



Gestão da Educação Inclusiva na Era do Acesso Digital

VOLUME 1

ORGANIZAÇÃO:
DÉBORA CRISTINA RICARDO
ELIANA LÚCIA FERREIRA
RODRIGO DE MAGALHÃES VIANNA

GESTÃO DA EDUCAÇÃO INCLUSIVA NA ERA DO ACESSO DIGITAL

VOLUME 1

Juiz de Fora
FAEFID/NGIME/UFJF
2024

©2024 By Débora Cristina Ricardo, Eliana Lúcia Ferreira
Rodrigo de Magalhães Vianna(Organizadores)

Direitos desta edição reservados ao FAEFID/NGIME/UFJF.

Revisão:
Luciana Naves

Capa, Projeto gráfico, diagramação e editoração:
Marlom Veloso | JPM

Os textos são de total responsabilidade de seus autores.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Gestão da educação inclusiva na era do acesso
digital [livro eletrônico] : volume 1 /
organização Débora Cristina Ricardo, Eliana
Lúcia Ferreira, Rodrigo de Magalhães Vianna.
-- Juiz de Fora, MG : Maquinarium, 2024.

PDF

Vários autores.
ISBN 978-65-985694-3-3

1. Educação - Coletâneas 2. Educação inclusiva
3. Gestão educacional 4. Tecnologias de Informação e
Comunicação (TIC's) I. Ricardo, Débora Cristina.
II. Ferreira, Eliana Lúcia. III. Vianna, Rodrigo de
Magalhães.

25-247146

CDD-370.115

Índices para catálogo sistemático:

1. Educação inclusiva 370.115

Eliane de Freitas Leite - Bibliotecária - CRB 8/8415

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA

Faculdade de Educação Física e Desportos Diretor
Jeferson Macedo Vianna

Apresentação

Débora Cristina Ricardo

Eliana Lúcia Ferreira

Rodrigo de Magalhães Vianna

É com grande entusiasmo que apresentamos esta coletânea de trabalhos desenvolvidos no âmbito do curso de Aperfeiçoamento em Gestão da Educação Inclusiva na Era do Acesso Digital, uma iniciativa pioneira promovida pelo Núcleo do Grupo de Pesquisa em Inclusão, Movimento e Ensino a Distância (NGIME) da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), em parceria com o Ministério da Educação e Cultura (MEC).

O curso, que contou com a participação de aproximadamente 500 gestores e professores de diversas regiões, foi concebido com o objetivo de capacitar os profissionais da educação pública na gestão escolar inclusiva. Esta capacitação foi orientada por uma reflexão profunda sobre os desafios e possibilidades que as tecnologias digitais trazem para a educação inclusiva, particularmente no contexto da Era do Acesso Digital.


Com base na pluralidade de experiências e práticas vividas pelos participantes, esta obra reúne aproximadamente 30 trabalhos selecionados entre oficinas e relatos de experiência. Cada capítulo reflete a criatividade, o empenho e a habilidade dos participantes em enfrentar os desafios da inclusão por meio do uso estratégico de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs).

Os textos apresentados ao longo desta coletânea traduzem a diversidade de olhares, contextos e soluções criativas para questões contemporâneas da educação inclusiva. Desde a utilização de ferramentas digitais para criar materiais pedagógicos até a aplicação de tecnologias assistivas para promover acessibilidade, esta obra é um testemunho do poder transformador da inovação aliada à pedagogia.

Cada um dos capítulos que compõem esta rica coletânea de trabalhos, desenvolvidos no âmbito do curso. Cada capítulo reflete a dedicação, a criatividade e o olhar inclusivo dos autores e orientadores, evidenciando o potencial transformador das tecnologias digitais na construção de práticas educacionais mais inclusivas.

O Capítulo 1: Criando Histórias Interativas de um Quilombo com o Edvox,

Da Autora Adilaine Aparecida Cazute de Souza e orientadores: Matheus Pinto Barboza e Paola Lili Lucena, explora o uso do Edvox para dar vida às histórias de um quilombo. A narrativa interativa enriquece o repertório cultural dos estudantes e promove reflexões so-




bre identidade e ancestralidade em um ambiente digital acessível. No Capítulo 2: Canva na Prática: Um Presente da Era Digital para Professores, a autora Verônica Tostes Silva, aborda uma introdução ao uso do Canva como ferramenta criativa para a produção de recursos pedagógicos inclusivos. Este capítulo oferece estratégias práticas para maximizar seu impacto no ambiente escolar.

Seguindo no Capítulo 3: Libras em Contexto: Entender para Atender, as autoras: Vanuza Amorim Figueiredo e Cláudia Aglio Vallegas Macêdo Corrêa Orientadora: Paola Lili Lucena, destacam a importância da compreensão contextual da Libras para promover um atendimento inclusivo. A abordagem prática facilita a comunicação e a inclusão de alunos surdos na sala de aula.

O Capítulo 4: Compartilhando Saberes: Construção de um Repertório de Atividades em Ambiente Virtual através do Google Drive do autor: Marllon do Nascimento Conceição e Orientadores: Matheus Pinto Barboza e Paola Lili Lucena, o Google Drive é utilizado como uma plataforma colaborativa para criar um repositório de atividades pedagógicas inclusivas. Capítulo 5: Musicando o Conhecimento – Utilizando Ferramentas de IA para Auxiliar no Aprendizado Autor: Lucas dos Santos Ramos Orientadores: Matheus Pinto e Paola Lili Lucena. Uma abordagem criativa que combina inteligência artificial e música para melhorar a aprendizagem em sala de aula. Este capítulo exemplifica o uso inovador da IA para criar conteúdos dinâmicos e interativos.

Na sequência o texto 6: PODEJA: Vozes Reais de Superação e Aprendizagens de Cosmira Martins dos Santos Costa, Benevando Lourenço de Aguiar, Elivaneide Nicolau de Melo, Marília do Socorro Trindade, Valmir Pereira da Silva, um relato inspirador que celebra a superação e o aprendizado de adultos no Programa de Educação de Jovens e Adultos (PODEJA), evidenciando práticas inclusivas para contextos desafiadores.

Próxima escrita, O Capítulo 7: Google Sala de Aula como Ferramenta Educacional para Alunos e Professores de Anderson Santos R. Garros Marinho, o autor analisa o potencial do Google Sala de Aula como uma ferramenta essencial para promover práticas pedagógicas inclusivas e acessíveis no ambiente educacional. Os próximos capítulos seguintes são: Capítulo 8: Canva para Professores: Criando Recursos Pedagógicos Inclusivos para Educação Infantil, autora Valquíria Mota da Silva Souza e Capítulo 9: Oficina de Aprendizagem: Marcos Legais sobre Políticas de Inclusão e Acessibilidade e o Atendimento Educacional Especializado na Biblioteca do Instituto Três Rios da UFRRJ, autor: Sérgio Luís Lima Magalhães, este capítulo aborda a importância dos marcos legais para a educação inclusiva, mostrando como oficinas de aprendizado podem ampliar a compreensão e a implementação do Atendimento Educacional Especializado (AEE).



Continuando as apresentações o Capítulo 10: Oficina de Planejamento Coletivo AEE, Patrícia Carvalho dos Santos e Orientadoras: Miriam Cristina dos Santos Brandão e Priscila Rocha, focaram na prática colaborativa, este trabalho discute estratégias para o planejamento coletivo de ações pedagógicas inclusivas no contexto do AEE.


O texto 11: Recriando Podcasts Inclusivos: Amplificando Perspectivas Diversas da autora Marina Dias Cordeiro Neves, os podcasts são utilizados como ferramenta inclusiva para amplificar vozes diversas, promovendo diálogo e empatia em diferentes contextos educativos.

No Capítulo 12: Educação em Ação: Oficina de Vídeos Inclusivos para Transformar o Ensino de Leandra Kiyomi de Ávila Orientadoras: Miriam Cristina dos Santos Brandão e Priscila da Silva Rocha. O Capítulo 13: Tecnologia na Era do Acesso de Fernanda Aparecida de Araújo e orientadoras: Miriam Cristina dos Santos Brandão e Priscila da Silva Rocha, um estudo sobre como a tecnologia pode ser utilizada para reduzir desigualdades educacionais, promovendo maior acesso e inclusão em diferentes contextos. Capítulo 14: Desenho Universal e Acessibilidade na Educação: Utilizando a Matriz de Comunicação com Estudantes Verbais e Não Verbais, Edson Silva Jesus, Gisele de Oliveira Silva, Larissa Nunes Martins e Maely Pereira da Silva Dias discutem como o Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) pode ser aplicado para criar estratégias inclusivas para estudantes com diferentes necessidades comunicativas.

O Capítulo 15: A Resignificação do Mundo com a Ajuda dos Quadrinhos, autor: Aurio Reginaldo de Freitas Gonçalves. Texto 16: Tecnologia para Inclusão: Formação dos Professores para Utilização de Recursos Tecnológicos Acessíveis em Sala de Aula, autora Zesli Carvalho No Capítulo 17: Inclusão no Google Sala de Aula: Proposta de Capacitação Docente para Acessibilidade aos Alunos com Deficiência Visual, de Nelma Maria Rocha de Sousa , aborda a prática sobre a utilização do Google Sala de Aula como ferramenta para criar ambientes mais acessíveis e inclusivos para alunos com deficiência visual.

De Ludmila Amboni, o Capítulo 18: Explorando Valores e Virtudes na Educação Infantil a Partir de Histórias Animadas Criadas com Recursos de IA, histórias animadas desenvolvidas com IA são exploradas como ferramentas pedagógicas para trabalhar valores e virtudes com crianças na educação infantil.

O texto 19, intitulado Ensino de Linguagem de Sinais com o Hand Talk App para Inclusão e Empatia é da autora Katia Tatiane de Oliveira. Na sequência apresentamos o os capítulos 20, 21 e 22, O Uso do Aplicativo “Ler e Contar” no Processo de Alfabetização Matemática na Era Inclusiva e do Acesso Digital, autores: José Joelmir Mendes e Maria Helena Sobral de Lima Mendes,



Uso de Inteligência Artificial (IA) no Planejamento e na Construção de Estratégias de Ensino Personalizadas e Inclusivas de Alayne Duarte Amorim e Vanessa Gomes Santos Gonçalves e Oficina Pedagógica e Relato de Experiência: A “Liga Escolar do Conhecimento” como Proposta Inclusiva na Era Digital, autor: Wellington Monteiro Silva.

Chegamos no Capítulo 23: Cidade da Empatia: Construindo um Mundo de Respeito e Cuidado, autora: Polliane de Jesus Dorneles Oliveira. Por meio do jogo Minecraft, este capítulo apresenta uma proposta educativa que incentiva os estudantes a construir “Cidades da Empatia,” promovendo valores como respeito e cuidado com o próximo.

O Capítulo 24: Relato de Experiência: Oficina “Potencializando o Aprendizado em Química: O Uso de Sites Educacionais na Sala de Aula”, autor: Ozias Brito Freitas, é Um relato que explora como sites educacionais podem ser usados como recursos para tornar o ensino de química mais dinâmico e acessível aos alunos.


Avançamos para os últimos 7 trabalhos selecionados, o Capítulo 25: O Uso da Ferramenta Wordwall como Estratégia de Apoio à Prática Pedagógica em Turmas do 6º Ano do Ensino Fundamental, autora Alcione Soares Moreira, o Wordwall é explorado como uma ferramenta prática e inovadora para engajar estudantes do ensino fundamental em atividades interativas e inclusivas. Railan Tavares Marques ficou com o Capítulo 26: Ferramentas Tecnológicas Capazes de Auxiliar o Professor na Aplicação de Práticas Pedagógicas Inovadoras .

O texto 27: Tecnologia na Era do Acesso: Oficina Pedagógica para Educadores EAD da Associação de Ensino Profissionalizante – ESPRO é de Rita Regiani Benito Miccoli.

O Capítulo 28: Oficina Pedagógica – Instrução, Orientação, Uso do Smartphone nas Escolas e Suas Implicações no Uso Pedagógico pelos Docentes (Utilização do Aplicativo Canva como Recurso Pedagógico), de Laíse Monique da Costa Oliveira, Samuel Barreto Silva, Graziela Aparecida do Nascimento Rodrigues Pereira e Luciana de Fátima da Silva Lana Machado. Este capítulo destaca como o uso do smartphone e do Canva pode ser potencializado como recurso pedagógico inclusivo nas escolas.

Caminhando para os capítulos finais o Capítulo 29: A Utilização de Ferramentas Digitais na Educação é de Flávia Rosana Boni.

No Capítulo 30: Tecnologia na Era do Acesso: Capacitando Educadores para a Inclusão, autora: Célia Regina Abdala Silva e orientadoras: Graziela Aparecida do Nascimento Rodrigues Pereira e Luciana de Fátima da Silva Lana Machado, discute a formação de educadores para a utilização de tecnologias inclusivas, destacando o impacto positivo dessa capacitação no ambiente escolar.



Fechando os trabalhos selecionados temos o último capítulo de Carla Rogéria da Silva e Marta Cristina da Silva Carvalho, Oficina de Gamificação: Aprendizagem Inovadora com Recursos Digitais, a gamificação é apresentada novamente como uma ferramenta de inovação pedagógica, reforçando seu papel no engajamento e na aprendizagem significativa dos estudantes.

Com a diversidade de temas e abordagens, esta obra é uma celebração do potencial transformador das tecnologias digitais na educação inclusiva. Que cada capítulo inspire novos caminhos para a construção de uma escola mais acessível, justa e comprometida com o aprendizado de todos.

Cada contribuição carrega a marca da dedicação de seus autores e da orientação qualificada da equipe pedagógica. Esta publicação destaca-se não apenas como um registro das produções acadêmicas do curso, mas como um instrumento que inspira e orienta a implementação de práticas educacionais mais inclusivas e inovadoras em escolas e comunidades por todo o país.

Agradecemos a todos os participantes, orientadores e instituições envolvidas por contribuírem para tornar esta obra possível. Que ela seja fonte de inspiração e referência para educadores, gestores e pesquisadores comprometidos com uma educação que valorize a diversidade e promova o acesso equitativo ao conhecimento.


Boa leitura!



SUMÁRIO

CRIANDO HISTÓRIAS INTERATIVAS DE UM QUILOMBO COM O EDIVOX	12
CANVA NA PRÁTICA: UM PRESENTE DA ERA DIGITAL PARA PROFESSORES	15
LIBRAS EM CONTEXTO, ENTENDER PARA ATENDER.....	18
COMPARTILHANDO SABERES: CONSTRUÇÃO DE UM REPERTÓRIO DE ATIVIDADES EM AMBIENTE VIRTUAL ATRAVÉS DO GOOGLE DRIVE.....	21
MUSICANDO O CONHECIMENTO – UTILIZANDO FERRAMENTAS DE IA PARA AUXILIAR NO APRENDIZADO	24
PODEJA: VOZES REAIS DE SUPERAÇÃO E APRENDIZAGENS	27
GOOGLE SALA DE AULA COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL PARA ALUNOS E PROFESSORES.....	30
CANVA PARA PROFESSORES: CRIANDO RECURSOS PEDAGÓGICOS INCLUSIVOS PARA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	34
OFICINA DE APRENDIZAGEM: MARCOS LEGAIS SOBRE POLÍTICAS DE INCLUSÃO E ACESSIBILIDADE E O ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO NA BIBLIOTECA DO INSTITUTO TRÊS RIOS DA UFRRJ.....	38
OFICINA DE PLANEJAMENTO COLETIVO AEE	42
RECRIANDO PODCASTS INCLUSIVOS: AMPLIFICANDO PERSPECTIVAS DIVERSAS.....	47
EDUCAÇÃO EM AÇÃO: OFICINA DE VÍDEOS INCLUSIVOS PARA TRANSFORMAR O ENSINO	50
TECNOLOGIA NA ERA DE ACESSO	53

APRENDENDO A ME ORGANIZAR COM AS FERRAMENTAS DIGI APLICATIVO “PLANEJAMENTO SEMANAL”, PLAY STORE.	53
DESENHO UNIVERSAL E ACESSIBILIDADE NA EDUCAÇÃO: UTILIZANDO A MATRIZ DE COMUNICAÇÃO COM ESTUDANTES VERBAIS E NÃO VERBAIS	56
A RESIGNIFICAÇÃO DO MUNDO COM A AJUDA DOS QUADRINHOS.....	60
TECNOLOGIA PARA INCLUSÃO: FORMAÇÃO DOS PROFESSORES PARA UTILIZAÇÃO DE RECURSOS TECNOLÓGICO ACESSÍVEIS EM SALA DE AULA.....	64
INCLUSÃO NO GOOGLE SALA DE AULA: PROPOSTA DE CAPACITAÇÃO DOCENTE PARA ACESSIBILIDADE AOS ALUNOS COM DEFICIÊNCIA VISUAL	67
EXPLORANDO VALORES E VIRTUDES NA EDUCAÇÃO INFANTIL A PARTIR DE HISTÓRIAS ANIMADAS CRIADAS COM RECURSOS DE IA.....	70
ENSINO DE LINGUAGEM DE SINAIS COM O HAND TALK APP PARA INCLUSÃO E EMPATIA.....	73
O USO DO APLICATIVO “LER E CONTAR” NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO MATEMÁTICA NA ERA INCLUSIVA E DO ACESSO DIGITAL: UM OLHAR PARA ESTUDANTES DE UMA CLASSE MULTISSERIADA DA EDUCAÇÃO DO CAMPO	76
USO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA) NO PLANEJAMENTO E NA CONSTRUÇÃO DE ESTRATÉGIAS DE ENSINO PERSONALIZADAS E INCLUSIVAS.....	79
OFICINA PEDAGÓGICA E RELATO DE EXPERIÊNCIA, A “LIGA ESCOLAR DO CONHECIMENTO,” COMO PROPOSTA INCLUSIVA NA ERA DIGITAL.....	82
CIDADE DA EMPATIA: CONSTRUINDO UM MUNDO DE RESPEITO E CUIDADO	85
RELATO DE EXPERIÊNCIA: OFICINA “POTENCIALIZANDO O APRENDIZADO EM QUÍMICA: O USO DE SITES EDUCACIONAIS NA SALA DE AULA”	89
O USO DA FERRAMENTA WORDWALL COMO ESTRATÉGIA DE APOIO À PRÁTICA PEDAGÓGICA EM TURMAS DO 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL.	93



FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS CAPAZES DE AUXILIAR O PROFESSOR NA APLICAÇÃO DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS INOVADORAS:	96
TECNOLOGIA NA ERA DO ACESSO: OFICINA PEDAGÓGICA PARA EDUCADORES EAD DA ASSOCIAÇÃO DE ENSINO PROFISSIONALIZANTE - ESPRO.....	99
OFICINA PEDAGÓGICA INSTRUÇÃO, ORIENTAÇÃO, USO DO SMARTFONE NAS ESCOLAS E SUAS IMPLICAÇÕES NO USO PEDAGÓGICO PELOS DOCENTES (UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO CANVA COMO RECURSO PEDAGÓGICO).....	105
A UTILIZAÇÃO DE FERRAMENTAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO.....	111
TECNOLOGIA NA ERA DO ACESSO: CAPACITANDO EDUCADORES PARA A INCLUSÃO	114
OFICINA DE GAMIFICAÇÃO: APRENDIZAGEM INOVADORA COM RECURSOS DIGITAIS	117



Autora: Adilaine Aparecida Cazute de Souza
Orientadores: Matheus Pinto Barboza
Paola Lili Lucena

1. IMAGEM DA OFICINA:



Fonte: Arquivo pessoal, 2024.

2. TÍTULO DA OFICINA

CRIANDO HISTÓRIAS INTERATIVAS DE UM QUILOMBO COM O EDIVOX

3. OBJETIVO DA OFICINA:

Promover o conhecimento e a aproximação com o sistema Edivox. Utilizar a tecnologia assistida para desenvolver habilidades de escrita e conhecimentos em tecnologia dos alunos com e sem deficiência, permitindo que eles criem suas próprias histórias interativas.

4. PÚBLICO-ALVO:

Alunos do 7º ano do Ensino Fundamental. 12 participantes.

5. DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES:

Durante minha atuação na Escola Municipal Lia Marta de Oliveira, localizada na Comunidade Quilombola São Pedro de Cima, foi observado grande dificuldade dos alunos com o uso dos computadores, e conseqüentemente na leitura e na escrita. Para isso, acreditamos que o sistema Edivox pode facilitar essa interação.

6. DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

O sistema Edivox é um editor de textos do sistema operacional Dosvox, desenvolvido



para facilitar o acesso à educação por parte de alunos cegos ou com deficiência visual. Ele utiliza tecnologia assistiva para proporcionar uma experiência de aprendizado acessível, integrando recursos como leitura em voz alta de textos, descrição de imagens, e outras funcionalidades.

7. DESCRIÇÃO DOS RECURSOS UTILIZADOS:

- Computador com acesso à internet;
- Datashow para demonstrações;
- Caderno, lápis e borracha;
- Apoio dos professores da Instituição.

8. METODOLOGIA E DINÂMICA:

Apresentar o Sistema Edivox e suas funcionalidades. Discutir sobre o papel da interatividade na elaboração dos textos. Guiá-los a desenvolver suas ideias, temáticas, personagens e enredos no contexto do Quilombo. Em seguida, realizar um esboço das histórias e posteriormente construir os textos utilizando o sistema Edivox. Orientando-os sobre como utilizar imagens para enriquecer a produção dos textos. Cada um dos alunos pode apresentar sua história interativa para os colegas, podendo interagir com as histórias uns dos outros. Os alunos focaram na produção dos textos, casos contados por avós, pais em suas vivências no quilombo. Foi enriquecedor.

9. DURAÇÃO DA OFICINA:

A oficina foi dividida em 3 aulas com duração de 50 minutos cada.

10. AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES:

A avaliação foi feita pelo nível de engajamento dos alunos durante a oficina e pela qualidade das histórias criadas. Os alunos expressaram entusiasmo em aprender sobre as funcionalidades do programa, como personalização de configurações de voz e a utilização de atalhos. Recebemos perguntas sobre o criador do software e sobre a possibilidade de convidar mais participantes.

11. RESULTADOS OBTIDOS:

Após a oficina, os alunos conseguem utilizar outros programas no computador e atalhos. O conteúdo tem sido adaptado para as aulas de Língua Inglesa.

12. DESAFIOS ENCONTRADOS:

O principal desafio enfrentado foi a conexão com a internet precária.



13. PONTOS FORTES DA OFICINA:

O Sistema é gratuito. A síntese de voz facilita o aprendizado de recursos tecnológicos.

14. SUGESTÕES PARA MELHORIAS:

Convidar um especialista em Sistema Dosvox para ministrar a oficina.

15. CONCLUSÃO E REFLEXÃO FINAL:

A realização da oficina possibilitou o conhecimento de uma das tecnologias assistivas e desenvolvidas para deficientes visuais, mas que se tornou benéfica também para alunos que apresentavam uma grande dificuldade com o uso dos computadores disponíveis na escola, pelo fato da maioria não possuir o equipamento em casa. Através da oficina, os alunos puderam trabalhar a leitura, a escrita, os tipos textuais e a história do quilombo de forma diversificada. A oficina foi muito produtiva e tem sido adaptada para as aulas de Língua Inglesa, por meio da tradução de textos em inglês para o português e vice-versa.

16. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<https://youtu.be/ByrTgZDA0nI?si=h4Fk6xC-pltvrYtr>. Acesso em: 31 de outubro de 2024.



Autora: Verônica Tostes Silva
Orientadores: Ms. Débora Ricardo

CANVA NA PRÁTICA: UM PRESENTE DA ERA DIGITAL PARA PROFESSORES.

A princípio vou iniciar me apresentando, sou Verônica, formada em Pedagogia pela Universidade Federal de Juiz de Fora, em 2023. Portanto, sou professora alfabetizadora da rede pública na cidade de Bias Fortes, há quase um ano. Na faculdade participei de uma disciplina denominada “Oficina de Alfabetização,” ministrada pela professora Luciane Marena, através dela conheci a plataforma canva, onde trabalhava na produção de jogos e atividades, a que me acompanha desde então, facilitando e tornando meu trabalho mais lúdico, interessante e inclusivo. Por isso, não foi difícil escolher e propor a oficina que eu mesma ministrei, denominada “Canva na prática: um presente da era digital para professores,” vou relatar nos próximos tópicos.

Figura 1 – Oficina Canva na prática



Fonte: A autora

1. OBJETIVO DA OFICINA:

A oficina tem por objetivo, ensinar professores a utilizar a plataforma canva, com o propósito de facilitar a construção de atividades adaptadas para seus alunos de forma fácil e eficaz.

2. PÚBLICO-ALVO E DIAGNÓSTICO DAS NECESSIDADES:

Participaram da oficina as duas professoras de apoio do turno da tarde da Escola Municipal Juscelino Manso. Esse público alvo foi definido devido à grande necessidade das professoras em produzir atividades adaptadas às diversas necessidades dos alunos públicos alvo da educação especial. Participaram apenas duas professoras, pois trabalham no mesmo turno da professora que aplicou a oficina, portanto suas disponibilidades de horário facilitaram a realização da mesma.



A percepção da necessidade de aprendizado da plataforma canva, foi diagnosticada no público-alvo durante reuniões escolares e conversas entre professoras, onde uma delas relatava conhecer a plataforma e algumas habilidades com as tecnologias digitais, mas não sabia utilizar o canva e a outra não conhecia a plataforma, também não tinha domínio das tecnologias.

3. DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

O conteúdo abordado na oficina foi a utilização do canva para produção de materiais didáticos e principalmente de atividades adaptadas para os alunos público alvo da educação especial. Portanto, o foco principal foi a criação de documentos A4, o mais utilizado na produção de atividades. Portanto, a professora aplicadora entregou apostilas com o passo a passo e imagens, mostrando como pesquisar a plataforma, como fazer o login, onde criar o documento A4, onde elas encontram design, elementos, texto, como fazer uploads, desenhos e como colocar gráficos.

4. DESCRIÇÃO DOS RECURSOS UTILIZADOS, METODOLOGIA E DINÂMICA:

A oficina foi realizada pela própria professora e o espaço de realização foi sua própria moradia, local mais acessível, pois uma das professoras precisou levar sua criança e o horário foi escolhido pelas participantes.

Para a realização da oficina foi combinado previamente que as professoras levassem seus notebooks, que no momento seriam disponibilizadas apostilas com imagens e com o passo a passo partindo da pesquisa até a exploração da plataforma. Ao longo da oficina as professoras foram acompanhando a apostila, observando o notebook da aplicadora e experimentando nos seus próprios notebooks. Essa dinâmica possibilitou o surgimento de diferentes dúvidas e curiosidades, o que sem dúvidas enriqueceu esse momento e as experiências das participantes.

5. DURAÇÃO DA OFICINA:

A oficina foi realizada em uma única sessão, realizada em aproximadamente 1 hora e meia. No entanto, deixei claro para as participantes, que se achasse necessário poderíamos marcar um novo encontro para retiradas de dúvidas e outros esclarecimentos.

6. AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES E RESULTADOS OBTIDOS:

As professoras desde o início se mostraram curiosas e interessadas na oficina proposta e ao final da mesma deram feedbacks positivos, que gostaram da plataforma e experiência com materiais apresentados. É interessante ressaltar que ao final da disciplina, quando uma das participantes chegou em sua casa, logo mandou foto de seu notebook aberto no canva buscando frisar, os conhecimentos adquiridos. Outra cursista solicitou uma oficina, que também necessita do uso das tecnologias, mas agora para aprender a mexer melhor



com o documento PDI – Plano de Desenvolvimento Individual dos alunos público- alvo da educação especial, o que para mim também foi um feedback positivo, demonstrando que oficina foi efetiva em seu objetivo.

7. DESAFIOS ENCONTRADOS:

Um dos principais desafios enfrentados durante a execução da oficina foi a falsa ideia de que as professoras dominavam conhecimentos básicos sobre o uso dos notebooks, como os atalhos para copiar, colar, desfazer, dentre outros. Dessa forma, quando percebi que não tinham esse domínio, tive que fazer um trabalho mais aprofundado, de forma mais lenta e com bastantes exemplos. Sendo assim, surgiu outro desafio, perceber que algumas dúvidas não eram esclarecidas na apostila, com isso, ao final da oficina a mesma foi reformulada, acrescentando esses esclarecimentos que foram surgindo e a nova apostila foi encaminhada no dia seguinte para as professoras.

8. PONTOS FORTES DA OFICINA:

Como ponto forte, destaco a utilização dos notebooks das professoras na oficina, pois facilitaram o processo, onde elas mesmas fizeram o login e deixaram salvo, não sendo necessário em casa, enfrentar esse passo sozinhas. A apostila com as fotos e o passo a passo também facilitou e encorajou as professoras a posteriormente utilizarem a plataforma.

9. CONCLUSÃO E REFLEXÃO FINAL:

Por fim, as tecnologias tem sido cada vez mais utilizadas em diversas áreas e na educação não é diferente, elas podem e devem ser usadas a nosso favor, tornando nossas aulas mais lúdicas e interessantes para os alunos, possibilitando a produção de atividades adaptadas às realidades de nossos alunos, inclusive os alunos do público -alvo da educação especial, que precisam das mesmas para conseguir obter uma educação mais inclusiva.

10. REFERÊNCIAS:

Canva. Disponível em: <https://www.canva.com/login/switch-use>.



**Autores: Vanuza Amorim Figueiredo
Cláudia Aglio Vallegas Macêdo Corrêa
Orientadores: Paola Lili Lucena**



2. TÍTULO DA OFICINA:

LIBRAS EM CONTEXTO, ENTENDER PARA ATENDER.

3. OBJETIVOS DA OFICINA:

Sensibilizar os participantes para a importância da cultura surda e a valorização da Libras como primeira língua dos surdos.

Apresentar diferentes tipos de tecnologias assistivas disponíveis para alunos surdos, como softwares de tradução automática, ampliadores de som, legendas e recursos de acessibilidade em dispositivos móveis.

Promover a reflexão sobre a importância da inclusão e a construção de um ambiente escolar acessível para todos os alunos.

4. PÚBLICO-ALVO

Professores, equipe gestora e funcionários. Os participantes foram selecionados considerando que a partir do momento que recebemos alguém no ambiente escolar que seja surdo, usuário ou não da libras, faz-se necessário que todos possam se comunicar independente de sua deficiência.

40 participantes.

5. DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES:

O levantamento foi feito mediante a matrícula de um aluno surdo e a observação que a equipe escolar não soube como lidar com tal situação considerando que o objetivo é de incluí-lo de maneira integral e não ficar sempre dependente da intérprete, para que consiga



se comunicar e expressar seus desejos e opiniões.

6. DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

- Alfabeto manual, números e vocabulário básico.
- Hand Talk: Traduz texto para Libras com reconhecimento de voz e escrita.

7. DESCRIÇÃO DOS RECURSOS UTILIZADOS:

Ambiente da escola e celular.

8. METODOLOGIA E DINÂMICA:

Caça ao Tesouro Visual. Foi escondido imagens em diferentes locais da escola. Cada grupo deveria encontrar as imagens ou locais e apresentar a descoberta, sendo proibido utilizar a comunicação oral. Após a caça, cada grupo apresentou o que encontrou, compartilhando o que aprenderam e como se comunicaram. Finalizamos com uma conversa sobre como foi a experiência de trabalhar em grupo, destacando a importância da comunicação e da inclusão.

9. DURAÇÃO DA OFICINA:

2 horas

1. Explicação e apresentação da atividade, divisão dos grupos e explicação das regras.
2. Tempo para os grupos encontrarem as imagens ou locais.
3. Compartilhamento das descobertas e experiências.

10. AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES

Durante a atividade, observamos como os participantes interagiram, colaboraram e se comunicaram. Após a atividade, pedimos que os participantes compartilhassem suas experiências e que os grupos avaliassem seu desempenho coletivo, discutindo o que funcionou e o que poderia ser melhorado.

11. RESULTADOS OBTIDOS

Melhoria na dinâmica de trabalho em equipe, com participantes aprendendo a se apoiar e a dividir responsabilidades. Aumento da comunicação eficaz. Identificação de habilidades de liderança. Desenvolvimento da criatividade e pensamento crítico na busca por soluções e na interpretação das pistas. Elevação do moral e da motivação do grupo, uma vez que a atividade é divertida e desafiadora. Desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas, à medida que os grupos enfrentam desafios e obstáculos.



12. DESAFIOS ENCONTRADOS

Participantes com diferentes capacidades físicas e cognitivas podendo ter dificuldades em acompanhar as atividades, exigindo adaptações. O local com barreiras físicas podendo excluir participantes com mobilidade reduzida. Diferenças formas de comunicação, dificultando a interação. Garantir que todos tenham compreendido as instruções e que pudessem se expressar. Mediação de divergências de opinião para manter a harmonia no grupo.

Observamos que os participantes souberam lidar com essas dificuldades sem problemas, pois foi feito um planejamento cuidadoso com flexibilidade adaptando a atividade a necessidades do grupo se fosse necessário.

13. PONTOS FORTES DA OFICINA

A Oficina incentivou a colaboração, permitindo que os participantes se unissem para resolver pistas e desafios. Pistas e tarefas variadas mantiveram o interesse e engajamento, apelando para diferentes habilidades e estilos de resolução de problemas. Um clima de diversão e competição saudável, motivou os participantes e tornou a experiência mais prazerosa. A capacidade de ajustar as atividades em tempo real, conforme necessário, ajudou a manter a dinâmica fluida e inclusiva.

14. SUGESTÃO PARA MELHORIAS

Desenvolver tarefas que possam ser facilmente adaptadas para diferentes níveis de habilidade, garantindo que todos possam participar ativamente. Criar equipes com uma mistura de habilidades e experiências, promovendo a inclusão e a colaboração entre os participantes.

Incluir uma breve sessão sobre técnicas de comunicação eficaz, para que todos se sintam à vontade para expressar suas ideias e necessidades.

Certificar-se de que o espaço onde a dinâmica ocorrerá é acessível a todos, incluindo pessoas com deficiências.

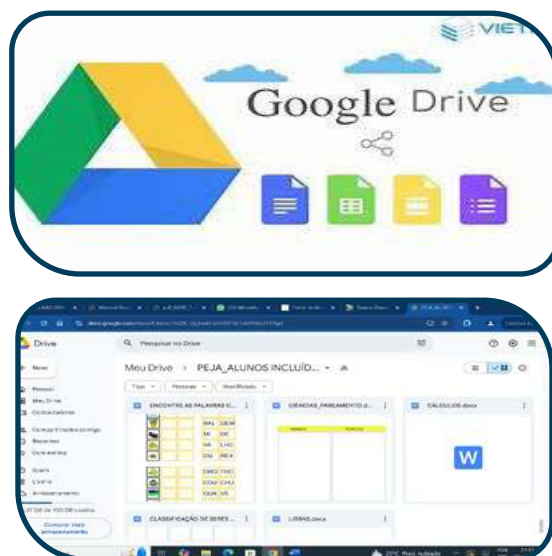
15. CONCLUSÃO E REFLEXÃO FINAL

A oficina proporcionou aos participantes refletirem sobre suas abordagens pedagógicas, considerando a importância de práticas que favoreçam a inclusão e a acessibilidade. Incentivou a colaboração entre todos, uma vez que eles puderam compartilhar estratégias e práticas bem sucedidas para a inclusão, fortalecendo o trabalho em equipe na escola.



Autor: Marllon do Nascimento Conceição
Orientadores: Matheus Pinto Barboza
Paola Lili Lucena

COMPARTILHANDO SABERES: CONSTRUÇÃO DE UM REPERTÓRIO DE ATIVIDADES EM AMBIENTE VIRTUAL ATRAVÉS DO GOOGLE DRIVE



A oficina foi elaborada no intuito de minimizar as dificuldades relatadas por professores para encontrar atividades adequadas aos alunos da Educação de Jovens e Adultos, sobretudo os que ainda estão em processo de alfabetização e aqueles que são público-alvo da Educação Especial. Muitos professores, por ainda não dominarem habilidades tecnológicas, desconheciam a possibilidade de criar e compartilhar uma atividade em ambiente virtual, como o Google Drive por exemplo e livre acesso a todos que possuem o link necessário. Desse modo, cada regente pode usar seu tempo de planejamento para alimentar o repertório ou encontrar ali atividades elaboradas por colegas. Isso é importante porque as atividades arquivadas serão feitas especificamente para o público daquela realidade. A Internet, de modo geral é sem dúvida um grande repertório. Porém, criar um espaço em que os próprios professores possam trocar sugestões, deixando arquivos criados especificamente para os alunos daquela realidade parece ser um instrumento mais prático, gerando melhores resultados do que atividades aleatórias. A oficina foi executada com todos os professores da escola. No caso, dez docentes de diferentes disciplinas da Educação de Jovens e Adultos. Esses professores atuam com alunos do Ensino Fundamental I e II. Uma das principais queixas do corpo docente tem sido a dificuldade sobre o tipo de atividade a realizar com alunos com alfabetização ainda não consolidada. A falta de repertório e a di-



ficuldade de momentos oportunos para trocas e interações foi o principal motivo, para que a oficina acontecesse. A maior parte dos professores desconhecia as funções do Google Drive como espaço para socializar atividades publicamente, servindo como repertório para si próprio e para os demais colegas.

A OFICINA FOI DIVIDIDA EM TRÊS TÓPICOS:

- Conhecendo nossos estudantes: Professores e gestores elencaram os alunos que necessitam de flexibilização curricular e adaptação de atividades;
- Produzindo atividades: Em pequenos grupos, os docentes foram orientados a criar uma atividade voltada a um aluno identificado na etapa anterior;
- Compartilhando e consultando: As atividades produzidas foram postadas pelos próprios docentes no drive disponibilizado pelos gestores. Cada grupo foi orientado a consultar as atividades produzidas pelos colegas. A oficina, ministrada pela equipe gestora, foi realizada na sala dos professores, contando com notebooks disponibilizados pela unidade escolar e acesso à Internet. Cada professor também pôde utilizar o próprio celular para consultar as atividades produzidas.

Utilizando um momento de planejamento coletivo, os professores foram estimulados a falar sobre as dificuldades que enfrentam cotidianamente para a produção de atividades adequadas ao público que atendem. Diante disso, foram apontados os casos mais desafiadores. Coletivamente, todos puderam opinar sobre os modelos de atividades mais adequadas para esses casos. Foram disponibilizados notebooks com acesso à Internet para que as atividades fossem pensadas e produzidas especificamente para esses alunos. Depois dessa etapa realizada, cada professor recebeu o link do drive anteriormente criado pela equipe gestora para que fossem compartilhadas as atividades produzidas e consultadas as demais. O link foi salvo no grupo de WhatsApp da escola, para que cada professor, pudessem usar o próprio horário de planejamento para disponibilizar ou escolher atividades. Todas as etapas foram realizadas em um único encontro presencial.

A princípio, o grupo mostrou resistência e descrédito em relação à proposta de criar atividades. No entanto, ao final, perceberam a importância de criarem esse repertório, facilitando o próprio trabalho e dos demais colegas. Ressaltaram que o fato das atividades estarem disponíveis em um repositório digital agiliza o processo de consulta e viabiliza que seja aplicada física ou virtualmente. Sugeriram também que sejam criadas pastas por assunto ou por aluno no drive para melhor organização. Ao longo da semana, foi possível perceber que outras atividades começaram a ser inseridas, inclusive atividades que haviam sido realizadas com sucesso e não receberam a visibilidade necessária na ocasião, por falta da organização de um mecanismo de compartilhamento. O maior desafio durante a oficina foi a descrença por parte do grupo antes mesmo de tentar cumprir as etapas propostas. A unidade escolar conta com bom acesso à Internet e equipamentos em quantidade suficiente



para esse tipo de trabalho. Com isso, foi possível fazer tudo de forma ágil, mostrando aos docentes a praticidade da proposta. O ideal seria que todas as unidades tivessem possibilidade de acesso satisfatório aos equipamentos eletrônicos e Internet. Assim como a garantia do tempo de planejamento dos docentes para que consigam se encontrar oportunizando esses momentos de troca.

O trabalho revela diversas questões. Dentre elas, o fato de que os docentes ainda se sentem perdidos em relação ao tipo de atividade que podem utilizar com alunos que não estão contemplados no currículo comum. Há ainda uma dificuldade em perceber como a tecnologia pode ajudar, uma vez que há um desafio dos momentos de encontro presencial e da falta de tempo de folhear livros em busca de atividades que nem sempre estarão adequadas ao que nosso aluno precisa. Ao sugerirem as pastas de organização no drive, os professores demonstraram ter compreendido a funcionalidade do recurso apresentado e como ele pode ser útil para uma busca rápida e objetiva por atividades. O feedback sobre o sucesso ou não das atividades realizadas pode inclusive, apontar caminhos sobre o que trabalhar com cada aluno. Esse pode ser um desdobramento para formações futuras.



Autor: Lucas dos Santos Ramos

Orientadores: Matheus Pinto, Paola Lili Lucena

MUSICANDO O CONHECIMENTO – UTILIZANDO FERRAMENTAS DE IA PARA AUXILIAR NO APRENDIZADO



Utilizar ferramentas de IA gratuitas para criarem músicas

OBJETIVO:

A proposta da oficina “Musicando o Conhecimento,” tem como objetivo capacitar professores para o uso de ferramentas de inteligência artificial gratuitas, para criar músicas que auxiliem no aprendizado, especialmente para estudantes com dificuldades em leitura e escrita. Por meio do uso de IA, os professores aprendem a desenvolver letras e melodias voltadas para o conteúdo escolar, utilizando metodologias ativas que tornam o ensino mais atrativo e inclusivo. A oficina promove o uso de tecnologias no ambiente educacional, permitindo que os professores aprimorem suas práticas pedagógicas e desenvolvam materiais que engajem e reforcem o aprendizado dos alunos

PÚBLICO-ALVO:

A oficina deve ser direcionada aos professores da unidade escolar para que possam trabalhar a metodologia com os estudantes em suas aulas, em momento oportuno dentro do conteúdo. Não existe limite para a oficina, mas é sugerido que sejam cerca de 20 professores por oficina, para otimizar o diálogo e divulgação de informações.

DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES:

As necessidades são encontradas no dia a dia escolar, muitos estudantes possuem dificuldades em leitura e escrita por conta de deficiências ou por conta de defasagem, ainda mais a geração que passou pela pandemia o que deixou diversas lacunas de conhecimento



nesses estudantes.

Pensando nisso foi pensando a criação de um workshop para auxiliar professores, independentes de seu nível de conhecimento em tecnologia, para utilizar de ferramentas IA para auxiliar nas aulas, principalmente como metodologia ativa de reforço.

DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

O cronograma sugerido seria:

- Uma breve introdução sobre a proposta da atividade;
- Uma breve contextualização sobre IA;
- A apresentação das ferramentas a serem utilizadas;
- Apresentar a proposta da oficina;
- Reunir os participantes em duplas;
- Apresentação das músicas criadas;
- Momento aberto para o relato dos participantes e encerramento da oficina.

DESCRIÇÃO DOS RECURSOS UTILIZADOS:

A oficina é interessante em ser aplicada pois não necessita de muitos recursos, sendo necessário apenas computadores, notebooks ou até celulares para quem for mais habituado com seu uso e uma caixa de som para apresentação das músicas nas etapas finais da oficina.

DURAÇÃO DA OFICINA:

A duração sugerida para a oficina é de 4 horas, seria um tempo ideal para os participantes tirarem todas as dúvidas durante o processo para todas as músicas criadas serem apresentadas. Esse tempo será suficiente para realizar todas as etapas de criação e uma pausa de 20 minutos, o processo não ficará muito cansativo.

AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES:

A avaliação dos participantes será realizada durante todo o processo por meio de feedbacks e no final as músicas serão avaliadas caso a proposta foi cumprida, podendo ser oferecido, além dos certificados, prêmios aos melhores grupos para incentivar o empenho dos participantes.

DESAFIOS ENCONTRADOS:

Os maiores desafios a serem enfrentados são a relutância de alguns professores a aceitarem o uso de tecnologia, visto que alguns professores da rede ainda utilizam meto-



dologias antigas de ensino e alguns não possuem familiaridade com o uso de tecnologias, sendo necessário um acompanhamento além do workshop, mas a replicabilidade dos professores que estão utilizando a metodologia em suas aulas.

PONTOS FORTES DA OFICINA:

A oficina se destaca pelo fato de ser uma possibilidade de networking entre professores da mesma área do conhecimento, além de fazer professores mais antigos da rede de ensino que não familiarizados com tecnologias se apropriarem deste conhecimento, indo além apenas do tema relativo à oficina, mas também podendo ser utilizadas em outras ocasiões e principalmente o maior beneficiado é o estudante que terá oportunidade de aprender por meio de aulas mais atrativas, divertidas, e inclusivas, pois essa metodologia atinge todos estudantes.

CONCLUSÃO E REFLEXÃO FINAL:

Essa oficina será de vital importância para criar um ambiente de ensino mais inclusivo mesmo que ela ainda seja uma proposta que foi realizado algo nessa proposta com estudantes com TEA e não letrados e o resultado foi nítido, compreenderam o conteúdo da música e quando foi perguntado a eles sobre o conteúdo, eles souberam responder, pois aprenderam com a música, foi algo que superou as expectativas, ver que os estudantes ficavam “cantarolando” as músicas ao final da aula e ainda sugeriram isso para ser aplicado em outras disciplinas e para o professor é importante como uma metodologia nova de aplicar conteúdo, realizar revisões ou como atividade de nivelamento e própria aprendizagem também pois, a tecnologia se faz presente em todas as áreas da sociedade e do ensino, devemos nos apropriarmos e nos aliarmos a ela para construir um sistema de ensino eficaz, assertivo e inclusivo.



**Autores: Cosmira Martins dos Santos Costa
Benevando Lourenço de Aguiar
Elivaneide Nicolau de Melo
Marília do Socorro Trindade
Valmir Pereira da Silva**
Orientadora: Ms. Débora Ricardo

RELATO DE EXPERIÊNCIA



PODEJA: VOZES REAIS DE SUPERAÇÃO E APRENDIZAGENS

Este relato de experiência, descreve uma oficina de podcast, realizada com os alunos da modalidade EJA (Ensino de Jovens e Adultos). Durante a oficina foi apresentado o que seria um podcast e suas funcionalidades e como poderíamos explorá-lo essa ferramenta tecnológica digital, para o registro e amplificação das vozes reais dos alunos, que compartilharam suas histórias, vivências e experiências de vida. Através da participação deles no podcast, tiveram a oportunidade de falar sobre suas vidas pessoais e a volta à escola e seus processos educativos como desafios e superação, neste ambiente educacional participativo e inclusivo puderam se socializar, fortalecendo assim sua autoestima

1. OBJETIVO PRINCIPAL:

Mostrar as trajetórias inspiradoras dos estudantes da EJA, evidenciando os desafios que enfrentaram e como conseguiram superá-los, através do uso da ferramenta digital podcast.

2. PÚBLICO-ALVO:

O público-alvo são os alunos da EJA, estes alunos incluem indivíduos de diferentes idades, pessoas portadoras de necessidades especiais, este público detém de contextos



sociais e experiências de vida que retornaram à escola em busca de novas oportunidades de aprendizagem, crescimento profissional ou pessoal, cada um com suas necessidades e especificidades. Participaram desta oficina 25 pessoas, incluindo o coordenador pedagógico, professores e alunos das turmas das fases I, II, III e IV.

3. DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES:

É fundamental entender os contextos e desafios específicos enfrentados pelos alunos, como as necessidades educacionais e como usar estratégias pedagógicas para o desenvolvimento da aprendizagem, a inclusão do uso das ferramentas tecnológicas como podcasts, revelou maior acesso e necessidade de familiaridade com essas ferramentas.

4. DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

Apresentação da conceituação do Podcast e suas funcionalidades, foi discutido, o planejamento das ações quanto a esse trabalho de escuta, através da oralidade dos alunos. A Questão das técnicas de uso das ferramentas como: microfones, fones, celulares para captação dos áudios e suas formatações através de aplicativos digitais.

5. DESCRIÇÃO DOS RECURSOS UTILIZADOS:

Para a utilização da oficina, foram utilizados diversos recursos tecnológicos e pedagógicos que garantiram a qualidade da oficina e a inclusão de todos os participantes.

6. METODOLOGIA E DINÂMICA:

A oficina iniciou com uma palestra da mestra e psicopedagoga, Luciana Araújo que abordou os desafios e superações dos alunos da EJA. Ela compartilhou suas experiências em turmas de EJA, explicou suas práticas pedagógicas. Nos slides, Luciana focou nas "Vozes Reais da EJA," destacando a importância da oralidade dos alunos e a necessidade de serem ouvidas e respeitadas. A palestra foi bem dinâmica, emocionando tanto os alunos quanto os professores. Logo após, iniciou-se a oficina do podcast, onde os alunos puderam colocar em prática suas experiências e vivências por meio de áudios gravados no aplicativo de celular, houve muitas aprendizagens durante a atividade e eles participaram ativamente.

7. DURAÇÃO DA OFICINA:

A oficina teve uma duração total de 3 horas. Iniciando com uma palestra de 1 hora, seguida por 2 horas dedicadas à oficina de podcast. Durante a oficina, foram apresentados os conceitos e funcionalidades dos podcasts.

9. AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES:

A avaliação foi extremamente positiva, os alunos se sentiram como verdadeiras celebridades por participarem dos podcasts, sabendo que suas vozes poderiam ser ouvidas de qualquer lugar através do link, isso trouxe um sentimento de felicidade e reconhecimento.



to, reforçando a importância de suas histórias e experiências. Se sentiram felizes.

10. RESULTADOS OBTIDOS:

Os resultados obtidos foram muito satisfatórios, além de ser um trabalho inovador, nenhum professor havia utilizado esse tipo de ferramenta antes, mas a experiência demonstrou que a utilização de podcasts poderia fazer uma diferença nas atividades propostas.

11. DESAFIOS ENCONTRADOS:

Um dos desafios foi a familiarização com as ferramentas digitais e a questão da acessibilidade para que todos pudessem ser incluídos e participassem ativamente.

12. CONCLUSÃO E REFLEXÃO FINAL:

A oficina de podcast mostrou-se uma iniciativa não apenas educativa, mas emancipadora, capaz de ressignificar o papel dos alunos da EJA, valorizando suas histórias e promovendo uma educação inclusiva acessível, refletindo sobre a ampliação dessa formação continuada para os professores é de suma importância investir em capacitações e ampliações para o uso dessas ferramentas digitais.

REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. Paz e Terra, 1996.

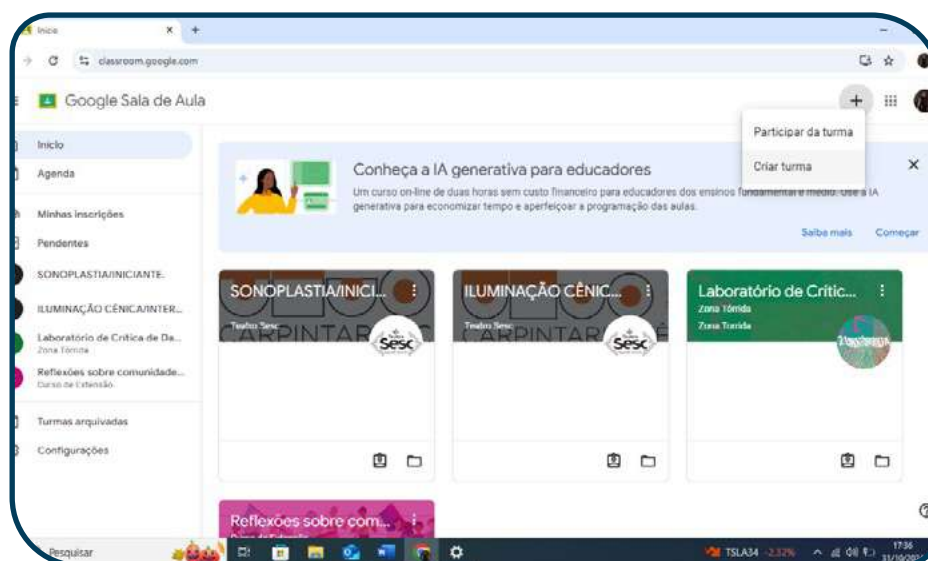
MORAN, José Manuel. Novas tecnologias e mediação pedagógica. Papyrus. 2000.



Autor: Anderson Santos R. Garros Marinho
Orientadores: Paola Lili Lucena
Matheus Pinto Barboza

IMAGEM DA OFICINA:

Figura 1 – Explorando as possibilidades do google sala de aula



Fonte: elaborada pelo autor, 2024.

TÍTULO DA OFICINA:

GOOGLE SALA DE AULA COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL PARA ALUNOS E PROFESSORES.

3. OBJETIVO DA OFICINA:

Capacitar alunos e professores no uso de ferramentas digitais, especificamente o google sala de aula, potencializando o processo de ensino-aprendizagem na instituição de ensino

4. PÚBLICO-ALVO:

25 participantes, alunos e professores da instituição de ensino, que não conhecem ou tenham curiosidade em aprender a manusear o google sala de aula.

5. DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES:

Na instituição de ensino que eu trabalhava, Centro de Ensino Profissionalizante de Artes Cênicas do Maranhão, dando aulas no curso técnico de teatro, não era utilizado nenhum sistema online ou alguma plataforma de ensino para que pudessem ser anexadas materiais didáticos, trabalhos acadêmicos ou videoaulas. A entrega das atividades escritas pelos alunos era feita em folhas impressas ou manuscritas e isso sempre me incomodou porque às vezes, os alunos que faltavam não tinham como entregar a atividade no prazo estabe-



lecido, entregando assim com atraso. Além disso, quando era solicitado alguma atividade para casa alguns alunos esqueciam e os que faltavam não sabiam como proceder com a atividade, pois não encontravam as informações de fácil acesso

Mediante a isso é interessante ter uma plataforma, como o google sala de aula, para facilitar a organização dos materiais didáticos das disciplinas, facilitar a entrega das atividades com suas devidas orientações, o google sala de aula notifica os alunos postando lembretes dos prazos das atividades, além de terem um local para tirarem suas dúvidas e anexaram suas atividades de forma online facilitando a entrega para o professor. Essa oficina formativa é necessária, pois alguns alunos e professores não sabem manusear essa plataforma, não conhecem ou tem uma certa dificuldade é um aplicativo que não precisa necessariamente de wifi, podendo ser utilizada dados móveis e não é complexa, ele tem um grande potencial para ser um facilitador no processo de ensino-aprendizagem.

6. DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

Os conteúdos a serem trabalhados são: introdução sobre a plataforma google sala de aula; Acessar e vincular o gmail; Adicionar os estudantes e professores; compreensão e manuseio das informações nas suas respectivas abas (mural, atividades, pessoas, configurações); Criar e enviar atividades; Enviar feedbacks e notas.

7. DESCRIÇÃO DOS RECURSOS UTILIZADOS:

Recursos necessários para realização dessa oficina é um computador ou celular por participante, rede wifi, datashow para o ministrante, mesas e cadeiras para cada participante, tomadas. O próprio profissional ministrante (podendo ser um professor que possua experiência na área).

8. METODOLOGIA E DINÂMICA:

Aula expositiva dialogada em que o ministrante apresenta as funcionalidades do google sala de aula por etapas em seu computador e os alunos reproduzem as etapas estabelecidas. Durante a oficina, cada participante criará gradualmente sua própria sala de aula online à medida que as funcionalidades são apresentadas.

Participantes com mais experiência nessa plataforma poderia ajudar aqueles com mais dificuldades, compartilhando exemplos práticos e dicas.

9. DURAÇÃO DA OFICINA:

Uma sessão única de 2 horas realizada em um turno.

10. AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES

Ainda não tive oportunidade de aplicar essa oficina nesta organização, porém, irei avaliar mediante a experiência prévia que tive com uma estrutura semelhante nessa instituição



de ensino. Ao final da oficina, foi realizada uma roda de discussão, incentivando os participantes a compartilharem as suas impressões sobre o uso do Google Sala de aula. Alguns participantes expressaram surpresa com a simplicidade de algumas funcionalidades, enquanto outros ainda precisariam de reforço em aspectos como navegação.

Um exemplo comum de reação foi o entusiasmo de receber ou dar feedbacks com as notas com os critérios avaliativos pontuados.

11. RESULTADOS OBTIDOS:

Ao final dessa experiência breve que tive retratado no tópico anterior, alguns participantes demonstraram confiança no uso de algumas funcionalidades do google sala de aula. Por exemplo, isso inclui a comunicação via mural de avisos. Além disso, aqueles que antes tinham dificuldades em navegar pelas abas relataram maior familiaridade com a interface dessa plataforma.

Durante essa experiência, não teve professores participantes, todavia, um colega de trabalho aplicara o que tinha aprendido em outros momentos em suas próprias aulas, criando turmas virtuais para organizar atividades e compartilhar os materiais das aulas. Eu, quando era professor da instituição, observei que a plataforma facilitava a comunicação com os discentes e permitia um controle mais preciso das entregas e dos feedbacks das atividades. A implementação resultara em um ambiente mais colaborativo, o qual diversos alunos se adaptaram rapidamente ao uso dessa plataforma e enviar suas atividades com maior facilidade.

12. DESAFIOS ENCONTRADOS:

Um dos desafios encontrados na experiência prévia dessa oficina foi a limitação de recursos técnicos. A internet disponível na instituição era instável e com isso, dificultava a navegação, em que os participantes tinham problemas em acessar a plataforma sem interrupções, tendo que utilizar seus dados móveis.

Além disso, poucos participantes tinham pouca familiaridade com ferramentas digitais, o que inicialmente teve uma resistência em se acostumar com a plataforma e fazer download em seus celulares

13. PONTOS FORTES DA OFICINA

Um ponto forte dessa experiência foi a abordagem passo a passo, que permitiu aos participantes avançarem de forma gradual, desenvolvendo confiança na plataforma antes de explorar as demais funcionalidades avançadas.

14. SUGESTÕES PARA MELHORIAS:

Uma conexão de internet mais estável e garantir que todos os aparelhos estejam adequados para o uso da plataforma, podendo por exemplo, utilizar algum laboratório de infor-



mática, antes do início da oficina. Seria interessante, estabelecer um período de suporte após a oficina, através disso pode incluir um canal de comunicação para dúvidas, podendo ser um grupo em uma rede social de fácil acesso. Além disso, expandir as oportunidades de colaboração entre os participantes, incentivando que cada um compartilhe suas vivências na plataforma.

15. CONCLUSÃO E REFLEXÃO FINAL:

Ao ensinar tecnologias de forma acessível e prática, os participantes tornam-se agentes de transformação, facilitando o acesso ao ensino digital. Essa formação amplia as competências dos participantes, preparando-os para enfrentar os desafios da era digital e criando ambientes de aprendizagem mais democráticos. Além disso estimula os professores a utilizar tecnologias educacionais em suas práticas pedagógicas de maneira adaptada as necessidades da sua sala. Ao consolidar o uso de ferramentas, como o google sala de aula, os docentes podem fortalecer o processo de ensino-aprendizagem, proporcionando maior interação e acompanhamento do desenvolvimento dos alunos. Para ampliar esse impacto, seria importante criar mais oportunidades de formação continuada, expandindo o alcance da oficina para outros contextos e envolvendo mais professores e gestores escolares.

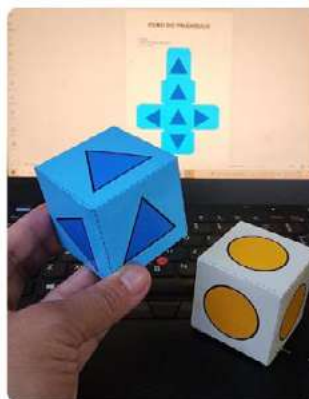


Autora: Valquíria Mota da Silva Souza
Orientadores: Miriam Cristina dos Santos Brandão
Priscila da S. Rocha

Caixas confeccionadas, durante a Oficina

Acadêmica-Ministrante da Oficina :
Valquíria Mota da Silva Souza

Uberlândia-MG
Outubro-2024



CANVA PARA PROFESSORES: CRIANDO RECURSOS PEDAGÓGICOS INCLUSIVOS PARA EDUCAÇÃO INFANTIL

1. OFICINA DE CRIAÇÃO DE ATIVIDADES INCLUSIVAS COM CANVA:

Foco em Formas e Cores para Educação Infantil de 0 a 5 anos.

2. OBJETIVO DA OFICINA:

Apresentar aos professores uma plataforma digital de fácil acesso, como o CANVA, para criação e desenvolvimento de recursos pedagógicas visuais e interativas que atendam às diversas necessidades de crianças de 0 a 5 anos de forma inclusiva e adaptativa.

3. PÚBLICO-ALVO:

Professores da Educação Infantil, profissionais de apoio e AEE .

4. DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES:

A necessidade de ensinar professores sobre o uso de mídias digitais como o Canva e outras tecnologias digitais para criar recursos pedagógicos inclusivos e interativos vem de algumas lacunas observadas na educação infantil, especialmente em relação a:

Falta de recursos pedagógicos adaptados para cada faixa etária;

Falta de conhecimento e manuseio dessas plataformas;



Dificuldade no planejamento de materiais e atividades lúdicas e interativas;

Incentivo a adaptação e a inclusão dessas tecnologias na Educação;

Essas lacunas mostram como a capacitação em ferramentas digitais como o Canva, podem auxiliar os professores na criação de ambientes de aprendizagem mais fáceis, educativos e adaptativos que atendam toda a diversidade da comunidade escolar.

5. DESCRIÇÃO DO CRONOGRAMA DA OFICINA:

APRESENTAÇÃO E INTRODUÇÃO AO CANVA:

Tempo: 10 minutos

Apresentação do Canva e explicação como ele pode ser usado para criar recursos pedagógicos inclusivos e a importância de desenvolver materiais visuais e interativos que atraia a atenção das crianças e as incentivem a participar das atividades como um todo.

CANVA NA PRÁTICA:

Tempo: 20 minutos

Projeção da tela do Canva para que todos acompanhem o processo. Informação dos principais recursos que serão utilizados para a criação de atividades para educação infantil:

ESCOLHA DE TEMPLATES:

Acessar o banco de templates do Canva e escolher o design de folha de atividades A4, layout colorido e com as formas básicas.

INSERÇÃO DAS FORMAS E CORES:

Demonstração, como adicionar formas geométricas (círculos, quadrados, triângulos) e ajustar as cores, aumentando o contraste para facilitar a visualização de crianças com baixa visão, por exemplo.

UTILIZAÇÃO DE IMAGENS E ELEMENTOS INCLUSIVOS:

Orientação de como buscar por imagens que representem diversidade e inclusão.

CRIANDO UMA ATIVIDADE COM FORMAS E CORES:

Tempo: 30 minutos

ORIENTAÇÃO AOS PROFISSIONAIS:

Divisão dos profissionais em duplas e orientação para a criação de uma atividade interativa simples. A é um jogo de dados com a correspondência de formas e cores:

- Passo 1: Abrir um design em branco de tamanho A4.



- Passo 2: Inserir as formas geométricas e adicionar cores diferentes.
- Passo 3: Criar uma caixa grande que será o dado maior e caixas pequenas para inserir as formas coloridas a serem identificadas pelos alunos quando o professor iniciar o jogo. Os moldes são encontrados dentro do próprio aplicativo.
- Passo 4: Orientar o profissional como salvar e compartilhar o recurso em PDF para futura impressão.

ADAPTAÇÕES INCLUSIVAS:

Explicação como ajustar as atividades para diferentes necessidades, como aumentar o tamanho das formas para melhorar a visibilidade ou usar cores contrastantes para melhor identificação e aprendizagem.

APRESENTAÇÃO DOS TRABALHOS E FEEDBACK COLETIVO

Tempo: 15 minutos

Cada dupla apresenta a atividade que criou e compartilha as ideias sobre como ela pode ser aplicada em sala de aula. E falar o que achou de usar essa tecnologia para criação dos recursos.

AVALIAÇÃO E ENCERRAMENTO

Tempo: 5 minutos

Compartilhar um breve feedback sobre a oficina e as considerações sobre a importância do uso de Tecnologias Digitais como uma ferramenta de auxílio em sala de aula. Finalização com um agradecimento e sugestões de uso contínuo e coletivo da plataforma para criação de materiais.

6. AVALIAÇÃO DO DESENVOLVIMENTO DA OFICINA NA ESCOLA:

- A oficina foi realizada na sala de módulo da escola e professoras.
- Utilização de notebooks, folhas e canetas para rascunhos.
- Participaram 4 professoras da Educação Infantil lotadas na escola.

As profissionais acharam bem válida a oficina e demonstraram interesse em todo o tempo de explicação e orientação. Durante a oficina elas já colocaram em prática a criação de outros recursos pedagógicos. Por eu atuar na escola, a interação foi bem descontraída e consegui levar meu conhecimento a todos as profissionais. Para futuras oficinas foi sugerido um tempo maior da atividade e a apresentação de outros aplicativos que possam auxiliar o trabalho do professor e a inclusão de todos os alunos. E convidar toda a comunidade escolar.



7. CONCLUSÃO E REFLEXÃO FINAL:

Como professora que atua na criação de recursos pedagógicos para professores na internet, acredito que consegui abrir a mente da maioria dos profissionais para a utilização da tecnologia em sala de aula, na intenção de incluir as diversidades existentes em cada turma. Atuo na mesma escola municipal onde ministrei a oficina, porém como auxiliar de sala com formação em Pedagogia. O intuito é fazer chegar essa oficina para as outras escolas da rede e ampliar o desenvolvimento desses recursos, criando um ambiente de aprendizagem mais colaborativo e inclusivo.



Autor: MAGALHÃES, Sergio Luís Lima

Orientadores: BRANDÃO, Mirian Cristina dos Santos

ROCHA, Priscila da Silva

OFICINA DE APRENDIZAGEM: MARCOS LEGAIS SOBRE POLÍTICAS DE INCLUSÃO E ACESSIBILIDADE E O ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO NA BIBLIOTECA DO INSTITUTO TRÊS RIOS DA UFRRJ.



INTRODUÇÃO

As oficinas transformam o ambiente educacional em um espaço dinâmico e colaborativo, permitindo que os alunos se tornem protagonistas ao aprender por meio da experimentação, diálogo e resolução de problemas. Esse ambiente prático possibilitando a aplicação de teorias e o desenvolvimento de habilidades como trabalho em equipe e comunicação, promovendo interações e networking com feedback imediato. Adaptável a diferentes contextos, a oficina também incentiva criatividade e inovação, alinhando-se às ideias de John Dewey, que enfatiza que a aprendizagem deve ser um processo ativo que prepara os indivíduos para a vida em sociedade (DEWEY, 1938, p. 78).

DOS OBJETIVOS DA OFICINA

Para promover a inclusão e desenvolver habilidades de leitura, escrita, pesquisa e extensão em alunos com necessidades educativas especiais, propomos usar a Biblioteca Universitária do Instituto Três Rios da UFRRJ, como laboratório para nossas ações. A biblioteca, tem um espaço democrático e acessível, deve desempenhar um papel crucial na promoção do conhecimento, alinhando-se às políticas de inclusão e adaptando seus serviços e produtos para garantir acesso à informação para todos os usuários.



PÚBLICO- ALVO

O público-alvo da oficina foi prioritariamente composto por bolsistas de apoio técnico acadêmico da Biblioteca e voluntários, alunos dos cursos de Administração, Direito, Gestão Ambiental e Ciências Econômicas. Em seguida, foram oferecidas vagas aos demais alunos da Instituição e interessados na temática de atendimento especializados, bibliotecas, uso de tecnologias assistivas, design thinking aplicado a bibliotecas e legislação sobre os direitos da pessoa com deficiência, até atingir o total de 15 participantes.

DIAGNÓSTICO

A capacitação contínua dos bibliotecários é crucial para adaptar as bibliotecas às mudanças sociais e tecnológicas, especialmente na inclusão de usuários com deficiência. Realizar oficinas para discentes com surdez e problemas visuais é essencial para garantir acesso igualitário aos serviços, cumprindo exigências legais e atendendo a um dever ético. As bibliotecas devem adaptar suas coleções e serviços, oferecendo materiais acessíveis, treinando pessoal para atendimento inclusivo e utilizando tecnologias assistivas. Essa capacitação deve abordar aspectos técnicos e sensibilização sobre acessibilidade, preparando os bibliotecários para promover um ambiente diversificado e democratizar o acesso à informação, reforçando o compromisso a inclusão e o desenvolvimento educacional.

4. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Na oficina, foram discutidas legislações sobre os direitos da pessoa com deficiência, de acordo a Lei do Atendimento Prioritário (Lei nº 10.048/2000), a Lei da Acessibilidade (Lei nº 10.098/2000) e o Estatuto da Pessoa com Deficiência (Lei nº 13.146/2015), além do Decreto nº 9.522/2018 e a Lei nº 14.863/2024. Também foram apresentadas tecnologias assistivas, como o Projeto Colibri, Orcam My Eyes e softwares de leitura de tela. Não houve necessidade de adaptações, pois o grupo era pequeno e a biblioteca já oferece ações que promovem a acessibilidade.

5. RECURSOS UTILIZADOS

Durante a oficina, foi utilizado o “espaço de descompressão” da biblioteca, inaugurado no segundo semestre de 2024 com o apoio do Projeto FAPERJ. Esse espaço é equipado com sofás, puffs sobre piso emborrachado, caixa de som, microfone, TV, datashow e tela retrátil automática. Além disso é cercado por estantes do serviço de alerta e possui módulos individuais com 9 computadores conectados à internet. O bibliotecário do campus foi o único responsável pela condução da oficina, sem a participação de profissionais externos.

METODOLOGIA E DINÂMICA

Durante a atividade, foram feitas observações orais sobre as legislações, os serviços da biblioteca e métodos de identificação e auxílio a pessoas com deficiência. Os participantes vivenciaram experiências práticas, utilizando vendas nos olhos e cadeiras de rodas para



simular desafios de locomoção. Também foram exibidos vídeos sobre equipamentos de acessibilidade, com sugestões de acesso aos sites dos fabricantes. Além disso, os participantes puderam esclarecer dúvidas e compartilhar suas impressões e experiências.

DURAÇÃO DO EVENTO

Programado inicialmente para ser realizado em até 1:30, (uma hora e trinta minutos), o evento atingiu às 2(horas) de duração, quando foram definidas diretrizes e programados encontros futuros para aprofundamento dos estudos e ampliação dos debates.

AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES

O encerramento da atividade proporcionou aos participantes a vivência das barreiras enfrentadas por pessoas com deficiência, promovendo reflexão sobre o tema. Esse momento prático foi de união e descontração, permitindo que todos experimentassem as dificuldades relacionadas à cegueira, surdez e deficiências locomotoras. Ao final, os participantes consideraram as atividades positivas e expressaram interesse em futuras realizações.

9. RESULTADOS

A oficina cumpre suas propostas à medida que fortalecem as relações entre os participantes que despertou a consciência sobre as necessidades das pessoas com deficiência, incentivando reflexões pessoais, sobre comportamentos e a valorização da vida de cada um, além do respeito mútuo. É importante destacar que a atividade ocorre exclusivamente na biblioteca, por iniciativa de seu profissional.

DESAFIOS ENCONTRADOS

Os desafios são muitos, incluindo a falta de apoio das instâncias superiores na aquisição de equipamentos e na capacitação dos servidores. Além disso, há negligência dos direitos das pessoas que precisam de atendimento prioritário e desinteresse de profissionais que deveriam oferecer esse suporte.

PONTOS FORTES

Destacamos o envolvimento dos participantes, que além de se interessarem pela temática, cultivaram o respeito pelo próximo e fortaleceram as relações do grupo. Isso abriu oportunidades para futuras capacitações e estudos aprofundados. Além disso, as reflexões individuais realizadas certamente influenciarão suas ações futuras.

SUGESTÕES

Para melhorar os serviços em bibliotecas, sugerimos uma mudança de mentalidade entre gestores e entes públicos, enfatizando o respeito e o cumprimento da lei. É essencial apoiar a capacitação contínua dos profissionais de atendimento prioritário, garantir o cumprimento de metas e valorizar os servidores. Além disso, investir nas bibliotecas é funda-



mental para atender à crescente demanda por informações confiáveis, especialmente em um contexto de aquecimento global que leva as pessoas a buscar espaços mais agradáveis e multiculturais.

CONCLUSÃO

Destacamos a valorização das bibliotecas e de seus profissionais como pilares da educação e do conhecimento. É fundamental desmistificar a ideia de que esses espaços são apenas “depósitos de livros,” pois devem ser vistos como ambientes híbridos que promovem cultura, lazer, conhecimento e inclusão. Essa mudança requer que os bibliotecários adotem novas funções de análise e gerenciamento de dados, repensando a organização dos espaços. Bibliotecas modernas, que oferecem multisserviços e são inclusivas, estão cada vez mais alinhadas com as necessidades da sociedade.

BIBLIOGRAFIA

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em 26 out. 2024 às 22:57h.

DEWEY, John. Experiência e Educação. Trad. de Luiz Alberto S. Ribeiro. 1. ed. São Paulo: Editora Nacional, 1938.

Lei nº 10.048/2000: BRASIL. Lei nº 10.048, de 8 de novembro de 2000. Dispõe sobre o atendimento prioritário a pessoas com deficiência, idosos e gestantes. Diário Oficial da União, Brasília, 9 nov. 2000.

Lei nº 10.098/2000: BRASIL. Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000. Estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade. Diário Oficial da União, Brasília, 20 dez. 2000.

Lei nº 13.146/2015: BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência. Diário Oficial da União, Brasília, 7 jul. 2015.

Decreto nº 9.522/2018: BRASIL. Decreto nº 9.522, de 21 de agosto de 2018. Dispõe sobre o Tratado de Marraqueche. Diário Oficial da União, Brasília, 22 ago. 2018.

Lei nº 14.863/2024: BRASIL. Lei nº 14.863, de 20 de dezembro de 2024. Altera o Estatuto da Pessoa com Deficiência. Diário Oficial da União, Brasília, 21 dez. 2024.



Autora: Patrícia Carvalho dos Santos
Orientadores: Miriam Cristina dos Santos Brandão
Priscila Rocha

OFICINA DE PLANEJAMENTO COLETIVO AEE



OBJETIVO DA OFICINA:

O objetivo de construir estratégias diversificadas para a elaboração do Plano do AEE na formação do currículo escolar funcional e flexível que possa atender as demandas dos estudantes com deficiência no contexto escolar inclusivo.

PÚBLICO-ALVO:

O público-alvo foram os professores do AEE (Atendimento Educacional Especializado) que trabalham diretamente com os estudantes atípicos nas salas multifuncionais. Promo-



veu-se o encontro formativo com a presença de 43(quarenta e três) professores da rede pública estadual da cidade de Araguaína-TO, em razão dos desafios para esses profissionais planejarem suas ações do Plano AEE, que atendam as múltiplas deficiências e especificidades.

DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES:

Com a observação atenciosa, apoio como coordenadora pedagógica, analisando as apresentações nos monitoramentos de supervisão escolar e os relatos em conselho de classe, foram identificadas as necessidades de fortalecer os professores do AEE, elaborando um plano inspirado nos conceitos e princípios desenho universal. A ideia então, foi reunir todos da mesma rede de atendimento e fazer a oficina em grupos, refletirem, participar com experiências que deram certo em suas práticas, ouvir os colegas profissionais com outras estratégias apresentadas e criar um plano que possa ser referência para consulta e aplicação.

DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

- As temáticas abordadas foram sobre as Competências da BNCC;
- Como elaborar um Plano de Ação do AEE;
- Como construir objetivos e estratégias de atendimento por tipo de deficiências;

As tecnologias utilizadas foram os notebooks de cada professor previamente solicitados que levassem para a oficina (cada professor recebeu da secretaria estadual de educação do Tocantins-SEDUC, um notebook para o trabalho);

Foram motivados e instruídos a utilizar os sites de pesquisa com o recurso da internet, as plataformas de Inteligência Artificial(IA) e registrar numa tabela impressa, distribuída para os grupos, as informações selecionadas e adequadas de acordo com as reflexões, experiências compartilhadas e atualizações de recursos utilizados nas salas de recursos multifuncionais. Com a disponibilidade de notebooks, receberam o documento em word no google docs, para compartilhar com os colegas do grupo. Mas também, oportunizando outras formas colaborativas de registro das informações levantadas no grupo de trabalho, como a escrita, indicando um relator. Tivemos a participação de um professor surdo e o mesmo teve o apoio de um intérprete de língua de sinais garantido a acessibilidade comunicacional.

DESCRIÇÃO DOS RECURSOS UTILIZADOS:

Foram necessários os seguintes recursos e materiais:

Espaço físico, uma sala com capacidade para 50 pessoas, mesas e cadeiras, retroprojektor, TV, internet com wifi disponível, notebooks, papel Kraft e pincel marcador permanente, folhas impressas com a tabela elaborada no documento word com os tópicos para preen-



cher o plano do AEE. Houve a parceria com a técnica da educação especial, Sra. Eveline dos Santos Neves, para explanar os fundamentos e referenciais do Plano AEE.

METODOLOGIA E DINÂMICA:

A oficina foi iniciada com uma dinâmica reflexiva sobre as capacidades de mudanças. Com a dinâmica aplicada trabalhou-se diversos aspectos das relações humanas ao mesmo tempo. Os participantes foram motivados para formar duplas. Em seguida, os participantes frente fizeram apenas a comunicação visual e seguindo o comando de se observarem atentamente e depois virar de costas, fazendo uma mudança em si mesmo. Depois de 02 minutos virarem de frente e procuraram descobrir qual foi mudança que o colega fez. Depois de ouvir umas 04 duplas, o dinamizador continua com um novo desafio. Agora cada pessoa fará 02 mudanças e repete-se o processo. Depois da segunda rodada, os participantes viram-se de frente e almeja acertar as duas mudanças feitas pelo colega. Por fim, o dinamizador conduz para a terceiro momento da dinâmica, onde as duplas precisam realizar 03 mudanças. Nesse momento, tudo que se ouve, deve ser acatado pelo dinamizado, este conduz para que não percam o foco e não desanimem de acertar. No final verifica-se as duplas acertaram e o que não acertaram. Depois disso, todos voltam aos seus lugares e são motivados a falarem das suas percepções, sobre o exercício repetitivo com graus de habilidades diferentes, as capacidades criativas e a atenção a outra pessoa. Vivenciou-se um momento muito rico de reflexões externadas pelos participantes. Realizou-se a apresentação dialogada em slides sobre as competências da BNCC, e a formação dos grupos temáticos. Através estudos e elaboração das estratégias.

Houve uma ótima interação entre os participantes, pois escolheram livremente as temáticas dos grupos, por interesse e identificação da sua experiência pelo o tipo de deficiência.

DURAÇÃO DA OFICINA:

A oficina foi realizada em 04(quatro horas de duração). E ficou acordada, a realização da 2ª etapa para aprofundamento dos estudos que envolvem o plano do AEE, relato dos aprendizados e apresentações dos trabalhos.

AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES:

A avaliação do aprendizado dos participantes nessa oficina, foram dialogadas. Cada grupo teve 05 minutos para falar da importância do trabalho e dos aprendizados obtidos. Os participantes mencionaram que a metodologia foi de fácil compreensão, que cada grupo trabalhando um eixo temático sobre os tipos de deficiências e planejando juntos em conformidade com as competências gerais, as competências específicas da área de conhecimento, as habilidades a serem desenvolvidas, os objetos de conhecimento, a metodologia e os instrumentos de avaliação, ampliou-se todas as possibilidades com êxito na execução do plano do AEE. Os professores capacitados nessa oficina, também relataram do medo



de utilizar a inteligência artificial. Então, houve discussões sobre como usa-la a favor da praticidade e alinhamentos com as atualizações de conhecimentos aplicados de forma global. Em que eles estavam com orientações seguras, pois diante das informações captadas, puderam selecionar o que realmente se aplicava a realidade do trabalho deles no AEE.

RESULTADOS OBTIDOS:

Os resultados obtidos foram observados em todos os momentos da realização da oficina. As reflexões sobre a dinâmica, as perguntas no final da explanação sobre o tema das competências gerais da BNCC e a produção em grupos de trabalho de forma muito prática envolvente. Os professores participantes deram continuidade aos grupos de trabalho e postaram no grupo de WhatsApp exclusivo para professores do AEE, as ideias de novas estratégias aprendidas na oficina que foram adaptadas ao atendimento com estudantes que necessitam de novas atividades na mesma semana.

DESAFIOS ENCONTRADOS:

Os principais desafios foram: Qualidade da rede de internet vários usuários ao mesmo tempo utilizando a rede para pesquisa exploratória;

A disponibilidade de um espaço maior para realizar os trabalhos em grupos com mais organização das mesas e cadeiras;

PONTOS FORTES DA OFICINA:

A participação na dinâmica com a adesão e compreensão de todos;

A partilha em pequenos grupos, vivenciando grandes experiências no atendimento do AEE;

A construção coletiva e o comprometimento colaborativo com as informações relevantes para o plano do AEE.

SUGESTÕES PARA MELHORIAS:

Encaminhou-se na avaliação a próxima etapa para continuidade dos grupos de trabalho, envio e análise pelas técnicas da educação especial, devolutivas e preparação dos grupos para apresentação.

CONCLUSÃO E REFLEXÃO FINAL:

A experiência vivenciada pelos professores do AEE (Atendimento Educacional Especializado), nessa oficina proporcionou a descoberta do quanto são capazes juntos. Para desenvolver seus planos, as ações e gerar novas práticas pedagógicas inclusivas se faz necessário as parcerias para um trabalho colaborativo, reunindo os saberes e fazendo pesquisas para atualizar as estratégias. Os resultados emergem em toda a escola, pois logo se percebe que o professor está utilizando-se de metodologias e tecnologias novas e



o estudante tendo a acessibilidade para se desenvolver no ensino de fato especializado.

Orientou-se reunir com a equipe escolar e apresentar o trabalho para elaboração do Plano do AEE que foi construído na oficina. No intuito de compartilhar com os profissionais de apoio novas descobertas, que podem agregar valor educacional em estratégias expostas nos grupos de trabalho da oficina.



Autora: Marina Dias Cordeiro Neves
Orientadora: Miriam dos Santos Brandão



RECRIANDO PODCASTS INCLUSIVOS: AMPLIFICANDO PERSPECTIVAS DIVERSAS

OBJETIVOS

Oferecer aos alunos a oportunidade de expressarem suas ideias de forma inclusiva, usando podcasts, estimular o entendimento e a valorização de diferentes experiências, ensinando os alunos a reconhecerem e respeitar as singularidades de cada pessoa, demonstrar inclusão com exemplos práticos, incentivando o trabalho em equipe e a escuta ativa, introduzir o uso de ferramentas de áudio e vídeo que sejam acessíveis e estimulantes para todos.

PÚBLICO-ALVO

Alunos do 4º ano do Ensino Fundamental I, incluindo alunos com TDAH, Transtorno do Espectro Autista (TEA) e outras necessidades específicas, totalizando 15 alunos.

DIAGNÓSTICO DAS NECESSIDADES

Foi identificado que os alunos, em especial os mais tímidos e aqueles com dificuldades de se expressarem, necessitam de um ambiente seguro e inclusivo para fortalecerem a expressão verbal e a autoconfiança.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Introdução ao Podcast: contexto histórico e estrutura básica.

Criação de roteiros: escolha de temas acessíveis e envolventes, promovendo a participação de todos.

Gravação e edição inclusiva: apresentação de dispositivos acessíveis e participação das



famílias para enriquecer o processo.

Apresentação dos Podcasts: compartilhamento das produções com colegas e familiares para promover a inclusão.

Avaliação: reflexão sobre participação e aprendizados.

RECURSOS UTILIZADOS

Materiais didáticos adequados e dispositivos de gravação acessíveis: tablets, smartphones, gravadores e recursos de acessibilidade.

METODOLOGIA E DINÂMICA

A oficina iniciou-se com uma breve apresentação sobre podcasts, seguida de atividades práticas onde os alunos escolheram temas e roteirizaram em grupo, incentivando a participação de todos. A gravação foi conduzida em duplas ou trios, estimulando a interação e a cooperação. Durante as dinâmicas, cada aluno pôde compartilhar suas ideias, enquanto todos praticavam a escuta ativa. As trocas de experiências foram valorizadas, promovendo o respeito pelas diferentes perspectivas e criando um ambiente de inclusão e apoio mútuo.

DURAÇÃO DA OFICINA

Total de 6 horas com foco em atividades escolares e colaborativas.

AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES

Autoavaliação: reflexão sobre participação e desafios.

Feedback dos colegas: troca de opiniões e sugestões.

Avaliação do professor: observação do progresso dos alunos em comunicação e cooperação.

RESULTADOS OBTIDOS

Foi identificado que, dentro do grupo de alunos do 4º ano do Ensino Fundamental I, alguns apresentavam dificuldades específicas, timidez extrema, desafios com a comunicação verbal, baixa autoconfiança, sendo essencial criar um ambiente seguro e acolhedor para que todos se expressassem sem julgamentos. Os alunos com TDAH e TEA enfrentaram barreiras que demandavam estratégias inclusivas e adaptadas. A aluna com TEA, que possui dificuldades de socialização e sensibilidade a interações em grupo, encontrou na oficina um espaço para explorar sua expressão de maneira respeitosa e acolhedora, possibilitando que sua participação ocorresse de acordo com seu ritmo e preferências. A estrutura inclusiva do podcast permitiu que ela se expressasse sem pressões, respeitando seu tempo de adaptação e promovendo interações mais confortáveis com os colegas.

Os alunos com TDAH, que apresentam dificuldades de concentração e de organização,



tiveram apoio específico com materiais ajustados para facilitar o foco e um acompanhamento mais próximo para garantir que mantivessem a atenção nas etapas do projeto. Com a estrutura colaborativa e inclusiva, esses alunos puderam gradualmente superar desafios de concentração e aprimorar suas habilidades de trabalho em equipe. Ao longo da oficina, os alunos que participaram, não apenas desenvolveram maior autoconfiança e habilidades de comunicação, mas também ampliaram suas capacidades de colaboração, respeitando as singularidades de cada um e fortalecendo a empatia no grupo.

DESAFIOS ENCONTRADOS

Dificuldades dos alunos com o uso da tecnologia e acesso a recursos de tecnologias assistivas.

PONTOS FORTES DA OFICINA

A oficina uniu comunicação, criatividade e inclusão, com participação ativa de alunos e familiares.

SUGESTÕES PARA MELHORIA

Mentoria individualizada; material digital inclusivo: desenvolvimento de tutoriais de apoio adaptados para necessidades específicas; recursos multifuncionais assistivos.

CONCLUSÃO E REFLEXÃO FINAL

A oficina de podcast transformou a compreensão dos alunos sobre comunicação inclusiva, promovendo respeito à diversidade e desenvolvimento de habilidades empáticas e digitais. Para os professores, a oficina representou uma formação prática em acessibilidade, oferecendo novas perspectivas para adaptar atividades às necessidades dos alunos. Com potencial para se expandir, essa iniciativa destaca o valor de um ensino inclusivo e acessível, capaz de transformar o ambiente escolar.

Agradeço à professora Jéssica de Paula Machado pela parceria e à coordenadora Eliana M. Ferreira, que nos inspira com seu compromisso com a inclusão, à tutora Miriam dos Santos Brandão e a todos do Ngime da UFJF.



Autora: Leandra Kiyomi de Ávila
Orientadoras: Miriam Cristina dos Santos
Priscila da S. Rocha

1. IMAGENS DA OFICINA:



EDUCAÇÃO EM AÇÃO: OFICINA DE VÍDEOS INCLUSIVOS PARA TRANSFORMAR O ENSINO

2. OBJETIVO DA OFICINA:

O objetivo dessa oficina é ensinar e levar contribuições relevantes para os professores de escolas públicas, sobre a criação de vídeos educativos e que trabalhem a inclusão no contexto escolar para o mundo. Seu objetivo principal é a prática de criação de vídeos do professor com seus alunos, vídeos estes que contribuirão para o desenvolvimento e aprendizados de crianças de 5 a 6 anos completos. Considerando a grande necessidade de se introduzir, o mundo digital no contexto escolar, de forma lúdica e avaliativa, em um ambiente que não é mais interessante para as crianças.

3. PÚBLICO-ALVO:

Professores de uma escola municipal, que foram selecionados devido à grande necessidade de se incluir atividades digitais no contexto escolar.

Total de 25 profissionais.

4. DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES:

Devido à crescente demanda por práticas pedagógicas que incluam ferramentas digitais,



alinhadas ao desenvolvimento das competências tecnológicas no ensino básico, identificou-se a necessidade de ensinar e orientar professores de escolas públicas a realizarem vídeos, que incluam os próprios alunos para ajudarem outros alunos, levando a consciência de práticas inclusivas no cotidiano tanto escolar como no dia a dia. Uma das grandes carências foi a de especializar os professores a se habituarem a realizar vídeos educativos e a maior demanda foi identificada pelo desinteresse das crianças de participarem do ambiente escolar.

5. DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

A oficina abordou sobre a necessidade de se incluir no cotidiano das crianças, atividades que as fazem interagir com as outras crianças, utilizando objetos eletrônicos, (celulares, câmeras) que as ensine sobre inclusão e que conseqüentemente, elas ensinem outras crianças, por meio de vídeos (realizados por elas juntamente com os professores) sobre a inclusão.

A oficina orientou aos professores quanto as necessidades de adaptação para atender as necessidades de alunos com deficiência (tecnologias assistivas, por exemplo).

6. DESCRIÇÃO DOS RECURSOS UTILIZADOS:

Espaço físico da própria escola, apostila, celular, câmera, tripé para celular.

Houve o apoio de um profissional de marketing.

7. METODOLOGIA E DINÂMICA:

A oficina foi bem objetiva, o profissional de marketing iniciou falando sobre a importância da introdução das práticas digitais na escola para a participação mais efetiva das crianças e sobre a grande importância de se conscientizar e ensinar as crianças sobre a inclusão.

Em seguida o profissional de marketing apresentou quais os tipos de ferramentas e programas, que podem ser utilizadas e manuseá-los. Apresentou vídeos realizados por outros professores que demonstram como pode ser prático e divertido essa prática na escola.

Para a prática, os professores foram divididos em 2 grupos. A interação entre os profissionais foi muito interessante e a troca de experiências, pois alguns profissionais trabalharam com essa prática no cotidiano escolar.

8. DURAÇÃO DA OFICINA:

A oficina teve a duração de 5 horas realizada em um único dia.

9. AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES:

Ao final, os participantes responderam a um mini questionário para avaliar seu nível de



aprendizado da oficina.

Foram discutidos também, quais os maiores desafios de se realizar esse tipo de prática em sala de aula? E quais as soluções possíveis para os problemas que surgirem?

Alguns profissionais ficaram surpresos com a facilidade de se criar vídeos, outros ainda possuem uma certa resistência e dificuldade em manusear a tecnologia.

10. RESULTADOS OBTIDOS:

Observou-se que a maioria dos profissionais não tinham noção ao aplicar essa dinâmica de criação de vídeos em sala de aula. Houve-se muitos elogios, e uma minoria disseram ter aplicado ou visto essa prática em outras escolas.

11. DESAFIOS ENCONTRADOS:

Os principais desafios identificados foi a resistência de alguns professores em manejar os aparelhos tecnológicos e a maneira como formatar os vídeos.

Alguns profissionais alegaram a dificuldade em realizar essa atividade em sala sem ter a participação de outro profissional para ajudar, isso justificado por ser uma prática nova no contexto escolar.

12. PONTOS FORTES DA OFICINA:

Levar um novo conhecimento aos professores que ainda não acreditavam que a tecnologia poderia ser seu grande aliado e de fácil manejo.

13. SUGESTÕES PARA MELHORIAS:

Levar as possíveis objeções e suas soluções para que não haja dúvidas sobre os benefícios dessa prática.

14. CONCLUSÃO E REFLEXÃO FINAL:

A “Educação em ação: oficina de vídeos inclusivos para transformar o ensino” é algo inovador e essencial para promover inclusão e acessibilidade na escola, pois capacita professores a criarem vídeos educativos que incluem todos os seus alunos, inclusive os com deficiência, que atendem a diferentes necessidades de aprendizagem. Com legendas, narração e elementos visuais, os vídeos facilitam a compreensão para alunos com dificuldades de leitura ou limitações cognitivas, permitindo revisões conforme necessário.

Essa formação ajuda os professores a incorporarem recursos digitais no ensino, tornando-o mais acessível e envolvente. A oficina pode ser expandida por meio de capacitação contínua, formação de multiplicadores e parcerias com outras escolas, fortalecendo o ensino inclusivo e adaptado às realidades dos alunos.



Autora: Fernanda Aparecida de Araújo
Orientadoras: Miriam Cristina dos Santos Brandão
Priscila da Silva Rocha

TECNOLOGIA NA ERA DE ACESSO

1. IMAGEM



<https://escoladainteligencia.com.br/categorias/espaco-da-familia/>

<https://blog.conexia.com.br/transformacao-na-educacao/>

2. TÍTULO:

APRENDENDO A ME ORGANIZAR COM AS FERRAMENTAS DIGI APLICATIVO “PLANEJAMENTO SEMANAL”, PLAY STORE.

3. OBJETIVOS:

- Aprender que existem alguns aplicativos grátis que podem nos auxiliar no dia a dia;
- Ensinar os envolvidos a organizarem suas tarefas diárias;
- Conscientizar os alunos sobre a importância de ter uma organização das tarefas;
- Auxiliar os professores na criação de novos hábitos de organização

4. PÚBLICO ALVO:

- Alunos do 4º ano Ensino Fundamental I
- Professores da turma

5. DIAGNÓSTICOS DAS NECESSIDADES:



Percebemos que nossos alunos estão sempre ligados nas coisas que veem na internet, sempre falando de joguinhos, danças, e outras coisas. Mas não vemos eles utilizando as ferramentas tecnológicas para otimizar seu tempo e conseguir realizar todas as tarefas diárias. Sabemos também que os alunos com espectro autista, gostam de ter uma rotina diária estabelecida. Nossos professores, muitas vezes por terem uma vida muito corrida, acabam perdendo tempo, por não terem uma rotina planejada.

6.DESCRICÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

O conteúdo foi pensado para que os envolvidos conseguissem aprender a otimizar seu tempo, através de um aplicativo, principalmente os alunos com espectros autistas que gostam de uma rotina certa e elaborada, foram realizados em duas etapas: na explicação sobre a existência de alguns aplicativos que podem nos auxiliar na organização das tarefas diárias, a prática de como baixar e utilizar um desses aplicativos.

7.RECURSOS UTILIZADOS:

- Aula expositiva:
- Datasho
- oficina:
- Tableet educacioall
- Internet

8.METODOLOGIA E DINÂMICA:

A oficina foi conduzida pela professora de informática da escola, os alunos se sentaram em duplas para realizar a atividade, a interação foi muito expressiva, principalmente os alunos autistas, que costumam ficar mais introvertidos. Os professores também se sentaram em duplas.

9.DURAÇÃO:

A oficina toda, com aula expositiva e prática teve a duração de 2 dias. No primeiro, tivemos dois módulos de aula expositiva e no segundo dia mais dois módulos de realização da atividade, onde todos baixaram o aplicativo e aprenderam a utilizar.

10.AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES:

Todos os alunos presentes durante a realização da oficina tiveram uma máxima participação, interagindo, tirando dúvidas, realizando a atividade proposta pela professora.

11.RESULTADOS OBTIDOS:

O resultado foi melhor que esperado, os alunos e professores gostaram muito do apli-



cativo e aprenderam a registrar suas tarefas a serem cumpridas, os alarmes para não esquecer, como marcar como tarefa realizada. Alguns professores relataram que seus dias se tornaram muito mais produtivos e menos cansativos. Os alunos não deixam mais as tarefas da escola sem fazer.

12.DESAFIOS:

Como em todo trabalho tivemos alguns desafios como: queda da internet, em poucos momentos conversas paralelas entre os aluno

13.PONTOS FORTES:

- Participação dos alunos e colegas professores;
- Interação entre os participantes.

14.MELHORIAS:

- Abranger a oficina para outras turmas e demais funcionários da escola.

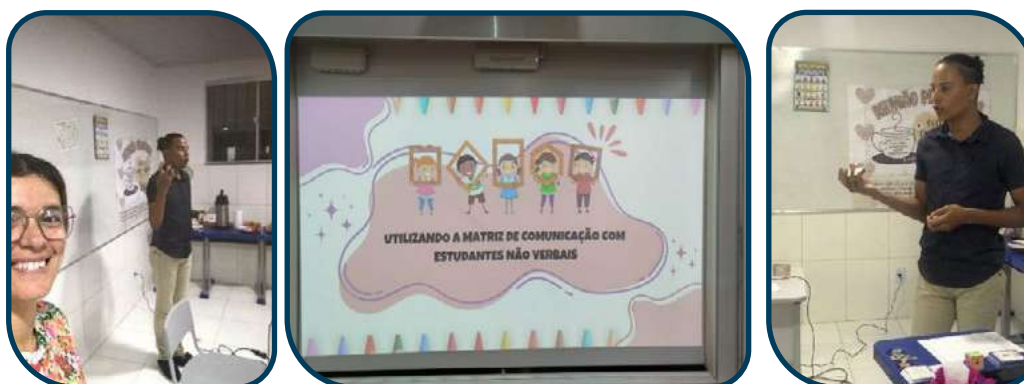
15.CONCLUSÃO:

Quando recebi a proposta da professora de informática, fiquei um pouco apreensiva sobre a atividade proposta, tive medo de algo desse errado, até mesmo com relação a estrutura. Mas resolvi aceitar e ajudá-la a realizar a atividade, quando eu vi a participação de todos os envolvidos, percebi o quanto essa oficina estava fazendo bem para os participantes, hoje estamos tentando abranger essa prática na nossa escola, para que mais turmas possam aprender a aproveitar melhor seu tempo e que os demais professores possam conseguir otimizar seu tempo para realizar todas as atividades de trabalho e ainda sobrar um tempo para fazer algo para si mesmo.



Autores: Edson Silva Jesus
Gisele de Oliveira Silva
Larissa Nunes Martins
Maely Pereira da Silva Dias
Orientadores: Miriam Cristina dos Santos Brandão
Priscila da Silva Rocha

1. IMAGEM DA OFICINA:



Fonte: Edson Silva, 2024

Fonte: Maely Pereira, 2024

2. TÍTULO DA OFICINA:

DESENHO UNIVERSAL E ACESSIBILIDADE NA EDUCAÇÃO: UTILIZANDO A MATRIZ DE COMUNICAÇÃO COM ESTUDANTES VERBAIS E NÃO VERBAIS

3. OBJETIVO DA OFICINA:

Compreender, avaliar e planejar o desenvolvimento da comunicação e da linguagem para pessoas com necessidades complexas de comunicação nos estágios iniciais da comunicação não verbal e verbal;

Compreender o conceito de Desenho Universal e sua importância na educação inclusiva;

Identificar barreiras comunicacionais e discutir estratégias para superá-las;

Desenvolver atividades práticas aos professores para que promovam a acessibilidade no ambiente escolar.

4. PÚBLICO-ALVO:

Professores do Ensino Fundamental I do 1º ao 5º ano, assim como auxiliares, totalizando 24 profissional.



5. DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES:

Considerando a importância de uma escola para todos, que propicie uma educação inclusiva e equitativa, observando que dentre os estudantes matriculados temos autistas não verbais e pessoas com necessidades complexas de comunicação, buscamos realizar uma breve oficina com o objetivo de capacitar os professores e auxiliares de sala, para atender a esse público específico.

6. DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

Estrutura de compreensão do processo de desenvolvimento da linguagem;

Matriz de Comunicação;

Considerações para a intervenção considerando o perfil atual (Tecnologia Assistida, Comunicação Aumentativa e Alternativa);

Apresentação do app “Matraquinha”, desenvolvido para crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) e site Expressia <https://web.expressia.life/aac> para confecção de pranchas de comunicação.

7. DESCRIÇÃO DOS RECURSOS UTILIZADOS:

As oficinas foram realizadas de forma presencial na sala dos professores da escola e além da gestora, contamos com o apoio de dois coordenadores pedagógicos e uma professora da Sala de Recursos Multifuncionais (SRM).

8. METODOLOGIA E DINÂMICA:

Realizou-se uma breve pesquisa com os professores e auxiliares para levantamento do que eles sabiam sobre o tema. Posteriormente, foi feita a introdução ao tema, explanando sobre o que é Desenho Universal de Aprendizagem (DUA) e sua relevância no contexto da educação inclusiva.

Posteriormente à explanação, trouxemos alguns conceitos-chaves, por meio do data show, como, a definição de Desenho Universal, desenvolvimento da linguagem, matriz de comunicação e atividades práticas

Após a teoria, solicitamos que os profissionais se reunissem em pequenos grupos, para discutir e depois apresentar as reflexões ao grande grupo. Cada grupo ficou com questões norteadoras para reflexão. Cada equipe compartilhou suas reflexões favorecendo a troca de ideias, onde todos poderiam acrescentar ou discordar mediante as reflexões dos colegas. No decorrer das oficinas apresentamos sugestões de tecnologias assistidas para comunicação alternativa, os quais foram aplicados com os estudantes não verbais. Após a aplicação os professores traziam seus feedbacks e o grupo analisava o que deu certo e o que precisava ser revisto.



Ao final das oficinas, realizamos uma discussão sobre a importância da implementação do DUA nas práticas educativas. Aplicou-se também um formulário sobre o que foi aprendido e sugestões para futuras oficinas (<https://forms.gle/14vhvMtQ636Q41mw6>).

9. DURAÇÃO DA OFICINA:

A formação teve duração de 16 horas, sendo realizada em 2 HTPC's (Horas de Trabalho Pedagógico Coletivo) semanais de 1 hora cada.

10. AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES:

À medida que, as oficinas eram ministradas, os professores tinham como “lição” aplicar as propostas e trazer breves relatos (orais ou escritos) das dificuldades encontradas os êxitos obtidos para o replanejamento. Solicitamos que fotografassem e filmassem as propostas realizadas para que pudéssemos avaliar e oferecer um feedback mais preciso.

11. RESULTADOS OBTIDOS:

Os professores estiveram, em sua maioria, abertos à ideia do aperfeiçoamento para prática educacional com inclusão de recursos. Existiram algumas falas que apontam a dificuldade em trabalhar com o desenho e a parte dos recursos porque não havia na instituição. Foi possível observar o empenho dos professores em utilizar as sugestões apresentadas nos estudos

12. DESAFIOS ENCONTRADOS

Não encontramos problemas quanto à adesão dos participantes e 90% dos profissionais se mostraram empenhados em participar das oficinas e aplicar as atividades aos estudantes. O termo Desenho Universal de Aprendizagem (DUA).

Não é muito conhecido por parte dos professores, então procuramos fazer a apresentação do mesmo de forma que todos pudessem compreender. Não conseguimos implementar a comunicação alternativa com todos os estudantes não verbais, pois três deles são autistas severos e apresentam lacunas sérias na comunicação não verbal.

13. PONTOS FORTES DA OFICINA:

Como ponto forte, destacamos o empenho dos profissionais em realizar as propostas com os estudantes e o engajamento do grupo de professores.

14. SUGESTÕES PARA MELHORIAS:

As oficinas precisam ter uma duração maior (2 a 3 meses) e o monitoramento das ações deve ser realizada sistematicamente, seja pela presença dos coordenadores pedagógicos e do professor do acompanhando em sala de aula regular ou pelos relatos dos professores.



15. CONCLUSÃO E REFLEXÃO FINAL:

A oficina teve um impacto sobre os professores, e ampliou a compreensão e capacidade de criar ambientes mais inclusivos, oferecendo conhecimentos práticos sobre como adaptar materiais para atender às necessidades de comunicação dos estudantes. Quando os professores aprendem a utilizar recursos, como pranchas de comunicação alternativa, podem melhorar o desempenho e a participação de todos os alunos, independentemente de suas limitações.

Para ampliar essa iniciativa, a escola pode oferecer oficinas contínuas e aprofundadas, incluindo módulos específicos sobre diferentes tipos de deficiência e adaptações curriculares.



Autor: Aurius Reginaldo de Freitas Gonçalves
Orientadoras: Miriam Cristina dos Santos Brandão
Priscila da S. Rocha

1. IMAGEM DA OFICINA (MAPA DO SITE COM POSSÍVEIS EXEMPLOS):



2. TÍTULO DA OFICINA:

A RESIGNIFICAÇÃO DO MUNDO COM A AJUDA DOS QUADRINHOS

3. OBJETIVO DA OFICINA:

Entendendo as necessidades das crianças de compreender o universo tecnológico, propomos, com a participação de todo o corpo docente da escola, uma oficina capacitada em aproximar alunos e professores de novas tecnologias e também estimular o AEE (Atendimento Educacional Especializado)

4. PÚBLICO-ALVO:

O público-alvo desta oficina são alunos do Novo Ensino Médio dos 3 segmentos anuais, assim como, professores, coordenadores, instrutores e demais funcionários da escola. A oficina foi pensada para uma realidade de aproximadamente 150 alunos e aproximadamente 20 professores.



5. DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES:

Ao identificar a necessidade de alguns alunos com deficiências de terem acesso aos meios tecnológicos que utilizam Inteligências Artificiais, buscamos com o auxílio de uma ferramenta virtual, a criação de histórias em quadrinhos do tipo HQ, objetivando a criatividade artística, assim como, promover a interação de alunos de diferentes segmentos escolares.

6. DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

O projeto de oficina aconteceria em dois momentos em dias diferentes. No primeiro dia será feito um acolhimento dos alunos com um lanche bem atrativo, o objetivo é tornar a oficina mais dinâmica e agradável. Depois será apresentado os objetivos das oficinas. Nesse momento, poderemos convidar os envolvidos para formar grupos de no máximo sete indivíduos. Depois será apresentado a plataforma virtual storyboardthat.com, onde os alunos poderão se familiarizar com as ferramentas. Tudo isso acompanhado por instrutores e professores.

No segundo dia, os grupos se reúnem para criação e construção dos trabalhos. Tudo isso mediado ainda por professores e instrutores.

7. DESCRIÇÃO DOS RECURSOS UTILIZADOS:

A oficina aconteceria em sala ampla, com mesas em formato de “nicho ou ilhas.” Em cada nicho haveria um computador do tipo chromebook com acesso à internet. Tudo acompanhado por professores e tutores para sanar qualquer dúvida dos alunos.

8. METODOLOGIA E DINÂMICA:

Como metodologia, sugerimos que os alunos com algum tipo de dificuldade ou com alguma necessidade especial, pudessem elaborar um roteiro de história voltada para a realidade de cada um, ou de cada grupo. Os alunos seriam divididos em grupos e por etapas escolares e sempre acompanhados por um colega mais experiente da turma, que auxiliaria esse mesmo colega na elaboração do projeto. Como dinâmica de aprendizado utilizaremos a ferramenta virtual gratuita storyboardthat.com.

9. DURAÇÃO DA OFICINA:

Para a realização da oficina, elaboramos um plano de atividades divididas em módulos, que duram dois dias e que se organizam da seguinte maneira:



DIA 1	08:00 HS Acolhimento e apresentação do site para professores, alunos e noções básicas de utilização em ambiente virtual na sala de multímidios da escola.	10:00 Início das atividades; Organização dos grupos; Delimitação dos temas a serem escolhidos.	12:00 Fim das atividades do dia 1; Definição dos grupos com os nomes; Divisão das tarefas para o Dia 2
DIA 2	08:00 Início da produção das histórias pelos grupos;	10:00 Apresentação dos grupos e dos trabalhos realizados pela plataforma; Troca de experiências com outros grupos.	12:00 Certificação e agradecimentos aos envolvidos no trabalho. Avaliação dos trabalhos pela plataforma escolar Microsoft Teams

10. AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES:

Durante todo o desenvolvimento das oficinas dos alunos, principalmente aqueles alunos com alguma dificuldade, serão avaliados a partir das seguintes habilidades básicas ou globais:

Compreender e solucionar problemas simples e complexos que tenham a ver com o uso de tecnologias;

Fazer uso correto da memória e a capacidade de articulação lógica para a construção de narrativas históricas;

11. RESULTADOS OBTIDOS:

Os resultados obtidos serão pautados por um comitê avaliativo que ficará responsável pelas intervenções e aplicação de melhorias no projeto. Cabe ressaltar que o objetivo das oficinas é o de proporcionar um aprendizado voltado para a realidade de cada indivíduo.

12. DESAFIOS ENCONTRADOS:



O principal desafio seria o acesso dos alunos aos computadores, pois se trata de uma ferramenta de custo significativo para a escola. Entretanto, também podemos utilizar tablets ou celulares. Nesse caso, a internet deve ser de qualidade.

13. PONTOS FORTES DA OFICINA:

Os principais pontos fortes a serem observados seriam:

Aprimoramento dos alunos para com as tecnologias que utilizam Inteligência Artificial;

Capacitação de outros professores (certificação) para o uso de ferramentas e tecnologias voltadas para a realidade escolar.

14. SUGESTÕES PARA MELHORIAS:

Nesse exemplo, somente durante as oficinas é que teremos elencado possibilidades de melhorias. Isso irá depender da realidade das escolas e da comunidade. O interessante é pautar essas melhorias para atividades futuras.

15. CONCLUSÃO E REFLEXÃO FINAL:

A criação de uma oficina pedagógica voltada para o uso de recursos pedagógicos adaptados é de extrema importância, pois possibilita um domínio mais amplo de novas ferramentas tecnológicas e aproxima alunos com deficiências, professores, famílias e comunidade escolar como um todo.



Autora: Zesli Carvalho
Orientadores: Camila da Rocha
Priscila Trogo Pereira

1. IMAGEM DA OFICINA:

Figura1: Formação de professores: Tecnologia em sala de aula



Fonte: Copilot <https://copilot.microsoft.com/>

2. TÍTULO DA OFICINA:

TECNOLOGIA PARA INCLUSÃO: FORMAÇÃO DOS PROFESSORES PARA UTILIZAÇÃO DE RECURSOS TECNOLÓGICO ACESSÍVEIS EM SALA DE AULA.

3. OBJETIVO DA OFICINA:

Promover a capacitação dos professores do Ensino Fundamental da Escola Pública para utilizar tecnologias e aplicativos que promovam a inclusão e acessibilidade para alunos típicos e atípicos, com o intuito de promover conhecimentos práticos e teóricos que possam ser aplicados em sala de aula.

4. PÚBLICO-ALVO:

Foram selecionados 20 Professores do Ensino Fundamental da Escola Pública: a escolha deste público foi feita devido a necessidade de oferecer apoio tecnológico, para que eles possam incluir estudantes com necessidades especiais em suas práticas de ensino.

5. DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES

Foi realizado um levantamento, através de pesquisa com os docentes onde foi identificado que a grande maioria tinha dificuldade de uso de tecnologia em sala de aula, especial-



mente recursos que pudessem atender os alunos com necessidades especiais.

6. DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

O conteúdo programático foi dividido em três módulos principais:

a) Módulo 1: Fundamentos do Uso de Tecnologia na Educação: O objetivo principal era abordar os conceitos básicos de tecnologia e como poderia ser utilizado na prática.

b) Módulo 2: Uso de Aplicativos para Inclusão e Acessibilidade: O objetivo principal era mostrar alguns aplicativos que pudessem auxiliar na leitura para alunos com dislexia, ou mesmo um aplicativo que fizesse a leitura em voz alta para discentes com deficiência visual e gerar vídeos com descrição audiovisual.

c) Módulo 3: Planejamento e Implementação de Aulas Tecnológicas: Foi demonstrado aos professores, como fazer o planejamento das aulas com uso de ferramentas tecnológicas como por exemplo, uso de software e plataformas digitais para facilitar o controle e planejamento das aulas. No final de cada módulo foi realizada uma discussão em grupo para analisar as dificuldades enfrentadas pelos docentes com o uso da tecnologia e possíveis soluções.

7. DESCRIÇÃO DOS RECURSOS UTILIZADOS:

Espaço físico: Sala equipada com projetor, mesas para trabalho em grupo e acesso à internet e materiais didáticos: Guias impressos sobre o uso das ferramentas e aplicativos, equipamentos tecnológicos: Tablets, notebooks e smartphones para uso dos aplicativos e apoio de especialista em tecnologias assistivas que ofereceu orientações práticas e teóricas.

8. METODOLOGIA E DINÂMICA:

A oficina foi conduzida por meio de apresentações interativas para introduzir as ferramentas, atividades práticas. Onde os professores testaram os aplicativos e criaram materiais inclusivos. Dinâmicas em grupo, promovendo a troca de experiências e soluções colaborativas para desafios de inclusão e feedback contínuo entre os participantes e o facilitador.

9. DURAÇÃO DA OFICINA:

A oficina teve a duração de 12 horas, distribuídas em 3 módulos de 4 horas, realizados em dois dias consecutivos.

10. AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES:

A avaliação foi realizada por meio de questionários e discussões em grupo onde os pontos positivos e os pontos a serem melhorados foram relatados, entretanto muito deles viram a possibilidade de inclusão aos alunos atípicos e da aplicação em sala de aula.



11. RESULTADOS OBTIDOS:

Os professores adquiriram conhecimentos práticos sobre ferramentas de tecnologia assistiva e relataram maior confiança para usá-las em sala de aula e alguns professores começaram a implementar os aplicativos aprendidos para adaptar atividades para alunos com dificuldades, de criar conteúdo com legendas ou usar leitores de tela.

12. DESAFIOS ENCONTRADOS:

Alguns participantes precisaram compartilhar dispositivos, o que limitou a prática individual e problemas com a conexão à internet afetaram o uso de alguns aplicativos online.

13. PONTOS FORTES DA OFICINA:

As atividades práticas com ferramentas reais, que permitiram uma aplicação imediata do conteúdo, troca de experiências entre os professores, o que gerou um ambiente colaborativo e de aprendizado mútuo e apoio de especialista, que agregou credibilidade e ofereceu soluções práticas para dúvidas.

14. SUGESTÕES PARA MELHORIAS:

Aumentar a disponibilidade de equipamentos, garantindo que todos os participantes possam usar um dispositivo individualmente e fornecer materiais de apoio digital com antecedência, para que os professores possam se familiarizar com os aplicativos antes da oficina.

15. CONCLUSÃO E REFLEXÃO FINAL:

A oficina desempenhou um papel fundamental na capacitação dos professores para o uso de tecnologias que promovam a inclusão, ampliando suas habilidades e conhecimentos em acessibilidade. Isso impacta diretamente a qualidade do ensino, possibilitando que todos os alunos sejam contemplados no processo de aprendizagem. Para maximizar o impacto, recomenda-se a realização de oficinas periódicas e o acompanhamento dos professores na implementação das práticas inclusivas. Com certeza esta oficina proporcionou um espaço de aprendizado colaborativo e prático, ajudando os professores a se familiarizarem com ferramentas tecnológicas que podem melhorar a acessibilidade e promover um ambiente de aprendizagem inclusivo.



Autora: Nelma Maria Rocha de Sousa
Orientadoras: Camila da Rocha
Priscila Trogo Pereira

1. IMAGEM DA OFICINA:

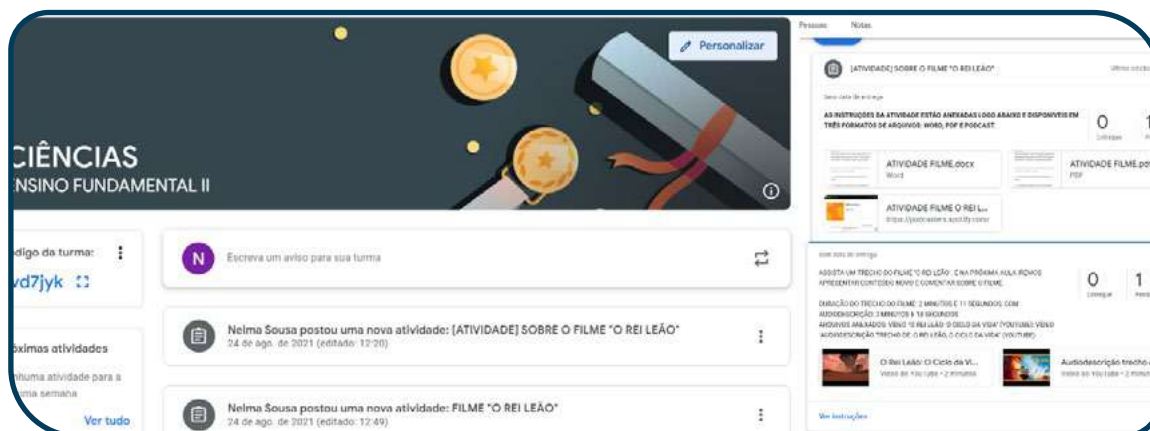


Figura 1 – Simulação de turma no Google Sala de Aula com acessibilidade para alunos com deficiência visual apresentada na capacitação. Fonte: Acervo próprio (2024).

2. TÍTULO DA OFICINA:

INCLUSÃO NO GOOGLE SALA DE AULA: PROPOSTA DE CAPACITAÇÃO DOCENTE PARA ACESSIBILIDADE AOS ALUNOS COM DEFICIÊNCIA VISUAL

3. OBJETIVO DA OFICINA:

Capacitar professores do Ensino Fundamental II para utilizar a plataforma Google Sala de Aula, tornando-a acessível e inclusiva aos alunos com deficiência visual matriculados em escola da rede municipal.

4. PÚBLICO-ALVO:

Participaram da capacitação 20 professores de todas as áreas curriculares do Ensino Fundamental II, dos turnos matutino e vespertino em uma escola da rede municipal.

5. DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES:

A gestão escolar organizou a capacitação devido à necessidade de orientar os docentes ao utilizar a plataforma Google Sala de Aula com acessibilidade para 11 alunos com deficiência visual (DV), distribuídos nos turnos matutino (7 alunos) e vespertino (4 alunos) e matriculados no ensino regular.



6. DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

Os temas abordados na capacitação foram os seguintes: Deficiência Visual; Inclusão Escolar e Digital; Acessibilidade nos materiais digitais; Tecnologias Educacionais (TE); Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). Como o foco principal foi explorar o Google Sala de Aula, ocorreram momentos de práticas com os docentes, explorando a plataforma e criando estratégias de acessibilidade e inclusão neste ambiente virtual de aprendizagem.

7. DESCRIÇÃO DOS RECURSOS UTILIZADOS:

O espaço físico onde ocorreu a capacitação foi no laboratório de informática da escola onde os docentes atuam. Cada professor pôde levar o seu notebook, para ter acesso ao material. A gestão escolar ainda disponibilizou cinco computadores do laboratório para aqueles que não puderam levar o seu equipamento. Todo o material foi disponibilizado no formato de um Manual Digital e postado na turma virtual do Google Sala de Aula criada exclusivamente para a capacitação. Tendo como ministrantes duas especialistas em acessibilidade (sendo uma delas cega), elaboraram o Manual Digital apresentando o conteúdo teórico e executando as práticas com os professores.

8. METODOLOGIA E DINÂMICA:

Durante toda a capacitação, as especialistas seguiram a seguinte sequência metodológica: Apresentação no datashow do conteúdo teórico (Manual Digital); Exemplos práticos de acessibilidade na plataforma Google Sala de Aula e dos materiais postados; Atividades práticas executadas pelos professores, sob orientação das especialistas.

Muitos dos docentes relataram ter pouco domínio no uso do Google Sala de Aula. E isto demandou das especialistas a necessidade de orientá-los, nesta dificuldade, visto que se esperava um conhecimento das funcionalidades básicas da plataforma por parte dos professores.

9. DURAÇÃO DA OFICINA:

A capacitação foi realizada durante oito dias. Sendo dois dias aos sábados, de forma presencial e seis dias de maneira assíncrona pelo Google Sala de Aula. As aulas presenciais ocorreram no horário das 8 às 12 horas na própria escola onde os docentes atuam. O que correspondeu à 8 horas presenciais e 12 horas assíncronas, totalizando 20 horas de capacitação. E posteriormente, todos os participantes receberam certificação digital.

10. AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES:

Quanto à abordagem do tema sobre acessibilidade na plataforma, os participantes consideraram a importância de ter atenção ao enviar materiais que sejam acessíveis para os alunos com DV, vídeos com audiodescrição, textos no formato PDF, arquivos de áudio, entre outros materiais.



11. RESULTADOS OBTIDOS:

Os docentes tiveram a oportunidade de apresentar, ao final da capacitação, suas atividades criadas e postadas na turma virtual do Google Sala de Aula. Todas elas com as devidas adaptações dos textos, imagens e arquivos de mídia, seguindo as orientações dadas pelas especialistas na capacitação.

12. DESAFIOS ENCONTRADOS:

Uma grande parcela dos professores participantes relatou o pouco domínio na plataforma, no que se refere ao envio de materiais em diversos formatos de arquivo. Portanto, foi relevante este diagnóstico para que a gestão repensasse em uma futura reciclagem sobre as funcionalidades do Google Sala de Aula para estes profissionais.

13. PONTOS FORTES DA OFICINA

A participação ativa dos docentes nas atividades práticas individuais e colaborativas.

14. SUGESTÕES PARA MELHORIAS:

A realização de um levantamento prévio do nível de conhecimento da plataforma Google Sala de Aula pelos docentes, para adaptar o conteúdo abordado em futuras capacitações.

15. CONCLUSÃO E REFLEXÃO FINAL:

Considerando o número de alunos com DV e o uso do Google Sala de Aula pela escola em questão, torna-se necessária a realização de capacitações para garantir a acessibilidade e inclusão dos sujeitos público-alvo da Educação Especial. Portanto, espera-se que a gestão educacional inclua e execute em seu plano pedagógico oficinas, treinamentos e capacitações para o corpo docente sobre as temáticas de acessibilidade de materiais digitais no ambiente virtual de aprendizagem.



Autora: Ludmila Amboni
Orientadores: Priscila Trogo Pereira
Camilla da Rocha.

IMAGEM DA OFICINA:

Figura 1: Imagem da história animada criada pelas professoras da pré-escola.



Fonte: Mootion.com, 2024. Disponível em: <https://storyteller.mootion.com/project/p-AmCwwlxC7qgcjl-4myl#SceneEffectList> URL. Acesso em: 31/10/2024.

2. TÍTULO DA OFICINA:

EXPLORANDO VALORES E VIRTUDES NA EDUCAÇÃO INFANTIL A PARTIR DE HISTÓRIAS ANIMADAS CRIADAS COM RECURSOS DE IA

3. OBJETIVO DA OFICINA:

Capacitar as professoras de educação infantil para utilizarem as ferramentas de inteligência artificial para criarem histórias animadas e narradas, que tornem os valores e virtudes compreensíveis e acessíveis para as crianças não alfabetizadas.

4. PÚBLICO-ALVO:

Professoras de turma pré-escolar I e II (4 professoras).

5. DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES:

Identificamos juntas algumas demandas como adaptar os conteúdos para atender crianças com TEA, adaptar os conceitos abstratos para um formato mais visual que fizessem



sentido para as crianças sem ser cansativo e a praticidade na criação do conteúdo devido ao tempo escasso para preparo de material.

6. DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

Iniciamos a oficina apresentando o ChatGPT e o Canva. O primeiro permite gerar enredos de acordo com o tema escolhido e já o segundo é possível criar animações deste enredo. Incluímos a possibilidade do uso do PowerPoint como alternativa quando não há internet disponível. E também fizemos uma experiência prática com o uso do recurso Mootion.com para criação de vídeos.

7. DESCRIÇÃO DOS RECURSOS UTILIZADOS:

Espaço Físico: Sala com projetor, Tv e computador.

Materiais Didáticos: Computadores com acesso à internet, papel e canetas para rascunho.

Equipamentos Tecnológicos: Computadores com software Canva e PowerPoint instalados, acesso à Internet, ao ChatGPT, ao Mootion e projetor ou TV para apresentação coletiva.

8. METODOLOGIA E DINÂMICA:

As professoras foram instruídas sobre como organizar enredos com início, meio e fim de maneira simplificada, relacionando as virtudes que desejavam ensinar (como empatia, bondade ou honestidade) como ponto central da narrativa. Para atender as necessidades das crianças com TEA, foram orientadas a criar narrativas visuais curtas para não comprometer o tempo de atenção e garantir a assimilação da mensagem.

Primeiramente foi realizada uma explicação quanto as ferramentas de IA e como elas podem ajudar na criação de conteúdos pedagógicos. Foi apresentado um modelo criado com a ajuda do ChatGPT e do Canva. Depois em duplas as professoras elaboraram suas próprias histórias (no papel) sobre valores que elas mesmas escolheram. Em seguida, cada dupla apresentou sua criação e compartilhou suas dificuldades para este modelo de trabalho tradicional.

Na última etapa, todas criaram uma história animada com o recurso Mootion, que já entrega o vídeo pronto com narração e animação. E nesta etapa também foi discutido, a importância de pensar bem o que necessita ser abordado e de oferecer os comandos corretos para a IA para se alcançar o resultado desejado.

9. DURAÇÃO DA OFICINA:

A oficina teve a duração de 1:30(uma hora e trinta minutos), foi realizada em um único módulo.



10. AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES:

Ao final da oficina, as professoras tiveram alguns minutos para falar sobre suas impressões. Foi positivo o uso dos recursos apresentados, mas todas concordaram que para a realidade da escola, o uso da IA Motion foi o recurso mais prático e que entregou melhor resultado em menor tempo.

11. RESULTADOS OBTIDOS:

As professoras descreveram como uma aprendizagem positiva e uma delas relatou que para seu aluno com TEA o recurso da história narrada teve excelente aceitação e conseguiu captar a atenção e interesse dele.

12. DESAFIOS ENCONTRADOS:

A falta de computadores (temos 2 laptops para toda escola), foi um desafio, pois as professoras precisaram se revezar o uso das ferramentas.

13. PONTOS FORTES DA OFICINA:

A troca de ideias e o tempo, mesmo que curto para explorar novos recursos foi um ponto alto da oficina. E depois o feedback sobre o aluno autista também.

14. SUGESTÕES PARA MELHORIAS:

Para as próximas oficinas seria interessante dispor de mais tempo e mais computadores pois, o uso simultâneo permitiria ampliar a experiência de todos.

15. CONCLUSÃO E REFLEXÃO FINAL:

A oficina foi um desafio devido ao tempo para realização, mas também foi importante para explorar um novo universo que é incluir as tecnologias na educação infantil. As professoras saíram satisfeitas com a oportunidade e possibilidade de ensinar conceitos abstratos de maneira lúdica, atraente e ainda inclusiva.



Autora: Katia Tatiane de Oliveira
Orientadoras: Priscila Trogo Pereira
Camilla da Rocha

1. IMAGEM DA PROPOSTA



Fonte: <https://www.handtalk.me/br/aplicativo/>

ENSINO DE LINGUAGEM DE SINAIS COM O HAND TALK APP PARA INCLUSÃO E EMPATIA

3. OBJETIVO DA OFICINA

Esta oficina foi pensada para capacitar educadores no uso de aplicativos como ferramenta de inclusão. O aplicativo escolhido leva o nome de Hand Talk App é uma ferramenta gratuita que traduz textos e áudio para Libras (Língua Brasileira de Sinais).

A proposta visa sensibilizar crianças sem deficiência para a importância da comunicação acessível, assim, promover um ambiente escolar inclusivo onde todos possam valorizar a diversidade estimulando ainda a empatia entre as crianças.

4. PÚBLICO-ALVO

A oficina foi para atender professores do ensino fundamental, orientadores pedagógicos e demais educadores interessados na inclusão e métodos de ensino acessíveis, ensinando as crianças no dia a dia.

5. DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES

Aplicar um questionário aos educadores para identificar as necessidades em relação ao ensino de linguagem de sinais e ao uso de tecnologia.

6. DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Hand Talk App: Demonstração do uso do aplicativo, destacando o avatar Hugo que tra-



duz palavras e frases para Libras. Foi considerado o uso de tecnologias assistivas, como audiodescrição para tornar o aprendizado acessível a todos.

7. DESCRIÇÃO DOS RECURSOS QUE DEVEM SER UTILIZADOS

Dispositivos Móveis: Tablets e smartphones com o Hand Talk App instalado e apostilas com guias sobre sinais básicos.

8. METODOLOGIA E DINÂMICA

Aprendizagem Experiencial (Hands-On); Prática direta com o Hand Talk.

8.1 METODOLOGIA DE AVALIAÇÃO FORMATIVA

Questionários e discussões para avaliar o nível de conhecimento dos professores.

8.2 JUSTIFICATIVA METODOLÓGICA

A proposta reforça a inclusão da linguagem de sinais, oportunizando um aprendizado mais inclusivo.

9. DURAÇÃO DA OFICINA

A proposta da oficina foi pensada para ser realizada em uma sessão de 4 horas, dividida em módulos teóricos e práticos.

10. RESULTADOS PRETENDIDOS

Ao final da proposta, os professores deverão apresentar maior compreensão sobre o uso de Libras podendo iniciar o planejamento de atividades inclusivas em suas turmas, como jogos de sinais e diálogos interativos.

11. DESAFIOS QUE PODEM SER ENCONTRADOS

Recursos Insuficientes: Nem todos os participantes possuem aparelhos próprios, limitando o uso prático do aplicativo, a escola pública enfrenta esse problema;

12. PONTOS FORTES DA PROPOSTA

Engajamento Prático com o Aplicativo: A abordagem hands-on manterá os professores engajados e motivados.

13. SUGESTÕES PARA MELHORIAS

Para o sucesso da oficina, algumas providências devem ser tomadas:

Disponibilizar dispositivos móveis para uso compartilhado.

Incluir mais sessões de sensibilização sobre o uso da tecnologia no ambiente escolar.



14. CONCLUSÃO E REFLEXÃO FINAL PRETENDIDA

A oficina destacará a importância da linguagem de sinais como ferramenta de inclusão, proporcionando aos professores uma compreensão prática e teórica do Hand Talk App. A formação incentivará uma visão inclusiva e transformadora para o ambiente escolar, ampliando a acessibilidade e a empatia entre os alunos. Essa experiência bem aplicada, poderá ser replicada e ampliada em todas as escolas, contribuindo para uma educação mais inclusiva.

15. REFERÊNCIAS

MUNHOZ, A. S. Tecnologia educacional. Rio de Janeiro: Saraiva, 2016. 11 p. eBook. ISBN 978-85-472-0095-4. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/978-85-472-0095-4/>. Acesso em: 31 out. 2024.

MORAIS, C. E. L.; PLINSKI, R. R. K.; MARTINS, G. P. T. C.; et al. Libras. 2. ed. Porto Alegre: SAGAH, 2019. eBook. ISBN 9788595027305. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788595027305/>. Acesso em: 01 nov. 2024.

BORBA, M. de C.; MALHEIROS, A. P. dos S.; ZULATTO, R. B. A. Educação a distância online. 4. ed. São Paulo: Autêntica Editora, 2020. eBook. ISBN 9786586040760. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786586040760/>. Acesso em: 01 nov. 2024.



**Autores: José Joelmir Mendes
Maria Helena Sobral de Lima Mendes**
**Orientadores: Priscila Trogo Pereira
Camila da Rocha**



Fonte: arquivo elaborado pelos autores. Outubro/2024

O USO DO APLICATIVO “LER E CONTAR” NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO MATEMÁTICA NA ERA INCLUSIVA E DO ACESSO DIGITAL: UM OLHAR PARA ESTUDANTES DE UMA CLASSE MULTISSERIADA DA EDUCAÇÃO DO CAMPO

OBJETIVO DA OFICINA:

Avaliar se a inserção da tecnologia em sala de aula, contribui para um ensino pautado na inclusão de todos os estudantes.

PÚBLICO-ALVO:

Para essa oficina, participaram ativamente, 12 alunos da Educação Infantil ao 2º ano do ensino fundamental, que tem entre 4 e 8 anos, uma profissional de apoio e uma professora. O outro professor participou apenas da elaboração da mesma.

DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES:

Escolhe-se, portanto, jogos voltados para a alfabetização matemática, devido ao diag-



nóstico da turma, que possuem lacunas no que se referem à contagem e na escrita e identificação dos números. E por isso, essa oficina será de grande relevância para essa turma, que através dos jogos, poderão assimilar com mais facilidades os conteúdos.

DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

Estudo das funcionalidades do aplicativo “Ler e contar,”

Escrita e identificação dos números até 10;

Número e quantidade;

Contagem de elementos até 20;

Identificação dos números até 100.

DESCRIÇÃO DOS RECURSOS UTILIZADOS:

Smartphones ou tablets;

Aplicativo “Ler e contar” instalado;

Lápis e papel.

METODOLOGIA E DINÂMICA:

ATIVIDADE 1- APRESENTAÇÃO DO APLICATIVO (15 MIN.)

A oficina iniciou-se com a apresentação do aplicativo para turma, usando o tablet ou celular.

ATIVIDADE 2- EXPLORANDO O APLICATIVO (20 MINUTOS)

No segundo momento, foi disponibilizado um tempo para que as crianças se familiarizassem com o aplicativo. E individualmente ou em duplas, com o apoio da professora, pudessem explorar o jogo.

ATIVIDADE 3- PRATICANDO A MATEMÁTICA NO APLICATIVO (40 MIN.)

Como a sala é multisseriada, possuem quatro turmas distintas, escolheu-se 4 aplicações dentro do jogo, que continham conceitos matemáticos trabalhados com eles e que pudessem servir de sistematização e revisão.

ATIVIDADE 4- AVALIAÇÃO DO JOGO E FEEDBACK DOS ESTUDANTES (15 MINUTOS)

Nesse último momento, houve uma roda de conversa acerca do que mais gostaram no aplicativo e na aula.

Duração da Oficina: A oficina teve 1:30(uma hora e trinta minutos de duração e foi dividi-



da em pequenos módulos).

Avaliação dos Participantes: A avaliação que os estudantes fizeram do aplicativo, foi que o mesmo proporcionou uma experiência significativa para eles. Todos conseguiram revisar os conteúdos e aprender ainda mais. Para o ensino, avaliamos o aplicativo, como um recurso valioso para potencializar a aprendizagem e tornar as aulas de Matemática mais atraentes e motivadoras.

RESULTADOS OBTIDOS:

Os resultados que obtivemos foram no sentido que o jogo “Ler e contar,” proporcionou uma aprendizagem significativa e lúdica para as crianças. Haja vista que, explorar a matemática, ou qualquer outra área do conhecimento em formato de jogo, por meio de recursos digitais, facilita o aprendizado e a compreensão dos conteúdos. Os estudantes por meio do jogo puderam revisar e sistematizar conteúdos trabalhados em sala de aula, como identificação e escrita de números e estabelecer relações entre número e quantidade. E essa experiência favoreceu um rico aprendizado, para além do contato com a tecnologia, que está bem presente no cotidiano deles. Outro ganho que obtivemos com o jogo, foi por ser uma sala multisseriada, conseguimos com um único aplicativo unir toda a turma, em prol de investigarmos a eficácia do mesmo.

DESAFIOS ENCONTRADOS:

Não houve desafios para a realização da oficina. A escola não dispõe de recursos tecnológicos, mas, com o aparelho de uso pessoal, conseguimos individualmente e em dupla atender todos os estudantes.

PONTOS FORTES DA OFICINA:

Os principais pontos que contribuíram para o êxito da oficina foram a interatividade, que o aplicativo proporcionou e o clima de colaboração foi criado entre os estudantes, que se ajudaram pra superarem suas dificuldades.

Sugestões para Melhorias: Para futuras oficinas dentro dessa temática, sugeriríamos, incluir mais tempo, para que os estudantes aproveitem ao máximo as atividades que o jogo oferece.

Conclusão e Reflexão Final: Essa oficina colaborou para uma aula em que os alunos tivessem contato com a tecnologia, pois vivemos em uma era do acesso digital. Além do mais, de acordo com o aplicativo escolhido, pudemos incluir todos os alunos na atividade, de forma lúdica e divertida, garantindo assim, que os mesmos participassem ativamente da proposta e aprendessem brincando.



Autoras: Alayne Duarte Amorim Vanessa
Gomes Santos Gonçalves
Orientadores: Ms. Débora Ricardo.
Camila da Rocha
Priscila Trogo Pereira
Matheus Pinto Barboza

USO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA) NO PLANEJAMENTO E NA CONSTRUÇÃO DE ESTRATÉGIAS DE ENSINO PERSONALIZADAS E INCLUSIVAS

IMAGEM DA OFICINA:



OBJETIVO DA OFICINA:

Capacitar docentes para o uso de ferramenta de Inteligência Artificial (IA) no planejamento de estratégias de ensino e atividades inclusivas. Nesta oficina será aplicado o uso do ChatGPT.

3.PÚBLICO-ALVO:

Oficina destinada aos docentes do Colégio Pedro II, campus Duque de Caxias. São considerados 12 participantes, um por computador, devido a quantidade de equipamentos disponíveis no laboratório de informática da instituição.

4.DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES:

Os professores foram escolhidos enquanto público-alvo desta oficina devido às demandas encontradas na atualidade para a construção de aulas personalizadas e inclusivas.



Algumas demandas: Os professores desconhecem as ferramentas de IA disponíveis ou têm pouco domínio sobre suas funcionalidades, o que gera insegurança e limita a adoção dessas tecnologias no planejamento pedagógico.

A carga de trabalho dos docentes frequentemente dificulta o tempo disponível para explorar e aprender novas ferramentas, fazendo com que busquem soluções que possam ser facilmente incorporadas e que otimizem o tempo de planejamento.

Dificuldade em personalizar atividades para alunos com necessidades específicas, como aqueles com TEA, TDAH e dislexia.

5.DESCRICÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

- Personalização da aprendizagem.
- A Inteligência Artificial (IA) generativa e a educação.
- Aplicação prática de ferramenta de IA no planejamento de estratégias de aula e atividades inclusivas.
- Criação de Prompts no ChatGPT
- Uso ético da IA na educação.

6.DESCRICÃO DOS RECURSOS UTILIZADOS:

Será necessário computador com acesso à internet, preferencialmente, um para cada participante da oficina.

7.METODOLOGIA E DINÂMICA:

Iniciar com a apresentação das proponentes, seguida da ementa e objetivo.

Troca de experiências: os docentes compartilham como têm realizado o planejamento de suas aulas considerando a inclusão e a diversidade em suas turmas incluindo, se houver, experiências com o uso de IA no planejamento. Não havendo, buscar pontuar, o porquê da não aplicação.

Introduzir os pontos de ementa para aplicação da oficina.

Exposição sobre a necessidade e importância da personalização da aprendizagem para a inclusão e como a IA pode contribuir para isso, destacando a característica das IAs generativas e sua definição.

Aplicação prática da ferramenta de IA generativa (escolhemos ChatGPT) no planejamento de estratégias de aula e atividades inclusivas. É necessário utilizar do Plano de Ensino Individualizado, (PEI) dos alunos de uma turma como apoio para a criação de prompts no ChatGPT. Sugerimos PEI hipotético para preservação de dados de estudantes reais. Este



será um bom momento para destacar sobre o uso ético da IA na educação

8.DURAÇÃO DA OFICINA:

Duração de 2 horas e 30 minutos.

9.AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES:

Essa é a proposta de uma oficina de capacitação a ser aplicada.

10.RESULTADOS ESPERADOS:

Espera-se que os professores estejam capacitados, para utilizar ferramentas de IA no planejamento de estratégias de ensino e atividades inclusivas. O uso dessas tecnologias, tem potencial na redução do tempo de planejamento e a personalização dos planos de aula, de acordo com as necessidades individuais dos alunos, promovendo a acessibilidade.

11.DESAFIOS ENCONTRADOS:

A realização da oficina no curto período disponibilizado foi o maior desafio para a efetivação da mesma, pois devido os compromissos de calendário da instituição não foi possível a execução da atividade no prazo disponibilizado.

12.PONTOS FORTES DA OFICINA:

Deseja-se destacar a aplicabilidade prática e relevância do tema, o apoio à inclusão e personalização do ensino e a otimização do tempo de planejamento.

13.SUGESTÕES PARA MELHORIAS:

Planeja-se disponibilizar um formulário para sugestão de melhorias.

14.CONCLUSÃO E REFLEXÃO FINAL:

Deseja-se que ao concluir a oficina os docentes sejam capacitados com ferramentas e conhecimentos sobre IA, não apenas para otimizar o tempo de planejamento, mas também para abrir caminhos para que todos os alunos, incluindo aqueles com necessidades específicas, encontrem um ambiente de aprendizado que considere suas particularidades e potencialize suas habilidades.



Aluno: Wellington Monteiro Silva
Orientadores: Carolina Montes Durões de Souza
Sonimar Helena dos Reis Silvério



Logo gerada no site <https://turbologo.com/>

Imagem retirada em <https://www.hyetteducation.com/>



OFICINA PEDAGÓGICA E RELATO DE EXPERIÊNCIA, A “LIGA ESCOLAR DO CONHECIMENTO,” COMO PROPOSTA INCLUSIVA NA ERA DIGITAL.

1. DESENVOLVIMENTO

Fazer a escola acreditar em manifestar uma prática pedagógica, com cunho de competição é um dos grandes desafios da educação contemporânea, acreditar na função educativa



das competições é algo que ela não pode negar. De forma diagnóstica, esta intervenção pedagógica alinhada ao acesso digital do conhecimento surge como novo princípio de evento integrado ao projeto, político pedagógico da escola tanto para professor quanto para os alunos em consonância à gestão escolar, com uma proposta clara de aprendizagem digital alinhada à o conceito de cooperação, valores sociais e Competição, juntamente com a atenuação do princípio de totalidade, coeducação, cooperação, participação, autonomia e pluralidade Cultural nesta proposta de oficina.

2. OBJETIVO

Criar no âmbito escolar, uma oficina pedagógico consonante à uma competição “gamificação,” através da plataforma “KAHOOT” nas séries do ensino médio, aplicabilidade do modo quiz, utilizando perguntas e respostas baseadas no conteúdo estudado, produzido pelos professores em rodadas de matérias estabelecidas ara assim, atender as expectativas do desenvolvimento desta oficina.

3. MATERIAIS E MÉTODOS

Para a oficina, serão usados os professores das disciplinas, bem como todos os alunos do ensino médio, os alunos por série, serão divididos em equipes de 5 a 6 alunos durante 2 horas, no quadro a seguir:

Série	Alunos	Professores	Sequencia
1º ano	30*	8*	1º dia
2º ano	30*	8*	2º dia
3º ano	30*	8*	3º dia

*Quantidade aproximada

Para a execução da oficina, será necessário apenas um retroprojeter juntamente a um computador conectado à internet, pode ser instalado dentro da sala de aula ou na sala audiovisual, caso tenha disponível na escola em questão, os alunos podem se organizar e utilizar o próprio celular, bastando apenas uma conexão de internet para acessar a plataforma.

Para a sua utilização, basta o professor se conectar com a plataforma pelo endereço



<http://kahoot.com/schools-u/>, fazer um login e acessar o ambiente de trabalho, o qual permite criar os próprios materiais, personalizando as questões e inserindo fotos, vídeos e links, ainda, pode ser estipulado tempo de resposta para cada pergunta respondida, para os participantes a plataforma fornecerá um código PIN, onde inserido em um celular com internet para socializar com os alunos, os alunos não precisam de ter conta, basta acessar o site oficial, inserir o código pin, criar um codinome e aguardar a liberação do jogo pelo professor. Após a etapa de preparação concluída, os professores organizam suas rodadas matérias, a própria plataforma organiza a classificação e os alunos podem interagira através de um único aparelho de celular, desde de que seja de forma organizada com regras pré-estabelecidas.

4. RESULTADOS ESPERADOS E DISCUSSÃO

Espera-se uma participação ativa tanto dos professores quanto dos alunos, uma vez que a plataforma digital demanda de recurso habitados aos alunos, apesar da gamificação não ser um elemento pedagógico propriamente dito, a plataforma é simples e fornece parâmetros capazes de produzir resultados e dados relevantes para avaliar, o desempenho educacional dos alunos é praticamente uma arguição em conjunto, mas de forma gamificada. Em face de uma discussão relativa à oficina, o resultado esperado nesta dinâmica seria, principalmente, atenção dos alunos em uma forma conjunta, que atraísse todos em um meio cooperativo.

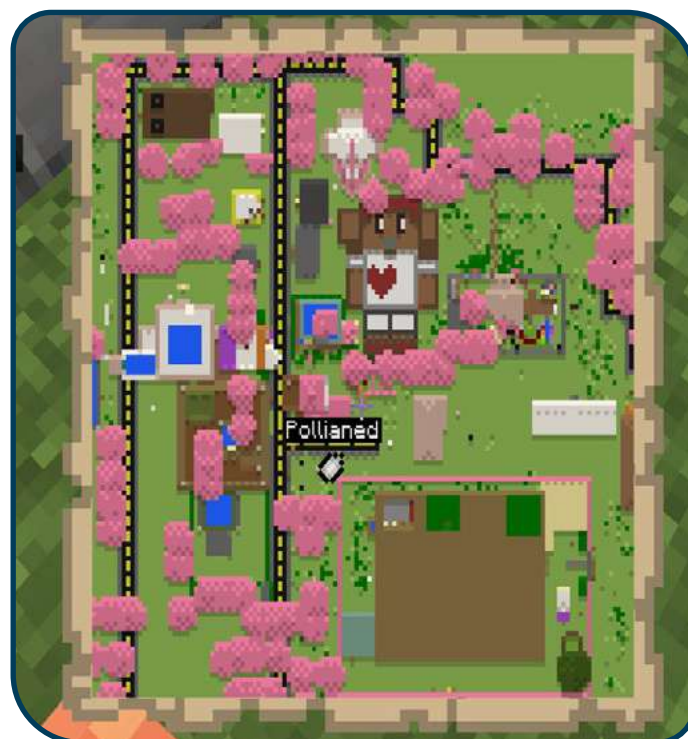
Sabemos que nem todos os alunos demonstram atenção necessário, mais o desafio é aproveitar, o recurso da dinâmica atrelada a tecnologia testada em muitas escolas e organizações. Esta oficina pode ser modulada conforme as características pedagógicas da escola, por isso, ela deve ser dentro de uma estrutura pedagógica válida, para que os resultados sejam alcançados, é um desafio um arranjo de conhecimento, competição e atenção dos alunos em consonância, para que seja feito ambas devem estar em sintonia.

O KAHOOT é um ferramenta validada no mundo todo, tanto na parte didática como das organizações empresariais, sua tecnologia é de fácil acesso e inclusiva, dentre outras ferramentas tecnológicas, neta proposta, ao alinhar a competição juntamente com a extra escolaridade com intuito de aprendizagem e controle da atenção poderá trazer resultados tanto na interatividade, quanto no desempenho escolar.⁵ Referências Bibliográficas Bottentuit Junior, J. B.; O aplicativo kahoot na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real, Challenges Aprender nas Nuvens, Learning in the Clouds 2017:. Oliveira; K. A. S. et.al; Contribuições do programa residência pedagógica vivenciada por meio da aplicação do kahhot em uma turma de 1º ano do ensino médio na disciplina de química; revista interdisciplinar em ensino de ciências e matemática; Araguaína TO, Jan/Dez. 2023. Batista;, J. S. et al; Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a escola; Revista Thema, volume 15, nº 2 Fortaleza CE, 2018.



Autora: Polliane de Jesus Dorneles Oliveira
Orientadores: Carolina Montes Durões de Souza
Sonimar Helena dos Reis Silvério

CIDADE DA EMPATIA: CONSTRUINDO UM MUNDO DE RESPEITO E CUIDADO





A oficina da “Cidade da empatia” no Minecraft é uma iniciativa educacional inovadora que visa fomentar a gentileza, cuidado, respeito, a regra de ouro (não faça com o outro o que você não gostaria que fizesse com você) e a empatia entre os estudantes por meio de uma experiência imersiva, que combina construção, colaboração e aprendizado. Integrando os temas geradores trabalhados em sala de aula, durante todo o primeiro semestre de 2024.

1.OBJETIVO:

O principal objetivo da oficina foi promover a inclusão e acessibilidade para os estudantes, capacitando-os a interagir com o conteúdo de maneira mais eficaz e participativa. O objetivo de criar a oficina foi proporcionar um espaço onde os alunos possam desenvolver habilidades, adquirir conhecimentos e explorar diferentes estratégias que os ajudem a superar barreiras no aprendizado.

2. PÚBLICO-ALVO:

O público-alvo foram 27 alunos 4º ano do Ensino Fundamental de uma escola particular de Minas Gerais. Sendo reaplicada em outras quatro salas do 4º ano, no mesmo colégio.

3. DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES:

O levantamento das necessidades do público-alvo foi realizado por meio de uma análise do ambiente escolar, focando na promoção de conceitos de gentileza e empatia entre os alunos. A partir de discussões em grupo, foi possível identificar as principais demandas e carências relacionadas ao uso da tecnologia no aprendizado, como a falta de confiança em ferramentas digitais e a necessidade de um suporte mais acessível para todos.



4. DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

A “Cidade da Empatia” no Minecraft foi criada, a partir das perguntas geradores levantadas pelos alunos e integrando, os componentes de Geografia, Ciências, História e Ensino Religioso. Mundo Temático da Empatia foi o direcionamento da oficina, com cenários e construções que exemplificam comportamentos gentis e empáticos. O mundo foi dividido em áreas temáticas, cada uma destacando um aspecto diferente da gentileza, cuidado, respeito e a empatia da seguinte maneira: Na Área da Compaixão, os alunos realizam espaços que refletem cuidado e empatia, como o Hospital da Esperança, que ensina sobre a importância da empatia na saúde, e o Colégio da Bondade. A Casa do Abraço proporciona um ambiente acolhedor para trocas de abraços virtuais. Na Área da Colaboração, eles trabalharam juntos no Vilarejo Coletivo, aprendendo sobre o trabalho em equipe ao construir casas e projetar áreas recreativas seguras, promovendo a inclusão social. Área da Diversidade celebra culturas e estilos de vida diferentes, como a Praça Cultural repleta de comidas típicas, e o Jardim da Tolerância, que promove acessibilidade e respeito. Estruturas educativas, como bibliotecas e museus, foram integradas para aprofundar o aprendizado dos alunos sobre diversidade e empatia.

Assim, com esses detalhes, o mundo da “Cidade da Empatia” tornou um espaço virtual rico e envolvente, onde os alunos puderam não apenas se divertir, mas também aprender, crescer e se conectar uns com os outros de maneira significativa.

5. DESCRIÇÃO DOS RECURSOS UTILIZADOS:

Os recursos utilizados foram os computadores em sala de aula e o programa da Microsoft Minecraft Education, no qual todos os alunos tiveram acesso ao programa, abrangendo os alunos de inclusão.

6. METODOLOGIA E DINÂMICA:

A oficina foi conduzida de maneira interativa e dinâmica, retomando sobre os conceitos de gentileza e empatia, seguida de atividades práticas que estimulam o engajamento dos alunos. Os participantes foram divididos em grupos para realizar dinâmicas que promoviam a colaboração. Durante essas atividades, houve uma interação significativa entre eles, que compartilharam experiências pessoais e reflexões sobre como a gentileza pode impactar o ambiente escolar e suas interações diárias. Essa troca de experiências não apenas fortalece os laços entre os alunos, mas também enriquece o aprendizado coletivo.

7. DURAÇÃO DA OFICINA:

Com quatro aulas de 50 minutos cada, a avaliação dos participantes foi feita através de uma rubrica que contemplava aspectos como trabalho em equipe, empatia e respeito.



8. RESULTADOS

IMPACTOS E DESAFIOS NA CONSTRUÇÃO DA CIDADE DA EMPATIA:

Os resultados obtidos com a oficina foram notáveis e refletiam-se em diversas áreas. Os alunos demonstraram um aumento significativo nas habilidades sociais e emocionais, manifestando empatia, respeito e colaboração em suas interações, tanto no ambiente virtual quanto nas relações cotidianas. Os alunos se envolveram em debates sobre diversidade e respeito, superando as expectativas ao compartilhar opiniões e experiências que enriqueceram a compreensão da regra de ouro. Um dos principais desafios enfrentados foi o uso da internet por toda a sala de aula simultaneamente ao que se refere a instabilidade da conexão, que em alguns momentos apresentava quedas inesperadas e demorava para ser restabelecida.

9. SUGESTÕES PARA MELHORIAS:

Para futuras oficinas é importante incluir momentos de reflexão em grupo sobre as experiências também podem fortalecer o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais.

10. CONCLUSÃO: O CAMINHO PARA UMA EDUCAÇÃO INCLUSIVA E EMPÁTICA:

A oficina foi essencial para ampliar a inclusão e acessibilidade na escola, oferecendo aos professores novas práticas sensíveis às necessidades dos alunos. Com ferramentas focadas na diversidade, os educadores agora estão mais preparados para promover um ambiente onde todos se sintam acolhidos e respeitados. Esse aprendizado fortalece o compromisso da equipe escolar com a inclusão, consolidando a escola como um espaço acessível e equitativo para todos os estudantes.



Autor: Ozias Brito Freitas

**Orientadores: Carolina Montes Durões
de Souza Sonimar
Helena dos Reis Silvério**

RELATO DE EXPERIÊNCIA: OFICINA “POTENCIALIZANDO O APRENDIZADO EM QUÍMICA: O USO DE SITES EDUCACIONAIS NA SALA DE AULA”

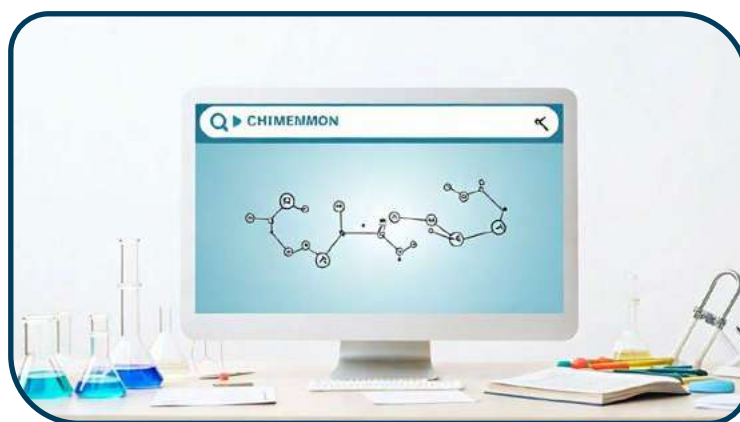


Imagem gerada por Meta AI com Llama 3.2

INTRODUÇÃO

A oficina “Potencializando, o Aprendizado em Química: O Uso de Sites Educacionais na Sala de Aula” teve como objetivo capacitar educadores e estudantes a utilizarem ferramentas digitais para promover a inclusão no ensino da química. Com um público-alvo de 35 alunos do 2º ano do ensino médio, a oficina se propôs criar um ambiente interativo, acessível e colaborativo, onde todos pudessem participar ativamente.

DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES

O levantamento de necessidades foi um passo fundamental para a elaboração do plano de ação. Inicialmente, definimos os objetivos, que incluíam entender o nível de familiaridade dos alunos com o uso de telefones e identificar as necessidades específicas dos alunos com deficiências.

Um questionário estruturado foi distribuído, coletando informações sobre idade, tipo de deficiência, caso houver, experiência anterior com o uso de telefones e interesse em participar do projeto.



Questionário para Levantamento de Dados sobre Alunos

Informações Básicas

1. Idade do Aluno: _____

2. Série em que está matriculado: _____

Informações sobre Deficiência

3. Você possui alguma deficiência? - () Sim - () Não
Qual? _____

Experiência com o Uso de Telefones

4. Você já usou um telefone para atividades educativas? - () Sim - () Não

5. Se sim, quais tipos de atividades você já fez? (Marque todas que se aplicam)

- () Jogos educativos - () Aplicativos de leitura - () Vídeos educativos - () Comunicação com professores ou colegas - () Outro: _____

6. Como você avalia sua experiência com o uso de telefones?

- () Muito boa - () Boa - () Regular - () Ruim - () Muito ruim

Interesse e Expectativas

7. Você tem interesse em participar do projeto que utiliza telefones na aprendizagem?

- () Sim - () Não - () Talvez

8. Quais são suas expectativas sobre o uso do telefone na aprendizagem? (Marque todas que se aplicarem)

- () Aprender de forma mais divertida
- () Melhorar minhas habilidades em tecnologia
- () Ajudar na comunicação com os outros
- () Outro: _____

9. De que forma você acha que o uso do telefone pode ajudar na sua aprendizagem?

Agradecemos sua participação!

10. Se você tiver alguma outra informação ou comentário que gostaria de compartilhar, por favor, escreva abaixo:

Imagem 01 - Questionário aplicado aos alunos

METODOLOGIA E DINÂMICA DA OFICINA

A oficina ocorreu no laboratório de informática durante o horário da aula de química. Os alunos foram divididos em grupos e cada grupo teve a oportunidade de explorar o site PhET Interactive Simulations (site https://phet.colorado.edu/pt_BR/simulations/molecule-shapes), especificamente a simulação sobre “Polaridade e Geometria da Molécula”. Os alunos interagiram com a ferramenta, visualizando conceitos químicos de forma interativa. Utilizamos os computadores do laboratório de informática, que proporcionaram uma experiência prática e visual. Não houve necessidade de apoio externo, o que facilitou a execução da oficina.

Durante a oficina, foi evidente o interesse dos alunos. Muitos ficaram impressionados com as simulações visuais, que traziam à vida conceitos que antes eram apenas discutidos em sala de aula. Vários alunos relataram que a experiência ampliou seu conhecimento, após a atividade, conseguiram identificar corretamente compostos químicos com mais facilidade.

RESULTADOS OBTIDOS

Os alunos mostraram-se mais engajados na disciplina de química. A interação entre alunos e professores melhorou significativamente, com mais perguntas e um ambiente de aprendizado mais colaborativo. Essa mudança não apenas facilitou a compreensão do con-



teúdo, mas também aumentou a confiança dos alunos em expressar suas dúvidas.

Um dos principais desafios foi a limitação do número de computadores disponíveis, que restringiu o acesso individual ao site. Essa falta de equipamentos comprometeu a possibilidade de cada aluno explorar a ferramenta de forma independente.

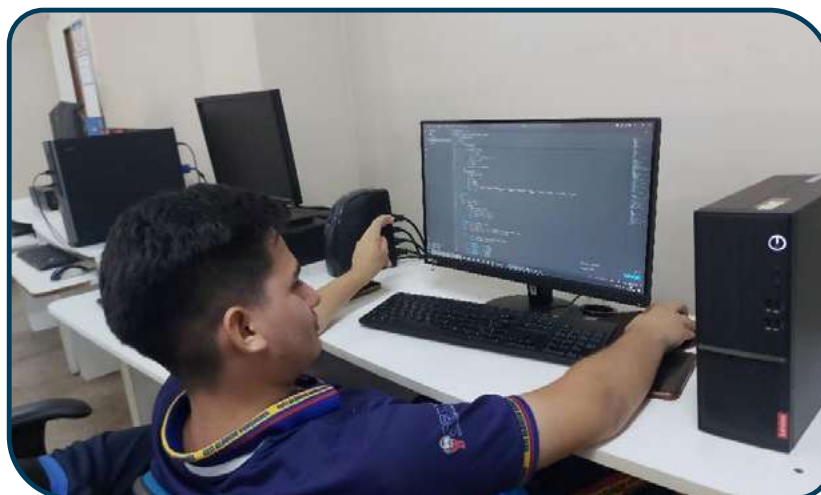


Foto do autor (2024) Aluno utilizando o computador

O grande destaque foi a participação ativa dos alunos. A maioria sentiu-se à vontade para fazer perguntas e buscar mais informações, demonstrando um real interesse pelo aprendizado. Para as futuras oficinas, é essencial garantir um número adequado de computadores para que todos os alunos possam participar ativamente. Aumentar o uso do laboratório de informática para outros projetos também poderia justificar a ampliação dos recursos disponíveis nesse espaço.



Foto do autor (2024) Alunos identificando as geometrias e polaridades das moléculas



CONCLUSÃO E REFLEXÃO FINAL

A realização da oficina foi um passo crucial para entender e atender às necessidades dos alunos, tanto da educação inclusiva quanto da não inclusiva. O levantamento de dados e a abordagem colaborativa enriqueceram a experiência, tornando-a mais significativa e inclusiva. Projetos como este demonstram o potencial das tecnologias digitais na educação, promovendo um aprendizado mais justo e acessível para todos.



Autora: Alcione Soares Moreira
Orientadoras: Sonimar Helena dos Reis Silvério
Carolina Montes Durões de Souza

O USO DA FERRAMENTA WORDWALL COMO ESTRATÉGIA DE APOIO À PRÁTICA PEDAGÓGICA EM TURMAS DO 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL.



(Fotos arquivo da escola 2024)

INTRODUÇÃO

A realização desta oficina surgiu a partir da necessidade de se dá uma intencionalidade pedagógica ao uso indiscriminado de tablets, pelos alunos dos 6º anos do ensino Fundamental da EMEF João Alves Torres, na cidade de Araruna-PB.

Tal equipamento foi doado pela gestão Municipal aos referidos alunos como forma de incentivo aos estudos, a partir desse momento, a escola se tornou um ambiente de conexão e uso do equipamento a todo momento pelos alunos que só queriam acessar redes sociais, jogos virtuais, para distração e lazer, de acordo com algumas falas de professores, essa situação estava acontecendo até mesmo dentro da sala de aula, por parte de alguns alunos, principalmente aqueles menos interessados e com comportamentos inadequados.

Considerando esta realidade, decidiu-se realizar uma oficina com uso da ferramenta Wordwall em parceria com a professora de história, Juberlita Maximino da Silva, visando dinamizar as aulas e motivar os alunos a usar a tecnologia como aliada da aprendizagem dos conteúdos escolares e assim minimizar, o uso descomedido no ambiente escolar. Outro ponto bastante relevante para este trabalho é o que estabelece as competências gerais



da Base Nacional Comum Curricular, nos itens quarto e quinto, quando sugere o uso de diferentes linguagens em diferentes contextos “[...] compreender, utilizar e criar tecnologias digitais [...]”, para avançar a comunicação, a conexão e a formação de conhecimento, além de “[...] resolver problemas e exercer o protagonismo na vida pessoal e coletiva”, BNCC (2017, p.9). A evolução do mundo transforma as relações e o modo com que elas acontecem. E não é diferente quando se trata de ensino e aprendizagem, o que prever a BNCC quando sugere as metodologias ativas de forma orientadora para inclusão e utilização das TICs como recurso para auxiliar as práticas pedagógicas.

2.METODOLOGIA

Para aplicação desta oficina, utilizou-se a pesquisa-ação, tendo como ponto de partida, o diálogo sobre a problemática existente na escola com a professora parceira deste trabalho, o estudo sobre o recurso digital Wordwall pelo site wordwall.net, para planejamento e fomento necessário, as ações a serem transformadas em vivência.

A princípio realizamos como amostragem, na turma de 6º “E” vespertino, em duas aulas, com um público de 22 alunos bem agitados e barulhentos, dentre estes temos alunos com autismo e TDAH, os quais possuem dificuldades de atenção e concentração nas aulas, não gostam muito de atividades apenas de escrita, geralmente iniciam e nunca concluem suas tarefas em sala. Vale destacar a pretensão em desenvolvermos esta oficina nas demais turmas de 6º anos da referida escola. O primeiro passo foi acessar os jogos já criados, fazer login com a conta Google, permitindo criar jogos para revisão de estudos, compartilhar o link do jogo com os alunos, como também os próprios alunos em duplas puderam criar atividades de palavras cruzadas, sobre o conteúdo estudado.

Escolhemos trabalhar com os jogos e atividades digitais, por ser uma maneira onde todos podem participar de forma ativa, realizando o “quis” para revisão do conteúdo, palavras cruzadas para enriquecimento do vocabulário, fixar conceitos e criação de novas atividades.

RESULTADOS

A realização da oficina foi oportuna, o maior desafio foi conter os alunos a fazer uso das atividades propostas naquele momento, pois queriam vivenciar outras atividades da plataforma. Também foi possível identificar uma participação mais efetiva dos alunos na aula, tendo em vista que o uso dos jogos possibilitou dinamizar o aprendizado e prender a atenção dos alunos, ao mesmo tempo que permitiu revisar os conteúdos de forma prazerosa.

Como pontos fortes, tivemos o uso tecnológico direcionado e monitorado no ambiente escolar, o estímulo a leitura, o aumento do vocabulário, a motivação para aprendizagem, a produção de atividades virtuais significativas e sair da monotonia das tradicionais aulas expositivas, que tanto reclamam. Como melhoria, destaco a necessidade de se melhorar a conexão com internet, um ambiente de boa conexão facilita e agiliza o trabalho; a internet



da referida escola é sempre muito lenta. Mas, diante dos desafios postos, principalmente para se trabalhar com uma geração totalmente conectada, foi introduzir recursos que viessem melhorar a interação com os alunos e a inovação da prática pedagógica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É fato que nos dias atuais as necessidades escolares são outras, e elas não se satisfazem com a mera transmissão de conteúdos de forma teórica, onde o estudante precisa decorar; é emergente a mudança na rotina tradicional expositiva entre lousa e caneta é incitável diversificar, os costumes e as práticas pedagógicas com os meios tecnológicos ou seja, usar a tecnologia como recurso pedagógico facilitador no processo de aprendizagem.

Portanto, este trabalho relata uma alternativa metodológica simples, acessível para se trabalhar com jogos educativos digitais em sala de aula, favorecendo o trabalho pedagógico, permitindo ao professor sair do método tradicional de ensino, despertando o interesse dos estudantes e dando significado ao conteúdo estudado, estimulando a busca por novos saberes. Desejo que esta experiência venha contribuir para outras e novas discussões e reflexões sobre, o uso pedagógico da plataforma Wordwall e das TIC's no espaços escolares e principalmente que sirva de inspiração para outros professores, que buscam reinventar e inovar suas práticas pedagógicas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR. Brasília, 2017 pág. 09.



Autora: Railan Tavares Marques

Orientadores: Graziela Aparecida do Nascimento

Rodrigues Pereira

Luciana de Fátima da Silva

Lana Machado

FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS CAPAZES DE AUXILIAR O PROFESSOR NA APLICAÇÃO DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS INOVADORAS:



OBJETIVO DA OFICINA

Esta proposta de oficina pedagógica tem como principal objetivo, capacitar professores dos anos finais do Ensino Fundamental da Rede Pública Municipal de Ensino de Corrente-PI, para a utilização de ferramentas tecnológicas como recursos motivacionais para o ensino e a aprendizagem, promovendo aulas dinâmicas com ênfase em práticas significativas na era do acesso digital. Dessa forma, as ferramentas sugeridas para determinadas aplicações são as seguintes plataformas ou aplicativos: Kahoot, Padlet e Quizizz, podendo ser modificadas ou ampliadas para futuros eventos de aplicação ou adaptação.

PÚBLICO-ALVO

Destina-se aos professores de diversas áreas do conhecimento dos anos finais do Ensino Fundamental da Escola Manoel Pacheco da Rocha, situada no povoado Caxingó, Zona Rural de Corrente-PI.

5. DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES

Devido à grande necessidade enfrentada pelos professores para a utilização de ferramentas digitais e recursos motivacionais, a fim de diversificar as metodologias de ensino-aprendizagem em uma sociedade automatizada, o domínio dos recursos digitais torna-se um elemento principal para a prática educacional.

6. DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

A oficina pedagógica será desenvolvida conforme a seguinte programação: introdução



aos aplicativos educacionais Kahoot, Padlet e Quizizz, a importância da tecnologia na educação e o uso de ferramentas interativas, realização de atividades utilizando os aplicativos supramencionados, apresentando formas de como cada um pode ser utilizado para o enriquecimento de práticas pedagógicas inovadoras.

DESCRIÇÃO DOS RECURSOS UTILIZADOS

Podem ser utilizados como recursos: computadores, projetores, data shows, internet, materiais de apoio, como slides, tutoriais, exemplos de atividades e outros recursos adequados à aplicação.

8. METODOLOGIA E DINÂMICA

A oficina será conduzida por meio de apresentações teóricas sobre as funcionalidades dos aplicativos educacionais Kahoot, Padlet e Quizizz. Em seguida, será realizada uma explanação sobre a importância da tecnologia e o uso de ferramentas interativas na educação e finalmente, serão desenvolvidas atividades práticas com a utilização dos aplicativos Kahoot, Padlet e Quizizz.

9. DURAÇÃO DA OFICINA

Esta proposta tem uma previsão de 04 horas de duração, incluindo teoria e prática, mas pode ser reformulada conforme o envolvimento dos participantes para adaptações ou reaplicações, de acordo com as necessidades da instituição selecionada para a execução da proposta.

10. AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES

Sugere-se, como avaliação do evento, a aplicação de um questionário de satisfação aos participantes, considerando a realização e o engajamento nas atividades propostas.

11. RESULTADOS ESPERADOS

Espera-se, como resultados, a incorporação das ferramentas e a familiaridade no cotidiano dos professores para o desenvolvimento de habilidades na implementação e aplicação de atividades criativas, dinâmicas e significativas.

12. DESAFIOS ENCONTRADOS

Os possíveis desafios enfrentados por alguns professores incluem resistência em utilizar as tecnologias, dificuldade em encontrar tempo para se dedicar à formação continuada e ao planejamento de aulas dinâmicas. Outro ponto a ser destacado são as questões de infraestrutura que persistem na realidade de muitas escolas, levando os docentes a ministrarem aulas monótonas, sem motivação e criatividade.



13. PONTOS FORTES DA OFICINA

A oficina conta com uma projeção de conteúdo organizada de forma prática, com finalidade e objetivo na utilização de ferramentas tecnológicas gratuitas e de fácil acesso, que possibilitam a colaboração entre os participantes, capacitando-os, a se posicionarem como inovadores e mentores de práticas educacionais dinâmicas e produtivas.

14. SUGESTÕES PARA MELHORIAS

Espera-se que uma oficina pedagógica voltada para o uso de ferramentas tecnológicas possa impactar significativamente as práticas cotidianas dos professores, resultando em um ensino mais dinâmico, eficaz e alinhado às necessidades dos alunos. Como sugestão de melhoria, indicamos as seguintes particularidades: aprimoramento das metodologias de ensino, engajamento e motivação dos alunos, personalização da aprendizagem, desenvolvimento de competências digitais, aumento da eficiência no planejamento e avaliação, estímulo à criatividade e inovação, fortalecimento do vínculo professor-aluno e a integração com práticas pedagógicas modernas.

15. CONCLUSÃO E REFLEXÃO FINAL

Essa proposta de oficina pedagógica poderá proporcionar oportunidades significativas e auxiliaadoras para o processo de ensino-aprendizagem pois, no atual cenário de uma sociedade automatizada tecnologicamente, a utilização das ferramentas torna-se um elemento fundamental para contribuir com o desenvolvimento crítico e reflexivo do cotidiano escolar, tendo como peça-chave principal, os docentes e as conjunturas do quadro educacional.



Autora: Rita Regiani Benito Miccoli
Orientadores: Graziela Aparecida do Nascimento
Rodrigues Pereira
Luciana de Fátima da Silva
Lana Machado

TECNOLOGIA NA ERA DO ACESSO: OFICINA PEDAGÓGICA PARA EDUCADORES EAD DA ASSOCIAÇÃO DE ENSINO PROFISSIONALIZANTE - ESPRO

RESUMO:

Este artigo apresenta a proposta para uma oficina pedagógica, voltada para os educadores de Ensino a Distância (EAD) da Associação de Ensino Profissionalizante - Espro. A oficina, intitulada “Tecnologia na Era do Acesso”, pretende preparar inicialmente vinte e cinco instrutores e cinco assistentes sociais para uma educação inclusiva, abordando o uso de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) e o Atendimento Educacional Especializado (AEE). A proposta pretende destacar a importância deles em compreenderem os marcos legais da educação especial e assim, promoverem práticas pedagógicas inclusivas.

1. INTRODUÇÃO

A educação inclusiva é uma prioridade crescente no contexto educacional contemporâneo, especialmente no Ensino a Distância (EAD). A Associação de Ensino Profissionalizante - Espro, comprometida com a formação profissional e inclusão social, identifica e faz parte da sua missão e visão, a necessidade de preparar seus educadores para enfrentar os desafios da educação inclusiva. Apesar de ter desenvolvido em plataforma Moodle (Figura 1), uma ferramenta segura para o ensino online, muitos instrutores da Espro, ainda não foram capacitados para utilizar plenamente as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) e o Atendimento Educacional Especializado (AEE) em suas práticas pedagógicas, isso porque eu enquanto instrutora e já trabalhando a mais de cinco anos nunca tive essa formação.



Figura 1: Tela inicial do Portal de Aprendizagem (Moodle)

Fonte: Portal de Aprendizagem Espro

Portanto, esse artigo apresenta uma proposta de oficina pedagógica intitulada “Tecnologia na Era do Acesso,” que visará capacitar instrutores para a inclusão efetiva de jovens aprendizes com deficiência. A oficina foi planejada para completar possíveis lacunas de conhecimento identificadas entre os instrutores, que frequentemente desconhecem os recursos e estratégias de técnicas assistivas. Ao proporcionar uma oficina abrangente em Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) e Atendimento Educacional Especializado (AEE), ela procurará não apenas melhorar a qualidade da instrução oferecida, mas também promover um ambiente de aprendizagem inclusivo e acessível. Caso a oficina seja aprovada e autorizada pela gestão ela estará totalmente alinhada com os objetivos institucionais do Espro de valorizar a diversidade e os direitos humanos, integrando práticas pedagógicas inclusivas. Ao capacitar os instrutores profissionalizantes para utilizar o Moodle de forma mais eficiente, a iniciativa pretende transformar a experiência educacional dos jovens aprendizes, garantindo que todos, independentemente de suas condições, tenham acesso igualitário às oportunidades de aprendizagem.

OBJETIVOS DA OFICINA

Os principais objetivos da oficina são:

Capacitar inicialmente trinta pessoas entre instrutores e assistentes sociais para compreender e aplicar os marcos legais da educação especial na perspectiva inclusiva.

Incentivar a valorização da diversidade e dos direitos humanos de forma interdisciplinar.

Promover o Atendimento Educacional Especializado (AEE) como prática integradora.

Discutir o papel das TIC na educação inclusiva, identificando oportunidades e desafios.

Refletir sobre o impacto da automação e da ciência de dados na educação.



DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES

Para identificarmos as principais demandas e desafios enfrentados pelos educadores da Associação de Ensino Profissionalizante - Espro, será realizado um levantamento abrangente utilizando questionários e reuniões em grupo com instrutores e assistentes sociais. Este processo investigativo possivelmente demonstrará algumas áreas que necessitam de atenção e desenvolvimento. Creio que essas carências vão demonstrar a importância de uma abordagem de formação abrangente, que não apenas aborde as lacunas técnicas, mas também promova uma compreensão aprofundada dos princípios da educação inclusiva. A oficina proposta visa prepará-los para enfrentarem os desafios da era digital de maneira eficaz e inclusiva, garantindo o acesso e a participação plena de todos os jovens no processo educativo. Neste diagnóstico não será considerado o desenvolvimento de materiais didáticos acessíveis, porque estes são criados pela área de educação da instituição e dentro da plataforma utilizada, existem ferramentas que vão apoiar os jovens na execução e compreensão do que foi solicitado de acordo com a Figura 2.



Figura 2: Imagem de todas as ferramentas de acessibilidade

Fonte: Portal de Aprendizagem Espro

4. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

A oficina “Tecnologia na Era do Acesso” será cuidadosamente estruturada para abordar temas fundamentais que capacitarão, os instrutores a promover uma educação abrangente. O conteúdo programático proposto será dividido em três áreas principais, cada uma focada em aspectos essenciais da educação inclusiva e do uso de tecnologia:

Marcos Legais da Educação Especial e Gestão Profissionalizante Inclusiva: Esta seção pretende introduzir, os instrutores profissionalizantes aos principais marcos legais que regem a educação especial no Brasil, incluindo leis e diretrizes que garantem os direitos dos estudantes com deficiência. Além disso, explorar práticas de gestão que promovem a



inclusão no ambiente educacional profissionalizante, incentivando uma cultura institucional que valoriza a diversidade e os direitos humanos.

História e Papel da Tecnologia na Sociedade: Neste ponto, os instrutores terão a oportunidade de entender a evolução das tecnologias de informação e comunicação (TIC) e seu impacto na sociedade moderna. A discussão incluirá como essas tecnologias transformaram a educação e o potencial que possuem para facilitar a inclusão, fornecendo ferramentas que tornam o aprendizado mais acessível e interativo para todos os alunos.

Impacto da Automação e Ciência de Dados na Aprendizagem Personalizada: Com o avanço da automação e da ciência de dados, surgem novas oportunidades para personalizar a experiência de aprendizagem. Neste momento, pretendemos explorar como essas tecnologias podem ser utilizadas para adaptar, o ensino e às necessidades individuais dos jovens aprendizes, potencializando o engajamento e a eficácia do aprendizado. Os instrutores serão introduzidos a ferramentas e metodologias que permitem a análise de dados para informar práticas pedagógicas mais inclusivas e personalizadas.

5. METODOLOGIA E DINÂMICA

A oficina “Tecnologia na Era do Acesso” será concebida para ser realizada em um formato virtual, utilizando a plataforma Microsoft Teams, uma ferramenta já familiar aos instrutores da Associação de Ensino Profissionalizante - Espro. A escolha por um ambiente online visa acomodar participantes de diferentes regiões, garantindo tanto a acessibilidade quanto a flexibilidade necessária para um público diversificado.

5.1 ESTRUTURA E FERRAMENTAS

Os encontros para a realização da oficina e atividades de fixação serão centrados em apresentações interativas, cuidadosamente elaboradas em PowerPoint. Cada apresentação servirá como um guia visual e didático, facilitando a compreensão dos tópicos abordados e estimulando a reflexão e o engajamento dos participantes. A interação será um elemento central, promovida por meio de dinâmicas de discussão em grupo e perguntas. Esse formato incentivará, os instrutores a compartilharem suas experiências e explorarem coletivamente soluções para os desafios da educação inclusiva. Para consolidar o aprendizado, a oficina incluirá atividade prática. Esta atividade será projetada para simular uma situação real, permitindo que os instrutores apliquem os conceitos discutidos e desenvolvam estratégias para o uso de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) e Atendimento Educacional Especializado (AEE) em suas práticas pedagógicas.

5.2 CRONOGRAMA E FLEXIBILIDADE

A oficina está planejada para ocorrer em dois a três encontros, com duração de até uma hora cada. Essa organização foi escolhida para se alinhar às jornadas de trabalho dos participantes 6 horas, permitindo que eles participem sem comprometer suas responsabilidades



diárias com os jovens aprendizes. A metodologia adotada é flexível, permitindo ajustes conforme o feedback dos participantes e a dinâmica das sessões. Se necessário, atividades assíncronas, como leituras prévias e fóruns de discussão, poderão ser incorporadas para maximizar o tempo de interação durante os encontros ao vivo.

5.3 AMBIENTE DE APRENDIZAGEM

O ambiente de aprendizagem da oficina será colaborativo e apoiado por instrutores experientes do Espro, que atuarão como mediadores. Esses facilitadores garantirão que todos os participantes se sintam apoiados e encorajados a contribuir ativamente. A familiaridade com a plataforma Microsoft Teams, os recursos tecnológicos disponíveis permitirá a criação de um espaço de aprendizagem eficaz e colaborativo. Essa metodologia não apenas visa transmitir conhecimento técnico, mas também fomentar uma cultura de aprendizagem contínua e colaborativa, essencial para a implementação bem-sucedida de práticas inclusivas no Ensino a Distância (EAD).

6. AVALIAÇÃO E RESULTADOS ESPERADOS

A avaliação da oficina “Tecnologia na Era do Acesso” será conduzida de maneira abrangente, incorporando múltiplas abordagens para garantir um feedback positivo. Como é costume nos treinamentos ou oficinas do Espro será utilizado questionário estruturado, ao final de cada encontro, permitindo que os participantes expressem suas percepções sobre o conteúdo abordado, a metodologia empregada e a eficácia das atividades propostas. Os resultados esperados incluem uma melhoria significativa na capacidade dos instrutores de aplicar práticas pedagógicas inclusivas em seus ambientes EAD. Com certeza será esperado que, ao final da oficina, os participantes estejam mais bem equipados para utilizar tecnologias assistivas, integrando-as ao planejamento e à execução de suas aulas. Esta oficina visa não apenas a adaptação de materiais e métodos, mas também a promoção de uma cultura educacional que valoriza a diversidade e a inclusão. Além disso, a oficina pretende fomentar um aumento na confiança dos instrutores em lidar com as necessidades específicas dos jovens aprendizes, possibilitando um atendimento mais personalizado e eficaz. A expectativa é que eles se tornem agentes de mudança dentro da instituição ou em outras que participem, disseminando práticas inclusivas e contribuindo para a criação de ambientes de aprendizagem mais acessíveis e equitativos.

7. CONCLUSÃO

A oficina “Tecnologia na Era do Acesso” com certeza representará um passo importante para os instrutores do Espro em direção a uma educação inclusiva e acessível. Embora o Espro já disponha de ferramentas de inclusão digital, muitos instrutores ainda desconhecem seu potencial e esta ação reflete um compromisso com a eliminação de barreiras à aprendizagem e participação de todos os jovens, especialmente daqueles com deficiência, no ambiente educacional do EAD.



Ao prepararmos os instrutores em práticas pedagógicas amplas e no uso eficaz das TICs, a oficina pretenderá não apenas melhorar a qualidade da educação oferecida, mas também promover uma mudança cultural significativa dentro da instituição. Essa transformação é fundamental, pois se enraíza na valorização da diversidade e na promoção dos direitos humanos, pilares essenciais para o desenvolvimento de uma sociedade mais justa e igualitária.

Em síntese, a oficina “Tecnologia na Era do Acesso” tem o potencial de ser um divisor de águas na compreensão e prática da educação inclusiva no Espro. Ao focar na capacitação dos educadores, ela não apenas melhora a qualidade da educação para jovens com deficiência, mas também fortalece a cultura de inclusão entre instrutores e jovens aprendizes.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

CARVALHO, Rosita Edler. Educação Inclusiva com os Pingos nos Is. 2. ed. Porto Alegre: Mediação, 2005. Disponível em: bds.unb.br. Acesso em: 25 out. 2024.

DUTRA, C. P. Políticas Públicas de Educação Especial. Revista Aprendizagem, Pinhais, n. 8, p. 24-28, set./out. 2008.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. Inclusão Escolar – O que é? Por quê? Como Fazer? São Paulo: Summus, 2015.

MAZZOTTA, Marcos José da Silveira. Educação Especial no Brasil: História e Políticas Públicas. São Paulo: Cortez, 1996.

MORAN, José Manuel. A Educação que Desejamos: Novos Desafios e Como Chegar Lá. Campinas: Papirus, 2015.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; VALENTE, José Armando. Tecnologia e Currículo: Trajetórias Convergentes ou Divergentes? São Paulo: Paulus, 2011.

CARVALHO, Rosita Edler. Inclusão: Conceitos, Histórias e Implicações. Porto Alegre: Mediação, 2004.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica. Campinas: Papirus, 2013.



**Orientadores: Laíse Monique da Costa Oliveira
Samuel Barreto Silva
Graziela Aparecida do Nascimento
Rodrigues Pereira
Luciana de Fátima da Silva
Lana Machado**

1. IMAGEM DA OFICINA:



Foto: Escola Estadual Francisco Bernardino

2. TÍTULO DA OFICINA:

OFICINA PEDAGÓGICA INSTRUÇÃO, ORIENTAÇÃO, USO DO SMARTPHONE NAS ESCOLAS E SUAS IMPLICAÇÕES NO USO PEDAGÓGICO PELOS DOCENTES (UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO CANVA COMO RECURSO PEDAGÓGICO).

3. OBJETIVO DA OFICINA:

Promover uma discussão estruturada sobre, os prós e contras do uso de celulares dentro da sala de aula, desenvolvendo habilidades argumentativas e de pensamento crítico nos alunos, assim como sua utilização como recurso pedagógico, recurso esse que deve ser de forma estratégica com estudo dirigido. A Oficina Pedagógica é importante estratégia metodológica por proporcionar, o desenvolvimento de uma ação didática ordenada pela interação entre teoria e prática ou seja, a oficina proporciona aos participantes “situações concretas e significativas, baseada no tripé: sentir-pensar-agir com objetivos pedagógicos” (VALLE; ARRIADA, 2012, p. 4).

Oficinas são momentos de produção de conhecimentos, que partem de uma realidade,



fato concreto que são discutidos e o conhecimento produzido é transferido para essa realidade, com o objetivo de transformá-la (VIEIRA; VALQUIND, 2002). Conscientizar professores de maneira a integrar a tecnologia móvel com suas práticas de pesquisa e ensino em suas atividades profissionais, como estratégia para transpor desafios de ensino aprendizagem.

4. PÚBLICO-ALVO:

Alunos do ensino médio e professores da Escola Estadual de Minas Gerais Francisco Bernardino, no município de Juiz de Fora.

5. DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES:

Informacional, oficina para diagnostica qual é a importância do celular em sala de aula e seu uso adequado de forma pedagógica, opinião dos discentes e docentes na concepção do multiculturalismo, em uma visão holística da gestão democrática no ambiente escola para comunidade escolar, pois a perspectiva democrática e necessário diagnostica a percepção de todos em quanto cidadão em uma decisão coletiva. “Uma gestão participativa também é a gestão de participação” (LIBÂNEO, 1996, P. 200). Com a gestão participativa o diretor escolar passa ser visto como interlocutor entre a escola e a comunidade e não mais um mero repassador das ideias do sistema governante. Ele gere a escola compartilhando os problemas e encontrando soluções em parceria com os demais membros da comunidade escolar. Como forma de atender as demandas sociais da comunidade onde a escola está inserida. Portanto o diagnóstico para definição da proibição ou não deve ser considerado a concepção de todos seguindo uma gestão participativa, onde todos podem expressar sua opinião.

6. DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

Conscientizar professores de maneira a integrar a tecnologia móvel com suas práticas de pesquisa e ensino em suas atividades profissionais como estratégia para transpor desafios de ensino aprendizagem. A oficina foi elaborada pensando em dois momentos, em uma primeira abordagem com os docentes, após com os discentes, utilizando o aplicativo Canva Desenho e Editor de IA.

7. DESCRIÇÃO DOS RECURSOS UTILIZADOS:

Textos, aula expositiva, data show, discursão sobre a temática dos smartphones nas escolas em especial na sala de aula, apoio especializado para promover a educação inclusiva em todos os aspectos.

8. METODOLOGIA E DINÂMICA:

Essa oficina, baseia-se em uma revisão sistemática da literatura para levantar informações sobre a temática smartfone nas escolas e suas implicações no uso pedagógico pelos



docentes. A indicação teórico-metodológico tem como objetivo mapear, os referenciais que contribuíram para a análise do uso dos celulares de forma consciente e pedagógica.

A metodologia utilizada neste trabalho é de natureza teórica ou seja baseada em autores que permitem discutir e formular indagações sobre um certo campo de estudo ou pesquisa. Nesse sentido Gil (2002), afirma que, este tipo de pesquisa possibilita maior alcance de informações, além de permitir uma melhor construção e definição do quadro conceitual de estudo. As técnicas utilizadas serão: I) pesquisas bibliográficas e análise documentais; II) trabalhos de campo; III) entrevistas; IV) aplicação de questionários.

DOCENTES

1º MOMENTO:

Apresentar o tema para os professores de forma sucinta;

Iniciar com um vídeo sobre o tema;

<https://youtu.be/6NnDsHD4Afw?si=fxSmfozNiU7Eao8->

Iniciar com um bate papo após o vídeo;

Em seguida distribuir o questionário para os professores;

2ºMOMENTO:

Iniciar com uma conversa informal sobre o aplicativo canva;

Explicar como se pesquisa atividades utilizando o aplicativo e como edita- las;

Iniciar a parte prática da oficina;

Dividir os professores em grupos;

Propor que cada grupo pesquise uma atividade no aplicativo e edite a mesma colocando as informações desejadas ou alterando itens;

3ºMOMENTO:

Propor que cada grupo apresente o que criou;

Finalizar a parte um da oficina abrindo um espaço para que os professores contem sua experiência com a mesma.

DISCENTES

1º MOMENTO:

Aula expositiva sobre o tema: uso do smartfone como recurso pedagógico.



2º MOMENTO:

Oficina e pratica com uso do aplicativo canva; criação do mapa mental, meu caminho até a escola, aplicado para turma do 6º ano fundamental II.

3º MOMENTO:

Estudo de casos, criar seu próprio mapa mental;

Com estudos de casos, os estudantes são expostos a problemas reais, de modo que possam analisá-los por inteiro (como uma situação real) entre si, discutir as possibilidades de solucioná-los.

Esses casos são relatos construídos de tal modo a estimular o pensamento analítico e sistêmico.

São como exercícios em uma oficina, mas contextualizados e abrangentes.

9. DURAÇÃO DA OFICINA:

A oficina foi pensada para 4 a 5 aulas de 50 minutos cada aula.

10. AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES:

Para avaliação dos professores, seu principal aspecto foi o manuseio e domínio da tecnologia como recurso pedagógico, para os alunos a elaboração do mapa temático elaborado via instrução dos docentes.

11. RESULTADOS OBTIDOS:

A maioria dos professores tem facilidade para usar e recriar utilizando a tecnologia como recurso pedagógico e seu uso consciente pelos discentes.

12. DESAFIOS ENCONTRADOS:

Dentre os desafios aplicados temos, a falta de infraestrutura do laboratório de informática, dificuldade de alguns professores no manuseio dos aparelhos tecnológicos.

13. PONTOS FORTES DA OFICINA:

Sincronia entre discentes e docentes para o uso da tecnologia como recurso pedagógico.

14. SUGESTÕES PARA MELHORIAS:

A tecnologia deve ser mais utilizada como recurso para aprendizagem de forma eficiente e propositiva.

15. CONCLUSÃO E REFLEXÃO FINAL:



Conclui-se que pontos extremamente relevantes e atuais foram discutidos nessa oficina, como os prós e os contras do uso do celular e o celular como recurso pedagógico. Através dessa oficina, docentes e discentes tiveram a possibilidade de refletir sobre o uso de dispositivos eletrônicos e resignificar seu uso. Foi possível perceber através da mesma que quando usado corretamente os celulares podem ser grandes aliados no processo educativo. Os alunos foram capazes de opinar com senso crítico e debater sobre o tema com consciência, pois tiveram oportunidade de aprender sobre usar o celular como ferramenta para seu processo de aprendizagem. Eles perceberam que o acesso rápido a informações pode ajudá-los a alcançar seus objetivos educacionais, com facilidade, desenvolvendo habilidades. Nota-se também que a oficina por ser um tema atual, gerou grande engajamento para os alunos. Os mesmos se mantiveram curiosos e interessados em toda a oficina e dispostos a aprenderem mais.

O grupo docente por sua vez teve a oportunidade de aprender mais sobre o uso de celulares para fins pedagógicos. Perceberam que através dele pode-se aperfeiçoar o seu trabalho, facilitar seu dia a dia, personalizar suas atividades e aumentar o interesse e participação dos alunos, tendo um processo ensino aprendizagem mais interessante e dinâmico.

Os professores aprenderam ainda sobre a importância de estar sempre aprendendo coisas novas e que o uso da tecnologia pode se tornar enriquecedor. Para isso é necessário sempre buscar aprender mais sobre essas ferramentas que estão ao alcance de todos, sendo necessário apenas um dispositivo móvel. Enfim, a respectiva oficina teve resultado qualitativo tanto para os professores, quanto para os alunos e possibilitou momentos de grandes trocas e aprendizagens. Chegando assim a conclusão de que a oficina: Instrução, orientação, uso do smartfone nas escolas e suas implicações no uso pedagógico pelos docentes, utilização do aplicativo canva como recurso pedagógico foi satisfatória.

16. REFERÊNCIAS:

ARAÚJO, Francisca Socorro. Multiculturalidade. 2007. Disponível em < <http://www.infoescola.com/sociologia/multiculturalidade/> > Acesso em 02 de Mar. de 2013.

CANDAU, Vera Maria (Org.). Sociedade, Educação e Cultura(s): questões e propostas. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002. (Multiculturalismo e Educação: a construção de uma perspectiva)

HORA, Dinair Leal da. Gestão Democrática da Escola. 13. Ed. Campinas, SP: Papyrus, 2006.(A administração escolar numa perspectiva democrática; 33-58).

LIBÂNEO, José Carlos; OLIVEIRA, João Ferreira; TOSCHI, Mirza Seabra. Educação Escolar: políticas, estrutura e organização. São Paulo: Cortez, 2003. (Os conceitos de organização, gestão, participação e cultura organizacional; o sistema de organização e gestão da escola; p. 95-133).

MEDEIROS, Arilene Maria Soares de; OLIVEIRA, Francisco de Fátima Araújo; DIEB, Mes-



sias Holanda (Orgs.). Educação na Contemporaneidade: políticas e gestão dos sistemas e da escola pública. Curitiba, PR: CRV, 2012. (Democratização da gestão à luz dos discursos dirigentes municipais: uma análise do âmbito da região do alto oeste potiguar; p. 121-137)

SANTOS, Boaventura de Souza. Renovar a Teoria Crítica e Reinventar a emancipação Social. São Paulo: Boitempo, 2007.

TORRES, C. A. Teoria crítica e sociologia política da educação. São Paulo: Cortez, 2003. (Multiculturalismo).

TOURAINÉ, Alain. Iguais e diferentes. Lisboa: Instituto Piaget, 1997. (A sociedade multicultural).



**Organizadoras: FLÁVIA ROSANA BONI
GRAZIELA APARECIDA DO
NASCIMENTO RODRIGUES PEREIRA**

1. IMAGEM DA OFICINA:



Imagem retirada da Internet: <https://blog.google/intl/pt-br/produtos/educadores-contam-como-e-inovar-em-sala-de-aula-usando-as-ferramentas-do-google/>

4. TÍTULO DA OFICINA:

A UTILIZAÇÃO DE FERRAMENTAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

3. OBJETIVO DA OFICINA:

Capacitar os professores para a utilização de tecnologias em sala de aula de forma prática e inclusiva, favorecendo uma maior interação com os estudantes e criando um ambiente de aprendizado mais dinâmico e adaptado à realidade contemporânea.

4. Público-Alvo:

Dez professores do ensino fundamental, com diferentes níveis de experiência no uso de tecnologia.

5. DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES:

Para fazer o levantamento de necessidades, os professores responderão um questionário, que será aplicado previamente, para identificar as dificuldades comuns entre os professores, como a falta de familiaridade com a gravação de vídeos, organização de conteúdos digitais e a integração de tecnologias assistivas.



6. DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

Ferramentas de Gravação e Edição de Vídeos: introdução a ferramentas simples e acessíveis para criar conteúdos audiovisuais educativos.

Ferramentas de Organização e Gerenciamento Digital: uso de plataformas como Google Classroom e Microsoft Teams.

Técnicas para Integrar Tecnologias Assistivas: práticas para garantir acessibilidade e inclusão em sala de aula.

7. DESCRIÇÃO DOS RECURSOS UTILIZADOS:

Sala equipada com notebook e Data Show.

Apostilas impressas e tutoriais digitais para suporte.

Tablets e celulares para simular práticas de ensino.

8. METODOLOGIA E DINÂMICA:

A oficina deve incluir uma breve apresentação teórica, seguida por atividades práticas em grupos, onde os participantes utilizarão as ferramentas digitais apresentadas. O formato precisa ser dinâmico, com interações e troca de experiências entre os professores, permitindo que cada um relate como lida com os desafios tecnológicos em sala de aula.

9. DURAÇÃO DA OFICINA:

Oito horas, divididas em dois módulos de 4 horas com um intervalo de 20 minutos.

10. AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES:

Os professores fornecerão feedback por meio de um questionário ao final da oficina e compartilharão experiências sobre como pretendem aplicar as novas práticas em suas rotinas.

11. RESULTADOS:

Espera-se que os professores se mostrem mais seguros para gravar vídeos e utilizar ferramentas digitais para a organização de aulas. Além disso, que identifiquem métodos para tornar o ambiente de sala de aula mais acessível e inclusivo.

12. DESAFIOS ENCONTRADOS:

Alguns professores podem ter dificuldades em operar as ferramentas digitais e precisarem de apoio adicional.

Pode haver resistência de alguns professores em aprender novas maneiras de ensinar.



Os equipamentos disponíveis na unidade escolar podem ser insuficientes para que todos os professores tenham acesso, neste caso, será necessário fazer duplas para que todos tenham acesso aos equipamentos durante a execução da oficina.

13. PONTOS FORTES DA OFICINA:

A troca de experiências entre os participantes devem enriquecer a aprendizagem coletiva.

O conteúdo programático, sendo bem planejado, permite que os professores visualizem aplicações práticas para suas turmas.

14. SUGESTÕES PARA MELHORIAS:

Seria importante ampliar a duração da oficina para permitir mais práticas e discussões e considerar o acompanhamento contínuo, com encontros mensais para avaliar o uso das tecnologias.

15. CONCLUSÃO E REFLEXÃO FINAL:

A oficina proporcionará uma experiência significativa, incentivando os professores a inovar em suas práticas pedagógicas e a incluir tecnologias assistivas para melhorar a acessibilidade. A prática colaborativa deve demonstrar, o potencial do aprendizado conjunto e a importância de manter a formação contínua, adaptada às necessidades dos docentes. Essa formação deve ser ampliada para todos os professores da unidade escolar, promovendo uma cultura de acessibilidade e inovação em toda a escola.



Autora: Célia Regina Abdala Silva
Orientadoras: Graziela Aparecida do Nascimento
Rodrigues Pereira
Luciana de Fátima da Silva
Lana Machado

TECNOLOGIA NA ERA DO ACESSO: CAPACITANDO EDUCADORES PARA A INCLUSÃO



1. OBJETIVO DA OFICINA:

A oficina teve como meta principal habilitar os professores a empregar tecnologias digitais para fomentar a inclusão e acessibilidade de estudantes comuns e atípicos. Por meio da capacitação, procurei satisfazer as demandas de formação identificadas, fomentando um ambiente de aprendizado colaborativo e engajado.

2. PÚBLICO-ALVO:

A oficina contou com a participação de vinte e cinco professores da escola, escolhidos com base na sua variedade de experiências e no seu interesse em melhorar suas práticas pedagógicas através da tecnologia.

3. DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES:

Conduzi uma pesquisa através de questionários e encontros informais. Os principais requisitos identificados incluíram a produção de vídeos didáticos, a utilização de ferramentas digitais para a organização de tarefas e táticas para gerir a dispersão dos estudantes em ambiente escolar.



4. DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

- O material discutido abrangeu:
- Instrumentos de gravação de tela (por exemplo, Screencast, Loom)
- Produção de vídeos didáticos (por exemplo, Edpuzzle).
- Programas para administração de tempo e planejamento (por exemplo, Trello, Google Calendar)
- Técnicas para incorporar tecnologias de auxílio no ensino.

5. DESCRIÇÃO DOS RECURSOS UTILIZADOS:

A oficina aconteceu em um ambiente de sala de aula, equipado com projetor, computadores e conexão à internet. Foi empregado recursos pedagógicos impressos e digitais, juntamente com a assistência de um especialista em tecnologia educacional que nos forneceu ferramentas de assistência.

6. METODOLOGIA E DINÂMICA:

A oficina foi realizada por meio de exposições expositivas, seguidas de atividades práticas em pequenos grupos. A interação foi intensa, com a partilha de experiências e soluções inovadoras para desafios comuns encontrados em sala de aula.

7. DURAÇÃO DA OFICINA:

A oficina durou 4 horas, sendo dividida em duas sessões de 2 horas cada, com um intervalo para debate e avaliação.

8. AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES:

Conduzi uma avaliação conclusiva por meio de um questionário e debate em grupo. Os participantes demonstraram contentamento com as ferramentas fornecidas e afirmaram que se sentiram mais aptos para incorporá-las em suas aulas.

9. RESULTADOS OBTIDOS:

No término da oficina, 80% dos participantes afirmaram que havia utilizado pelo menos uma das técnicas aprendidas durante suas aulas. Notamos um crescimento no envolvimento dos estudantes em algumas classes.

10. DESAFIOS ENCONTRADOS:

Os maiores obstáculos envolveram a resistência inicial de alguns docentes em aderir a novas tecnologias e problemas técnicos ligados à conectividade durante a oficina.

11. PONTOS FORTES DA OFICINA:



A variedade de instrumentos apresentados e a metodologia prática proporcionaram um aprendizado relevante. Também se destacou a cooperação entre os docentes.

12. SUGESTÕES PARA MELHORIAS:

Para as próximas oficinas, proponho incluir um encontro de acompanhamento para debater a utilização das ferramentas em sala de aula, além de proporcionar um apoio técnico constante.

13. CONCLUSÃO E REFLEXÃO FINAL:

A oficina foi crucial para fomentar a inclusão e acessibilidade no contexto escolar, proporcionando aos professores mais confiança e incentivo para incorporar a tecnologia em suas práticas. Esta capacitação pode ser expandida através de novas oficinas e acompanhamento constante, sempre com o objetivo de aprimorar a experiência educacional de todos os estudantes.



Autores: Carla Rogéria da Silva

Marta Cristina da Silva Carvalho

Orientadoras: Graziela Aparecida do Nascimento
Rodrigues Pereira

Luciana de Fátima da Silva

Lana Machado

1. IMAGEM DA OFICINA:



Fonte de acervo pessoal: autores

2. TÍTULO DA OFICINA:

OFICINA DE GAMIFICAÇÃO: APRENDIZAGEM INOVADORA COM RECURSOS DIGITAIS.

3. OBJETIVO DA OFICINA:

Capacitar professores para uso da gamificação utilizando essas tecnologias de maneira eficaz e inclusiva, garantindo que todos os alunos independentemente de suas necessidades especiais, tenham acesso a um ensino de alta qualidade.

4. PÚBLICO-ALVO:

A proposta da oficina será dirigida aos professores dos anos iniciais da educação básica, com a participação de 20 professores.

5. DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES:

Com os avanços tecnológicos vivenciados nos dias de hoje, o uso da tecnologia nas práticas pedagógicas tem revelado uma abordagem transformadora, impulsionando a igualdade de oportunidades educacionais.

Dessa forma, os professores precisam ser capacitados para utilizar essas tecnologias de maneira eficaz e inclusiva.

6. DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:



A plataforma digital integradora na oficina será desenvolvida dentro das seguintes práticas: Conhecer, o aplicativo integrador no ambiente Google usando recursos simples de blocos de aprendizagem interativos e multimídias para motivar as aulas. A metodologia ativa utilizada será a gamificação com a criação de jogos interativos de acordo com a temática trabalhada em sala.

7. DESCRIÇÃO DOS RECURSOS UTILIZADOS:

A oficina poderá ser realizada no ambiente escolar, com apoio de materiais didáticos e o conteúdo abordado no evento, (apostila). Também serão necessários, o uso de aparelhos telefônicos ou notebooks, além de televisores ou retroprojetores.

8. METODOLOGIA E DINÂMICA:

No primeiro encontro haverá um acolhimento com roda de conversa para conhecer os participantes e suas expectativas em relação à oficina. Com ajuda do retroprojetor poderá ser exposto imagens para exemplificar, o que seria a gamificação digital e sua relevância para a aprendizagem de forma lúdica e prazerosa, além da demonstração do passo a passo na criação dos jogos.

No segundo encontro os participantes serão organizados em dois grupos, e terão que criar um jogo de acordo com tema proposto. Nesse momento os professores terão a oportunidade de agregar benefícios tanto para o meio profissional, quanto para aos estudos. Na oficina aprenderão a como usar as ferramentas do computador, que podem auxiliar em trabalhos futuros com aulas bem estruturadas e de fácil compreensão.

DURAÇÃO DA OFICINA:

A oficina poderá ser realizada em dois encontros e dividida em dois módulos. Dependendo da necessidade.

10. AVALIAÇÃO DOS PARTICIPANTES:

O processo avaliativo será formativo com feedbacks durante a oficina. Espera-se que haja uma interação e compartilhamento de ideias.

11. RESULTADOS OBTIDOS:

Durante a prática almeja-se que os professores desenvolvam novas habilidades para ampliar, os conhecimentos com relação à tecnologia voltada para criação de jogos digitais.

12. DESAFIOS ENCONTRADOS:

É muito importante e significativo trabalhar esses recursos, porém, sabe-se que nas escolas os recursos são precários, muitas vezes o professor precisa agir por conta própria para trazer estas tecnologias inovadoras.



13. PONTOS FORTES DA OFICINA:

O engajamento dos gestores e o comprometimento dos professores em relação ao tema serão decisivos para a construção e realização de aulas que irão permitir e oportunizar, o protagonismo dos educandos.

14. SUGESTÕES PARA MELHORIAS:

Diante de possíveis desafios relacionados à implementação de ferramentas tecnológicas nas escolas, será significativo e enriquecedor propor a gestão escolar a realização de mais encontros ou a extensão do tempo dedicado a cada módulo, permitindo uma abordagem mais detalhada de cada recurso. Pois, os participantes terão a oportunidade de explorar as ferramentas digitais de forma mais aprofundada.

15. CONCLUSÃO E REFLEXÃO FINAL:

A tecnologia emergiu como uma força transformadora nas práticas pedagógicas da educação inclusiva, desempenhando um papel fundamental na criação de ambientes de aprendizagem acessíveis, adaptados e enriquecedores para todos os alunos. Dessa maneira a “oficina de gamificação: aprendizagem Inovadora com recursos digitais irá contribuir para a formação adequada de educadores, visando maximizar os benefícios da tecnologia e garantir, que ela seja integrada de maneira eficaz e alcançada aos objetivos inclusivos”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/politica.pdf> Acesso em 29 de out. 2024

KENSKI, V. M.. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. Campinas: Editora Papyrus. 2012.

MAZZOTTA, Marcos J.S. Educação Especial no Brasil: História e políticas públicas. São Paulo: Cortez Editora, 2015.

Disponível em: <https://learningapps.org/impressum.php> Acesso em 29 outubro 2024.



ISBN 978-65-985694-3-3



CBL



9 786598 569433