboração, o que se mostrou fundamental para que os alunos

mais familiarizados com a tecnologia se tornassem monitores, ajudando os colegas a superarem as dificuldades. Esse começo, cheio de pequenos desafios e grandes superações, lançou as bases para o sucesso de todas as atividades que viriam a seguir, mostrando que a paciência e a organização são a chave para a transformação digital em sala de aula. O planejamento das atividades ocorreu semanalmente, sempre utilizando a lousa digital para introduções e discussões coletivas. Em seguida, os chromebooks individuais foram empregados para que cada criança pudesse explorar os jogos da Clickideia de maneira autônoma e interativa. A cada semana, focamos em um aspecto específico da alfabetização, complementando os jogos virtuais com atividades de registro criativas que consolidam o aprendizado. É importante ressaltar que o desenvolvimento do projeto enfrentou alguns desafios climáticos e de calendário. Houve semanas em que o acesso ao Clickideia foi impactado devido ao período de inverno intenso em nossa região, o que resultou em menor frequência das crianças à escola. Além disso, feriados prolongados e as férias de inverno no final de julho/início de agosto também foram considerados no planejamento e na sequência das atividades. Para além do uso em sala de aula, incentivamos ativamente a continuidade do aprendizado em casa. Para isso, a professora orientou as famílias sobre como acessar a plataforma, priorizando jogos de mais fácil entendimento para as crianças. Para garantir que esse suporte fosse prático e acessível, foram criados vídeos curtos, que incluíam instruções de acesso e sugestões de jogos ilustradas com fotos. Esses vídeos foram compartilhados nos grupos de comunicação, oferecendo um guia prático para que o aprendizado com a Clickideia pudesse se estender ao ambiente familiar de forma autônoma, fortalecendo a parceria entre a escola e os pais.

Calendário de Atividades Clickideia

- 02 de Abril: Jogo “Brinquedos na Estante” – Matemática – Página 12 Raciocínio Lógico e Percepção Espacial/Visual
- 09 de Abril: Jogo “Pega Aranha” – Língua Portuguesa – Página 10 Consciência Fonológica e Alfabetização
- 23 de Abril: Jogo “Mestre das Palavras” – Língua Portuguesa – Página 4 Consciência Fonológica e Alfabetização
- 30 de Abril: Parêntese “1,2 Feijão com Arroz” – Língua Portuguesa – Página 9 Linguagem e Matemática (Interdisciplinaridade)
- 06 de Maio: Jogo “Letras e Figuras II” – Língua Portuguesa – Página 10 Consciência Fonológica e Alfabetização
- 14 de Maio: Família na Escola (com a ferramenta “1,2, Feijão com Arroz”) – Língua Portuguesa – Página 9 Interação Social e Inclusão
- 21 de Maio: Tangram – Educação Infantil – Categoria Jogos – Página 1 Raciocínio Lógico e Percepção Espacial/Visual
- 29 de Maio: Parêntese “Macaca Sofia” – Língua Portuguesa – Página 9 Linguagem e Matemática (Interdisciplinaridade)

- 30 de Maio: Parlela “Macaca Sofia” – Língua Portuguesa – Página 9 Linguagem e Matemática (Interdisciplinaridade)
- 11 de Junho: Jogo “Casa e Sombras” – Educação Infantil – Página 8 Raciocínio Lógico e Percepção Espacial/Visual
- 23 de Junho: Jogo “Letras e Figuras IV” – Língua Portuguesa – Página 10 Consciência Fonológica e Alfabetização
- 25 de Junho: Jogo “Flora Rima Com Amora” – Língua Portuguesa – Página 1 Consciência Fonológica e Alfabetização
- 02 e 03 de Julho: Jogo “Casa de Palavra” – Língua Portuguesa – Página 1 Consciência Fonológica e Alfabetização
- 09 de Julho: Duas atividades: “A Festa Junina” (Pág 1) e “Sinais da Festa Junina” (pág 2) – Educação Infantil Interação Social e Inclusão
- 16 de Julho: Jogo “Construindo Cenários” – Educação Infantil – Página 5 Raciocínio Lógico e Percepção Espacial/Visual
- 06 de Agosto: Jogo “Expedição de Palavras” – Língua Portuguesa – Página 4 Consciência Fonológica e Alfabetização
- 11 de Agosto: Exploração Livre da Plataforma Clickideia Interação Social e Inclusão
- 13 de Agosto: Casa de Palavras – Flora Rima com Amora – Ambos: Língua Portuguesa – Página 1 e Estante de Brinquedos – Matemática – Página 12 Avaliação da Escrita e Leitura
- 15 de Agosto: Cantigas – Educação Infantil – Página 1 Linguagem e Expressão Artística, Expressão Escrita e Colaboração
- 18 de Agosto: Encerramento Celebração e Autoavaliação da Aprendizagem

2.2 Ferramentas e Conteúdos da Clickideia Utilizados A seleção dos jogos e recursos da plataforma Clickideia foi um processo cuidadosamente planejado e alinhado aos objetivos pedagógicos da alfabetização, com ênfase no desenvolvimento da consciência fonológica e na formação das palavras. Após uma prévia exploração, as escolhas foram feitas considerando o nível de aprendizagem dos alunos, a usabilidade e a capacidade de engajamento de cada ferramenta, garantindo sua relevância direta para as habilidades a serem desenvolvidas. A seguir, apresentamos o detalhamento das atividades realizadas, organizadas por Foco Principal/Habilidade Desenvolvida. Esta estrutura proporciona uma visão clara de como cada ferramenta contribuiu para o aprendizado, refletindo a progressão de competências e habilidades da BNCC. Para facilitar a navegação, os nomes dos jogos contam com hiperlinks. Clique no nome do jogo para acessar o post completo e conferir as fotos e detalhes. Projeto Clickideia: Relatório de Atividades por Foco e Habilidade Foco Principal: Consciência Fonológica e Alfabetização Habilidades Trabalhadas: Reconhecimento de letras, sílabas, rimas, associação fonema-grafema, identificação de formatos de letras, escrita espontânea,

comparar o som e a grafia de diferentes partes da palavra (começo, meio e fim), compor e decompor palavras em sílabas. Códigos da BNCC: (EF01LP05), (EF01LP07), (EF01LP09), (EF01LP02), (EF01LP04), (EF01LP13), (EF01LP19), (EF01LP10), (EF01LP11), (EF01LP14), (EF01LP06), (EF01LP15), (EF01LP20).

Semana 2: Jogo “Pega Aranha” Data: 09 de Abril Atividade na Plataforma: Jogo “Pega Aranha” – Língua Portuguesa – Página 5. Descrição da Ferramenta: Ferramenta interativa para o reconhecimento de letras (vogais e consoantes) e a identificação de diferentes formatos de letras (caixa alta, minúscula, cursiva). O jogo solicita que a criança “clique” na aranha que carrega a letra correspondente ao comando, apoiando a alfabetização de forma lúdica e

contribuindo diretamente para o desenvolvimento da consciência fonológica através da discriminação auditiva de fonemas. Atividades Após a Plataforma: Competição com dados de vogais e aranha no palito. Três alunos participavam: um aluno jogava o dado das vogais, e os outros dois tinham aranhas grudadas em palitos com ímãs na base. Ao cair o dado, eles deveriam bater com a aranha na vogal correspondente que estivesse virada para cima. Evidências de Aprendizagem: ■ Identificação das vogais e consoantes na tela do jogo. ■ Acerto nos diferentes formatos de letras conforme o nível. ■ Registro da aprendizagem por meio da competição complementar. Observações: A atividade se mostrou altamente engajadora. A competição com o dado e a aranha no palito intensificou o interesse e o avanço no reconhecimento das vogais, consoantes e diferentes formatos de letras. A dinâmica do jogo e da atividade complementar facilitou a fixação do aprendizado de forma lúdica e eficaz.

Semana 3: Jogo "Mestre das Palavras" Data: 23 de Abril

Atividade na Plataforma: Jogo "Mestre das Palavras" – Língua Portuguesa – Página 2. Descrição da Ferramenta: Ferramenta que auxilia no reconhecimento da letra inicial de palavras e na sequência alfabética. Apresenta desenhos (em ordem alfabética) e três opções de letras para a criança arrastar a correta, completando a inicial do desenho. Facilita a associação letra-som e a fixação do alfabeto. Atividades Após a Plataforma: Após o jogo, cada criança recebeu uma folha de registro com as mesmas figuras para escrever a letra inicial de cada desenho. Elas podiam usar o Chromebook com o jogo aberto para consultar, transferindo e consolidando o aprendizado do ambiente virtual para o registro físico. Evidências de Aprendizagem: Acerto na associação das letras iniciais aos desenhos no jogo. Registro da aprendizagem por meio da escrita da letra inicial em folha impressa. Observações: A atividade gerou ótima participação, com as crianças demonstrando compreensão da associação entre o som inicial e a letra correspondente. A tarefa de registro em folha complementou o jogo, solidificando o reconhecimento da letra inicial e a relação com o desenho, reforçando o aprendizado do alfabeto e a correspondência grafema-fonema.

Semana 5: Jogo "Letras e Figuras II" Data: 06 de Maio Atividade na Plataforma: Jogo "Letras e Figuras II" – Língua Portuguesa – Página 10. Descrição da Ferramenta: Ferramenta para desenvolver o reconhecimento e a diferenciação de fonemas e grafemas de sons parecidos (ex: 'D' e 'T'). Os alunos arrastavam imagens para o quadro da letra inicial correspondente, aprimorando a discriminação auditiva e visual e a associação letra-som inicial. Atividades Após a Plataforma: Selecionamos um desenho para cada letra trabalhada. As crianças receberam esses desenhos para recortar e colar de acordo com sua letra inicial. Em seguida, tinham que escrever os nomes dos desenhos em seus cadernos de forma espontânea, reforçando a identificação da letra inicial. Evidências de Aprendizagem: ■ Melhora na discriminação auditiva (distinguir sons iniciais parecidos).

■ Reforço da associação letra-som. ■ Aumento da atenção e foco. ■ Desenvolvimento da coordenação motora fina. Observações: Inicialmente, alguns alunos tiveram dificuldade em diferenciar sons próximos, mas a repetição e o feedback visual do jogo auxiliaram. O formato interativo e o desafio de discriminação geraram alto engajamento. A atividade permitiu identificar alunos que precisavam de maior suporte em pares mínimos.

Semana 11: Jogo "Letras e Figuras IV" Data: 23 de Junho Atividade na Plataforma: Jogo "Letras e Figuras IV" – Língua Portuguesa – Página 10. Descrição da Ferramenta: O jogo consolida o reconhecimento da letra inicial de palavras. Alunos visualizavam um desenho com seu nome

e a primeira letra faltando, e precisavam preencher o espaço com a letra correta no teclado. Aprimorou a associação fonema-grafema, percepção visual da palavra e reconhecimento das letras no teclado. Atividades Após a Plataforma: Cada criança escolheu um dos desenhos para replicar em sua folha, escrevendo a letra inicial em um quadrado específico e, em seguida, o nome completo do desenho. Depois, os desenhos eram organizados um ao lado do outro, formando uma sequência alfabética para reforçar a ordem das letras. Evidências de Aprendizagem: ■ Melhora na associação fonema-grafema. ■ Aumento da autonomia no uso do teclado (com a adaptação de adesivos nas letras maiúsculas). ■ Engajamento pela interatividade e fixação da escrita espontânea. ■ Percepção da sequência alfabética de forma lúdica. Observações: A estratégia de adesivar as letras maiúsculas no teclado foi eficaz para reduzir a frustração e melhorar a coordenação motora fina. O feedback imediato do jogo foi um reforço positivo, e a atividade permitiu identificar domínios e necessidades de reforço.

Semana 12: Jogo "Flora Rima Com Amora"

Data: 25 de Junho Atividade na Plataforma: Jogo "Flora Rima com Amora" – Língua Portuguesa – Página 1. Descrição da Ferramenta: Ferramenta lúdica para o desenvolvimento da consciência fonológica, com foco em rimas. Os alunos arrastavam a imagem que rimava ou clicavam em pares de imagens com nomes que combinavam, potencializando a associação som-imagem-grafia. Atividades Após a Plataforma: Realizamos uma competição de "Montar Sorvetes com Rimass". A turma foi dividida em duas equipes, e cada aluno montava um sorvete combinando a "casquinha" (com um desenho) e o "sabor" (com um desenho que rimava), reforçando a percepção sonora das palavras. Evidências de Aprendizagem: ■ Aumento da consciência fonológica (rima). ■ Reforço da leitura e vocabulário. ■ Desenvolvimento da percepção auditiva e visual. ■ Engajamento e colaboração em equipe. Observações: A atividade foi muito bem-sucedida, pois mesmo com dificuldades iniciais na leitura, os alunos conseguiam identificar rimas pela escuta, usando imagens como apoio. O jogo permitiu explorar a sonoridade das palavras de forma intuitiva, criando um ambiente de aprendizado leve e divertido.

Semana 13: Jogo "Casa de Palavra" Data: 02 e 03 de Julho Atividade na Plataforma: Jogo "Casa de Palavra" – Língua Portuguesa – Página 1. Descrição da Ferramenta: Utilizado para aprofundar a consciência silábica e a formação de palavras. Atividades incluíam organizar sílabas, arrastá-las para montar palavras e completar sílabas faltantes, promovendo a análise e síntese de palavras através de suas unidades sonoras. Atividades Após a Plataforma: Realizamos uma atividade de classificação de palavras. As mesmas palavras do jogo (de animais e materiais de construção) foram projetadas na lousa digital. Quando uma criança encontrava e lia uma palavra em sua folha, ela a circulava na tela digital com uma cor pré-definida de acordo com a categoria (por exemplo, vermelho para animais e verde para materiais de construção).

Evidências de Aprendizagem: ■ Aprimoramento da consciência silábica. ■ Desenvolvimento da leitura e escrita. ■ Associação sílaba-significado. ■ Interação e leitura compartilhada. Observações: A ausência de desenhos no jogo tornou-se um desafio, exigindo apoio constante da professora, o que transformou a atividade em uma oportunidade de aprendizagem mediada. O tema "casa" e as figuras divertidas foram motivadores, e a atividade revelou as diferentes etapas de aquisição da consciência silábica em cada aluno.

Semana 16: Jogo "Expedição de Palavras" Data: 06 de Agosto Atividade na Plataforma: Jogo "Expedição de Palavras" – Língua Portuguesa – Página 4. Descrição da Ferramenta: Ferramenta que estimula a associação de palavras com figuras e a identificação da sílaba inicial. A dinâmica de avanço por etapas para conquistar emblemas envolvia usar uma lanterna virtual para procurar a

da sílaba inicial. Atividades Após a Plataforma: Adaptamos o conceito do jogo com uma atividade prática de "Jogo do Detetive das Palavras". A atividade foi estruturada em

etapas

Sorteio do Detetive: Cada criança tirava o nome de um colega de uma "caixa surpresa".

Solução de Enigmas: O "detetive" sorteado escolhia uma ficha com um enigma de número e letra de sílabas para descobrir uma palavra.

Busca e Descoberta: Com a ajuda de uma lupa, as crianças procuravam a palavra correta na tabela exposta na lousa digital. Evidências de Aprendizagem: ■ Melhora na associação palavra-figura e sílaba inicial. ■ Aumento da concentração e atenção seletiva. ■ Engajamento e persistência (sistema de emblemas). ■ Aperfeiçoamento da oralidade e consciência silábica.

Observações: A dinâmica da "expedição noturna" gerou curiosidade e alto entusiasmo, e o sistema de emblemas foi um forte motivador. O jogo foi eficaz para diagnosticar a necessidade de reforço na associação entre a sílaba inicial e a palavra completa, e a atividade do "Detetive" confirmou essas observações de forma lúdica e concreta.

Foco Principal: Raciocínio Lógico e Percepção Espacial/Visual Habilidades Trabalhadas: Organização espacial, resolução de problemas, criatividade, distinção de formas e contornos, percepção espacial e visual, compreensão de comandos verbais, transferência de conhecimento do digital para o real, escrita espontânea, leitura de palavras, identificação de fonemas e sua representação por letras. Códigos da BNCC: Língua Portuguesa: (EF01LP04), (EF01LP05), (EF01LP07), (EF01LP09), (EF01LP13), (EF01LP19), (EF12LP01), (EF15LP03). Matemática: (EF01MA15), (EF01MA16). Artes: (EF01AR01).

Semana 1: Jogo "Brinquedos na Estante" Data: 02 de Abril Atividade na Plataforma: Jogo "Brinquedos na Estante" – Matemática – Página 10. Descrição da Ferramenta: Jogo de arrastar e soltar que desenvolve a percepção espacial e a compreensão de comandos verbais. As crianças organizam brinquedos na estante virtual, assimilando conceitos como "em cima," "embaixo" e "ao lado," o que estimula o raciocínio lógico. Atividades Após a Plataforma: Cada criança recebeu uma folha de registro para desenhar os brinquedos na mesma ordem e posição da estante virtual na lousa digital. Em seguida, elas escreveram os nomes dos brinquedos de forma espontânea ao lado de cada desenho. Evidências de Aprendizagem: ■ Compreensão da percepção espacial e dos comandos verbais. ■ Desenvolvimento da coordenação motora fina e da observação. ■ Escrita espontânea dos nomes dos brinquedos. ■ Engajamento e transferência do conhecimento do digital para o físico.

Observações: A atividade gerou alto engajamento. Observou-se um avanço na escrita, com alguns alunos alcançando o nível silábico e todos participando da escrita espontânea. A lousa digital serviu como um excelente apoio visual, e a atividade permitiu à professora diagnosticar as diferentes fases do desenvolvimento da escrita em cada aluno.

Semana 7: Jogo "Tangram" Data: 21 de Maio Atividade na Plataforma: Tangram – Educação Infantil – Página 1. Descrição da Ferramenta: Ferramenta que visa desenvolver o raciocínio lógico, a percepção espacial e a criatividade. O objetivo é compor diversas figuras usando as sete peças sem sobrepor-las, estimulando concentração, resolução de problemas e a compreensão de relações geométricas simples. Atividades Após a Plataforma: Após a interação com o jogo virtual, a atividade complementar envolveu o uso de jogos de tangram físicos. Enquanto um aluno montava uma figura na tela digital, os demais montavam a mesma figura com as peças físicas. Os alunos também estavam livres para criar os desenhos que quisessem. Evidências de Aprendizagem: ■ Capacidade de planejar e executar a montagem das figuras (tangram digital e físico). ■ Boa percepção espacial e criatividade. ■ Habilidade de transição entre o digital e o físico. ■ Composição e decomposição de formas. Observações: A maioria dos alunos demonstrou bom raciocínio lógico e facilidade em manipular as peças. A transição entre o tangram digital e o físico foi fluida. O uso individual dos tangrams físicos, enquanto um colega montava na tela, incentivou a autonomia e a resolução individual de problemas.

Semana 10: Jogo "Casa e Sombras" Data: 11 de Junho Atividade na Plataforma: Jogo "Casa e Sombras" – Educação Infantil – Página 8. Descrição da Ferramenta: Ferramenta central para o reconhecimento visual de formas e objetos através do arrastar e soltar o desenho correto em sua

sombra correspondente. Contribuiu para o desenvolvimento da percepção visual, atenção, coordenação motora fina e raciocínio lógico. Atividades Após a Plataforma: A atividade complementar envolveu a criação de um cenário temático com a casa de uma bruxinha. Após pintar, recortar e montar a casa, os alunos colaram uma bruxinha em uma vassoura e, no chão da casa, escreveram um texto coletivo sobre o jogo na plataforma. Evidências de Aprendizagem: ■ Avanço na percepção visual e atenção (identificar detalhes e contornos). ■ Desenvolvimento notável na coordenação olho-mão para o uso do mouse. ■ Estímulo à oralidade e à escrita coletiva. ■ Engajamento e memória afetiva. Observações: O jogo foi o que mais cativou os alunos, gerando um entusiasmo excepcional. A atividade complementar da montagem do cenário foi igualmente bem-sucedida, reforçando a importância de integrar o virtual e o concreto. A elaboração do texto coletivo demonstrou a capacidade da turma de sintetizar suas percepções sobre o jogo e promoveu a coautoria.

Semana 15: Jogo "Construindo Cenários" Data: 16 de Julho Atividade na Plataforma: Jogo "Construindo Cenários" – Educação Infantil – Página 4. Descrição da Ferramenta: Ferramenta digital que propõe a montagem de quebra-cabeças com cenários variados. A atividade foca no desenvolvimento da percepção visual, coordenação motora fina e na resolução de problemas através da manipulação de formas e encaixes. Atividades Após a Plataforma: Os alunos receberam 16 quadradinhos com desenhos incompletos e palavras escritas e separadas por sílabas. A tarefa era ler as palavras e colar cada quadradinho em cima do desenho correspondente em outra folha, formando um novo cenário. Evidências de Aprendizagem: ■ Consciência silábica e leitura. ■ Percepção visual e atenção. ■ Coordenação motora fina. ■ Raciocínio lógico e resolução de problemas.

Observações: A atividade complementar se mostrou altamente engajadora, com os alunos demonstrando concentração ao ver o novo cenário se formando. Foi possível observar uma clara consolidação da consciência silábica e da leitura, pois os alunos precisavam decodificar as palavras para fazer a associação correta e se ajudavam mutuamente. Foco Principal: Linguagem e Matemática (Interdisciplinaridade) Habilidades Trabalhadas: Compreensão de

parlendas, rimas, completar textos, associação palavra-imagem, sequências numéricas, contagem, escrita numérica, operações matemáticas, sequenciação textual e reconhecimento de vogais nas palavras. Códigos da BNCC: Língua Portuguesa: (EF15LP01), (EF15LP02), (EF01LP13), (EF01LP19). Matemática: (EF01MA01), (EF01MA02), (EF01MA05), (EF01MA06).

Semana 4: Jogo "1, 2 Feijão com Arroz" Data: 30 de Abril Atividade na Plataforma: Parlenda "1,2 Feijão com Arroz" - Língua Portuguesa - Página 9. Descrição da Ferramenta: Ferramenta didática que utiliza a parlenda para desenvolver diversas habilidades, promovendo a interdisciplinaridade ao integrar letramento e numeramento. As atividades abordam linguagem (rimas, completar textos), matemática (sequências numéricas, contagem, operações) e alfabetização (reconhecimento de vogais nas palavras). Atividades Após a Plataforma: A turma realizou a montagem da parlenda utilizando figuras. Por exemplo, figuras de duas mãos com os dedos 1 e 2, e um prato de feijão com arroz, exigiam que a criança lesse "1,2 feijão com arroz". A parlenda foi construída sucessivamente, consolidando o conhecimento de forma visual e de leitura. Evidências de Aprendizagem: ■ Reconhecimento de rimas, sequências numéricas e contagem. ■ Identificação de antecessor e sucessor. ■ Compreensão e sequenciação textual. ■ Associação palavra-imagem e reconhecimento de vogais nas palavras dos números.

Observações: A preparação prévia com a exposição da parlenda na sala foi fundamental. A transição do digital para o concreto, com a montagem das figuras, foi muito eficaz, tornando o aprendizado mais tátil e divertido. Observou-se a capacidade das crianças de ler as palavras e associá-las corretamente às imagens, mesmo em etapas iniciais da alfabetização.

Semana 8: Jogo "Macaca Sofia" Data: 29 de Maio Atividade na Plataforma: Jogo "Macaca Sofia" - Língua Portuguesa - Página 9. Descrição da Ferramenta: Ferramenta interativa e interdisciplinar baseada na parlenda "Macaca Sofia". A primeira página do jogo foi utilizada para um primeiro contato e reconhecimento das figuras e palavras. Em um dia posterior, os alunos exploraram atividades de linguagem (leitura, rimas, completar vogais) e matemática (contagem, adição, subtração e divisão de bananas). Atividades Após a Plataforma: Para memorização, realizamos uma brincadeira rítmica com palmas: palmas abertas para os números e fechadas para os alimentos. Após a brincadeira, os alunos recortaram figuras da parlenda, colaram em seus cadernos e, ao lado de cada uma, escreveram a frase correspondente, fazendo uma cópia do quadro. Evidências de Aprendizagem: ■ Memorização da parlenda. ■ Associação conteúdo-movimento e ritmo. ■ Compreensão da sequência textual. ■ Desenvolvimento da coordenação motora fina. ■ Transferência do aprendizado digital para o físico. Observações: A introdução da parlenda através do jogo foi um excelente ponto de partida. A familiaridade com a plataforma facilitou a execução das atividades complementares. A brincadeira rítmica foi lúdica e prazerosa, contribuindo significativamente para a memorização. A atividade de recortar, colar e escrever as frases consolidou a relação entre figura, palavra e frase.

Semana 9: Continuação do Jogo "Macaca Sofia" Data: 30 de Maio

Atividade na Plataforma: Jogo "Macaca Sofia" - Língua Portuguesa - Página 9. Descrição da Ferramenta: Continuação das atividades interdisciplinares baseadas na parlenda "Macaca Sofia". As atividades do jogo incluíram leitura, rimas, completar textos, desembaralhar sílabas, arrastar sílaba inicial, ligar desenhos a palavras, e operações matemáticas como contagem e adição/subtração/divisão de bananas. Atividades Após a Plataforma: Para a atividade complementar, foi realizada uma brincadeira⁵⁹ rítmica com as mãos, onde os alunos faziam

gestos específicos correspondentes aos números e aos alimentos da parlenda, reforçando a memorização e a sequência. Evidências de Aprendizagem: ■ Melhora da consciência fonológica e rítmica. ■ Desenvolvimento da coordenação motora fina. ■ Engajamento e participação ativa. ■ Associação entre conteúdo, movimento e ritmo. Observações: A brincadeira rítmica com as mãos foi uma atividade extremamente lúdica e prazerosa que contribuiu significativamente para a memorização da parlenda, reforçando o aprendizado de forma prática e divertida. A combinação das atividades digitais e corporais consolidou os conceitos trabalhados, demonstrando a eficácia da abordagem interdisciplinar.

Foco Principal: Interação Social e Inclusão Habilidades Trabalhadas: Colaboração, interesse familiar na educação, respeito à diversidade, novas formas de comunicação e inclusão de alunos com e sem deficiência. Códigos da BNCC: Língua Portuguesa: (EF01LP06), (EF01LP21), (EF15LP05). Matemática: (EF01MA06), (EF01MA07).

Semana 6: Família na Escola Data: 14 de Maio Atividade na Plataforma: Família na Escola (com a ferramenta "1, 2, Feijão com Arroz") – Língua Portuguesa – Página 9.

Descrição da Ferramenta: A ferramenta "1,2, Feijão com Arroz" foi utilizada em um contexto familiar. Pais e crianças jogaram as fases da parlenda juntos para incentivar o uso de jogos didáticos em casa e apresentar a plataforma às famílias. Os pais atuaram como colaboradores diretos, auxiliando na compreensão das instruções. Atividades Após a Plataforma: As famílias foram incentivadas a acessar a plataforma em casa para responder a um "quiz" criado pela professora. O quiz apresentava perguntas fáceis, como "Qual numeral rima com PRATO?", e as crianças escolhiam a resposta correta entre três alternativas. Evidências de Aprendizagem: ■ Pais atuaram ativamente no suporte e instrução, auxiliando, inclusive, crianças cujas famílias não puderam comparecer. ■ Efetiva participação e interação entre adultos e crianças. ■ Famílias demonstraram interesse na ferramenta para uso em casa. ■ Aprendizagem com caráter colaborativo entre todos. ■ Transferência de conhecimento para o ambiente doméstico. Observações: O evento "Família na Escola" foi um sucesso notável, com grande engajamento das famílias, demonstrando o potencial da plataforma para conectar a aprendizagem escolar ao ambiente doméstico. A colaboração entre pais e filhos durante o jogo foi muito positiva. O interesse e a adaptação das famílias aos recursos digitais reforçam o potencial da plataforma como ferramenta de apoio contínuo, fortalecendo a relação Família-escola por meio de uma experiência prazerosa e enriquecedora.

Foco Principal: Consciência Cultural e Inclusão Habilidades Trabalhadas: Reconhecimento e valorização da diversidade cultural, pensamento crítico sobre tradições, diálogo e aprendizagem, empatia e perspectiva, colaboração e respeito às diferenças. Códigos da BNCC: Língua Portuguesa: (EF01LP16), (EF01LP21), (EF01LP20), (EF01LP18). Arte: (EF15AR22).

Semana 14: Festa Junina e Libras Data: 09 de Julho

Atividades na Plataforma: ➤ Jogo "A Festa Junina" – Página 1. ➤ Jogo "Sinais da Festa Junina" – Educação Infantil – Página 1. Descrição da Ferramenta: O projeto explorou a plataforma para imergir os alunos no tema junino, utilizando um vídeo introdutório (musical e dança da quadrilha) e o jogo "Sinais da Festa Junina", que apresentava a Libras de forma interativa. O jogo ensinava gestos e associações gesto-desenho de comidas e brincadeiras típicas, com um jogo da memória complementar. Atividades Após a Plataforma: Após o jogo, os alunos realizaram uma releitura da imagem principal da tela interativa "Sinais da Festa Junina" usando desenho em lixa preta e giz colorido. A imersão continuou com uma festa junina na sala de aula, que incluiu brincadeiras apresentadas no jogo. O tema também originou uma

atividade específica para avaliar o nível de escrita das crianças. Evidências de Aprendizagem:

- Aumento da consciência cultural e inclusiva (introdução à Libras).
- Melhora da percepção visual e auditiva (associação gestos-sons-imagens).
- Desenvolvimento da coordenação motora e expressão corporal.
- Engajamento elevado e entusiasmo.
- Fixação do vocabulário temático e avaliação do nível de escrita.

Observações: A atividade de releitura na lixa foi muito bem recebida pelos alunos, complementando o aprendizado de forma lúdica. O fascínio das crianças pela introdução à Libras através do jogo foi um ponto alto, mostrando o potencial inclusivo da plataforma. A conexão entre o vídeo, o jogo e as atividades pósplataforma criou um ambiente de aprendizado imersivo e multidisciplinar, reforçando a versatilidade dos recursos. A realização da festa junina na sala de aula e a utilização do tema para avaliar a escrita demonstraram como o Clickideia pode ser um ponto de partida para projetos pedagógicos amplos e significativos.

Foco Principal da Atividade: Interação Social e Inclusão. Habilidades Trabalhadas: Reconhecimento da autonomia na aprendizagem, comunicação e expressão de ideias, desenvolvimento da colaboração e empatia (ajuda mútua), adaptação a novas rotinas e situações (presença da filmagem), e curiosidade na exploração de novas ferramentas digitais. Códigos da BNCC:

Língua Portuguesa: (EF01LP07), (EF01LP20), (EF01LP21). Competências Gerais da BNCC: (CG02), (CG09).

Semana 17: Exploração Livre da Plataforma Clickideia Data: 11 de Agosto Atividade na Plataforma: Preparação para o encerramento do projeto, com foco na coleta de depoimentos e filmagens sobre a experiência das crianças e famílias. A atividade principal foi a exploração livre da plataforma Clickideia. Descrição das Ferramentas: A atividade utilizou os Chromebooks como ferramenta principal, fornecendo a cada criança o acesso individual à plataforma Clickideia, onde puderam explorar de forma autônoma jogos e conteúdos de sua preferência. Além disso, a equipe da Clickideia usou equipamentos de filmagem e áudio para registrar os depoimentos das crianças e das famílias, capturando cenas da interação e do uso das ferramentas digitais. Atividade após a Plataforma: A atividade após a exploração livre da plataforma foi a coleta de depoimentos e a filmagem das crianças interagindo com as ferramentas digitais e com os colegas. Essa ação, conduzida pela equipe de filmagem, serviu como uma forma de registrar e documentar a experiência e o aprendizado dos alunos ao longo do projeto. Evidências de Aprendizagem:

- Depoimentos das Crianças: Relatos que demonstram a capacidade de expressar ideias, sentimentos e a compreensão do projeto.
- Colaboração e Ajuda Mútua: Observação da interação entre as crianças, que se ajudaram a navegar na plataforma e a resolver pequenas dúvidas, reforçando o espírito colaborativo do grupo.
- Adaptação e Resiliência: A forma como a turma lidou com a mudança de rotina e a presença de uma equipe de filmagem, mantendo a concentração e a participação ativa, é uma evidência de maturidade e adaptação.
- Observações: A atividade de exploração livre, combinada com a dinâmica de filmagens, destacou o valor da interação social e da inclusão como eixos centrais de aprendizagem, mesmo em um dia sem direcionamento pedagógico específico na plataforma.

Foco Principal da Atividade :Avaliação da Escrita e Leitura.

Habilidades Trabalhadas: Reconhecimento de palavras e rimas, escrita espontânea de palavras e frases, leitura de palavras e frases, capacidade de expressar ideias por escrito, e reflexão sobre a própria aprendizagem. Códigos da BNCC: Língua Portuguesa: (EF01LP07),

(EF01LP13), (EF01LP20), (EF01LP21). Competências Gerais: (CG02), (CG09).

Semana 18: Percurso de Aprendizagem: Avaliação dos Jogos Preferidos "Casa de Palavras", "Flora Rima com Amora" e "Estante de Brinquedos" Data: 13 de Agosto Atividade na Plataforma: Retomada dos jogos preferidos: "Casa de Palavras", "Flora Rima com Amora" e "Estante de Brinquedos". Descrição da Ferramenta: A atividade utilizou a plataforma Clickideia como ferramenta principal. As crianças acessaram os jogos de sua preferência (casa de palavras, flora rima com amora, estante de brinquedos) de forma autônoma nos Chromebooks para revisitar os conteúdos trabalhados no projeto e se preparar para as atividades de avaliação. Atividade após a Plataforma: Após a exploração livre dos jogos, as crianças participaram de uma série de atividades de avaliação, que incluíram a leitura de palavras, a escrita espontânea de palavras e a criação de frases usando rimas. O objetivo foi avaliar o avanço individual de cada aluno nos níveis de escrita e consolidar dados para o fechamento do projeto. Evidências de Aprendizagem: ■ Produção Escrita: As palavras e frases escritas espontaneamente demonstram o nível de escrita de cada aluno, servindo como a principal evidência dos avanços. ■ Leitura: A leitura das palavras mostra o desenvolvimento da capacidade de decodificação e reconhecimento de palavras. ■ Reflexão sobre a Aprendizagem: A capacidade das crianças de se envolverem na avaliação e de expressarem seu aprendizado de forma espontânea é uma evidência do sucesso do projeto. ■ Observações: A retomada dos jogos favoritos foi essencial para criar um ambiente familiar e seguro para a avaliação. A atividade permitiu uma análise clara e objetiva do progresso dos alunos nos níveis da escrita e na leitura. O

foco na avaliação individual nos deu dados importantes para o fechamento do projeto, mostrando o impacto direto das atividades da plataforma no desenvolvimento da linguagem.

Foco Principal da Atividade: Linguagem e Expressão Artística, Expressão Escrita e Colaboração. Habilidades Trabalhadas: Reconhecimento de cantigas e ritmos, expressão de ideias por meio de desenho e pintura, desenvolvimento da coordenação motora, reflexão sobre a própria evolução na aprendizagem, comunicação e expressão escrita, colaboração e interação social. Códigos da BNCC Língua Portuguesa: (EF01LP07), (EF01LP20), (EF01LP21) Arte: (EF15AR04), (EF15AR05). Competências Gerais da BNCC: (CG02), (CG09).

Semana 19 – Cantigas e Colaboração Data: 15 de Agosto Atividade na Plataforma: Cantigas – Educação Infantil – Páginas 1. Descrição da Ferramenta e Dinâmica da Atividade: A atividade foi conduzida com a Educação Infantil, que utilizou a plataforma Clickideia para explorar o universo das cantigas. A ferramenta digital oferece vídeos de músicas populares e um painel interativo de desenho e pintura, com ferramentas como lápis, borracha e paleta de cores. A particularidade dessa atividade foi a participação dos alunos do projeto, que atuaram como "padrinhos da tecnologia". Eles ajudaram as crianças da Educação Infantil a navegar pela plataforma, a acessar as ferramentas digitais e a criar ilustrações dos personagens das cantigas, seja desenhando livremente ou colorindo desenhos prontos. Essa abordagem não só enriqueceu o aprendizado das crianças menores, mas também reforçou o papel dos alunos mais velhos como mediadores e facilitadores no uso da tecnologia. Atividade após a Plataforma: Após a finalização da atividade, os alunos da Educação Infantil retornaram para a sua sala. Em seguida, os alunos do projeto se reuniram para a criação de um texto coletivo. O objetivo era consolidar o aprendizado e, especialmente, refletir sobre a experiência de serem "padrinhos da tecnologia". A dinâmica da atividade foi a seguinte: cada aluno contribuiu com ideias

e palavras, que foram coletadas e organizadas no quadro. Um estudante por vez se dirigia à lousa para escrever algumas palavras, construindo o texto de forma colaborativa. Essa proposta permitiu que eles exercitassem a escrita e a organização de ideias, transformando a vivência prática em um registro escrito e reforçando o trabalho em equipe. Evidências de Aprendizagem: ■ Texto Coletivo: O texto final demonstra a capacidade dos alunos de organizar ideias e expressá-las de forma escrita, a partir de um tema comum. ■ Participação e Colaboração: A interação entre os alunos do 1º ano e da Educação Infantil, e a participação de cada criança na construção do texto, evidenciam o engajamento e a compreensão da atividade. ■ Reflexão sobre a Aprendizagem: Depoimentos das crianças mostram sua percepção sobre o próprio desenvolvimento. ■ Observações: A atividade de padrinhos da tecnologia foi muito bem-sucedida, pois incentivou a colaboração e a confiança dos alunos. Embora a produção do texto coletivo tenha gerado grande engajamento, a etapa de cópia do quadro para o caderno se mostrou desafiadora, exigindo um resumo do texto para evitar cansaço e garantir a eficácia da atividade.

Foco Principal da Atividade: Celebração e Autoavaliação da Aprendizagem. Habilidades Trabalhadas: Reflexão sobre o percurso de aprendizagem, expressão de sentimentos e ideias sobre o projeto, autonomia, colaboração (ao ajudar uns aos outros com as fantasias), e desenvoltura para se comunicar em público (durante os momentos de fala). Códigos da BNCC Língua Portuguesa: (EF01LP07), (EF01LP20). Arte: (EF15AR04), (EF15AR05). Competências Gerais: (CG02), (CG09).

Semana 20 – Encerramento Data: 18 de Agosto

Atividade na Plataforma: Não houve uma nova atividade na plataforma. Os Chromebooks foram deixados abertos e disponíveis para que os alunos pudessem revisitar seus jogos e atividades favoritas, como parte da celebração. Descrição da Ferramenta: A principal ferramenta utilizada foi a linha do tempo, que organizou as 20 atividades do projeto de 2 de abril a 18 de agosto. Adicionalmente, os Chromebooks e a plataforma Clickideia foram mantidos acessíveis para permitir que as crianças explorassem novamente os jogos que marcaram sua jornada. Atividade após a Plataforma: O dia foi dedicado ao encerramento oficial do projeto com uma festa à fantasia. A atividade central foi a celebração das conquistas e a retrospectiva da trajetória, com os alunos e suas famílias percorrendo a linha do tempo das atividades. Como complemento, as crianças puderam usar os Chromebooks para revisitar seus jogos favoritos. O momento mais especial foi a entrega dos diplomas da plataforma Clickideia, que formalizou o reconhecimento do esforço e da dedicação de cada aluno. Evidências de Aprendizagem: ■ Expressão Oral: A alegria e a desenvoltura das crianças ao falar sobre o projeto e suas conquistas demonstram o desenvolvimento da autoconfiança e da comunicação. ■ Apropriação do Conhecimento: O interesse e a curiosidade das crianças ao revisitar a linha do tempo e os jogos que mais gostaram mostram a internalização do aprendizado. ■ Interação Social: A colaboração e a empatia evidentes na dinâmica da festa (ajudando uns aos outros com fantasias e acessórios) reforçam o espírito de equipe construído durante o projeto. ■ Observações: O encerramento oficial, com a festa à fantasia e a oportunidade de revisitar a plataforma, foi um momento de grande celebração e reconhecimento. A linha do tempo foi um recurso pedagógico valioso, pois transformou a retrospectiva em uma atividade concreta e visualmente atrativa. A entrega dos diplomas foi um ato de validação do esforço de cada aluno, formalizando o sucesso da aventura digital. O

evento consolidou o foco do projeto na autonomia e na colaboração, provando que o maior prêmio foi o crescimento pessoal e acadêmico de cada aluno. A alegria e o engajamento de todos os participantes confirmaram o sucesso da aventura digital.

Metodologia Aplicada

Nossa metodologia foi pautada em uma abordagem lúdica e interativa, com foco no protagonismo do aluno e na construção ativa do conhecimento. O ciclo da aprendizagem ativa foi uma constante em nossas semanas de trabalho, adaptandose às necessidades da turma e às características dos jogos da plataforma Clickideia. Em nossa sala de aula, o projeto se destaca por sua abordagem profundamente inclusiva e adaptável, em alinhamento com a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008).

Preparação e Acesso à Plataforma: Um Início Estruturado No início do projeto, dedicamos um tempo crucial para familiarizar as crianças com as ferramentas que seriam suas aliadas na jornada de alfabetização. Realizamos uma exploração aprofundada das teclas e funções dos Chromebooks, garantindo que todos se sentissem confortáveis com o uso do equipamento. Da mesma forma, apresentamos detalhadamente todo o ambiente da plataforma Clickideia, desde a navegação até o funcionamento dos jogos. Essa imersão inicial foi fundamental, pois, embora já fizesse uso da plataforma, a oportunidade do projeto nos permitiu um aprofundamento e uma utilização mais significativa e intencional. Para facilitar o acesso semanal, contamos com o valioso auxílio da Melina, ex-profissional da Plataforma Clickideia, para a criação de um G-mail específico para a turma, onde cadastramos todos os alunos com suas senhas e logins. Isso otimizou o processo, deixando os dados salvos e simplificando o login semanal. Além disso, para promover a autonomia na digitação, colocamos adesivos de letras maiúsculas no teclado dos Chromebooks. Observamos que alguns alunos, ao demonstrarem maior desenvoltura, já conseguem auxiliar a professora e o estagiário nesse momento de acesso, fortalecendo a colaboração.

Fases da Aprendizagem Ativa: O Fluxo Pedagógico **Exploração Coletiva e Introdução do Tema:** Iniciamos cada tema da semana com uma introdução lúdica e coletiva utilizando a lousa digital. Nesse momento, os jogos do Clickideia eram apresentados a toda a turma, promovendo discussões, análises dos sons, letras e palavras, e permitindo que um aluno por vez viesse à lousa para registrar respostas e interagir. Esta fase inicial garantiu o engajamento e a compreensão compartilhada do desafio proposto.

Exploração Individual e Personalização: Após a introdução coletiva, cada aluno acessava seu Chromebook individualmente, explorando os jogos relacionados ao tema em seu próprio ritmo. A prática individual nos Chromebooks foi crucial para a personalização do aprendizado, permitindo que cada criança avançasse conforme suas necessidades. A professora realizava um acompanhamento próximo e individualizado, registrando o progresso e as anotações sobre as particularidades de cada aluno.

Registro e Produção Criativa: Para consolidar o aprendizado de forma criativa e significativa, diversas atividades de registro e produção foram realizadas. Estas incluíam: pinturas, desenhos, escrita espontânea, elaboração de textos coletivos, e a aplicação de jogos físicos e brincadeiras cantadas de ritmo com diferentes tipos de movimentos corporais. Essas atividades complementares permitiram a transposição do conhecimento digital para experiências concretas e táteis, tornando o conceito mais memorável e palpável.

Diferenciação Pedagógica e Acompanhamento Contínuo A diferenciação pedagógica foi essencial em todo o processo, permitindo que os alunos avançassem em seu próprio ritmo, com o acompanhamento próximo e individualizado da

professora e do estagiário. A professora realizava um acompanhamento constante do progresso de cada aluno através de anotações específicas, adaptando as intervenções conforme as necessidades observadas. Essa flexibilidade garantiu que as necessidades de cada criança fossem atendidas, potencializando o desenvolvimento de todos e assegurando que nenhum aluno ficasse para trás. Uso da Plataforma Clickideia e Impacto A escola oferece um cronograma estruturado para o uso dos Chromebooks, beneficiando todos os alunos. Especificamente, as quartas-feiras foram reservadas para a turma do 1º ano, responsável pelo presente projeto, garantindo o uso semanal e consistente da plataforma. Além do tempo em sala, foram incentivadas atividades complementares prévias e pós-jogos, criadas pela professora, como quizzes com leitura de parlendas, onde os alunos respondiam de acordo com a proposta. É importante mencionar que, apesar do planejamento, houve semanas com acessos limitados devido a condições climáticas adversas (inverno rigoroso com muita chuva e frio), que impactaram a frequência escolar, além de feriados

prolongados e as férias de inverno no final de julho e início de agosto. No entanto, para compensar as semanas em que não foi possível trabalhar com a plataforma, em outras oportunidades realizamos o uso mais de uma vez na semana, garantindo a continuidade e a proficiência no acesso aos recursos. Mesmo com esses desafios, o projeto buscou incentivar o uso da plataforma em casa, com a professora orientando as famílias sobre o acesso e sugerindo jogos de fácil entendimento, fortalecendo a parceria entre a escola e o ambiente familiar. A relevância do projeto é corroborada pelo registro da frequência de acesso e do tempo de uso da plataforma, bem como pelo registro fotográfico das atividades propostas, que documentam a vivência e o engajamento dos alunos. Estratégias para o Engajamento dos Alunos na Plataforma Clickideia Nosso projeto com a plataforma Clickideia vai além do uso didático; ele busca despertar nas crianças o mesmo encantamento que nos motiva, transformando o aprendizado em uma aventura constante. Para isso, diversas estratégias de engajamento são implementadas, aproveitando a natureza lúdica da plataforma e a criatividade das atividades complementares:

1. Ambiente de Aprendizagem Lúdico e Adaptado Imersão pelo Jogo: Criamos um ambiente de aprendizagem que é, acima de tudo, lúdico e interativo. A seleção cuidadosa de jogos e atividades do Clickideia é feita de acordo com o nível de compreensão dos alunos, garantindo que cada desafio seja estimulante, mas acessível. Isso estimula a participação ativa de todos, do início ao fim, transformando a sala de aula em um espaço de descoberta. Do Digital ao Concreto: Conectamos o universo digital da plataforma a atividades práticas e criativas, como a montagem de sorvetes com rimas, a releitura artística na lixa, a construção de cenários com palavras e as brincadeiras rítmicas com a parlenda. Essa transposição do aprendizado torna os conceitos mais palpáveis e a experiência mais rica e memorável.

2. Reconhecimento, Colaboração e Protagonismo Celebração do Progresso: Valorizamos e reconhecemos o progresso individual de cada aluno. Pequenas conquistas são celebradas, reforçando a autoestima e a motivação para continuar explorando a plataforma e suas possibilidades.

Aprendizado Colaborativo na Lousa Digital: A lousa digital se torna um palco para a colaboração. Incentivamos a participação de um por vez para registrar respostas, discutir e analisar sons, letras e palavras dos jogos. Essa dinâmica facilita, de forma indireta, a conclusão para os alunos com dificuldades, promovendo um senso de equipe e entreajuda. "Padrinhos de Tecnologia": Alunos que demonstram maior desenvoltura na plataforma são convidados a ser "padrinhos de tecnologia" para colegas que precisam de um pouco mais de

ajuda. Essa estratégia não só promove a troca de conhecimentos e a colaboração, mas também empodera os alunos mais experientes, consolidando seu aprendizado e liderança. Conexão Família-Escola e Amplificação da Voz dos Alunos Clickideia em Família: Organizamos um momento especial de apresentação da plataforma Clickideia para as famílias, com os alunos e a professora atuando como mediadores. O propósito é claro: incentivar o uso dos jogos em casa, estendendo o ambiente de aprendizagem e fortalecendo a parceria entre escola e lar, como feito no dia da "Família na Escola". "Minha Voz no Clickideia Para celebrar o progresso e dar voz às crianças, foram gravados pequenos áudios e vídeos delas lendo palavras ou frases aprendidas na plataforma. Esses registros, batizados de "Minha Voz no Clickideia", foram compartilhados especialmente no grupo das famílias no WhatsApp e no blog da turma. Essa iniciativa mostrou, de forma concreta, o desenvolvimento da alfabetização e o protagonismo dos alunos. Festa da Aprendizagem: Os momentos de culminância, como a Festa Junina com brincadeiras inspiradas no Clickideia e a entrega de prêmios, transformaram o aprendizado em celebração. Essas ações demonstraram que a dedicação à plataforma resulta em experiências divertidas e recompensadoras. Ao longo de todo o projeto, a documentação visual do processo foi uma prioridade para registrar a vivência e o engajamento dos alunos de forma concreta. Todos os registros das atividades semanais foram organizados em pastas digitais com datas e identificações claras, criando um acervo riquíssimo das experiências em sala de aula — desde a interação com os Chromebooks e a lousa digital até as produções artísticas e brincadeiras complementares. Pretende-se reunir esse vasto material em um blog pedagógico, que funcionará como um espaço dinâmico para socializar a prática, permitindo compartilhar com a comunidade escolar, outras

instituições e as famílias as transformações e as alegrias da jornada de alfabetização com a Plataforma Clickideia. Observação: Os registros fotográficos e as produções dos alunos que complementam este projeto, estão disponíveis para consulta integral no nosso blog pedagógico, "Aventuras Digitais: Desvendando a Alfabetização com a Clickideia". Você pode acessá-lo clicando aqui: https://www.clickideia.com.br/blog/aventuras_digitais_desvendando_a_alfabetizacao_com_a_clickideia/

Informamos que a divulgação das imagens e falas das crianças e suas famílias neste blog e nas mídias relacionadas ao projeto foi previamente autorizada pela escola, com consentimento dos responsáveis assinado no início do ano letivo e reforçando ao final do projeto. Agradecemos a confiança de todos os pais e responsáveis por nos permitirem compartilhar os momentos especiais do nosso projeto educativo.

RESULTADOS ALCANÇADOS: Uma Resposta à Recomposição das Aprendizagens O projeto com a Plataforma Clickideia gerou impactos significativos e se alinhou aos princípios do Pacto Nacional pela Recomposição das Aprendizagens. Este trabalho, por estar vinculado a uma avaliação diagnóstica e a um plano de recomposição das aprendizagens, atende aos critérios para a bonificação de 2 pontos na pontuação final. Evidenciamos melhorias concretas no desempenho dos alunos, no seu engajamento, na evolução da prática pedagógica, no uso diversificado das ferramentas digitais e no fortalecimento da parceria escola-família, contribuindo diretamente para o enfrentamento das defasagens educacionais. Melhorias no Desempenho dos Alunos e a Psicogênese da Escrita As intervenções com a plataforma e as atividades complementares resultaram em avanços notáveis nas habilidades de leitura e escrita dos alunos. Para guiar nossa prática e avaliar o progresso, adotamos como base a

teoria da psicogênese da língua escrita, de Emília Ferreiro, que descreve os diferentes níveis conceituais pelos quais a criança passa para se apropriar da escrita. Complementando essa teoria, as estratégias didáticas de Esther Pillar Grossi foram fundamentais para o nosso planejamento, pois nos orientam sobre como ensinar em cada um desses

níveis. Essa abordagem combinada nos permitiu fazer intervenções precisas e adaptadas às necessidades de cada aluno. A abordagem inclusiva e o uso da plataforma como ferramenta adaptável se mostraram altamente eficazes. Observamos um progresso significativo não apenas nos alunos em geral, mas também naqueles com dificuldades de aprendizagem ou diagnósticos específicos, como o Transtorno do Espectro Autista. Para o nosso aluno com TEA, em particular, a plataforma se tornou um espaço de alegria e aprendizado. A estrutura clara e o design intuitivo dos jogos foram fundamentais para que ele se sentisse seguro e motivado, permitindo que avançasse em seu próprio ritmo com entusiasmo e participasse ativamente das atividades. Essa flexibilidade da plataforma nos permitiu identificar com maior clareza os pontos de avanço de cada aluno, personalizando ainda mais o acompanhamento pedagógico. As análises realizadas no início e no final do projeto confirmaram as seguintes melhorias: Evidências Quantitativas: Para evidenciar o aumento nos níveis de escrita, realizamos uma análise comparativa do progresso individual dos alunos, baseada em avaliações diagnósticas. A tabela a seguir demonstra a evolução da turma do 1º para o 2º trimestre, destacando a progressão para estágios mais avançados. Além dos dados quantitativos, o progresso de aprendizagem também pode ser verificado através de evidências visuais. O material de comprovação, incluindo fotos dos projetos e atividades que ilustram a evolução dos alunos, está disponível para consulta no Anexo B

A análise dos dados do 1º e 2º trimestre demonstra um avanço significativo na turma dos 16 alunos avaliados: 7 alunos passaram do nível Pré-silábico para o Silábico, mostrando um progresso na compreensão da correspondência entre som e escrita. 6 alunos que já estavam no nível Silábico evoluíram para o Silábicoalfabético ou Alfabético, evidenciando a consolidação do processo de alfabetização. Os casos de alunos que não apresentaram avanço imediato são acompanhados de observações que justificam essa manutenção de nível, como a baixa frequência ou a necessidade de diagnóstico individualizado. Esses resultados reforçam a eficácia da abordagem pedagógica direcionada às necessidades individuais. Aumento de Acertos nas Atividades de Consciência Fonológica: O monitoramento das atividades na plataforma Clickideia e nas tarefas de registro demonstrou um crescimento consistente no número de acertos em habilidades como reconhecimento de letras, sílabas e rimas. Melhora nos Resultados das Atividades Propostas: As produções escritas e as respostas em atividades específicas (quizzes, montagem de cenários, etc.) apresentaram melhor qualidade e correção. Evidências Qualitativas: Progresso na Escrita Espontânea: Houve uma evolução clara na autonomia e na capacidade de escrita espontânea dos alunos, que se sentiram mais confiantes para registrar suas ideias e os nomes dos desenhos e objetos. Maior Facilidade na Manipulação dos Sons da Fala: Os alunos demonstraram maior facilidade em identificar, segmentar e manipular os sons da fala (consciência fonológica), essencial para a decodificação e codificação.

Aumento do Interesse pela Leitura e Escrita: Notou-se um visível aumento no entusiasmo e na curiosidade das crianças em relação à leitura e à escrita, tornando essas práticas mais prazerosas. Maior Participação Ativa em Sala de Aula: Os alunos se tornaram mais proativos nas discussões coletivas, nas brincadeiras e nas propostas de sala de aula relacionadas ao letramento.

Engajamento e Participação dos Alunos O projeto impulsionou significativamente o engajamento e a participação dos alunos, o que se refletiu em seu entusiasmo e assiduidade. O aumento na frequência de acesso à plataforma Clickideia e o envolvimento ativo nas atividades propostas foram notáveis. Tudo isso foi medido por: **Dados Estatísticos da Plataforma Clickideia:** O monitoramento regular dos logs de acesso e do tempo de uso de cada aluno na plataforma forneceu evidências quantitativas do envolvimento individual. **Lista de Presença e Participação:** O registro da participação ativa dos alunos nas atividades coletivas (como as interações na lousa digital e as brincadeiras em grupo) e individuais (prática nos Chromebooks e nas atividades de registro) complementou os dados da plataforma. **Evolução da Prática Pedagógica** O projeto não apenas transformou a aprendizagem dos alunos, mas também impulsionou uma significativa inovação na prática pedagógica da professora, revelando um novo patamar de engajamento e criatividade. **Incorporação de Novas Estratégias de Ensino:** Desenvolvi e apliquei estratégias inovadoras para o registro e reforço dos conteúdos dos jogos da plataforma. Isso resultou em formas lúdicas e atrativas que garantiram o prazer em acessar o Clickideia e o comprometimento com o assunto mesmo fora das telas. **Diversificação e Aprofundamento do Ensino:** Houve uma maior exploração da plataforma Clickideia, com uma seleção cuidadosa de atividades e jogos relevantes e significativos, que permitiram diversificar o ensino e adaptá-lo às necessidades específicas da turma. **Metodologia Dinâmica e Personalizada:** Minha prática pedagógica se tornou mais dinâmica e personalizada, utilizando estratégias inovadoras (como os

"padrinhos de tecnologia" e as avaliações diagnósticas contínuas) para atender aos diferentes perfis e ritmos de aprendizagem dos alunos. **Aproveitamento Máximo dos Recursos Tecnológicos:** A lousa digital foi explorada em todas as suas funcionalidades para interações coletivas, e os Chromebooks foram otimizados com adaptações (como a letra maiúscula colada no teclado) para maximizar o reconhecimento das letras e a autonomia dos alunos na digitação. Minha paixão pela Plataforma Clickideia e seus recursos é um motor contínuo. Sinto-me reinventada como educadora, pois cada jogo da plataforma estimulou minha criatividade para desenvolver novos recursos e atividades complementares. Essa experiência me permitiu criar muitas práticas inovadoras a partir dos jogos da Clickideia, e a motivação que senti ao longo de todo o projeto foi imensa. Continuarei a usar a plataforma com a mesma dedicação e entusiasmo. **Uso Diversificado das Ferramentas da Clickideia** A exploração abrangente da Plataforma Clickideia permitiu o uso de uma rica variedade de recursos, potencializando o ensino e a aprendizagem de forma significativa. **Amplitude de Recursos Utilizados:** Fomos além dos jogos tradicionais, utilizando de forma estratégica uma gama diversificada de ferramentas e conteúdos oferecidos pelo Clickideia. Isso incluiu desde jogos de alfabetização (como "Estante de Brinquedos", "Pega Aranha", "Parlenda 1, 2, Feijão com Arroz") até quizzes interativos e materiais multimídia como vídeos e atividades práticas que enriqueceram a experiência e a compreensão dos conceitos. É importante ressaltar que, embora a plataforma ofereça jogos de matemática riquíssimos, optamos por não nos aprofundar neles neste projeto, pois isso abrangeria outra proposta e, no momento, preferimos focar exclusivamente na alfabetização. **Efetividade na Conexão entre Áreas do Conhecimento:** A aplicação desses recursos demonstrou ser altamente efetiva. A diversidade das ferramentas do Clickideia permitiu a conexão entre diferentes áreas do conhecimento, como Linguagem (consciência fonológica, reconhecimento de letras e sílabas, formação de

palavras, leitura e escrita espontânea) e Matemática (raciocínio lógico, contagem e operações básicas, quando abordados de forma complementar e não aprofundada nos jogos). Essa abordagem integrada, aliada às atividades complementares que

desenvolvi, potencializou a assimilação dos conteúdos e tornou o aprendizado mais completo e relevante para os alunos.

Depoimentos e Percepções Os resultados tangíveis do projeto se alinharam às percepções e relatos de todos os envolvidos – alunos, pais e professora – que vivenciaram de perto a transformação impulsionada pela Plataforma Clickideia. Esses depoimentos, coletados em formatos diversos como áudios, vídeos ou registros escritos, ofereceram uma visão qualitativa profunda sobre as mudanças promovidas no engajamento e no aprendizado. Os vídeos com os depoimentos podem ser vistos em nosso blog.

A Voz dos Alunos: A Descoberta do Prazer em Aprender Foi notável como os alunos expressaram, com espontaneidade, a diversão e o aprendizado significativo proporcionado pela plataforma. Eles demonstraram a consciência de como as atividades no Clickideia os ajudaram não apenas a aprender, mas a gostar mais de ler e escrever, percebendo a alfabetização como uma jornada divertida e cheia de descobertas. Relatos como "Eu adoro o jogo da aranha, agora sei mais letras!" ou "É legal fazer a parlenda com as mãos e no chromebook" foram evidências do entusiasmo.

O Olhar dos Pais: A Tecnologia como Aliada da Alfabetização Os pais compartilharam suas percepções sobre o progresso dos filhos na alfabetização, tanto no reconhecimento de letras e sílabas quanto na fluência da leitura e na escrita. Seus relatos enfatizaram o impacto positivo do uso da tecnologia (o Clickideia) para a aprendizagem, destacando que os jogos não são apenas entretenimento, mas ferramentas didáticas valiosas que geram resultados concretos e incentivam o interesse pelo estudo em casa. Depoimentos como "Meu filho agora pede para acessar o Clickideia sozinho!" ou "Percebemos que ele está lendo mais palavras depois do projeto" foram exemplos desse impacto.

A Reflexão da Professora: Reinvenção e Motivação Pedagógica A reflexão da professora sobre o projeto foi um testemunho da transformação de sua própria prática pedagógica. Sua análise evidenciou como a plataforma a inspirou a ser mais criativa, inovadora e personalizada em seu ensino, mostrando o profundo impacto do Clickideia não apenas no aprendizado dos alunos, mas em sua reinvenção como educadora, impulsionada pela paixão e pelo desejo de oferecer uma educação cada vez mais engajadora e significativa.

Resultados Concretos e Comparativos Para mensurar o impacto efetivo do projeto, apresentaremos uma análise comparativa de dados coletados antes e depois da implementação, solidificando as evidências de seu impacto transformador. Essa comparação detalhada incluirá:

Evolução na Participação dos Alunos: Será realizada uma comparação da assiduidade e do interesse demonstrado nas aulas de alfabetização antes e durante o período de implementação do projeto, revelando o aumento do engajamento e da proatividade dos alunos.

Acessos Regulares à Plataforma: A análise dos dados de login e do tempo de uso na Plataforma Clickideia demonstrará o aumento da frequência e da regularidade de acesso dos alunos aos recursos digitais ao longo do projeto.

Desempenho Acadêmico e Recomposição de Aprendizagens: Será feita uma comparação dos resultados das avaliações formativas (realizadas durante o processo) e somativas (aplicadas ao final do projeto, como o teste de nível de escrita com o tema junino). Isso evidenciará o progresso e a mudança de nível na leitura e escrita dos alunos, comprovando a efetividade das estratégias de recomposição de aprendizagens. Para além dos registros da plataforma, a estratégia de avaliação é reforçada por avaliações diagnósticas periódicas de consciência fonológica e

produção escrita. Os resultados dessas avaliações são cruciais, pois guiam intervenções específicas no uso da Clickideia, permitindo personalizar os caminhos de aprendizagem e adaptar as estratégias para cada aluno, maximizando seu potencial de desenvolvimento.

Análise de Dados de Acesso Para mensurar a adesão dos alunos à Plataforma Clickideia ao longo do Projeto, foi realizado o levantamento do total de acessos único por dia, conforme ilustrado no gráfico abaixo.

Análise: O gráfico demonstra uma progressão clara na participação dos estudantes. Nos meses iniciais, a adesão foi pontual, com o início da implantação do projeto. Contudo, em abril, observamos um crescimento significativo, que culminou em um pico de 103 acessos únicos no mês de maio. Esse resultado é um forte indicativo de que as atividades propostas foram bem recebidas e geraram um alto nível de engajamento durante a fase principal do projeto. A partir de junho, a queda nos acessos reflete a conclusão das etapas planejadas, mas também foi influenciada por fatores de clima muito frio e chuvoso no final de junho, que levou a uma semana de atividades atípicas na escola, e pelo período de férias escolares, de 19 de julho a 4 de agosto. Além disso, minha ausência por dois dias devido a problemas de saúde também impactou a sequência das atividades, o que é um comportamento esperado nessas circunstâncias. Com o objetivo de mensurar o envolvimento de cada estudante, a tabela de utilização a seguir apresenta o registro de acessos e páginas visitadas por aluno.

Análise: A tabela de utilização demonstra o engajamento individual de cada estudante. A análise mostra que alunos como Laryssa Muniz e Enrico Pedrozo se destacaram pela alta frequência de acesso. No que diz respeito à profundidade do uso, alunos como Maria Vitória Jardim Nunes, Nicolly Vargas e Letícia Godoy exploraram um número impressionante de páginas, indicando um alto nível de engajamento e curiosidade com o conteúdo. A variação nos dados revela diferentes perfis de uso, o que é natural. Os alunos com menor participação podem ser encorajados a explorar mais os jogos, transformando a experiência em uma aventura ainda mais completa. Para complementar a análise de acessos, o gráfico a seguir apresenta a ativação diária dos usuários ao longo do projeto.

Análise: Além da análise dos acessos únicos mensais, a “Ativação dos Usuários por Tempo” (DAU) reforça o sucesso do projeto. O gráfico demonstra que, após a fase inicial de implementação, a ativação dos usuários alcançou 100%, com os 17 alunos da turma acessando a Plataforma diariamente durante todo o período avaliado. Esse dado é um forte indicativo de que a Clickideia se tornou uma ferramenta de uso contínuo e consistente, validando a eficácia das atividades propostas para manter o engajamento diário dos estudantes. A alta porcentagem de ativação diária mostra que os alunos não apenas acessaram a plataforma, mas a integraram à sua rotina de estudos de forma significativa. Isso reflete diretamente na nossa experiência em sala de aula, onde a ferramenta se mostrou eficaz em manter o interesse e a participação ativa de todos, garantindo que o aprendizado fosse contínuo e consistente ao longo do projeto. Conclusão da Seção de Análise A análise completa dos dados, apresentada de forma visual e numérica, nos permite concluir de maneira objetiva o sucesso do projeto. O gráfico de acessos mensais prova o crescimento e a significativa adesão dos alunos, enquanto o gráfico de ativação diária comprova que esse engajamento foi contínuo e consistente ao longo do tempo. Por fim, a tabela de utilização adiciona a evidência mais importante: o impacto direto no desenvolvimento individual de cada estudante. Juntos, esses dados reforçam que o projeto não apenas foi bem recebido, mas também se tornou uma ferramenta valiosa e atrativa, cumprindo o objetivo de manter os alunos ativos e engajados em sua jornada de aprendizado.

DIÁLOGOS

Um dos maiores indicativos do sucesso e da relevância do projeto “Aventuras Digitais: Desvendando a Alfabetização com a Clickideia” foi sua seleção e participação no DIÁLOGOS – MOSTRA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA REDE MUNICIPAL DE ALEGRETE. Este evento, uma iniciativa da Coordenação Pedagógica da Secretaria de Educação de Alegrete, tem como objetivo central valorizar a prática docente, incentivar a troca de experiências e promover a inovação no ambiente escolar. A Mostra DIÁLOGOS é um espaço fundamental de reconhecimento do conhecimento construído dentro das nossas escolas por educadores comprometidos com a aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos, conforme ressaltado pelo Secretário de Educação, Cultura, Esporte e Lazer Rodrigo Guterres. Com a participação de mais de 100 trabalhos inscritos, o evento destacou o protagonismo dos professores da rede pública Municipal que apresentaram os projetos desenvolvidos ao longo do ano letivo. Nossa presença nesta mostra não só validou a qualidade e o impacto do nosso trabalho com a plataforma, mas também proporcionou um valioso momento de compartilhamento com a comunidade escolar, familiares e convidados. É crucial salientar que o projeto apresentado na Mostra DIÁLOGOS era uma introdução, abrangendo os seus objetivos, materiais e métodos iniciais. Essa participação demonstrou a relevância do trabalho em andamento e o potencial da iniciativa. No entanto, o projeto que agora finalizamos para a plataforma Clickideia representa a íntegra e a profundidade de todo o desenvolvimento com o detalhamento das atividades, resultados e aprendizados. Após o envio desta versão completa, o Blog Pedagógico estará disponível para acesso público, permitindo que todos vejam o trabalho completo com seus registros e o leque de jogos da Clickideia explorados. Um aspecto de grande destaque foi a representação da turma por dois alunos, que, com suas falas significativas e espontâneas, expressaram a paixão e o aprendizado vivenciado com os jogos educativos da plataforma. Essa participação ativa e a capacidade dos próprios estudantes de articular o valor do projeto foram evidências poderosas do engajamento e do impacto real da metodologia, consolidando o projeto como uma referência de inovação no ensino público

municipal. Os registros fotográficos e as falas completas dos alunos participantes da Mostra DIÁLOGOS estão disponíveis na postagem específica sobre o evento em nosso Blog Pedagógico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma Jornada de Transformação e Esperança Este projeto representa uma oportunidade ímpar de integrar a plataforma Clickideia de forma eficaz e significativa ao processo de alfabetização. Ele não só enriqueceu as atividades de consciência fonológica, mas também promoveu a ludicidade como um pilar central na sala de aula. Acredito firmemente que a plataforma é uma ferramenta valiosa para apoiar a recomposição da aprendizagem, quando necessário, e para transformar minha prática pedagógica, tornando-a mais eficiente e engajadora. Reconheço que desafios foram e continuarão a ser inerentes a essa jornada. A necessidade de um planejamento cuidadoso e contínuo exige um tempo maior para a exploração dos jogos na escola. Garantir o acesso equitativo dos alunos à tecnologia, focando na aprendizagem e não apenas no entretenimento, é um compromisso constante. Além disso, a adaptação individual de cada criança ao ritmo da tecnologia, a manutenção dos equipamentos e a conexão instável da internet são realidades que exigem resiliência e

soluções criativas. No entanto, os aprendizados e as recompensas superaram em muito esses obstáculos. A cada sorriso de um aluno que desvenda uma palavra nova, a cada texto coletivo que ganha vida e a cada criança que se apaixona pelo universo das letras, tenho a certeza de que a semente do conhecimento e da alegria foi plantada. A repercussão positiva na Mostra DIÁLOGOS, a visita do pessoal da secretaria de educação de Santo Ângelo para conhecer nossas práticas e a futura disponibilidade do projeto completo em formato de blog reforça o potencial de disseminação e inspiração para outras práticas educativas e principalmente em outros municípios. Em resumo, o projeto demonstrou um sucesso notável na recomposição das aprendizagens, comprovado por meio de uma análise diagnóstica detalhada. As evidências apresentadas confirmam que a metodologia e os resultados alcançados atendem integralmente aos requisitos para o bônus de 2 pontos.

Tenho a convicção de que este projeto não apenas contribui para a recomposição das aprendizagens, mas também transforma a forma como meus alunos veem a escola, tornando-a um lugar de constante descoberta e alegria. Eles não apenas aprenderam a ler e escrever, mas também aprenderam a amar o aprendizado, um legado que transcende os muros da sala de aula.

PROPOSTAS DE CONTINUIDADE E EXPANSÃO DO PROJETO

O percurso deste projeto, desde o planejamento até a execução, evidenciou a capacidade da Clickideia de se adaptar e enriquecer a nossa prática pedagógica. Mais do que apenas uma ferramenta, a plataforma se mostrou uma verdadeira parceira na busca por uma educação mais dinâmica e engajadora. Com base nessa experiência positiva, expressamos nosso desejo de seguir colaborando com a Clickideia, integrando-a de forma mais estratégica em nossos próximos projetos educacionais. O sucesso alcançado com a implementação da Plataforma Clickideia no 1º ano demonstrou o imenso potencial de transformar o processo de alfabetização, engajar os alunos e fortalecer a parceria escola-família. Baseado nos aprendizados e resultados concretos, propomos as seguintes frentes para a continuidade e expansão do projeto: Ampliação para Outros Anos do Ensino Fundamental Considerando a efetividade da metodologia e o engajamento dos alunos do 1º ano, a principal proposta é expandir o uso da Plataforma Clickideia para outras turmas do Ensino Fundamental I. Cada ano pode ter focos específicos: 2º e 3º Anos: Aprofundar o trabalho com a leitura e a escrita, explorando jogos de formação de frases, interpretação de texto e produção textual mais complexa. Também seria o momento ideal para iniciar a exploração dos riquíssimos jogos de Matemática da plataforma, que foram apenas tangenciados no 1º ano, mas que se mostram essenciais para o desenvolvimento do raciocínio lógico e das operações básicas. Anos Finais do Fundamental I (4º e 5º Anos): Utilizar a plataforma como um recurso complementar para pesquisa, aprofundamento de conteúdos curriculares (História, Geografia, Ciências) e desenvolvimento de projetos interdisciplinares, aproveitando os simuladores e o vasto repositório de conteúdo do Clickideia. Fortalecimento da Parceria Família-Escola com a Tecnologia

A experiência bem-sucedida do "Família na Escola" mostrou o interesse dos pais na ferramenta. Para aprimorar essa conexão: Oficinas Periódicas para Famílias: Promover encontros trimestrais com as famílias para apresentar novos jogos e recursos da plataforma, oferecer dicas de uso em casa e discutir estratégias para apoiar o aprendizado dos filhos. Acompanhamento Personalizado Online: Utilizar o blog pedagógico (previsto para agosto de 2025) como um canal contínuo de comunicação,⁶³ postando orientações sobre os jogos da

semana, desafios para casa e celebrando os avanços coletivos e individuais. Desafios Clickideia em Casa: Propor "missões" semanais ou quinzenais para as famílias realizarem juntas na plataforma, com pequenos reconhecimentos (certificados digitais ou selos virtuais) ao final do período. Desenvolvimento de Multiplicadores Internos e Compartilhamento de Boas Práticas Para garantir a sustentabilidade e o impacto em longo prazo do projeto na escola: Capacitação de "Padrinhos de Tecnologia" Mirins: Formalizar o papel dos alunos mais desenvolvidos na plataforma como auxiliares da professora, treinando-os para apoiar colegas e, eventualmente, outras turmas mais jovens. Vale salientar que já iniciamos essa prática com sucesso: em uma atividade recente, nossos alunos do 1º ano apoiaram os colegas do Nível B, que tiveram o primeiro contato com a plataforma através do nosso projeto. Seminários Internos de Boas Práticas: A professora líder do projeto pode compartilhar sua experiência e metodologia com outros professores da escola, inspirando e capacitando-os a integrar a plataforma em suas próprias práticas pedagógicas. Criação de Banco de Atividades Complementares: Organizar e socializar as atividades complementares criadas em cima dos jogos do Clickideia (como a releitura na lixa, os sorvetes de rimas, as brincadeiras de ritmo), transformando-as em um repositório de recursos para toda a escola. Aprofundamento do Uso Tecnológico e Monitoramento de Dados Aproveitar o potencial máximo dos recursos e das informações disponíveis:

Exploração Avançada da Lousa Digital: Desenvolver projetos que utilizem ainda mais as funcionalidades interativas da lousa digital para a criação de conteúdo colaborativo diretamente a partir dos jogos do Clickideia. Análise Detalhada dos Dados de Uso: Utilizar os dados de acesso e desempenho fornecidos pela plataforma de forma mais aprofundada para identificar padrões de aprendizagem, desafios comuns e áreas que necessitam de intervenção mais direcionada, refinando a personalização do ensino. Incentivos ao Uso e Criação de Conteúdo: Sugerir à Plataforma Clickideia a criação de programas de reconhecimento, como a premiação de escolas com maior frequência de acesso em determinados períodos (trimestral, semestral ou anual), ou a valorização de professores que desenvolvem e compartilham conteúdos criativos e estratégias inovadoras baseadas nos recursos da plataforma. Essa diferenciação por níveis (anos iniciais, finais e ensino médio) incentiva ainda mais o uso pleno e a exploração da riqueza do Clickideia, que, em sua essência, é uma ferramenta com um potencial incrível a ser cada vez mais explorado na educação.

Auxílio da Equipe Clickideia para o projeto O sucesso e o desenvolvimento do projeto "Aventuras Digitais" foram amplamente potencializados pelo apoio integral e pela colaboração da equipe da Plataforma Clickideia. Gostaríamos de expressar nossa profunda gratidão a todos os envolvidos, cuja dedicação e disponibilidade fizeram toda a diferença. Em especial, nosso sincero agradecimento a: Michael (Equipe Clickideia): Pelo apoio valioso e inspirador. Sua colaboração foi essencial, auxiliando na ideia de registrar os momentos finais do projeto. A oficina sobre as ferramentas da plataforma, ministrada por ele, foi de grande valia para a equipe pedagógica e contribuiu diretamente para a qualidade das nossas atividades. Kimberly (Equipe Clickideia): Pela sua presença e por sua contribuição na formação para as famílias. Sua participação no dia do evento "Família na Escola" foi fundamental para o sucesso da iniciativa, aproximando a tecnologia da rotina familiar e fortalecendo a parceria entre a escola e o lar. A sua presença me tranquilizou e me deu segurança para apresentar a proposta aos pais, sabendo que ela estava ali para sanar qualquer dúvida que surgisse.

Jaína (Equipe Clickideia): Pela sua valiosa orientação sobre a criação e gestão do nosso blog pedagógico. Seu auxílio, demonstrando o caminho de como fazer e dando dicas sobre como postar as fotos e personalizar o perfil, foi fundamental para que eu pudesse documentar e compartilhar a jornada do projeto de forma profissional e acessível a todos. A presença, tanto presencial na escola quanto virtual através da plataforma Meet, de cada um de vocês, demonstrou um comprometimento que vai além do esperado. Agradecemos a todos por acreditarem no nosso projeto e por serem parceiros essenciais nessa jornada de transformação. A paixão e o conhecimento de cada um se refletem diretamente na alegria de nossos alunos em aprender.

Visita de Reconhecimento Agradecimentos e Reconhecimento Nossa escola teve a honra de receber, no dia 13 de Agosto, a visita da equipe da Clickideia, representada por Michael e Jaíne. Eles estiveram em nossa escola acompanhados por representantes da Secretaria de Educação da Cidade de Santo Ângelo, para uma "imersão na educação inovadora" que, há quatro anos, vem transformando as escolas com o Projeto da Clickideia. Foi um momento significativo para as crianças, que puderam compartilhar diretamente com a equipe da plataforma um pouco sobre os jogos e as atividades que fazem parte do projeto. Essa interação reforçou nossa parceria e confiança mútua, além de validar o sucesso das práticas de ensino que estamos desenvolvendo. Ficamos muito orgulhosos de apresentar um pouco do nosso trabalho, mostrando como a tecnologia tem sido integrada em nossas práticas e os resultados que estamos alcançando. A paixão e o conhecimento de cada um se refletem diretamente na alegria dos nossos alunos em aprender. Trabalhar com a Clickideia se torna, a cada dia, mais grandioso. Por fim, gostaríamos de registrar nosso orgulho em ver a nossa turma ser destaque no Portal Clickideia, com uma reportagem no formato "De cidade para cidade, de ideia para ideia", que celebra o sucesso do nosso trabalho. Agradecemos a todos por acreditarem em nosso projeto e por serem parceiros essenciais nessa jornada de transformação.

O sucesso do projeto "Aventuras Digitais" foi possível graças ao apoio e à dedicação de muitas pessoas que acreditaram na nossa proposta. Gostaríamos de expressar nossa imensa gratidão a todos os envolvidos.

À Equipe Escolar Nosso especial agradecimento à Equipe Diretiva da escola, que viabilizou a aquisição de 16 chromebooks para a sala do primeiro ano. Essa iniciativa, liderada pela diretora Jane Perosa e por Ariane Machado, facilitou o acesso rápido e prático dos alunos e foi essencial para o desenvolvimento do projeto. Agradecemos a disponibilidade de todos em priorizar as necessidades que surgissem no momento para garantir o bom andamento das atividades. Agradecemos também a Márcio da Mota e Patrícia Bragamonte, que estiveram sempre dispostos a colaborar com ideias e sugestões valiosas para a melhoria do projeto. Uma palavra de carinho e reconhecimento ao meu incansável parceiro do dia a dia, Estagiário Alexsandro Costa Maia. Sua disponibilidade em todas as circunstâncias e seu apoio constante foi fundamental para que pudéssemos superar os desafios e alcançar nossos objetivos.

Aos Alunos e Famílias E, principalmente, aos meus pequenos e grandes alunos! Agradeço imensamente o companheirismo e a paciência de vocês, que, sem reclamar, colaboraram para que todos tivessem acesso aos chromebooks. Vocês foram maravilhosos durante todo esse período. Tudo isso foi feito por vocês e para vocês. Por fim, agradecemos aos familiares por abraçarem as sugestões de jogos em casa e por viabilizarem a presença das crianças nos dias de projeto na escola, valorizando o nosso trabalho e fortalecendo a parceria entre a escola e o lar.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Pacto Nacional pela Recomposição das Aprendizagens. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/pactonacional-recomposicao-aprendizagens>. Acesso em: 13 de agosto de 2025.

BRASIL. Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva. Brasília: MEC/SEESP, 2008.

CLICKIDEIA. Guia de Navegação - Portal Clickideia. Disponível em: <https://www.clickideia.com.br/>. Acesso em: 13 de agosto de 2025.

COELHO, Beatriz. Citação direta: diferença entre citação curta e citação longa nas normas da ABNT. Blog Mettzer. Florianópolis, 2021. Disponível em: <https://blog.mettzer.com/citacao-direta-curta-longa/>. Acesso em: 10 mai. 2021.

DMITRUK, Hilda Beatriz (Org.). Cadernos metodológicos: diretrizes da metodologia científica. 5 ed. Chapecó: Argos, 2001. 123 p.

FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. Psicogênese da língua escrita. Tradução de Diana Myriam Lichtenstein. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.

FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. Psicogênese da língua escrita: contribuições e equívocos. In: SILVA, Franciele Adriana da; FARAGO, Alessandra Corrêa. Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, Bebedouro - SP, 2016. p. 146-163. Disponível em: <https://unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/40/25042016154818.pdf>. Acesso em: 13 de agosto de 2025.

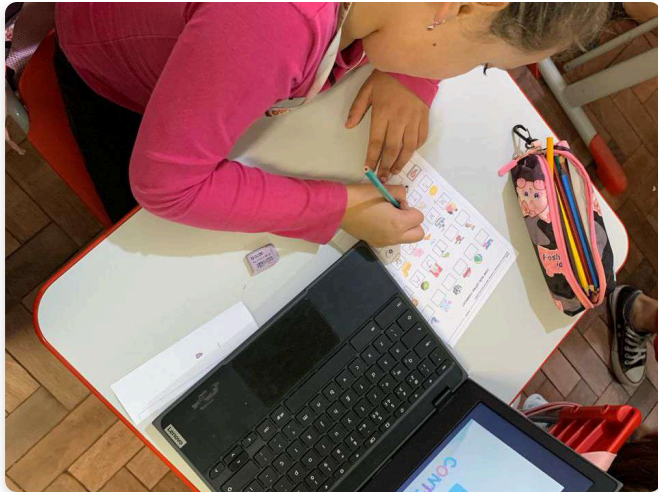
GROSSI, Esther Pillar. Didática do nível alfabético. Volume III. Porto Alegre: Editora da Universidade, 1995.

GROSSI, Esther Pillar. Didática do nível pré-silábico. Volume I. Porto Alegre: Editora da Universidade, 1995.

GROSSI, Esther Pillar. Didática do nível silábico. Volume II. Porto Alegre: Editora da Universidade, 1995.

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DE ALEGRETE. Regulamento da Mostra de Iniciação Científica DIÁLOGOS.

TUMELERO, Naína. Projeto de Pesquisa: o que é, como fazer, metodologia e formatação. Blog Mettzer. Florianópolis, 2018. Disponível em: <https://blog.mettzer.com/projeto-de-pesquisa/>. Acesso em: 22 ago. 2025.



Educador(a): Adair José Pereira

Escola: Eneli Firmo Bandeira Scapinello

Rede: Rede Municipal de Sapezal (MT)

1. Introdução

● **Contextualização do projeto:** O Projeto QUIZZ ESCOLAR tem como premissa, a realização de simulados quinzenais dentro da plataforma da CLICKIDEIA com os estudantes dos 5º Anos do Ensino Fundamental, a fim de prepará-los para as avaliações internas e externas, abordando os conteúdos trabalhados pelos Educadores em seus respectivos planos de aula. A proposta do projeto realizado pela Coordenação Pedagógica é de apresentar aos Educadores, EVIDÊNCIAS IMEDIATAS da aprendizagem adquiridas pelos estudantes após a aplicação de seus planejamentos, através dos resultados obtidos nestes Simulados. Assim, com os resultados em mãos, cada Educador poderá diagnosticar, qual estudante necessita de mais atenção referente ao conteúdo que ele ainda não conseguiu consolidar, e assim, o Educador poderá utilizar as ferramentas da Plataforma Clickideia como suporte de aprendizagem afim de alcançar a equidade de aprendizagem de sua turma.

● **Problema a ser resolvido:**

Após o momento pandêmico vivenciado por todo o mundo, a aprendizagem de nossos estudantes ficaram extremamente comprometidas. Neste ano de 2025, os 425 estudantes das turmas dos 5º Anos de nossa Instituição, apresentaram em nossa Avaliação Diagnóstica realizada na primeira semana de aula, grande defasagem na aprendizagem do componente curricular de Matemática, levando a Equipe diretiva a traçar estratégias imediatas em seu Plano de Ação, a fim de recompor toda aprendizagem perdida por estes estudantes.

● **Objetivo geral:**

Recompor a aprendizagem dos estudantes dos 5º Anos através da aplicação de Simulados Quinzenais por meio das ferramentas digitais oferecidos pela Plataforma Clickideia.

● **Objetivos específicos:**

✓ Proporcionar aos estudantes um ambiente virtual de aprendizagem através de jogos interativos e conteúdos digitais oferecidos pela Plataforma da Clickideia.

✓ Incentivar os estudantes ao uso diário do ambiente virtual da Clickideia, seja na escola ou em casa, com atividades Interativas oferecidas pela plataforma.

✓ Consolidar a aprendizagem dos estudantes com o uso das TICs oferecidas pela plataforma CLICIDEIA, buscando alcançar a EQUIDADE na aprendizagem de nossos estudantes.

- **Motivação e impacto esperado:**

Acreditamos que o uso responsável das Ferramentas Didáticas dentro da Plataforma Clickideia vem sendo um agente de grande transformação na aprendizagem de nossos estudantes, por oferecer um amplo campo de recursos educacionais e pedagógicos para Educadores e alunos através da tecnologia digital.

2. Desenvolvimento

- **Planejamento das atividades semanais (resumo geral):** A proposta das atividades pedagógicas semanais consiste em preparar os Simulados com os bancos de questões da Plataforma e criação de itens pela coordenação. Orientar os Educadores quanto aos usos das Interativas da plataforma que irão auxiliar os estudantes na resolução e compreensão das situações problemas aplicados, focando principalmente naquelas Habilidades que ainda não foram consolidadas pelos estudantes.

- **Ferramentas e conteúdos da Clickideia utilizados:**

A Plataforma Clickideia oferece aos nossos educadores e estudantes inúmeras possibilidades de aprendizagem semanalmente. Porém para atender a proposta específica do projeto, foram utilizados com mais frequência o Banco de questões, os jogos interativos e as atividades lúdicas, utilizando como planejamento, as habilidades oferecidas pela plataforma.

- **Metodologia aplicada:**

No Planejamento Coletivo realizado toda segunda feira pela Coordenação pedagógica e Educadores, eram traçadas quais habilidades seriam trabalhadas no período quinzenal dentro da plataforma, e assim, era debatido quais seriam as Interativas e questões do Banco de dados que poderiam ser utilizadas no período. Com este alinhamento realizado, cada Educador aplicava seu planejamento de aula de acordo com as especificidades de sua turma, e ao término da aplicação de cada Simulado, a Coordenação apresentava para cada Educador, os resultados que cada turma obteve com aquele planejamento. Assim, com as evidências em mãos, era possível intervir com mais agilidade na recomposição da aprendizagem com aqueles estudantes que não haviam assimilado o conteúdo daquele respectivo período.

- **Estratégias para engajamento dos alunos:**

Visando um melhor engajamento dos estudantes no projeto, foi proposto pela Coordenação Pedagógica, uma Menção de Honra com certificados de ALUNO NOTA 10 e medalhas, para aqueles estudantes que apresentassem maior frequência, assiduidade e rendimento no desenvolvimento das ações dentro da plataforma, registros estes realizados diariamente por cada educador e coordenação pedagógica.

- **Registros fotográficos (incluir links ou menção aos anexos):** <https://youtu.be/FoJx5lYh-Yo?si=ounBTjofbVWr-h7w>

3. Resultados Esperados ou Alcançados

- **Melhorias no desempenho dos alunos (dados e observações):** Dados da Avaliação Diagnóstica realizada em 05/02/2025.

- Engajamento e participação (login, tempo de uso, etc.):

Neste ano de 2025, até o presente momento, impulsionado pelo projeto de intervenção pedagógica, já tivemos 28.726 acessos diretos na plataforma com mais de 1.419.932 páginas visitadas. (Fonte: Portal CLICKIDEIA).

- Evolução da prática pedagógica (inovações na sua forma de ensinar):

Nossa Instituição é muito privilegiada em ter de posse uma Plataforma de Aprendizagem tão completa que atende as necessidades pedagógicas dos Educadores e estudantes. E o que me inspira cada vez mais em minha prática Docente é que posso adaptar a aprendizagem de cada estudante de acordo com suas especificidades, tanto no ambiente escolar quanto em seu ambiente familiar, pois a Clickideia me oferece um ambiente virtual com infinitas possibilidades de aprendizagem, de fácil compreensão de nossos estudantes.

- Variedade de ferramentas utilizadas: Dentre as ferramentas utilizadas no projeto de Intervenção, podemos citar: ✓ Bancos de questões; ✓ Construção de Blogs; ✓ Jogos Interativos; ✓ Galeria de vídeos ilustrativos; ✓ Roteiro de Aprendizagem;

- ✓ Palavras Cruzadas; ✓ Diversas Interativas do Componente Curricular de Matemática. ✓ Simulados criados pela Equipe CLICKIDEIA. ✓ Simulados criados pela Coordenação Escolar.

- Depoimentos (alunos/professores):

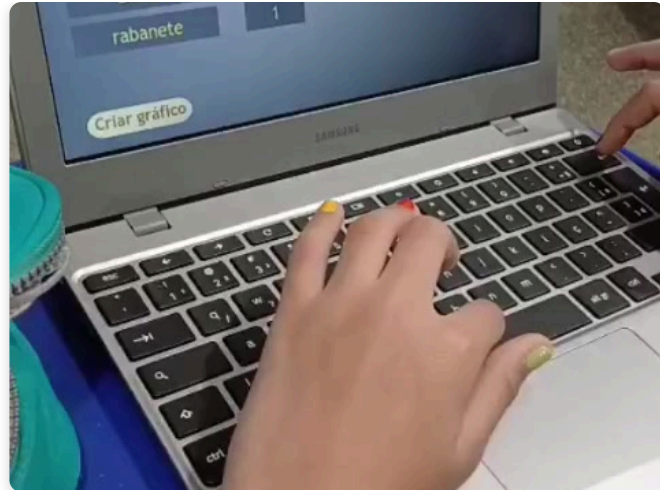
<https://youtube.com/shorts/yB2oAxwnVal?si=oqz2-sMkP3GAjGio>

- Comparativo com a execução do projeto.

4. Considerações Finais

- Aprendizados e desafios enfrentados: O maior aprendizado adquirido até o momento é que realmente temos a Tecnologia Digital como uma grande aliada da Educação, que facilita e auxilia muito os Educadores no desenvolvimento de novas Metodologias Ativas de Aprendizagem, proporcionando um ambiente de sala de aula mais colaborativo e enriquecedor. Para os estudantes, é um novo jeito de buscar conhecimentos de maneira mais eficiente e objetiva, porém, é um trabalho que necessita sempre da colaboração e supervisão do Professor. Já os desafios são diários, pois nem todos os Educadores estão preparados para proporcionar aos estudantes este ambiente virtual de aprendizagem tão inenriquecedor, pois isso também é algo novo para muitos Educadores de nossa Instituição. Por isso a Formação constante por parte da Equipe CLICKIDEIA com nossos Educadores vem dando bastante resultado, pois aprender algo novo é sempre um grande desafio para qualquer um, e quando sabemos que se tratando das ferramentas digitais, os estudantes tem mais facilidade de aprender e isso torna-se o desafio ainda maior, pois o receio de não saber responder há um questionamento do estudante pode levar o Educador a frustração. Mas fico feliz de presenciar a evolução digital destes educadores de nossa Instituição.

- Propostas de continuidade ou expansão do projeto: Nossa proposta Pedagógica é de dar prosseguimento com o Projeto Quizz até o mês de novembro deste ano letivo de 2025, momento este de encerramento de todas as AVALIAÇÕES INTERNAS E EXTERNAS com nossos estudantes, pois a partir dos resultados obtidos até o momento, temos plena convicção que nossos objetivos e metas serão alcançadas.



Educador(a): Regina Michela Pereira

Escola: Escola Estadual Professor Solon Moura

Rede: SEEC/SUEF

INTRODUÇÃO

As aulas do Ateliê Assembleia de Classe têm sido um espaço muito rico para discussões em formato de mesa-redonda, nas quais os alunos debatem diferentes temas de interesse coletivo. Utilizando textos da plataforma Clickideia como ponto de partida, promovemos diálogos que incentivam a reflexão, a argumentação e o respeito às opiniões diversas. Durante essas discussões, foi possível perceber que muitos alunos apresentavam um bom desempenho na expressão oral, conseguindo argumentar e defender suas ideias com clareza. No entanto, ao transpor essas ideias para a linguagem escrita, alguns demonstraram dificuldades, revelando certa carência na organização textual, na coesão e na clareza de argumentos. Em conversas com outros professores da escola, também foi constatado que os índices de desempenho nos descritores relacionados à produção textual escrita estavam abaixo do esperado, especialmente no que diz respeito à organização de ideias e à adequação de gêneros textuais. Por exemplo, em uma das avaliações diagnósticas realizadas pela escola em parceria com a Clickideia, observaram-se os seguintes

resultados

- D7 – Identificar a tese de um texto: das 8 questões aplicadas, apenas 41% de acertos.
- D10 – Identificar o conflito gerador do enredo e os elementos que constroem a narrativa: das 10 questões aplicadas, 53% de acertos.

Diante desse cenário, e explorando as ferramentas disponíveis na plataforma Clickideia, surgiu o insight de propor a produção de um jornal escolar. A proposta tem como objetivo principal desenvolver, de forma integrada, as habilidades de escrita e oralidade

dos alunos, ao mesmo tempo em que amplia seu repertório de informações por meio da pesquisa de temas relevantes. Assim, através desse projeto os alunos poderão: ● Desenvolver habilidades de leitura e escrita por meio da produção de diferentes gêneros jornalísticos, como notícias, entrevistas, reportagens e artigos de opinião. ● Estimular o trabalho colaborativo e a organização em equipe, envolvendo os alunos no planejamento, na divisão de tarefas e na responsabilidade pela produção do jornal. ● Promover a reflexão crítica sobre a comunicação e a circulação de informações, destacando o papel do jornal escolar como meio de expressão, participação cidadã e valorização da comunidade escolar. A proposta

busca despertar o interesse dos estudantes pela leitura e pela escrita de forma criativa, colaborativa e significativa. Espera-se melhorar o desempenho escolar, fomentar a autonomia e o protagonismo juvenil, além de fortalecer o senso de pertencimento à escola

DESENVOLVIMENTO

Planejamento das atividades semanais:

- Apresentação de modelos de jornais escolares da plataforma Clickideia e da internet.
- Escolha do nome e identidade do jornal na Assembleia de Classe.
- Leitura de textos sobre gêneros jornalísticos e divisão dos alunos por seções (entrevistas, reportagens, opinião, eventos, etc.).
- Produção dos primeiros textos em homenagem ao aniversário da escola.
- Envio dos textos ao professor para formatação inicial.
- Com a chegada dos Chromebooks, os alunos passaram a utilizar diretamente a plataforma para digitação e edição.
- Realização de tarefas práticas com diferentes gêneros jornalísticos.
- Uso complementar de outras ferramentas como editor de HQ e Google Forms.

Ferramentas e conteúdos da Clickideia utilizados:

- Editor de Jornal
- Textos explicativos sobre gêneros jornalísticos
- Atividades interativas de leitura e escrita
- Editor de HQ

Metodologia aplicada:

Metodologia ativa, com foco no protagonismo discente e na aprendizagem significativa. As atividades foram desenvolvidas em formato de oficinas semanais no Ateliê Assembleia de Classe, com momentos coletivos e individuais, alternando teoria e prática. ● Os alunos tiveram contato com diferentes modelos de jornais escolares e profissionais, analisando estrutura, linguagem, layout e as principais seções presentes nas publicações. ● Foram realizadas leituras orientadas de diferentes gêneros jornalísticos (notícia, entrevista, reportagem, artigo de opinião, crônica), destacando suas características, finalidade, estrutura e linguagem. ● Os alunos foram organizados em grupos responsáveis por cada gênero jornalístico. A divisão foi feita inicialmente por sorteio, mas com possibilidade de trocas voluntárias, respeitando o interesse e o perfil de cada estudante. Por meio de discussões em mesa-redonda, os alunos escolheram os temas a serem abordados em cada seção do jornal, considerando assuntos de interesse da comunidade escolar, temas atuais ou projetos desenvolvidos na escola. ● Cada grupo realizou pesquisas sobre os temas escolhidos, utilizando fontes confiáveis, textos da plataforma Clickideia, entrevistas com membros da

comunidade escolar e outras referências relevantes. Elaboraram roteiros de perguntas e entrevistaram professores, funcionários, colegas e membros da comunidade local, dependendo da pauta escolhida.

● Os grupos redigiram suas matérias jornalísticas, respeitando as características de cada gênero, com foco em clareza, coesão, coerência e adequação à norma padrão da língua. ● Após a produção inicial, os textos passaram por um processo de revisão coletiva, com o apoio da professora, para ajustes na estrutura, ortografia, pontuação e estilo. ● Os alunos também foram responsáveis por escolher as fotos e imagens que acompanharão as matérias, podendo produzir fotos próprias ou utilizar imagens autorizadas. ● Após o envio de todas as matérias revisadas, foi feita a montagem final do jornal, com atenção à organização das seções, ao layout e à disposição dos textos e imagens. ● A divulgação do jornal foi realizada de forma on-line nos grupos de whatsapp da escola e também de forma impressa nos murais da instituição.

Estratégias para engajamento dos alunos:

- Participação em assembleias para tomada de decisões.
- Criação de um produto concreto e visível (o jornal digital e impresso).
- Trabalho em grupo com papéis definidos por seção.
- Envolvimento em temas do interesse dos alunos.
- Uso de tecnologias que valorizam a produção dos estudantes.

Os registros fotográficos que documentam as etapas de realização do projeto encontram-se no apêndice 1, como forma de ilustrar e complementar as atividades desenvolvidas pelos alunos.

Resultados Esperados ou Alcançados

● Melhorias no desempenho dos alunos: Houve melhora perceptível na escrita e na estruturação textual dos alunos. Textos mais coesos, com domínio progressivo das características dos gêneros jornalísticos. A autoavaliação revelou maior confiança na produção escrita. ● Engajamento e participação: A presença nas atividades aumentou, e o acesso à plataforma foi intensificado com a chegada dos Chromebooks. Os alunos passaram a se sentir autores e protagonistas do próprio processo de aprendizagem. De acordo com dados extraídos do Clickacessos, em junho de 2025, foram 1.542 páginas visitadas com 39 acessos, já no mês de julho do mesmo ano, esse número aumentou para 5.773 páginas através de 161 acessos e a crescente continua no mês de agosto, já ultrapassando o mês de junho (anexo 1). ● Evolução da prática pedagógica: O projeto promoveu inovação na prática docente, com uso frequente de tecnologia, metodologias participativas e criação de produtos pedagógicos reais.

Variedade de ferramentas utilizadas:

- Editor de Jornal (Clickideia)
- Editor de HQ
- Google Docs

- Google Forms
- Pesquisa online
- Imagens e edição digital

Depoimentos:

Aqui estão alguns depoimentos dos alunos que participaram do projeto, expressando suas percepções e aprendizagens durante o desenvolvimento do jornal escolar: “Participar da produção do SM News foi uma experiência muito legal e diferente pra mim. Eu pude aprender mais sobre como funciona um jornal de verdade, desde a criação das matérias até a organização do conteúdo. Também foi uma oportunidade de trabalhar em equipe, respeitando as ideias dos colegas e aprendendo a ouvir mais. No começo foi um pouco desafiador, mas com o tempo ficou divertido ver o resultado final ficando pronto. Acho muito importante continuar com esse projeto, porque ele dá voz aos alunos e faz a gente se sentir mais parte da escola.” (Paulo, alunos do 8º ano A). “Participar da produção do SM News tem sido super legal e cheio de aprendizado. Desde planejar até a fazer um jornal, aprendi um monte de coisas novas sobre jornalismo e comunicação. Trabalhar com a equipe também ajudou(mais ou menos), Cada parte é um desafio divertido. No final, sinto que toda essa experiência me deixou mais confiante e preparada pra fazer outros jornais.” (Isadora, aluna do 8º ano B).

“Achei muito legal participar da produção do jornal da turma. Foi uma experiência diferente, porque pude aprender a escrever de um jeito mais claro e a organizar melhor as ideias. Também gostei de trabalhar junto com os colegas, cada um contribuindo de uma forma. Foi interessante ver o resultado final pronto e saber que ajudei a construir. Com certeza foi uma experiência que me ensinou bastante e que eu faria de novo.” (Jackson Rafael, aluno do 8º ano A). “Foi boa,pois é algo diferente e novo que nunca tinha experimentado antes. E com esse projeto, consegui desenvolver novos interesses que nunca tinha pensado em fazer antes, espero mais projetos como esse daqui para frente!” (Emilly, 8º ano A). “No começo do trabalho eu não tinha achado esse jornal uma boa ideia, porém com o tempo eu fui me identificando com os temas, assuntos e etc.. eu gostei do projeto, foi bem desenvolvido por mais q nao tenhamos nos esforçado tanto quanto deveríamos, fomos bem e eu acho q deu super certo.. no fim deu tudo certo.” (Cacildo, aluno do 8º ano A). “Particularmente, me desenvolvi mais do que eu achava que iria me desenvolver! Tanto a prática de leitura como da escrita foram bem trabalhadas. E usamos muito os Chromebooks, também nos desenvolvemos através da tecnologia.” (Maria de Fátima, aluna do 8º ano A).

Comparativo antes/depois: Antes do projeto, a turma apresentava baixa produção escrita e pouco envolvimento com leitura. Com o desenvolvimento do SM NEWS, os alunos passaram a escrever com maior fluência, ampliaram seu vocabulário e passaram a reconhecer as estruturas dos gêneros jornalísticos. Além disso, eles pouco utilizavam a plataforma

Clickideia, com o projeto podemos navegar com várias ferramentas e nos familiarizar ainda mais com esse recurso tecnológicos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O maior desafio foi a limitação inicial de acesso à tecnologia, superado com a chegada dos Chromebooks. Houve também a necessidade de mediar conflitos nos grupos e organizar os textos com prazos realistas. Como aprendizado, destacamos a importância da escuta ativa dos alunos e da valorização do trabalho coletivo.

Propostas de continuidade ou expansão do projeto:

- Tornar o jornal um canal fixo de comunicação entre alunos e comunidade escolar.
- Criar uma versão impressa e digital bimestral.
- Ampliar o projeto para outras turmas e envolver mais professores de diferentes áreas.
- Trabalhar com podcasts e vídeos jornalísticos a partir das seções já criadas.

APÊNDICE 1 – Registros fotográficos

Formação dos grupos por secção. 10/04/25

Anotações das secções e seus responsáveis. 10/04/25

Após as pesquisas realizadas, escrever as ideias. 08/05/25

Produzir parte gráfica do jornal. 08/05/25

Transferindo as informações da entrevista. 08/05/25

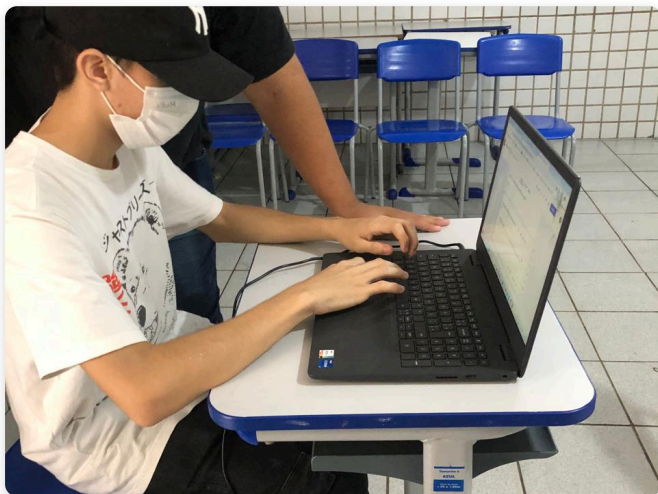
Melhorar a produção textual através de vídeos da plataforma. 22/05/25

Explicação de como fazer um artigo de opinião 22/05/25

Finalização do jornal 08/06/25 e lançamento dia 12/06/25 Disponível em:
<https://portal.clickideia.com.br/EditorDeJornal/11147>

Trabalhos para 2ª edição - com os Chromebooks 03/07/25

Estadual Solon Moura (junho e julho)



Educador(a): Ricardo Wagner da Purificação Oliveira

Escola: Centro Estadual de Capacitação de Profissionais da Educação e de Atendimento ao Surdo
– CAS Natal

Rede: SEEC/SUEM

1. Introdução

O CAS Natal foi fundado em 2005 com o objetivo de ofertar o serviço de Atendimento Educacional Especializado às pessoas surdas. Este serviço é fundamental no processo educacional dos surdos, pois o CAS Natal é o local em que as metodologias são pensadas para o surdo (ao contrário de adaptadas) e onde todas as discussões acontecem diretamente em Libras. Também é no CAS Natal que muitos alunos (especialmente os que moram no interior do estado) entram em contato com a Libras pela primeira vez. É no CAS Natal que os surdos encontram seus pares e participam de diversas atividades. Esse contexto social é fundamental para o desenvolvimento da identidade surda e do seu desenvolvimento lingüístico. Dessa forma, o CAS Natal é um pilar importante na educação de surdos e na construção da identidade do sujeito surdo. Entre as responsabilidades do CAS Natal, está a produção de materiais didático-pedagógicos. Os materiais devem propiciar aos estudantes participarem regularmente das atividades escolares, sendo um importante apoio para os estudantes e também para os professores/intérpretes. Os materiais podem ser acompanhados de imagens ou sinais (podendo ter a escrita de sinais). Uma vez que os estudantes surdos são visuais, o desenvolvimento de materiais pedagógicos deve considerar tanto a visualidade quanto a interação na manipulação, o que reforça e melhora o aprendizado. Nesse contexto, o objetivo principal deste trabalho é a validação do produto pedagógico Sinais do RN¹, desenvolvido em parceria entre o CAS Natal e o ClickIdeia. O produto foi pensado após um momento da aula em que eu dialogava

¹ Disponível em: <https://portal.clickideia.com.br/anosiniciais/interativas/764>. Acesso em: 24 ago. 2025.

com os alunos sobre algumas cidades do interior e eles não reconheciam alguns sinais que eu fazia. Então, organizei uma atividade online na plataforma ClickIdeia para sondar o nível de conhecimento sobre o tema. No questionário perguntei o sinal de 4 (quatro) cidades do estado do RN (Natal, Mossoró², Pau dos Ferros³ e São Gonçalo⁴) e se eles identificavam que Natal pertence ao estado do RN. A atividade foi realizada com 7 alunos e os resultados encontram-se na imagem abaixo:

Ao analisarmos os números, percebemos que os alunos reconhecem Natal como cidade do RN (pergunta 01). Em contrapartida, verificamos que os alunos tinham pouco conhecimento sobre os sinais das cidades do estado do Rio Grande do Norte (RN). Portanto, o objetivo

principal deste trabalho é avaliar o uso do produto pedagógico Sinais do RN e sua aderência aos alunos. Como objetivos secundários temos: Ensinar os sinais dos principais municípios norte rio

2 Segunda maior cidade do estado. 3 Importante cidade do interior do estado. 4 Cidade vizinha à Natal e aonde está localizado o Aeroporto.

grandenses; Relacionar os sinais com a localização dos municípios e; Reforçar a identidade potiguar dos nossos estudantes. Ao final do trabalho, esperamos que o produto seja validado e que possa ser útil não apenas durante as aulas do Atendimento Educacional Especializado (AEE), mas também para demais espaços do CAS Natal e também de outros estados. Destacamos aqui o pioneirismo do material ao reforçar a importância da sinalização no mapa para reforçar a associação dos sinais aos locais das cidades.

2. Desenvolvimento

Para que o aprendizado dos alunos seja significativo o conhecimento deve ser o resultado entre o contato com dados e a relação desses dados com o cotidiano do aluno, para que se transformem em informações. Dessa forma busca-se o letramento geográfico, pois desejamos que o aluno não apenas conheça o sinal do município, mas também relacione com o espaço e o que há no município destacado. Para que o aluno possa desenvolver os estudos em seu ritmo (sabe-se que na educação especial há um cuidado ainda maior sobre o tempo de aprendizado dos estudantes), o projeto foi pensado seguindo a proposta de metodologia ativa roteiro de estudos. Dessa forma, os alunos recebem tarefas que devem ser cumpridas (autonomamente ou com ajuda do professor) dentro de seu ritmo de estudo. Destacamos que ao utilizarmos o ClickIdeia para hospedar nosso roteiro, o aluno pode estudar além das paredes da escola. O que possibilita um tempo maior de estudo, além de demonstrar que o uso da tecnologia em sala de aula deve ser incentivado (não proibido). O desenvolvimento do projeto deu-se da seguinte forma: a) Levantamento dos dados, conforme demonstrado na imagem 01 (utilizando o módulo exercícios online do portal ClickIdeia); b) Desenvolvimento do produto Sinais do RN5;

5 Desenvolvido por Nayara (ClickIdeia) com o apoio da professora Neide (CAS Natal) para a interpretação do sinais dos municípios.

c) Desenvolvimento do roteiro de estudos, destacado abaixo na imagem 02 (utilizando a ferramenta Roteiro de Aprendizagem do portal ClickIdeia);

d) Utilização dos roteiros de estudos pelos alunos entre os dias 30 de Julho e 13 de agosto. e) Avaliação das tarefas realizadas pelos alunos. Na aula inicial, apresentamos o produto Sinais do RN em sala e explicamos a importância dos alunos terem acesso ao conhecimento sobre cidades do RN. Trouxe elementos como a existência de um segundo CAS aqui no RN (na cidade de Mossoró), a produção de sal da cidade de Macau (responsável pela produção de 38% nacional) e as cidades da grande Natal (Macaíba, São Gonçalo e Parnamirim). Na sequência explicamos aos alunos sobre o Roteiro de Aprendizagem e como acessar no ClickIdeia. Os alunos foram orientados sobre como seguir o roteiro e como realizar as atividades propostas. Em relação às atividades, a proposta do roteiro foi trabalhar as configurações de mãos (CM). Em Libras, as CM são equivalentes aos fonemas em Língua Portuguesa. Ou seja, é a partir das configurações de mãos que os sinais são produzidos. Então,

como forma de reforçar a identidade surda com o letramento geográfico, sugerimos na atividade que os alunos buscassem no produto pedagógico sinais de cidade que possuem CM em C e em Y, registrando

no roteiro suas respostas em Português. Essa etapa está apresentada nas imagens abaixo:

Durante a etapa de pesquisa dos sinais, os alunos tiveram curiosidades como: a distância entre aquela cidade e Natal, a etimologia do sinal e o motivo da escolha da imagem que representava a cidade. Todos esses temas trazidos pelos alunos são pontos a serem trabalhados em aulas futuras e reforçam que o produto cumpriu seu papel. Como última atividade do roteiro, pedimos que os alunos avaliassem o produto, explicando os pontos que gostaram ou que precisam de melhorias.

3. Resultados Esperados ou Alcançados

Uma vez que o trabalho encontra-se na fase de desenvolvimento, ainda não temos resultados conclusivos. Porém, o que pudemos perceber até agora foi o engajamento dos estudantes no uso da plataforma e do material disponibilizado. Alguns pontos positivos foram percebidos durante a etapa de pesquisa dos sinais. As curiosidades destacadas no capítulo anterior e aqui, trago o relato de um aluno. Ao pesquisar os sinais das cidades, determinado estudante encontrou a cidade de Caicó. A imagem utilizada para representar a cidade foi a de Sant´ana, padroeira da cidade. Então o aluno perguntou quem era aquela mulher. Eu expliquei que Sant´ana era a avó de Jesus. O aluno ficou surpreso porque nunca haviam dito a ele que Jesus tinha uma avó. Esse ponto ressalta a importância do material enquanto elemento de entrada para um letramento

geográfico, visto que foi a partir da pesquisa de um sinal que o aluno obteve uma informação nova que relaciona à cidade com um elemento cultural. Sobre as ferramentas utilizadas, tivemos o desenvolvimento do roteiro de aprendizagem e do produto pedagógico na plataforma ClickIdeia. Todas as atividades foram realizadas utilizando os celulares dos alunos e, nos momentos em que o aluno não possuía o celular, eu cedi meu celular para o registro das tarefas. Em função do curto tempo até o envio da proposta, não chegamos a testar a gravação do relato dos alunos anexada ao roteiro. As demonstrações sobre a utilização dos módulos está no anexo deste trabalho. Temos 2 (dois) depoimentos dos alunos registrados em vídeo e 2 (dois) registrados no próprio roteiro. Os que estão no roteiro estão disponíveis nas imagens abaixo:

Destaco nos registros dos alunos a importância do CAS enquanto local em que o surdo desenvolve-se linguisticamente e como a aluna reconhece que o produto desenvolvido contribuiu para seu aprendizado. Já no segundo registro, o aluno destaca o aspecto visual do produto, por assemelhar-se ao Google maps e como isso foi importante para ele localizar os sinais e aprender.

Abaixo colocamos o depoimento em vídeo dos alunos:

No primeiro QR Code o aluno destaca também o aspecto visual do produto e aponta que o mapa é muito positivo porque propicia o aprendizado do aluno. Ele encerra destacando que o produto é “top”. Já no segundo QR Code temos a declaração de uma aluna que relata que achou legal o produto, embora alguns sinais sejam difíceis de aprender. Concluímos essa

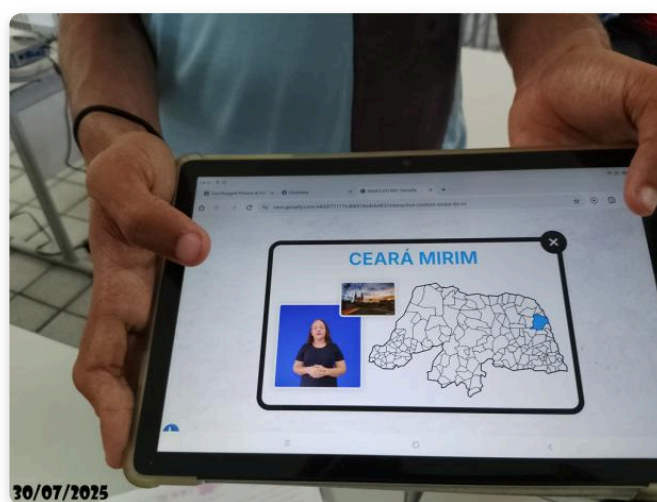
etapa recuperando os objetivos principais do trabalho: validar o produto com alunos surdos. A partir da avaliação dos alunos, temos que o produto pode ser considerado validado pelo grupo.

4. Considerações Finais

Desenvolver materiais pedagógicos não é uma tarefa simples. Pensar no público que utilizará o produto, o contexto social em que o produto se insere, se será utilizado pelo professor ou pelo aluno. Além desses fatores, no contexto da Educação Especial de surdos, considerar a diferença lingüística é outro desafio no momento de desenvolver materiais. Esse foi o combustível que motivou a criação deste projeto. Pensar na população surda que muitas vezes não possuem acesso a uma informação básica e ao mesmo tempo tão importante quanto refletir sobre onde eu estou? Onde os outros alunos da minha turma estão? Sendo assim, era urgente a produção de um material pedagógico interativo que permitisse ao estudantes surdo aprender de modo visual sobre os municípios do nosso estado. E essa validação confirma tanto a qualidade do material quanto sua importância no pioneirismo desse tipo de material no Brasil.

Dessa forma, encerramos este trabalho agradecendo enormemente ao Clickideia, representado aqui pela professora Nayara e também ao CAS Natal pela professora Neide que brilhantemente interpretou os sinais dos nossos (porque não falar?) municípios. Esperamos que essa iniciativa, repito, pioneira, gere novos produtos para que os surdos possam cada vez mais sentirem que são sim, parte importante de nosso país e como tal, precisam acessar o conhecimento de forma acessível para o melhor exercício de sua cidadania.

5. Anexos



Obrigado a todas e todos os participantes

Cada projeto apresentado neste e-book é reflexo do compromisso diário de educadoras e educadores com a recomposição da aprendizagem e com uma educação pública mais conectada, inclusiva e inovadora.

Até o próximo Workshop!

