



VIII. I.I

EPG Mário Lago

Rua Andrômeda, 96 – CEP : 07145- 100 Parque Primavera – Guarulhos

Tel: 24063217

Email: epgmariolago@guarulhos.sp.gov.br

VIII.I.II

Alexandre Della V. de Oliveira Pinto

Evelyn Maia Souto

Paulo Belotti Lacerda

Paulo Rogato Filho

Silvana Souza de Mendonça Santos

Waldeci Mendes dos Santos

VIII.I.III

ale.vedova.edfisica@bol.com.br

evelynsouto@hotmail.com

paulobelotti@gmail.com

paulorogato@gmail.com

silvanasms2015@gmail.com

waldeci.mendes2016@gmail.com

VIII. I. IV

Título: EJA EM JOGO

VIII.I.V

Trilha 1- Ciência e Tecnologias

VIII.I.VI

Introdução do projeto:

A utilização metodologias ativas, como a gamificação, é uma ferramenta que auxilia o processo de ensino-aprendizagem. Diante disso, foi proposto aos alunos da EJA da EPG Mário Lago jogos como bingo, wordwall e criação de site que estimulasse a atenção, concentração, criatividade, despertasse a curiosidade associados ao desenvolvimento de saberes com o tema “Bicentenário da República e a cidade de Guarulhos”.

De acordo com o QSN (p.43) “... as práticas escolares que utilizam diferentes tecnologias são concebidas aqui sob a perspectiva crítica de ampliar as possibilidades de reflexão sobre os recursos e métodos disponíveis, os quais implicam diretamente formas de ensinar e aprender na atualidade”

VIII.I.VII

Objetivos do projeto:

- Propiciar aos educandos da EJA o conhecimento e valorização do município, salientando seus pontos positivos, bem como seu desenvolvimento ao longo da história;
- Mostrar um pouco da história da cidade, pontos históricos, o que ela tem de melhor e a importância da preservação do patrimônio histórico e cultural numa abordagem com ferramentas tecnológicas e gamificação proporcionando ao educando a visitação ao passado, através da construção do conhecimento de forma autônoma e contemporânea;
- Criar um ambiente engajador, dinâmico e envolvente, contribuindo assim para o desenvolvimento do interesse do aluno no processo de avanço dos saberes;

- Desenvolver a atenção e concentração do aluno para facilitar o desenvolvimento de saberes;
- Tornar as práticas pedagógicas mais atrativas e personalizadas para o interesse dos educandos;

VIII.I.VIII

Desenvolvimento do projeto contendo datas e turmas de aplicação.

O projeto iniciou-se com a formação da equipe escolar no dia 16/08 pelo formador Alex (ESAP-LAB) e equipe DOEP EJA, que apresentou a todos o objetivo da atividade a ser desenvolvida. Os professores aceitaram a proposta de trabalho comprometendo-se a participar de uma hora atividade estendida para entender o processo de elaboração de cada atividade.

No dia 23/08, em hora atividade estendida, foi apresentado o grupo como elaborar um bingo on line . Os professores com seus respectivos netbooks realizaram a atividade sob orientação do formador Alex (ESAP), seguindo para a montagem de cartelas. Seguindo a atividade, os professores tiveram contato com o wordwall para exploração de alguns jogos relacionados aos temas abordados e familiarizaram-se com o site <https://pt.wix.com/> que possibilita a criação de sites com alunos.

Após a formação ficou programada a atividade com os alunos com o bingo para o dia 06/09 para todas as turmas da escola CI e CII.

Durante o período de 24/08 a 05/09 os professores em hora atividade pesquisaram os pontos históricos com maior aprofundamento e montaram apresentações em power point para trabalho posterior com os alunos.

No dia 06 de setembro foi realizado no pátio da escola um momento em que todos os alunos presentes (CI e CII) participaram do Bingo “Bicentenário da República e a cidade de Guarulhos”.

Deu-se continuidade ao trabalho com atividades do wordwall em salas do CI e do CII de forma que os alunos em duplas produtivas realizassem o proposto. Essas atividades foram realizadas durante o mês de setembro.

VIII.IX

Metodologia e desafios:

As principais metodologias utilizadas no projeto foram:

Utilização de gamificação (bingo, wordwall) ;

Utilização do google maps (localização territorial);

Pesquisa e montagem de apresentação em power Point;

Uso do site wix;

Uso do excel para montagem de planilha com os pontos históricos.

Diante do desenvolvimento do projeto os principais desafios foram: incentivar os alunos no processo de alfabetização a interagirem junto com os alunos alfabéticos; conscientizar os educandos quanto ao processo de aprendizagem a partir dos jogos apresentados.

VIII.IX

Aplicação conteúdo o alcance da ação:

Inicialmente foi um desafio a toda a equipe escolar, por não conhecer e saber trabalhar com os jogos propostos. Porém após a formação , com o acesso e dos sites com as atividades os professores perceberam que as atividades eram simples e os alunos conseguiriam realizar. O maior desafio seria os alunos em processo de alfabetização.

Na realização do bingo , a maior parte dos alunos não apresentou dificuldade, entenderam o processo de forma rápida. Já aqueles que tinham dificuldade devido a alfabetização foram auxiliados pelos próprios colegas.

Para a equipe foi uma superação devido a dificuldades que alguns encontram com a questão tecnológica.

Alguns alunos realizaram alguns depoimentos em relação a atividade com o bingo: “Gostei muito de usar o netbook para uma atividade como bingo e, também gostei muito do conhecimento sobre a cidade de Guarulhos”, afirmou Juliana Batista dos Santos, CIIB; “ Muito interessante a atividade. Eu que vim do Nordeste e moro aqui percebi que não conhecia muitas coisas da cidade” (Rosenilton Batista dos Santos – CIIC); “Gostei muito de aprender usando o computador” (Elizabeth Salina Perez – CIA); “ Eu gostei bastante. Todos os alunos gostaram de participar. Muitos lugares aqui de Guarulhos eu mesma não conhecia. A participação dos professores junto com a gente é muito bom” (Ana Lucia de Jesus Pinheiro Souza- CIIC).

VIII.I.XI

Conclusão

As abordagens tecnológicas utilizadas no trabalho pedagógico, foram desafiadoras, mas essenciais para atingir positivamente os alunos dos Ciclos I e II da EJA.

Observou-se que é possível trabalhar com essas metodologias na EJA, pois houve engajamento, interesse e foco dos alunos.

A gamificação pouco explorada na EJA mostrou-se uma boa ferramenta de aprendizado.

O trabalho coletivo e com duplas (alunos alfabetizados e em processo de alfabetização; alunos com domínio da tecnologia, alunos sem domínio ou em processo de domínio da tecnologia) mostrou-se muito eficaz e houve por parte dos alunos boa aceitação e entendimento.

Algo notado foi o domínio para com o netbook. Nossos alunos, mesmo que em idades diferentes, aprenderam tecnologias e uso da internet com o celular, como a maioria da sociedade brasileira na última década. Estes utilizavam o net com facilidade no touch e um estranhamento no início com o teclado, devido ao convívio diário com o celular.

Por fim, foi uma experiência positiva, incorporou novas TIDIC'S com um público escasso ao qual tardiamente recebeu tal processo.

VIII.I.XII

Anexos



