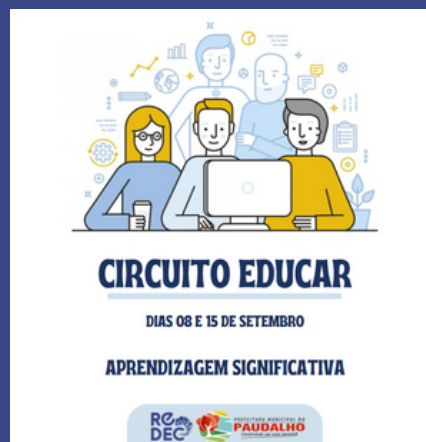


CIRCUITO EDUCAR

Residente: Caroline Novaes, Mayara Lima e Mayra Santana

Colégio Municipal Maria de Fátima, Severino José Valentim, Samap, São Bernardo e Paulo Eleutério.



APRESENTAÇÃO

O momento em que uma criança é alfabetizada é um marco que vai gerar impacto em toda sua vida. Quando falamos de alfabetização, estamos falando do processo que vai inserir as crianças na sociedade e as tornar parte de um grupo. Nesse sentido, é preciso que o professor reflita sobre o modo como promove uma aprendizagem significativa em suas aulas, de maneira que não torne o momento, que deveria ser de descontração e divertimento, em mais uma atividade de exercício e repetição.

OBJETIVO

Entender a teoria de Ausubel sobre a aprendizagem significativa a fim de estabelecer estratégias didáticas que influenciam de forma significativa na aprendizagem e conhecer diferentes propostas dentro da gamificação aplicada a sala de aula.

METODOLOGIA

Os professores passaram por um momento formativo sobre as estratégias para uma aprendizagem significativa e gamificação, sempre analisando como esse processo de ensino aprendizagem influencia de forma eficaz para os professores e alunos. Após a parte teórica, foi proposto um momento mão na massa, para a construção de recursos pedagógicos para motivar e explorar a criatividade de alunos.

RESULTADOS

Os professores mantiveram-se engajados na construção de técnicas lúdicas, de fácil acesso para toda a comunidade escolar. Além de desenvolver a imaginação e criatividade não só do docente, mas também do discente.