



#SP

Por dentro do Currículo Língua Portuguesa

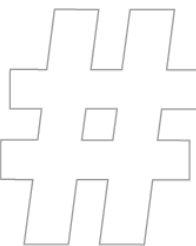
**Recomposição das aprendizagens e
estratégias metodológicas**

PEC Plataforma Língua Portuguesa - Hellen e Iolanda

**Diretoria de Ensino Campinas Leste
Setembro 2024**

Recomposição das Aprendizagens e Estratégias Metodológicas

#SP



Objetivo Geral

Compreender as metodologias ativas como aliadas do processo de recomposição das aprendizagens em Língua Portuguesa.

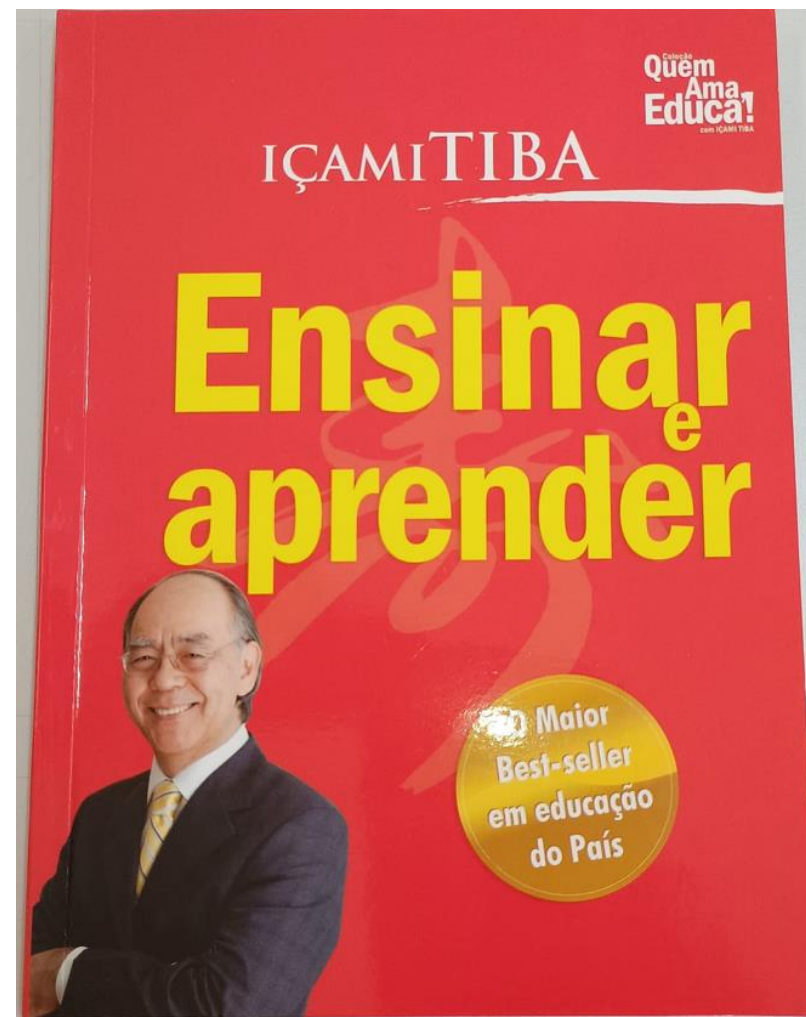


Leitura

Içami Tiba foi um médico psiquiatra, psicodramatista, colunista, escritor de livros sobre Educação, familiar e escolar, e palestrante brasileiro. Professor em diversos cursos no Brasil e no exterior, criou a **Teoria da Integração Relacional**, que facilita o entendimento e a aplicação da psicologia por pais e educadores.

Nascimento: 15 de março de 1941, Tapiraí, São Paulo

Falecimento: 2 de agosto de 2015, São Paulo



Acolhimento e Sensibilização

30 minutos



**“ De dia ninguém as vê,
pairam longe, escondidas...
em famílias integradas
tomam formas
esplendorosas
e algumas são famosas.
O que são?”**



Sensibilização

Observe as coordenadas e marque com

X cada célula correspondente na malha quadriculada.

1 - J

3 - I - K

11 - E - O

10 - F - N

15 - C - F - G - M - N - Q

7 - C - Q

12 - E - O

8 - D - P

5 - H - L

6 - M - N - O - P - Q

9 - E - O

13 - D - J - P

14 - D - H - I - K - L - P

4 - H - L

2-I-K

17 - C - D - P - Q

6 - C - D - E - F - G

16 - C - E - O - Q

[illegible]



OT LP I

**Materiais Pedagógicos (Material Digital e Aprender
Sempre) - Anos Finais e Ensino Médio**

Vocês são as estrelas das nossas formações!

Percurso Formativo - EFAPE

1. Materiais Pedagógicos (Material Digital e Aprender Sempre) - Anos Finais e Ensino Médio

- Importância dos materiais pedagógicos;
- Homologia de processos.

1. Articulação dos indicadores com o Processo de Ensino Aprendizagem

- Observação de indicadores (PowerBi);
- Um olhar para o PISA.

1. Recomposição das Aprendizagens e Estratégias Metodológicas

- Planejamento docente: metodologias ativas e estruturação de planos de aula.

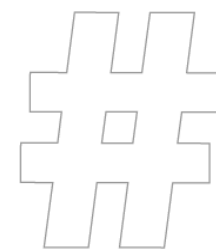
1. Prevista - (out.)

- Avaliando o progresso das aprendizagens: SARESP.

Recomposição das Aprendizagens e Estratégias Metodológicas

#SP

Conjunto de estratégias educacionais que visa garantir que os estudantes recuperem o que foi perdido durante o período de distanciamento social. Essas estratégias devem ser pensadas para um novo momento da educação, em que as tecnologias e o ensino híbrido são realidade.



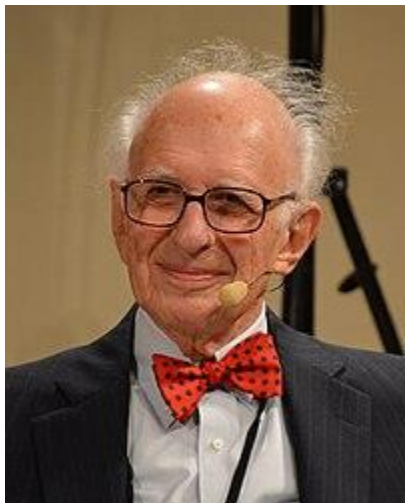
Recomposição

“Em busca da memória”



Um novo olhar para a recomposição da aprendizagem - Eric Kandel

Recomposição



Eric Richard Kandel (Viena, 7 de novembro de 1929) é um **neurocientista** austríaco, naturalizado estadunidense.

Foi agraciado, juntamente com o sueco Arvid Carlsson e com o estadunidense Paul Greengard, com o **Nobel de Fisiologia ou Medicina de 2000**, por descobertas envolvendo a transmissão de sinais entre células nervosas no cérebro humano.

Kandel formou-se médico, especializou-se em psiquiatria, mas abandonou a clínica para se dedicar às neurociências. Trabalhando, por 45 anos, com um organismo muito simples - *Aplysia californica*, o Nobel de medicina revelou aspectos fundamentais do processo de formação de memórias. Kandel acredita "que a integração da psiquiatria com a biologia molecular trará uma compreensão mais completa da mente humana e estratégias terapêuticas mais eficazes".

Recomposição

Refletindo...

Como podemos
relacionar o
vídeo com o
tema que
vamos trabalhar
hoje?



Recomposição

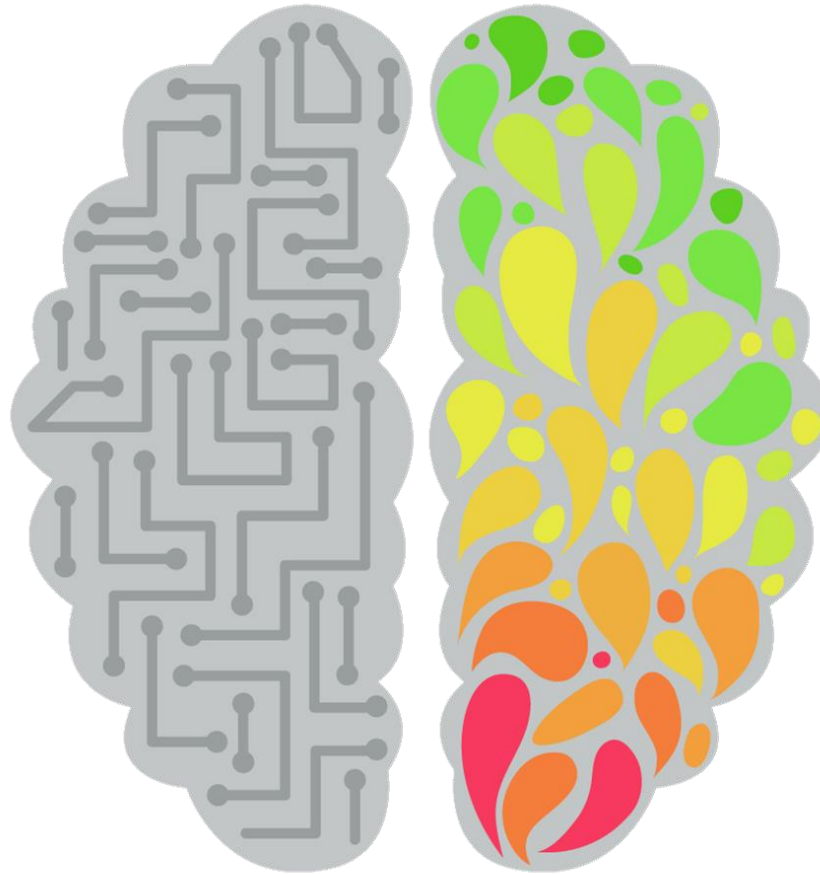
Sintetizando a Reflexão

- Ativar a operação cognitiva;
- Desenvolver o objeto do conhecimento;
- Diversificar estratégias;
- Flexibilidade cognitiva.

Recomposição

Os Hemisférios do Cérebro

- Os conteúdos verbais são processados, preferencialmente, pelo hemisfério esquerdo.
- Especializado na linguagem, na comunicação, nos pensamentos e na conceitualização.
- A lista é completada por: a palavra, a análise, a lógica, a sequência.



- Processamento dos conteúdos não verbais.
- Ligado à integração motora e postural.
- Discriminações perceptivas, imagens, pintura, figuras, eventos sonoros, musicais, orientação espacial, gestos, atividades interpessoais sociais, síntese.

Recomposição

Funções Executivas

- Foco e Atenção – redes intencionais;
- Flexibilidade cognitiva;
- Memória de trabalho;
- Planejamento;
- Controle inibitório;
- Tomada de decisão.

Funções Executivas

www.psicoedu.com.br



Recomposição

Pontos Importantes

**Memória Operacional
(longo prazo)**

- Aplicabilidade
- Generalizações
- Associações

**Função Executiva que
auxilia muito na função
cognitiva**

- Foco atencional
- Priorizar

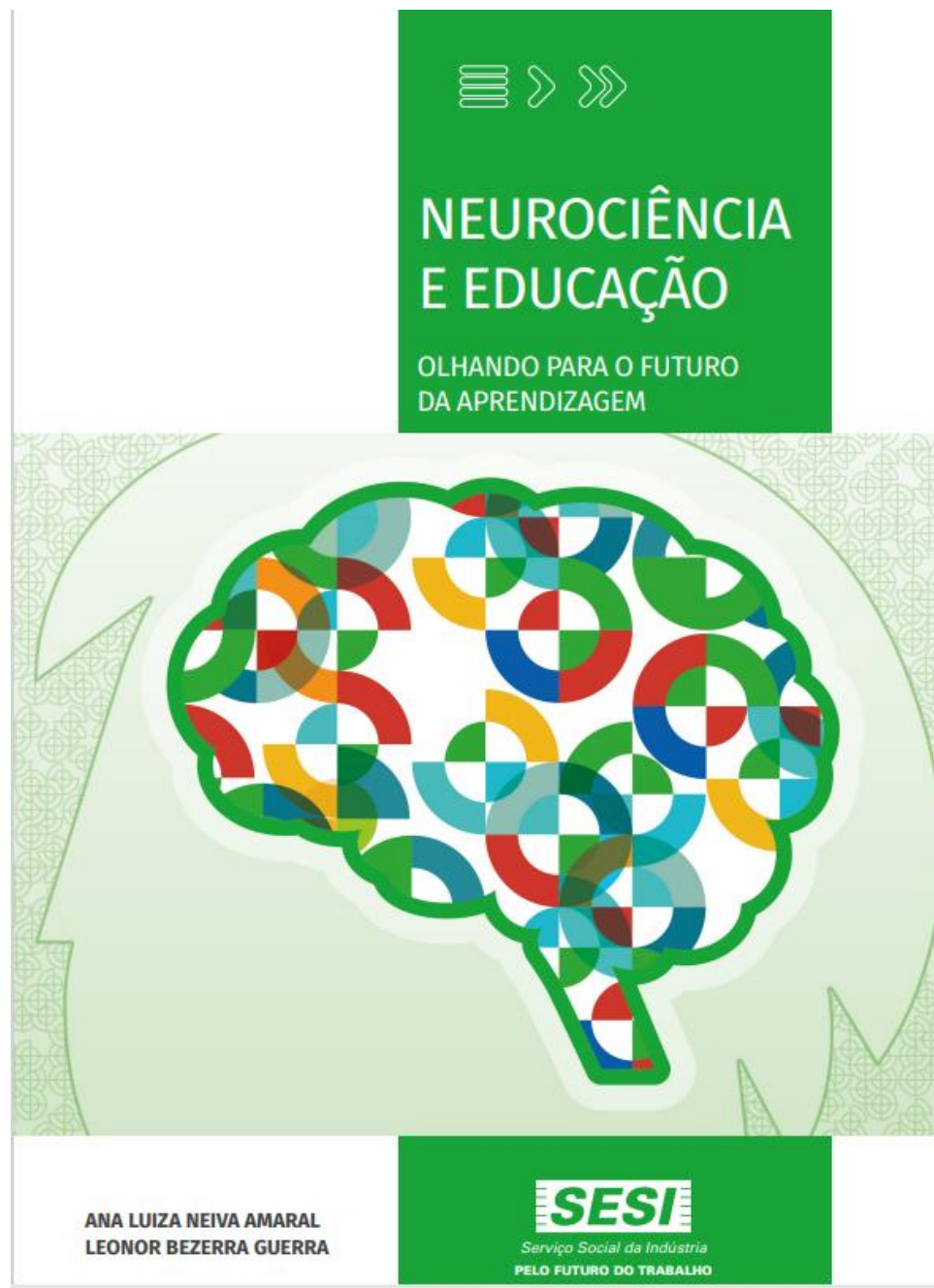
Quando o estudante elabora, repete, relembra, recupera e cria novas informações, ele reativa neurônios e desencadeia **neuroplasticidade**. Esse processo promove modificações das conexões cerebrais, denominadas **sinapses**, e consolida as informações na memória de longa duração. Assim, o cérebro processa a aprendizagem, transformando as experiências vividas em **conhecimentos, habilidades e atitudes**.



Recomposição

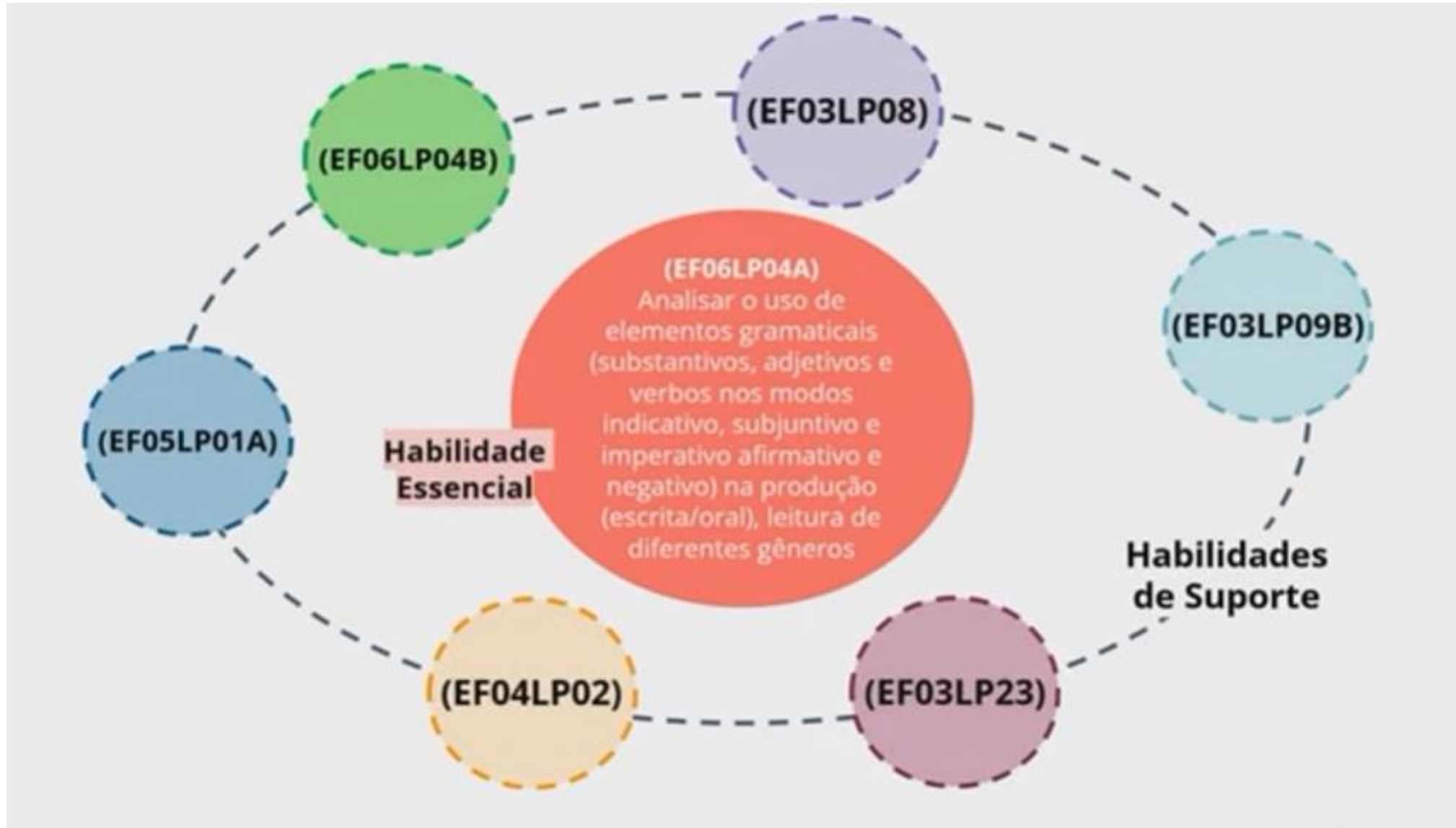


Trazer as descobertas da Neurociência para o contexto educativo é um passo essencial para que os professores possam inovar nas estratégias pedagógicas, e os estudantes consigam escolher práticas de estudo mais efetivas.



Recomposição

Língua Portuguesa (Núcleo de significação)



Recomposição

(Vídeo)

Língua Portuguesa
(Núcleo de significação)

Recomposição

Eixos para a Recomposição



Fonte: BRASIL, 2024.

Créditos de Imagens: THE NOUN PROJECT.

Recomposição

Mediações Pedagógicas

Avaliações e
Mediações
Pedagógicas



Gestão de
Tempo



Diferentes
Saberes



Engajamento dos
Estudantes



Recomposição

O Problema do Iceberg



Fonte: NEW CLASSROOMS, 2019.

Créditos de Imagem: Freepik @ Freepik.

6º ano

7º ano

8º ano



Nível de Performance

4
3
2
1

Habilidades aprendidas
(6º ano)

Habilidades não aprendidas
(6º ano)

Habilidades aprendidas
(7º ano)

Habilidades não aprendidas
(7º ano)

Habilidades não aprendidas
(6º ano)

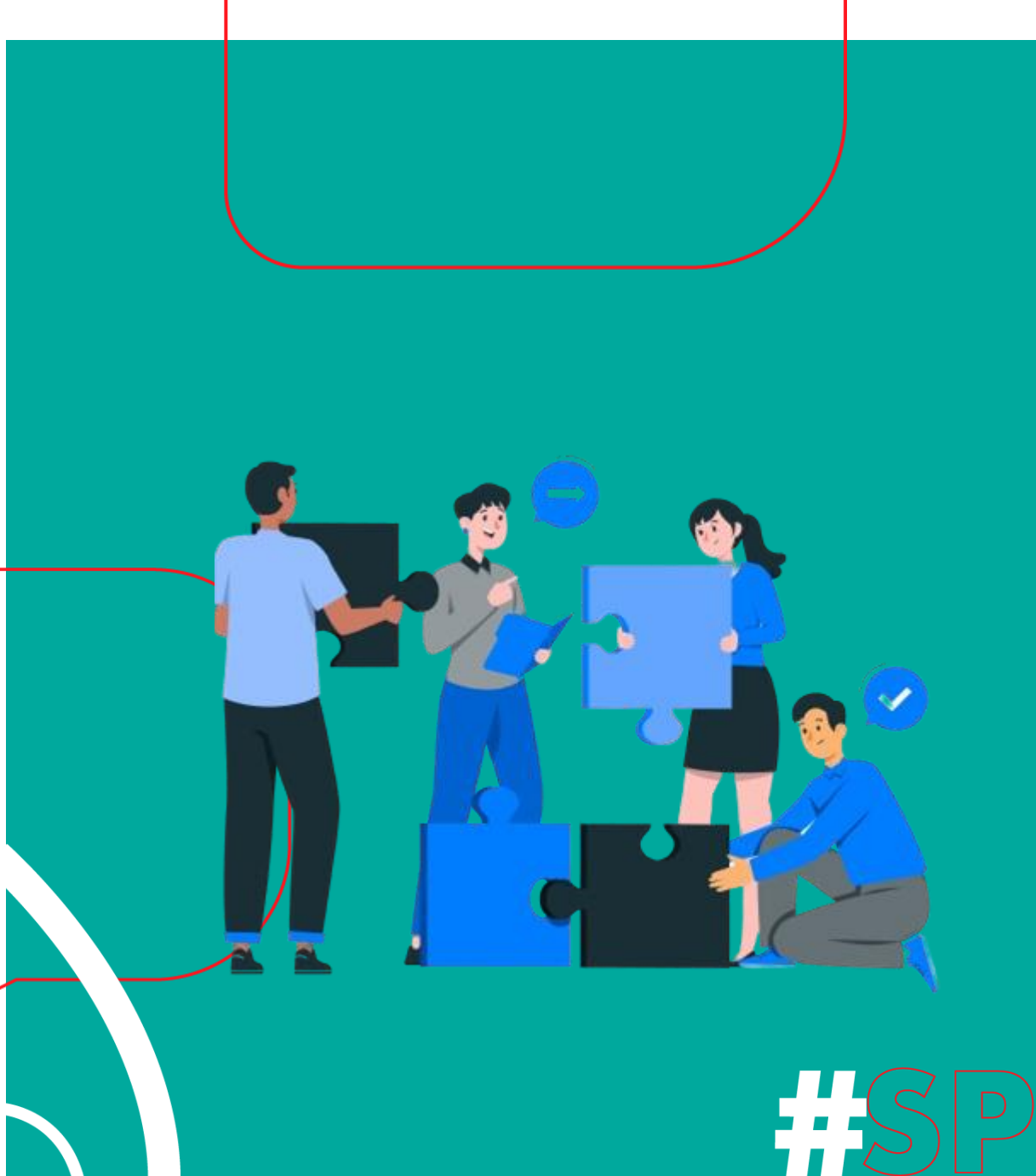
Habilidades aprendidas
(8º ano)

Habilidades não aprendidas
(8º ano)

Habilidades não aprendidas
(7º ano)

Habilidades não aprendidas
(6º ano)

Como as
defasagens na
aprendizagem se
acumulam ao longo
do tempo



METODOLOGIAS ATIVAS

#SP

Mentimeter

Vamos compartilhar um
pouco sobre as metodologias
ativas?



<https://www.menti.com/al2ftj312v8y>



Metodologias Ativas

As principais Metodologias Ativas

**Aprendizagem
baseada em
problemas**

**Aprendizagem
baseada em
projetos**

**Sala de aula
invertida**

Gamificação

Ensino híbrido

Estudo de caso

**Dramatizações e
interpretações
musicais**

**Roda de
conversa**

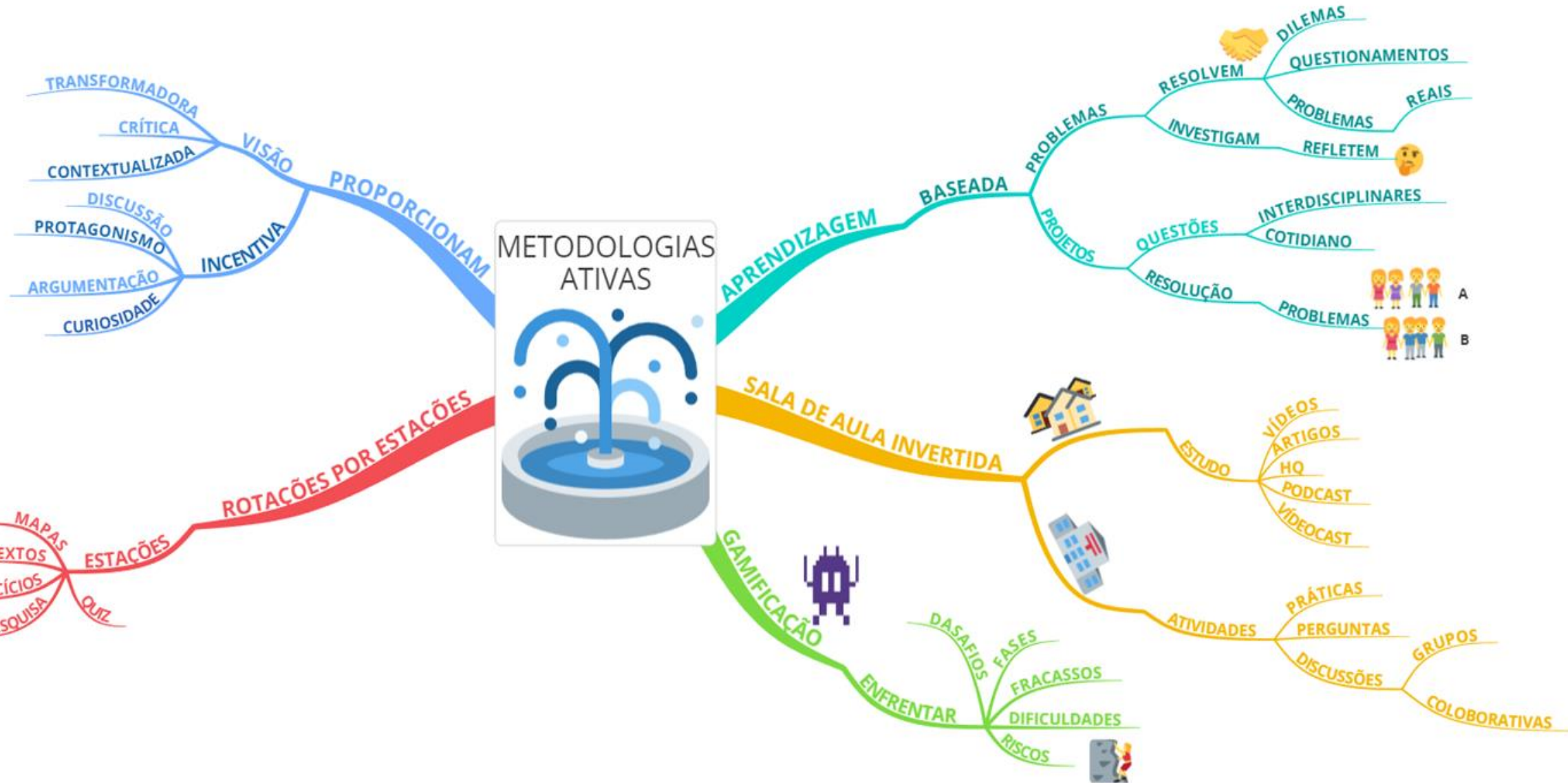
**Aprendizagem
baseada em
equipe**

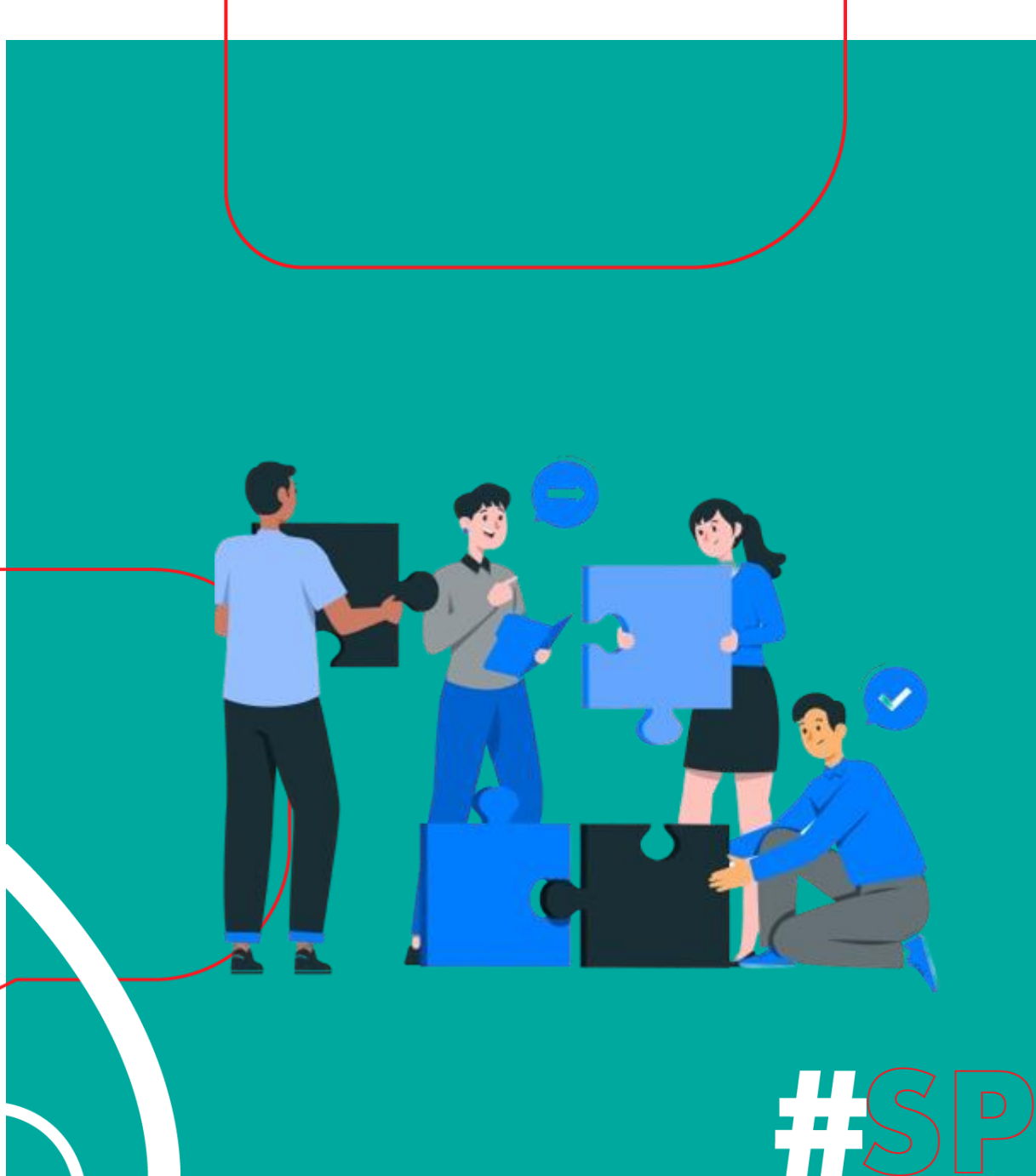
Seminários

**Aprendizagem
cooperativa**

Oficina

Metodologias Ativas





METODOLOGIAS ATIVAS

**Língua
Portuguesa**

GAMIFICAÇÃO

A gamificação na educação é o processo de usar elementos dos games no ensino. Como por exemplo: competição, prêmios, desafios, narrativas lúdicas, entre outros.

Com o objetivo direto de utilizar os elementos e pontos positivos dos jogos para estimular e facilitar a aprendizagem dos estudantes.

O objetivo da gamificação NÃO É simplesmente FAZER UM JOGO sobre a matéria, mas sim usar TÉCNICAS de desenvolvimentos de jogos para ENGAJAR os estudantes.

O jogo em si não é o mais importante, o que realmente importa é a assimilação do conhecimento.

GAMIFICAÇÃO

PASSO A PASSO

- 1. Identificar objetivos de aprendizagem:** defina o que você deseja que seus estudantes aprendam ou melhorem por meio do jogo.
- 2. Escolher mecânicas de jogo adequadas:** as mecânicas escolhidas devem estar alinhadas aos objetivos de aprendizagem. Mecânicas comuns incluem pontos, desafios e recompensas.
- 3. Garantir que o jogo seja inclusivo e acessível:** o jogo deve atender a todos os estudantes, independentemente de suas habilidades ou origens.
- 4. Desenvolver as regras:** Torne as regras do jogo claras e fáceis de entender.

GAMIFICAÇÃO

5. Integrar o jogo ao currículo: o jogo não deve parecer um acréscimo. Em vez disso, deve se integrar perfeitamente à lição, aprimorando a compreensão dos estudantes sobre o assunto.

6. Preparar os materiais: verifique os insumos necessários para o jogo acontecer.

7. Apresentar o jogo aos estudantes: explique as regras do jogo, a narrativa e os objetivos de forma clara aos estudantes. Certifique-se de que os estudantes entenderam como o jogo está relacionado ao que estão aprendendo.

8. Obter feedback: peça feedback aos estudantes. Do que eles gostaram no jogo? O que eles acharam desafiador? O que eles mudariam?

GAMIFICAÇÃO

**Acessar: APRENDER SEMPRE – VOLUME 1 – 7º ANO e MATERIAL DIGITAL 13 do
6º. ANO - 3º. BIMESTRE/2024**

Adjetivos – são as palavras que caracterizam os seres ou objetos, indicando qualidade, modo, aspecto, aparência ou estado. (pág. 11)

ANTÔNIMOS

Alto – Baixo

Largo – Estreito

Novo – Velho

Bom – Mau

Aberto – Fechado

Longe - Perto

Grande – Pequeno

Bonito - Feio

Claro - Escuro

Gordo - Magro

Vazio - Cheio

Grande - Pequeno

1. Os estudantes preenchem a cartela de bingo com 9 adjetivos. O professor sorteia os antônimos.
2. O estudante que preencher a cartela primeiro, é o vencedor.

GAMIFICAÇÃO

AULAS 4 E 5 – GRAMÁTICA NOSSA DE CADA DIA...

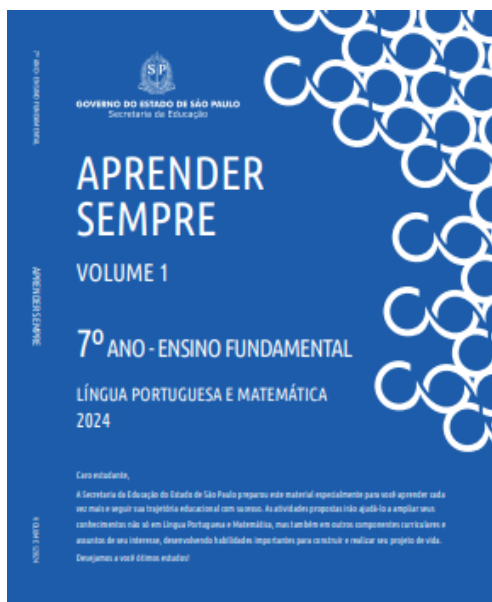
Objetivo das aulas:

- Compreender de que forma as classes gramaticais atuam nos textos, de gêneros textuais diversos, criando diferentes efeitos de sentido.

1. Em pequenos grupos, se for possível, e seguindo os protocolos de Saúde, você fará uma pesquisa sobre uma das dez classes de palavras da Língua Portuguesa. Depois, você deverá apresentar o que descobriu para o resto da turma. Para conduzir sua pesquisa, siga o roteiro abaixo.

PESQUISA

1. Pergunte ao professor qual é a classe de palavras sobre a qual você deverá pesquisar;
2. Utilize dicionários, gramáticas físicas ou online para pesquisa;



GAMIFICAÇÃO

CLASSE GRAMATICAL	CONCEITO
Artigos	Palavras que antecedem os substantivos, determinando a definição ou a indefinição destes: a, as, o, os, um, uns, uma, umas.
Numerais	São as palavras que indicam quantidade ou o lugar que um nome ocupa em uma série numérica. Possuem algumas subclassificações: cardinais (um, dois, três...); ordinais (primeiro, segundo, terceiro, quarto...); multiplicativos (dobro, triplo...); fracionários (metade, terço....); coletivos (dezena, dúzia, centena...)
Pronomes	Palavras que substituem ou que acompanham os nomes; determinam e modificam esses, atribuindo particularidades e características a eles. Podem ser flexionados em gênero (masculino e feminino), número (singular e plural) e pessoa (1.ª, 2.ª ou 3.ª pessoa do discurso).
Conjunções	Palavras utilizadas como elementos de ligação entre duas orações ou entre termos de uma mesma oração, estabelecendo relações de coordenação ou de subordinação.
Substantivos	São as palavras que nomeiam ou designam seres e objetos. Podem ser compostos por apenas uma palavra, simples, ou por mais de uma, composto. São variáveis em gênero, número e grau.
Adjetivos	São as palavras que caracterizam os seres ou os objetos, indicando qualidade, modo, aspecto, aparência ou estado.

10 | LÍNGUA PORTUGUESA

Advérbios	São termos que modificam outros termos, tais como o verbo, os próprios advérbios e adjetivos.
Verbo	Palavra variável que indica ação, estado ou fenômeno da natureza. Flexionam em número, pessoa, voz, modo, formas e tempo.
Preposição	Relaciona dois termos da oração, geralmente, o primeiro termo é explicado ou tem seu sentido completado pelo segundo termo após a preposição.
Interjeição	Palavras que exprimem emoções, sensações, estados de espírito.

GAMIFICAÇÃO

Curriculo em Ação

MATERIAL DIGITAL



6º ANO

Língua Portuguesa

O efeito de sentido dos adjetivos em contos de fadas

3º bimestre - Aula 13

Ensino Fundamental: Anos Finais

Secretaria da Educação

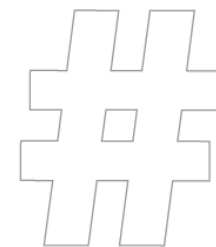
 SÃO PAULO GOVERNO DO ESTADO

Conteúdo	Objetivos
Identificação e análise de efeito de sentido de adjetivos (e dos substantivos modificados).	- Compreender a função de adjetivos; - Identificar adjetivos no texto e analisar os efeitos de sentido gerados.

OFICINA 1

#SP

**Um olhar para a
sala de aula**



Objetivos

- Desenvolver as capacidades de análise e resolução de problemas reais a partir da colaboração em grupo e da proposição de intervenções práticas.
- Gerar e alimentar uma FAQ ("Frequently Asked Questions") colaborativa que poderá ser utilizada como recurso pedagógico nas práticas dos professores da rede estadual paulista.

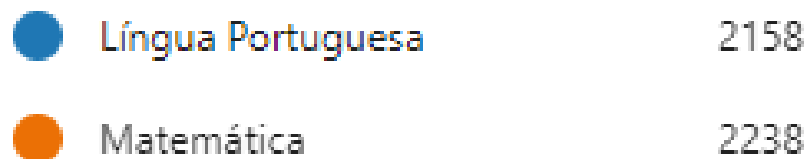


Contextualização

Questionário enviado aos professores de Língua Portuguesa e Matemática da Rede.

Total de participações: 4.369 respostas

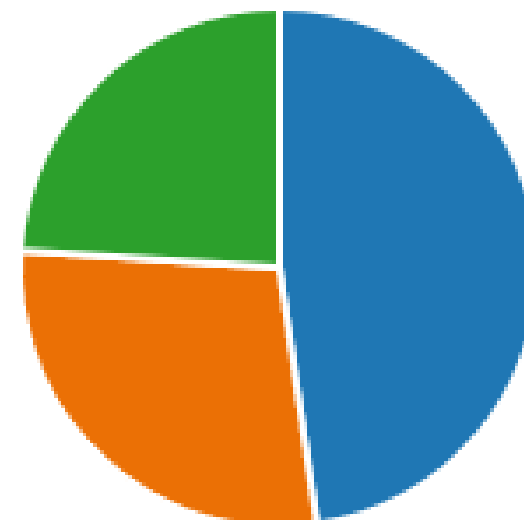
Proporção:



Contextualização

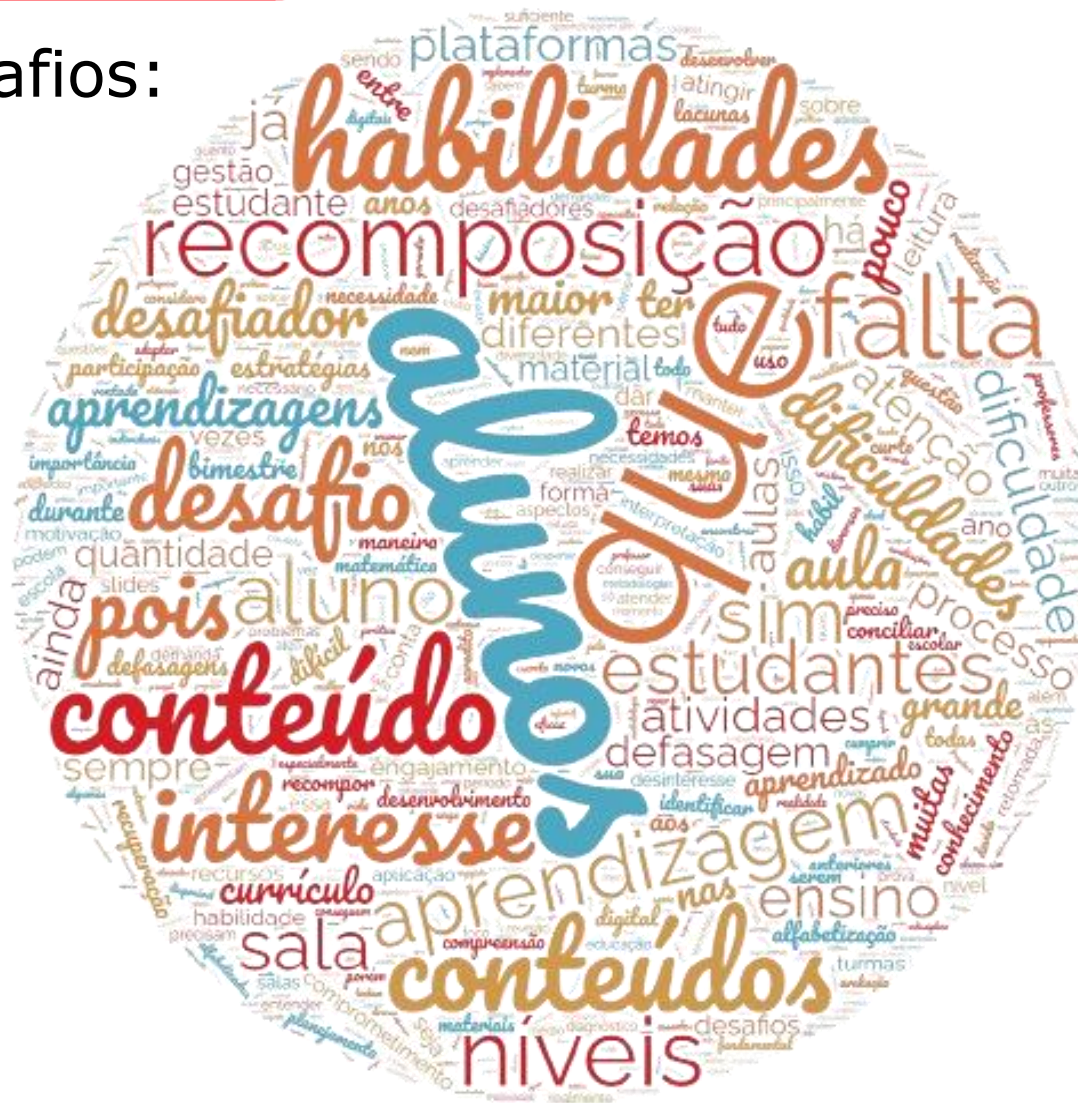
Perfil:

	Fundamental	2096
	Médio	1246
	Fundamental e Médio	1054



Contextualização

Principais desafios:



Temas elencados:

- Gestão do tempo
- Diferentes saberes
- Engajamento

Planejamento

O bom planejamento distribui melhor as tarefas, evita atrasos, mantém o foco nos objetivos e assegura uma aula mais fluida e produtiva.



Domínio do conteúdo

O conhecimento profundo da matéria pelo professor é essencial para transmitir segurança e facilitar a aprendizagem.



Ritmo da Aula

Estabeleça um ritmo claro, defina tempos para cada atividade, evite interrupções e mantenha os alunos focados.

Conheça os estudantes

Utilize observação ativa e diálogo para entender melhor seus alunos, analisando cadernos e deveres



Boas perguntas

Problematizar e fazer perguntas estimulantes durante as aulas é fundamental para incentivar o pensamento crítico dos estudantes.

Diálogos constantes

Ofereça feedbacks constantes e oportunos, identificando progressos e correções necessárias durante o desenvolvimento das aulas.



Gestão de tempo

Educação com Equidade

Realizar ações específicas que atendam às necessidades individuais dos alunos.

Diferenciação Pedagógica

Ajustar o ensino às necessidades dos alunos, mantendo objetivos e avaliações comuns para todos.

Organização e Feedback

Estabelecer rotinas de aprendizagem, criar atividades em níveis distintos e oferecer feedback constante.

Planejamento Eficiente

Priorizar os conteúdos mais relevantes para o desenvolvimento dos alunos.

Diferentes Saberes



Metodologias Ativas

Utilizar metodologias ativas para lidar com a diversidade de habilidades, oferecendo alternativas adaptadas ao contexto e aos perfis dos estudantes.



ORIGEM DO TERMO

Deriva do francês "engager", que significa comprometer-se, refletindo participação ativa, comprometimento e dedicação.



PAPEL DO PROFESSOR

Mostre a importância do aprendizado para além do utilitarismo

CONEXÃO EMOCIONAL

O engajamento surge quando algo provoca satisfação e emoções, gerando vínculos afetivos e tornando o aprendizado mais consistente.



APRENDIZAGEM ATIVA

O estudante é o protagonista, responsável por seu próprio conhecimento.

ENGAJAMENTO

ESTRATÉGIAS DE ENGAJAMENTO

Incluem testes dinâmicos, atividades práticas, chamadas atrativas, e valorização das contribuições dos estudantes.



AMBIENTE COLABORATIVO

Fomentar grupos de estudo, aprendizagem colaborativa, e uso de plataformas digitais para estimular a interação e o engajamento.

Role Play

PROPÓSITO

1

1. Desenvolvimento de **habilidades** interpessoais e de comunicação
2. Resolução de Problemas
3. Aplicação Prática
4. Feedback Imediato

2

BENEFÍCIOS

1. Melhoria da Compreensão
2. Facilita a compreensão de diferentes pontos de vista e desenvolve a empatia.
3. Estimula o pensamento crítico e a criatividade
4. Torna o aprendizado mais memorável

EXECUÇÃO

1. **Definição de Objetivos**
2. Preparação do Cenário
3. Instruções Claras
4. Observação
5. Feedback:
6. Reflexão
7. Ajustes



Role Play

- 1. Assumir Papéis:** Os participantes recebem ou escolhem papéis específicos para desempenhar. Esses papéis podem representar pessoas, personagens, ou entidades envolvidas em uma situação particular, como um professor, um estudante, um cliente, um gerente, etc.
- 2. Simulação de Situações:** O grupo simula uma situação que seja relevante para o contexto da atividade. Por exemplo, pode ser uma reunião de negócios, uma negociação, um conflito, ou uma situação cotidiana de sala de aula.
- 3. Exploração de Perspectivas:** Ao desempenhar os papéis, os participantes têm a oportunidade de ver a situação através de diferentes pontos de vista. Isso ajuda a desenvolver empatia, entender melhor os problemas e desafios dos outros, e identificar soluções.
- 4. Desenvolvimento de Habilidades:** A dinâmica de role play é uma forma eficaz de desenvolver habilidades práticas, como comunicação, negociação, resolução de conflitos, tomada de decisão, e pensamento crítico.
- 5. Feedback e Reflexão:** Após a simulação, é comum que os participantes discutam a experiência, recebam feedback e reflitam sobre o que aprenderam. Isso ajuda a consolidar o aprendizado e a identificar áreas para melhoria.

Mão na Massa

Etapa 1

1)Preparação:

Cada grupo receberá uma situação-problema diferente e realizará a leitura conjuntamente. O objetivo da atividade é encenar a situação-problema e, em seguida, propor soluções para o desafio apresentado.

Mão na Massa

Etapa 2

2) Planejamento:

Tempo para Planejamento:

Cada grupo terá **30 minutos** para discutir e planejar suas encenações e soluções.

Sugestão de pontos a considerar durante o planejamento:

- Identifique os papéis que cada membro do grupo irá desempenhar.
- Discuta a situação-problema em detalhes para garantir que todos compreendam o desafio.
- Proponha soluções e intervenções práticas que possam ser aplicadas na vida real.
- Registre as propostas de intervenção: Os grupos preencherão suas propostas de intervenção antes de iniciarem a encenação.

Mão na Massa

Etapa 3

3) Encenações:

- **Ordem de Apresentação:**

Cada grupo terá até 06 minutos para apresentar sua encenação e discutir a proposta de intervenção.

- **Encenação:**

Durante a apresentação, o grupo deve:

- Representar o cenário desafiador de forma clara e realista.
- Apresentar suas propostas de intervenção ao final da encenação.

- **Interações da Audiência:**

Enquanto assistem às encenações, os demais participantes devem anotar suas impressões e sugestões de intervenção.

Mão na Massa

Etapa 4

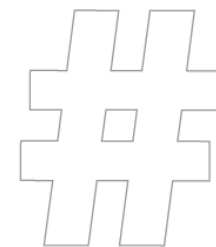
Discussão Coletiva:

Ao final de todas as apresentações, haverá uma discussão coletiva, onde os participantes podem compartilhar suas impressões e discutir as diferentes soluções apresentadas.

OFICINA 2

#SP

**Planejamento:
reflexão sobre
a prática da
sala de aula**



Objetivo

Desenvolver habilidades na criação de planos de aula eficazes, selecionando metodologias ativas, recursos, técnicas e materiais pedagógicos adequados a situações de recomposição de aprendizagens.



Materiais Pedagógicos

MATERIAIS PARA DOWNLOAD

Digite o que você procura



2022

2023

2024

Aprender Sempre

Caderno do Aluno

Caderno do Professor

LÍNGUA PORTUGUESA E MATEMÁTICA

Volume 1

Volume 2

Materiais de Apoio

Professor Tutor - Material de recomposição da aprendizagem

2024 / Aprender Sempre / Caderno do Professor / LÍNGUA PORTUGUESA E MATEMÁTICA / Volume 2



AF_MT Vol 2 Parte I – Professor



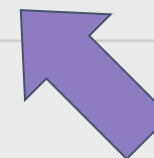
AF_MT Vol 2 Parte II – Professor



AF_LP Vol 2 Parte I – Professor



AF_LP Vol 2 Parte II – Professor



Materiais Pedagógicos

The image shows a screenshot of the website of the Centro de Mídias da Educação de São Paulo. The top navigation bar includes links for INÍCIO, MATERIAIS DE ORIENTAÇÃO, REPOSITÓRIO, PROGRAMAÇÃO, FALE COM A SEDUC, and a button for BAIXAR APPS DO CMSP. Below the navigation bar, a large banner says "SEJA BEM VINDO(A)!" followed by a horizontal menu with links for MATERIAIS DIGITAIS, PAUTAS FORMATIVAS, VÍDEOS, and ACERVO DIGITAL. The ACERVO DIGITAL link is highlighted with a red box. Below the menu, there are filters for "Ano Letivo" (set to 2024) and "Etapa" (set to SELECIONE...). A red arrow points from the ACERVO DIGITAL link to a detailed view of the search results. This view shows filters for "Classificação" (set to MATERIAIS PEDAGÓGICOS) and "Categoria" (set to EMENTAS E ESCOPO-SEQUÊNCIA). The search results list two items: "Escopo-sequência 1º, 2º e 3º bimestres" and "Ementas dos Componentes Curriculares (Anos Finais e Ensino Médio)". Both items have a download icon and a link to the document.

Centro de Mídias da Educação de São Paulo

INÍCIO MATERIAIS DE ORIENTAÇÃO REPOSITÓRIO PROGRAMAÇÃO FALE COM A SEDUC **BAIXAR APPS DO CMSP**

SEJA BEM VINDO(A)!

MATERIAIS DIGITAIS PAUTAS FORMATIVAS VÍDEOS **ACERVO DIGITAL**

Ano Letivo* 2024 Etapa* SELECIONE...

Bimestre* SELECIONE...

MATERIAIS DIGITAIS PAUTAS FORMATIVAS VÍDEOS **ACERVO DIGITAL**

Classificação* MATERIAIS PEDAGÓGICOS Categoria* **EMENTAS E ESCOPO-SEQUÊNCIA** Subcategoria 2024

Título

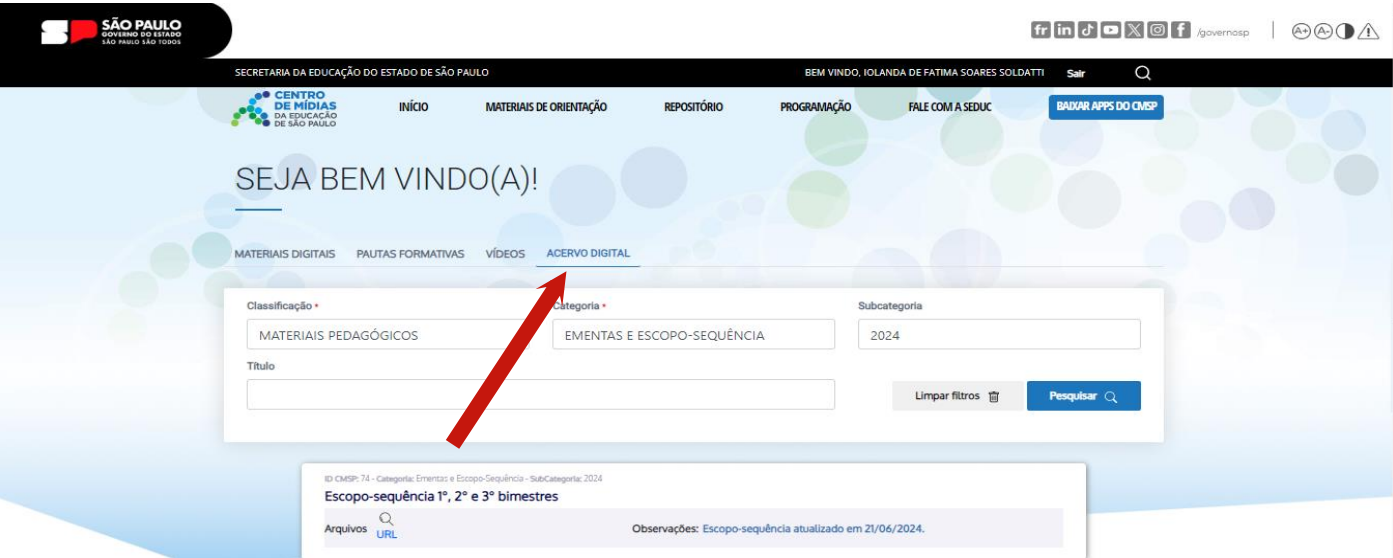
Limpar filtros Pesquisar

ID CMSP: 74 - Categoria: Ementas e Escopo-Sequência - SubCategoria: 2024
Escopo-sequência 1º, 2º e 3º bimestres
Arquivos [URL](#) Observações: Escopo-sequência atualizado em 21/06/2024.

ID CMSP: 18 - Categoria: Ementas e Escopo-Sequência - SubCategoria: 2024
Ementas dos Componentes Curriculares (Anos Finais e Ensino Médio)
Arquivos [PDF](#) Observações: Documento sujeito a alterações; última atualização: 25/04/2024.

<https://repositorio.educacao.sp.gov.br/>

Materiais Pedagógicos



<https://repositorio.educacao.sp.gov.br/>

Escopo-sequência 2024 - 1º, 2º e 3º bimestres - Atualizado 04_08_2024.xlsx

ÍNDICE	Arte	Ciências	Educação Física	Biologia	Física	Filosofia	Geografia	Língua Portuguesa	História	Química	Matemática	Língua Inglesa	Sociologia	Aceleração para Vestibular (d)	Aceleração para Vestibular (n)
	Arte e Empreendedorismo	Robótica	Empreendedorismo	Vamos falar de grana, sim	Projeto de Convivência	Projeto de Vida	Redação e Leitura	Tecnologia e Inovação	Tecnologia e Inovação PEI 9h	Tecnologia e Inovação PEI 9h	Tecnologia e Inovação PEI 9h	Tecnologia e Inovação PEI 9h	Tecnologia e Inovação PEI 9h	Tecnologia e Inovação PEI 9h	Tecnologia e Inovação PEI 9h
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1	COMPONENTES CURRICULARES														
2	ARTE	ACELERAÇÃO PARA VESTIBULAR (diurno)	BIOTECNOLOGIA												
3	BIOLOGIA	ACELERAÇÃO PARA VESTIBULAR (noturno)	EMPREENDEDORISMO												
4	CIÊNCIAS	EDUCAÇÃO FINANCEIRA	FILOSOFIA E SOCIEDADE MODERNA												
5	EDUCAÇÃO FÍSICA	PROJETO DE CONVIVÊNCIA	GEOPOLÍTICA												
6	FILOSOFIA	PROJETO DE VIDA	LIDERANÇA												
7	FÍSICA	REDAÇÃO E LEITURA	ARTE E MÍDIAS DIGITAIS												
8	GEOGRAFIA	TECNOLOGIA E INOVAÇÃO REGULAR E PEI 7H	ORATÓRIA												
9	HISTÓRIA	TECNOLOGIA E INOVAÇÃO PEI 9H	QUÍMICA APLICADA												
10	LÍNGUA INGLESA	ELETIVA TURISMO E EMPREENDEDORISMO	TECNOLOGIA E ROBÓTICA												
11	LÍNGUA PORTUGUESA	ELETIVA VAMOS FALAR DE GRANA, SIM													
12	MATEMÁTICA														
13	QUÍMICA														
14	SOCIOLOGIA														
15															
16															
17															
18															
19															

Materiais Pedagógicos

Pensando-se no que já foi proposto, neste encontro, sobre recomposição com base nos eixos que sustentam a aprendizagem, é fundamental que compreendam as seguintes etapas:

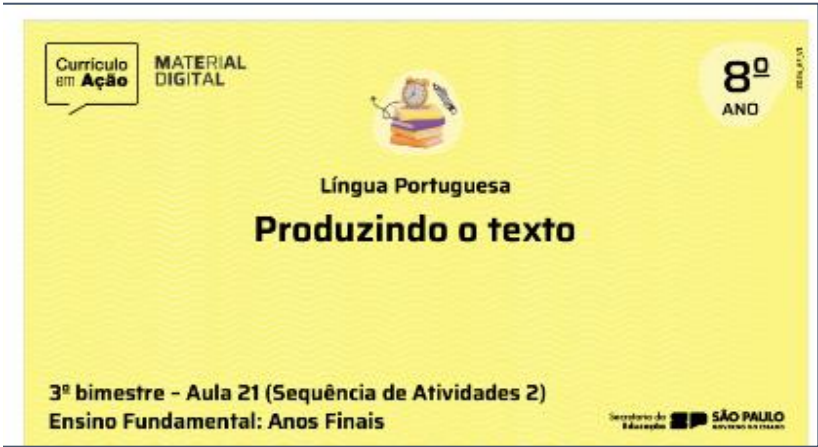
- **Acessar o Escopo-Sequência para compreender a organização pedagógica dos Materiais Digitais;**
- **Planejar com antecedência a aplicação dos Materiais Digitais do bimestre observando-se o Aprender Sempre e outros, se necessário.**
- **Realizar avaliações e mediações pedagógicas com base na gestão de tempo, nos diferentes saberes e no engajamento do estudante.**

A seguir, apresentaremos um exemplo do 8º ano em que se faz um levantamento das informações na matriz Escopo-sequência para que se possa planejar a aula do bimestre, bem como pesquisar conteúdos de materiais anos/séries anteriores.

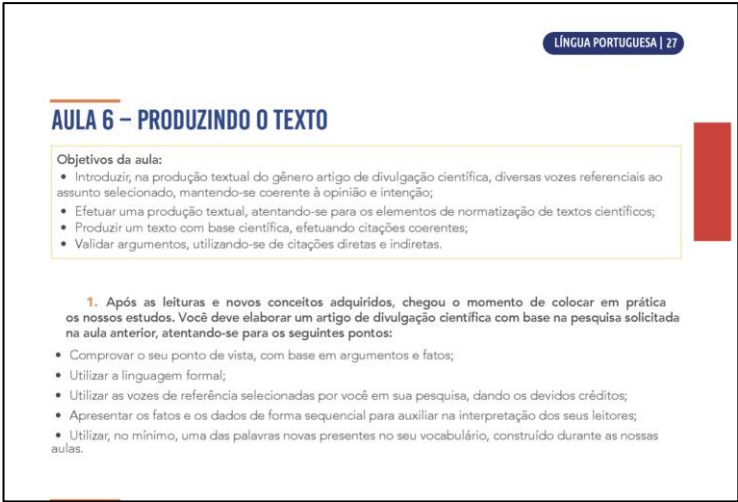
Materiais Pedagógicos

CAMPO DE ATUAÇÃO	Campo das práticas de estudo e pesquisa
PRÁTICAS DE LINGUAGEM	Produção de textos
HABILIDADES	(EF69LP36A) Produzir textos voltados para a divulgação do conhecimento e de dados e resultados de pesquisas, considerando o contexto de produção e as regularidades dos gêneros em termos de suas construções composicionais e estilos.
OBJETOS DE CONHECIMENTO	Estratégias de escrita: textualização, revisão e edição.
TÍTULO	Sequência de Atividades 2 - Aula 6 - Produzindo o texto (Aula de Produção Textual na Plataforma Redação Paulista).
CONTEÚDOS	Produção do artigo de divulgação científica.
OBJETIVOS	1. Introduzir, na produção textual do gênero artigo de divulgação científica, diversas vozes referentes ao assunto selecionado, mantendo-se coerente à opinião e intenção. 2. Efetuar uma produção textual, atentando-se para os elementos de normatização de textos científicos. 3. Produzir um texto com base científica, efetuando citações coerentes. 4. Validar argumentos, utilizando-se de citações diretas e indiretas.
REFERÊNCIAS	Caderno Aprender Sempre - SA2 - aula 6. volume 2 parte II (p. 159-161).

IDENTIFICANDO AS AULAS DE RECOMPOSIÇÃO E A CONEXÃO ENTRE O MATERIAL DIGITAL E O APRENDER SEMPRE - Exemplo: 8º ano - 3º Bimestre - MD 21



Material Digital:
Repositório CMSP.
<https://acervocmsp.educacao.sp.gov.br/111621/848493.pdf>. Acesso em 20 ago. 2024.



Caderno Aprender Sempre - SA2
- Aula 6 - Produzindo o Texto
Volume 2 parte II (p. 159-161).

Mão na Massa

Etapa 1

1. **Preparação para a atividade:**

- Cada grupo receberá uma cópia do modelo de plano de aula.
- Certifiquem-se de que todos os membros do grupo compreenderam os campos a serem preenchidos.
- Relembrem as situações-problema que encenaram anteriormente. Cada grupo trabalhará com a situação da Oficina 1 (*Role Play*).

Mão na Massa

Etapa 2

2. Elaboração do plano de aula:

Metodologia: Discutam e selecionem a metodologia ativa mais adequada para abordar a situação-problema. Não se esqueçam de levar em conta as necessidades dos estudantes e os objetivos educacionais.

Práticas de gestão: Identifiquem e registrem as práticas de gestão que serão utilizadas para garantir a eficácia da aula, como estratégias de mediação, organização do espaço e dinâmica de interação com os estudantes.

Sugestão de material complementar sobre a metodologia: Incluam referências com exemplos concretos de como a metodologia ativa escolhida pode ser aplicada em sala de aula.

Material pedagógico: Escolham e registrem os materiais pedagógicos que são relevantes e adequados para a aula, justificando sua escolha.

Mão na Massa

Etapa 3

3. Registro do plano de aula:

Após a elaboração do plano, verifiquem se todos os campos obrigatórios foram preenchidos corretamente.

Mão na Massa

Etapa 4

4. **Compartilhamento e discussão:**

- Cada grupo deverá apresentar em até 5 minutos seu plano de aula para o restante da turma, destacando a metodologia ativa escolhida e os materiais selecionados.
- Durante a discussão, os demais grupos podem fazer perguntas e oferecer sugestões sobre os planos apresentados.

Mão na Massa

Etapa 4

PLANO DE AULA	
Tema:	Data:
Ano/Série:	Professor(a):
Componente:	Escola:
Conteúdo:	
[descrever o conteúdo a ser abordado]	
Objetivos:	
[descrever o que se deseja alcançar com a aula]	
Desenvolvimento:	
[passo a passo de como será realizada a aula]	
Metodologia e práticas de gestão de sala de aula:	
[quais metodologias e técnicas serão utilizadas no desenvolvimento da proposta desse plano]	
Recursos e ferramentas:	
[materiais pedagógicos necessários para realizar a aula ou ferramentas digitais e recursos utilizados]	
Avaliação:	
[tipo de avaliação e quais instrumentos avaliativos serão usados]	
Duração:	
[tempo que gastará para desenvolver o plano dessa aula]	
Metodologia ativa - material complementar:	
[tutorial/material de apoio à implementação da metodologia ativa indicada]	

Bibliografia

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.) **Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. **Guia para Implementação da Recomposição das Aprendizagens**. Brasília: MEC, 2024.

PSCHEIDT, Allan Carlos. **Inteligência Artificial na sala de aula**: como a tecnologia está revolucionando a educação. São Paulo: Matrix, 2024.

NEW CLASSROOMS. **The Iceberg Problem**: How Assessment and Accountability Policies Cause Learning Gaps in Math to Persist Below the Surface ... and What to Do About It. S.l., 2019. Disponível em: <<https://newclassrooms.org/wp-content/uploads/Iceberg-Problem-Executive-Summary.pdf>> Acesso em: 02 ago. 2024.

Neurociência e educação : olhando para o futuro da aprendizagem / Serviço Social da Indústria, Ana Luiza Neiva Amaral, Leonor Bezerra Guerra. Brasília : SESI/DN, 2022.

Mentes em desenvolvimento - Estratégias pedagógicas inspiradas em neurociência - Monise Morello

#SP



Secretaria da
Educação



SÃO PAULO
GOVERNO DO ESTADO