



**Guia de Tecnologias Educacionais**  
da Educação Integral e Integrada  
e da Articulação da Escola com seu Território



**SECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA**

**DIRETORIA DE FORMULAÇÃO DE CONTEÚDOS EDUCACIONAIS**

**COORDENAÇÃO-GERAL DE TECNOLOGIA DA EDUCAÇÃO**

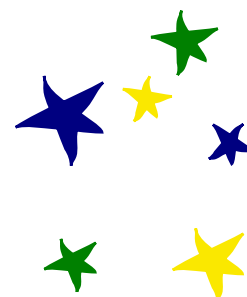
**Ministério da Educação  
Secretaria de Educação Básica  
Esplanada dos Ministérios, Bloco L, sala 324  
CEP: 70047-900 – Brasília – DF  
Telefone (61) 2022-8309 Fax: 2022-8313  
http: [www.mec.gov.br](http://www.mec.gov.br)  
e-mail: [tecnologias@mec.gov.br](mailto:tecnologias@mec.gov.br)**

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**

**Guia de tecnologias educacionais da educação integral e integrada  
e da articulação da escola com seu território 2013/  
organização Paulo Blauth Menezes. - Brasília : Ministério da Educação,  
Secretaria de Educação Básica, 2013. 55 p.**

**ISBN 978-85-296-0119-9**

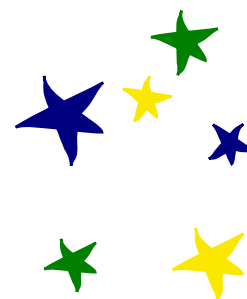
**1. Disseminação de tecnologias da Educação Integral e Integrada.  
Brasil. Secretaria de Educação Básica.  
CDU: 371.69**



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA**

**GUIA DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS  
DA EDUCAÇÃO INTEGRAL E INTEGRADA  
E DA ARTICULAÇÃO DA ESCOLA  
COM SEU TERRITÓRIO**

**Brasília  
2013**



**Ministério da Educação  
Secretaria de Educação Básica  
Diretoria de Formulação de Conteúdos Educacionais**

Seguem os nomes da equipe de execução do Edital e dos integrantes do Comitê Técnico-científico.

**COORDENAÇÃO GERAL**

Paulo Blauth Menezes

**COORDENAÇÃO EXECUTIVA**

Maria Aparecida C. Livi

**COMITÊ TÉCNICO-CIENTÍFICO**

Alberto Nogueira de Castro Júnior

Alexandre Moretto Ribeiro

Alexsandro dos Santos Machado

Alfredo Mateus

Alzira de Oliveira Reis e Silva

André Luiz Battaiola

Andrea Nascimento Ewerton

Andreia Guerra

Caroline Zamboni de Souza

Cássio Laranjeiras

Cecília Dias Flores

Celso Vitelli

Cláudia Santos Fernandes

Cláudia Zanatta

Clezio Gonçalves

Crediné Silva de Menezes

Daltro José Nunes

Dante Augusto Couto Barone

Débora Pedrotti Mansilla

Eliseo Berni Reategui

Eny Schuch

Evandro Alves

Fernanda Severo

Fernando Cortez Sica

Francisco Botelho

Glades Tereza Felix

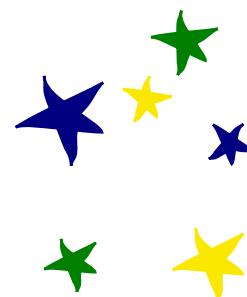
Gládis Elise P. da Silva Kaercher

Ivany de Souza Ávila

Izaura Maria Carelli

Jane Felipe de Souza

Jefferson Sooma



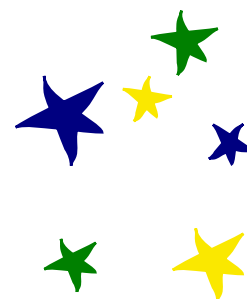
João Alberto Chagas Lima  
João Luís Tavares da Silva  
José Francisco de Magalhães Netto  
Jussara Martins Albernaz  
Katia Mansur  
Lílian Barboza de Sena  
Magda Bercht  
Mára Lúcia Fernandes Carneiro  
Marcio Tascheto da Silva  
Marco Idiart  
Marcus Vinicius de Azevedo Basso  
Mari Forster  
Maria Angela Pauperio Gandolfo  
Maria Beatriz Pauperio Tifton  
Maria Luiza M. de Freitas Xavier  
Mariano Nicolao  
Marlise Geller  
Marta Klumb de Oliveira  
Mikiya Muramatsu  
Patricia Alejandra Behar  
Patricia Cerqueira Monteiro  
Paulo Gileno Cysneiros  
Paulo Sergio Andrade Bareicha  
Rangel Mohedano  
Raymundo Carlos M. Ferreira Filho  
Rosa Maria Vicari  
Rosane Aragon de Nevado  
Sandro Cozza Sayao  
Silvia Porto Meirelles Leite  
Sólón Viola  
Susana Ester Kruger Dissenha  
Susana Rangel Vieira da Cunha  
Umbelina Barreto  
Vera Lucia Santana de Castro  
Vitor Hugo Borba Manzke

**COMITÊ REVISOR AVALIAÇÕES**

Gládis Kaercher  
Ivany Souza Avila  
Liliana Passerino

**COMITÊ REVISOR RESUMOS**

Eliseo Reategui  
Maria Aparecida M. Souto



**ASSESSORIA TÉCNICA**

Gládis Kaercher  
Ivany Souza Avila  
Janete Sander Costa  
Liliana Passerino  
Maria Aparecida C. Livi  
Maria Aparecida M. Souto  
Marta Bez  
Rosa Maria Vicari  
Rosangela Bez

**EQUIPE DE APOIO - Administrativo**

Georgia Figueira  
Patrícia Serafim  
Paula Belmonte  
Rosemari Lemes

**EQUIPE DE APOIO – de Sistema**

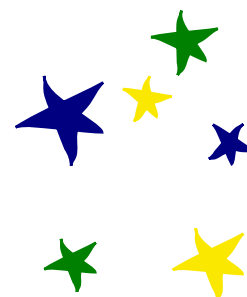
Douglas Lázaro Silva  
João Garibaldi Jr  
Juliana Cunningham  
Kelen Bernardi

**ORGANIZAÇÃO DO DOCUMENTO**

Paulo Blauth Menezes

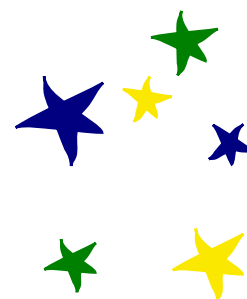
**EDITORAÇÃO**

Ana Teresinha C. Livi

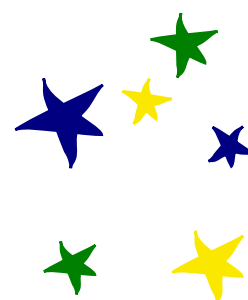


## Sumário

<b>Apresentação</b> .....	09
<b>Introdução</b> .....	10
<b>Tecnologias</b> .....	12
Tabela Tecnologias X Áreas Atendidas .....	12
ABC Digital .....	14
Caravana de Leitura nas Escolas do Campo .....	15
Conecta Mundo: Uma Solução Integrada para o Uso Escolar de Tecnologias de Informação e Comunicação em Redes Colaborativas de Aprendizagem .....	16
Criação de Espaços de Diálogos na Escola: Exercício de Democracia e Respeito aos Direitos Humanos no Ambiente Escolar .....	18
Cultura de Paz: Educação Emocional e Social .....	20
Educação Emocional através do Programa Amigos do Zippy .....	21
Enter Jovem Plus: Empregabilidade, Tecnologia e Inglês .....	23
E-Som: Educar-Socializar-Orientar-Musicalizar .....	24
Jogo Mandala das Relações Educativas .....	26
Mandala dos Saberes .....	27
Mata Atlântica: O Bioma Onde Eu Moro .....	28
Mesa Educacional Alfabeto com Realidade Aumentada .....	30
Mundo Jovem: Desafios e Possibilidades. Uma Proposta de Trabalho com Adolescentes.....	32
Oficina do Pensar e Agir .....	34
Portal Dia a Dia Educação – Trechos de Filmes .....	35
Portal Magma Educacional .....	37
Portal Pedagógico .....	39
Programa de Avaliação Contínua de Aprendizagem na Perspectiva da Educação Integral .....	41
Projeto Rádio Pela Educação: Uma Estratégia de Educomunicação pelo Desenvolvimento na Amazônia .....	42
Rádio História .....	44
Repórter Aprendiz .....	46
Tecnologia Educacional Mobile-L .....	48
Tertúlia Dialógica de Artes .....	49
Tertúlia Dialógica: Literária e Musical .....	51
Trilhas Educativas: uma Proposta de Organização Curricular em Diálogo com os Saberes Comunitários e com os Interesses dos Educandos .....	53
Vídeo Ambiental .....	55



**Apresentação**  
**Introdução**





## Apresentação

O Ministério da Educação, em consonância com sua política de melhoria da qualidade da educação no Brasil, lançou o Plano de Desenvolvimento da Educação (PDE) com o objetivo principal de alcançar uma educação pública básica de qualidade. Construir essa educação pública de qualidade tem sido o principal desafio dos gestores públicos nos últimos anos.

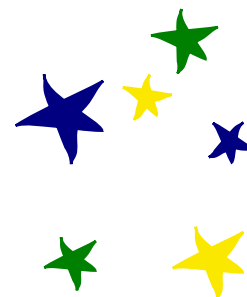
O Ministério da Educação, reconhecendo que o país precisa avançar na construção dessa educação de qualidade, criou o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb) com o objetivo de dar maior clareza aos governantes, gestores públicos, educadores e à sociedade dos desafios que têm pela frente. O Ideb é um indicador de qualidade educacional que resulta da combinação dos indicadores das taxas de repetência e de evasão escolar apresentados pelo Censo Escolar, bem como do desempenho dos alunos na Avaliação Nacional do Rendimento Escolar (Anresc) – Prova Brasil.

As escolas públicas brasileiras alcançaram, nas avaliações de 2011, um Ideb médio de 4,7 nos anos iniciais e 4,1 nos anos finais do ensino fundamental. Nos países desenvolvidos mais bem colocados nas avaliações internacionais da educação básica, segundo a Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), a média do indicador de qualidade educacional é 6,0. Essa diferença entre o desempenho escolar brasileiro e a performance média observada nos países da OCDE identifica o tamanho do desafio que o Brasil tem pela frente para construção de uma educação pública de qualidade. Dessa forma, para alçar a qualidade da Educação Básica do Brasil a patamares mais elevados, é necessário não só um esforço conjunto dos órgãos mais diretamente vinculados à Educação, mas toda uma cooperação entre diferentes setores da sociedade civil para que, em 2022, o Ideb chegue a 6,0 – meta idealizada pelo MEC.

O Ministério da Educação, tendo em vista tal marca como referência, publicou o Decreto nº 6.094 de 25 de abril de 2007, dispondo sobre a implementação pelo Governo Federal do Plano de Metas Compromisso Todos pela Educação, em regime de colaboração com Municípios, Distrito Federal, Estados, e com a participação da sociedade civil. O decreto trata das diretrizes traçadas pelo Governo Federal, conciliando ações de ordem pedagógica, administrativa e financeira. O Plano de Metas Compromisso Todos pela Educação estabeleceu que a atuação do Governo Federal na Educação Básica será realizada por meio de um Plano de Ações Articuladas (PAR), planejamento elaborado por cada Município, Estado e Distrito Federal. Atualmente o PAR contempla mais de 80 ações, cada uma delas desdobrando-se em outras iniciativas, de diferentes amplitudes, que convergem para a melhoria da Educação Básica.

É nesse conjunto de esforços que se insere o Guia de Tecnologias Educacionais. Com ele, o Ministério da Educação busca oferecer aos sistemas de ensino uma ferramenta a mais que os auxilie na decisão sobre a aquisição de materiais e tecnologias para uso nas escolas brasileiras de educação básica pública.

Ministério da Educação  
Secretaria de Educação Básica



## Introdução

O Ministério da Educação, com o propósito de apoiar os sistemas públicos de ensino na busca por soluções que promovam a qualidade da educação, apresenta, no âmbito do Plano de Desenvolvimento da Educação – PDE, uma nova versão do Guia de Tecnologias Educacionais, composto pela descrição de tecnologias de educação integral e integrada. Este Guia traz informações que podem auxiliar os gestores a conhecer e a identificar tecnologias educacionais que possam contribuir para a melhoria da educação em suas redes de ensino.

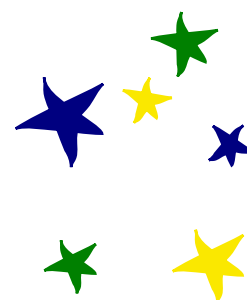
A educação integral e integrada é entendida como ensino em jornada escolar ampliada, com duração igual ou superior a sete horas diárias, compreendendo o tempo total em que o estudante permanece na escola ou em atividades educativas em outros espaços da comunidade local e da cidade, ofertado durante todo o período letivo e articulado por uma proposta pedagógica consistente e coerente com a ideia de educação integral e integrada. Ao lançar este Edital de Pré-Qualificação de Tecnologias Educacionais, o Ministério da Educação teve como objetivo avaliar e pré-qualificar tecnologias educacionais inovadoras, que apresentem condições de promover a qualidade da educação integral e integrada em escolas urbanas e do campo.

O Governo Federal, por meio deste Edital de Pré-Qualificação, tem por objetivo:

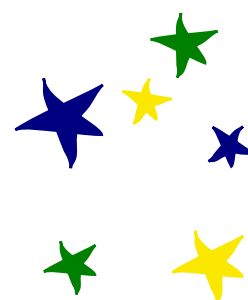
- disseminar tecnologias educacionais em escolas e sistemas de ensino a fim de alterar o quadro educacional apresentado por boa parte dos municípios brasileiros;
- orientar a organização do trabalho dos profissionais da educação integral e integrada, de diferentes áreas do setor educacional;
- estimular a criação de tecnologias educacionais por pessoas físicas (pesquisadores, professores, etc.), instituições de ensino e pesquisa, organizações sociais e demais pessoas jurídicas;
- fortalecer a produção teórica voltada à qualidade da educação integral e integrada, que se concretize por meio da criação de novas tecnologias educacionais.

Conforme explicitado na Chamada Pública nº 01/2011, publicada no Diário Oficial da União (DOU) de 12 de dezembro de 2011, Seção 3, página 33, as tecnologias educacionais pré-qualificadas “poderão posteriormente ser certificadas pelo MEC (mediante procedimento específico a ser definido por este Ministério), após avaliação de implantação e implementação em escolas públicas do sistema de ensino localizadas em área urbana e do campo e que ofereçam a educação básica, caso se verifique que tenham gerado impacto positivo nos indicadores de qualidade da educação básica”.

O Ministério da Educação, embora considere importante a utilização de tecnologias de qualidade com vistas à melhoria da educação, alerta que o seu uso se torna desprovido de sentido se não estiver aliado a uma perspectiva educacional comprometida com o desenvolvimento humano, com a formação de cidadãos, com a gestão democrática, com o respeito à profissão do professor e com a qualidade social da educação. O Ministério da Educação também adverte que o emprego deste ou daquele recurso tecnológico, de forma isolada e desalinhada com a proposta pedagógica da rede de ensino e da escola, não é garantia de melhoria da qualidade da educação. Somente por meio da conjunção de diversos fatores e a inserção da tecnologia no processo pedagógico da escola e do sistema é possível promover um processo de ensino-aprendizagem de qualidade.



**Tecnologias**



## Tecnologias

As tecnologias que integram o Guia foram submetidas conforme 10 áreas: **Acompanhamento Pedagógico, Comunicação e Uso de Mídias, Cultura Digital, Cultura e Artes, Educação Econômica, Direitos Humanos em Educação, Educação Ambiental, Esporte e Lazer, Investigação no Campo das Ciências da Natureza e Promoção da Saúde.**

Na tabela a seguir, encontram-se indicadas as áreas em que cada tecnologia foi submetida e na sequência as tecnologias estão detalhadas.

Tabela Tecnologias X Áreas Atendidas

Tecnologias (ordem alfabética)	Áreas Atendidas (conforme ordem do Edital)	Acompanhamento Pedagógico	Comunicação e Uso de Mídias	Cultura Digital	Cultura e Artes	Educação Econômica	Direitos Humanos em Educação	Educação Ambiental	Esporte e Lazer	Investigação no Campo das Ciências da Natureza	Promoção da Saúde
ABC Digital		x		x							
Caravana de Leitura nas Escolas do Campo		x			x			x			
Conecta Mundo: Uma Solução Integrada para o Uso Escolar de Tecnologias de Informação e Comunicação em Redes Colaborativas de Aprendizagem		x	x	x							
Criação de Espaços de Diálogos na Escola: Exercício de Democracia e Respeito aos Direitos Humanos no Ambiente Escolar							x				
Cultura de Paz: Educação Emocional e Social				x			x		x		x
Educação Emocional através do Programa Amigos do Zippy							x				x
Enter Jovem Plus: Empregabilidade, Tecnologia e Inglês				x		x					
E-Som: Educar-Socializar-Orientar-Musicalizar				x	x						
Jogo Mandala das Relações Educativas							x				
Mandala dos Saberes		x			x						
Mata Atlântica: O Bioma Onde Eu Moro								x		x	
Mesa Educacional Alfabeto com Realidade Aumentada		x									
Mundo Jovem: Desafios e Possibilidades. Uma Proposta de Trabalho com Adolescentes							x	x	x		x
Oficina do Pensar e Agir					x				x		

(continua na próxima página)

## Tecnologias

Tecnologias (ordem alfabética)	Áreas Atendidas (conforme ordem do Edital)									
	Acompanhamento Pedagógico	Comunicação e uso de Mídias	Cultura Digital	Cultura e Artes	Educação Econômica	Direitos Humanos em Educação	Educação Ambiental	Esporte e Lazer	Investigação no Campo das Ciências da Natureza	Promoção da Saúde
Portal Dia a Dia Educação – Trechos de Filmes		x								
Portal Magma Educacional		x	x							
Portal Pedagógico	x									
Programa de Avaliação Contínua de Aprendizagem na Perspectiva da Educação Integral	x									
Projeto Rádio Pela Educação: Uma Estratégia de Educomunicação pelo Desenvolvimento na Amazônia		x								
Rádio História		x	x	x		x				
Repórter Aprendiz		x								
Tecnologia Educacional Mobile-L		x	x							
Tertúlia Dialógica de Artes				x						
Tertúlia Dialógica: Literária e Musical				x		x				
Trilhas Educativas: uma Proposta de Organização Curricular em Diálogo com os Saberes Comunitários e com os Interesses dos Educandos	x									
Vídeo Ambiental		x				x	x			

## Tecnologias

### ABC Digital

A tecnologia **ABC Digital** é um projeto de informática educacional no qual os alunos realizam atividades pedagógicas em meio eletrônico. A tecnologia é composta por um CD de instalação e um caderno pedagógico impresso para cada módulo.

Os projetos realizados com conteúdo digital apresentam diversas oportunidades de trabalho, por se valerem de situações de aprendizagem em que o lúdico, a solução de problemas, a reflexão e a capacidade de decisão são fomentados, permitindo a representação de ideias, a comparação de resultados, a reflexão, a tomada de decisões e a produção de conhecimento.

O **ABC Digital** contém material de apoio ao professor, composto por: cadernos, uma Biblioteca virtual (ABCteca), sugestão de vídeos, livros e *sites* e outros materiais.

Oferece um curso de 72 horas aos professores (formação continuada técnico-pedagógica), para que possam tirar proveito da ferramenta em suas aulas. A empresa responsável compromete-se a oferecer suporte técnico-pedagógico às escolas, através de visitas às unidades escolares, atendimento *online* e telefônico, levantando e sistematizando dados de forma permanente.

Esta tecnologia, **ABC Digital**, é desenvolvida em uma temática anual, subdividida em 06 (seis) módulos, para um ano escolar completo, integrando e adequando o conteúdo curricular desenvolvido em sala de aula ao laboratório de informática por nível. Os módulos são divididos em semanas de trabalho e cada aula (semana) é planejada e detalhada em suas definições, para ser realizada e condensada em currículo para cada ano, abordando o conteúdo curricular aliado aos conceitos de interdisciplinaridade e transversalidade (LDB). Todas as aulas (semanas) têm no mínimo 05 (cinco) atividades virtuais para cada ano, com objetivos tecnológicos e pedagógicos a serem alcançados.

As atividades pedagógicas desenvolvidas em meio digital permitem que os alunos apreendam o conhecimento tecnológico juntamente com a proposta pedagógica escolhida.

#### RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:

A tecnologia **ABC Digital** é instalada diretamente nos computadores dos laboratórios das escolas, sendo necessário que a escola disponha de computadores com seus periféricos básicos: CPU, teclado, *mouse*, caixas de som e monitor.

Como o projeto fica instalado diretamente nos computadores, não é necessário que as unidades escolares tenham acesso à *Internet* e uma rede lógica estruturada.

Requer apenas que os laboratórios tenham como sistema operacional mínimo Windows XP Home ou Linux e aplicativos de *software* livre como BrOffice.org, Gimp, HagáQuê, etc.

#### RESPONSÁVEL:

Sem Fronteiras Tecnologia Educacional Ltda.  
Rua Augusto Severo, 464 - Alto da Glória  
CEP: 80030-240 - Curitiba – PR  
Telefone: (41) 3018-0809  
Website: [aprendersemfronteiras.com.br](http://aprendersemfronteiras.com.br)

#### ÁREAS ATENDIDAS

##### Acompanhamento Pedagógico

Comunicação e Uso de Mídias

##### Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

#### MODALIDADES DE ENSINO

Escolas Urbanas

Escolas do Campo

#### PÚBLICO

Professores

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino Fundamental

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### Caravana de Leitura nas Escolas do Campo

A tecnologia educacional **Caravana da Leitura nas Escolas do Campo** se caracteriza como uma ação pedagógica itinerante, especialmente direcionada à educação no campo, na qual professores se apropriam e empregam diferentes linguagens expressivas, proporcionando aos alunos das escolas uma imersão cultural.

A tecnologia pode ser adaptada às mais diferentes realidades socioculturais. Nesse sentido, a **Caravana da Leitura** alcança seu objetivo principal, que é promover o gosto e a prática da leitura de diferentes linguagens (escrita, teatral, musical, corporal, entre outras). Valoriza a leitura, especialmente de textos, como matriz para a compreensão de diferentes linguagens. Proporciona o acesso aos livros de literatura infanto-juvenil e regional a crianças, jovens, adultos e idosos, promovendo a leitura e a expressão de diferentes linguagens com ênfase na cultura local.

Como procedimento metodológico de implementação, a **Caravana de Leitura nas Escolas do Campo** prevê:

- 1) avaliação da realidade da comunidade a ser visitada;
- 2) preparação das oficinas e espetáculos;
- 3) realização do encontro educativo e cultural, que pode durar um dia ou até um fim de semana; e
- 4) avaliação do processo com os gestores das escolas, ao final de cada jornada e ao final de cada ano, quando representantes das escolas do campo vão à cidade.

A **Caravana de Leitura nas Escolas do Campo** tem como objetivos favorecer a manifestação e expressão da cultura local, no campo, com base em seu resgate e valorização expressos através da dança, música, artes manuais, cênicas e visuais e oficinas de formação de professores e, sobretudo, fomentar o gosto e a prática da leitura.

As atividades desenvolvidas são:

- Contação de Histórias,
- Mediação de Leitura;
- Teatro de Fantoches;
- Pintura Facial;
- Ilustração do Imaginário através de desenho e escrita; e,
- Recreação Infantil.

#### RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:

Os recursos e/ou a infraestrutura necessários à implementação da tecnologia incluem: transporte marítimo ou terrestre; *datashow*; *notebook*; violão; pedestal; microfone; caixa amplificadora; cds de histórias e músicas infantis; lonas; esteiras; colchonetes; livros diversos; figurinos diversos; cortina para fantoche; casais de fantoche; painéis do Projeto; mesas desmontáveis; cadeiras; grampeador de pressão.

#### RESPONSÁVEL:

Jefferson Junior de Oliveira Souza  
Av. Borges Leal, 2561 – D, entre Clementino de Assis e Barjonas de Miranda  
Bairro – Aparecida – CEP: 68040-080 – Santarém – PA  
Telefones: (93)- 9134-1634 / (93) 8123-9281; (93) 3522-2594  
E-mail: jeffersonsouza06@yahoo.com.br

#### ÁREAS ATENDIDAS

##### Acompanhamento Pedagógico

Comunicação e Uso de Mídias

Cultura Digital

##### Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em Educação

##### Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

#### MODALIDADES DE ENSINO

Escolas Urbanas

Escolas do Campo

#### PÚBLICO

Professores

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino Fundamental

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### **Conecta Mundo: uma solução integrada para o uso escolar de tecnologias de informação e comunicação em redes colaborativas de aprendizagem**

A tecnologia educacional **Conecta Mundo: uma solução integrada para o uso escolar de tecnologias de informação e comunicação em redes colaborativas de aprendizagem** envolve o fornecimento e manutenção de um sistema de *Internet*, programas de capacitação de professores e planos permanentes de suporte e monitoria para apoio aos usuários, abrangendo aspectos técnicos da ferramenta e também aspectos pedagógicos relacionados a diversas possibilidades de utilização no contexto escolar. Apresenta flexibilidade na ampliação da jornada escolar, integradora e integral, uma vez que atende às aspirações de adolescentes, jovens e adultos que buscam a inserção no mundo digital.

A tecnologia educacional **Conecta Mundo** objetiva criar redes de aprendizagem colaborativa através da *Internet*, para escolas públicas e privadas, de modo a mediar e facilitar o uso de tecnologias de informação e comunicação por alunos e professores em apoio a atividades didáticas e paradidáticas.

Baseia-se em três serviços integrados:

- 1) Sistema na *Internet*, que cria redes sociais educativas, com ferramentas pedagógicas e repositórios de conteúdo didático e paradidático;
- 2) capacitação de professores, com oficinas e eventos presenciais e apoio permanente sobre uso dessas tecnologias na educação; e
- 3) suporte técnico e monitoria de apoio pedagógico, com acompanhamento local.

A tecnologia **Conecta Mundo** visa ainda:

- a) integrar, em um só ambiente *online*, recursos de relacionamento, repositórios de mídia e ferramentas educacionais interativas para projetos contextualizados com temas do currículo escolar;
- b) promover e facilitar o uso efetivo e com orientação educacional dos equipamentos de informática e de conexão à *Internet* nas escolas;
- c) capacitar e motivar alunos e professores para o uso de ferramentas interativas de informação e comunicação, em tarefas e atividades didáticas e paradidáticas;
- d) oferecer suporte técnico e acompanhamento pedagógico para o uso do sistema por meio de *help desk*, monitoria presencial e oferta de modelos de projetos; e
- e) criar condições para a inclusão digital, por meio de estímulos à participação de alunos e professores em atividades virtuais.

O Sistema na *Internet* que acompanha a tecnologia educacional **Conecta Mundo** possui interface com *layout* amigável, de identidade visual adequada aos públicos de educação básica e de usabilidade simples e intuitiva. Esse Sistema pode ser usado presencialmente, em atividades dentro das escolas, ou remotamente, para realização de tarefas e troca de mensagens e recados sobre assuntos de interesse, estimulando um maior envolvimento dos estudantes no processo de aprendizagem.

Assim como nas redes sociais, cada usuário do **Conecta Mundo** tem um perfil pessoal, a partir do qual se relaciona com colegas de turma, amigos e professores, com instrumentos especiais de segurança e monitoramento que previnem práticas de

#### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento Pedagógico

Comunicação e Uso de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

#### MODALIDADES DE ENSINO

Escolas Urbanas

Escolas do Campo

#### PÚBLICO

Professores

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino Fundamental

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral



## Tecnologias

comunicação ofensiva e impedem o uso anônimo da rede. Tal como os portais e sistemas de educação, oferece diversas ferramentas e conteúdos que auxiliam o professor a enriquecer seu programa de curso, com o uso de objetos de aprendizagem, ambiente de desenvolvimento de projetos colaborativos, fóruns de discussão, *blogs*, edição de textos colaborativos, enquetes, repositório de mídias e jogos educativos.

O método de implantação do sistema prevê as seguintes etapas:

(i) cadastramento da(s) instituição(ões) de ensino, com uma ou mais unidades escolares, e de seus respectivos usuários (alunos, professores, gestores, pais, convidados e outros membros da comunidade educacional), conforme a demanda da instituição contratante;

(ii) oferecimento de um programa de capacitação de professores para uso do **Conecta Mundo** em suas práticas pedagógicas. Esse programa inclui oficinas presenciais com carga horária prevista de 30 horas, podendo ser estendidas a critério do contratante;

(iii) utilização da tecnologia educacional **Conecta Mundo** propriamente dita.

Esta tecnologia pode adequar-se facilmente a cada tipo de conteúdo, atividade pedagógica, circunstância de aprendizagem e perfis de usuários em situações distintas, oferecendo um cardápio variado de opções tecnológicas multimodais que podem ser selecionadas e aplicadas em situações diversas. Pode-se, por exemplo, usar um conteúdo multimídia produzido colaborativamente pela comunidade de aprendizagem para ilustrar uma aula presencial, ou destacar tópicos de um fórum de debates para fomentar uma discussão contextualizadora em sala de aula, ao mesmo tempo em que se estimula a continuação dessas práticas por meio remoto após o término do encontro presencial.

### RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:

Os recursos e a infraestrutura necessários para a implantação das soluções propostas pelo **Conecta Mundo** nas escolas incluem: computadores pessoais instalados em laboratórios de informática (do tipo *desktop*) ou disponíveis para uso em sala de aula (*tablets*, *netbooks* ou *notebooks*), com conexão à *Internet*; a disponibilidade de um computador por aluno (desejável); conexão à *Internet* de banda larga; instalação de um navegador (como Internet Explorer, Google Chrome ou Mozilla Firefox), para possibilitar o acesso e o uso de todas as funcionalidades que compõem o ambiente *online* do **Conecta Mundo**. Além disso, são requeridas instalações elétricas convencionais, projetores multimídia (do tipo *datashow*) e mais alguns acessórios (como caixa de som ou fone de ouvido, filtros de linha e locais de acondicionamento para esses materiais) com vistas à reprodução de arquivos de áudio e vídeo e bom uso geral dos equipamentos.

### RESPONSÁVEL:

MZO Interativa SS Ltda.  
Endereço: Rua Cid Silva César, 600, Santa Felícia  
CEP: 13562-400 - São Carlos - SP  
Telefones: (16) 3371-4041, 3374-6254, 3374-7235,  
3374-9049, 3374-9966  
E-mail: mzo@mzo.com.br  
Website: www.mazzo.com.br

### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento  
Pedagógico

Comunicação e Uso  
de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em  
Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo  
das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

### MODALIDADES DE ENSINO

Escolas Urbanas

Escolas do Campo

### PÚBLICO

Professores

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino  
Fundamental

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### **Criação de espaços de diálogo na escola: exercício de democracia e respeito aos direitos humanos no ambiente escolar**

A tecnologia educacional **Criação de espaços de diálogo na escola: exercício de democracia e respeito aos direitos humanos no ambiente escolar** tem como objetivo geral criar espaços de diálogo entre os atores da comunidade escolar.

Os objetivos dos espaços de diálogo são:

- 1) garantir o direito à liberdade de opinião e expressão dos jovens na comunidade escolar;
- 2) estimular a participação dos jovens nas instâncias participativas da escola (grêmio, reuniões pedagógicas, etc.);
- 3) promover um ambiente pedagógico mais democrático, mais favorável ao aprendizado e menos suscetível ao abandono escolar; e
- 4) fortalecer os vínculos dos alunos com a escola e com a comunidade a partir da produção coletiva e colaborativa de veículos de comunicação.

Esta tecnologia pressupõe que a formação de espaços de diálogo no ambiente escolar pode se dar por meio de um grupo de Jovens Mobilizadores. O principal papel deste grupo é mobilizar a escola para que ela reconheça no seu dia a dia o interesse dos estudantes. O grupo de Jovens Mobilizadores irá dar voz a todos os estudantes na escola, identificando seus interesses e reportando-os às outras esferas da comunidade escolar, de forma que sejam reconhecidos e levados em consideração no planejamento das atividades da escola. Nesse contexto, a comunicação é entendida como o principal instrumento de mobilização, na medida em que se entende mobilização como convocação de vontades e um dos meios mais eficientes de identificar vontades é comunicando-se.

Para que o grupo de Jovens Mobilizadores desempenhe o seu papel, é necessário que esses jovens recebam a formação em diversas ferramentas, sendo a principal delas a comunicação. Para executar essa formação, as escolas que adotam o Mais Educação podem contar com o Educador de Educomunicação, para que ele trabalhe a comunicação como ferramenta de mobilização nas escolas. A ideia é que esse educador execute todas as formações, assim como acompanhe o grupo em todas as suas ações. Aquelas que não contarem com o Programa, podem contar com um professor referência, que se disponibilize para tanto.

A metodologia do processo de construção dos espaços de diálogo da tecnologia **Criação de espaços de diálogo na escola...** inclui quatro passos:

- 1) convocar Jovens Mobilizadores que tenham o perfil adequado para a função;
- 2) identificar os recursos disponíveis na Escola para a abertura dos Espaços de Diálogo;
- 3) realizar a formação do grupo de jovens mobilizadores em temas tais como:
  - (a) instrumentos de pesquisa (necessários para identificar os interesses da comunidade escolar);
  - (b) ferramentas de comunicação e uso de diferentes linguagens (a serem expressos através de mídias tais como: jornal mural e cartazes, *blogs* e redes sociais, rádio escolar, etc.); e
  - (c) ações de mobilização na escola (quando os interesses da comunidade escolar implicarem em ações tais como a realização de saraus culturais, gincanas, etc.);

#### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento Pedagógico

Comunicação e Uso de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

**Direitos Humanos em Educação**

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

#### MODALIDADES DE ENSINO

**Escolas Urbanas**

Escolas do Campo

#### PÚBLICO

**Professores**

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino Fundamental

Alunos Ensino Médio

**Alunos Educação Básica**

Comunidade em Geral

## Tecnologias

4) proporcionar a interface com a comunidade, visando a sua participação na execução dessas ações.

### RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:

Os recursos e/ou a infraestrutura necessários à implementação da tecnologia **Criação de espaços de diálogo na escola...** são:

- uma hora semanal de planejamento do professor escolhido para dar formação e acompanhar os jovens. Esse educador pode ser um professor da escola ou um educador/educador previsto no Mais Educação, no macrocampo Comunicação e Uso de Mídias;

- uma hora de encontros presenciais semanais do professor ou educador/educador com os Jovens Mobilizadores;

- três horas mensais do professor ou educador/educador, para formação dos Jovens Mobilizadores;

- material pedagógico convencional (lápis, papel, etc.), para a construção de veículos de comunicação (mesa e aparelhos de som – em caso de uma rádio escolar - câmeras fotográficas e/ou filmadoras – caso haja verba suficiente);

- um espaço físico para eventuais reuniões do grupo;

- computadores com acesso à *Internet*, para a realização de pesquisas, mapeamentos, produção de comunicação, etc.

### RESPONSÁVEL:

Associação Cidade Escola Aprendiz  
Rua Padre João Gonçalves, 100, Vila Madalena  
CEP: 05432-040 - São Paulo - SP  
Telefone: (11) 3096-3900 / (11) 3819-9226  
E-mail: natachacosta@aprendiz.org.br

### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento  
Pedagógico

Comunicação e Uso  
de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

**Direitos Humanos em  
Educação**

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo  
das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

### MODALIDADES DE ENSINO

**Escolas Urbanas**

Escolas do Campo

### PÚBLICO

**Professores**

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino  
Fundamental

Alunos Ensino Médio

**Alunos Educação Básica**

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### Cultura de Paz: Educação Emocional e Social

A tecnologia educacional **Cultura de Paz: Educação Emocional e Social** consiste em um conjunto de ferramentas e materiais pedagógicos (paradidáticos) para o exercício de valores da cultura de paz e não violência, com foco na educação emocional e social.

Insere-se esta tecnologia no currículo da educação integral através da cultura digital, esporte e lazer, direitos humanos e promoção à saúde, que se configuram como áreas do conhecimento ou macrocampos sugeridos pelo Programa Mais Educação. Esta tecnologia parte da análise, estudo e desenvolvimento de conteúdos de formação integral do sujeito, considerando a necessidade e o grau de complexidade dos conhecimentos, organizados numa sequência didática que possibilite uma aprendizagem escolar significativa para o exercício pessoal e social.

Acompanha a tecnologia **Cultura de Paz: Educação Emocional e Social** os livros para os educadores e para os educandos, nas versões impressa e digital, correspondentes à idade/ano escolar, bem como CD de músicas com canções relativas aos temas abordados nos livros.

A metodologia de implementação inclui:

- encontro de sensibilização;
- seminários de formação inicial;
- acompanhamento e formação continuada; e
- avaliação de resultados.

#### RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:

Para implantação e utilização dos conteúdos é necessária a disponibilização de um laboratório de informática, com acesso à *Internet*. Os conteúdos e materiais digitais disponibilizados são armazenados em um Portal, através do qual educadores e educandos podem realizar atividades, jogos e acessar livros digitais.

A **Cultura de Paz: Educação Emocional e Social** objetiva desenvolver a cultura de paz e não violência entre outros objetivos voltados para educadores e educandos da Educação Infantil e Ensino Fundamental no âmbito do currículo escolar da Educação de Tempo Integral. A estrutura metodológica está dividida em etapas distintas tanto presenciais quanto em ambiente virtual de aprendizagem.

#### RESPONSÁVEL:

JR Araújo & Araújo Ltda.  
Nome Fantasia: Inteligência Relacional  
Rua Itacolomi, 698, Bairro Alto da Boa Vista  
CEP: 14.025-250 - Ribeirão Preto – SP  
Telefone: (16) 3610-2625  
E-mail: jraraujo@inteligenciarelacional.com.br  
Website: www.inteligenciarelacional.com.br

#### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento  
Pedagógico

Comunicação e Uso  
de Mídias

**Cultura Digital**

Cultura e Artes

Educação Econômica

**Direitos Humanos em  
Educação**

Educação Ambiental

**Esporte e Lazer**

Investigação no Campo  
das Ciências da Natureza

**Promoção da Saúde**

#### MODALIDADES DE ENSINO

**Escolas Urbanas**

**Escolas do Campo**

#### PÚBLICO

**Professores**

**Alunos Educação Infantil**

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Finais (6º ao 9º ano)

**Alunos Ensino  
Fundamental**

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### Educação Emocional através do Programa Amigos do Zippy

A tecnologia educacional **Educação Emocional através do Programa Amigos do Zippy** tem como objetivo, entre outros, capacitar os professores para realizarem a mediação segura das relações interpessoais de sala de aula, com vistas à construção e manutenção de ambiente favorável à convivência e à aprendizagem dos alunos.

A **Educação Emocional através do Programa Amigos do Zippy** está baseada na metodologia Amigos do Zippy. A ASEC (Associação pela Saúde Emocional de Crianças) é a entidade responsável no Brasil pelo Programa.

A metodologia da capacitação, que privilegia a socialização de experiências, é direcionada aos educadores. Deve ser aplicada em grupos de no máximo 20 participantes.

Essa metodologia está sistematizada em 8 momentos presenciais coletivos de 4 horas cada, divididos em dois grupos:

- 1) formação básica (quatro primeiros momentos) e
- 2) estudo dos conceitos (quatro últimos momentos).

Além disso, permite o acompanhamento do desenvolvimento do trabalho do professor ao longo do ano letivo.

Todos os encontros são permeados de estratégias tais como:

- (a) apresentações orais com foco dialógico para blocos teórico-conceituais;
- (b) discussões de textos de referência conceitual relacionados aos temas de habilidades específicas, tais como: identificação de sentimentos, construção de estratégias para redução de desconfortos emocionais, comunicação assertiva, administração de relações interpessoais, técnicas de resolução de conflitos, abordagem empática e linguagem adequada para ensinar crianças a lidarem com mudanças e perdas, incluindo situações de morte;
- (c) dramatização nas atividades de cunho procedimental e vivencial, para apresentação do material metodológico;
- (d) dinâmicas de grupo para as situações de análise de resultados e simulações de intervenção em situações-problema e discussões de caso;
- (e) painéis para apresentação de boas práticas desenvolvidas por educadores do grupo ou externos ao grupo;
- (f) fórum de discussões sobre situações representativas do cotidiano escolar do professor, com busca de estratégias de condução eficaz de situações de dificuldade;
- (g) apresentação e discussão de filmes relacionados ao desenvolvimento emocional e avaliação da proposta de intervenção em saúde emocional.

#### RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:

Os recursos e/ou a infraestrutura necessários à implementação da proposta envolvem: sala de treinamento com estrutura de projeção para 20 participantes, dispostos em cadeiras em círculo na sala; dois (2) monitores e espaço de apoio para a realização de vivências em subgrupos.

Os recursos tecnológicos previstos incluem: projetor multimídia; computador com *software* de apresentação de *slides*; aparelho de DVD (para o caso de o computador não possuir essa funcionalidade); aparelho de som.

#### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento Pedagógico

Comunicação e Uso de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

**Direitos Humanos em Educação**

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo das Ciências da Natureza

**Promoção da Saúde**

#### MODALIDADES DE ENSINO

Escolas Urbanas

Escolas do Campo

#### PÚBLICO

**Professores**

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino Fundamental

Alunos Ensino Médio

**Alunos Educação Básica**

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### RESPONSÁVEL:

Associação pela Saúde Emocional de Crianças  
Rua Abolição, 411, Bela Vista  
CEP 01319-000 - SP - São Paulo  
Telefone: (11) 3242-4111; (11) 9331-1329  
E-mail: tania@asecbrasil.org.br

### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento  
Pedagógico

Comunicação e Uso  
de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

**Direitos Humanos em  
Educação**

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo  
das Ciências da Natureza

**Promoção da Saúde**

### MODALIDADES DE ENSINO

**Escolas Urbanas**

**Escolas do Campo**

### PÚBLICO

**Professores**

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino  
Fundamental

Alunos Ensino Médio

**Alunos Educação Básica**

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### **ENTER JOVEM PLUS: Empregabilidades, Tecnologia e Inglês**

A tecnologia educacional **ENTER JOVEM PLUS: Empregabilidade, Tecnologia e Inglês** tem como objetivo aumentar as oportunidades de colocação profissional para jovens com idades entre 16 e 29 anos, matriculados no Ensino Médio, por meio da qualificação social e profissional, no contraturno.

Em especial, objetiva:

(1) estabelecer competências essenciais da tecnologia e empregabilidade dos jovens;

(2) qualificar os professores na metodologia de empregabilidade e tecnologia;

(3) qualificar os professores de língua inglesa para replicar a metodologia de língua inglesa;

(4) proporcionar qualificação sócio-profissional para jovens em Centros de Tecnologia, Empregabilidade e Inglês, estabelecidos nas escolas; e

(5) facilitar a intermediação para programas de estágio ou de aprendizagem e para processos de recrutamento e seleção para o mercado formal de trabalho.

A proposta **ENTER JOVEM PLUS: Empregabilidade, Tecnologia e Inglês** busca ampliar o potencial de empregabilidade de alunos através de atividades construtoras de competências com alta demanda no contexto atual, referenciadas pela apropriação de tecnologias e do idioma inglês.

Exemplos dos temas trabalhados são: elaboração de cartas comerciais, planilhas eletrônicas de controle, apresentações em multimídia, pesquisas direcionadas na Internet, elaborações de planos pessoais e profissionais, trabalho em equipe, habilidades para comunicação clara e precisa, uso da escrita profissional, atitudes positivas e proativas e conduta profissional ética.

As ações pedagógicas da tecnologia educacional **ENTER JOVEM PLUS: Empregabilidade, Tecnologia e Inglês** devem ocorrer em duas etapas:

(a) a primeira, de formação inicial para educadores;

(b) a segunda, de formação continuada, tendo os alunos como atores centrais apoiados pelos educadores e uma equipe de empregabilidade.

#### **RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:**

Para a implementação da tecnologia são necessários 10 computadores ligados à Internet, para uma carga horária de 200 horas aula de empregabilidade e tecnologia, e 100 horas aula de língua inglesa. O material didático de Empregabilidade e Tecnologia compreende o Guia do Educador e o Caderno de Atividades do Aluno e o material didático para a língua inglesa, o Guia do Educador, Caderno de Atividades e Suplemento.

#### **RESPONSÁVEL:**

Instituto Empreender

SCS Quadra 01 Bloco D nº. 28 Sala 23 Ed. JK – Asa Sul

CEP: 70306-900 - Brasília/DF

Telefone: (61) 3225-2780

E-mail: empreender@institutoempreender.org

#### **ÁREAS ATENDIDAS**

Acompanhamento  
Pedagógico

Comunicação e Uso  
de Mídias

**Cultura Digital**

Cultura e Artes

**Educação Econômica**

Direitos Humanos em  
Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo  
das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

#### **MODALIDADES DE ENSINO**

**Escolas Urbanas**

Escolas do Campo

#### **PÚBLICO**

**Professores**

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino  
Fundamental

**Alunos Ensino Médio  
(idades entre 16 e 29 anos)**

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### **e-SOM: educar - socializar - orientar – musicalizar**

A **e-SOM: educar – socializar – orientar – musicalizar** utiliza a tecnologia digital, especialmente o *software* livre WEB 3.0, contemplando o princípio de inclusão digital e de acesso gratuito como ferramenta relevante à aprendizagem musical, motivando o estudante a utilizá-la de maneira crítica, criativa e autônoma.

A tecnologia educacional **e-SOM: educar – socializar – orientar – musicalizar**, no âmbito da Cultura digital, objetiva:

1) proporcionar a alunos do Ensino Fundamental 2 (do 6º ao 9º anos) o acesso a um curso de música que propicie desenvolver a criatividade, a sensibilidade e a integração com outros alunos;

2) assegurar a jovens adolescentes um ensino musical pautado numa proposta curricular, fundamentada em teorias e modelos recentes de desenvolvimento musical nacional e internacional;

3) oportunizar o acesso à pluralidade musical e o entendimento das relações entre o ser humano e a música, desenvolvendo nos alunos a capacidade de manifestar de forma prática o conteúdo aprendido;

4) correlacionar o ensino de música a outras áreas do conhecimento, empreendimento reflexivo em relação às implicações músico-históricas, estético-musicais, músico-psicológicas, sócio-musicais, etnomusicológicas, teórico-musicais e acústicas;

5) promover a educação musical através das tecnologias digitais em todas as escolas;

6) viabilizar a educação musical nas escolas do ensino fundamental, através do uso de ferramentas tecnológicas, promovendo assim a inclusão digital;

7) oferecer um curso de música voltado para uma formação humanista, incluindo todos os alunos em um processo de aprendizagem musical, independente de suas habilidades ou limitações técnicas; e,

8) expandir o universo musical do aluno, trabalhando em primeiro lugar a conscientização do que o aluno ouve, estimulando a reflexão pelo motivo da preferência musical, apresentando a função da música em sua vida e na sociedade, e introduzindo diversos gêneros e músicas de outras culturas.

A **e-SOM: educar – socializar – orientar – musicalizar** propõe o desenvolvimento de três ações musicais: composição, execução e apreciação, complementadas pelos conhecimentos teóricos e históricos da música, pelos conhecimentos técnicos de manuseio de *software* e atividades de execução musical em grupo e pela diversidade de notações musicais.

A proposta pedagógica funda-se na utilização, pelos estudantes, de ferramentas tecnológicas e musicais, durante as fases de experimentação, exploração e criação de suas músicas. Mediante a produção de música, os estudantes aprendem a ser, a fazer e a conviver; aprendem a lidar com processos técnicos de gravação, edição e masterização, compartilhar a música produzida, refletir sobre suas escolhas e aceitar sugestões de colegas.

A tecnologia **e-SOM: educar – socializar – orientar – musicalizar** prevê ainda curso de formação dos professores, prática pedagógica e reflexão sobre o uso desse sistema e das demais tecnologias envolvidas. Nesse processo, o professor recebe

#### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento Pedagógico

Comunicação e Uso de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

#### MODALIDADES DE ENSINO

Escolas Urbanas

Escolas do Campo

#### PÚBLICO

Professores

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

**Alunos Ensino Fundamental Anos Finais (6º ao 9º ano)**

Alunos Ensino Fundamental

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral



## Tecnologias

orientação pedagógica para aplicar os conhecimentos adquiridos no desenvolvimento das aulas.

### RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:

Os recursos e/ou a infraestrutura necessários à implementação da tecnologia incluem: salas de aula informatizadas (ou laboratórios de informática da escola) para as quais, no início de cada ano letivo, cada aluno recebe uma chave de acesso para o portal do aluno e-SOM; um CD contendo um único instalador dos programas e arquivos de apoio, acompanhado de um livro de aluno.

A configuração mínima dos computadores requer Sistema operacional Windows XP (ou superior) ou Linux; placa de som com entrada para microfone e saída para fone de ouvido; leitor de CD; monitor de vídeo colorido; microfone; *mouse*; teclado; acesso à *Internet* via banda larga; projetor de vídeo ou TV; e DVD *player*.

### RESPONSÁVEL:

Quanta Brasil Importação e Exportação LTDA.  
Av. João Erbolato 377,  
CEP: 13070-070 - Campinas - SP  
Telefone: (19) 3741-4644  
<http://www.quanta.com.br>

### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento  
Pedagógico

Comunicação e Uso  
de Mídias

**Cultura Digital**

**Cultura e Artes**

Educação Econômica

Direitos Humanos em  
Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo  
das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

### MODALIDADES DE ENSINO

**Escolas Urbanas**

**Escolas do Campo**

### PÚBLICO

Professores

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

**Alunos Ensino Fundamental  
Anos Finais (6º ao 9º ano)**

Alunos Ensino  
Fundamental

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### Jogo Mandala das Relações Educativas

A tecnologia educacional **Jogo Mandala das Relações Educativas** tem como objetivo geral possibilitar que os aprendizes possam valorar e entrar em contato com sua forma de se relacionar e interagir em grupo, proporcionando o desenvolvimento humano com base na cultura de paz e diálogo.

O caminho prático desse processo parte da interação do aprendiz com o **Jogo Mandala das Relações Educativas** como objeto artístico-reflexivo, que possibilita sua interação através da produção da sua autoavaliação relacional por meio de texto síntese, diálogo circular e pintura. O **Jogo Mandala das Relações Educativas** se fundamenta no método de pesquisa-ação e na teoria dos jogos.

Procura alcançar cinco dimensões das relações escolares:

- 1) o aprendiz e o conteúdo;
- 2) relações entre aprendizes;
- 3) aprendizes e a sala de aula;
- 4) linguagem entre aprendizes;
- 5) o mediador (professor).

É uma ferramenta de fácil utilização e condução e, para que seja possível a multiplicação da tecnologia de forma a promover o interesse de aprendizes em participar, o *kit* conta com os seguintes itens: mandalas impressas em tecido ecológico, manual impresso em papel reciclado, bastão em bambu, cartões de pergunta, cronômetro, dados e embalagem.

A aplicação do jogo se dá com a presença de um mediador que provoque o debate com os aprendizes acerca de cada objetivo a ser pesquisado, partindo dos tópicos de reflexão de cada mandala. Sentados em roda, os aprendizes debatem o tema pesquisado e, após a roda de debates, os aprendizes recebem uma mandala para produzir uma palavra síntese da autoanálise. Com a Mandala concluída, o participante avalia se preencheu as informações a partir de uma reflexão real, ideal ou emocional e, a seguir, o mediador inicia a construção de um contrato de conduta baseado nos resultados dos aprendizes. O resultado da pesquisa apresentado pelas mandalas é possibilitar o contato sistematizado com um novo espaço de reflexão, de convivência e produção coletiva, um exercício autodiagnóstico e de desenvolvimento das relações humanas.

#### RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:

Os recursos e/ou a infraestrutura necessários à implementação da tecnologia incluem: espaço necessário para a execução do projeto (sala de aula ou ambiente externo coberto ou entorno da escola); materiais didáticos (*kit* Mandalas das Relações Educativas, folhas grandes de papel pardo, cartolinas coloridas, rolos de durex, folhas brancas de papel etc.).

#### RESPONSÁVEL:

Imagine Arte Cultura e Paz LTDA.  
Rua Dona Mariana, 133 casa 04, Botafogo  
CEP: 22.280-020 - Rio de Janeiro - RJ  
Telefone: (21) 2507-2054  
E-mail: imagine@imaginefilmes.org

#### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento  
Pedagógico

Comunicação e Uso  
de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

**Direitos Humanos em  
Educação**

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo  
das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

#### MODALIDADES DE ENSINO

Escolas Urbanas

Escolas do Campo

#### PÚBLICO

Professores

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Finais (6º ao 9º ano)

**Alunos Ensino Fundamental  
(5º ao 9º ano)**

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### Mandala dos Saberes

A tecnologia educacional **Mandala dos Saberes** tem como objetivo contribuir para a ampliação do diálogo entre escolas e comunidades das cinco regiões do Brasil, e procura integrar as culturas locais aos desafios acadêmicos. A metodologia está sendo disseminada em escolas do “Programa Mais Educação”, através de parceria com o Ministério da Cultura.

A **Mandala dos saberes** busca promover o estreitamento do diálogo entre escolas e comunidades, promovido por meio de sistemas de saberes articulados, tendo como objetivo a qualificação das práticas escolares através de aproximações com experiências locais. Procura fomentar a elaboração de projetos de pesquisas pedagógicas que se articulem com os diversos formatos da nossa estrutura cultural.

A metodologia da **Mandala dos Saberes** se estrutura a partir do incentivo ao diálogo e às trocas entre grupos culturais distintos, através da valorização das experiências de cada grupo, considerando todos os agentes envolvidos nos processos como portadores de experiências distintas a serem articuladas em um projeto comum.

A **Mandala dos Saberes** trabalha na perspectiva da pesquisa-ação, compreendendo a dimensão da ação associada ao seu monitoramento. Nasce de processos participativos, elaborados através de diversas práticas, envolvendo professores, comunidades, parceiros, escolas, agentes de cultura. É perseguida uma prática solidária, na qual todos são simultaneamente autores e agentes da educação. A proposta aproxima o universo escolar do comunitário, além de estimular os professores a atuarem também como pesquisadores das culturas locais.

#### RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:

A tecnologia educacional **Mandala dos Saberes** necessita para sua implementação de recursos para realizar a formação continuada de professores; desenvolver material de apoio; confeccionar produtos (publicações, vídeos e mídias digitais); viabilizar as viagens aos territórios de implantação; o planejamento, a execução e a finalização de pesquisas; elaboração, revisão e edição de textos e vídeos; comunicação, produção, *designer*; realizar seminários; possibilitar o desenvolvimento de Fóruns Virtuais de Práticas Pedagógicas.

#### RESPONSÁVEL:

Associação Casa das Artes de Educação e Cultura  
Rua Álvaro Alvim, 27 cj. 91 – Centro  
CEP: 20031-010 - Rio de Janeiro - RJ  
Telefone: (21) 2533-1920  
E-mail: contato@artedeeducar.org.br

#### ÁREAS ATENDIDAS

##### Acompanhamento Pedagógico

Comunicação e Uso de Mídias

Cultura Digital

##### Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

#### MODALIDADES DE ENSINO

Escolas Urbanas

Escolas do Campo

#### PÚBLICO

Professores

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino Fundamental

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### Mata Atlântica: o Bioma onde eu moro

A tecnologia educacional **Mata Atlântica: o Bioma onde eu moro** foi desenvolvida em torno de temas relacionados ao mundo natural, aliado ao trabalho educativo, para cumprir importante papel no sentido de diminuir o impacto humano nos ambientes naturais.

A tecnologia educacional **Mata Atlântica: o Bioma onde eu moro** é composta de:

- jogo eletrônico educativo e colaborativo (*multi-mouse*); e,
- Guia do Professor, material de apoio ao educador.

Esta tecnologia visa promover entre os estudantes o aprendizado acerca de trinta e seis espécies de fauna associados aos ecossistemas presentes no Bioma Mata Atlântica, no estado de Santa Catarina, mas não exclusivamente. Diversas espécies de fauna e os ecossistemas abordados no jogo encontram-se dispersos em outros estados como: Piauí, Ceará, Rio Grande do Norte, Paraíba, Pernambuco, Alagoas, Sergipe, Bahia, Goiás, Minas Gerais, Espírito Santo, Rio de Janeiro, São Paulo, Mato Grosso do Sul, Paraná e Rio Grande do Sul, que são locais onde o Bioma Mata Atlântica ocorre.

A **Mata Atlântica: o Bioma onde eu moro** objetiva:

- 1) contribuir para o conhecimento de importantes elementos de fauna;
- 2) apresentar paisagens específicas de até 6 ecossistemas, com a vegetação que caracteriza cada um deles;
- 3) mostrar como os ecossistemas se distribuem a partir de um mapa fitogeográfico do estado de Santa Catarina;
- 4) trazer maior compreensão da atual situação do Bioma Mata Atlântica neste Estado.

O foco é atingir o público estudantil de forma que ele reconheça o ecossistema onde vive e demais ecossistemas que compõem esse Bioma, visando disseminar o conhecimento da biodiversidade do Bioma Mata Atlântica entre professores e alunos.

A tecnologia educacional **Mata Atlântica: o Bioma onde eu moro** apresenta boa navegabilidade. Seus desafios são fundamentados em atividades do tipo quebra-cabeça, *sudoku* e procure/ache, onde variam os cenários (Restinga, Mangue, Floresta Ombrófila Densa, Floresta Ombrófila Mista, Floresta Estacional Decidual e Campos de Altitude) e os elementos da fauna em cada sub-bioma. O recurso *multi-mouse* incrementa as possibilidades do jogo, ao promover a relação de colaboração entre usuários. Os jogadores não são adversários, mas integrantes de uma equipe. A fim de motivar a relação colaborativa, há uma missão a ser realizada e um personagem (*avatar*) que acompanha os jogadores, dando *feedbacks* motivacionais (orientando o jogar e lembrando a importância do trabalho em equipe) e construtivos (acerca do conteúdo científico do jogo).

#### RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:

Os recursos e/ou a infraestrutura requeridos incluem computadores de uso doméstico (*desktop*, *notebook*, etc.), providos de sistema operacional Windows XP ou mais recente, processador de 1.6 GHz, memória de 512 MB, disco rígido com 70 MB disponíveis, 2 *mouses* USB, e caixa de som.

#### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento  
Pedagógico

Comunicação e Uso  
de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em  
Educação

**Educação Ambiental**

Esporte e Lazer

**Investigação no Campo  
das Ciências da Natureza**

Promoção da Saúde

#### MODALIDADES DE ENSINO

**Escolas Urbanas**

**Escolas do Campo**

#### PÚBLICO

**Professores**

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Finais (6º ao 9º ano)

**Alunos Ensino  
Fundamental**

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### RESPONSÁVEL:

Emílio Takase  
Laboratório de Educação Cerebral - Universidade Federal de Santa Catarina  
CEP: 88040-970 - Florianópolis – SC  
Telefone: (048) 331-8609  
E-mail: takase@cfh.ufsc.br

### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento  
Pedagógico

Comunicação e Uso  
de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em  
Educação

**Educação Ambiental**

Esporte e Lazer

**Investigação no Campo  
das Ciências da Natureza**

Promoção da Saúde

### MODALIDADES DE ENSINO

Escolas Urbanas

Escolas do Campo

### PÚBLICO

**Professores**

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Finais (6º ao 9º ano)

**Alunos Ensino  
Fundamental**

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### Mesa Educacional Alfabeto com Realidade Aumentada

A **Mesa Educacional Alfabeto com Realidade Aumentada** é uma tecnologia educacional constituída para dar apoio didático-pedagógico à Educação Integral.

Trata-se de um ambiente de apoio à aprendizagem e à alfabetização, sendo composta por:

- 1) uma mesa para desenvolvimento de atividades interativas;
- 2) blocos com letras na representação usual, com codificação para leitura de deficientes visuais, e com codificação para leitura por máquina;
- 3) um ambiente computacional (computador, *mouse* e teclado) com sistema de áudio e vídeo (câmera);
- 4) um conjunto de *tags* para realidade aumentada; e,
- 5) um conjunto de programas que implementam facilidades para o desenvolvimento de atividades pedagógicas, usando recursos de multimídia e realidade aumentada.

A **Mesa Educacional Alfabeto com Realidade Aumentada** se propõe a apoiar didática e pedagogicamente os docentes na organização do processo de alfabetização e letramento de alunos das séries/dos anos iniciais do Ensino Fundamental, em escolas de Educação Integral, buscando atender às especificidades de cada grupo de estudantes, assim como estimular o trabalho pedagógico interdisciplinar e transversal.

Seus recursos foram planejados e desenvolvidos para apoiar pedagogicamente o processo de ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa, desde a etapa inicial de sua aquisição até a sua consolidação. Destaca-se pela acessibilidade, podendo ser utilizada por alunos deficientes visuais e auditivos. Para tal, a mesa é composta por:

- (a) atividades interativas multimídia;
- (b) materiais manipuláveis;
- (c) sugestões de encaminhamento;
- (d) central digital e
- (e) módulo eletrônico.

A tecnologia prevê a formação de professores para a sua utilização e apresenta guia de orientação pedagógica.

Além da possibilidade de avaliar por meio das atividades interativas multimídias, outro recurso de que a **Mesa Educacional Alfabeto com Realidade Aumentada** dispõe é a Provinha Alfabeto, que auxilia no processo avaliativo, pois contempla os conhecimentos trabalhados nesta tecnologia e permite verificar o conhecimento dos alunos em relação às atividades desenvolvidas, verificando a compreensão quanto à leitura de enunciado e de diferentes gêneros textuais. Por constituir-se de várias possibilidades de combinações, pode ser utilizada como avaliação formal, pois apresenta questões elaboradas conforme a Provinha Brasil (Inep/MEC) e os descritores e as habilidades da Matriz de Referência de Avaliação em Alfabetização e Letramento.

#### ÁREAS ATENDIDAS

##### Acompanhamento Pedagógico

Comunicação e Uso de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

#### MODALIDADES DE ENSINO

Escolas Urbanas

Escolas do Campo

#### PÚBLICO

Professores

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental Anos Iniciais (1º ao 3º ano)

Alunos Ensino Fundamental Anos Finais (6º ao 9º anos)

Alunos Ensino Fundamental

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:

Quanto à infraestrutura necessária à implementação da tecnologia, é previsto que uma sala de aula comum abrigue, sem problemas, até seis **Mesas Educacionais Alfabeto com Realidade Aumentada**, número suficiente para viabilizar o trabalho com uma turma de 36 alunos (cada mesa ocupa em torno de 4m<sup>2</sup>).

Quanto aos recursos humanos necessários, é previsto um mínimo de 12 horas de formação para os professores e educadores que irão utilizar esta tecnologia.

### RESPONSÁVEL:

Positivo Informática S.A  
Av. Cândido Hartmann, 1400  
Caixa Postal, 1811  
CEP: 80710-570 - Curitiba-PR  
Telefone: (41) 3336-3838  
E-mail: comunicacao@positivo.com.br

### ÁREAS ATENDIDAS

#### Acompanhamento Pedagógico

Comunicação e Uso de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

### MODALIDADES DE ENSINO

Escolas Urbanas

Escolas do Campo

### PÚBLICO

Professores

Alunos Educação Infantil

**Alunos Ensino Fundamental Anos Iniciais (1º ao 3º ano)**

Alunos Ensino Fundamental Anos Finais (6º ao 9º anos)

Alunos Ensino Fundamental

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### **Mundo Jovem: desafios e possibilidades. Uma proposta de trabalho com adolescentes**

A tecnologia educacional **Mundo Jovem: desafios e possibilidades** - uma proposta de trabalho com adolescentes tem como objetivo colaborar para o fortalecimento de projetos de vida autônomos e qualificados dos adolescentes e jovens, por meio do compartilhamento de saberes com profissionais que atuam com esse público e articulação com políticas públicas de juventude.

A **Mundo Jovem: desafios e possibilidades - uma proposta de trabalho com adolescentes** é apresentada por dois livros que sistematizam as experiências acumuladas pelo núcleo Mundo Jovem da Fundação Tide Setubal:

- A primeira publicação, com o mesmo título da tecnologia, é voltada para educadores (professores, psicólogos e profissionais de ONGs, postos de saúde, bibliotecas etc.) que atuam com adolescentes e jovens.

- A segunda, intitulada "Mundo Jovem", foi criada para os próprios adolescentes e jovens com a intenção de ajudá-los a atravessar essa fase da melhor maneira possível.

As duas publicações estão divididas em módulos temáticos: identidade e diversidade, corpo, sexualidade, família, drogas, profissão e trabalho, e cidadania. No livro do adolescente, procura-se discutir o tema por meio de brincadeiras, textos informativos, curiosidades, depoimentos, dicas de livros, *sites*, filmes, de modo a aprofundar a reflexão crítica sobre o tema. No livro do educador, cada módulo contém o texto de um especialista que discute o tema de uma perspectiva diferenciada e uma série de oficinas para serem desenvolvidas com os adolescentes.

A metodologia de implementação da presente tecnologia é flexível, permitindo ao educador: replicar o projeto completo, que consta no livro do educador, passando por todos os temas; fazer somente um ou alguns módulos; usar apenas algumas oficinas da forma descrita na publicação ou com adaptações advindas da experiência de cada um e das necessidades do grupo de adolescentes e jovens; usar apenas os textos teóricos.

A dinâmica de desenvolvimento dos trabalhos prevê que adolescentes e jovens sejam reunidos em grupos (de no mínimo 10 e no máximo 30 participantes), com encontros regulares (semanais ou quinzenais), com duração média de uma hora e meia, coordenados por um ou dois educadores que trabalham os temas por meio das oficinas sugeridas nas publicações e com a complementação e apoio do livro do jovem, com adaptações de acordo com as necessidades do grupo e a experiência prévia do educador.

As oficinas podem incluir desenho, debates, filmes, músicas, jogos teatrais, de modo que as atividades ofereçam diferentes formas do grupo construir novos saberes e possibilidades de construção de ideias e expressão das mesmas no mundo. Muitas dessas propostas já são indicadas nos livros, mas o educador pode criar outras possibilidades mais adequadas a seu grupo. Cada oficina tem quatro momentos: roda de novidades; realização da atividade principal indicada no livro; momento de reflexão final; e lanche coletivo (opcional).

#### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento Pedagógico

Comunicação e Uso de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

#### MODALIDADES DE ENSINO

Escolas Urbanas

Escolas do Campo

#### PÚBLICO

Professores

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino Fundamental

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral



## Tecnologias

### RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:

Os recursos e/ou a infraestrutura necessários à implementação da tecnologia incluem: uma sala para até 30 pessoas; uma cadeira para cada participante (em círculo); equipamentos eletrônicos para reproduzir músicas e filmes; acesso à *Internet*; *pendrives*; recursos materiais tais como: cartolinas, lápis colorido, canetas, papel *sulfite*; *Xerox*; impressão de fotos; transporte para passeios; recursos humanos: um ou dois educadores para coordenar as oficinas.

### RESPONSÁVEL:

Fundação Tide Azevedo Setubal  
Rua Jerônimo da Veiga 164, 13º andar, Itaim Bibi  
São Paulo - SP CEP: 04536000  
Telefone: (11) 3168-3655  
Website: [www.fundacaotidesetubal.org.br](http://www.fundacaotidesetubal.org.br)

### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento  
Pedagógico

Comunicação e Uso  
de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em  
Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo  
das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

### MODALIDADES DE ENSINO

Escolas Urbanas

Escolas do Campo

### PÚBLICO

Professores

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino  
Fundamental

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### Oficina do Pensar e Agir

A tecnologia educacional **Oficina do Pensar e Agir** tem como objetivo desenvolver, em escolas de ensino fundamental, um conjunto de atividades extracurriculares a partir da utilização de jogos de tabuleiro, criados pelos mais diversos povos do mundo, e nas mais variadas épocas da história, como forma de incentivar o gosto por sua prática e disseminar o conhecimento de suas origens e modos de usar. Trata-se de uma metodologia para desenvolver capacidades cognitivas e de sociabilidade que promovam a interação, a inclusão, o diálogo criativo e que favoreçam a socialização e o desempenho escolar.

A **Oficina do Pensar e Agir** é composta por um conjunto de jogos de tabuleiro criados ao longo da história. Busca-se por meio desses desenvolver capacidades intelectuais e sociais dos estudantes, bem como divulgar a cultura dos povos que os criaram. A proposta sugere que a forma de introdução desses jogos no ambiente escolar se dê por meio de oficinas para professores e alunos. Todos os jogos que fazem parte da tecnologia são acondicionados em duas caixas de madeira, constando de diferentes peças feitas igualmente de madeira, bem como tabuleiros confeccionados em couro.

Os jogos da **Oficina do Pensar e Agir** são originários de diversos povos que participaram da constituição da sociedade e da cultura brasileiras, mas na sua maioria são desconhecidos pelos brasileiros. Portanto, eles proporcionam também o exercício de reconhecimento de uma parte importante de nossa história e cultura e podem motivar uma reflexão por professores e alunos sobre a formação cultural de nosso povo, principalmente no que se refere às culturas indígena e africana.

As atividades com jogos da **Oficina do Pensar e Agir** qualificam a ampliação da jornada escolar, uma vez que se fundamentam na ludicidade, vindo somar às demais atividades utilizadas nas escolas. Os jogos ampliam a noção do universo lúdico através do conhecimento de sua evolução ao longo da história e da formação das civilizações humanas.

A proposta metodológica de implantação e implementação do programa da **Oficina do Pensar e Agir** acontece em 3 etapas: (i) motivação e capacitação do corpo docente para a utilização do *kit* de jogos; (ii) motivação e capacitação do corpo discente para utilização dos jogos; (iii) introdução da atividade na escola.

#### RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:

Os recursos e/ou a infraestrutura necessários à implementação desta tecnologia incluem um espaço com mesas e cadeiras que facilitem a utilização dos jogos por duplas e por grupos de, no máximo, 6 alunos, totalizando uma turma de 30 alunos por cada *kit*.

Cada *kit* contém 11 jogos e o material vem acondicionado em maletas, que facilitam seu armazenamento e deslocamento.

#### RESPONSÁVEL:

Origem Jogos e Objetos Ltda.  
Rua Guajajaras, 2012, Barro Preto  
CEP: 30180-101 - Belo Horizonte - MG  
Telefone: (31) 3295-4757  
E-mail: mauricio@origem.com.br

#### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento  
Pedagógico

Comunicação e Uso  
de Mídias

Cultura Digital

**Cultura e Artes**

Educação Econômica

Direitos Humanos em  
Educação

Educação Ambiental

**Esporte e Lazer**

Investigação no Campo  
das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

#### MODALIDADES DE ENSINO

**Escolas Urbanas**

**Escolas do Campo**

#### PÚBLICO

**Professores**

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Finais (6º ao 9º ano)

**Alunos Ensino  
Fundamental**

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### Portal Dia a Dia Educação - Trechos de Filmes

A tecnologia educacional **Portal Dia a Dia Educação - Trechos de Filmes** busca proporcionar a profissionais da educação acesso a trechos de filmes, a fim de disponibilizar uma nova possibilidade de trabalho, com vistas à otimização do tempo escolar, bem como estimular o uso desse portal educacional no planejamento das atividades do ambiente escolar. Tem como princípios a colaboração e a interação.

O **Portal Dia a Dia Educação** integra-se ao site institucional da Secretaria de Estado da Educação do Paraná (Seed-PR). É um ambiente de acesso livre, que disponibiliza serviços, informações, recursos didáticos e de apoio para a comunidade escolar.

Constitui-se de quatro ambientes:

- 1) Educadores,
- 2) Alunos,
- 3) Gestão Escolar e
- 4) Comunidade, e disponibiliza conteúdos específicos para cada um deles.

No ambiente Educadores, por exemplo, há recursos para formação docente, como artigos, teses, dissertações, sugestões de *sites* e leitura, cadernos pedagógicos, Objetos de Aprendizagem Colaborativo (OAC) e materiais de apoio para sala de aula, tais como: animações, áudios, vídeos, imagens, infográficos, livros didáticos, material didático, práticas para TV Multimídia e Trechos de Filmes.

O **Portal Dia a Dia Educação - Trechos de Filmes** tem como objetivo ampliar um banco de dados de extratos de filmes (longa e curta duração), visando qualificar as práticas didático-pedagógicas do ensino regular. O acesso ao portal educacional é público e franqueia a ampliação de ambientes de compartilhamento de conteúdos entre profissionais da educação e entre professores e alunos.

Os trechos de obras fílmicas disponibilizados no **Portal Dia a Dia Educação - Trechos de Filmes** podem ser utilizados como uma alternativa educacional para a investigação de temas, conceitos e conteúdos que compõem as disciplinas escolares. Essa possibilidade de trabalho com o trecho de filme na sala de aula, se dá a partir do entendimento de que os filmes podem complementar, enriquecer, ampliar e aprofundar os temas trabalhados nas diversas disciplinas do currículo. Nesse sentido, os trechos das obras cinematográficas podem ser entendidos como textos que convidam à leitura e à interpretação audiovisual, mostrando-se como uma prática pedagógica importante.

#### RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:

Os recursos e/ou a infraestrutura necessários à implementação desta tecnologia na Escola incluem: computador conectado à *Internet*, com capacidade para a visualização de vídeo. Como a maioria dos trechos de filmes não excede 60 MB, os usuários podem fazer *download* dos trechos diretamente no *pendrive*, ou no próprio computador, e posteriormente salvá-los em um DVD.

Para utilização na sala de aula é necessário um aparelho de televisão com USB, para o caso do trecho de filme gravado no *pendrive*; ou um aparelho de televisão conectado a um reprodutor de DVD, que suporte arquivos no formato AVI.

#### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento  
Pedagógico

**Comunicação e Uso  
de Mídias**

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em  
Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo  
das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

#### MODALIDADES DE ENSINO

**Escolas Urbanas**

Escolas do Campo

#### PÚBLICO

**Professores**

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Finais (6º ao 9º ano)

**Alunos Ensino  
Fundamental**

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### RESPONSÁVEL:

Secretaria de Estado da Educação do Paraná  
Diretoria de Tecnologia Educacional  
Rua Salvador de Ferrante, 1651 - Boqueirão  
CEP: 81670-390 - Curitiba - PR  
Telefone: (41) 3377-2226; (41) 3377-4361  
E-mail: monica@seed.pr.gov.br

### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento  
Pedagógico

**Comunicação e Uso  
de Mídias**

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em  
Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo  
das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

### MODALIDADES DE ENSINO

**Escolas Urbanas**

Escolas do Campo

### PÚBLICO

**Professores**

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Finais (6º ao 9º ano)

**Alunos Ensino  
Fundamental**

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### Portal Magma Educacional

O **Portal Magma Educacional** tem como principal objetivo provocar transformações nas práticas de ensino e aprendizagem, possibilitando aos alunos que construam o seu conhecimento a partir da ampliação de ferramentas que favoreçam o seu processo de aprendizagem; e possibilitando aos professores que se tornem competentes e autônomos para incorporar ao seu trabalho as diretrizes curriculares nacionais (bem como as proposições curriculares de seu Estado e Município), adequando-as às condições locais.

O **Portal Magma Educacional** constitui-se por um conjunto de tecnologias educacionais para atender ao desenvolvimento de competências e habilidades de leitura, produção de textos, cálculos matemáticos e investigação científica, complementando a prática escolar regular nas áreas de Língua Portuguesa, Matemática e Ciências.

O Programa encontra-se pautado nos referenciais construtivistas propostos por Vigotski, Piaget e Freire, e espera contribuir para a construção da sociedade sustentável, mediante o desenvolvimento de competências, habilidades, valores e sensibilidades, considerando os diferentes grupamentos sociais e sujeitos da aprendizagem. Fundamenta-se na perspectiva da interação do sujeito com o ambiente social, oferecendo condições para o desenvolvimento de capacidades mentais e a ampliação/construção do conhecimento.

A proposta metodológica do **Portal Magma Educacional** inclui as seguintes fases:

- 1) plano de ação ou realização de diagnóstico pedagógico, tecnológico e gerencial, bem como a definição do público-alvo e a elaboração do plano operacional;
- 2) entrega de *software* e materiais didáticos;
- 3) formação didático-pedagógica e técnica dos Educadores – módulo I;
- 4) acompanhamento da execução do programa – 1ª etapa;
- 5) formação didático-pedagógica dos educadores – módulo II;
- 6) acompanhamento da execução do programa – 2ª etapa;
- 7) avaliação de resultados.

O conjunto de materiais disponibilizados constitui-se de: *site* [www.magmaeducacional.com.br](http://www.magmaeducacional.com.br); histórias digitais (Expedição Butantan, Amigos da Nutrição, Kauan e a Lenda das Águas); almanaques culturais; DVDs de instalação; cadastro de escolas, turmas, professores e alunos; interfaces multimídia, animações e simulações; aulas multimídia, *games* pedagógicos, tutoriais; e fichas de acompanhamento do trabalho didático.

#### RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:

Os recursos e/ou a infraestrutura necessários para a implantação e implementação do **Portal Magma Educacional** incluem que a escola disponha de pelo menos um Laboratório de Informática com no mínimo 10 (dez) computadores, com possibilidade de acesso à *Internet* com banda larga. É desejável que os computadores do Laboratório possuam pelo menos um dos seguintes navegadores: Internet Explorer 7.X (ou superior) ou Mozilla Firefox 3.X (ou superior).

#### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento Pedagógico

Comunicação e Uso de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

#### MODALIDADES DE ENSINO

Escolas Urbanas

Escolas do Campo

#### PÚBLICO

Professores

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino Fundamental

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### RESPONSÁVEL:

Magma Cultural e Serviços Ltda.  
Rua Joaquim Floriano, nº 733 - 3º andar  
CEP: 04534-012 - Itaim Bibi - São Paulo - SP  
Telefone: (11) 3168-6260  
E-mail: magmacultural.com.br

### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento  
Pedagógico

**Comunicação e Uso  
de Mídias**

**Cultura Digital**

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em  
Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo  
das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

### MODALIDADES DE ENSINO

**Escolas Urbanas**

Escolas do Campo

### PÚBLICO

**Professores**

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino  
Fundamental

Alunos Ensino Médio

**Alunos Educação Básica**

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### Portal Pedagógico

A tecnologia **Portal Pedagógico** trata-se de um ambiente virtual destinado a professores e alunos, com recursos digitais integrados a uma proposta pedagógica de utilização, visando atingir os objetivos educacionais nas áreas de Língua Portuguesa e Matemática, estabelecidos pelo Ministério da Educação.

Todos os recursos do **Portal Pedagógico** foram desenvolvidos amparados em propostas didático-pedagógicas que privilegiam uma educação crítica-reflexiva, oferecendo oportunidade a professores e alunos de colocarem em prática estes 4 pilares:

- 1) “aprender a conhecer”, dominando as ferramentas necessárias para ampliação de seu repertório de conhecimentos;
- 2) “aprender a fazer”, estando em constante sintonia com as inovações e demandas da sociedade e do mundo do trabalho;
- 3) “aprender a conviver”, por meio da interação e colaboração, respeitando as diferenças e sabendo lidar com a diversidade; e por fim,
- 4) “aprender a ser”, melhorando sua autoestima e colocando-se como autor de sua própria história e cidadão influente na sociedade.

Pelos recursos do **Portal Pedagógico**, o professor recebe uma formação continuada e conta com um conjunto de materiais de apoio *online*, constituídos de: roteiros de orientação pedagógica, vídeos, atividades interativas, jogos, animações e outras atividades que podem ser impressas e utilizadas com os alunos. Os materiais digitais interativos disponibilizados no **Portal**, para uso dos alunos, são organizados de acordo com as áreas do conhecimento e tipos de recursos, para facilitar a localização e a criação de contextos de aprendizagem interdisciplinares, a partir dos projetos a serem desenvolvidos com os alunos.

São objetivos do **Portal Pedagógico**:

- a) orientar estratégias para o uso de materiais pedagógicos e tecnológicos, para alunos e professores, contendo recursos didáticos que subsidiem e complementem a prática dos docentes de Língua Portuguesa e Matemática, por meio de abordagem interdisciplinar;
- b) promover a formação continuada de educadores, criando espaços para reflexão sobre sua prática, utilizando tecnologias que compõem o programa Portal Pedagógico, com vistas à melhoria da qualidade do ensino;
- c) desenvolver a autonomia dos educandos por meio de estratégias que motivem o aprender a aprender e desenvolvam a autonomia e a autoestima;
- d) diminuir a evasão e a repetência, por meio do uso de estratégias diferenciadas e significativas de ensino-aprendizagem, utilizando as Tecnologias de Informação e Comunicação; e,
- e) contribuir com a melhoria da educação básica, por meio da permanência escolar e do acesso a atividades significativas e de relevância para os alunos.

#### RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:

O programa **Portal Pedagógico** é compatível com a estrutura padrão dos laboratórios do PROINFO, ou seja, um servidor e 15 estações de trabalho com acesso à *Internet* nos centros urbanos ou 4 estações de trabalho nas áreas rurais.

#### ÁREAS ATENDIDAS

##### Acompanhamento Pedagógico

Comunicação e Uso de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

#### MODALIDADES DE ENSINO

Escolas Urbanas

Escolas do Campo

#### PÚBLICO

Professores

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino Fundamental

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### RESPONSÁVEL:

Abril Educação  
Av. Otaviano Alves de Lima, 4400, Freguesia do Ó  
CEP 02909-900 - São Paulo, SP  
Telefone: (11) 3990-1200  
Website: [www.portalpedagogico.com.br/](http://www.portalpedagogico.com.br/)

### ÁREAS ATENDIDAS

**Acompanhamento  
Pedagógico**

Comunicação e Uso  
de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em  
Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo  
das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

### MODALIDADES DE ENSINO

**Escolas Urbanas**

**Escolas do Campo**

### PÚBLICO

**Professores**

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino  
Fundamental

Alunos Ensino Médio

**Alunos Educação Básica**

Comunidade em Geral



## Tecnologias

### **Programa de avaliação contínua de aprendizagem na perspectiva da educação integral**

A tecnologia educacional **Programa de avaliação contínua de aprendizagem na perspectiva da educação integral** enfoca os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) em consonância com o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB). Pode ser vista como uma alternativa possível às escolas que desejam organizar diferenciadamente a sua forma de avaliação da aprendizagem, de maneira processual e não apenas como um momento extrínseco ao processo, estabelecendo, assim, as bases para uma educação democrática e participativa.

A metodologia de implantação do **Programa de avaliação contínua de aprendizagem na perspectiva da educação integral** inclui:

- 1) a definição dos objetivos de estudo que permeiam a avaliação consensuada;
- 2) a avaliação diagnóstica: marco zero e a (constante) construção de um plano de trabalho;
- 3) a escolha dos instrumentos/recursos para a sistematização e a avaliação contínua do conhecimento;
- 4) a avaliação diagnóstica e construção de instrumentos de avaliação contínua;
- 5) recursos e/ou infraestrutura necessários disponíveis e dimensionados após definição da ação; e
- 6) compartilhamento do aprendizado.

O **Programa de avaliação contínua de aprendizagem na perspectiva da educação integral** pressupõe uma interação aluno-professor, tanto no desenvolvimento do programa, quanto nas decisões a partir dos resultados de aprendizagem observados.

#### **RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:**

Os recursos e/ou a infraestrutura necessários à implementação da tecnologia incluem: horas de planejamento semanal da equipe de educadores; educadores que cumpram jornada de trabalho exclusiva na escola; computadores para uso dos educandos para a produção de materiais que se referem ao compartilhamento da aprendizagem (produção dos *portfólios*); material pedagógico convencional (lápiz, papel, etc.); uso de tecnologias disponíveis.

#### **RESPONSÁVEL:**

Fundação Tide Azevedo Setubal  
Rua Jerônimo da Veiga 164, 13º andar, Itaim Bibi  
CEP: 04536000 - São Paulo - SP  
Telefone: (11) 3168-3655  
Website: [www.fundacaotidesetubal.org.br](http://www.fundacaotidesetubal.org.br)

#### **ÁREAS ATENDIDAS**

##### **Acompanhamento Pedagógico**

Comunicação e Uso de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

#### **MODALIDADES DE ENSINO**

**Escolas Urbanas**

Escolas do Campo

#### **PÚBLICO**

**Professores**

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino Fundamental

Alunos Ensino Médio

**Alunos Educação Básica**

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### **Projeto Rádio pela Educação: Uma Estratégia de Educomunicação pelo Desenvolvimento na Amazônia**

A tecnologia educacional **Projeto Rádio pela Educação: Uma Estratégia de Educomunicação pelo Desenvolvimento na Amazônia** tem como objetivo geral contribuir com a qualidade da educação no ensino fundamental, em municípios da Amazônia, a partir de processos de educomunicação, fomentados pela mídia rádio, que primam pela valorização dos direitos da criança e do adolescente, pela dinamização do trabalho do professor e pelo desenvolvimento do senso crítico nas comunidades escolares envolvidas.

O **Projeto Rádio pela Educação: Uma Estratégia de Educomunicação pelo Desenvolvimento na Amazônia** objetiva:

- 1) ajudar na melhoria do processo de ensino e de aprendizagem na região Oeste do Pará;
- 2) despertar a consciência crítica das crianças e dos adolescentes na busca da valorização de seus direitos;
- 3) incentivar a leitura, a escrita e o desenvolvimento da expressão oral de alunos e professores;
- 4) garantir o protagonismo de crianças, adolescentes e jovens na participação e produção de programas de rádio educativos;
- 5) melhorar a relação entre aluno e professor, garantindo a participação do educando como agente ativo no processo de ensino-aprendizagem;
- 6) realizar encontros de capacitação para professores e alunos envolvidos pelo projeto;
- 7) oportunizar a geração de metodologias alternativas de ensino, tornando as aulas mais prazerosas;
- 8) criar uma rede de repórteres educativos em cada município onde o Projeto for implantado;
- 9) diminuir o índice de evasão e reprovação nas turmas que acompanham o projeto; e,
- 10) desenvolver o hábito da escuta atenta e prazerosa dos educandos em sala de aula.

Trata-se de um conjunto estruturado de ações reunindo educação e comunicação, articulados em atividades criativas e exploratórias, integradas aos contextos escolar e comunitário, tendo alunos do 1º até o 9º anos como protagonistas.

O principal instrumento do **Projeto Rádio pela Educação: Uma Estratégia de Educomunicação pelo Desenvolvimento na Amazônia** é o programa “Para Ouvir e Aprender”, com duração de 30 minutos, veiculado três vezes na semana, e que leva para a sala de aula 14 sessões alternadas, que contemplam a realidade da Amazônia, na voz das crianças, adolescentes, professores e comunitários das zonas rural e urbana.

Numa dessas sessões, a ‘Sessão Pedagógica’, a cada programa um gênero textual é trabalhado e é sugerido um conjunto de atividades didático-pedagógicas para estimular discussões e outras atividades.

O **Projeto Rádio pela Educação: Uma Estratégia de Educomunicação pelo Desenvolvimento na Amazônia** é um atrativo na escola que motiva a permanência do

#### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento Pedagógico

Comunicação e Uso de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

#### MODALIDADES DE ENSINO

Escolas Urbanas

Escolas do Campo

#### PÚBLICO

Professores

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino Fundamental

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

aluno na sala de aula, o incentivo à leitura, o reconhecimento das variantes linguísticas, o desenvolvimento da expressão oral e escrita, a promoção dos projetos educacionais das escolas e o trabalho de conteúdos curriculares e extracurriculares.

### RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:

Os recursos e/ou a infraestrutura necessários à implementação desta tecnologia envolvem:

(i) recursos humanos: Coordenador de Articulação (um jornalista); Coordenador(a) de Produção (radialista/educadora); um(a) Coordenador(a) Pedagógico(a); dois Repórteres/Bolsistas; um Editor de Áudio; um Técnico em Eletrônica;

(ii) recursos materiais: cinco computadores, um *notebook*, um *datashow*, duas impressoras, mesa de áudio, 20 gravadores de mão; uma bancada de computador, 8 cadeiras, 300 rádios para escolas, 20 sistemas de som para escolas, 1000 guias pedagógicos do professor;

(iii) outros: *Internet*, materiais de expediente, telefone, etc.

### RESPONSÁVEL:

Diocese de Santarém

Av. São Sebastião, 622a, Centro.

CEP: 68005-090 - Santarém-Pará

Telefone: (93) 35231679; (93) 91214842

E-mail: radiopelaeducacao@gmail.com

### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento  
Pedagógico

Comunicação e Uso  
de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em  
Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo  
das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

### MODALIDADES DE ENSINO

Escolas Urbanas

Escolas do Campo

### PÚBLICO

Professores

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino  
Fundamental

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### Rádio História

A tecnologia educacional **Rádio História** aborda uma proposta curricular vinculada ao campo da História do Brasil, estabelecendo práticas interdisciplinares com outros campos do conhecimento escolar, notadamente com a língua nacional e com línguas estrangeiras e literatura.

Permite que os estudantes aprofundem os conteúdos trabalhados em História ou em outras disciplinas. Os estudantes saem do papel de espectadores e tornam-se protagonistas dos episódios históricos, através da representação dos eventos trabalhados. Eles produzem boletins históricos que cobrem os eventos em tempo real, através de *podcasts* (arquivos de áudio digital), que posteriormente recebem imagens e se transformam em arquivos de vídeo. Os resultados (vídeos) podem então ser largamente divulgados em mídias sociais e através do *blog* gerado.

A **Rádio História** tem como objetivos:

- 1) realizar atividade prática no ensino de História e disciplinas correlatas;
- 2) utilizar as TIC para tornar o conteúdo de História mais tangível para a realidade dos alunos;
- 3) desenvolver maior compreensão dos estudantes acerca dos conteúdos estudados;
- 4) fornecer para os alunos um instrumento de aprofundamento dos estudos, podendo ser acessado a qualquer instante através da *Internet*;
- 5) avaliar habilidades dos estudantes geralmente não trabalhadas pelos professores, como a oralidade, a produção textual dramatizada, a interpretação e outras; e
- 6) tornar o ensino mais agradável através da elaboração de uma rádio virtual.

As etapas metodológicas da **Rádio História** são 10, a saber:

- (i) divisão dos temas para a cobertura histórico-jornalística;
- (ii) votação com as turmas para escolher os temas;
- (iii) divisão dos grupos e sorteio dos temas;
- (iv) pesquisa dos grupos para detalhamento das informações que os boletins trarão;
- (v) produção do texto dramatizado pelos grupos (âncora de rádio, repórter no local do evento, entrevistado e analista);
- (vi) correção do professor e reescrita dos textos dramatizados pelos alunos;
- (vii) gravação dos *podcasts*;
- (viii) edição (pelo professor ou pelos alunos);
- (ix) inserção de imagens através de *software*; e
- (x) publicação em *blog* do resultado final.

#### RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:

Os recursos necessários para a implementação da tecnologia **Rádio História** incluem: computador com recursos multimídia (placa de som, microfone e fone de ouvido); o *software* de gravação Audacity (gratuito); *software* de edição de vídeo, sons e imagens (Movie Maker ou similar); e acesso à *Internet*.

#### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento Pedagógico

Comunicação e Uso de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

#### MODALIDADES DE ENSINO

Escolas Urbanas

Escolas do Campo

#### PÚBLICO

Professores

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino Fundamental (5º ao 9º ano)

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### RESPONSÁVEL:

Marcus Vinícius Leite / Fundação Torino  
Rua Jornalista Djalma Andrade, 1300, bairro Belvedere  
CEP: 34000-000 - MG - Belo Horizonte  
Telefone: (31) 3289-4200  
Website: [www.radiohistoriaft.blogspot.com](http://www.radiohistoriaft.blogspot.com)  
Facebook: [www.facebook.com/radio.historia](http://www.facebook.com/radio.historia)  
Twitter: @radiohistoria

### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento  
Pedagógico

Comunicação e Uso  
de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em  
Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo  
das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

### MODALIDADES DE ENSINO

Escolas Urbanas

Escolas do Campo

### PÚBLICO

Professores

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino Fundamental  
(5º ao 9º ano)

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### Repórter Aprendiz

A tecnologia educacional **Repórter Aprendiz** tem como objetivo geral o uso de ferramentas de comunicação, para facilitar o processo de aprendizagem e o diálogo da escola com a comunidade.

Os objetivos específicos são:

- 1) criar condições para que crianças e adolescentes desenvolvam habilidades e competências nas linguagens de comunicação e expressão;
- 2) investir na consciência crítica e na ampliação do repertório das crianças e dos adolescentes, por meio das ferramentas de comunicação; e
- 3) investir nos vínculos dos alunos com a escola e com a comunidade, a partir da produção coletiva e colaborativa de meios de comunicação.

A metodologia de implementação da **Repórter Aprendiz** inclui a formação de uma trilha educativa proposta aos educandos, na qual os participantes debatem o que pretendem pesquisar e constroem coletivamente (educandos e educadores) o planejamento das atividades. A avaliação deste processo é contínua e orientadora dos processos, possibilitando que educador e aprendizes refaçam o planejamento sempre que se mostre necessário. O bairro e a cidade são integrados à trilha, como campos de pesquisa, e o resultado final se dá na forma de uma produção comunicativa que é compartilhada com a comunidade. O processo de levantamento de interesses, planejamento coletivo, formação nas ferramentas comunicativas e ação de comunicação na comunidade tem duração de um ano. Sugere-se que a aplicação dessa metodologia seja feita com grupos mistos, contemplando diferentes séries do Ensino Fundamental.

O **Repórter Aprendiz** utiliza como estratégia a formação em comunicação, tendo como foco o desenvolvimento de sujeitos mais críticos, corresponsáveis pelo seu processo educativo, que produzam uma comunicação mais significativa para o si e para o ambiente em que vivem. A proposta é constituir um grupo de comunicação na escola, para que ele, juntamente com um professor referência, aprenda a usar as diferentes ferramentas de comunicação, como forma de se aproximar da comunidade; possa acessar os potenciais comunicativos do território e desenvolver um projeto de comunicação na comunidade; e aprenda a usar os meios de comunicação para explorar temáticas do dia-a-dia da escola, conectadas ao currículo escolar.

#### RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:

Os recursos e/ou a infraestrutura necessários para a implementação desta tecnologia incluem: horas de planejamento semanal da equipe de educadores (se a escola fizer parte do Programa Mais Educação, é possível contar com a presença de um educador/educador do macrocampo Comunicação e Uso de Mídias); equipamentos de comunicação: máquinas fotográficas e filmadoras, computadores com acesso à *Internet*, etc.; material pedagógico convencional (lápiz, papel, etc.).

#### RESPONSÁVEL:

Associação Cidade Escola Aprendiz  
Rua Padre João Gonçalves, 100, Vila Madalena  
CEP: 05432-040 - São Paulo – SP  
Telefone: (11) 3096-3900; (11) 3819-9226  
E-mail: natachacosta@aprendiz.org.br

#### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento  
Pedagógico

**Comunicação e uso  
de mídias**

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em  
Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no campo  
das ciências da natureza

Promoção da Saúde

#### MODALIDADES DE ENSINO

**Escolas Urbanas**

Escolas do Campo

#### PÚBLICO

**Professores**

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Finais (6º ao 9º ano)

**Alunos Ensino  
Fundamental**

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### Tecnologia Educacional Mobile-L

A **Tecnologia Educacional Mobile-L** tem como objetivo geral contribuir para a melhoria da qualidade da educação e do desempenho cognitivo dos alunos, ao desenvolver com os professores atividades que favoreçam o alinhamento com a proposta da política educacional pública brasileira (PDE, PAR, Programa Mais Educação, Prova Brasil, IDEB, SAEB, ENEM, PCN e Proinfo). Para isso, são desenvolvidas vivências significativas que tratam de temas transversais e tomam como referência os descritores de competências nas áreas de Língua Portuguesa, Matemática e Ciências, utilizando dispositivos digitais móveis (*tablets* e *smartphones*).

A **Tecnologia Educacional Mobile-L** é constituída por um conjunto de atividades e recursos digitais, onde as situações didáticas são preparadas para o ensino e a aprendizagem de capacidades de leitura, produção de textos, cálculos matemáticos e pensamento científico. Tais situações didáticas criam ambientes que promovem novas oportunidades de aprendizagem da Língua Portuguesa (usos sociais e recursos linguísticos: gramaticais, ortográficos, de pontuação, de coesão); da Matemática (recurso de leitura e interpretação de situações cotidianas, desenvolvimento das representações matemáticas e do pensamento lógico); de dispositivos móveis (uso de recursos computacionais e ferramentas de programas para leitura e produção em meio digital); e das Ciências (interpretação de fenômenos da natureza, análise e posicionamento em relação a fatos científicos e tecnológicos, comunicação utilizando diferentes linguagens para expor seus julgamentos de valor, levantamento e discussão de hipóteses, consolidação de processos metodológicos).

Além das atividades desenvolvidas com dispositivos móveis, a **Tecnologia Educacional Mobile-L** fornece Guias de Orientação Didática ao Professor, suporte técnico e didático-pedagógico, programa de formação continuada de professores e de multiplicadores das instituições parceiras (Secretarias de Educação Estaduais ou Municipais) e instrumentos para a avaliação formativa e institucional da tecnologia. As situações didáticas propostas pela **Tecnologia Educacional Mobile-L**, assim como a concepção de linguagem que as fundamenta, contribuem para a qualificação do ensino e da aprendizagem, para o trabalho de mediação docente na escola, envolvendo os alunos na corresponsabilidade sobre o seu próprio processo de aprendizagem, favorecendo a aquisição de competências para a vida.

A **Tecnologia Educacional Mobile-L** é desenvolvida por meio de ações presenciais e a distância. Seus produtos, materiais e recursos são guias de orientações a professores e alunos; oficinas/cursos/*workshops*; planos de aula/sequências didáticas/projetos de aprendizagem; tutoriais; banco de imagens; *e-books*; fichas de acompanhamento do trabalho pedagógico; portal *Web*; e Ambiente Virtual de Aprendizagem.

A metodologia de implantação e implementação da **Tecnologia Educacional Mobile-L** inclui as seguintes fases:

Fase I – planejamento;

Fase II - diagnóstico e plano de ação detalhado;

Fase III - Sensibilização / contextualização;

Fase IV - Preparação e instalação de materiais didáticos e *softwares*/aplicativos;

Fase V - formação didático-pedagógica e tecnológica dos educadores – Módulo

I;

#### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento  
Pedagógico

Comunicação e uso  
de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em  
Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo  
das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

#### MODALIDADES DE ENSINO

Escolas Urbanas

Escolas do Campo

#### PÚBLICO

Professores

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino  
Fundamental

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

Fase VI - acompanhamento da execução da Tecnologia – 1ª etapa;  
Fase VII - formação didático-pedagógica dos educadores – Módulo II;  
Fase VIII - acompanhamento da execução do programa – 2ª etapa; e,  
Fase IX - avaliação de resultados.

### RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:

Os recursos e a infraestrutura necessários para a implantação e implementação desta tecnologia incluem: *smartphones*, *tablets*, um *laptop*, um roteador, e acesso à *Internet* (desejável).

### RESPONSÁVEL:

Educommatica - Educação, Comunicação e Informática  
Rua Joaquim Floriano, nº 733 - 3º andar - Itaim Bibi  
CEP: 04534-012 - São Paulo – SP  
Telefone: (11) 4324-0790  
E-mail: contato@educommatica.com.br  
Website: www.educommatica.com.br/

### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento  
Pedagógico

Comunicação e uso  
de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em  
Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo  
das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

### MODALIDADES DE ENSINO

Escolas Urbanas

Escolas do Campo

### PÚBLICO

Professores

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino  
Fundamental

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral



## Tecnologias

### Tertúlia Dialógica de Artes

A tecnologia **Tertúlia Dialógica de Artes** é uma ação de cunho social, educativo e cultural; é gratuita e aberta a pessoas que queiram dialogar em torno de obras artísticas consagradas, independentemente de idade, escolaridade, gênero, raça e classe social. Fundamenta-se nas ideias de que todas as pessoas têm o direito de aprender e de que os processos educativos ocorrem em diferentes contextos, a partir das interações sociais em que participam. As atividades coletivas são potencialmente favorecidas pela participação de pessoas diversas, possibilitando compartilhamento de experiências e de saberes originários de muitos âmbitos educativos.

**Tertúlia Dialógica de Artes** vem a ser um conjunto de produções artísticas, expressas por elementos visuais e táteis, como o desenho, a pintura, a gravura, a colagem, a escultura e outros. Pressupõe a intersubjetividade e a reflexão como elementos fundamentais para a aprendizagem e o convívio social e considera que o processo de estabelecimento de relações dialógicas com as obras de arte pode propiciar a participação em ambientes coletivos e a formação de cidadãos críticos e criativos com habilidade para gerar, selecionar e articular informações para a vida.

A **Tertúlia Dialógica de Artes** tem como principais objetivos:

- 1) promover o acesso a obras de artes plásticas;
- 2) estimular o diálogo e a reflexão sobre tais obras;
- 3) abrir espaço para o convívio respeitoso, com diferentes interpretações, culturas e expressões artísticas;
- 4) fomentar a leitura crítica de textos biográficos e informativos acerca das obras artísticas e dos seus contextos;
- 5) incentivar o uso de estratégias de pesquisa em diferentes fontes de informação; e,
- 6) favorecer a apreciação e a expressão artística.

A **Tertúlia Dialógica de Artes** propõe que a fruição artística seja acompanhada da pesquisa sobre os contextos, os artistas e as formas de produção, entendendo-se que as obras consagradas foram historicamente criadas para representarem idéias. Dessa forma, seus participantes são incentivados a buscar outros registros e outras pessoas (da família, da escola e da comunidade), que possam ajudá-los a complementar sua compreensão em torno da obra, evidenciando o domínio de instrumentos de comunicação, tais como leitura e a informática.

A **Tertúlia Dialógica de Artes** é um dos recursos para viabilizar o encontro entre os saberes escolares e os cotidianos, e entre a comunidade e a escola, pois propõe a abertura de espaços aos diálogos e às reflexões em torno de obras artísticas consagradas, sem a pretensão de formar artistas plásticos no tocante ao domínio exclusivo de técnicas. Pode ser realizada dentro e fora das salas de aula, contribuindo para o encontro com essas obras e o reforço à aprendizagem escolar.

#### RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:

Os recursos e/ou a infraestrutura necessários à implementação da tecnologia incluem:

- (i) imagens da história das artes plásticas ou de artistas consagrados: pinturas, desenhos e esculturas reais (originais ou cópias) ou gravuras impressas, retiradas de

#### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento Pedagógico

Comunicação e Uso de Mídias

Cultura Digital

**Cultura e Artes**

Educação Econômica

Direitos Humanos em Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

#### MODALIDADES DE ENSINO

**Escolas Urbanas**

Escolas do Campo

#### PÚBLICO

**Professores**

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino Fundamental

Alunos Ensino Médio

**Alunos Educação Básica**

**Comunidade em Geral**

## Tecnologias

livros e revistas especializadas em artes plásticas ou de sítios da *Internet*;

(ii) textos biográficos e/ou técnicos produzidos especificamente para a atividade, ou extraídos de livros e/ou revistas didáticas e/ou especializadas em artes plásticas; enciclopédias, dicionários; planisférios e/ou globos terrestres; computador(es) com acesso à *Internet*, onde possam ser acessados os acervos de museus nacionais e internacionais, os quais também podem ser projetados por equipamento eletrônico;

(iii) materiais para artes plásticas: não convencionais ou convencionais; sucatas, pigmentos naturais (carvão, urucum, terra, vegetais coloridos), argila, sabão em barra, anilina, pedras, areia, pétalas de flores, folhas, algodão, embalagens usadas, jornais e revistas velhas, pedaços de madeira, palitos de sorvete, palha, barbantes, miçangas, lantejoulas, lãs, linhas, papéis de diferentes cores e texturas, telas, tintas industriais, tesoura, cola, pinceis, lápis de diferentes cores, giz de cera, entre outros;

(iv) arquivo com sugestões iniciais de artistas consagrados nacionais e internacionais, textos biográficos e informativos, e atividades de expressão com artes plásticas, constituído com as **Tertúlias Dialógicas de Artes** que já são realizadas. À medida que novos grupos iniciarem suas atividades, outras informações serão acrescentadas a partir de suas experiências;

(v) participação em sítio da *Internet* a ser criado com vinculação ao MEC ou ao MINC, para divulgação de tecnologias fundamentadas com o mesmo referencial teórico-metodológico, tais como Tertúlia Literária Dialógica e Comunidades de Aprendizagem. Nesse sítio, prevê-se a divulgação de material específico para **Tertúlia Dialógica de Artes**, com acesso a *blogs*, tutoriais, sugestões de recursos e fóruns de debate relacionados à proposta.

### RESPONSÁVEL:

Adriana Fernandes Coimbra Marigo  
Núcleo de Investigação e Ação Social e Educativa (NIASE)  
Universidade Federal de São Carlos (UFSCar)  
CEP: 13565-905 - SP – São Carlos  
Telefone: (16) 3379-1375  
E-mail: niase@ufscar.br

### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento  
Pedagógico

Comunicação e Uso  
de Mídias

Cultura Digital

**Cultura e Artes**

Educação Econômica

Direitos Humanos em  
Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo  
das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

### MODALIDADES DE ENSINO

**Escolas Urbanas**

Escolas do Campo

### PÚBLICO

**Professores**

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino  
Fundamental

Alunos Ensino Médio

**Alunos Educação Básica**

**Comunidade em Geral**

## Tecnologias

### Tertúlias Dialógicas: literária e musical

**Tertúlias Dialógicas: literária e musical** é uma atividade cultural e educativa em torno da leitura e audição de literatura e música, desenvolvida em diferentes tipos de entidades, como: escolas, associações de mães e pais, grupos de mulheres, entidades culturais e educativas.

A tecnologia **Tertúlias Dialógicas: literária e musical** propõe-se a:

- 1) promover o encontro de pessoas de diferentes gerações, regiões de origem, descendências, etc., com obras consagradas da literatura ou da música de diferentes países, com destaque para a produção nacional;
- 2) promover o diálogo e a reflexão entre diferentes pessoas, em torno das obras lidas ou escutadas e dos temas que elas suscitam;
- 3) estimular o acesso a diferentes conhecimentos e modos de vida, como a ampliação da solidariedade e da possibilidade de convívio entre as pessoas;
- 4) explicitar a existência da inteligência cultural, como capacidade de se aprender diferentes coisas ao longo de toda a vida;
- 5) auxiliar na criação de sentido para a leitura de livros e a audição de música, como atividades culturais, de direito de todos; e
- 6) desenvolver a habilidade de leitura ou de audição compreensiva e crítica.

As **Tertúlias Dialógicas: literária e musical** apresentam uma metodologia sustentada em investigações internacionais e nacionais, potencializando projetos educativos para diferentes instituições e classes populares (infância, juventude e vida adulta). Envolve encontros semanais, em que obras literárias ou a audição de peças musicais de diferentes gêneros são interpretadas pelo grupo participante, ensejando o compartilhamento de conhecimentos e sentimentos. Essas tertúlias podem ser realizadas em diferentes espaços escolares ou de bairro, envolvendo estudantes, familiares e pessoas da comunidade.

A **Tertúlia Musical Dialógica** ocorre a partir da audição de peças musicais consagradas dos diferentes gêneros musicais, dialogando-se sobre o que se sente, o que se descobriu sobre compositor e obra, o que se sabe. Relacionam-se sentimentos e conhecimentos, com experiências compartilhadas com o grupo. As **Tertúlias Dialógicas**, sejam **literárias ou musicais**, constituem-se em reuniões coordenadas por uma pessoa moderadora, encarregada de anotar as inscrições e organizar a ordem das intervenções, através do diálogo igualitário.

#### RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:

Os recursos e/ou a infraestrutura necessários à implementação da tecnologia incluem materiais específicos para as **Tertúlias Literárias** e para as **Tertúlias Musicais**.

Os materiais requisitados para as **Tertúlias Literárias Dialógicas** são: livros de literatura consagrada, de diferentes nacionalidades, cada título com um número mínimo de 30 exemplares; exemplares de adaptações desses títulos para crianças e adolescentes; acesso aos acervos digitais da Biblioteca Nacional e dos Ministérios da Cultura e da Educação; dicionários, mapas, atlas, computadores conectados à *Internet*, como base de busca de informações suscitadas pela leitura e diálogo, bem como de obras disponíveis em bases digitais; arquivo de sugestões de listas iniciais de leitura, organizado a partir das **Tertúlias Literárias Dialógicas** que já funcionam.

#### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento Pedagógico

Comunicação e Uso de Mídias

Cultura Digital

**Cultura e Artes**

Educação Econômica

**Direitos Humanos em Educação**

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

#### MODALIDADES DE ENSINO

**Escolas Urbanas**

**Escolas do Campo**

#### PÚBLICO

**Professores**

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino Fundamental

Alunos Ensino Médio

**Alunos Educação Básica**

**Comunidade em Geral**

## Tecnologias

Os materiais requisitados para as **Tertúlias Musicais** são: cópias discográficas de músicas consagradas, de diferentes estilos e nacionalidades, em CD ou em forma digital (mp3 ou mp4); aparelhos de CD, mp3 ou mp4, a serem emprestados pela comunidade, ou usados na escola ou outra instituição pública (centro comunitário, por exemplo); computadores conectados à *Internet*, como base de busca de músicas e informações suscitadas pela audição e diálogo; arquivo de listas de sugestões iniciais de músicas, organizado a partir das **Tertúlias Musicais Dialógicas** que já funcionam.

### RESPONSÁVEL:

Roseli Rodrigues de Mello  
Núcleo de Investigação e Ação Social e Educativa (NIASE)  
Universidade Federal de São Carlos (UFSCar)  
CEP: 13565-905 - SP – São Carlos  
Telefone: (16) 3379-1375  
E-mail: e191528@see.sp.gov.br

### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento  
Pedagógico

Comunicação e Uso  
de Mídias

Cultura Digital

**Cultura e Artes**

Educação Econômica

**Direitos Humanos em  
Educação**

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo  
das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

### MODALIDADES DE ENSINO

**Escolas Urbanas**

**Escolas do Campo**

### PÚBLICO

**Professores**

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino  
Fundamental

Alunos Ensino Médio

**Alunos Educação Básica**

**Comunidade em Geral**

## Tecnologias

### **Trilhas educativas: uma proposta de organização curricular em diálogo com os saberes comunitários e com os interesses dos educandos**

A tecnologia educacional **Trilhas educativas: uma proposta de organização curricular em diálogo com os saberes comunitários e com os interesses dos educandos** se caracteriza como uma metodologia que propõe a integração dos saberes comunitários ao currículo escolar, na perspectiva da educação integral. Envolve a participação de alunos e educadores na proposta de projetos educativos interdisciplinares e no desenvolvimento de percursos formativos, tanto individuais, como coletivos.

As **Trilhas educativas: uma proposta de organização curricular em diálogo com os saberes comunitários e com os interesses dos educandos** constituem-se como caminhos pedagógicos, percursos de aprendizagem, que integram campos diversos do conhecimento a partir de contextos temáticos de estudo, contribuindo para a investigação de indagações levantadas pelos educandos. Esta tecnologia está baseada em três eixos: (i) cidade educadora; (ii) arranjo educativo/bairro-escola; e, (iii) educação democrática. A metodologia proposta também pode ser percebida como uma alternativa possível às escolas que desejam organizar diferenciadamente seu currículo, promovendo a integração entre diversas áreas e saberes, na perspectiva da educação integral.

A **tecnologia Trilhas educativas: uma proposta de organização curricular em diálogo com os saberes comunitários e com os interesses dos educandos** busca contribuir para a construção de uma relação autônoma e prazerosa do educando com o conhecimento, possibilitando o desenvolvimento do educando como sujeito autônomo e criativo, que se beneficia dos recursos educativos das suas comunidades, gerando novas possibilidades de aprendizagem. Os educandos são, nessa perspectiva, agentes ativos e transformadores da sua realidade.

Esta tecnologia consiste em uma alternativa de organização curricular que propõe a educação como ação compartilhada e desenvolvida para além dos muros da escola, pela integração de educadores e potencialização de espaços da comunidade e da cidade, bem como pela ressignificação dos tempos escolares, na perspectiva de aprendizagens significativas realizadas no diálogo entre saberes e experiências.

A proposta metodológica de implantação e implementação da presente tecnologia inclui seis etapas:

- 1) estabelecimento do objeto de pesquisa do grupo;
- 2) construção de um plano de trabalho;
- 3) articulação com o currículo;
- 4) escolha dos instrumentos/recursos para a sistematização e a avaliação contínua do conhecimento;
- 5) avaliação; e
- 6) compartilhamento do aprendizado.

#### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento Pedagógico

Comunicação e Uso de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

#### MODALIDADES DE ENSINO

Escolas Urbanas

Escolas do Campo

#### PÚBLICO

Professores

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino Fundamental

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:

Os recursos e/ou a infraestrutura necessários à implementação desta tecnologia incluem: horas de planejamento semanal da equipe de educadores e horas de trabalho do professor comunitário (idealmente, educadores que cumpram jornada de trabalho exclusiva na escola); idealmente, disponibilidade de computadores para professores e estudantes, para realização de pesquisas e mapeamentos, sistematização das trilhas, etc.; material pedagógico convencional (lápiz, papel, etc.); telefone para estabelecer contato com instituições do entorno, agendamento de saídas, etc.; transporte para viabilizar saídas regulares dos estudantes às comunidades (ônibus, por exemplo, além de lanches e profissionais que acompanhem as crianças nas saídas); recursos para financiar o trabalho dos educandos/oficineiros das comunidades; uso de demais tecnologias disponíveis.

### RESPONSÁVEL:

Associação Cidade Escola Aprendiz  
Rua Padre João Gonçalves, 100 Vila Madalena  
CEP: 05432-040 - São Paulo - SP  
Telefone: (11) 3096-3900 / (11) 3819-9226  
E-mail: [natachacosta@aprendiz.org.br](mailto:natachacosta@aprendiz.org.br)

### ÁREAS ATENDIDAS

#### Acompanhamento Pedagógico

Comunicação e Uso de Mídias

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

Direitos Humanos em Educação

Educação Ambiental

Esporte e Lazer

Investigação no Campo das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

### MODALIDADES DE ENSINO

Escolas Urbanas

Escolas do Campo

### PÚBLICO

Professores

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental Anos Finais (6º ao 9º ano)

Alunos Ensino Fundamental

Alunos Ensino Médio

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral

## Tecnologias

### Vídeo Ambiental

A tecnologia educacional **Vídeo Ambiental** se refere à prática de confecção de vídeos a partir da vivência de problemas socioambientais no entorno da escola. Pressupõe o uso da unidade escolar como local de treinamento, considerando que os alunos podem vir a se tornar multiplicadores do conhecimento adquirido nas oficinas. As oficinas envolvem temas como educação ambiental, cultura, cartografia, memória social e educomunicação (construção de ferramentas e produção de vídeo). O conteúdo dos vídeos reflete problemas locais das comunidades e seus personagens e personalidades.

O processo metodológico é composto de vinte e quatro aulas teóricas e práticas, com duração de duas horas, podendo ser dividido em mais encontros. Durante esse tempo, os orientadores e técnicos responsáveis pela aplicação das oficinas norteiam o processo de feitura do filme.

A aplicação teórica do **Vídeo Ambiental** reside em atividades para a construção e realização do roteiro do vídeo. A metodologia da pesquisa-ação é utilizada para desenvolver as atividades, como: Agenda 21, Mapa Falado e Mapa Histórico e Roteiro Colaborativo. A turma é composta por 20 alunos e por um orientador e, durante a oficina, os alunos aprendem a manusear equipamentos digitais de registro audiovisual, além de formular o entendimento do processo de realização de um filme, tendo como referência temática as questões ambientais locais.

A tecnologia educacional **Vídeo Ambiental** busca proporcionar um olhar crítico aos participantes sobre a realidade local, durante o contraturno escolar, a partir do contato com a produção audiovisual utilizada como ferramenta potencializadora da relação escola-comunidade. Possibilita o reconhecimento do indivíduo e sua região como protagonista de sua história, valorizando a sua cultura, tradição e trabalho.

#### RECURSOS E/OU INFRAESTRUTURA NECESSÁRIOS:

Os recursos e/ou a infraestrutura necessários à implementação da tecnologia educacional **Vídeo Ambiental** incluem: espaço para a execução do projeto (sala de aula, sala de informática); materiais didáticos diversos (folhas grandes de papel pardo, cartolinas coloridas, fitas adesivas, giz de cera, cola, etc.); equipamento de captura de imagem, disponível na escola (câmera HD, câmera fotográfica, tripés, computador para edição, projetor, telão ou parede branca, cabos P2/P10, fone de ouvido, etc.).

#### RESPONSÁVEL:

Imagine Arte Cultura e Paz LTDA.  
Rua Dona Mariana, 133 casa 04, Botafogo  
CEP: 22.280-020 - Rio de Janeiro - RJ  
Telefone: (21) 2507-2054  
E-mail: imagine@imaginefilmes.org

#### ÁREAS ATENDIDAS

Acompanhamento  
Pedagógico

**Comunicação e Uso  
de Mídias**

Cultura Digital

Cultura e Artes

Educação Econômica

**Direitos Humanos em  
Educação**

**Educação Ambiental**

Esporte e Lazer

Investigação no Campo  
das Ciências da Natureza

Promoção da Saúde

#### MODALIDADES DE ENSINO

**Escolas Urbanas**

**Escolas do Campo**

#### PÚBLICO

**Professores**

Alunos Educação Infantil

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Alunos Ensino Fundamental  
Anos Finais (6º ao 9º ano)

**Alunos Ensino Fundamental  
(5º ao 9º ano)**

**Alunos Ensino Médio**

Alunos Educação Básica

Comunidade em Geral