

PLANOS DE CURSO

NOME DO PROJETO: e-Ducar
LINHA DE ATUAÇÃO: Educação não-formal em contraturno escolar
Atividades oferecidas: <ol style="list-style-type: none">1. Robótica educacional com sucata2. Reforço na língua portuguesa3. Oficina de formação socioemocional

ATIVIDADE 01: ROBÓTICA EDUCACIONAL COM SUCATA

EMENTA: <p>O curso tem como objetivo fomentar o desenvolvimento do raciocínio lógico indutivo, abduutivo e dedutivo através da construção colaborativa de robôs usando materiais recicláveis. Os alunos aprenderão a programá-los com software intuitivo com programação em bloco, com interface amigável para iniciantes. Durante a atividade, os alunos serão introduzidos e desenvolverão habilidades nos três pilares da robótica: mecânica, elétrica e programação.</p>
OBJETIVOS: <p>Objetivo geral: Oportunizar o fortalecimento da aprendizagem entre crianças e adolescentes por meio de oficinas de robótica educacional com sucata.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Ensinar os alunos a projetar e construir robôs utilizando materiais recicláveis, desenvolvendo suas habilidades mecânicas e criativas.• Capacitar os alunos a entender os princípios da mecânica por trás da construção de robôs.• Introduzir os alunos aos conceitos básicos de eletricidade e eletrônica, permitindo-lhes montar circuitos simples em seus robôs.• Promover a compreensão de como os componentes eletrônicos funcionam e se integram em um robô.• Ensinar os alunos a programar seus robôs usando uma interface de programação em bloco amigável para iniciantes.• Permitir que os alunos compreendam os conceitos de lógica de programação, sequência, repetição e condicionais.• Proporcionar oportunidades para os alunos aplicarem raciocínio lógico indutivo ao projetar soluções para desafios de robótica.• Desenvolver habilidades de raciocínio lógico abduutivo, incentivando os alunos a analisar e resolver problemas• Promover o raciocínio lógico dedutivo ao depurar programas e identificar erros em seus robôs.• Promover a colaboração entre os alunos, incentivando-os a trabalhar em equipes na construção e programação dos robôs.• Desenvolver habilidades de comunicação e trabalho em equipe, essenciais para projetos colaborativos.• Encorajar os alunos a pensar de forma criativa ao projetar soluções para desafios de robótica, incentivando a inovação.• Dar espaço para que os alunos experimentem e explorem diferentes abordagens na construção e programação de robôs.
METODOLOGIA: <p>Aprendizado Significativo:</p>

Prioriza-se a participação ativa dos alunos em atividades práticas de construção de robôs com materiais recicláveis. Os alunos são desafiados a explorar, experimentar e criar, o que promove o aprendizado prático.

Metodologia Ativa de Ensino:

Utiliza-se uma metodologia ativa de ensino que envolve os alunos em atividades práticas e hands-on. Os alunos são desafiados a explorar, experimentar e descobrir conceitos por meio da construção de robôs com materiais recicláveis.

Cultura Maker:

Integra-se a cultura maker diretamente nas aulas de robótica, incentivando a criatividade e a inovação. Os alunos têm a oportunidade de aplicar seus conhecimentos de robótica para criar soluções criativas e personalizadas.

Desenvolvimento do Raciocínio Lógico:

O objetivo principal é o desenvolvimento do raciocínio lógico, abrangendo aspectos indutivos, abduativos e dedutivos. Os desafios de robótica são projetados para estimular a resolução de problemas e a aplicação de lógica.

Trabalho Colaborativo:

Fomenta-se a colaboração e o trabalho em equipe entre os alunos. Os projetos de robótica são frequentemente realizados em grupos, incentivando a cooperação e a comunicação entre os estudantes.

RECURSOS DIDÁTICOS

- SmarTV/Projeter multimídia
- Notebooks/Computadores
- Kits de robótica educacional
- Papelão
- Tesoura
- Tampas de garrafas
- EVA
- Canudos de refrigerante
- Palitos de picolé

DURAÇÃO:

10 meses

CARGA HORÁRIA:

As aulas acontecerão de forma semanal, com duração de 1/h30aula, totalizando 6 horas de aula por mês e 60 horas de curso.

PÚBLICO ALVO:

Estudantes do ensino fundamental I e II, matriculados em escola pública, em situação de defasagem escolar

FAIXA ETÁRIA

Crianças e adolescentes, de 7 a 15 anos,

Nº DE TURMAS: 8 turmas

Nº DE PARTICIPANTES POR TURMA: 8 participantes

ATIVIDADE 02: REFORÇO NA LÍNGUA PORTUGUESA

EMENTA:

O curso tem como objetivo aumentar a proficiência de crianças e adolescentes na língua portuguesa através do uso da tecnologia para abordar conteúdos diversificados, através de e-books, aplicativos e jogos, usados para aprimorar fonética, leitura e interpretação textual. A cultura maker incentivará a criatividade e habilidades práticas dos alunos por meio de projetos relacionados aos temas estudados

OBJETIVOS:

Objetivo geral:

Oportunizar o fortalecimento da aprendizagem entre crianças e adolescentes por meio de oficinas de reforço escolar na língua portuguesa

Objetivos específicos:

- Desenvolver habilidades de leitura, incluindo velocidade de leitura e compreensão textual, por meio da utilização de e-books e materiais de leitura interativos.
- Reforçar a pronúncia correta e a fonética da língua portuguesa, ajudando os alunos a melhorar a clareza e a compreensão ao falar.
- Capacitar os alunos a compreender e interpretar textos de diferentes gêneros, incluindo narrativos, informativos e argumentativos.
- Ensinar os alunos a usar e-books, aplicativos e jogos como recursos educacionais para reforçar o aprendizado de português de forma interativa e envolvente.
- Introduzir a cultura maker no contexto do reforço em português, permitindo que os alunos criem projetos relacionados aos temas estudados, como histórias interativas e poesias.
- Fomentar a autoconfiança dos alunos em relação à língua portuguesa, incentivando o interesse pela leitura e escrita.

METODOLOGIA:

Aprendizado Significativo:

Prioriza-se a participação ativa dos alunos em atividades práticas de construção de robôs com materiais recicláveis. Os alunos são desafiados a explorar, experimentar e criar, o que promove o aprendizado prático.

Metodologia Ativa de Ensino:

Utiliza-se uma metodologia ativa de ensino que envolve os alunos em atividades práticas e hands-on. Os alunos são desafiados a explorar, experimentar e descobrir conceitos por meio da construção de robôs com materiais recicláveis.

Uso de Tecnologia Educacional:

Incorporar e-books, aplicativos e jogos interativos como ferramentas de aprendizado para tornar as aulas mais envolventes e interativas. Utilizar plataformas digitais que ofereçam exercícios, lições e atividades práticas para reforçar o conteúdo de português.

Cultura Maker e Projetos Criativos:

Integrar a cultura maker ao curso, permitindo que os alunos criem projetos relacionados aos tópicos estudados, como histórias digitais interativas ou apresentações criativas. Encorajar a expressão criativa por meio da escrita e da produção de conteúdo.

RECURSOS DIDÁTICOS

<ul style="list-style-type: none"> - SmarTV/Projektor multimídia - Notebooks/Computadores - Cadernos - Lápis - Borracha - Impressora - Papel A4 - Lápis de cor
DURAÇÃO:
10 meses
CARGA HORÁRIA:
As aulas acontecerão de forma semanal, com duração de 1/h30aula, totalizando 6 horas de aula por mês e 60 horas de curso.
PÚBLICO ALVO:
Estudantes do ensino fundamental I e II, matriculados em escola pública, em situação de defasagem escolar
FAIXA ETÁRIA
Crianças e adolescentes, de 7 a 15 anos,
Nº DE TURMAS: 8 turmas
Nº DE PARTICIPANTES POR TURMA: 8 participantes

ATIVIDADE 03: OFICINA DE FORMAÇÃO SOCIOEMOCIONAL

EMENTA:

O curso tem como objetivo proporcionar ferramentas e métodos para desenvolver e fortalecer as competências socioemocionais dos alunos, conforme proposto pela BNCC, através do trabalho das cinco competências socioemocionais: autoconsciência, autogestão, habilidades de relacionamento, tomada de decisão responsável e consciência social.

OBJETIVOS:**Objetivo geral:**

Desenvolver e fortalecer as 05 competências socioemocionais estabelecidas na base nacional comum curricular por meio do atendimento psicossocial aos beneficiários

Objetivos específicos:

- Auxiliar os alunos a desenvolver uma maior compreensão de suas próprias emoções, pensamentos e comportamentos.
- Fomentar a autorreflexão para que os alunos possam reconhecer e nomear suas emoções.
- Capacitar os alunos a adquirir habilidades para regular suas emoções e comportamentos de maneira construtiva.
- Ensinar estratégias de autorregulação, como o gerenciamento do estresse e o autocontrole emocional.
- Promover a empatia e a compreensão das necessidades e emoções dos outros.
- Desenvolver habilidades de comunicação, colaboração e resolução de conflitos para melhorar os relacionamentos interpessoais.
- Capacitar os alunos a tomar decisões ponderadas e éticas.
- Ensinar a avaliação de consequências e a consideração dos valores pessoais ao tomar decisões.
- Promover a compreensão das questões sociais e a importância da cidadania ativa.
- Incentivar o envolvimento dos alunos em projetos ou atividades que contribuam para o bem-estar da comunidade.

METODOLOGIA:**Metodologia Ativa:**

Integrar estratégias de metodologia ativa, como estudos de caso, debates e simulações, para envolver os alunos ativamente nas discussões das rodas de conversa. Promover a participação ativa dos alunos na exploração dos temas relacionados às competências socioemocionais.

Roda de Conversa Participativa:

Realizar rodas de conversa abertas e participativas, onde os alunos têm a oportunidade de compartilhar suas experiências e opiniões. Incentivar a comunicação aberta e a escuta ativa, permitindo que os alunos expressem seus sentimentos e pensamentos.

Aprendizado Experiencial:

Incluir atividades práticas e vivenciais nas sessões, onde os alunos possam experimentar diretamente os conceitos relacionados às competências socioemocionais. Exercícios práticos, role-playing e cenários reais são exemplos de abordagens experienciais.

Histórias e Narrativas:

Utilizar histórias e narrativas inspiradoras para ilustrar os princípios das competências socioemocionais. Narrativas de pessoas reais ou personagens fictícios podem ajudar os alunos a se identificarem com os conceitos discutidos.

Grupos de Discussão:

Dividir os alunos em grupos menores para discussões mais aprofundadas sobre tópicos específicos das competências socioemocionais. Facilitar a troca de ideias e a resolução conjunta de desafios.

RECURSOS DIDÁTICOS

- SmarTV/Projeto multimídia
- Notebooks/Computadores
- Cartolina
- Canetinha colorida
- Papel A4
- Caderno
- Lápis
- Borracha

DURAÇÃO:

10 meses

CARGA HORÁRIA:

As aulas acontecerão de forma mensal, com duração de 1h30aula, totalizando 10h30 de curso.

PÚBLICO ALVO:

Estudantes do ensino fundamental I e II, matriculados em escola pública, em situação de defasagem escolar

FAIXA ETÁRIA

Crianças e adolescentes, de 7 a 15 anos,

Nº DE TURMAS: 8 turmas

Nº DE PARTICIPANTES POR TURMA: 8 participantes