

# PRÁTICAS EXITOSAS

## PARA UMA EDUCAÇÃO INOVADORA

1ª edição

Cefope 

GOVERNO DO ESTADO  
DO ESPÍRITO SANTO  
*Secretaria da Educação*



CERTIFICAÇÃO

# Escola do futuro

# PRÁTICAS EXITOSAS

## PARA UMA EDUCAÇÃO INOVADORA

---

Secretaria de Estado da Educação do Espírito Santo  
Subsecretaria de Estado de Planejamento e Avaliação  
Centro de Formação dos Profissionais da Educação do Espírito Santo

1ª edição



# FICHA CATALOGRÁFICA

Dados Internacionais de Catalogação-na-publicação (CIP)  
(Governo do Estado do Espírito Santo, ES, Brasil)

**Espírito Santo (Estado). Secretaria de Educação.**

**E77p Práticas exitosas para uma educação inovadora [livro eletrônico]/** Organizadores Ana Beatriz Lima da Silva, Bianca Silva Santana, Carlos Jordan Lapa Alves, Elisabeth Cristina Albiero Nogueira, Karoliny Mendes da Costa, Marcelo Lema Del Rio Martins, Renata Venturim Fontes. Vitória, ES: CEFOPE/SEDU, 2024.

50.782 kb

Bibliografia

**ISBN: 978-65-85134-55-2**

1. Educação - Espírito Santo (Estado). 2. Educação Básica. I. Silva, Ana Beatriz Lima da, II. Nogueira, Elisabeth Cristina Albiero, III. Fontes, Renata Venturim, IV. Santana, Bianca Silva, V. Alves, Carlos Jordan Lapa, VI. Costa, Karoliny Mendes de, VII. Martins, Marcelo Lema Del Rio.

**CDD: 370**

**CDU: 37**

**Elaborado pelo Bibliotecário Victor Barroso Oliveira - CRB 462/ES**



# FICHA TÉCNICA

**Governador do Estado do Espírito Santo**

José Renato Casagrande

**Vice-Governador do Estado do Espírito Santo**

Ricardo Ferraço

**Secretário de Estado da Educação**

Vitor Amorim de Angelo

**Subsecretário de Estado de Planejamento e Avaliação**

Marcelo Lema Del Rio Martins

**Subsecretária de Estado de Educação Básica e Profissional**

Andréa Guzzo Pereira

**Subsecretário de Estado de Suporte à Educação**

André Melotti Rocha

**Subsecretária de Estado de Articulação Educacional**

Darcila Aparecida da Silva Castro

**Subsecretário de Estado da Administração e Finanças**

Josivaldo Barreto de Andrade

**Gerência Cefope**

Bianca Silva Santana

Karoliny Mendes da Costa

**Organização - Equipe Escola do Futuro**

Ana Beatriz Lima da Silva

Bianca Silva Santana

Carlos Jordan Lapa Alves

Elisabeth Cristina Albiero Nogueira

Karoliny Mendes da Costa

Marcelo Lema Del Rio Martins

Renata Venturim Fontes

**Designer Gráfico**

Hernany Roberto Matos



# LISTA DE AUTORES

---

Alexandre Kronemberger

Alexandre Passamani

Aline Monteiro Falquetto

Andréia Bourguignon Vedova Gnocchi

Antônio Neto

Bárbara Pegoretti

Bertha Nicolaevsky

Brenda da Penha Azevedo

Ceciliane Barbosa de Souza

Débora dos Anjos

Felipe Cardoso Garcia

Francislaine de Oliveira

João Carlos Pimental

João Nolasco Ribeiro

João Paulo de Souza

Jones Campos

Juliano Melo

Juscilene Ferreira Alves

Kamila Costa Gomes

Lourhania Bittencourt

Lucas Lagasse Corrêa

Lucian de Souza

Paula Fernandes

Renan Wenderrosck

Rodrigo Moreira Campos

Tatiana Teubner

Ulisses Malheiros Ramos

Wagner Paiva Nascimento

Wemerson Freitas Ferreira

Wesley Mageski da Silva



# SUMÁRIO

●	Apresentação	7
●	EEEFM Marinete de Souza Lira	8
●	EEEFM Major Alfredo Pedro Rabayolli	15
●	EEEM Mario Gurgel	22
●	CEEFMTI Pastor Oliveira de Araújo	29
●	EEEM Hunney Everest Piovesan	36

# APRESENTAÇÃO

O e-book "Práticas Exitosas" apresenta práticas inovadoras realizadas em 2023 pelas Escolas do Futuro: EEEFM Marinete de Souza Lira e EEEFM Major Alfredo Pedro Rabayolli da SRE Carapina, EEEM Mário Gurgel e CEEFMTI Pastor Oliveira de Araújo da SRE Vila Velha e EEEFM Hunney Everest Piovesan da SRE Cariacica. Ele destaca abordagens como aprendizagem baseada em projetos, sala de aula invertida e gamificação, mostrando como essas estratégias estimulam o engajamento dos estudantes. Além disso, explora a integração de tecnologias, como realidade virtual e inteligência artificial, para criar experiências educacionais mais conectadas. Destinado a educadores e gestores, o livro não só compartilha práticas, mas convida à reflexão e ações para a transformação educacional. É uma fonte de inspiração para construir uma prática educacional cada vez mais criativa e inovadora. Boa leitura!

**Equipe Escola do Futuro**



EEEFM MARINETE DE  
SOUZA LIRA

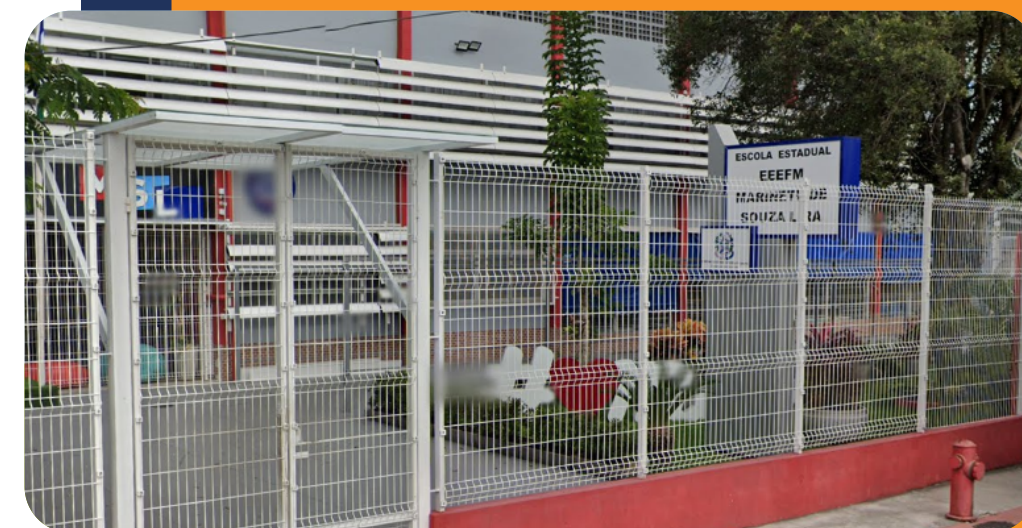


# SOBRE A ESCOLA

A EEEFM Marinete de Souza Lira - SRE Carapina está situada na Rua Vitória Régia, em Feu Rosa na Serra, ES.

Oferece Ensino Fundamental II, do 6º ao 9º ano, e Ensino Médio Regular, com itinerários formativos em Energias Renováveis e Eficiência Energética, Mídias Digitais, O Esporte, a Ciência e suas Linguagens.

Além disso, oferta 1ª, 2ª e 3ª séries do Ensino Médio no período noturno.



SRE Carapina - Serra  
EEEFM Marinete de Souza Lira

@msldigital

## Conhecendo mais sobre África / África para além do estereótipo

Ulisses Malheiros Ramos



**Qual o objetivo do projeto/atividade?** A atividade, que se insere nos planos da escola sobre os estudos das relações étnico-raciais, teve o intuito de colocar em conflito conhecimentos prévios dos alunos sobre o Continente Africano e algumas informações pouco ventiladas em lugares comuns à vida de boa parte da população brasileira sobre os países africanos. A partir do uso de diferentes jogos com mapas interativos, a atividade possui como propósito contribuir com o conhecimento dos alunos a respeito de pontos como: a África é um continente com 54 países diferentes, com povos diferentes convivendo em cada um deles; a África possui uma história repleta de explorações estrangeiras que condicionaram boa parte de sua história; a África é muito variada culturalmente e possui inúmeros pontos turísticos, culturais e históricos importantes para o estudo da História da humanidade e indispensáveis para compreender a História do Brasil.

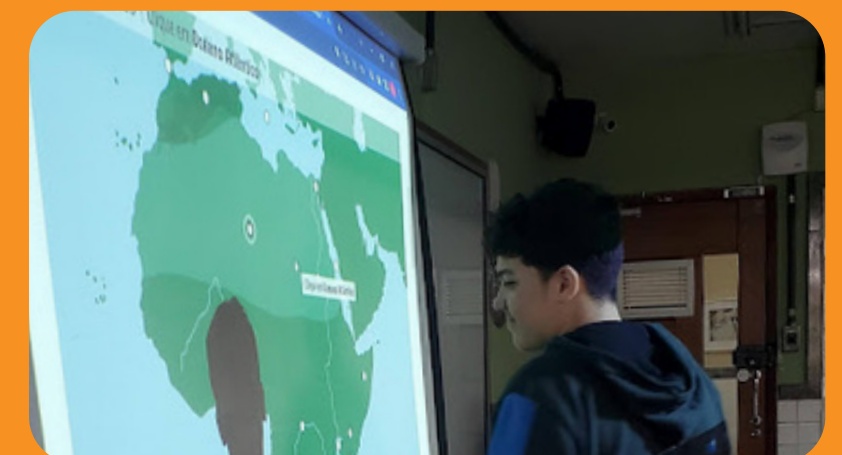
**Quem desenvolveu (qual turma)?** 8º Ano do Ensino Fundamental.

**Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?** Estudos geográficos sobre a África; História de alguns países Africanos e conteúdos que englobam todo o continente; conhecimentos básicos sobre acesso à internet e manuseio de celulares ou computadores.

**Como se organizaram?** Inicialmente, o professor ensinou a todos como acessar o site GeoGuessr e os mapas e jogos interativos sobre diferentes aspectos do Continente Africano. Dessa forma, foi disponibilizado aos alunos acesso à internet para possibilitar o uso dos jogos pelos alunos em seus celulares. Posteriormente, o professor dividiu a turma em dois grandes grupos e promoveu disputas realizadas através dos jogos, testando o conhecimento prévio (extra-escolar) e o conhecimento recém-adquirido na escola.

**Qual metodologia foi usada na ação? O que resultou?** Aprendizagem baseada em projetos e gamificação. Os resultados circularam no entorno das descobertas dos alunos sobre informações inesperadas sobre a África e uma noção das complexidades e variedades culturais que configuram esse continente.

**Links:** <https://www.geoguessr.com/pt> | [www.unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000190257](http://www.unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000190257)



# Galileu Galilei e a ciência moderna - Uma rotação por estações

Lucas Lagasse Corrêa



**Qual o objetivo do projeto/atividade?** A fim de fortalecer e consolidar a aprendizagem do conteúdo filosófico - Empirismo, Racionalismo e a Ciência moderna aplicamos uma Rotação por Estações. Além disso, todo o produzido foi avaliado e somado às notas trimestrais, proporcionando aos alunos uma avaliação diferenciada, divertida e digital (em sua maior parte).

**Quem desenvolveu (qual turma)?** 1ª série do Ensino Médio.

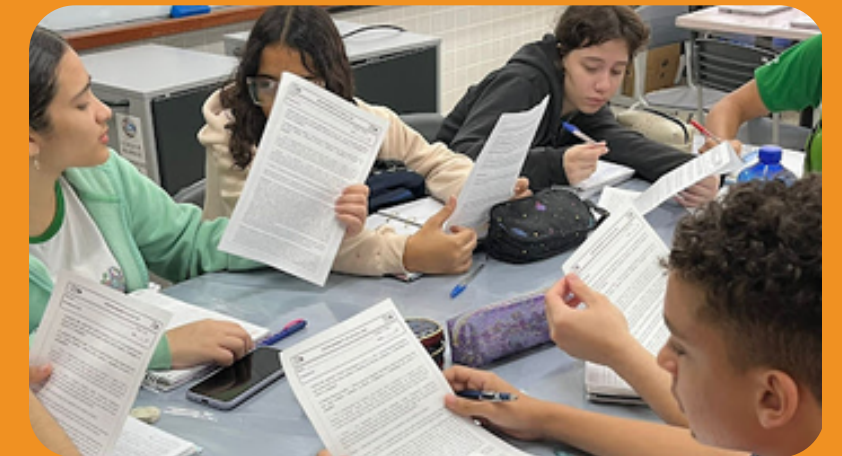
**Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?** Além dos básicos relativos às ferramentas Google, o conteúdo abordado nas últimas semanas de aula - a saber, o Racionalismo (razão, dúvida metódica, dedução), o Empirismo (os 5 sentidos, as experiências, a indução, etc.) e a ciência moderna (a questão do método, as descobertas) cujo pai foi Galileu Galilei, personagem principal das atividades.

**Como se organizaram?** Cada turma foi dividida em 4 grupos diferentes, grupos esses que permaneceram unidos em todas as 4 estações pelas quais passavam. Em cada estação havia uma atividade diferente. Na 1ª estação tínhamos um texto de Galileu Galilei e 3 questões, as quais seriam respondidas no caderno (estação analógica). Na 2ª estação tínhamos uma Forca com 15 palavras do conteúdo trabalhado, na 3ª estação havia um caça-palavras (com a mesma quantidade de palavras e assunto). Apesar de lúdicos, essas estações tinham certo grau de dificuldade. Na 4ª estação foi feito um Formulário com questões de vestibular, cujo resultado foi entregue ao professor.

**Qual metodologia foi usada na ação? O que resultou?**

Usamos da metodologia ativa da rotação por estações e as Ferramentas Google, além das atividades do WordWall. O resultado foi mensurado em grupos, os quais devolviam as atividades através de seus logins, demonstrando o entendimento do enlace entre Filosofia e Ciência na modernidade.

**Links:** <https://www.geoguessr.com/pt> | [www.unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000190257](http://www.unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000190257) | <https://wordwall.net/pt/resource/59589527>



## Curvas de nível em 3D (RELEVO COM REALIDADE AUMENTADA)

Alexandre Passamani



**Qual o objetivo do projeto/atividade?** Contribuir com a experiência visual dos alunos quanto a prática do entendimento de curva de nível, como uma das formas de representação do relevo terrestre, usando realidade aumentada, como as representações gráficas do relevo, como os mapas em curvas de nível, seriam em três dimensões.

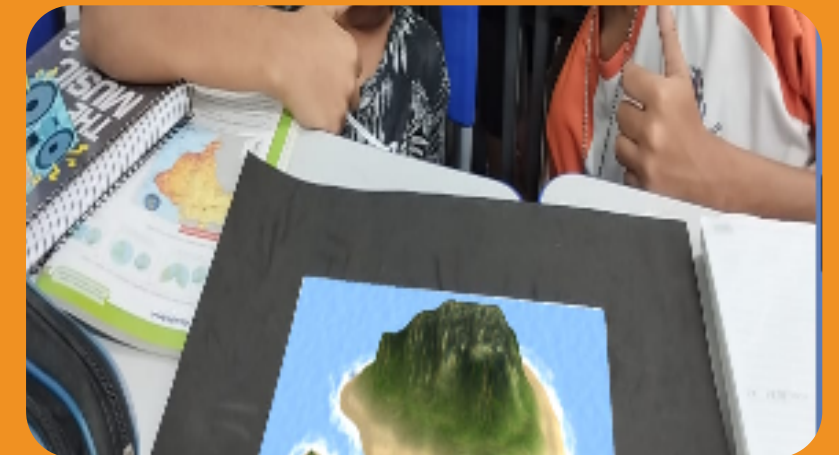
**Quem desenvolveu (qual turma)?** 6º e 7º anos do Ensino Fundamental.

**Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?** Conhecimento prévio sobre mapas topográficos e curvas de nível, bem como coordenação motora e lateralidade para organizar e realizar a atividade proposta.

**Como se organizaram?** Os alunos se organizaram em duplas ou em trios. Cada trio realizou as atividades de acordo com as orientações ministradas pelo professor. Cada dupla recebeu uma folha de papel sulfite e um pincel. Logo, a dupla desenhou um mapa topográfico fictício e utilizando um aplicativo de realidade aumentada viram seus mapas se transformarem em três dimensões.

**Qual metodologia foi usada na ação? O que resultou?** Aprendizagem Maker. Resultou em estudantes engajados com a aprendizagem; estudantes protagonistas do processo e compreensão entre um perfil topográfico e a curva de nível.

**Links:** App landscapAR



## Entrevista Literária com IA

Alexandre Kronemberger, Antônio Neto e Lourhania Bittencourt



**Qual o objetivo do projeto/atividade?** Os professores utilizaram o que há de mais atual relacionado à ferramenta tecnológica: a Inteligência artificial (IA). Para estabelecer relações entre partes de um texto, identificando repetições ou substituições que contribuem para a continuidade dele. (D6) Identificar o tema de um texto. (D9) Diferenciar as partes principais das secundárias em um texto. (D12) Identificar a finalidade de textos de diferentes gêneros. (D13) Identificar as marcas linguísticas que evidenciam o locutor e o interlocutor de um texto produzindo uma entrevista literária sobre o livro “Quarto de despejo”. Em atividade de pesquisa, os alunos identificaram tecnologias digitais, sua presença e formas de uso, nas diferentes atividades tanto no mundo do trabalho quanto como estratégia educacional. (TI07) Educação das Relações Étnico-Raciais e Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena.

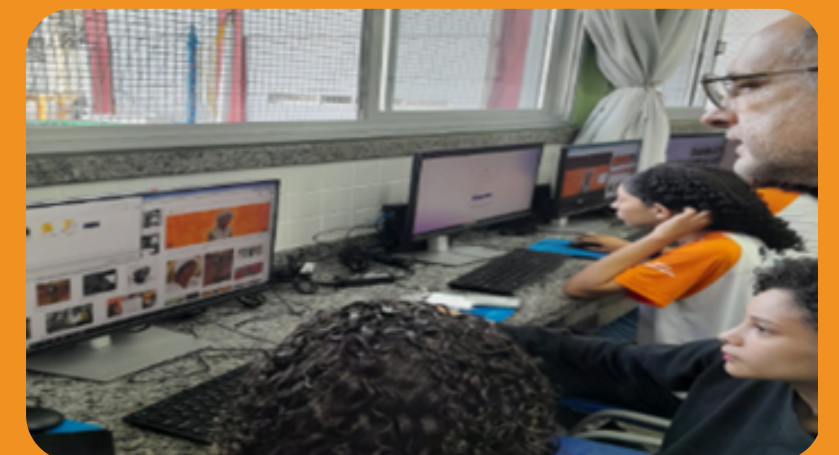
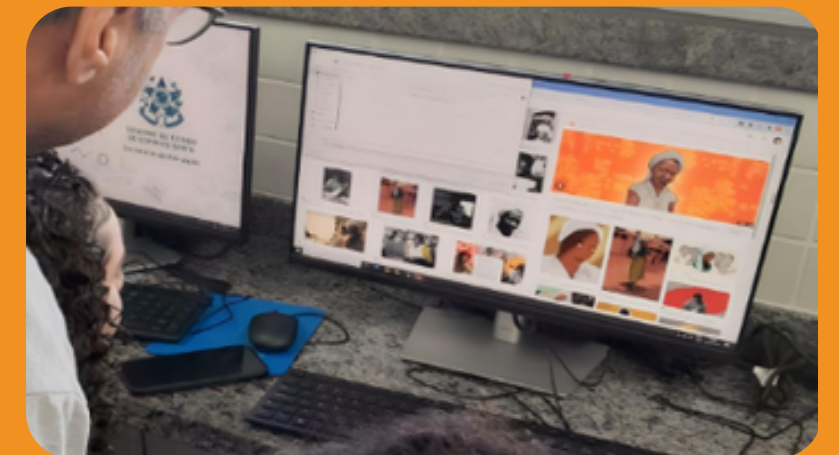
**Quem desenvolveu (qual turma)?** 9º Ano do Ensino Fundamental.

**Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?** Reconhecimento de diferentes formas de tratar uma informação na comparação de textos que abordam o mesmo tema. Além de reconhecer alguns recursos básicos de computação como ferramenta de escrita e edição de textos.

**Como se organizaram?** Os alunos foram divididos em grupos e cada grupo ficou responsável por uma parte do livro. A turma optou pela utilização da imagem da personagem central do livro e utilizaram a ferramenta de edição de texto nas aulas de português. Nas aulas de atividade de pesquisa usaram o aplicativo Studio D-ID para criar os vídeos que foram editados com app filmora. O contato com a nova tecnologia IA teve um impacto muito positivo e neste trabalho os alunos puderam compreender a necessidade do ensino tradicional baseado em livros didáticos e ou literários e interagir com o tecnológico atual. O produto deste trabalho também será utilizado para o dia da consciência negra

**Qual metodologia foi usada na ação? O que resultou?** Estudo de caso. Resultou no contato com as novas tecnologias, evidenciando o estudante como protagonista.

Links: <http://www.museuafrobrasil.org.br/o-museu/apresentacao> | <https://www.google.com/maps>



## Estudo das Relações Étnico-Raciais: uma visita virtual por um dos maiores acervos de História da população negra do Brasil.

Ulisses Malheiros Ramos



**Qual o objetivo do projeto/atividade?** A atividade possui como propósito levar aos estudantes a oportunidade de analisar e apreciar um acervo riquíssimo culturalmente e historicamente, localizado no Museu Afro Brasil, em São Paulo. Com a finalidade de encurtar as distâncias, os meios digitais são a melhor forma de nossos estudantes acessarem conteúdos encontrados em regiões longínquas. Como os estudantes estão desenvolvendo um seminário sobre temas relacionados à história dos negros no Brasil, o acervo e suas informações podem contribuir de diversas formas.

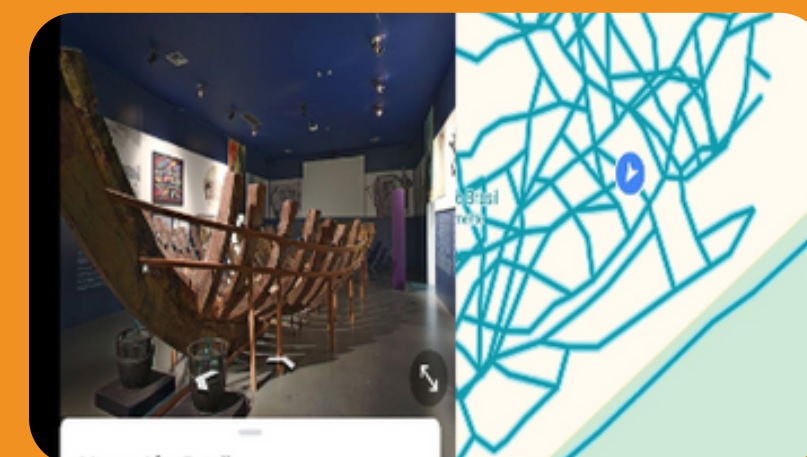
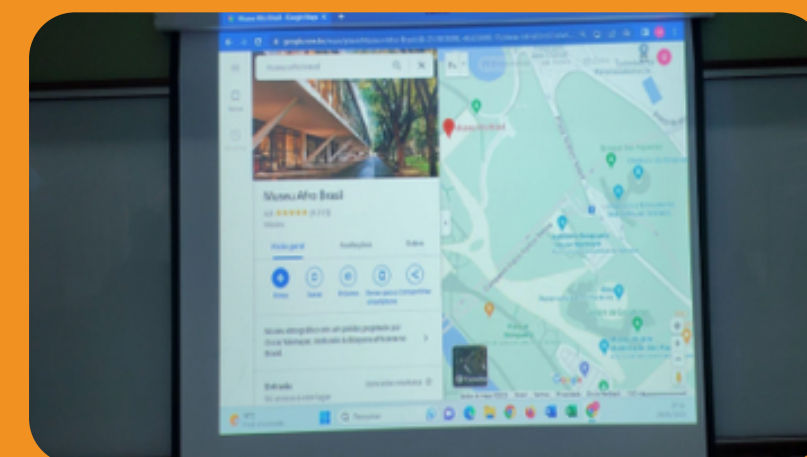
**Quem desenvolveu (qual turma)?** 3ª série do Ensino Médio.

**Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?** Conhecimentos sobre diferentes eventos que marcaram a trajetória da população negra do Brasil. Além de conhecimentos básicos de acesso à internet e manuseio de artigos tecnológicos como celulares e computadores.

**Como se organizaram?** Aos estudantes foi disponibilizado acesso à internet através das redes da escola, com uso do Hotspot Móvel, possibilitando suas conexões ao link do site ou download do aplicativo do Google Street View. Graças a uma parceria entre o Museu Afro Brasil e as empresas Google, é possível fazer um passeio virtual 3D dentro do museu. Fizemos um passeio pelo computador do professor, com uso do projetor, porém com o intuito de ensinar os alunos a fazerem em seus aparelhos e poderem usufruir das informações e obras do museu, para enriquecer suas pesquisas para o seminário.

**Qual metodologia foi usada na ação? O que resultou?** Foi utilizado a sala de aula invertida, visto que o que guiou o passeio virtual foram os interesses dos alunos, de acordo com os temas de seus seminários. Não só o destino do passeio partiu dos alunos como também os assuntos levantados sobre as obras e informações

Links: <https://studio.d-id.com> | <https://filmora.wondershare.com.br>



EEEFM MAJOR  
ALFREDO PEDRO  
RABAYOLLI



# SOBRE A ESCOLA

A EEFM Major Alfredo Pedro Rabayolli - SRE Carapina está localizada na Av. Dário Lourenço de Souza, em Mário Cypreste em Vitória, ES.

Oferece Ensino Fundamental II para o 8º e 9º ano, bem como Ensino Médio Regular, com os itinerários formativos em Energias Renováveis e Eficiência Energética e em Mídias Digitais.

Além disso, oferta Ensino Médio Integral, com uma carga horária de 7 horas diárias, incluindo os cursos integrados de Administração, de Informática para Internet e de Logística.

Também disponibiliza Educação de Jovens e Adultos (EJA) para o Ensino Médio, abrangendo da 1ª à 3ª etapa, no período noturno.



SRE Carapina - Vitória  
EEFM Major Alfredo Pedro Rabayolli

@rabayolli

# Desafio do Desenvolvimento Sustentável

Kamila Costa Gomes



**Qual o propósito do projeto/atividade?** O propósito do projeto é educar, conscientizar e engajar os participantes na compreensão e na busca de soluções para os desafios da gestão sustentável dos recursos naturais, utilizando uma abordagem prática e envolvente por meio do jogo "Desafio dos Recursos Naturais"

**Quem desenvolveu (qual turma)?** 1ª e 2ª séries do Ensino Médio.

**Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?** Os conhecimentos necessários para desenvolver as atividades do projeto "Desafio dos Recursos Naturais" incluem compreensão das ciências ambientais, sustentabilidade e economia ambiental.

## Como se organizaram?

**Mecânica do Jogo:** Partes Interessadas: Cada jogador representa uma das partes interessadas: agricultores, governo ou empresas.

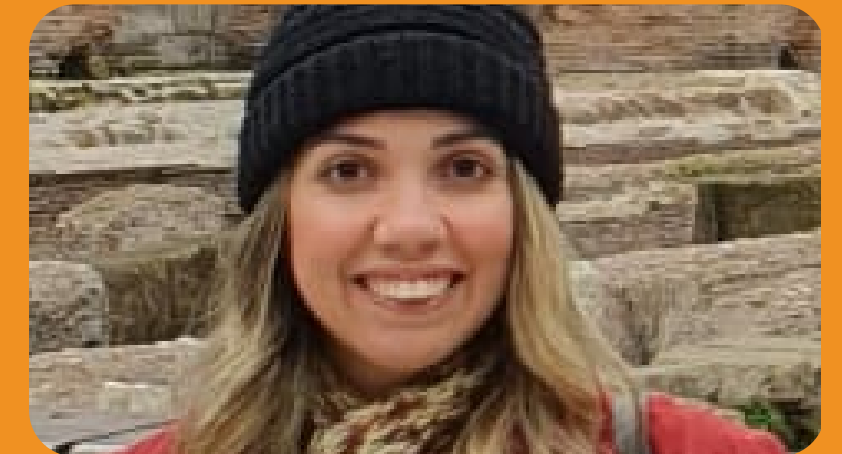
**Decisões:** Os jogadores tomam decisões em turnos que afetam o estado do ambiente e suas próprias metas econômicas. Isso pode incluir escolhas como desmatar para expansão agrícola, aprovar projetos industriais, implementar políticas de conservação e inovações tecnológicas.

**Impacto:** As decisões dos jogadores afetam o estado do ambiente, a prosperidade econômica e a qualidade de vida das comunidades no Vale Verde.

**Desafios:** Eventos ambientais e dilemas éticos são apresentados periodicamente, exigindo que os jogadores tomem decisões críticas.

**Qual (ou quais) metodologia (s) foi usada na ação? O que resultou?** Aprendizagem baseada em problemas. Esta simulação oferece uma oportunidade prática para os participantes explorarem os dilemas da gestão de recursos naturais e compreenderem os desafios do desenvolvimento sustentável em um contexto fictício, mas realista.

Links: <https://www.canva.com>



# Elaboração de uma Maquete de Armazém

Bárbara Pegoretti



**Qual o propósito do projeto/atividade?** proporcionar aos alunos uma compreensão prática dos conceitos relacionados a armazenamento, logística e organização de espaços. Ademais, a construção da maquete envolve a aplicação de conceitos matemáticos e geométricos, como medições, proporções e escalas, bem como de habilidades práticas. Por fim, a atividade pôde ser realizada em grupos, promovendo o trabalho em equipe e a colaboração entre os alunos.

**Quem desenvolveu (qual turma)?** 3º série do Ensino Médio - Curso Integrado em Logística.

**Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?**

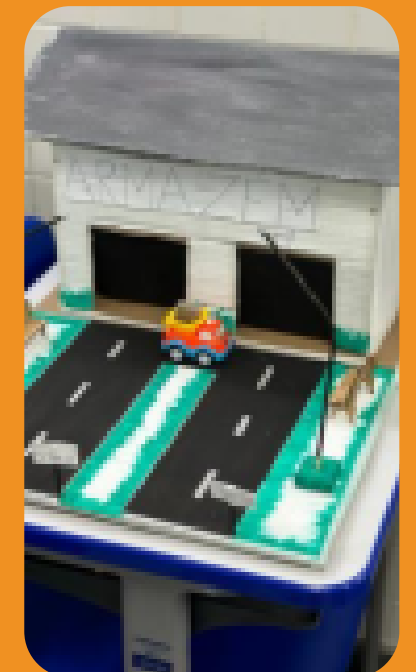
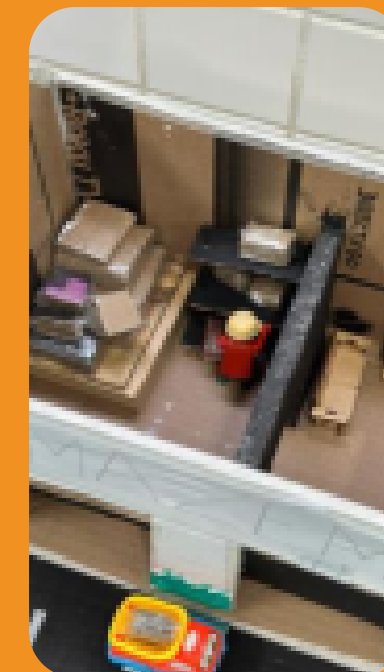
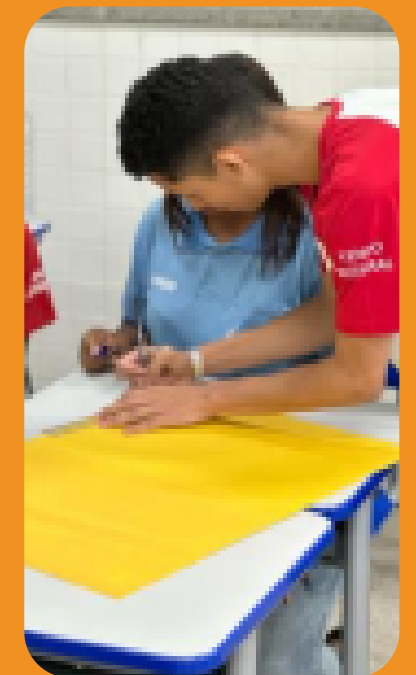
Durante as aulas foram necessários os conhecimentos sobre layout, gestão de estoque e armazenamento, conceitos matemáticos e geométricos, como medições, proporções e escalas.

**Como se organizaram?** A turma foi dividida em 2 quartetos, ficando cada um responsável por uma tarefa (estrutura e montagem). Primeiro, os grupos elaboraram o planejamento do projeto, para daí, darem início a construção da estrutura da base. Depois, deu-se início a construção dos elementos do armazém, até chegar a fase de acabamento. Por fim, os alunos apresentaram a maquete a professora, explicando o porque de alguns elementos (ex: tipos de estantes e layout).

**Qual (ou quais) metodologia (s) foi usada na ação? O que resultou?**

Aprendizagem Maker. Além de desenvolverem habilidades práticas, os alunos compreenderam de que maneira definir o layout ideal, tipos de estantes e saídas estratégicas de um armazém pode afetar os processos dentro da logística.

**Links:** <https://www.youtube.com/watch?v=z5PCiCS6lGM>



## Explorando o Plano Cartesiano com o Geogebra: Visualizando e Analisando Relações Matemáticas

Paula Fernandes, João Carlos Pimental, Jones Campos



**Qual o propósito do projeto/atividade?** O propósito da atividade foi compreender o conceito do plano cartesiano, marcação de pontos, eixos e paralelamente explorar a interface do programa GeoGebra, suas funções e uso em aparelhos diversos, como o computador, smartphones e tablets. O software GeoGebra permite construir e manipular na tela do computador objetos matemáticos, proporcionando que as produções matemáticas ocorram de forma dinâmica e interativa

**Quem desenvolveu (qual turma)?** 1ª séries - Curso Integrado em Administração, em Informática e em Logística.

**Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?**

Construção de gráficos, marcação de pontos no plano cartesiano, diferenciação dos eixos, nomenclatura dos eixos e entendimento da malha quadriculada.

**Como se organizaram?** Os estudantes foram levados para o laboratório de informática e, preferencialmente em dupla, acessaram o GeoGebra e foram explorando a interface e marcando pontos no plano. Com o auxílio de um projetor, o professor apresentou para os alunos a interface do GeoGebra e algumas de suas ferramentas básicas como eixos uso da malha e localização de pontos no plano Cartesiano. Em seguida, os alunos realizaram algumas atividades como: localização dos eixos x e y, inserção de malha quadriculada, localização de pontos usando o mouse e observação das coordenadas na janela de álgebra, e inserção de comandos (Exibir objeto, Exibir Rótulo, Renomear, Apagar e as Propriedades).

**Qual (ou quais) metodologia (s) foi usada na ação? O que resultou?** Aprendizado por pares. Ao final da atividade, os alunos foram instruídos a estudarem os manuais de uso do software (disponíveis para download no site) para utilização em smartphones e tablets, e também para realização de diversas outras atividades. Após a realização dessa atividade, foi identificado que 05 alunos conseguiram compreender melhor todos os conceitos relacionados com o plano cartesiano aprenderam a utilizar os diversos recursos do GeoGebra também em smartphones e tablets.

**Links:** <https://www.geogebra.org/?lang=pt>



## Projetando no Sweet Home 3D

Tatiana Teubner



**Qual o propósito do projeto/atividade?** Desenvolver nos alunos habilidades computacionais para que possam se expressar de diversas formas e utilizar as tecnologias digitais de forma significativa.

**Quem desenvolveu (qual turma)?** Eletiva multisseriada.

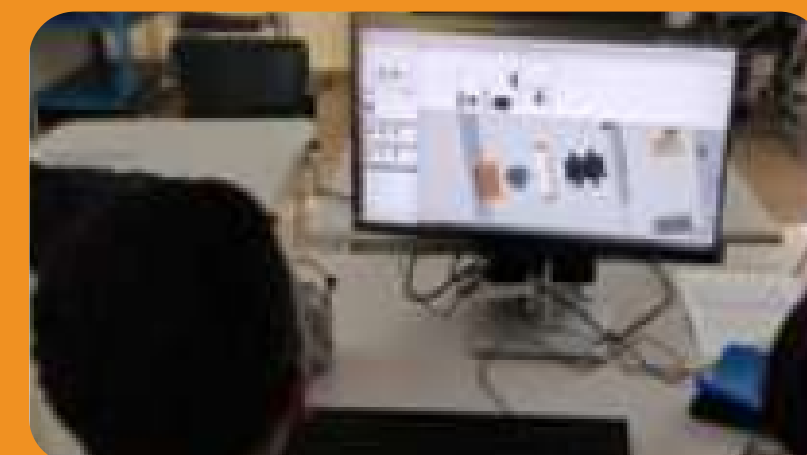
**Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?**

Uso de ferramentas de desenho, conversão de unidades, cálculo de áreas, paleta de cores.

**Como se organizaram?** Os alunos fizeram medições com trena em ambientes conhecidos; Os alunos desenharam ambientes medidos passando para uma escala conhecida; desenvolvimento de um ambiente decorado no papel; desenho do ambiente desenvolvido no papel para a linguagem digital.

**Qual (ou quais) metodologia (s) foi usada na ação? O que resultou?** Aprendizagem baseada em projetos, que é feita para dar aos estudantes a oportunidade de desenvolver conhecimentos a partir de desafios que exigem habilidades úteis na vida real. Neste caso resultando em um projeto arquitetônico desenvolvido em linguagem.

**Links:** <https://blog.conexia.com.br/aprendizagem-baseada-em-projetos/> | <https://www.sweethome3d.com/pt/>



# Avaliação Trimestral Gamificada

Bertha Nicolaevsky



**Qual o propósito do projeto/atividade?** Estimular o engajamento de toda a turma, facilitar a compreensão das questões relacionadas ao conteúdo, proporcionar mais autoconfiança dos estudantes ao responder as questões e tornar a avaliação uma atividade lúdica.

**Quem desenvolveu (qual turma)?** 2ª série do Ensino Médio.

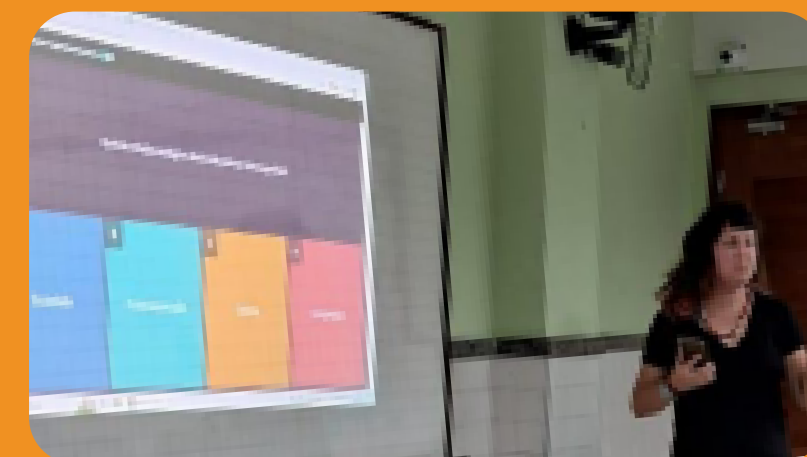
**Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?**

Importância da água, dos glicídios e lipídios para os seres vivos. D54 - Identificar os componentes bioquímicos da célula e suas principais funções.

**Como se organizaram?** As questões foram projetadas no quadro branco, uma a uma, e lidas para a turma. A seguir, eram respondidas através da exibição (pelos estudantes) de cartões contendo QR codes – escaneados pelo smartphone da professora.

**Qual (ou quais) metodologia (s) foi usada na ação? O que resultou?** Gamificação, através da plataforma e do aplicativo Quizizz. Esta atividade proporcionou aos estudantes uma forma diferenciada e inovadora de avaliação trimestral. Desta forma, sentiram-se mais motivados a se envolver com a disciplina e, aqueles que possuem dificuldades com métodos tradicionais, obtiveram melhor desempenho.

**Links:** <https://quizizz.com/?lng=pt-BR>



# EEEM MÁRIO GURGEL



# SOBRE A ESCOLA

A EEEM Mário Gurgel - SRE Vila Velha está localizada na Av. Marrocos, Jabaeté em Vila Velha, ES.

Oferece Ensino Médio Regular, com itinerários formativos em Energias Renováveis e Eficiência Energética e O Esporte, a Ciência e suas Linguagens.

Além disso, proporciona Ensino Médio Integral, com uma carga horária de 7 horas diárias, incluindo os cursos integrados de Informática para Internet e de Manutenção e Suporte em Informática.

Oferta SEJA Mais no período da manhã, 2ª etapa.

Também disponibiliza Educação de Jovens e Adultos (EJA) para o Ensino Médio, abrangendo da 1ª à 3ª etapa, no período noturno.



SRE Vila Velha - Vila Velha  
EEEM Mário Gurgel

@escolamariogurgel

## Trabalhando a inteligência linguística com “Soletrando”

Renan Wenderrosck



**Qual o propósito do projeto/atividade?** Trabalhar a inteligência linguística por meio do jogo "Soletrando", uma vez que as dinâmicas fazem parte do modelo de aprendizagem orientada para projetos, que propõe atividades práticas como ferramenta de ensino-aprendizagem dentro de sala de aula. Essa atividade, buscou desenvolver e articular com a turma as habilidades correspondentes a essa inteligência que é responsável pela capacidade de expressar pensamentos de forma coerente, compreender nuances na comunicação verbal e escrita, e apreciar as complexidade da linguagem em suas diversas formas.

**Quem desenvolveu (qual turma)?** 1ª série do Ensino Médio.

**Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?**

Estrutura ortográfica das palavras ; Os conteúdos do componente curricular trabalhados relacionadas às habilidades de auto percepção e inteligência linguística; a capacidade de resolver problemas e a tomada de decisões foram competências desenvolvidas com os alunos ao longo da dinâmica.

**Como se organizaram?** A atividade se iniciou com a divisão da turma em diferentes grupos, cada um responsável por acertar uma palavra a cada rodada. Foram feitas três rodadas com cada grupo e o time vencedor ganhou um prêmio, incentivando a dedicação e esforço no acerto das questões. Houve cooperação entre os grupos na realização das tarefas e ao longo do jogo.

**Qual (ou quais) metodologia (s) foi usada na ação? O que resultou?** Gamificação. Foi possível verificar como resultado da prática realizada a dedicação e o esforço dos alunos nos acertos das questões, assim como a motivação e a interação entre os envolvidos. Os participantes puderam adquirir novos conhecimento sobre a grafia correta das palavras, desenvolver a capacidade de trabalhar sobre pressão e a habilidade de trabalho em equipe.

**Links:** [https://www.brasilsolidario.org.br/wp-content/uploads/Soletrando\\_na\\_Escola.pdf](https://www.brasilsolidario.org.br/wp-content/uploads/Soletrando_na_Escola.pdf)



## Mãos que Falam

Lucian de Souza, Débora dos Anjos, Francislaine de Oliveira



**Qual o propósito do projeto/atividade?** Inserir a aluna na cultura e vivência surda, pois ela está no processo de aquisição da mesma, e ao mesmo tempo observar a evolução referente ao processo da Língua de sinais. Além disso, inserção dessa cultura na comunidade escolar, fazendo com que os estudantes da sala comuniquem-se com ela através de sua língua materna, para que a mesma se sinta acolhida e inserida, transmitindo empatia entre os indivíduos do ambiente escolar e sensibilizando-os quanto a importância da empatia com a colega.

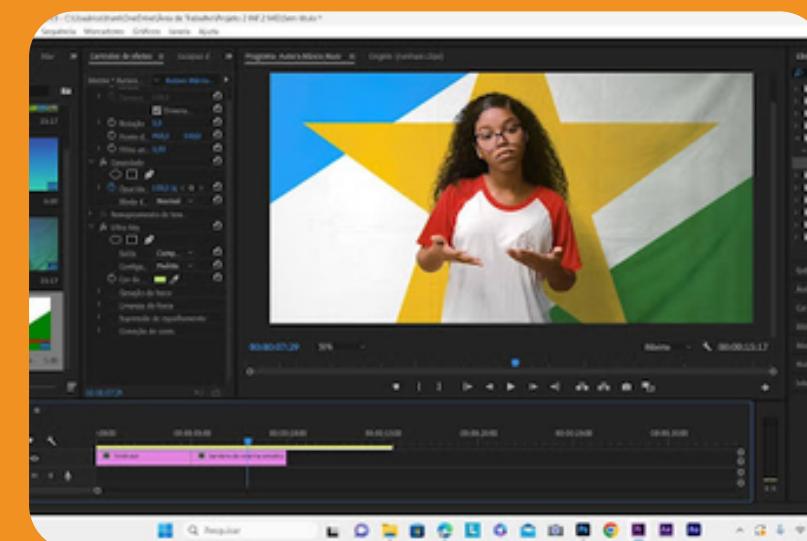
**Quem desenvolveu (qual turma)?** 1ª série do Ensino Médio - Curso Integrado em Informática.

**Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?** Conhecimento de LIBRAS, domínio da produção do audiovisual: edição e equipamentos para iluminação. Dentro do conteúdo programático da área de Ciências Humanas: Projeto Territorialidade, que busca o conhecimento histórico, social e geográfico da região 5.

**Como se organizaram?** Foi feito um trabalho em sala aula com os alunos em grupos e em pares, para aprendizagem da língua de sinais. A equipe de DA, juntamente com a aluna, traduziu o material e construiu estratégias para a tradução e interpretação. Na execução do projeto foram feitas gravações e diálogos com os professores regentes e a equipe DA para detalhar a melhor forma de execução. A aluna participou da gravação e edição do vídeo, usando os recursos tecnológicos como celular, tripé, fundo verde, edição utilizando o recurso do Chroma Key...

**Qual (ou quais) metodologia (s) foi usada na ação? O que resultou?** Aprendizagem por pares e times. Aceitação da aluna em relação a LIBRAS. A empatia dos alunos da turma em relação aos outros alunos que apresentam limitações e ampliação do interesse em aprender mais sobre a cultura surda e a comunicação em libras.

**Links:** <https://youtu.be/i07odV90TDk> | [https://youtu.be/E9D\\_FNQSq8I](https://youtu.be/E9D_FNQSq8I)



# Infodemia, Fake News e Pós Verdade

Felipe Cardoso Garcia



**Qual o propósito do projeto/atividade?** Oportunizar aos estudantes o desenvolvimento de habilidades importantes como a pesquisa, síntese dos conteúdos pesquisados e apresentação dos conteúdos para o público. Além disso, os estudantes têm a oportunidade de aprender a usar diferentes programas como CANVA, POWER POINT e GOOGLE APRESENTAÇÕES em prol do aprendizado.

**Quem desenvolveu (qual turma)?**

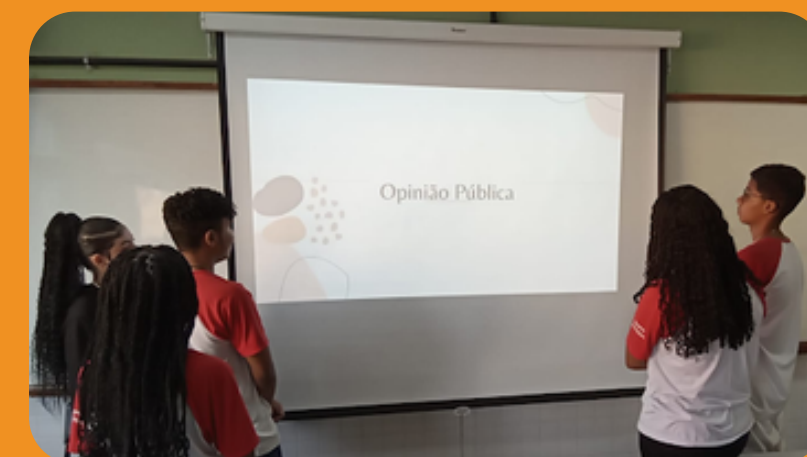
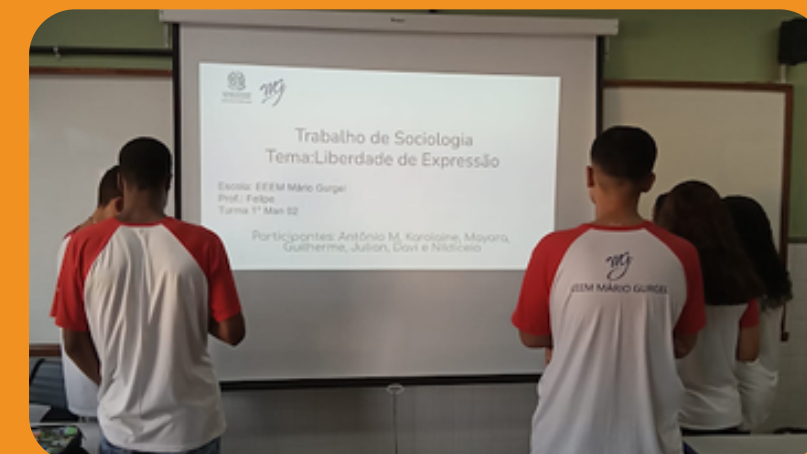
1ª, 2ª e 3ª séries do Ensino Médio - Curso Integrado em Informática para Internet e em Manutenção de Computadores.

**Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?** Conteúdos preconizados nas orientações curriculares da disciplina de sociologia, como por exemplo a diferenciação entre senso comum e conhecimento científico, além de conhecimentos relacionados a produção de apresentações por meio de aplicativos e programas.

**Como se organizaram?** Os estudantes dividiram-se em grupos, os temas foram escolhidos de acordo com a ordem de sorteio. As pesquisas sobre os diferentes temas foram realizadas na sala Google, por meio do uso de chromebooks. Após a pesquisa os estudantes produziram slides por meio de diferentes aplicativos para exposição dos resultados. Um dos temas, por exemplo, foi "Os impactos das fake news no combate a pandemia de COVID 19".

**Qual (ou quais) metodologia (s) foi usada na ação? O que resultou?** Foi usada a metodologia de sala de aula invertida, os estudantes ao apresentarem seus trabalhos puderam perceber a importância da participação e do bom comportamento da turma, além de contribuir na consolidação dos conhecimentos adquiridos com a pesquisa.

**Links:** <https://www.scielo.org/article/rpsp/2021.v45/e65/pt/>



# Inteligência Artificial: Seu início e avanço na sociedade

Wemerson Freitas Ferreira



**Qual o propósito do projeto/atividade?** Discutir sobre os avanços da Inteligência Artificial (IA) e como o mercado de trabalho está atento aos profissionais qualificados, após os estudantes assistirem filmes das obras de Isaac Asimov. Para tanto, foi utilizada a plataforma Plickers. O intuito do uso dessa plataforma foi o de buscar uma nova forma de interação com os alunos e também trazer uma nova forma de avaliar seus conhecimentos no assunto apresentado. Isso porque com o avanço da IA na sociedade há a necessidade de orientarmos e prepararmos nossos alunos. A plataforma permite identificar a porcentagem de acerto e com isso a possibilidade de uma discussão sobre a pergunta durante a avaliação.

## **Quem desenvolveu (qual turma)?**

1ª, 2ª e 3ª séries do Ensino Médio - Curso Integrado em Informática para Internet e em Manutenção de Computadores.

## **Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?**

Conhecer novas tecnologias, noções básicas de utilização de aplicativos WEB e Mobile.

**Como se organizaram?** Após apresentação dos filmes e debate sobre o assunto que cada filme abordava, os alunos foram colocados em fileiras e cada um possuía um Qrcode impresso em uma folha A4. Ao ler o quiz montado na plataforma educativa Plickers, o aluno posiciona a folha de acordo com a letra correspondente à resposta correta para a leitura do Qrcode. O professor utiliza o celular com o app da plataforma que identifica o aluno e sua resposta, mostrando ao professor o quantitativo de respostas corretas e incorretas instantaneamente.

**Qual (ou quais) metodologia (s) foi usada na ação? O que resultou?** Gamificação utilizando a plataforma educativa Plickers. Os resultados foram bem significativos em relação a notas e ao aprendizado dos alunos, a metodologia foi muito bem aceita pelos estudantes que pediram a continuidade das avaliações e revisões nesse formato.

Links: [www.plickers.com](http://www.plickers.com)



# História, memória e territorialidade da Grande Terra Vermelha

Felipe Cardoso Garcia, João Nolasco Ribeiro, Juliano Melo e Rodrigo Moreira Campos



**Qual o propósito do projeto/atividade?** Fortalecer o senso crítico, o sentimento de pertencimento e a educação integral dos estudantes, que, usando técnicas audiovisuais, conceitos de historicidade local e registros históricos, representaram a grande Terra Vermelha sob os seus próprios pontos de vista.

**Quem desenvolveu (qual turma)?** EnsinoMédio.

**Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?**

Edição de vídeos, uso de aplicativos de imagem e edição audiovisual, uso de Chromakey.

**Como se organizaram?** Os estudantes coletaram imagens, entrevistas e informações diversas em fontes próximas da sua vida, dos bairros que compõem a Região da Grande Terra Vermelha, com intenção de alimentar um banco de imagens que represente as transformações territoriais da localidade a fim de construir uma narrativa memorial expressa em uma produção audiovisual que foi exibida na culminância do projeto. Cada turma ficou responsável por um bairro da região, produzindo um vídeo para aculminância.

**Qual (ou quais) metodologia (s) foi usada na ação? O que resultou?** Aprendizagem baseada em projetos. Resultou em uma produção audiovisual resgatando aHistória, memória e territorialidade da Grande TerraVermelha.

<https://youtu.be/96vKgbBgRYw>  
<https://youtu.be/ajLvzT6WY8c>  
<https://youtu.be/1YycDrZMt7M>

<https://youtu.be/Xq3W5ZFWdXA>  
[https://youtu.be/tFz5qA\\_NLeU](https://youtu.be/tFz5qA_NLeU)  
<https://youtu.be/vuCI0WMO4kw>

<https://youtu.be/Gqp4bQdk0-s>  
[https://youtu.be/i3Ojr\\_Xjils](https://youtu.be/i3Ojr_Xjils)  
<https://youtu.be/8T5rdS0aHuE>

<https://youtu.be/k5oNf36xHUE>  
<https://youtu.be/I9eHIdYuzZQ>



CEEFMTI PASTOR  
OLIVEIRA DE  
ARAÚJO



# SOBRE A ESCOLA

O CEEFMTI Pastor Oliveira de Araújo - SRE Vila Velha está localizado na Av. Otávio Borin, Cobilândia em Vila Velha, ES.

Oferece Ensino Fundamental do 6º ao 9º ano, bem como Ensino Médio em Tempo Integral de 9h30, com os itinerários formativos em Energias Renováveis e Eficiência Energéticas, O Esporte, a Ciência e suas Linguagens e Educação Financeira e Fiscal, incluindo o curso integrado de Manutenção e Suporte em Informática.

Também disponibiliza Educação de Jovens e Adultos (EJA) para o Ensino Médio, abrangendo da 1ª à 3ª etapa, no período noturno.



SRE Vila Velha - Vila Velha  
CEEFMTI Pastor Oliveira de Araújo

@tempointegralpoa

## Projeto de arquitetura virtual

Wagner Paiva Nascimento



**Qual o propósito do projeto/atividade?** O projeto de arquitetura virtual teve como objetivo ensinar aos alunos os conceitos de geometria espacial de uma maneira significativa e ativa. É uma atividade prática e envolvente que permite que os alunos explorem e apliquem os conceitos de arquitetura e geometria espacial. Os alunos não são apenas ouvintes passivos, mas são encorajados a serem proativos no processo de aprendizagem, explorando, experimentando e criando. Isso os ajuda a desenvolver habilidades de pensamento crítico e resolução de problemas.

**Quem desenvolveu (qual turma)?** 3ª série do Ensino Médio.

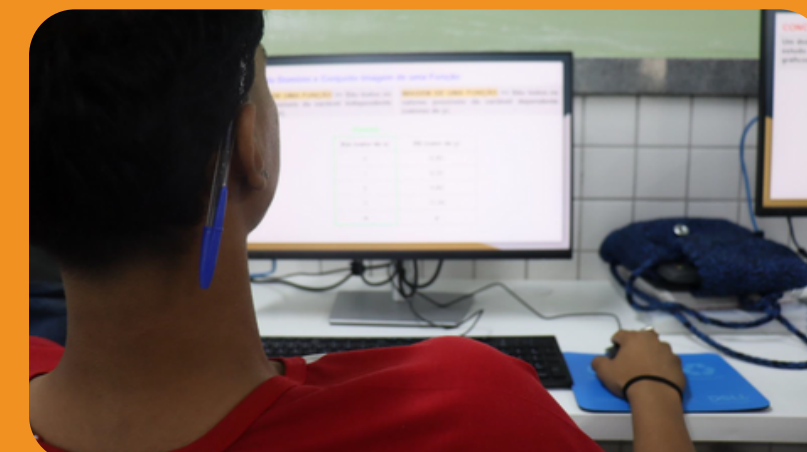
**Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?**

Uso de tecnologias digitais (software de simulação de arquitetura) e geometria espacial.

**Como se organizaram?** Os estudantes usaram o SketchUp, um software de arquitetura para criar modelos 3D de objetos. Os alunos foram encarregados de criar um projeto arquitetônico de um quarto, usando suas habilidades de geometria acrescida de arquitetura. O projeto deveria ser funcional, sustentável e esteticamente agradável.

**Qual (ou quais) metodologia (s) foi usada na ação? O que resultou?** Aprendizagem baseada em projetos. O desenvolvimento do projeto ajudou os alunos a compreender melhor os conceitos geométricos, como forma, tamanho, volume e área, assim, melhorando o seu desempenho acadêmico.

**Links:** <https://www.sketchup.com/pt-BR/plans-and-pricing/sketchup-free>



## Educação maker

Wagner Paiva Nascimento



**Qual o propósito do projeto/atividade?** Promover a aprendizagem significativa tendo como base estruturante a cultura dos discentes, seguindo a teoria de Ausubel, aprimorada pela metodologia STEAM. Apropriando-se da atualidade e tendo como temática os jogos digitais, os educandos atribuem significado e valor à disciplina. O projeto mostra-se engajado com meta 4 do PNE propondo outro meio de abordagem do conteúdo desta forma, propício aos alunos TEA que se mostram indiferentes ou invasivos com as metodologias tradicionais de ensino.

**Quem desenvolveu (qual turma)?** 9º ano do Ensino Fundamental.

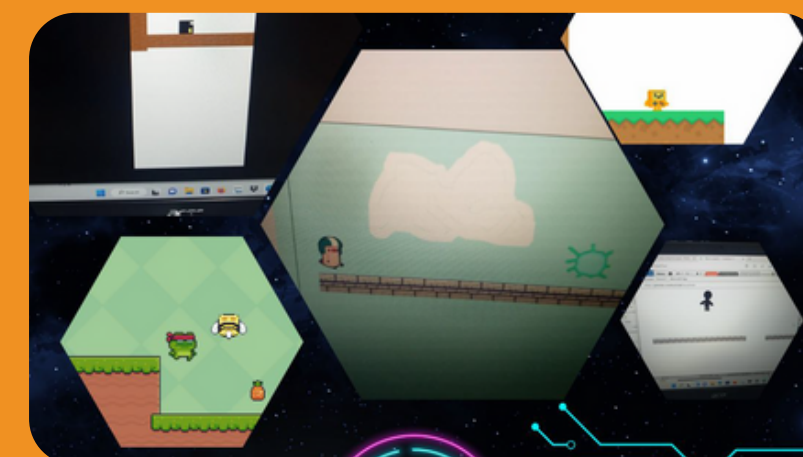
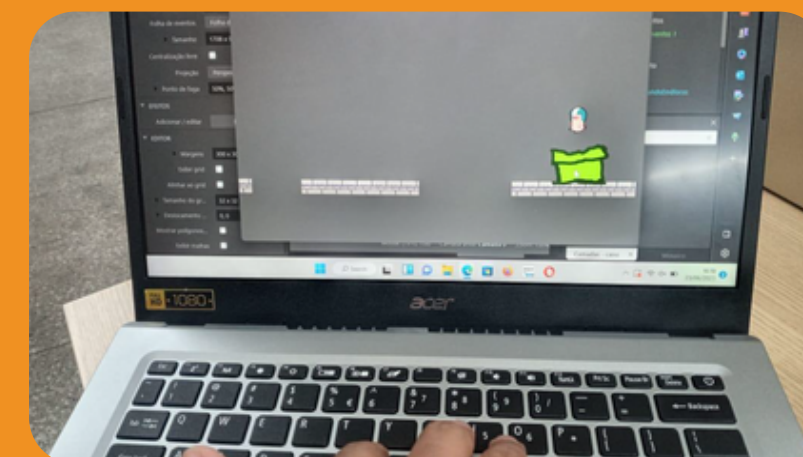
**Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?**

Lógica matemática, lógica de programação em blocos e visual.

**Como se organizaram?** O projeto acontece por meio de encontros semanais no Laboratório de Criatividade e Inovação para a Educação Básica (LABCRIE) sob a regência dos professores na eletiva Educação Maker. Durante os primeiros encontros os professores apresentaram as funções essenciais do Construct 3 e aplicavam essas funções em exemplos de game design que posteriormente eram replicados pelos os alunos. Após a conclusão dessa fase os alunos passaram a trabalhar em jogos autorais com a supervisão e monitoria dos professores.

**Qual (ou quais) metodologia (s) foi usada na ação? O que resultou?** A aprendizagem baseada em projetos para o ensino da matemática nos moldes STEAM. Os alunos foram avaliados por meio da Escala Quadridimensional de Envolvimento dos Alunos na Escola (E4D-EAE) que indicou melhoria significativa nos aspectos comportamentais, emocionais, cognitivos dos estudantes.

**Links:** [www.construct.net/en](http://www.construct.net/en) | [https://drive.google.com/drive/folders/1fIP1JdYT\\_7R9wTJMKUu4wbGZ\\_rYTwuAmF?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1fIP1JdYT_7R9wTJMKUu4wbGZ_rYTwuAmF?usp=drive_link)



## Arte e suas funções com a realidade virtual

Brenda da Penha Azevedo e João Paulo de Souza



**Qual o propósito do projeto/atividade?** O trabalho foi pensado para desenvolver as habilidades dos estudantes na área artística e jogos digitais atrelando a utilização da realidade virtual VR e da inteligência artificial IA. Permitir que os estudantes possam experimentar outras ferramentas de ensino por meio da realidade virtual aperfeiçoando seus talentos na arte ou área de interesse, podendo sentir e estar em diversos espaços, seja no museu de artes Louvre em Paris ou no Palácio de Buckingham em Londres ou até mesmo na NASA visitando e entendendo o projeto Apollo 11, percebendo que a realidade virtual é possível potencializar a aprendizagem de forma personalizada e inovadora.

### **Quem desenvolveu (qual turma)?**

Estudantes atendidos pelo AEE do 8<sup>a</sup> ano de Ensino Fundamental e 2<sup>a</sup> série do Ensino Médio.

### **Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?**

Conhecimentos básicos sobre o uso de smartphones e conhecimentos básicos sobre artes plásticas.

**Como se organizaram?** Os encontros aconteceram no LABCRIE e no Laboratório de Informática, com intervenção dos professores da área de Altas Habilidades e da disciplina de língua inglesa do Ensino Fundamental. Durante os encontros, por meio da educação 5.0 e o método PBL colocamos os estudantes como centro do processo de ensino e aprendizagem com experiências, valores e a construção coletiva do conhecimento. Cada encontro consistiu em um tour virtual em um espaço diferente seguido da resolução de um problema e/ou produção artística relacionado ao tour, a fim de instigar os alunos ao conhecimento. Para a conclusão das atividades fizemos 6 encontros, para imersão nesse ambiente.

**Qual (ou quais) metodologia (s) foi usada na ação? O que resultou?** PBL e Produção artística. Desenvolvemos o pensamento cognitivo dos educandos, espacial e social através das sensações, além da simulação de um ambiente do mundo virtual para o real. Resultando na experiência artística por meio dos ambientes virtuais e das produções artísticas realizadas.



**Links:** <https://youtu.be/rrIT-7RbO7o?si=dyXJCNOS63QI0Uq9> | [https://youtu.be/Cq1MCT-zoZM?si=cs5y7cVNECOZ\\_Gk7](https://youtu.be/Cq1MCT-zoZM?si=cs5y7cVNECOZ_Gk7)

# Uma Aprendizagem Ativa e Significativa

Wagner Paiva Nascimento



**Qual o propósito do projeto/atividade?** Atividades com o uso de metodologia ativa da gamificação programada no GeoGebra e inseridas no Google Classroom, cria um ambiente propício à aprendizagem dos discentes, possibilitando a interação entre os alunos e o professor, a troca de experiências e a construção coletiva do conhecimento. Ao combinar a gamificação, o GeoGebra e o Google Classroom fomenta um ambiente de aprendizagem envolvente e propício ao aumento do interesse pela disciplina. A implementação da atividade ajuda os alunos na compreensão explorando como as figuras geométricas isométricas se movem no espaço, oportunizando o desenvolvimento de uma compreensão intuitiva de isometria. O GeoGebra aplicado em atividades ajuda a aprender sobre isometria, tornando o aprendizado mais envolvente.

**Quem desenvolveu (qual turma)?** 2ª série do Ensino Médio.

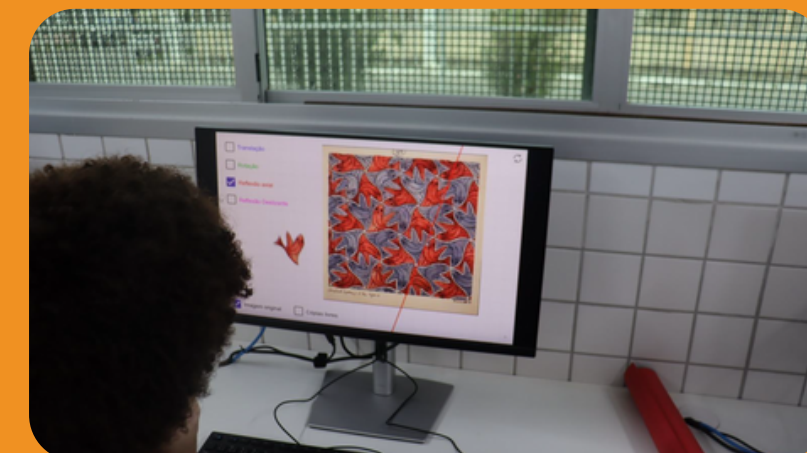
**Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?**

Conhecimento sobre o uso de tecnologias digitais (Computadores e tablets), conhecimentos de Geometria.

**Como se organizaram?** A atividade foi pensada para o início do conteúdo de isometria para melhorar a compreensão dos discentes. No Planejamento antes da aplicação da atividade usamos a plataforma geogebra e uma pintura do artista M. C. Escher para programar uma representação visual dos tipos de isometria (Link 1). A aplicação ocorreu no laboratório de informática, onde os estudantes deveriam definir os tipo de isometria presentes no Link 2 enquanto utilizavam a pintura como material de apoio.

**Qual (ou quais) metodologia (s) foi usada na ação? O que resultou?** Gamificação. A atividade foi introdutória, mas o interesse da turma foi aumentado exponencialmente.

**Links:** <https://www.geogebra.org/m/jqqyx9r> | <https://www.geogebra.org/m/v6tgdfga>



## Jogando e raciocinando

Wagner Paiva Nascimento e Ceciliane Barbosa de Souza



**Qual o propósito do projeto/atividade?** O projeto visa ajudar discentes com Transtorno do Espectro Autista (TEA), que apresentam dificuldades nas atividades tradicionais de matemática. Utilizando emulação, ferramenta que permite utilizar jogos e programas feitos para consoles retrô (Videogames antigos), realizamos uma curadoria de jogos lúdicos como o Goof Troop da plataforma SNES, jogo usado durante a realização da atividade. O projeto busca melhorar as habilidades de raciocínio lógico, posicional/quantitativo desses educandos.

**Quem desenvolveu (qual turma)?** Aluno público alvo da educação especial matriculado na turma 2ªI01

**Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?**

Matemática básica: Operações básicas noções de fração.

**Como se organizaram?** Durante os planejamentos foi realizado o estudo de quais games e emuladores seriam selecionados para o projeto. Nos horários de atendimento colaborativo da professora especializada em AEE o aluno foi levado ao laboratório de informática onde os jogos eram aplicados. Ao final do projeto comparamos o desempenho acadêmico do aluno em relação ao trimestre anterior.

**Qual (ou quais) metodologia (s) foi usada na ação? O que resultou?** Gamificação, mostrou-se eficaz no auxílio ao desenvolvimento do raciocínio lógico do educando com TEA, proporcionando um ambiente mais adequado e estimulante para o processo de aprendizagem.

Emulador: <https://www.geogebra.org/m/jqqyx9r> | <https://www.geogebra.org/m/v6tgdgfa>

ROM: <https://www.emulorgames.net/roms/super-nintendo/goof-troop/>



EEEFM HUNNEY  
EVEREST PIOVESAN



# SOBRE A ESCOLA

A EEEFM Hunney Everest Piovesan - SRE Cariacica está localizada na Rua Carlos Rogerio Jesus Gomes, Morada de Santa Fé em Cariacica, ES.

Oferece Ensino Médio Regular com itinerário formativo em Aspirações Docentes. Além disso, proporciona Ensino Médio Integral, com uma carga horária de 7 horas diárias, incluindo os cursos integrados em Administração e Comércio.

Oferta SEJA Mais no período da tarde, 2ª e 3ª etapas.

Também disponibiliza Educação de Jovens e Adultos (EJA) para o Ensino Médio, abrangendo da 1ª à 3ª etapa, no período noturno.



SRE Cariacica - Cariacica  
EEEFM HUNNEY EVEREST PIOVESAN

@escolahunney

## Gamificando a Gramática - Tipos de Sujeitos

Juscilene Ferreira Alves



**Qual o propósito do projeto/atividade?** Desenvolver os eixos acadêmicos, formação para a vida e competência para o século XXI, a partir de uma experiência de gamificação para o cotidiano escolar, especialmente, nas aulas de Língua Portuguesa, como também engajamento, motivação dos alunos na resolução de atividades, além de tornar as aulas mais dinâmicas e divertidas. Essa atividade faz parte do projeto “Gamificando a gramática”. É uma série de atividades que são desenvolvidas em formato de jogos, utilizando a ferramenta digital Google Slides.

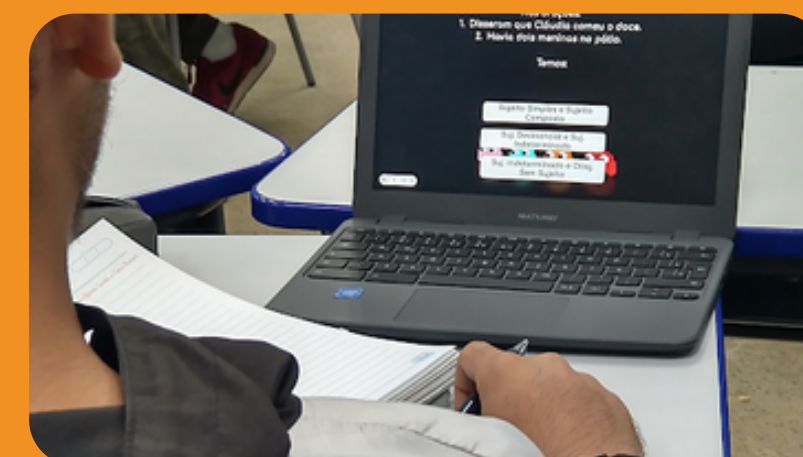
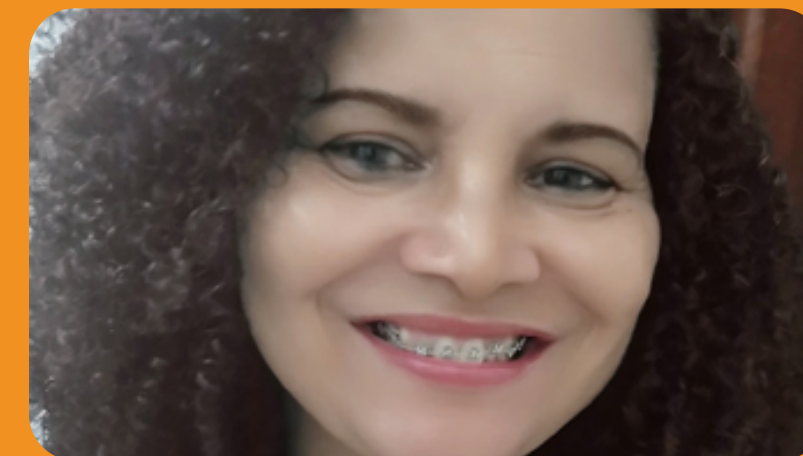
**Quem desenvolveu (qual turma)?** 2ª séries do Ensino Médio - Curso Integrado em Administração.

**Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?** Morfossintaxe - Sujeito e as suas classificações.

**Como se organizaram?** Os estudantes foram organizados em seis grupos de trabalho e distribuídos em formato de círculo e um aluno, escolhido pelo grupo, ocupou a cadeira no centro como coordenador da sua equipe. Este receberia os comandos dados pela professora e deveria motivar a participação dos demais estudantes para chegarem ao consenso de uma resposta sobre o tema em questão. Para além do valor acadêmico em questão, o coordenador também era o motivador para manter sua equipe engajada e participativa.

**Qual (ou quais) metodologia (s) foi usada na ação? O que resultou?** Gamificação. E, o recurso tecnológico utilizado para a ação foram os Chromebooks, que serviram como acesso para os alunos aos jogos através da ferramenta Google Slides. Numa atividade dinâmica e interativa que mobilizou o engajamento de todos os estudantes, e uma considerável melhoria nos resultados do segundo trimestre (vide planilha de monitoramento), além dos valores: engajamento, participação, trabalho colaborativo.

**Links:** <http://tinyurl.com/aeu2hddy>



# Administração Financeira

Sônia Xavier de Souza



**Qual o propósito do projeto/atividade?** Desenvolver a capacidade de atuar nos processos administrativos, aprimorar técnicas e habilidades para que possa melhorar o pensamento e o desempenho profissional.

**Quem desenvolveu (qual turma)?** 2ª Séries do Curso Integrado em Comércio.

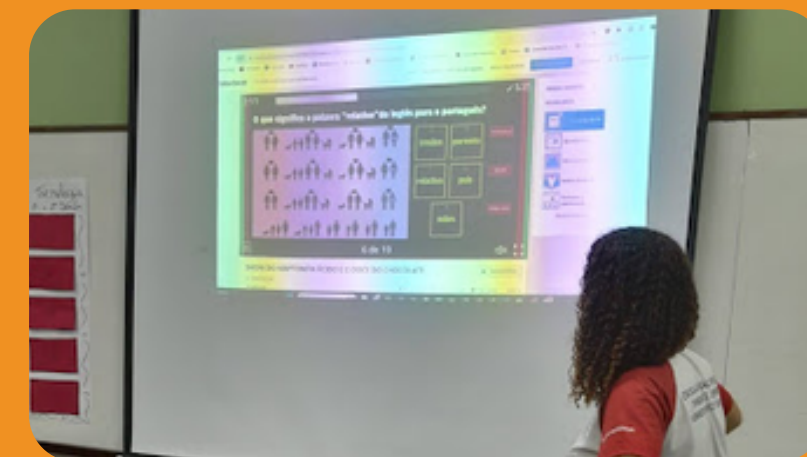
**Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?**

As formas jurídicas das empresas e seus recursos, e na matemática a geometria, potência, expressão numérica, economia, primeira instituição financeira e autenticidade (formação para a vida).

**Como se organizaram?** A professora apropriou a turma da toda estratégia de trabalho, para a realização de uma pesquisa com a equipe gestora da escola, por meio de um conjunto de questões que subsidiaria a compreensão dos estudantes para o funcionamento do financeiro da escola. Na sequência, passou para a subdivisão de grupos e orientou a leitura do questionário, que permearia a pesquisa na busca de informações de como se dá a distribuição das verbas que a escola recebe e para quais finalidades e prioridades. A partir dos dados coletados produziram um organograma financeiro que seria compartilhado por meio de uma roda de conversa envolvendo o grande grupo.

**Qual (ou quais) metodologia (s) foi usada na ação? O que resultou?** Ensino por pesquisa. A pesquisa resultou numa compreensão maior sobre a distribuição do financeiro da escola, considerando seus objetivos e necessidades prioritárias (funcionamento do financeiro da escola), além de se apropriarem que o financeiro deve ter a participação da comunidade escolar para seu investimento para uma gestão democrática e de recurso tecnológicos usados durante a pesquisa.

**Ref:** CHIAVENATO, Idalberto. Administração Financeira: Uma Abordagem Introdutória. 5ª impressão, Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.



## Eletiva “ De Olho no Enem - Redação”

Aline Monteiro Falquetto



**Qual o propósito do projeto/atividade?** Proporcionar aos alunos uma experiência próxima ao que irão passar no dia da realização da prova do Enem, através da simulação de uma proposta de redação seguindo os mesmos parâmetros do Enem. Inclusive sem consulta a nenhum tipo de material e com contagem do tempo para a realização da atividade. Isso porque os alunos precisam de estratégias de estudo diferenciados para conseguirem se preparar para as avaliações que acontecerão ao terminarem ao ensino médio. Uma delas é o Enem.

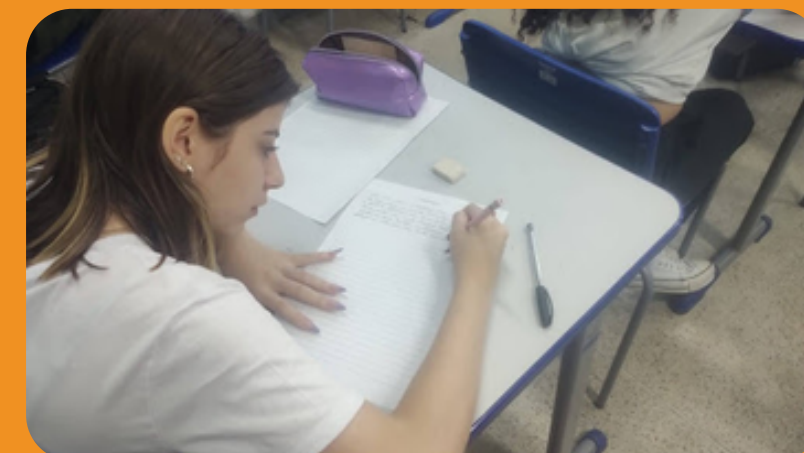
**Quem desenvolveu (qual turma)?** 3ª série do Ensino Médio.

**Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?** Tipologia textual, coesão e coerência, uso de conectivos, linguagem formal e informal. Além das competências do Enem exigidas na redação.

**Como se organizaram?** Por meio de diferentes estratégias: Uso de debates, roda de conversa, uso de técnicas de estudo e produções textuais. Em um outro momento da eletiva, os próprios alunos se organizaram em fileiras, sem acesso a nenhum tipo de material para consulta, como se realmente fossem fazer a Redação do Enem. Foi entregue a eles a proposta de redação seguindo o modelo do Enem com o tema: “Efeitos da Cultura do cancelamento no Brasil”. Esse mesmo tema já havia sido utilizado pelo programa Letrus.

**Qual (ou quais) metodologia (s) foi usada na ação? O que resultou?** Aprendizagem entre pares e times. Resultou em uma simulação da redação do Enem que foi realizada em duas aulas da eletiva.

**Links:** <https://blogdoenem.com.br/redacao-coesao-e-coerencia/>



# Quiz Interativo de Cooperativismo

Andréia Bourguignon Vedova Gnocchi



**Qual o propósito do projeto/atividade?** Retomar assuntos abordados anteriormente, proporcionando uma revisão dos conteúdos articulados na disciplina. Uma atividade que estimulou também o interesse e participação dos alunos.

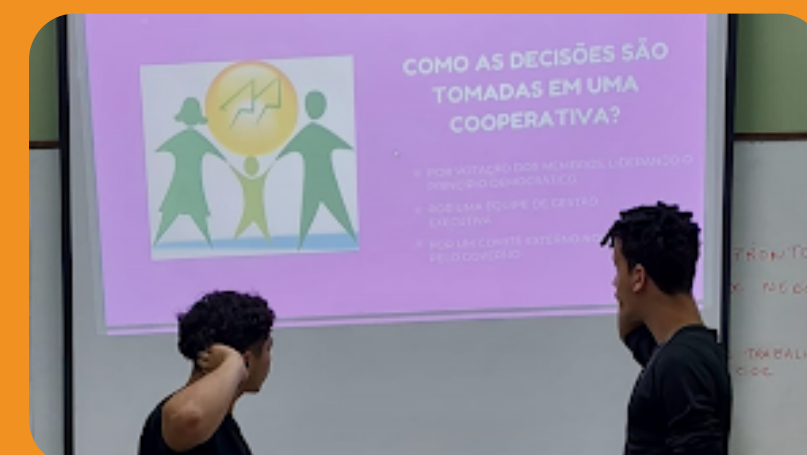
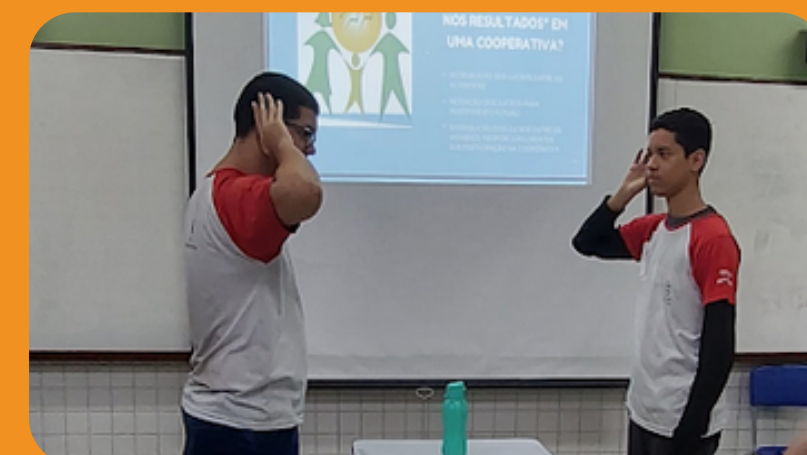
**Quem desenvolveu (qual turma)?** 2ª séries do Ensino Médio - Curso Integrado em Administração.

**Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?** Conhecimentos adquiridos nos dos 1º e 2º trimestres. (Cooperativa – conceito, objetivos, princípios; participação nos Resultados; conselho de administração).

**Como se organizaram?** A Professora há princípio apropriou os estudantes da ação planejada e organizou a turma em dois grupos, ficando na liderança um aluno em cada grupo, que ficou a cargo da equipe selecionar. Os coordenadores representantes de cada grupo, no momento da competição do QUIZ, se posicionaram cada um do lado da mesa, e ao disparo da questão, o que primeiro soubesse a resposta bateria sobre a mesa e respondia a questão. Acumulava pontos, a equipe que acertava a questão. Ao final do QUIZ era vencedora a equipe que mais alcançou respostas. O quiz foi construído com a participação dos alunos no canva

**Qual (ou quais) metodologia (s) foi usada na ação? O que resultou?** Gamificação. O resultado mobilizou a articulação dos três eixos formativos: excelência acadêmica para revisão dos conteúdos, proporcionou um momento de interação e trabalho de equipe e competência para o século XXI, manuseio de ferramentas tecnológicas.

**Links:** [https://www.canva.com/design/DAFwHxDgudk/njTVpzcZ03Ahz0gYOc0lDg/editutm\\_content=DAFwHxDgudk&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFwHxDgudk/njTVpzcZ03Ahz0gYOc0lDg/editutm_content=DAFwHxDgudk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)



# Explorando o Uso da AI nas Aulas de Língua Portuguesa - FANFIC

Wesley Mageski da Silva



**Qual o propósito do projeto/atividade?** Criação de textos multissemióticos no Canva com a integração do ChatGPT, visando promover a textualização, considerando suas condições de produção, características do gênero em questão, sem perder de vista as dimensões textuais necessárias como coesão, formalidade e uso da língua e o uso de ferramentas de edição. A ação contou com a seleção de temas sociais relacionados a obras literárias brasileiras como um critério central. A partir desse princípio, os alunos não apenas desenvolveram Fanfics, que são narrativas de fãs baseadas em personagens ou universos existentes, mas também incorporaram o projeto gráfico de e-books, demonstrando uma abordagem abrangente e criativa no entrelaçamento entre literatura, inteligência artificial e design visual.

**Quem desenvolveu (qual turma)?** 1ª séries do Ensino Médio.

**Que conhecimentos foram necessários para desenvolver as atividades?** Conhecimento em textos multissemióticos e multimodais, bem como ter noções básicas do uso do prompt do ChatGPT e da plataforma Canva.

**Como se organizaram?** Para o desenvolvimento da ação os alunos foram organizados em duplas, orientados pelo professor para criar uma Fanfic no ChatGPT e um e-Book no Canva. Inicialmente, pesquisaram temas de relevância social no ChatGPT, seguido pela elaboração dos procedimentos para a Fanfic. No Canva, focaram no projeto gráfico do e-Book, usando imagens geradas pela plataforma. Promoveu colaboração, integração de habilidades digitais e literárias, resultando em Fanfics envolventes e e-Books visualmente atrativos.

**Qual (ou quais) metodologia (s) foi usada na ação? O que resultou?** Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP). Banners contendo informações e conhecimentos adquiridos a partir da pesquisa no CHAGPT e uso do Canva. Além de desenvolver a autonomia, Senso crítico e protagonismo; e convivência.

**Links:** [https://www.canva.com/design/DAFyc79Bqnw/9ITaBOIBPNekz5sXPUD\\_zg/view](https://www.canva.com/design/DAFyc79Bqnw/9ITaBOIBPNekz5sXPUD_zg/view)





**GOVERNO DO ESTADO  
DO ESPÍRITO SANTO**  
*Secretaria da Educação*

**Cefope** 