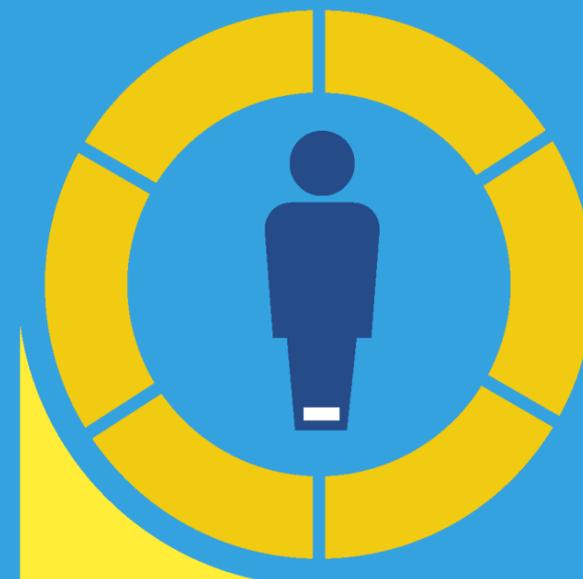


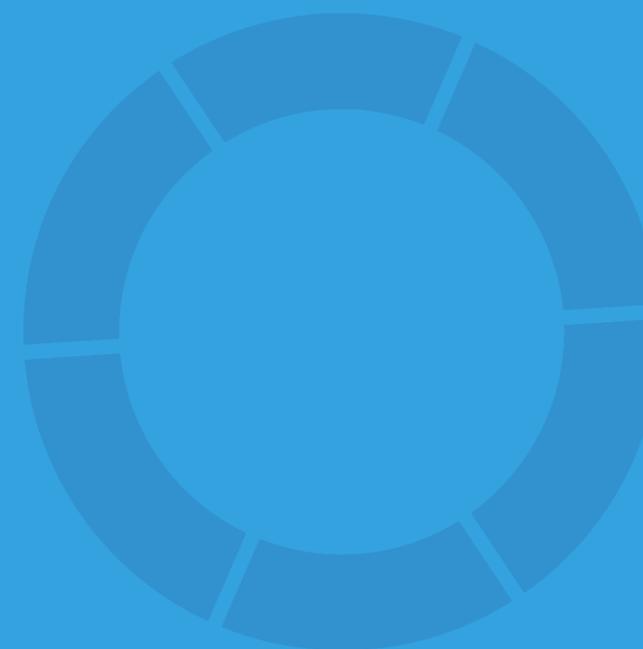
Instituto
Ayrton
Senna



ALFABETIZAÇÃO

360°

NA PERSPECTIVA
DA EDUCAÇÃO
INTEGRAL



NOSSAS CRIANÇAS SÃO NATIVAS DO SÉCULO 21

Envoltas pela tecnologia:

Acesso à tecnologia, ferramentas de busca, pensamento computacional, robótica, espaço maker, inteligência artificial

Desvendado pela ciência:

Ampliação do conhecimento, sobre o funcionamento do cérebro, importância das socioemocionais para avanço do cognitivo



ATENÇÃO AO PROCESSO INICIAL

DOS 4 AOS 8 ANOS

4 ANOS

6 ANOS

**Desenvolvimento
neurológico**

Habilidades Fundamentais:

- Psicomotricidade
- Consciência fonológica
- Integração social
- Oralidade

**Continuidade processual na
transição
entre Pré-escola e Ensino
Fundamental
aos 6 anos**

Alfabetização 360°: uma proposta



ANIMAÇÃO GRÁFICA –
ALFABETIZAÇÃO 360°

EXEMPLO



CADERNO DE ATIVIDADES
PARA DESENVOLVER
COMPETÊNCIAS
SOCIOEMOCIONAIS



1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

©BASE – Criadores do Serrinha e sua turma: Rogério M. Martins / Ricardo Dias Jr.

AQUECENDO O MOTOR



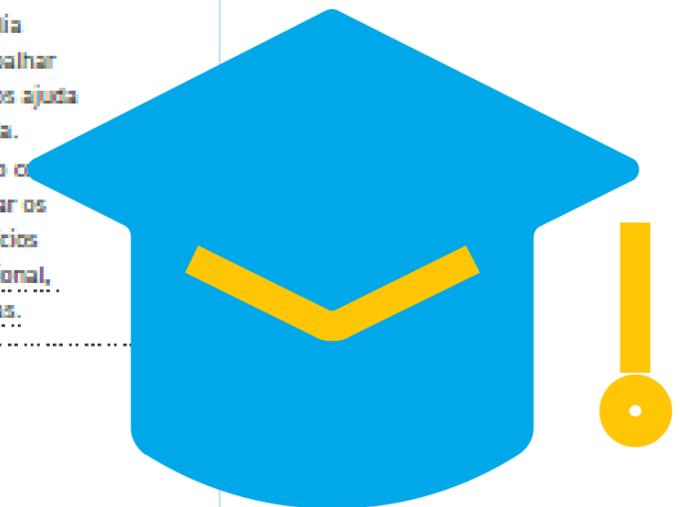
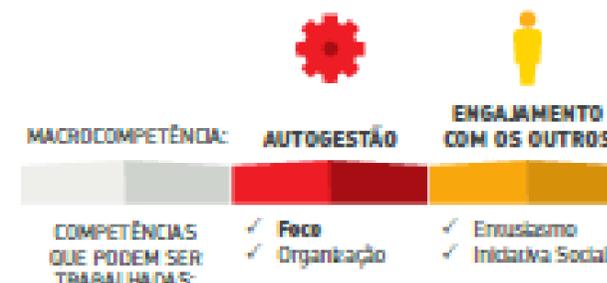
DESCRIÇÃO:

Esta atividade é um jogo de cartas e ações. As cartas fazem referência à corrida de Fórmula 1, e cada uma tem um movimento descrito. Os movimentos estarão divididos em três tipos de cartas temáticas: *Ligue o Motor*, *Corrida* e *Bandeirada Final*. O professor, ou um aluno, seleciona uma carta e todos precisam fazer o movimento a ela correspondente.

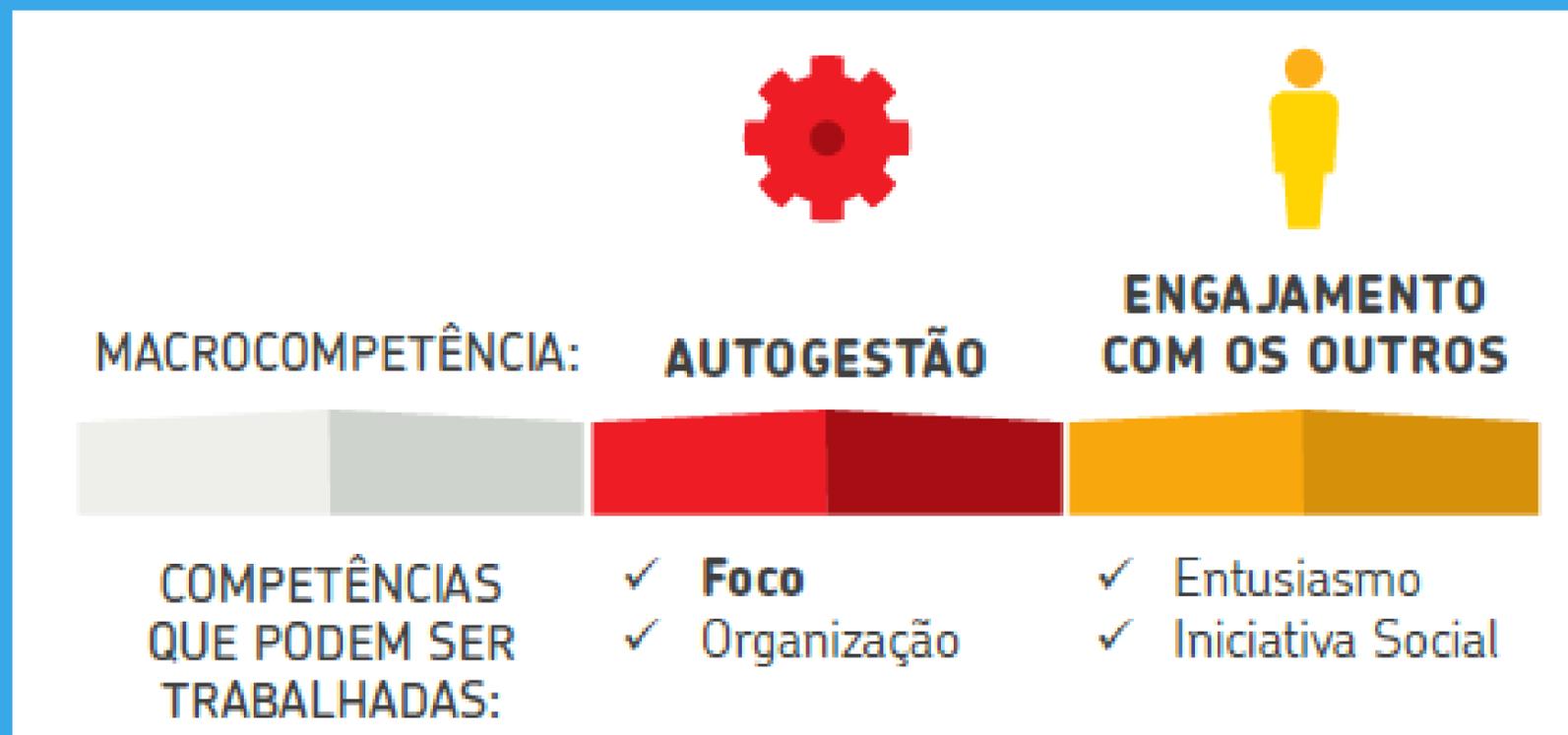
JUSTIFICATIVA:

Aquecendo o Motor é uma atividade curta que intensifica a circulação sanguínea, energizando e estimulando o cérebro do aluno. Os movimentos físicos estimulam o cérebro, beneficiando a capacidade de **foco** e a habilidade de reter informações, o que favorece o aprendizado. Para que o nosso cérebro processe informações e se engaje em processos de memória, atenção e concentração, ele precisa de energia metabólica. O fluxo de energia (oxigênio, glicose etc.) para o cérebro faz com que sua performance nestes processos cognitivos melhore. Por isso, engajar o corpo em atividades físicas auxilia nesta injeção de energia que o cérebro precisa para que possamos trabalhar de forma mais eficiente. O **foco** é uma habilidade importante porque nos ajuda a prestar atenção e a nos concentrar na tarefa ou atividade programada. Portanto, esta atividade é uma maneira rápida e eficiente de preparar o corpo e a mente para a aula. Esta atividade também tem o objetivo de engajar os alunos em uma sequência de atividades físicas que culmina com exercícios de relaxamento. Assim, a atividade também propicia a regulação emocional, que é um elemento importante para o melhor aproveitamento das aulas.

As competências abaixo marcadas em negrito são prioritárias nessa atividade.



EXEMPLO



RELAÇÃO COM A BNCC:

Língua Portuguesa

Educação Física

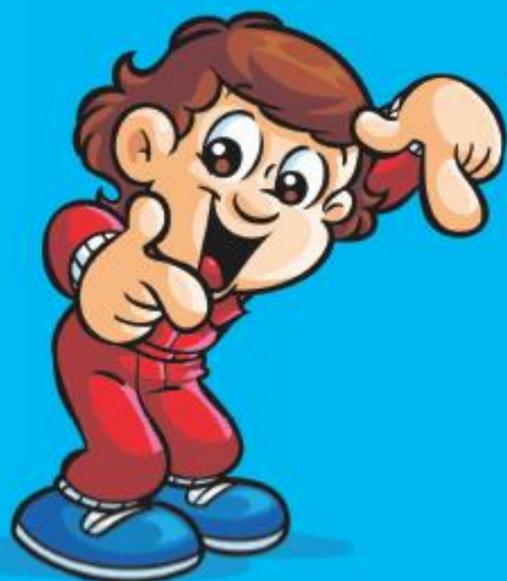
Matemática

ANEXO 2

GOV. DE SÃO PAULO - Criadores de Sermão e sua turma: Rogério M. Martins / Raquel Duarte

GOVERNO DE SÃO PAULO PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS
AQUELHO QUE LIGAMOS O MOTOR - 1º ano - V.26

<p>LIGUE O MOTOR</p> <p>TOQUE NOS PÉS • 10X</p>	<p>LIGUE O MOTOR</p> <p>RODE OS BRAÇOS PARA FRENTE • 15x</p>	<p>LIGUE O MOTOR</p> <p>RODE OS BRAÇOS PARA TRÁS • 15x</p>
<p>LIGUE O MOTOR</p> <p>RODE O CORPO DE UM LADO PARA O OUTRO • 10X</p>	<p>LIGUE O MOTOR</p> <p>PONTE • 15 SEGUNDOS</p>	<p>CORRIDA</p> <p>AGACHAMENTO • 10X</p>
<p>CORRIDA</p> <p>AGACHAMENTO COM SALTOS • 10X</p>	<p>CORRIDA</p> <p>BORBOLETA • 20 SEGUNDOS</p>	<p>CORRIDA</p> <p>GATO/VACA • 10X</p>



SUGESTÕES PARA PLANEJAMENTO DE EXPERIMENTOS DE CIÊNCIAS

COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS TRABALHADAS:
COLABORAÇÃO
CURIOSIDADE
FOCO
PERSISTÊNCIA

COLABORAÇÃO
CURIOSIDADE
FOCO
PERSISTÊNCIA

TEMA: **MATÉRIA E ENERGIA**

EXPERIMENTO:
PILHA DE LIMÃO

PERGUNTA INVESTIGATIVA:
O QUE FAZ UMA LÂMPADA ACENDER?

COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS TRABALHADAS:
COLABORAÇÃO
CURIOSIDADE
FOCO
PERSISTÊNCIA

Livro 2 | aula 10 (Fenômeno: Eletricidade)

Material necessário

1 limão
1 faca
1 lâmpada LED de baixa voltagem (1,5 volt)
1 placa de cobre (pode ser uma moeda de cobre bem limpa com uma palha de aço)
1 placa de zinco (pode ser um prego ou parafuso de zinco bem limpo com uma palha de aço)
2 fios elétricos finos com garras de Javari (encontrado em lojas de material eletrônico ou de construção)

Momento da aula

No início da aula 10, para motivar o aprendizado sobre geração de energia.

Objetivos a alcançar

Montar uma pilha de limão e observar a geração de energia elétrica.

Relação com o dia a dia

A energia elétrica está presente em muitos aspectos do cotidiano: em casa, na escola, no trabalho, nas cidades, no campo... grande parte dos aparelhos e máquinas que conhecemos depende da energia elétrica para funcionar.

Local de desenvolvimento

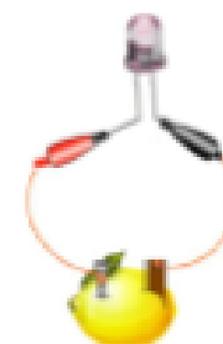
Sala de aula.

Relação regional/histórica

Em 1800, Alessandro Volta criou a primeira bateria semelhante às pilhas e baterias utilizadas na atualidade. Alternando discos de zinco e de cobre com pedaços de papelão embebidos em salmoura entre os metais, a "pilha voltaica" produziu corrente elétrica.

Preparação (antes)

Pergunte aos alunos: "O que é preciso para uma lâmpada acender?"; "Será que conseguimos acender uma lâmpada sem usar um interruptor, como o que acende a luz da sala de aula?". Apresente os materiais para os alunos e monte o experimento conforme a figura abaixo (fonte: montagem do autor):



ALFABETIZAÇÃO 360° UMA POLÍTICA PÚBLICA

Diagnóstico
Planejamento
Execução
Monitoramento
Avaliação

**GESTÃO DE PROCESSOS E
RESULTADOS**

**METAS E
INDICADORES**



Para **TODOS!**

Responsabilidade da
ESCOLA e SECRETARIA
educação.

Matriz de competências da
EDUCAÇÃO INTEGRAL.

EDUCADORES E GESTORES DE PROCESSO COM:



**HABILIDADES
SOCIOEMOCIONAIS**

**HABILIDADES
COGNITIVAS**





Lidar com o **ESTRESSE.**

ACOLHER e **SER ACOLHIDO.**

Liderar, engajar, inspirar.

Entender e conviver com a **DIVERSIDADE** para um ensino personalizado.

Trabalhar **COLABORATIVAMENTE.**

GESTÃO DE PROCESSOS E RESULTADOS

Identificar **PONTOS FRÁGEIS E PONTOS FORTES**

Planejamentos objetivos e adequados ao **TEMPO E ESPAÇO ESCOLAR**

GESTÃO DE PROCESSOS E RESULTADOS

TEMPO

acolhimento
leitura
atividades específicas
atividades integradoras
agrupamentos flexíveis

ESPAÇO

layout da sala de aula
móveis e materiais
sala de aula expandida

