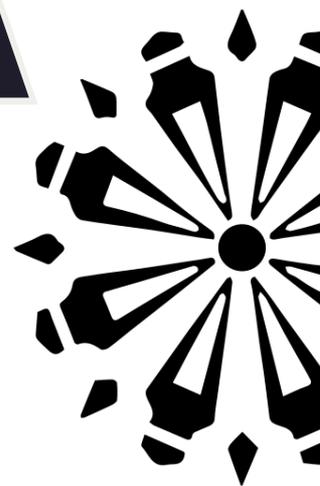
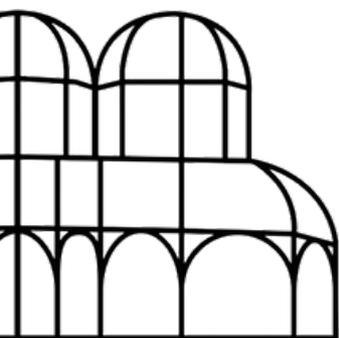


CURITIBA

330



ANOS



APRENDIZAGEM CRIATIVA

**MÃO NA MASSA – TECNOLOGIA –
CRIATIVIDADE**



CURITIBA

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

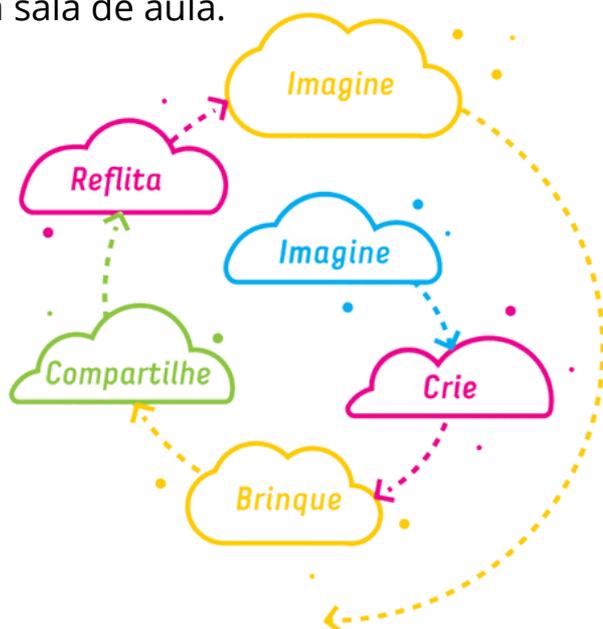


CURITIBA 330 ANOS

Dia 29 de março, a cidade de Curitiba comemora seus 330 anos. Para celebrar essa data importante para todos os curitibanos e curitibinhas, a Secretaria Municipal da Educação (SME) de Curitiba elaborou sugestões de propostas mão na massa criativas, para incentivar a utilização dos recursos tecnológicos e proporcionar aos estudantes a vivência de experiências engajadoras e relevantes sobre a temática "Nossa cidade e seus 330 anos".

Sugerimos explorar a história de Curitiba a partir de pontos turísticos, expressões curitibanas, por meio da abordagem da Aprendizagem Criativa.

O estudante será convidado a compreender, de forma diferenciada, os conteúdos do Currículo. Desta forma, irá percorrer a espiral da Aprendizagem Criativa imaginando, criando, brincando, compartilhando e refletindo, o que impulsionará o desenvolvimento da criatividade e o protagonismo na sala de aula.



Disponível em: <https://aprendizagemcriativa.org/sobre-aprendizagem-criativa>. Acesso em: 21 mar. 2023.



TURISTANDO COM

CHATTERPIX KIDS



Vamos convidar os estudantes para explorarem os principais pontos turísticos de Curitiba?

Acesse os QR Codes e confira os vídeos produzidos pelas crianças da Rede Municipal de Ensino de Curitiba.



Produção sobre o Jardim Botânico.



Produção sobre o Parque Tanguá.

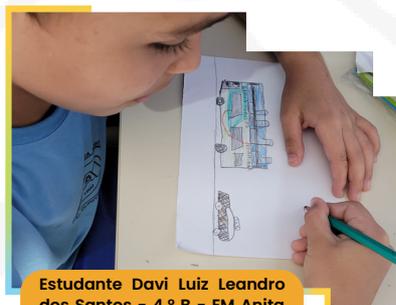
MÃO NA MASSA

Com seus estudantes, pesquisem e realizem construções, registros e narrativas para conhecerem as principais características desses locais de visitação.

Utilizem o aplicativo ChatterPix, para dar voz aos pontos turísticos, percorrendo a espiral da Aprendizagem Criativa **imaginando** um projeto, **criando** o desenho, **brincando** com os seus colegas no aplicativo e **compartilhando** suas produções com as turmas da unidade.

Materiais necessários

- Papel sulfite
- Lápis
- Canetinha
- Imagens, fotos de pontos turísticos
- Celular ou tablet
- Cards



Estudante Davi Luiz Leandro dos Santos - 4.º B - EM Anita Merhy Gaertner (NRE CIC).



Estudante Antonella Calistro Ferreira - 5.º B - EM Anita Merhy Gaertner (NRE CIC).



Estudante Nathan Henrique da Silva Grudysz - 1.º B - EM Anita Merhy Gaertner (NRE CIC).



CURITIBA

CURITIBA 330 ANOS

Elaboramos um material para contribuir nas pesquisas sobre os pontos turísticos de Curitiba. A partir dele, que tal os estudantes buscarem mais curiosidades?

Acesse o QR Code ao lado e confira a sugestão na íntegra.



Paço da Liberdade
Edifício histórico de Curitiba que abriga um espaço cultural e no passado foi sede da prefeitura. Que tal procurar o significado da palavra **paço**?



Teatro Pául
É um símbolo cultural e histórico de Curitiba. Recebe esse nome porque no passado era um pául de pólvora.



Parque Barigui
É o maior parque de Curitiba, possui lagos, pistas para caminhadas e corridas, bosques e vários animais, como as capivaras.



Praça do Japão
Na praça encontramos o memorial que homenageia a imigração japonesa em Curitiba.



Jardim Botânico
Criado à imagem dos jardins franceses, suas principais atrações são a estufa e o jardim das sensações, além de fontes e inúmeras espécies de plantas.



Bosque Alemão
Em homenagem aos nossos imigrantes alemães. Sabe quem mora lá? As bruxas da Casa Encantada.

Material disponibilizado para o professor.

NO CURRÍCULO

- Expressar-se na oralidade com clareza.
- Planejar textos considerando a situação comunicativa e os interlocutores.
- Identificar, comparar e nomear figuras geométricas planas em um conjunto de várias figuras e em objetos do mundo físico.

AMPLIAÇÃO DA PROPOSTA

Que tal utilizar o kit LudoBot e construir com os estudantes um tour por Curitiba?

Acesse a página, *Projeto de Robótica e Linguagem de Programação* da SME para conhecer a montagem do carrinho.



Professora Alesandra de Lima Padilha Souza - Farol do Saber e Inovação Albert Einstein - EM Castro (NRE BQ).



CURITIBA 330 ANOS



Outra possibilidade de ampliação da proposta é a construção de jogos utilizando outras ferramentas digitais, como Wordwall, Kahoot e o Plickers. Acesse os QR Codes abaixo para explorá-las.



ChatterPix Crianças |
(duckduckmoose.com)



Wordwall



<https://wordwall.net/pt>

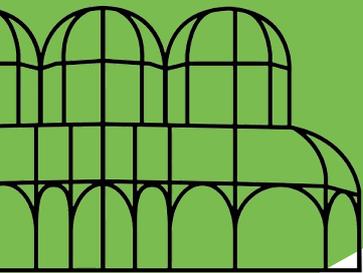


<https://kahoot.it/>



<https://www.plickers.com/>





DESVENDANDO O CURITIBANÊS

O linguajar curitibano é peculiar e despertou o interesse de Anthony Leahy que, a partir de muita investigação junto com os moradores mais antigos, elaborou o Dicionário de Curitibanês. O livro foi lançado no ano de 2010 e é composto por palavras e expressões tipicamente curitibanas.

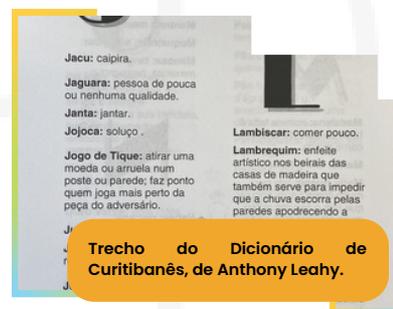


Dicionário de Curitibanês.

O Dicionário de Curitibanês inspirou a produção da proposta que segue neste material.

Vamos começar!

Professor, você poderá explicar sobre algumas formas de falar do povo de Curitiba, como palavras e expressões curitibanas, que são diferentes em outras localidades.



Trecho do Dicionário de Curitibanês, de Anthony Leahy.

Como tarefa de casa, os estudantes poderão conversar com sua família, para anotar e trazer ao menos cinco palavras que aprenderam ou descobriram. A ideia é usá-las para criar um novo dicionário curitibanês.

MÃO NA MASSA

Depois dessa coletânea de descobertas, que tal criar um podcast?



Confira o vlog sobre o curitibanês utilizando o QR Code ao lado.

Materiais necessários

- Dicionário
- Caderno
- Lápis
- Borracha
- Celular ou tablet
- Notebook

Para elaborar o podcast, utilize os materiais disponibilizados no Farol do Saber e Inovação Móvel, como tablets e celulares, e instale o aplicativo Anchor.



Utilize o QR Code ao lado para instalar o aplicativo Anchor, ou acesse o site.

<https://anchor.fm>



NO CURRÍCULO

- Acrescentar novas palavras ao seu vocabulário, utilizando-as conforme o contexto.
- Planejar resenhas e outros textos próprios das formas de expressão das culturas juvenis, tais como vlogs e podcasts culturais.



Nesta atividade, os estudantes percorrem a espiral da Aprendizagem Criativa integrada aos conteúdos do Currículo, **imaginando** suas produções, **criando** e **brincando** no aplicativo e depois **compartilhando** seus vlogs e podcast com seus colegas, com a escola e com a comunidade.

AMPLIANDO A PROPOSTA

Após a pesquisa, os estudantes podem formar grupos e selecionar palavras para a montagem de uma paródia, que poderá ser apresentada como um vídeo ou em áudio.

Para comemorar e prestigiar o aniversário da cidade de Curitiba, estendemos o convite à equipe de jornalistas mirins da unidade para que elaborem uma reportagem sobre o tema do linguajar curitibanês e as ações desenvolvidas pelos colegas e a publiquem no jornal *Extra, Extra!*

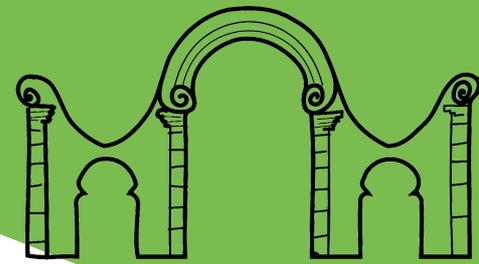
Quer saber mais sobre o Projeto Jornalistas Mirins? Entre em contato com Patrícia Beraldo, no 3350-3085 ou pelo e-mail extraextra@curitiba.pr.gov.br.



<https://extraextra.curitiba.pr.gov.br/>

Utilize o QR Code ao lado para acessar o site do jornal *Extra, Extra!*





CARD GAME CURITIBA

Nesta aventura, incentive os estudantes a criarem jogos com cartas (*card games*) que representem patrimônios culturais de Curitiba.

MÃO NA MASSA

Os estudantes poderão escolher as imagens que estão disponíveis no QR Code abaixo ou representar esses espaços por meio de ilustrações e/ou projetos digitais. Uma opção é utilizar materiais diversificados e recursos tecnológicos para a construção dos jogos.

Materiais necessários

- Papel sulfite
- Papéis coloridos
- Tesoura
- Cola
- Lápis
- Régua



Utilize o QR Code para o download das cartas.



Material disponibilizado para o professor.

FICA A DICA!

Sugestão de jogos utilizando cartas, inspirados em: Tapa Certo, Cara a Cara, Quem Sou Eu?, memória, etc. Os estudantes poderão recriar/remixar jogos conhecidos ou elaborar uma proposta totalmente inovadora.

Após definir o jogo que será construído, os estudantes deverão planejar sua elaboração, bem como as regras e os demais elementos que o compõem (nome, número de participantes, materiais utilizados, objetivos, etc.).

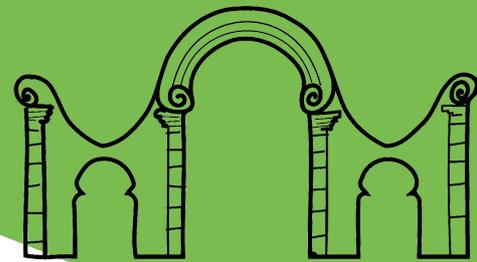
Que tal compartilhar os jogos produzidos com os colegas da escola na hora do recreio? O grupo de estudantes pode escolher outras formas de compartilhamento.



TAPA CERTO



CARA A CARA



AMPLIANDO A PROPOSTA

Vamos trabalhar com outras temáticas? Por exemplo: "Personalidades de Curitiba", "Memoriais da Cidade", "Espaços Públicos e Privados", etc. Também é possível contemplar jogos de outras épocas e de diferentes matrizes culturais (indígena, africana, entre outras).

Conheça curiosidades sobre alguns jogos, como quando foram criados e a história de seus inventores. Que tal pesquisar?

Você sabia que o jogo Cara a Cara foi criado no ano de 1979, chegando ao Brasil em 1984?

O jogo de damas pode ter se originado na cultura Inca, e também foi encontrado como parte da tradição de algumas tribos indígenas brasileiras, chamado de Jogo da Onça. *

A criação de jogos possibilita aos estudantes desenvolverem o pensamento criativo proposto pelos quatro princípios (4Ps) da abordagem da Aprendizagem Criativa: projetos, pares, paixão e pensar brincando.



Disponível em: <https://aprendizagemcriativa.org/sobre-aprendizagem-criativa>. Acesso em: 21 mar. 2023.

FICA A DICA!

A plataforma Wordwall possibilita a criação de atividades e jogos on-line personalizados. Acesse o QR Code e brinque com o jogo da memória.



Utilize o QR Code para o jogar.

NO CURRÍCULO

- Identificar e reproduzir, em textos instrucionais (instruções de jogos digitais ou impressos), a formatação própria desses textos (verbos imperativos, indicação de passos a serem seguidos) e formato específico dos textos orais ou escritos desses gêneros (lista/apresentação de materiais e instruções/passos de jogo).

*<https://recreio.uol.com.br/noticias/escola/jogos-de-tabuleiro-saiba-como-surgiram.shtml>



CURITICIDADE

Recontando a história da cidade utilizando o *stop motion*

Convide os estudantes a ouvirem a lenda da fundação de Curitiba e desafie-os a pesquisarem sobre a história, recontando-a por meio de uma produção audiovisual, utilizando o aplicativo Stop Motion Studio.

Materiais necessários

- Papel sulfite
- Caneta
- Lápis
- Borracha
- Tablet
- Celular
- Impressora 3D



História de Curitiba em *stop motion*.



Utilize o QR Code e conheça a história de Curitiba em *stop motion*.

Você conhece o *stop motion*?

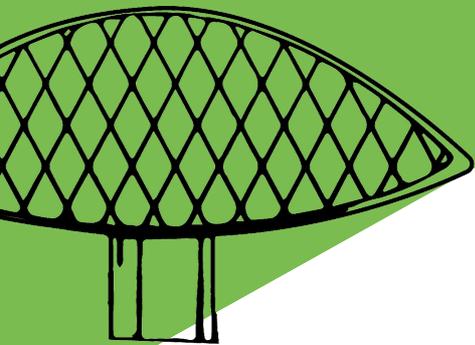
Stop motion é uma técnica de animação que consiste em criar a ilusão de movimento a partir da manipulação de objetos estáticos. Para isso, são capturadas várias imagens consecutivas de um objeto ou personagem em diferentes posições, movimentos ou expressões, que, quando exibidas em sequência, dão a sensação de que o objeto está em movimento. Pode ser realizada com diversos materiais, como massinha de modelar, bonecos, objetos de papel, entre outros. Uma vez capturadas as imagens, elas são compiladas e editadas no aplicativo, onde a animação é criada. Essa técnica é utilizada na produção de filmes de animação, videoclipes e comerciais, além de ser uma atividade muito divertida para ser realizada em sala de aula.

MÃO NA MASSA

Os estudantes podem utilizar diferentes materiais para a criação do *stop motion*, inclusive prototipar algum elemento na impressora 3D.

Utilize o QR Code para instalar o aplicativo Stop Motion Studio.





Lenda do Cacique Tindiquera

AMPLIANDO A PROPOSTA

Convide a turma para uma roda de conversa e leia a lenda do Cacique Tindiquera. Depois, sugira aos estudantes que imaginem como seria contar essa lenda utilizando a técnica de *stop motion*?. Desafie a **imaginar**, **criar** e **compartilhar** com a comunidade escolar, utilizando a página da unidade e outras mídias sociais.



A estátua do Cacique Tindiquera está localizada no Parque Histórico da Vilinha, que fica no Bairro Alto, pertencendo à Regional do Boa Vista.

É possível agendar uma aula de campo no local através do *Programa Linhas do Conhecimento*. Para quem é de outra regional, a visita pode ser on-line, utilizando o óculos de realidade virtual (VR), disponível no Farol do Saber e Inovação Móvel. Neste caso, acesse pelo celular o site Google Earth, digite o endereço do Parque da Vilinha e explore a região.



Utilize o QR Code para ler a lenda.



Parque Tingui.



Parque da Vilinha.

A imagem abaixo é uma animação da lenda do Cacique Tindiquera e da fundação de Curitiba. Confira acessando o QR Code.

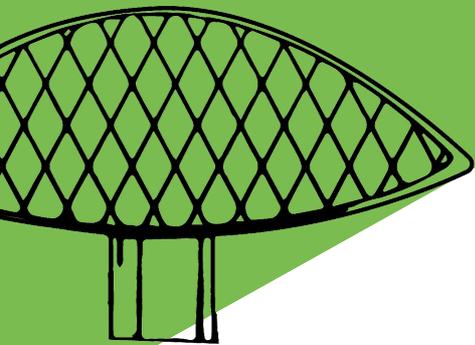


História de Curitiba em stop motion.



<https://youtu.be/rt9BXmMLNnU>





Agora é com você, professor!

Nas próximas páginas relacionamos essa proposta com o Currículo e descrevemos como organizar os momentos, seguindo a espiral da Aprendizagem Criativa.

NO CURRÍCULO

- Orientar-se e deslocar-se no espaço, interpretando e representando a localização e a movimentação de pessoas e objetos (apoiados em mapas, plantas baixas, croquis e esquemas), utilizando linguagem matemática.
- Desenvolver escuta atenta e crítica em situações variadas, como apresentações de trabalhos realizadas por colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.
- Identificar, em narrativas, cenário, personagem central, conflito gerador, resolução e o ponto de vista com base no qual histórias são narradas, diferenciando narrativas em primeira e terceira pessoa.

IMAGINE

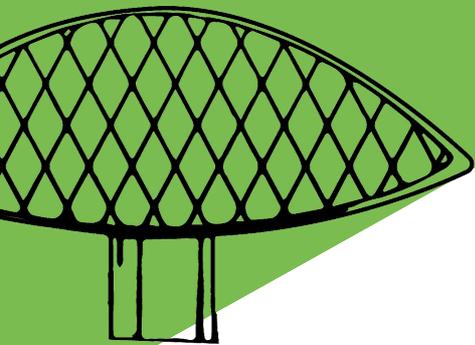
OUVINDO A LENDA DO CACIQUE TINDIQUERA.

Apresente a lenda do Cacique Tindiquera, como foi explicado anteriormente, e converse com a turma, questionando-os se já conheciam a lenda e os lugares citados e o que compreenderam. Convide-os a imaginar como seria contar a lenda através de um *stop motion*.

CRIE

PESQUISANDO SOBRE A HISTÓRIA DE CURITIBA.

Para exemplificar uma animação, apresente o vídeo citado na página anterior. Agora, desafie os estudantes para, em grupos, produzir o seu próprio vídeo. Explique que precisarão pesquisar a história de Curitiba, como preparar um roteiro e escolher a forma de registro (materiais, narrador e aplicativos necessários para esta produção).



BRINQUE

PRODUZINDO VÍDEOS UTILIZANDO EM STOP MOTION.

Disponibilize tablets e celulares para este momento e deixe a imaginação da turma fluir. Auxilie quando necessário e aproveite para observar como os estudantes se organizam durante o trabalho em grupo.

COMPARTILHE

CONFERINDO AS PRODUÇÕES E TROCANDO EXPERIÊNCIAS.

Agora é hora de compartilhar as produções! Utilizando a central multimídia da escola, compartilhe os vídeos das equipes para que toda a turma confira os registros.

REFLITA

Questione os estudantes sobre o processo de produção e quais dificuldades encontraram. Também abra espaço para que os grupos façam perguntas uns para os outros, possibilitando um momento de troca de experiências.

COMPARTILHE AS EXPERIÊNCIAS!

Acesse o QR Code e compartilhe as produções dos estudantes no site da Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa (RBAC). É ainda uma oportunidade de ainda conferir outras propostas desenvolvidas por professores de todo o país.



Referências

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

CURITIBA. Prefeitura Municipal. Secretaria Municipal da Educação. Currículo do Ensino Fundamental: Diálogos com a BNCC da Secretaria Municipal da Educação de Curitiba. 1.º ao 9.º ano. v. 1. Princípios e fundamentos. Curitiba: SME, 2020.

CURITIBA. Prefeitura Municipal. Secretaria Municipal da Educação. Extra-extra!. Curitiba: SME, 2023. Disponível em: <https://extraextra.curitiba.pr.gov.br/>. Acesso em 1 mar. 2023.

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.

FERRAZ, Luiz. Estudioso baiano lança "Dicionário de Curitibanês". *Tribuna Paraná*, 16 abr. 2012. Disponível em: <https://www.tribunapr.com.br/noticias/parana/estudioso-baiano-lanca-dicionario-de-curitibanês/>. Acesso em: 3 mar. 2023.

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

MARIANO, Thaís. Jogos de tabuleiro: como surgiram e se tornaram tão populares? *UOL Recreio*, 27 mar. 2022. Disponível em: <https://recreio.uol.com.br/noticias/escola/jogos-de-tabuleiro-saiba-como-surgiram.phtml>. Acesso em: 3 mar.2023.

LEAHY, Anthony. **Dicionário de Curitiba**. Instituto Memória: Curitiba, 2010.

REDE BRASILEIRA DE APRENDIZAGEM CRIATIVA. **Sobre a Aprendizagem Criativa**. Disponível em: <https://aprendizagemcriativa.org/sobre-aprendizagem-criativa>. Acesso em: 8 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.

TAKEUCHI, Washington. **Cacique Tindiquera**. Circulando por Curitiba, 02 abr. 2012. Disponível em: www.circulandoporcuritiba.com.br/2012/04/cacique-tindiquera.html. Acesso em: 23 mar. 2023.

FICHA TÉCNICA

DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO PROFISSIONAL

Estela Endlich

GERÊNCIA DE INOVAÇÃO PEDAGÓGICA

Silmara Campese Cezário

EQUIPE

Andressa Cyrne da Rocha

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 Sodr  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

REVISÃO DE LÍNGUA PORTUGUESA

Rosana Wippel

Thais Luisa Deschamps Moreira