



Secretaria Municipal de Educação



Volta às Aulas *com Aprendizagem Criativa*

Campanha da Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa

RBAC 



PREFEITURA MUNICIPAL DE CURITIBA
Rafael Greca de Macedo

SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
Maria Sílvia Bacila

SUPERINTENDÊNCIA EXECUTIVA
Oséias Santos de Oliveira

DEPARTAMENTO DE LOGÍSTICA
Maria Cristina Brandalize

DEPARTAMENTO DE PLANEJAMENTO, ESTRUTURA E INFORMAÇÕES
Adriano Mario Guzzoni

COORDENADORIA DE REGULARIZAÇÃO E FUNCIONAMENTO DAS
INSTITUIÇÕES EDUCACIONAIS
Eliana Cristina Mansano

COORDENADORIA DE OBRAS E PROJETOS
Guilherme Furiatti Dantas

COORDENADORIA DE RECURSOS FINANCEIROS DESCENTRALIZADOS
Margarete Rodrigues de Lima

SUPERINTENDÊNCIA DE GESTÃO EDUCACIONAL
Andressa Woellner Duarte Pereira

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO INFANTIL
Kelen Patrícia Collarino

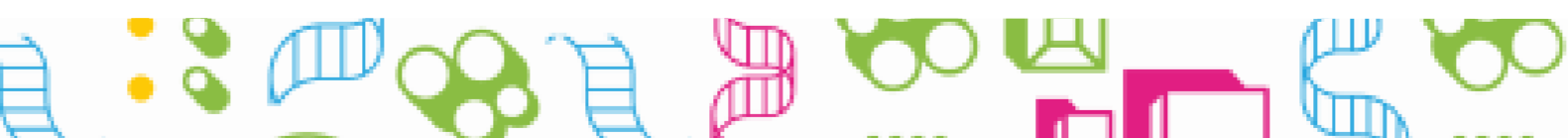
DEPARTAMENTO DE ENSINO FUNDAMENTAL
Simone Zampier da Silva

DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO PROFISSIONAL
Estela Endlich

DEPARTAMENTO DE INCLUSÃO E ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO
Gislaine Coimbra Budel

COORDENADORIA DE EQUIDADE, FAMÍLIAS E REDE DE PROTEÇÃO
Sandra Mara Piotto

COORDENADORIA DE PROJETOS
Andréa Barletta Brahim



Volta às Aulas

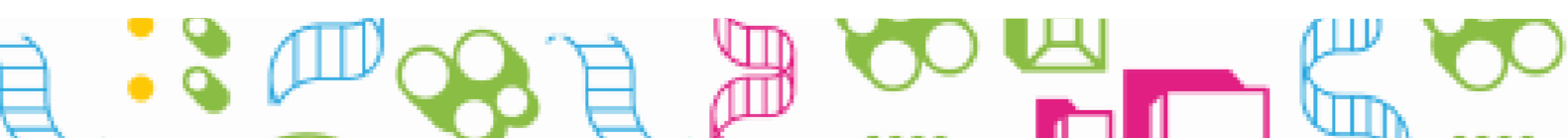
com Aprendizagem Criativa

A Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa (RBAC) apresenta a **Campanha de Volta às Aulas com Aprendizagem Criativa**, com foco na integração curricular articulada por meio da abordagem da Aprendizagem Criativa.

A Secretaria Municipal da Educação de Curitiba elaborou sugestões de propostas mão na massa para inspirar e acolher escolas, professores e estudantes na volta às aulas de 2023, com o intuito de contribuir para o planejamento do professor, auxiliar na avaliação diagnóstica e criar vínculos entre estudantes e professores, fortalecendo a unidade do grupo e o protagonismo nas práticas de sala de aula.

O engajamento do professor em propostas diversificadas favorece o desenvolvimento do estudante como um ser humano crítico, criativo e contribuinte para um mundo mais significativo.

Todas as crianças nascem com a capacidade de ser criativas, mas essa criatividade não se desenvolverá, necessariamente, sozinha. Ela precisa ser nutrida, incentivada, apoiada. O processo é semelhante ao trabalho de um jardineiro que cuida de suas plantas, criando um ambiente no qual elas possam florescer. Da mesma forma, podemos criar um ambiente de aprendizagem onde a criatividade floresça. (RESNICK, 2021, p. 20).



Crachá criativo

Uma das primeiras atividades de início das aulas e integração entre os estudantes é sua identificação, geralmente realizada com crachás. Isso pode ser feito de maneira mais autônoma e criativa.

Para esta integração acontecer, sugerimos, no ciclo I, uma dinâmica diferente: os estudantes, de posse de um crachá pronto previamente, irão ao pátio da escola (ou outro espaço) e procurarão as letras iniciais de seus nomes, que estarão dispostas pelo espaço. Após esse momento, retornando à sala, os estudantes deverão criar seus próprios crachás, usando materiais diversos e em diferentes formatos: chaveiro, marcador de página e/ou de mesa, crachá de mesa...



Como variação, para o ciclo II, o professor disponibilizará o carrinho do Kit LudoBot, no modo controle remoto para que os estudantes localizem seus crachás que estarão dispostos livremente pelo espaço. Outra possibilidade (desplugada) é o estudante confeccionar o seu próprio crachá com materiais diversos, em forma de charada, carta enigmática etc.



MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Diversos materiais de colagem, papéis, tintas etc.
- Kit LudoBot
- Alfabeto móvel
- Miçangas
- Materiais coletados da natureza (pedrinhas, galhinhos etc.)

DICAS

O trabalho sobre a identidade do estudante pode permear as mais diversas ações. Além do aspecto pedagógico propriamente dito, ele ajuda a trabalhar suas emoções, sentimentos, aceitação e autoimagem.

Podem-se explorar autorretratos, criação de histórias, teatros, assim como a pesquisa da origem dos sobrenomes das famílias.



No Currículo

- Identificar e nomear todas as letras do alfabeto, compreendendo-as como um conjunto finito de símbolos a serem utilizados na escrita.
- Elementos das artes visuais.
- Desenvolver linguagem própria na perspectiva da criação artística.



Avaliação e Reflexões

- Domina a direção da escrita e das letras do alfabeto.
- Identifica as tentativas de figuração em uma composição e a exploração das cores de forma intencional em suas produções.

Um pouco sobre mim...

Os meios digitais vieram para ficar! Que tal ampliar as possibilidades junto aos estudantes para conhecermos um pouquinho de cada um de nós?

Nesta atividade, sugerimos a autoapresentação dos estudantes por meio do uso de tecnologias digitais (tablets ou celulares) disponíveis no Farol do Saber e Inovação Móvel.

Propomos conversar com os estudantes sobre a importância da autoapresentação e demonstrá-la em um vídeo (que pode ser elaborado pelo próprio professor). Em seguida, pode-se discutir com eles sobre os elementos necessários para uma boa apresentação e solicitar a organização da turma em pequenos grupos.

Cada grupo recebe um celular ou tablet para realizar a gravação individual dos vídeos. Neste momento, o professor atuará como mediador da proposta, auxiliando os estudantes durante as gravações/produções.

Após a conclusão da atividade, é possível espelhar os vídeos na TV multimídia e exibir as produções para a turma.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Tablets
- Celulares

Dicas para gravação dos vídeos

- Utilizar a câmera do próprio celular ou tablet.
- Caso queira utilizar um aplicativo para a edição de vídeos, sugerimos a utilização do aplicativo InShot ou do site Canva.

Dicas para a autoapresentação

- O que eu gosto/não gosto.
- Curiosidades sobre mim.
- Animais de estimação.

Farol do Saber e Inovação Móvel

O Farol do Saber e Inovação Móvel é um recurso pedagógico que chegou às unidades visando promover pesquisa, inovação e criatividade. É composto por diversos materiais, como: tablets, celulares, microscópio, impressora 3D, lupas, notebooks, óculos de realidade virtual, entre outros.



No Currículo

- Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, entrevistas e curiosidades que possam ser repassadas oralmente por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.

☆☆☆ Avaliação e Reflexões

- Planeja e produz, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, curiosidades que possam ser repassadas oralmente por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.



Vamos construir uma ROLETA?

A Robótica é um potente material para o desenvolvimento cognitivo. Os kits LudoBot, disponibilizados nas escolas municipais de Curitiba desde 2019, potencializaram seu uso para fins educacionais por meio da linguagem de programação.

A possibilidade de articulação da roleta com os conteúdos curriculares é diversa. Ela pode ser utilizada em todas as áreas do conhecimento, podendo ser confeccionada pelo professor ou em sala, junto aos estudantes.

A roleta pode ser construída com o LudoBot, funcionando de forma automatizada, ou construída com materiais alternativos.

ROLETA DOS SENTIMENTOS

O objetivo da proposta é a integração entre os estudantes, o reconhecimento das emoções, o incentivo à oralidade e a confiança entre os pares. Ao professor, dá-se a oportunidade de conhecer melhor seus estudantes. Para a construção da roleta, converse com as crianças sobre **como nos sentimos quando caímos e nos machucamos, ou estamos andando descalços na chuva**. Após a conversa, monte a roleta e os *cards* de acordo com as respostas dos estudantes. Neste momento, o professor pode apresentar modelos de cartões-resposta como exemplo, acolhendo sentimentos, lembranças, memórias e saberes de cada um.

MATERIAIS PARA A ROLETA

- Kit LudoBot
- Papéis variados
- Cola
- Tesoura
- Lápis grafite
- Lápis de cor
- Materiais para recorte



[VIDEO COM A MONTAGEM E PROGRAMAÇÃO DA ROLETA A PARTIR DOS 10 MINUTOS](#)



Que tal criar sua própria roleta com outros itens de interesse dos seus estudantes?

Montagem Roleta:



Outras opções de Roleta:



Itty Bitty Buggy Apple Store:



Itty Bitty Buggy Play Store



LudoBot - App Para Montagem do Código



No Currículo

- Identificar e acolher sentimentos, lembranças, memórias e saberes de cada um.



Avaliação e Reflexões

- Reconhece que as pessoas possuem sentimentos, lembranças, saberes, memórias, gostos e crenças e as manifestam de diferentes formas.
- Identifica e nomeia todas as letras do alfabeto, compreendendo-as como um conjunto finito de símbolos a serem utilizados na escrita.



Scratch! Brincando com parlendas

O Scratch é uma linguagem de programação visual que permite criar jogos, animações e diversas histórias interativas. Criada pelo grupo *Lifelong Kindergarten* da universidade americana MIT, o programa tem como objetivo ensinar a lógica da programação para crianças e adolescentes.

Fonte: <https://ipelab.ufg.br/n/144585-voce-sabia-scratch-podemos-criar-jogos-de-uma-maneira-mais-simples>

Que tal criar animações interativas e realizar uma atividade dinâmica e divertida para o acolhimento dos estudantes? O gatinho do Scratch está pronto para conhecer a sua turma!

Rimas divertidas

Nesta proposta, os estudantes irão observar as letras que aparecem na animação e juntá-las para formar a palavra relacionada com a parlenda. Neste projeto, foi utilizado o bloco "sensor de ruído". Ao bater palmas, as letras irão aparecer aleatoriamente no vídeo e os estudantes terão que adivinhar a palavra que é formada.



Programação:



Acesse o Qr code ou o link abaixo e confira a proposta, que pode servir como disparadora para o trabalho com parlendas. Você pode utilizar recursos como: equipamentos multimídia, tablets, notebooks e a caixa de som presentes no Farol do Saber e Inovação Móvel.

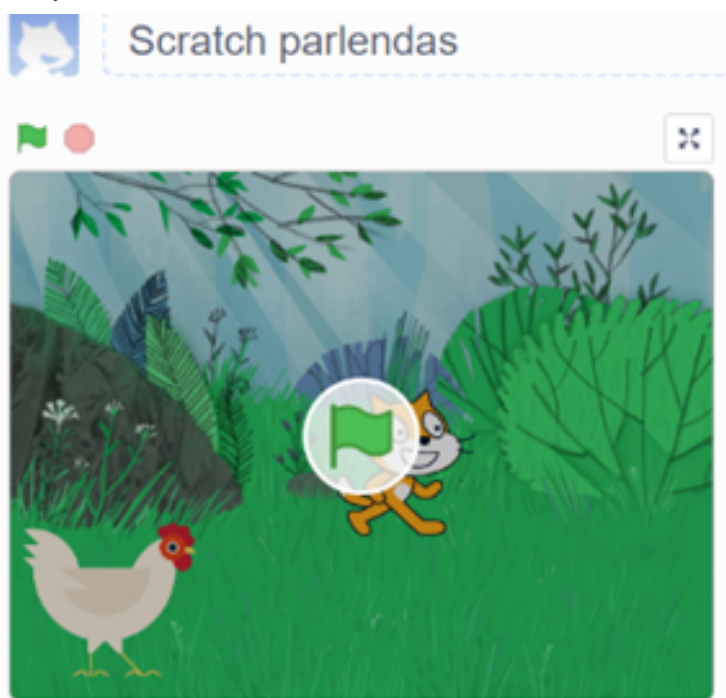


MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Equipamento multimídia
- Tablet
- Caixa de som
- Notebook

Que tal criar outras propostas envolvendo rimas? Você pode utilizar esse projeto, adaptando-o de acordo com o conteúdo que está sendo explorado em seu planejamento. Dentre outras possibilidades de criações, a programação desplugada com os cartões de comandos do Scratch, disponíveis para download na plataforma do site, é mais uma estratégia para trabalhar o pensamento computacional.

Programação:



Acesse o QR CODE ou link abaixo e confira o projeto e a programação.



Para ampliar as possibilidades, consulte a proposta 3 do caderno da Semana de Estudos Pedagógicos - Educação Infantil de 2023, sobre programação desplugada. Utilize o QR CODE ou o link abaixo para acessar e ler na íntegra essa atividade.



Curiosidade

Você sabia que no mês de maio comemoramos o *Scratch Day*? O *Scratch Day* é um evento mundial incentivado pelo MIT Media Lab, envolvendo a linguagem de programação e a comunidade Scratch. Para saber mais clique aqui ou pesquise no link: <https://aprendizagemcriativa.org/scratch-day>



No Currículo

- Orientar-se e deslocar-se no espaço.
- Compreender que tudo o que se fala pode ser escrito.
- Identificar e (re)produzir, em parlendas, trava-línguas e rimas, o ritmo de fala.



Avaliação e Reflexões

- Utiliza noções topológicas para orientar-se no espaço e no tempo.
- Compreende que tudo o que se fala pode ser escrito.
- Identifica e (re)produz, em parlendas, trava-línguas e rimas, o ritmo de fala.

Referências

CURITIBA. Prefeitura Municipal. Secretaria Municipal da Educação. **Currículo do Ensino Fundamental:** Diálogos com a BNCC. Princípios e fundamentos. v. 1. Curitiba: SME, 2020.

CURITIBA. Prefeitura Municipal. Secretaria Municipal da Educação. **Projeto de Robótica e Linguagem de Programação.** Curitiba: SME, 2019. Disponível em: <https://educacao.curitiba.pr.gov.br/unidade/projeto-de-robotica-e-linguagem-de-programacao/18469>. Acesso em: 08 fev. 2023.

CURITIBA. Prefeitura Municipal. Secretaria Municipal da Educação. **Caderno Faróis Móveis:** Promovendo espaço de pesquisa, inovação e criatividade. Curitiba: SME, 2021.

FUNDAÇÃO SCRATCH. SCRATCH, Imagine, Program, Share. Disponível em: <https://scratch.mit.edu/>. Acesso em: 08 fev. 2023.

RESNICK, Mitchel. **Jardim de Infância Para a Vida Toda:** por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos. Porto Alegre: Penso, 2020.

VOLTA às Aulas com Aprendizagem Criativa. **Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa,** 2023. Disponível em: <https://aprendizagemcriativa.org/volta-aulas-com-aprendizagem-criativa>. Acesso em: 8 fev. 2023.

FICHA TÉCNICA

DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO PROFISSIONAL

Estela Endlich

GERÊNCIA DE INOVAÇÃO PEDAGÓGICA

Silmara Campese Cezário

EQUIPE

Andressa Cyrne da Rocha

Bruna Heloiza Kacharowski P. Castanho

Denise Bechtloff dos Santos

Hellen Morgan

Julia Padeski Rodoniski

Juliana Figueiredo

Luciana Dugonski

Manuelle Pereira da Costa Simeão

Mayara Viniani Obadowski Ledur Ribeiro

Patrícia Beraldo

ELABORAÇÃO

Cássia Tereza Poloni Rizzato Lima

Claudiane de Melo Nascimento de Andrade

Érika da Silva Zultanski

Francine Vasconcellos

Leda Aparecida Sodré Garzuze Cordeiro

Marcelize Niviadonski Brites de Moraes Albertini

Maria Cristina de Oliveira

Mayra Schuwinski

Renata Jurach Bueno de Assis

SUPERINTENDÊNCIA DE GESTÃO EDUCACIONAL

Andressa Woellner Duarte Pereira

MATERIAL DIAGRAMADO

Modelo Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa

REVISÃO DE LÍNGUA PORTUGUESA

Thais Luisa Deschamps Moreira