



CÂMARA MUNICIPAL DE PILAR DO SUL

Plenário Vereador Orlando Estevam de Oliveira

Rua Cel. Moraes Cunha, 457, Centro, CEP: 18.185-000

Telefone: (15)3278-1354/2388 | email: cmpilardosul@hotmail.com | www.camarapilardosul.sp.gov.br



INDICAÇÃO Nº 320/2022

O vereador que este subscreve nos termos do parágrafo único do artigo 290 do Regimento Interno:

Indica ao Senhor Prefeito, para que junto ao setor competente, viabilize a implantação de sistemas digitais (aplicativos) para uso pedagógico nas escolas da rede municipal de ensino.

JUSTIFICATIVA

Senhor Prefeito, á uma grande necessidade de melhorias na área da educação, pois a era digital mudou a forma como nos relacionamos na sociedade e trouxe uma agilidade/facilidade nunca vista às inúmeras ações do cotidiano, assim sendo necessária a implantação desta tecnologia em todas as escolas da rede básica municipal e assim melhorando a qualidade do ensino.

Segue anexo matéria sobre a tecnologia na educação para melhor esclarecimento.

Desta forma, certo de poder contar com a colaboração de Vossa Excelência para o atendimento deste pleito, desde já meus agradecimentos.

Sala das Sessões, 11 de julho de 2022.

ANTONIO JOSÉ DE MATOS
Vereador-UNIÃO



CÂMARA MUNICIPAL DE PILAR DO SUL

Plenário Vereador Orlando Estevam de Oliveira

Rua Cel. Moraes Cunha, 457, Centro, CEP: 18.185-000

Telefone: (15)3278-1354/2388 | email: cmpilardosul@hotmail.com | www.camarapilardosul.sp.gov.br



JUSTIFICATIVA PARA IMPLEMENTAÇÃO DE APLICATIVOS

Ao longo de gerações, a educação nas escolas foi pautada por uma metodologia pedagógica normalmente baseada na replicação de informações de maneira uniforme, sem considerar a individualidade de cada pessoa. Contudo, esse estilo de ensino chamado grosseiramente de “tradicional” já não faz sentido em um mundo que tem as informações nas palmas das mãos, com um ou dois toques.

A era digital mudou a forma como nos relacionamos na sociedade e trouxe uma agilidade/facilidade nunca vista às inúmeras ações do cotidiano. Com isso, abraçar a cultura digital no ensino é equiparar nossa rede às demandas e expectativas do século XXI. Para tanto precisamos estar preparados para quebrar paradigmas, assumindo uma nova postura pedagógica, o que é definido como **Educação 4.0**

Desde que a *internet* se popularizou (em meados de 1995 até cerca de 2010), os recursos digitais eram utilizados como uma ferramenta de apoio a mais à aula do professor. Nesse contexto, a metodologia de ensino continuava sendo analógica, porém com algumas intervenções da tecnologia. Atualmente, a grande diferença no processo de ensino-aprendizagem pautado pela tecnologia é que os recursos digitais devem ser **efetivamente incorporados ao currículo escolar** como um meio de desenvolvimento do projeto pedagógico.

Assim sendo, a cultura digital se refere ao uso permanente dos recursos digitais existentes e das linguagens associadas ao que chamamos de **mundo digital**. A comunicação passa a ser traduzida por meio de diferentes formatos (como vídeos, áudios e animações) e se estende ao uso de **aplicativos**, redes sociais, bibliotecas virtuais, portais *on-line* etc.

Tudo isso para que o aprendizado se torne colaborativo, o estudante assuma o papel de protagonista na produção do próprio conhecimento e tenha a possibilidade de vivenciar um ensino mais personalizado e os relacionamentos interpessoais se estreitem.

Para compreender a importância da cultura digital na educação, primeiramente é preciso entender o que significa “transformação digital”. Especialmente no mundo corporativo, essa expressão se refere às **profundas modificações** em atividades, processos, competências e modelos de negócios e organizacionais para alavancar totalmente uma mistura de tecnologias digitais.

Consequentemente, a sociedade sofreu um grande impacto, com mudanças presentes e futuras, nas relações interpessoais, profissionais e de consumo. Ou seja, espera-se que, em pouco tempo, praticamente todas as nossas ações sejam **pautadas pelo digital**.

A partir dessas premissas, devemos nos adequar a tais demandas, a fim de oferecer um ensino que forneça todas as condições para que nosso corpo discente seja preparado para as necessidades que estão por vir.

De outro lado, a cultura digital, favorece que os estudantes consigam **explorar seus potenciais**, uma vez que a utilização de tecnologias possibilita que eles identifiquem a forma como podem aprender melhor.

Por sua vez, o professor tem seu papel na sala de aula ressignificado ao deixar a posição de detentor do conhecimento para ser um tutor no processo de ensino-aprendizagem. Com isso, talentos podem ser reconhecidos mais facilmente e os estudantes têm condições de explorar suas maiores aptidões em diferentes áreas.



CÂMARA MUNICIPAL DE PILAR DO SUL

Plenário Vereador Orlando Estevam de Oliveira

Rua Cel. Moraes Cunha, 457, Centro, CEP: 18.185-000

Telefone: (15)3278-1354/2388 | email: cmpilardosul@hotmail.com | www.camarapilardosul.sp.gov.br



A cultura digital é uma das **10 competências gerais** presentes na BNCC a serem desenvolvidas na educação básica. Ela justifica o papel essencial da tecnologia para o ser humano e estabelece que o estudante precisa ter domínio do universo digital.

Para isso, é preciso fazer uso das ferramentas digitais de forma ética e qualificada, bem como compreender o pensamento computacional e como a tecnologia é **capaz de impactar** tanto a vida das pessoas quanto a sociedade como um todo.

Dessa forma, a cultura digital deve ser trabalhada na escola em conjunto com os demais componentes curriculares, já que o domínio global dos principais fundamentos da tecnologia conecta pensamentos e elimina as desigualdades.

Segundo Gómez (2011, p.67) as competências fundamentais da educação são “aquelas que a escola deve procurar desenvolver em todos os estudantes, aquelas competências imprescindíveis que todos os indivíduos necessitam para enfrentar as exigências dos diferentes conceitos de sua vida como cidadãos”. Neste sentido, podem-se destacar os **quatro pilares da educação**, proposto por Jacques Delors (1998), e os sete saberes necessários para a educação do futuro, definidos por Edgar Morin (2000). Perante os múltiplos desafios suscitados pelo futuro, Delors (1998) estabeleceu, na edição “Educação: um Tesouro a Descobrir - Relatório da Comissão Internacional sobre a Educação para o Século XXI”, editada pela UNESCO Brasil, os quatro pilares da educação contemporânea, que constituem aprendizagens indispensáveis que devem ser perseguidas de forma permanente pela política educacional de todos os países. Segundo Delors (2010), a educação ao longo da vida baseia-se em:

- 1- **Aprender a conhecer:** refere-se a aprender para beneficiar-se das oportunidades oferecidas pela educação ao longo da vida;
- 2- **Aprender a fazer:** faz referência à aquisição da qualificação profissional abrangente que possibilite a pessoa a enfrentar numerosas situações e a trabalhar em equipe;
- 3- **Aprender a viver juntos:** alude a aprender a conviver, desenvolvendo a compreensão do outro e a percepção das interdependências no respeito pelos valores do pluralismo, da compreensão mútua e da paz;
- 4- **Aprender a ser:** Acena a desenvolver a personalidade e estar em condições de agir com uma capacidade cada vez maior de autonomia, discernimento e responsabilidade pessoal. Para tanto, deve-se considerar todas as potencialidades de cada indivíduo, como: aptidão para se comunicar, memória, raciocínio, sentido estético e capacidade física (DELORS, 2010).

3.2 Tecnologia da Informação e da Comunicação - TICs:

À medida em que as tecnologias da informação avançam, fatalmente somos afetados por elas, o que nos faz incorporar novas habilidades, sobretudo com o advento das mídias eletrônicas, e em especial o computador e a internet. Com essas ferramentas tecnológicas é possível conectar em um único lugar: texto, vídeo e áudio. Antes utilizados separadamente, ampliando e ativando o potencial de armazenamento e transmissão de dados, permitindo uma infinidade de operações de forma ágil e dinâmica. A escola imersa numa sociedade plena de tecnologias não tem como não inserir as TICs nas suas ações pedagógicas.

O uso da internet na escola é exigência da cibercultura, ou seja, a cultura contemporânea fortemente marcada pelas tecnologias digitais. Segundo Levy estamos vivendo o início de uma transformação cultural na qual, a forma de construção do conhecimento é coletiva. Ele



CÂMARA MUNICIPAL DE PILAR DO SUL

Plenário Vereador Orlando Estevam de Oliveira

Rua Cel. Moraes Cunha, 457, Centro, CEP: 18.185-000
Telefone: (15)3278-1354/2388 | email: cmpilardosul@hotmail.com | www.camarapilardosul.sp.gov.br



explica que os educadores têm que mergulhar na cultura digital para compreender o universo dos estudantes. A escola e os docentes precisam estar preparados para lidar com essa nova situação de aprendizagem, ou seja, incorporar as mídias tecnológicas atuais como **ferramentas em suas práticas**. Mais do que isto, devem estar preparados para provocar os alunos à análise e reflexão das informações que estão disponíveis no mundo digital. Esse deverá ser o papel do professor nas aulas, nas quais serão utilizadas as TICs: ser orientador, direcionador do aluno para a construção do conhecimento. Diante de novos paradigmas.

A Declaração da Agenda 2030 explicita a importância das TIC, visto que abrem amplas possibilidades para acelerar o progresso humano.

A Agenda considera que as TIC desempenham um papel facilitador ou de apoio, particularmente na criação de capacidades, é alicerçada nos direitos humanos e comprometida com a implementação de todos os direitos para todas as pessoas (UNESCO, 2017). Nesse sentido, durante a 37ª sessão da Conferência Geral da UNESCO de 2013, os países-membros confirmaram o princípio da aplicabilidade dos direitos humanos ao **ciberespaço** (UNESCO, 2015b). Nesse mesmo ano, a UNESCO lançou o conceito da universalidade da Internet. Esse conceito ressalta normas e valores interconectados e interdependentes de comportamento que sustentam a Internet e a necessidade de fortalecer esses valores para aproveitar todo o potencial histórico da rede para o desenvolvimento sustentável (UNESCO, 2015a).

Para esse fim, foram estabelecidos quatro princípios normativos acordados pelos países-membros e que devem nortear o desenvolvimento da Internet, que deve ser: **a) baseada nos direitos humanos, b) aberta; c) acessível a todos e d) que tenha participação das múltiplas partes interessadas.**

Existem várias maneiras com as quais as tecnologias da informação e comunicação (TIC) podem contribuir para o desenvolvimento e acelerar a implementação dos ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável). Apesar de não existir um ODS específico dedicado às TIC, é possível identificar contribuições das TIC para o desenvolvimento sustentável:

Todas essas formas de aprendizado resultam em novos conhecimentos e inovações, o que eram simples dados colhidos, agora processados, chegando a um novo campo de entendimento e informação. Como diz Kenski (2007, p.46), “*Não há dúvida de que as novas tecnologias de comunicação e informação trouxeram mudanças consideráveis e positivas para a educação*” [...].

Assim, entende-se que para as TIC serem realmente incorporadas em nossa prática pedagógica e tornarem-se instrumentos mediadores no processo de ensino e aprendizagem é preciso um trabalho formativo de subsídios teóricos para que os professores possam repensar suas práticas e experimentar novas possibilidades pedagógicas.

3.3 O Currículo e a Tecnologia:

A educação escolar contemporânea, encontra-se diante da possibilidade de construção de uma nova organização curricular e práticas pedagógicas, perante estudantes que já são nativos digitais. E educar com novas tecnologias é um grande desafio que precisa ser enfrentado, segundo MORAN (2013, p. 89-90). “Os alunos estão prontos para a multimídia, a utilização



CÂMARA MUNICIPAL DE PILAR DO SUL

Plenário Vereador Orlando Estevam de Oliveira

Rua Cel. Moraes Cunha, 457, Centro, CEP: 18.185-000
Telefone: (15)3278-1354/2388 | email: cmpilardosul@hotmail.com | www.camarapilardosul.sp.gov.br



de recursos tecnológicos, como elemento diferenciado nas atividades escolares, vem se constituindo num dos principais campos de estudos, tanto para professores, quanto para pesquisadores na área da educação. O currículo deve caminhar aliado à evolução tecnológica não apenas superficialmente, mas, engajados em prol de resultados efetivos na configuração das práticas educativas e dos saberes escolares, em articulação com os contextos sociais.

A proposta de ampliar o trabalho com as tecnologias e assumir esse conteúdo como um eixo que perpassa o currículo é compreendido como uma das maneiras de garantir a formação integral do educando, respeitando os princípios éticos, políticos e estéticos. Para isso, as práticas escolares que utilizam diferentes tecnologias são concebidas sob a perspectiva crítica de ampliar as possibilidades de reflexão sobre os recursos e métodos disponíveis, os quais implicam diretamente formas de ensinar e aprender na atualidade, entendemos que esse uso deve agregar e potencializar as ações escolares e os conhecimentos de modo interdisciplinar. Não deve apenas ser um recurso com um fim em si mesmo, mas um instrumento humanizador, mantendo o vínculo pessoal e coletivo, que promove uma aprendizagem participativa e integrada.

Ancorados há estes conceitos está a Base Nacional Comum Curricular e suas 10 Competências Gerais:



Aprovada em 2017 pela Resolução CNE/CP Nº 2, de 22 de dezembro do referido ano deverá orientar a elaboração dos currículos das redes municipais, estaduais e federais de ensino. No referido documento, as **tecnologias digitais** ocupam um espaço considerável e se apresentam como desafios para a atuação docente orientando uma nova postura do professor diante das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação. A quarta e a quinta competência que compõe as dez Competências Gerais da Educação Básica apresentada logo na introdução do



CÂMARA MUNICIPAL DE PILAR DO SUL

Plenário Vereador Orlando Estevam de Oliveira

Rua Cel. Moraes Cunha, 457, Centro, CEP: 18.185-000

Telefone: (15)3278-1354/2388 | email: cmpilardosul@hotmail.com | www.camarapilardosul.sp.gov.br



documento já demonstram o espaço que as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação deverão ocupar.

Competência 4: Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e **digital** –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

• **Competência 5:** Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

Para o Ensino Fundamental, de acordo com a BNCC (2017, p. 63) as TDICs se apresentam como um espaço e como ferramenta que deve servir para se **comunicar, resolver problemas e produzir conhecimentos**. Espera-se que o aluno não apenas utilize as tecnologias digitais, mas que compreenda e se posicione de forma crítica diante dessas ferramentas de comunicação.

3.4 Neurociência – Educação -Tecnologia:

A Neurociência é capaz de justificar através de embasamentos científico as contribuições que a tecnologia pode trazer, sabemos que o ser humano não tem um processo-padrão de aprendizado. Após diversos estudos sobre a mente humana, pesquisadores descobriram que existem diferentes inteligências, o que faz com que cada pessoa tenha facilidades e dificuldades diversas em certos componentes curriculares, além disso, aprender também não é algo igual para todos. Enquanto alguns são mais propensos a armazenar informações por meio da escuta, outros precisam ler os conteúdos ou até mesmo escrevê-los para realmente entendê-los.

Mas, ainda que existam milhares de formas de ensinar e aprender, a neurociência cognitiva é capaz de mostrar qual é a **melhor forma** de fazer isso em sala de aula, para que, assim, os alunos realmente absorvam o conhecimento. É preciso apostar em diferentes formas de aprendizagem dentro da sala de aula, a fim de explorar todos os recursos possíveis para melhorar a educação. Além disso, tirar os estudantes da **zona de conforto** é uma boa forma de estimular o potencial de cada um deles por meio de desafios. A neurociência afirma que o uso da tecnologia em sala de aula pode potencializar o aprendizado. Os aplicativos são grandes aliados neste processo, pois por meio deles o aluno recebe os mais diversos estímulos, como visual e auditivo além de ser capaz de responder a eles de forma oral e motora.

4.0 Objetivos da Implementação de Aplicativos Educacionais:

- **aprimorar a qualidade da educação:** proporcionando novos caminhos para o ensino e aprendizagem, além de novas metodologias, formando educadores e os ajudando a descobrir estratégias inovadoras para o aperfeiçoamento do processo educacional.
- **Ajudar a manter nossos índices de desenvolvimento da educação básica (Ideb).**
- **Aulas mais atraentes e inovadoras:** ampliando possibilidades para alunos e para professores e transformando a aprendizagem, tornando-a mais motivadora e



CÂMARA MUNICIPAL DE PILAR DO SUL

Plenário Vereador Orlando Estevam de Oliveira

Rua Cel. Moraes Cunha, 457, Centro, CEP: 18.185-000

Telefone: (15)3278-1354/2388 | email: cmpilardosul@hotmail.com | www.camrapilardosul.sp.gov.br

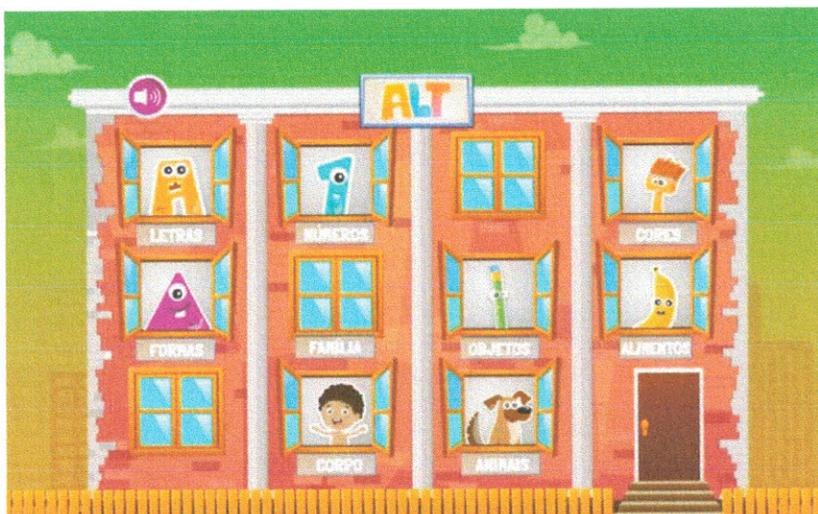


significativa. **Contribuir para a diminuição das retenções e da evasão escolar:** auxiliando os alunos com facilidades ou dificuldades de aprendizagem através da educação personalizada, e despertando o interesse deles para os estudos.

- **Aumentar a integração e o diálogo entre alunos e professores:** incentivando a autoconfiança, afetividade, autonomia e socialização entre docentes e discentes.
- **Auxiliar na melhoria do desempenho dos alunos:** ampliando a sala de aula para fora do horário e do ambiente escolar, e melhorando, inclusive, a produtividade na lição de casa.
- **Estimular alunos a aprenderem e a ensinarem:** aumentando, também, o diálogo com a família, em casa, sobre os assuntos vistos em aula.
- **Despertar a curiosidade e as novas descobertas:** estimulando novas experiências através da cultura digital, construindo novas competências e contribuindo para o desenvolvimento de nossas crianças.

NOSSOS PRODUTOS:

APLICATIVO PARA CONSOLIDAÇÃO DA ALFABETIZAÇÃO PARA CRIANÇAS COM DÉFICIT DE APRENDIZAGEM E/OU ATENÇÃO



Alt é um jogo pedagógico, direcionado a crianças com déficit de aprendizagem e/ou atenção, devido ao transtorno do espectro autista ou qualquer outra síndrome ou deficiência. Também eficaz para reforço da alfabetização dos alunos do Ensino Fundamental I, anos iniciais, que por meio da Gamificação e da interação com a tecnologia e do protagonismo dos alunos, contribui para o processo de ensino aprendizagem, vinculados a metodologias ativas.

Por estar em consonância com o artigo 32 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB, promove o domínio da leitura, a compreensão do ambiente natural e social, o fortalecimento dos vínculos de família e dos laços de solidariedade humana, adotando estratégias específicas para a educação inclusiva.



CÂMARA MUNICIPAL DE PILAR DO SUL

Plenário Vereador Orlando Estevam de Oliveira

Rua Cel. Moraes Cunha, 457, Centro, CEP: 18.185-000

Telefone: (15)3278-1354/2388 | email: cmpilardosul@hotmail.com | www.camarapilardosul.sp.gov.br



O design criado para o aplicativo estimula o aprendizado do alfabeto, de números, cores, formas, objetos, alimentos, animais e partes do corpo. O método de repetição também é explorado, por meio de exercícios que facilitam a memorização do conteúdo.

Além disso, o aplicativo conta com recursos audiovisuais, gráficos e imagens atrativos, o que permite uma interação maior da criança com o jogo.



O nome “ALT” significa “alterar” e faz alusão ao recurso do teclado do computador que permite o acesso a diversas opções suplementares a um programa ou janela abertos. Por essa razão, o termo foi escolhido para ser o título do jogo, já que este se propõe a ensinar crianças por meio da tecnologia, de forma divertida e interativa.



A ferramenta une o uso da tecnologia ao aprendizado da criança autista por etapas. O fato de o jogo fazer avançar essas etapas cria o reforço positivo. No entanto, é válido enfatizar que o aplicativo não pretende substituir os métodos existentes, e sim contribuir, com uma opção lúdica, no processo de ensino-aprendizagem do portador do TEA. Assim, o ALT busca apoiar o profissional da educação com uma proposta que combina ludicidade com tecnologia de Informação e Comunicação (TIC).

O aplicativo é dividido por módulos. Em cada um deles há uma seção de aprendizado e três atividades lúdicas que visam desenvolver a competência cognitiva das crianças portadoras do TEA por meio da associação com figuras.

LMS – Gestão de Aprendizagem:

Todas as atividades feitas pelos alunos são gravadas nas nuvens, com data, hora e avaliação baseada na porcentagem de acertos ou de realização da tarefa.



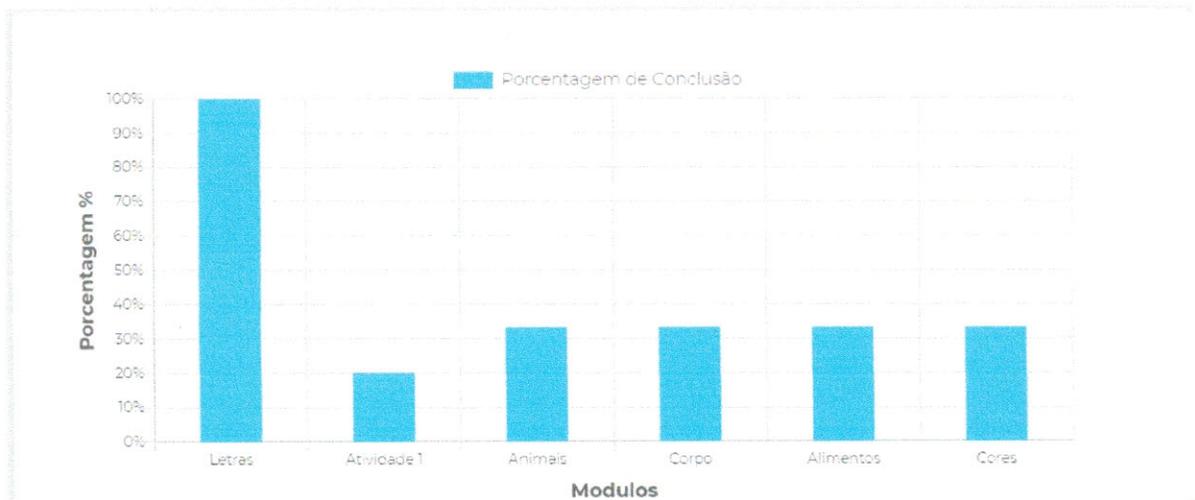
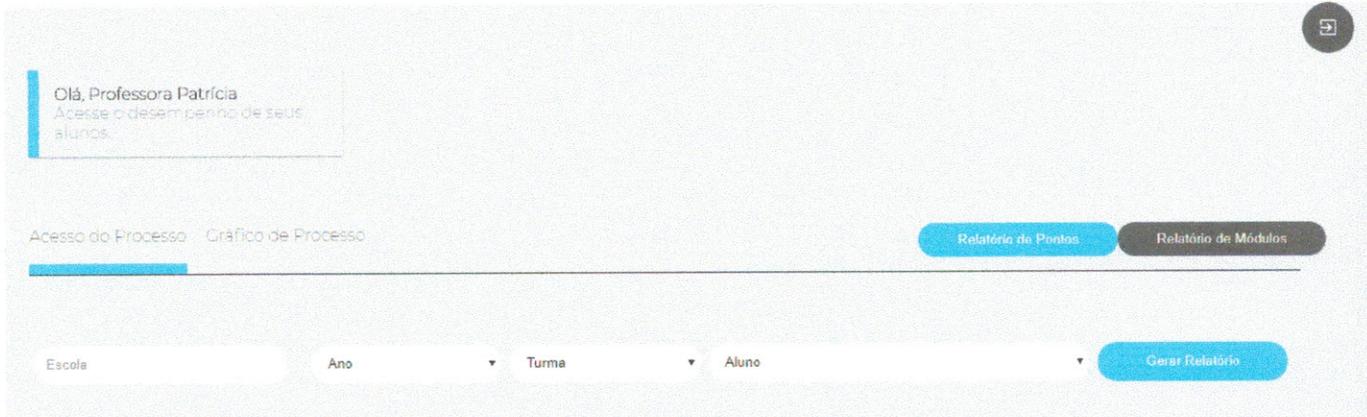
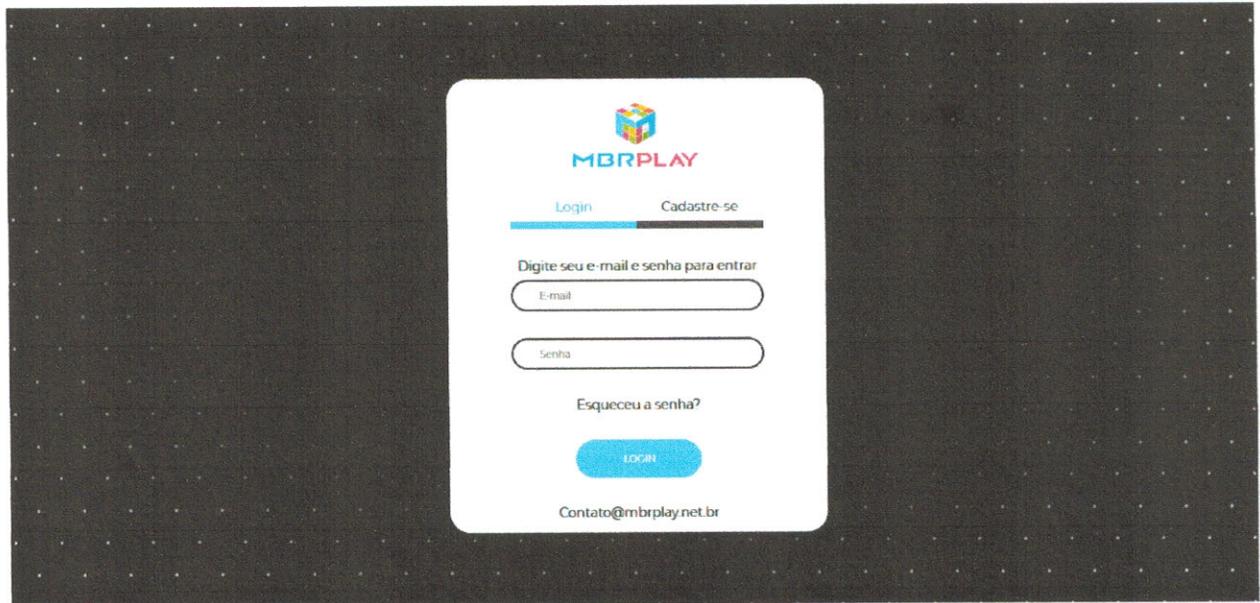
CÂMARA MUNICIPAL DE PILAR DO SUL

Plenário Vereador Orlando Estevam de Oliveira

Rua Cel. Moraes Cunha, 457, Centro, CEP: 18.185-000
Telefone: (15)3278-1354/2388 | email: cmpilardosul@hotmail.com | www.camarapilardosul.sp.gov.br



Essas informações podem ser acessadas pelo sistema LMS de gestão de aprendizagem.





CÂMARA MUNICIPAL DE PILAR DO SUL

Plenário Vereador Orlando Estevam de Oliveira

Rua Cel. Moraes Cunha, 457, Centro, CEP: 18.185-000
Telefone: (15)3278-1354/2388 | email: cmpilardosul@hotmail.com | www.camarapilardosul.sp.gov.br



Também disponível Relatório de Pontos por atividade entre outros.

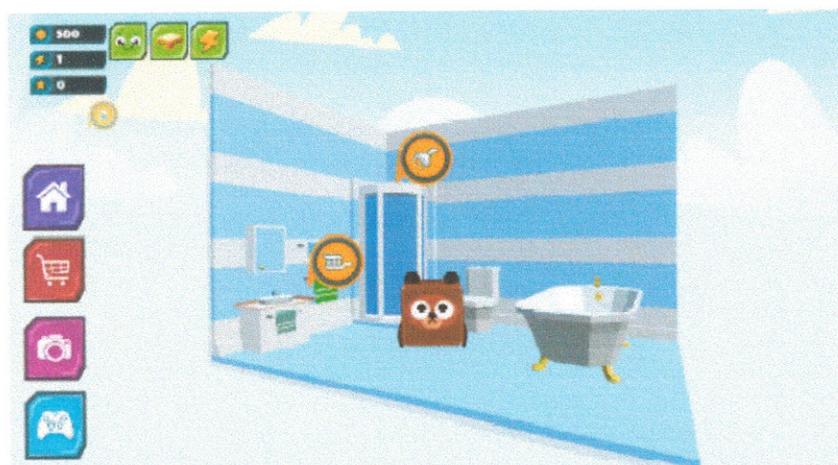
APLICATIVO PARA CONSOLIDAÇÃO DO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL I



Kubets é um jogo pedagógico, criado pela MBR Tecnologia Educacional, direcionado a estudantes do 1º ao 5º do Ensino Fundamental I.

Por meio da ludicidade, da interação com a tecnologia e do protagonismo do estudante, o jogo contribui para o processo de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa, mais especificamente.

Além disso, visando à educação plena do estudante, o jogo instiga o desenvolvimento de outras competências, como disciplina, higiene, gestão do lar e administração pessoal das finanças.



Em articulação com as competências gerais da Educação Básica e com as competências específicas da área de linguagens, este App auxilia no desenvolvimento das competências específicas descritas na BNCC.

Compreender a língua como fenômeno cultural, histórico, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo-a como meio de



CÂMARA MUNICIPAL DE PILAR DO SUL

Plenário Vereador Orlando Estevam de Oliveira

Rua Cel. Moraes Cunha, 457, Centro, CEP: 18.185-000

Telefone: (15)3278-1354/2388 | email: cmpilardosul@hotmail.com | www.camarapilardosul.sp.gov.br



construção de identidades de seus usuários e da comunidade a que pertencem.

Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos (inclusive escolares) e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social.

Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.

Compreender o fenômeno da variação linguística, demonstrando atitude respeitosa diante de variedades linguísticas e rejeitando preconceitos linguísticos.

Empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de linguagem adequados à situação comunicativa, ao(s) interlocutor (es) e ao gênero do discurso/gênero textual.

Analisar informações, argumentos e opiniões manifestados em interações sociais e nos meios de comunicação, posicionando-se ética e criticamente em relação a conteúdos discriminatórios que ferem direitos humanos e ambientais.

Reconhecer o texto como lugar de manifestação e negociação de sentidos, valores e ideologias.

Selecionar textos e livros para leitura integral, de acordo com objetivos, interesses e projetos pessoais (estudo, formação pessoal, entretenimento, pesquisa, trabalho etc.).

Envolver-se em práticas de leitura literária que possibilitem o desenvolvimento do senso estético para fruição, valorizando a literatura e outras manifestações artístico-culturais como formas de acesso às dimensões lúdicas, de imaginário e encantamento, reconhecendo o potencial transformador e humanizador da experiência com a literatura.

Mobilizar práticas da cultura digital, diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais para expandir as formas de produzir sentidos (nos processos de compreensão e produção), aprender e refletir sobre o mundo e realizar diferentes projetos autorais.



Exemplo de Atividade do 1º ano



CÂMARA MUNICIPAL DE PILAR DO SUL

Plenário Vereador Orlando Estevam de Oliveira

Rua Cel. Moraes Cunha, 457, Centro, CEP: 18.185-000

Telefone: (15)3278-1354/2388 | email: cmpilardosul@hotmail.com | www.camarapilardosul.sp.gov.br



LMS – Gestão de Aprendizagem:

Todas as atividades feitas pelos alunos são gravadas nas nuvens, com data, hora e avaliação baseada na porcentagem de acertos ou de realização da tarefa.

Esta versão apresenta LMS completo para gestão da aprendizagem, pelo qual professores, coordenadores e diretores têm acesso a relatórios completos do desempenho dos alunos, inclusive dos pontos que precisam ser reforçados individualmente.

Item 3

APLICATIVO PARA CONSOLIDAÇÃO DO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL II



O jogo didático Melhor Viagem foi estruturado por nível de aprendizado, obedecendo aos parâmetros curriculares nacionais e conciliando todas as diretrizes educacionais vigentes no Brasil.

Através de login e senha integrados ao Google, o estudante joga conforme a série que está cursando.

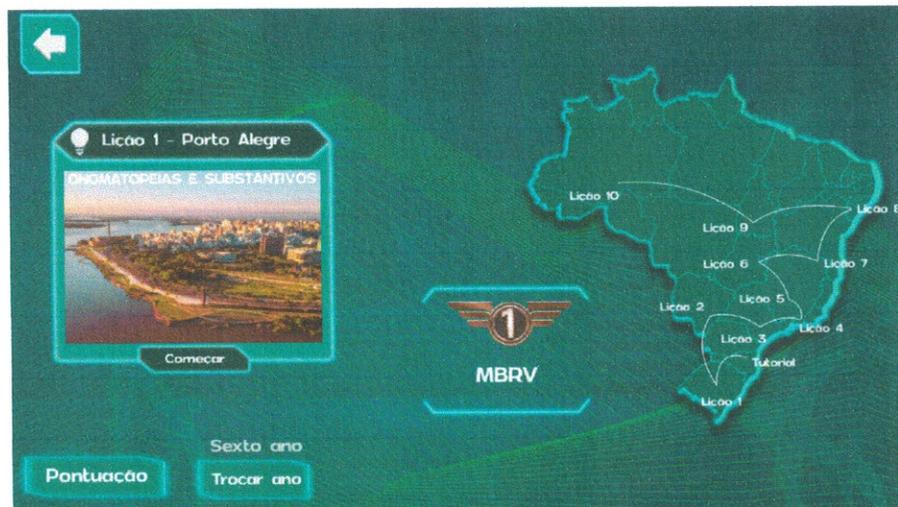
É importante destacar que a criação do Melhor Viagem não pretende, de forma alguma, substituir a figura do professor em sala de aula. Pelo contrário, ele surge como uma ferramenta de apoio para o profissional da educação, seguindo uma proposta lúdica de Tecnologia de Informação e Comunicação.



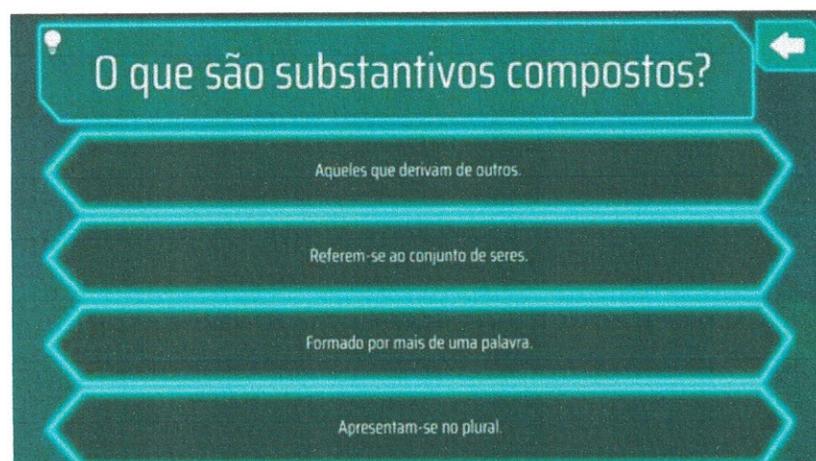
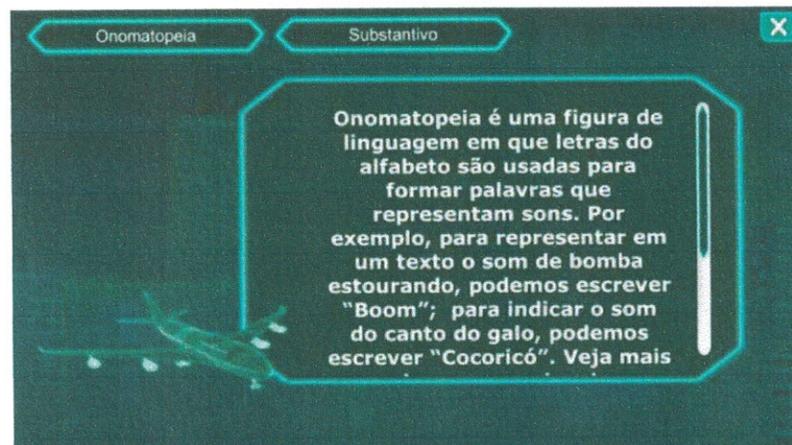
CÂMARA MUNICIPAL DE PILAR DO SUL

Plenário Vereador Orlando Estevam de Oliveira

Rua Cel. Moraes Cunha, 457, Centro, CEP: 18.185-000
Telefone: (15)3278-1354/2388 | email: cmpilardosul@hotmail.com | www.camarapilardosul.sp.gov.br



Portanto, o jogo desafia o estudante a responder a questões relacionadas à Língua Portuguesa, conforme seu nível de ensino, mas levando em consideração todo um aprendizado prévio proporcionado por meio do trabalho realizado pelo professor em sala de aula.





CÂMARA MUNICIPAL DE PILAR DO SUL

Plenário Vereador Orlando Estevam de Oliveira

Rua Cel. Moraes Cunha, 457, Centro, CEP: 18.185-000

Telefone: (15)3278-1354/2388 | email: cmpilardosul@hotmail.com | www.camarapilardosul.sp.gov.br



Em articulação com as competências gerais da Educação Básica e com as competências específicas da área de linguagens, este App auxilia no desenvolvimento das competências específicas do componente descritas de acordo com a BNCC, tais como:

1. Compreender a língua como fenômeno cultural, histórico, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo-a como meio de construção de identidades de seus usuários e da comunidade a que pertencem.
2. Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos (inclusive escolares) e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social.
3. Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.
4. Compreender o fenômeno da variação linguística, demonstrando atitude respeitosa diante de variedades linguísticas e rejeitando preconceitos linguísticos.
5. Empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de linguagem adequados à situação comunicativa, ao(s) interlocutor (es) e ao gênero do discurso/gênero textual.
6. Analisar informações, argumentos e opiniões manifestados em interações sociais e nos meios de comunicação, posicionando-se ética e criticamente em relação a conteúdos discriminatórios que ferem direitos humanos e ambientais.
7. Reconhecer o texto como lugar de manifestação e negociação de sentidos, valores e ideologias.
8. Selecionar textos e livros para leitura integral, de acordo com objetivos, interesses e projetos pessoais (estudo, formação pessoal, entretenimento, pesquisa, trabalho etc.).
9. Envolver-se em práticas de leitura literária que possibilitem o desenvolvimento do senso estético para fruição, valorizando a literatura e outras manifestações artístico-culturais como formas de acesso às dimensões lúdicas, de imaginário e encantamento, reconhecendo o potencial transformador e humanizador da experiência com a literatura.
10. Mobilizar práticas da cultura digital, diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais para expandir as formas de produzir sentidos (nos processos de compreensão e produção), aprender e refletir sobre o mundo e realizar diferentes projetos autorais.

LMS – Gestão de Aprendizagem:

Esta versão apresenta LMS completo para gestão da aprendizagem, pelo qual professores, coordenadores e diretores têm acesso a relatórios completos do desempenho dos alunos, inclusive dos pontos que precisam ser reforçados individualmente.

São previstos 3 encontros presenciais ou on-line para capacitação técnica e pedagógica dos professores que utilizarão esta ferramenta.