

GUIA DO PROFESSOR



2019



APRESENTAÇÃO

Professor(a),

O **Guia do Professor** que agora apresentamos está fundamentado nas relações diárias entre ensino e aprendizagem vividas pelos nossos profissionais e pelos professores que selecionaram a tecnologia Microkids. A Competência Geral nº 5 da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) trata da cultura digital dentro da educação para incentivar os estudantes a “compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (...)”. A pesquisa da tecnologia e seu uso na área de Educação, ressalta a importância dos recursos multi-meios como coadjuvantes dos professores no desenvolvimento da teoria-reflexão-prática pedagógica facilitando o processo ensino-aprendizagem, já que permite a necessária interação e comunicação para melhor compreensão da realidade concreta e abstrata.

Considerando que o conhecimento parte da ação, oferecemos orientações que irão nortear o seu fazer pedagógico, seja para atender às novas necessidades dos alunos que são mais conectados, curiosos, autônomos e proativos ou responder às exigências do mundo globalizado. Este Guia estabelece a prática de atividades inovadoras e com metodologias atuais, como propiciar ao aluno a compreensão da realidade a partir do uso e da produção de tecnologias como aparelhos, instrumentos e máquinas e, dessa maneira, aqui são oferecidas propostas reais e sugestões viáveis de aulas, facilitando e promovendo os objetivos pedagógicos que se quer atingir. Além das orientações do MEC que constam na BNCC, buscamos referências teóricas atuais que foram estudadas criticamente, com a intenção de explorar e aprofundar o contexto que envolve as ações de ensinar e aprender na Educação Básica.

Conhecedores da diversidade cultural do nosso país, temos aqui um material flexível que pode e deve ser adequado à realidade da sua escola e, assim, somado ao nosso suporte pedagógico, conseguimos atender às suas necessidades e expectativas com o uso desta tecnologia.

É a Microkids levando até você o que há de melhor em tecnologia educacional. Saiba que nosso apoio durante todo o desenvolvimento deste projeto é integral, nos comprometemos a estar disponíveis e atentos em cada etapa desse desenvolvimento.

Juntos, acreditamos que podemos elevar a qualidade da educação básica proporcionando ao educando satisfação ao realizar.

Entre em contato:



@microkidsbr



suporte@microkids.com.br



TRILHA DE APRENDIZAGEM

Uma das principais características dessa ferramenta é transformar o aprendizado em um processo contínuo envolvendo o projeto numa visão geral. Ou seja, aprender passa a ser uma parte natural do dia a dia.

Nossa proposta com a trilha de aprendizagem é fazer com que o aluno tenha total consciência das etapas que ele precisa percorrer para desenvolver um conhecimento e pode trilhar esse caminho em um ritmo próprio. São sequências de ações, atividades ou tarefas que otimizam e personalizam a forma de aprender. São elaboradas em diferentes mídias com o objetivo de serem complementares entre si e de construir o conhecimento a respeito de um tema. Englobam conteúdos teóricos, habilidades e atitudes.

Seu objetivo é produzir conhecimento necessário para o desenvolvimento de competências e assim relacionam prática com teoria. Na perspectiva da educação, as trilhas de aprendizagem propõem conciliar as necessidades de aprendizagem com o desenvolvimento de competências e habilidades, uma vez que cada um de nós tem níveis diferentes de conhecimento prévio, motivação, dificuldade ou facilidade para aprender.

Com o apoio do professor, exercita a autonomia do aluno, uma vez que ambos, de forma dialógica, concebem a trilha de aprendizagem, a partir das necessidades ou lacunas de conhecimento, desde o ponto de partida até o objetivo pedagógico que se deseja alcançar.

O aluno é o centro do processo, uma vez que ele é ativo na criação do seu mapa de aprendizagem, caminhando no seu próprio itinerário de aprendizagem. Essa caminhada é flexível e pode ser ajustada durante seu percurso sob a visão do professor.





BNCC

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS AO USO DA TECNOLOGIA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

Competências que trazem a tecnologia como ferramenta de desenvolvimento pedagógico e habilidades são:

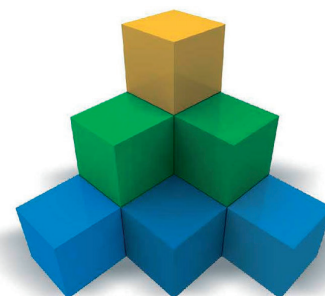
Competência 1: Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

Competência 2: Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

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

A tecnologia Microkids perpassa por todas as 10 competências gerais da BNCC, onde os alunos utilizarão este projeto integrador dos componentes curriculares, na construção do seu conhecimento e aprendizagem.

Para evidenciar que a tecnologia utilizada está aderente às competências que estão diretamente relacionadas à utilização dos objetos de aprendizagem, destacamos algumas habilidades que poderão ser desenvolvidas durante a construção das atividades propostas neste projeto.



**BASE
NACIONAL
COMUM
CURRICULAR**

EDUCAÇÃO É A BASE



SUMÁRIO

POUPAR PARA REALIZAR O SONHO	6
Justificativa	6
Objetivo Geral	7
Objetivos Específicos	7
Componentes Curriculares - BNCC.....	7
Tempo Estimado	12
➤ AULA 1.....	14
Contextualização.....	14
➤ AULA 2	15
Apresentação Dinâmica.....	15
➤ AULA 3	15
Continuação - Apresentação.....	15
➤ AULA 4.....	16
Continuação - Apresentação.....	16
➤ AULA 5	17
Continuação.....	17
➤ AULA 6.....	17
Conscientizar Faz Bem! - Jogo de Tabuleiro	17
➤ AULA 7	18
Qual o seu sonho?	18
➤ AULA 8.....	19
Planilha Eletrônica.....	19
➤ AULA 9	20
Planilha Eletrônica.....	20
➤ AULA 10	20
Planilha Eletrônica.....	20
➤ AULA 11	21
Culminância do Projeto	21
➤ AVALIAÇÃO E AUTOAVALIAÇÃO.....	23



POUPAR PARA REALIZAR SONHOS

A Escola é um ambiente onde estudantes aprendem não somente os conhecimentos cognitivos, mas também o que lhes proporciona capacidade de administrar sua vida em sociedade, onde possam aprender a fazer escolhas e a sonhar, a descobrir formas de realização desses caminhos que foram traçados. Afinal, o equilíbrio financeiro é uma questão de compromisso, dedicação e consciência.

Professor, leve os alunos a refletirem essa realidade, mostre que a educação financeira é importante para todas as idades. Fale sobre os sonhos, que todos nós temos sonhos para serem alcançados. Faça uma sondagem na classe perguntando: Qual é o seu sonho? Seja qual for, primeiro precisa eleger prioridades, ter um direcionamento, planejar, focar e persistir no objetivo.

No entanto, aprender a lidar com o dinheiro nessa fase da vida fará toda a diferença entre poder e não poder realizá-los. Neste projeto o aluno desenvolverá habilidades tecnológicas como criação e edição de vídeo, produção de edição de texto, apresentação dinâmica e interativa e a elaboração de planilha eletrônica.

O desafio é que aluno não somente desenvolva os conhecimentos cognitivos, mas também a capacidade de administrar sua vida em sociedade, onde possa aprender a fazer escolhas assertivas e sustentáveis em relação à administração de seus recursos.

Este projeto vai impulsionar o aluno para um novo olhar sobre o uso do dinheiro, o consumo consciente, a importância do poupar, e não poupar simplesmente para guardar dinheiro, mas o poupar para realizar sonhos. Dê um passo a cada dia, pode não parecer, mas você vai se surpreender com os resultados.

Sucesso na realização de seus sonhos!

Jogo de Tabuleiro

O jogo Aprendendo a Poupar, acaba se tornando interessante e estimulante por envolver a imaginação, a atenção, a concentração, o espírito de economizar e a criatividade. Nesse sentido, ele passa a ser assumido como um instrumento facilitador do aprendizado da Educação Financeira.

Justificativa

Estabelecer a prática de atividade inovadora com o uso da tecnologia, desenvolvimento cognitivo é a proposta do Projeto ETC Poupar para Realizar Sonhos.

Este projeto tem como objetivo fazer com que os alunos comecem a planejar suas ações para poder realizar seus sonhos, assim como prepará-los para desenvolver as competências e habilidades necessárias para lidar com as decisões financeiras que tomarão ao longo de suas vidas.



De uma maneira bem interativa e dinâmica os alunos aprenderão como fazer economia em casa a favor de um consumo consciente e responsável.

Irão descobrir como organizar a economia familiar fazendo pesquisa de preços, construindo planilhas eletrônicas, apresentação dinâmica e interativa, produção e edição de texto entre outras habilidades que se destacam neste projeto, em fim, é trabalhado a prática do hábito de poupar e economizar.

Este projeto é um convite para desenvolver habilidades tecnológicas através da educação financeira que possibilitará Diagnosticar, Sonhar, Orçar, e Poupar.

Objetivo Geral

Desenvolver habilidades tecnológicas através da educação financeira que possibilitarão diagnosticar, sonhar, orçar e poupar.

Objetivos Específicos

- Incentivar os alunos ao consumo consciente e a valorizarem os recursos financeiros, levando-os a desenvolverem o hábito de economizar e, assim, oportunizar realização do sonho;
- Desenvolver habilidades tecnológicas através da educação financeira que possibilitará diagnosticar, sonhar, orçar e poupar;
- Desenvolver o espírito empreendedor para alcançar um objetivo de médio e longo prazo;
- Aprender a planejar as etapas para a realização de uma meta, administrando conquistas e frustrações;
- Aprender a organizar e poupar em família;
- Utilizar conceitos matemático-financeiros na administração do orçamento familiar;
- Reconhecer a importância da educação financeira para a própria vida e de que maneira isso pode contribuir para a sua vida adulta;
- Utilizar recursos tecnológicos que possibilita a organização financeira.

Componentes Curriculares - BNCC

Língua Portuguesa

- (EF67LP09) Planejar notícia impressa e para circulação em outras mídias (rádio ou TV/vídeo), tendo em vista as condições de produção, do texto – objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação etc. –, a partir da escolha do fato a ser noticiado (de relevância para a turma, escola ou comunidade), do levantamento de dados e informações sobre o fato – que pode envolver entrevistas com envolvidos ou com especialistas, consultas a fontes, análise de documentos, cobertura



de eventos etc.-, do registro dessas informações e dados, da escolha de fotos ou imagens a produzir ou a utilizar etc. e a previsão de uma estrutura hipertextual (no caso de publicação em sites ou blogs noticiosos).

- (EF67LP12) Produzir resenhas críticas, vlogs, vídeos, podcasts variados e produções e gêneros próprios das culturas juvenis (algumas possibilidades: fanzines, fanclipes, e-zines, gameplay, detonado etc.), que apresentem/descrevam e/ou avaliem produções culturais (livro, filme, série, game, canção, disco, videoclipe etc.) ou evento (show, sarau, slam etc.), tendo em vista o contexto de produção dado, as características do gênero, os recursos das mídias envolvidas e a textualização adequada dos textos e/ou produções.
- (EF69LP02) Analisar e comparar peças publicitárias variadas (cartazes, folhetos, outdoor, anúncios e propagandas em diferentes mídias, spots, jingle, vídeos etc.), de forma a perceber a articulação entre elas em campanhas, as especificidades das várias semioses e mídias, a adequação dessas peças ao público-alvo, aos objetivos do anunciante e/ou da campanha e à construção composicional e estilo dos gêneros em questão, como forma de ampliar suas possibilidades de compreensão (e produção) de textos pertencentes a esses gêneros.
- (EF69LP04) Identificar e analisar os efeitos de sentido que fortalecem a persuasão nos textos publicitários, relacionando as estratégias de persuasão e apelo ao consumo com os recursos linguístico-discursivos utilizados, como imagens, tempo verbal, jogos de palavras, figuras de linguagem etc., com vistas a fomentar práticas de consumo conscientes.
- (EF69LP07) Produzir textos em diferentes gêneros, considerando sua adequação ao contexto produção e circulação - os enunciadores envolvidos, os objetivos, o gênero, o suporte, a circulação -, ao modo (escrito ou oral; imagem estática ou em movimento etc.), à variedade linguística e/ou semiótica apropriada a esse contexto, à construção da textualidade relacionada às propriedades textuais e do gênero), utilizando estratégias de planejamento, elaboração, revisão, edição, reescrita/re-design e avaliação de textos, para, com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas, corrigir e aprimorar as produções realizadas, fazendo cortes, acréscimos, reformulações, correções de concordância, ortografia, pontuação em textos e editando imagens, arquivos sonoros, fazendo cortes, acréscimos, ajustes, acrescentando/alterando efeitos, ordenamentos etc.
- (EF67LP01) Analisar a estrutura e funcionamento dos hiperlinks em textos noticiosos publicados na Web e vislumbrar possibilidades de uma escrita hipertextual.
- (EF69LP10) Produzir notícias para rádios, TV ou vídeos, podcasts noticiosos e de opinião, entrevistas, comentários, vlogs, jornais radiofônicos e televisivos, dentre outros possíveis, relativos a fato e temas de interesse pessoal, local ou global e textos orais de apreciação e opinião - podcasts e vlogs noticiosos, culturais e de



opinião, orientando-se por roteiro ou texto, considerando o contexto de produção e demonstrando domínio dos gêneros.

- (EF69LP12) Desenvolver estratégias de planejamento, elaboração, revisão, edição, reescrita/redesign (esses três últimos quando não for situação ao vivo) e avaliação de textos orais, áudio e/ou vídeo, considerando sua adequação aos contextos em que foram produzidos, à forma composicional e estilo de gêneros, a clareza, progressão temática e variedade linguística empregada, os elementos relacionados à fala, tais como modulação de voz, entonação, ritmo, altura e intensidade, respiração etc., os elementos cinésicos, tais como postura corporal, movimentos e gestualidade significativa, expressão facial, contato de olho com plateia etc.
- (EF69LP16) Analisar e utilizar as formas de composição dos gêneros jornalísticos da ordem do relatar, tais como notícias (pirâmide invertida no impresso X blocos noticiosos hipertextuais e hipermidiáticos no digital, que também pode contar com imagens de vários tipos, vídeos, gravações de áudio etc.), da ordem do argumentar, tais como artigos de opinião e editorial (contextualização, defesa de tese/opinião e uso de argumentos) e das entrevistas: apresentação e contextualização do entrevistado e do tema, estrutura pergunta e resposta etc.
- (EF69LP37) Produzir roteiros para elaboração de vídeos de diferentes tipos (vlog científico, vídeo-minuto, programa de rádio, podcasts) para divulgação de conhecimentos científicos e resultados de pesquisa, tendo em vista seu contexto de produção, os elementos e a construção composicional dos roteiros.
- (EF69LP38) Organizar os dados e informações pesquisados em painéis ou slides de apresentação, levando em conta o contexto de produção, o tempo disponível, as características do gênero apresentação oral, a multissensuosa, as mídias e tecnologias que serão utilizadas, ensaiar a apresentação, considerando também elementos paralinguísticos e cinésicos e proceder à exposição oral de resultados de estudos e pesquisas, no tempo determinado, a partir do planejamento e da definição de diferentes formas de uso da fala – memorizada, com apoio da leitura ou fala espontânea.
- (EF69LP51) Engajar-se ativamente nos processos de planejamento, textualização, revisão/edição e reescrita, tendo em vista as restrições temáticas, composicionais e estilísticas dos textos pretendidos e as configurações da situação de produção – o leitor pretendido, o suporte, o contexto de circulação do texto, as finalidades etc. – e considerando a imaginação, a estesia e a verossimilhança próprias ao texto literário.
- (EF89LP01) Analisar os interesses que movem o campo jornalístico, os efeitos das novas tecnologias no campo e as condições que fazem da informação uma mercadoria, de forma a poder desenvolver uma atitude crítica frente aos textos jornalísticos.



- (EF89LP21) Realizar enquetes e pesquisas de opinião, de forma a levantar prioridades, problemas a resolver ou propostas que possam contribuir para melhoria da escola ou da comunidade, caracterizar demanda/necessidade, documentando-a de diferentes maneiras por meio de diferentes procedimentos, gêneros e mídias e, quando for o caso, selecionar informações e dados relevantes de fontes pertinentes diversas (sites, impressos, vídeos etc.), avaliando a qualidade e a utilidade dessas fontes, que possam servir de contextualização e fundamentação de propostas, de forma a justificar a proposição de propostas, projetos culturais e ações de intervenção.
- (EF89LP25) Divulgar o resultado de pesquisas por meio de apresentações orais, verbetes de enciclopédias colaborativas, reportagens de divulgação científica, vlogs científicos, vídeos de diferentes tipos etc.

Arte

- (EF69AR04) Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.
- (EF69AR03) Analisar situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às linguagens audiovisuais (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.), cenográficas, coreográficas, musicais etc.
- (EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.).
- (EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.
- (EF69AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais.
- (EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

Matemática

- (EF06MA13) Resolver e elaborar problemas que envolvam porcentagens, com base na ideia de proporcionalidade, sem fazer uso da “regra de três”, utilizando estratégias pessoais, cálculo mental e calculadora, em contextos de educação financeira, entre outros.



- (EF06MA30) Calcular a probabilidade de um evento aleatório, expressando-a por número racional (forma fracionária, decimal e percentual) e comparar esse número com a probabilidade obtida por meio de experimentos sucessivos.
- (EF06MA32) Interpretar e resolver situações que envolvam dados de pesquisas sobre contextos ambientais, sustentabilidade, trânsito, consumo responsável, entre outros, apresentadas pela mídia em tabelas e em diferentes tipos de gráficos e re-digir textos escritos com o objetivo de sintetizar conclusões.
- (EF07MA02) Resolver e elaborar problemas que envolvam porcentagens, como os que lidam com acréscimos e decréscimos simples, utilizando estratégias pessoais, cálculo mental e calculadora, no contexto de educação financeira, entre outros.
- (EF07MA13) Compreender a ideia de variável, representada por letra ou símbolo, para expressar relação entre duas grandezas, diferenciando-a da ideia de incógnita.
- (EF07MA18) Resolver e elaborar problemas que possam ser representados por equações polinomiais de 1º grau, redutíveis à forma $ax + b = c$, fazendo uso das propriedades da igualdade.
- (EF07MA37) Interpretar e analisar dados apresentados em gráfico de setores divulgados pela mídia e compreender quando é possível ou conveniente sua utilização.
- (EF08MA04) Resolver e elaborar problemas, envolvendo cálculo de porcentagens, incluindo o uso de tecnologias digitais.
- (EF08MA06) Resolver e elaborar problemas que envolvam cálculo do valor numérico de expressões algébricas, utilizando as propriedades das operações.
- (EF09MA04) Resolver e elaborar problemas com números reais, inclusive em notação científica, envolvendo diferentes operações.
- (EF09MA05) Resolver e elaborar problemas que envolvam porcentagens, com a ideia de aplicação de percentuais sucessivos e a determinação das taxas percentuais, preferencialmente com o uso de tecnologias digitais, no contexto da educação financeira.
- (EF09MA08) Resolver e elaborar problemas que envolvam relações de proporcionalidade direta e inversa entre duas ou mais grandezas, inclusive escalas, divisão em partes proporcionais e taxa de variação, em contextos socioculturais, ambientais e de outras áreas.

Ciências

- (EF07CI08) Avaliar como os impactos provocados por catástrofes naturais ou mudanças nos componentes físicos, biológicos ou sociais de um ecossistema afetam suas populações, podendo ameaçar ou provocar a extinção de espécies, alteração de hábitos, migração etc.



- (EF07CI11) Analisar historicamente o uso da tecnologia, incluindo a digital, nas diferentes dimensões da vida humana, considerando indicadores ambientais e de qualidade de vida.
- (EF08CI05) Propor ações coletivas para otimizar o uso de energia elétrica em sua escola e/ou comunidade, com base na seleção de equipamentos segundo critérios de sustentabilidade (consumo de energia e eficiência energética) e hábitos de consumo responsável.
- (EF09CI13) Propor iniciativas individuais e coletivas para a solução de problemas ambientais da cidade ou da comunidade, com base na análise de ações de consumo consciente e de sustentabilidade bem-sucedidas.

Temas Contemporâneos

- Educação para o Consumo;
- Vida Familiar e Social;
- Educação Financeira e Fiscal;
- Ciência e Tecnologia
- Educação Financeira - Economia, poupança, gastos.

Tempo Estimado

Para contribuir com o planejamento docente, segue proposta de Sequência didática que poderá ser (re)organizada pelo(a) professor(a) de acordo com o calendário escolar, organização dos tempos e espaços da escola, bem como realidade histórico-cultural e tempos de aprendizagens e desenvolvimento tecnológico dos alunos.

As 11 horas/aula sugestivas estão em conformidade com a competências gerais da BNCC:

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.



4. Utilizar diferentes linguagens — verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital —, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.



➤ Aula 1

Contextualização

Recursos/Materiais

- Projeto ETC Poupar para Realizar o Sonho, Dispositivo móvel.

Objetivos Específicos

- Conhecer o Projeto ETC Poupar para Realizar Sonhos;
- Entender o significado de desperdício, consumismo, o necessário, supérfluo e suas consequências;
- Refletir sobre os hábitos de consumo na família e sociedade;
- Reconhecer os principais desafios relacionados ao consumo consciente familiar.

Procedimentos metodológicos

Inicie a aula apresentando o tema do projeto, fazendo a leitura compartilhada da página 2. Explique aos alunos que um dos objetivos do projeto é, por meio da conscientização sobre o consumo consciente, ajudar a construir gerações sustentáveis financeiramente. Busque conhecer a familiaridade e o engajamento dos alunos na temática do consumo consciente. Economizar, poupar é importante, para que você possa aproveitar melhor o amanhã.

Apresente o infográfico (páginas 4 e 5): levante os hábitos que precisam ser alterados, como desperdícios de comida, água, energia, materiais, etc. Deixe que seus alunos reflitam sobre o tipo de consumo que têm feito. Proponha uma reflexão individual sobre o perfil consumidor de cada aluno. Peça que eles pensem sobre os hábitos de consumo e, logo após, preencham as atividades propostas nas páginas 6 e 7.

O consumidor tem poder. E devemos usar este poder em benefício de uma sociedade mais sustentável e ser um consumidor cidadão. Conclua estimulando os alunos a identificarem os hábitos de consumo da família, elencando comportamentos mais frequentes de desperdício, consumismo ou desconhecimento dos impactos de seus atos de consumo, esses dados serão importantes para o planejamento das ações. Peça aos alunos para registrarem em vídeos e imagens as ações em família para um consumo consciente durante a próxima semana.

Respostas das Atividades

- *Após as pesquisas necessárias sobre o assunto, a resposta deverá ser pessoal.*



Dicas

- Professor, existem vários vídeos na *internet* que você poderá complementar suas aulas com eles. Acesse o site: www.edufinanceiranaescola.gov.br (Portal do Programa de Educação Financeira nas Escolas).
- Peça aos alunos para que durante a semana diagnostiquem com a família o consumo diário. Verifiquem as possibilidades de redução de gastos e registrem as ações através de vídeo e imagens para a próxima semana.

▶ Aula 2

Apresentação Dinâmica

Recursos/Materiais

- Projeto ETC Poupar para Realizar o Sonho, Dispositivo móvel, aplicativo *WPS Office* - Apresentação.

Objetivos Específicos

- Estudar as ferramentas e recursos do aplicativo *WPS Office* - Apresentação;
- Preparar uma palestra com a temática “Poupar para Realizar o Sonho”.

Procedimentos metodológicos

Explique aos alunos o que é uma palestra e um seminário. Aborde sobre a importância dos conhecimentos sobre Sustentabilidade, Consumo Consciente e o Poupar para Realizar o Sonho.

Motive-os a planejarem uma palestra para sensibilizar e mobilizar a escola e a comunidade de que é possível poupar mudando atitudes.

Fale dos recursos que deixam uma apresentação deste tipo, muito mais dinâmica e interativa, como apresentação de *slides*. Peça para utilizarem as ferramentas do *app WPS Office - Apresentação* conforme as orientações das páginas 8 a 9.

▶ Aula 3

Continuação - Apresentação

Recursos/Materiais

- Projeto ETC Poupar para Realizar o Sonho, Dispositivo móvel, aplicativo *WPS Office* - Apresentação.



Objetivos Específicos

- Inserir elementos de imagem e gráficos à apresentação;
- Adicionar efeitos de transição ao *slide*.

Procedimentos metodológicos

Dando continuidade à aula anterior, ensine seus alunos a adicionar outras imagens necessárias, assim como gráficos e elementos. Permita que construam a apresentação baseados em suas pesquisas sobre o tema proposto.

Peça que utilize as informações das páginas 10 e 11 aplicando efeitos de transição para a construção de uma apresentação mais dinâmica.

➤ Aula 4

Continuação - Apresentação

Recursos/Materiais

- Projeto ETC Poupar para Realizar o Sonho, Dispositivo móvel, aplicativo *WPS Office* - Apresentação.

Objetivos Específicos

- Inserir elementos de vídeo e sons à apresentação;
- Revisar a construção dos *slides*.

Procedimentos metodológicos

Através de uma conversa informal explique como os recursos de vídeo e áudio podem enriquecer uma apresentação. Peça a seus alunos que pesquisem vídeos de acordo com o tema proposto ou eles podem utilizar a câmera do dispositivo móvel e gravar cenas para inserir na apresentação.

Utilize as informações dos recursos na página 12 que explica como inserir vídeo ou sons. É importante que seus alunos salvem sempre o projeto.



➤ Aula 5

Continuação

Recursos/Materiais

- Projeto ETC Poupar para Realizar o Sonho, Dispositivo móvel, aplicativo *WPS Office* - Apresentação.

Objetivos Específicos

- Revisar a construção dos *slides*;
- Conscientizar, através de uma palestra sobre sustentabilidade, a família e comunidade escolar;
- Realizar uma apresentação para os alunos/comunidade escolar.

Procedimentos metodológicos

Inicie a aula pedindo para os alunos revisarem toda a construção da apresentação, as animações, imagens, textos, áudios e vídeos. Trabalhe em parceria com o professor da disciplina de Língua Portuguesa para a revisão de imagens e textual.

Promova uma apresentação com as palestras produzidas pelos alunos para a comunidade escolar. Pode ser no auditório como um seminário com o tema sustentabilidade da vida.

➤ Aula 6

Conscientizar Faz Bem! - Jogo de Tabuleiro

Recursos/Materiais

- Projeto ETC Poupar para Realizar o Sonho, encarte do jogo de tabuleiro Aprendendo a Poupar, tesoura e cola.

Objetivos Específicos

- Recortar as peças e montar o jogo de tabuleiro Aprendendo a Poupar;
- Aprender as regras do jogo;
- Interagir com os colegas e a família por meio do jogo de tabuleiro Aprendendo a Poupar.



Procedimentos metodológicos

Através do jogo de tabuleiro (que faz parte do Projeto ETC - Poupar para Realizar o Sonho), será possível, de forma lúdica e interativa, trazer à tona questões relacionadas a economia familiar, o poupar para economizar, realizar os objetivos e desenvolver valores, posturas e atitudes éticas e de cidadania através do consumo consciente.

Peça a seus alunos que façam os recortes das cédulas REC, dado e personagens (páginas 15 a 20). Após o recorte e montagem, oriente-os para que joguem com seus amigos e seus familiares. Depois, faça um debate sobre as questões que os alunos aprenderam através do jogo e sobre o que eles irão colocar em prática a partir desse momento.

➤ Aula 7

Qual o seu sonho?

Recursos/Materiais

- Projeto ETC Poupar para Realizar o Sonho, Dispositivo móvel.

Objetivos Específicos

- Instruir a lidar com o dinheiro;
- Conhecer os valores de cada compra e a ter bons hábitos.
- Socializar as hipóteses, observações e novas informações com a família.

Procedimentos metodológicos

Inicie essa etapa do projeto com uma conversa informal, perguntando aos alunos qual o sonho deles. Diga que todos nós temos sonhos a serem alcançados, então qual seria o deles? Fale que seja qual for o sonho, primeiro precisa eleger prioridades, ter um direcionamento, planejar, focar e persistir no objetivo. Convoque-os para juntos verificarem quais as possibilidades para alcançarem o sonho.

Pergunte aos alunos se ganham algum dinheiro, levando-os a refletir sobre as despesas deles e a planejá-las.

Leia com eles a página 21 e pontue a importância de cada etapa para realizar um sonho. Peça que preencham a página 22 e pesquisem sobre valores, receitas, gastos, investimentos, para que fiquem atentos aos termos para a próxima aula. Caso os alunos não recebam mesada, é possível propor outras situações, como sugerir que pensem em uma importância razoável a ser trabalhada durante o projeto.



Após o tempo necessário para os alunos fazerem um planejamento do que possuem e gastam para poderem alcançarem o sonho, diga-os que irão colocar os valores em uma planilha, na próxima aula, e que, poderão rever com a família durante a semana os dados preenchidos na página 21 a 23.

Dica

Auxilie na colocação do projeto em prática, oferecendo os subsídios necessários. Durante as aulas com os alunos, peça que eles relatem o andamento do projeto, as dificuldades e os resultados. Auxilie-os sugerindo encaminhamentos e alterações no planejamento, quando necessário.

▶ Aula 8

Planilha Eletrônica

Recursos/Materiais

- Projeto ETC Poupar para Realizar o Sonho, Dispositivo móvel, *app WPS Office - Planilha Eletrônica*.

Objetivos Específicos

- Aprender as ferramentas e recursos do Aplicativo *WPS Office - Planilha Eletrônica*;
- Criar planilha;
- Inserir fórmulas;
- Estudar função;

Procedimentos metodológicos

Contextualize, com os alunos, a questão da necessidade de poupar para realizar o sonho. Explique que, com o aplicativo *WPS Office - Planilha Eletrônica*, é possível calcular o tempo que terão que economizar para realizar o sonho, comente que ele é um aplicativo que facilita na criação de tabelas, cálculo e análise de dados.

Sugira a criação de uma tabela, peça para os alunos acompanharem as orientações das páginas 24 a 27 do Projeto ETC Poupar para Realizar o Sonho. Explique como montar a planilha e aplicar fórmulas/funções para calcular as despesas e saldo mensal.



➤ Aula 9

Planilha Eletrônica

Recursos/Materiais

- Projeto ETC Poupar para Realizar o Sonho, Dispositivo móvel, *app WPS Office* - Planilha Eletrônica.

Objetivos Específicos

- Entender a importância de investir o dinheiro poupado;
- Proporcionar ferramentas que possibilitam o conhecimento da cultura de poupar.
- Compreender os conceitos de lucro e prejuízo;

Procedimentos metodológicos

Com a planilha criada é hora de aplicar a taxa de correção. Leia com seus alunos o texto Taxa de Correção da página 28. Comente sobre a necessidade de investir o dinheiro poupado para que não perca o seu valor.

Oriente-os a seguirem o passo a passo das páginas 28 a 30 do projeto a fim de calcular o tempo necessário para economizar e realizar o sonho.

Dica

Trabalhe em parceria com o professor da disciplina de Matemática, ele pode aplicar uma metodologia de fácil absorção sobre taxas, valores, poupança, etc.

➤ Aula 10

Planilha Eletrônica

Recursos/Materiais

- Projeto ETC Poupar para Realizar o Sonho, Dispositivo móvel, *app WPS Office* - Planilha Eletrônica.

Objetivos Específicos

- Formatar planilha;
- Revisar planilha;
- Interagir com os colegas sobre as possibilidades de realização do sonho.



Procedimentos metodológicos

Dê continuidade a aula anterior, e peça aos alunos para revisarem as funções aplicadas à planilha.

Para uma melhor visualização da planilha oriente os alunos a formatarem de acordo com as ferramentas da página 31. É importante que cada aluno salve seu trabalho conforme a orientação da página 32.

Após revisão e formatação peça para os alunos compartilharem com os colegas os seus sonhos, como irão alcançá-los e em quanto tempo. Incentive-os a compartilharem com a família e a construírem juntos um sonho para alcançarem.

Proponha, aos alunos, oferecerem as planilhas para a família e, juntos, realizarem sonhos, pois é preciso Poupar para Realizar os Sonhos em família.

Dica

Amplie a divulgação, certificando-se de que os membros da comunidade que não se envolveram nas etapas anteriores da concepção do projeto tomem conhecimento dele. Essa divulgação pode ser feita em reuniões com a equipe da escola, nas aulas dos professores envolvidos no projeto e na reunião de pais. Para ajudá-los a entender sobre a importância, utilize dados ou vídeos de sensibilização.

Utilize de material criado pelos próprios alunos durante o projeto.

➤ Aula 11

Culminância do Projeto

Recursos/Materiais

- Projeto ETC Poupar para Realizar o Sonho.

Objetivos Específicos

- Desenvolver hábitos financeiramente saudáveis;
- Compreender a importância da economia;
- Socializar as hipóteses, observações e novas informações com a família.

Procedimentos metodológicos

Propomos para a culminância do projeto a dinâmica Balão com Sonhos.

Dinâmica Balão com Sonhos

Tema: Sonhos



Objetivo: Mostrar que devemos ajudar as pessoas a conquistar seus sonhos e não destruí-los.

Desenvolvimento:

Cada aluno recebe e um balão (vazio) e um pequeno papel. O professor fala para cada um escrever no pedaço de papel o sonho e colocá-lo dentro do balão, que deve ser inflado. Após um pequeno tempo o professor dá um palito de dente para cada e comunica que, a partir daquele momento, cada um deve proteger seu sonho. (Enfatize que precisam proteger o sonho depositado no balão).

A partir desse momento, não diga mais nada, espere algo acontecer. Em nenhum momento você deve falar para estourar os balões dos outros, e essa deve ser a “moral” da brincadeira.

Geralmente alguém estoura um balão e daí em diante todos ficam disputando quem estoura mais balões. Para terminar, espere até que a maioria dos balões tenha sido estourada ou até que a maioria tenha cansado.

Compartilhar:

Faça perguntas do tipo: Por que vocês estouraram os balões um dos outros?

Comece a explicação:

Foi dito que era apenas para proteger seu balão (seu sonho) e não foi dito para estourar o balão (o sonho) dos outros. Algumas vezes, mesmo sem perceber, acabamos destruindo os sonhos das outras pessoas e o nosso por descuido. Em seguida fica aberto para comentários dos participantes.

Pergunte a eles quais seriam os “palitos” do dia a dia que “estouram nossos sonhos”. Trabalhe a questão que pode ser: falta de um planejamento financeiro, a falta do foco, o não poupar e não investir o dinheiro poupado, etc. Todos esses serão obstáculos para não protegerem e alcançarem os sonhos.

Eventualmente (e raramente) um grupo pode se comportar da forma “correta” e ninguém estourar os balões, daí o orientador deve parabenizar a turma e explicar da mesma forma o conceito da dinâmica.

Em um momento de *feedback* peça aos alunos que registrem o que mais gostaram no projeto desse livro e incentive-os a fazerem uma retrospectiva e envie para a nossa equipe essa avaliação. As sugestões dos alunos contribuirão para a reflexão dos nossos profissionais ao desenvolver novos projetos. Mande para o endereço: suporte@microkids.com.br.



➤ Avaliação e Autoavaliação

A autoavaliação e a avaliação são importantes instrumentos para todo o processo de ensino-aprendizagem, para tanto, foram fundamentadas e apresentadas como sugestões neste guia.

Após vivenciarem todos os movimentos do projeto, é importante que você professor oportunize esse momento, para que os alunos façam uma autoavaliação sobre suas aprendizagens durante o percurso desenvolvido. Para isso, ao final de cada projeto ETC o aluno encontrará uma página para que ele faça a autoavaliação a partir das seguintes questões: **O que aprendi...** ; **Tive dificuldade...** ; **Compartilho...** ; **Contribuo com...** . De acordo com Fernandes e Freitas (2008, p. 22) a autoavaliação é uma importante ferramenta ao “[...] propiciar maior responsabilidade aos estudantes acerca de seu próprio processo de aprendizagem e de construção da autonomia”. É necessário que essa autoavaliação seja mediada pelo(a) professor(a) para que os alunos possam refletir sobre aquilo que viveram durante a realização do projeto, bem como para que pensem e registrem o que desejam compartilhar e o que ainda querem aprender com as ferramentas tecnológicas e a temática abordada.

Instrumento de autoavaliação.

The image shows a sample of the self-evaluation instrument, which is a sheet of paper with four sections for reflection. Each section has a title, an icon, and a set of dotted lines for writing.

- O que aprendi...** (What I learned...): Accompanied by a speech bubble icon.
- Tive dificuldade...** (I had difficulty...): Accompanied by a red exclamation mark icon.
- Compartilho...** (I share...): Accompanied by an icon of two people.
- Contribuo com...** (I contribute with...): Accompanied by a puzzle piece icon.



Além dessa autoavaliação, é importante que você professor, também faça uma avaliação geral do envolvimento de cada aluno no decorrer do projeto, no sentido de acompanhar o desenvolvimento das habilidades tecnológicas e o envolvimento periódico em cada projeto proposto. Cipriano Luckesi (2002, p. 84) nos indica que a avaliação é “[...] um processo contínuo de orientação e reorientação da aprendizagem”. Além disso, estamos apostando em uma avaliação formativa que, como afirma Perrenaud (1998), é uma prática de avaliação contínua que tem a intenção de contribuir na melhoria das aprendizagens em curso.

Nesse processo de avaliação, é importante ter uma atenção diferenciada para as aprendizagens dos princípios para uma formação humana integral. Desse modo, na próxima página, apresentamos a você, uma proposta de avaliação para ser utilizada no percurso das etapas de cada projeto.



FICHA DE ACOMPANHAMENTO DO DESENVOLVIMENTO E HABILIDADES TECNOLÓGICAS

NOME DO ALUNO:

ANO E TURMA:

PROFESSOR(A):

TÍTULO DO PROJETO:

FERRAMENTA(S) TECNOLÓGICA(S) E TEMÁTICA(S) ABORDADA(S):

PARTICIPAÇÃO DO ALUNO NAS ETAPAS DO PROJETO

SONDAGEM:

CULMINÂNCIA:

PLANEJAMENTO:

AUTOAVALIAÇÃO:

REALIZAÇÃO/CONSTRUÇÃO:

COMO O(A) ALUNO(A) SE POSICIONOU DIANTE DOS DESAFIOS DA TECNOLOGIA COMO FERRAMENTA DE CONSTRUÇÃO?

EM QUAIS ATIVIDADES O(A) ALUNO(A) TEVE MAIOR INTERESSE?

EM QUAIS ATIVIDADES O(A) ALUNO(A) TEVE MENOR INTERESSE?

O(A) ALUNO(A) TEVE DESENVOLVIMENTO DE DESTAQUE EM QUAL HABILIDADE?

QUE INTERVENÇÕES PEDAGÓGICAS SERÃO NECESSÁRIAS APÓS A REALIZAÇÃO DO PROJETO?