



LUDORAMA

**PREFEITURA MUNICIPAL DE CASTILHO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE
Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental
“Professora Dijanira Bozzo Jorge”.**

SALA DE AULA COMO ESPAÇO MAKERS: APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA PARA FAVORECER O PROTAGONISMO DO ESTUDANTE E SUAS APRENDIZAGENS SOBRE O HISTÓRICO DO MUNICÍPIO.

O que faz a diferença não são os aplicativos, mas estarem nas mãos de educadores, gestores e estudantes com uma mente aberta e criativa, capaz de encantar, de fazer sonhar, de inspirar." (Moran, 2019, p.77)

PROFESSORES: Eliane Aparecida Ferreira Rial Castro.

Josiani da Costa Almeida Gomes

Maria das Dores Ferreira da Silva.

DISCIPLINA: Interdisciplinar.

CURSO: Inovações Tecnológicas.

RESUMO

- ❖ O presente trabalho tem a intenção de mostrar como as metodologias ativas utilizadas como recurso tecnológico em sala de aula, aliadas aos docentes inovadores ampliam as formas de ensinar e aprender. Professores capacitados após curso em Inovações e Tecnologias, desempenham atividades estimuladoras e planejam suas aulas de forma ludo pedagógica. As três Professoras na elaboração do projeto utilizaram o **aplicativo Kahoot**.

PROBLEMÁTICA

- ❖ Fomentar no aluno a busca ativa pelo conhecimento histórico de seu município, suas culturas e tradições; conteúdos estes tão necessários para a valorização do meio social ao qual pertence.

METODOLOGIA UTILIZADA

- ❖ Propor uma roda de conversa, a fim de identificar quais conhecimentos os alunos já possuem em relação ao conteúdo proposto, em seguida motivá-los a pesquisarem e se repertoriarem mais;
- ❖ Ofertar informações complementares relacionadas ao tema: Município de Castilho/SP, através de textos informativos impressos e slides com fotos atuais e antigas, para que observem e reflitam sobre essas mudanças;
- ❖ Promover a interação e a troca de conhecimentos de forma oral entre os alunos; orientando-os através de questionamentos e reflexões relacionadas ao tema;
- ❖ Disponibilizar o acesso às atividades elaboradas pelas professoras no aplicativo **Kahoot** para que os alunos possam realizá-las de forma colaborativa com os demais colegas, auxiliando uns aos outros sentindo-se motivados a se superarem e atualizaram seus conhecimentos;
- ❖ Promover o engajamento de todos os personagens do ambiente escolar nestas atividades inovadoras, aliando a tecnologia à realidade da sala de aula, como fator motivacional.
- ❖ A duração será de 4 aulas.
- ❖ Total de alunos: 60 alunos.

- ❖ Materiais necessários: computadores para os alunos, Wi-Fi, impressora, sulfite, sites de pesquisas e Datashow.

+ Imagem



+ RESULTADOS:

- ❖ Espera-se que os alunos possam através das metodologias inovadoras e tecnológicas, indispensáveis para a motivação escolar, sentirem-se instigados a participarem das atividades propostas e consequentemente ampliem seus conhecimentos referentes ao seu município.

+ AVALIAÇÃO

- ❖ Faz-se necessário o emprego das diferentes funções da avaliação como meio de reprogramar as ações pedagógicas com uso de metodologias ativas, assim sendo realizar-se-á avaliações **Diagnóstica** e **Formativa**, partindo de observações realizadas com o aplicativo Kahoot e os registros pertinentes são de suma importância ao desenvolvimento dos processos de ensino e aprendizagem, por permitir acompanhar a evolução dos estudantes.