



## **ANAIS/RESUMOS**

# **1º SEMINÁRIO ON-LINE “INOVAÇÃO PEDAGÓGICA NA REE/MS: A PRÁTICA EDUCATIVA NO MUNDO CONTEMPORÂNEO”**

**SED**  
Secretaria de  
Estado de  
Educação



**GOVERNO DE  
Mato  
Grosso  
do Sul**



**GOVERNO DO ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL**  
**Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso do Sul**  
**Superintendência de Informação e Tecnologia**  
**Coordenadoria de Tecnologia Educacional**

Helio Queiroz Daher

**Secretário de Estado de Educação**

Paulo Cezar Rodrigues dos Santos

**Superintendente de Informação e Tecnologia**

José Flávio Rodrigues Siqueira

**Coordenador de Tecnologia Educacional**

**Apoio Técnico**

**Apresentação e Transmissão**

Núcleo de Inovação para Educação Híbrida de Mato Grosso do Sul

**Coordenadorias Regionais de Educação - CRE**

Assessores Pedagógicos e Tecnológicos



Campo Grande /MS  
2026



## Organizadores

Elaine da Silva Arce Benites  
José Flávio Rodrigues Siqueira  
Melissa Alves Ferreira

## Comissão avaliadora

### Coordenadoria de Tecnologia Educacional

Cíntia de Assis Furtado  
Diogo Djalma do Nascimento  
Giovane Iop Rebouças  
Leide Laura Centurion Saraiva  
Mariana Arfux Pereira Cavalcante de Castro  
Vidal Audala Rodrigues

## Projeto gráfico e capa

Prof.<sup>a</sup> Ma. Melissa Alves Ferreira  
COTED/SITEC/SED-MS

## Conselho Científico

Prof. Dr. José Flávio Rodrigues Siqueira  
Prof.<sup>a</sup> Ma. Caroline Silverio Mossi  
Prof.<sup>a</sup> Ma. Eleida da Silva Arce Adamiski  
Prof.<sup>a</sup> Ma. Lidiane Ottoni da Silva Petini  
Prof.<sup>a</sup> Ma. Melissa Alves Ferreira  
Prof. Me. Paulo Cezar Rodrigues dos Santos  
Prof.<sup>a</sup> Ma. Yara Karolina Santana de Mattos Messias

## Apresentação

Alexsandro Machado  
Alexandre Furtado Inocêncio  
Profa. Ma. Daniele Akemi Oshiro Zanoni  
Profa. Ma. Eleida da Silva Arce Adamiski  
Guilherme de Souza Marques  
Nilce Helena Lemos Rocha  
Rauster Campitelli Monteiro  
Profa. Esp. Renata Menagale Silva

## Revisão Textual

Prof. Esp. Célia Trindade de Araújo e Silva

Todos os textos são de completa responsabilidade de seus respectivos autores.

### M4279p

Mato Grosso do Sul (Estado). Secretaria de Estado de Educação.

1º Seminário on-line “Inovação Pedagógica na REE/MS: a práxis educativa no mundo contemporâneo”. [recurso eletrônico] / Organizadores, Elaine da Silva Arce Benites; José Flávio Rodrigues Siqueira; Melissa Alves Ferreira. Campo Grande, MS: Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso do Sul – SED/MS, 2026.

60 p.: il.; 21 x 29,7 cm; PDF

ISBN 978-65-88366-97-4

1. Educação - Mato Grosso do Sul. 2. Educação - inovação pedagógica. 3. Educação - práticas inovadoras. 4. Educação - tecnologias digitais. I. Benites, Elaine da Silva Arce, org. II. Siqueira, José Flávio Rodrigues, org. III. Ferreira, Melissa Alves, org. IV. Título.

CDD 370.71098171



## Sumário

<b>EIXO BIBLIOTECA</b> .....	<b>6</b>
BIBLIOTECH PJS: ENTRE PÁGINAS E PIXELS .....	7
SEMEANDO AUTORES: TODOS NÓS TEMOS UMA HISTÓRIA PARA CONTAR .....	8
<b>EIXO COMPUTAÇÃO</b> .....	<b>9</b>
APRENDENDO COM GAMIFICAÇÃO E PROTOTIPAGEM ELETRÔNICA .....	10
ASSUMINDO O PAPEL DA MÁQUINA .....	11
CIDADE VIRTUAL SUSTENTÁVEL.....	13
<b>EIXO EDUCAÇÃO HÍBRIDA</b> .....	<b>15</b>
DESVENDANDO A DESINFORMAÇÃO .....	16
EDUCAÇÃO EM AÇÃO.....	17
O USO DE RECURSOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA DE APROFUNDAMENTO PARA A ÁREA DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS .....	19
PREVENÇÃO AO USO DE DROGAS ENTRE ADOLESCENTES .....	21
SEGREDOS DA EDUCAÇÃO SEXUAL: .....	22
<b>EIXO LABORATÓRIO DIDÁTICO MÓVEL - LDM</b> .....	<b>24</b>
ÁGUA VIDA E LABORATÓRIO.....	25
AULA PRÁTICA DE MICROSCOPIA NO EJA .....	26
JODAFI ELÉTRICO.....	27
USO DO LABORATÓRIO DIDÁTICO MÓVEL NA PRODUÇÃO DE REPELENTE NATURAL NO COMBATE À DENGUE .....	28
<b>EIXO LIVRO DIDÁTICO</b> .....	<b>29</b>
CORPO HUMANO PARA TODOS .....	30
DICIONÁRIOS ESCOLARES E ENSINO DE PORTUGUÊS COMO LÍNGUA MATERNA .....	32
PRÁTICA PEDAGÓGICA UTILIZANDO O LIVRO A CONQUISTA .....	34
<b>EIXO LIVRO/LITERATURA</b> .....	<b>35</b>
CROMOSSOMO 21 .....	36
ESTRATÉGIAS DE INCENTIVO À LEITURA.....	37
LEITURA E ESCRITA NA E E JOSÉ FERREIRA.....	38
MITO DA CAVERNA 2.0.....	39



PASSAPORTE LITERÁRIO NA ESCOLA DO CAMPO .....	40
SEMANA LITERÁRIA – POVOS ORIGINÁRIOS .....	41
VOZES DA ESPERANÇA: O LEGADO DE MALALA .....	43
<b>EIXO LOUSA DIGITAL .....</b>	<b>44</b>
IMPLEMENTAÇÃO DAS LOUSAS DIGITAIS E INOVAÇÃO PEDAGÓGICA NA ESCOLA ESTADUAL ARACILDA CÍCERO CORRÊA DA COSTA.....	45
<b>EIXO ROBÓTICA .....</b>	<b>46</b>
EXPLORANDO A SUSTENTABILIDADE COM ROBÓTICA – ROBÔ E ENERGIA SOLAR.....	47
PROJETO ECOCONTROL.....	48
ROBÓTICA EDUCACIONAL PARA O PROTAGONISMO DO ESTUDANTE .....	50
<b>EIXO SALA DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL – STE .....</b>	<b>51</b>
A INTEGRAÇÃO DE OBJETOS DIGITAIS NO ENSINO DE GEOGRAFIA .....	52
APRENDENDO A INTERPRETAR A BIODIVERSIDADE DOS BIOMAS POR MEIO DE GRÁFICOS .....	54
GAMIFICAÇÃO DAS ESTAÇÕES DO ANO.....	55
NARRATIVAS DIGITAIS.....	56
O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDICs) NO CONTEXTO ESCOLAR.....	58
TIA EVA: UMA VIAGEM NARRATIVA.....	59
TRADIÇÕES DA FRONTEIRA BR/PY .....	60



## EIXO BIBLIOTECA



## BIBLIOTECH PJS: ENTRE PÁGINAS E PIXELS

Tatyane Leite Galvão - tatyane.428042@edutec.sed.ms.gov.br

Aniéli Galhardo Campos - anieli.74796@edutec.sed.ms.gov.br

### E E Padre José Scampini – Campo Grande

**RESUMO:** A biblioteca escolar tem passado por transformações significativas frente às exigências da sociedade digital, exigindo novas estratégias para incentivar o hábito da leitura entre os estudantes. Diante do cenário de desinteresse por obras literárias extensas e da limitação de acesso a materiais diversificados, a Escola Estadual Padre José Scampini, em Campo Grande (MS), implementou a Biblioteca Digital PJS como estratégia para dinamizar o processo educativo. O objetivo principal do projeto foi ampliar o acesso dos alunos a conteúdos literários, por meio de um ambiente digital intuitivo, acessível e alinhado às práticas pedagógicas contemporâneas. A metodologia consistiu na curadoria e organização de obras digitais (e-books, audiolivros, HQs resenhas e materiais multimodais) hospedadas no blog institucional da escola, disponível em: <https://bibliotecadigitalpjs.blogspot.com>, possibilitando aos estudantes uma vivência leitora multimodal e interativa. A biblioteca digital passou a ser integrada ao cotidiano das aulas, com mediação docente orientando a escolha de leituras e promovendo debates presenciais baseados nas obras disponíveis. Como resultado, observou-se o aumento do interesse dos alunos pela leitura, bem como o fortalecimento da autonomia leitora, com destaque para o uso pedagógico dos dispositivos móveis, conforme regulamentado pela Lei nº 15.100/2025. A proposta também contribuiu para o desenvolvimento de habilidades previstas na BNCC, especialmente no que se refere à leitura crítica de textos digitais e à produção de sentido em diferentes suportes. Conclui-se que a Biblioteca Digital PJS representa uma iniciativa relevante para revitalizar o papel da biblioteca escolar, favorecendo o letramento digital e literário e demonstrando seu potencial como espaço pedagógico de acesso democrático ao conhecimento.

**Palavras-chave:** Biblioteca digital. Leitura escolar. Inovação pedagógica.



## **SEMEANDO AUTORES: TODOS NÓS TEMOS UMA HISTÓRIA PARA CONTAR**

David de Oliveira Souza - david.434884@edutec.sed.ms.gov.br

**E E João Ponce de Arruda – Três Lagoas**

**RESUMO:** A leitura e a escrita são caminhos que transformam. Elas não apenas desenvolvem habilidades linguísticas, mas também despertam sentimentos, provocam reflexões e dão voz aos pensamentos de cada estudante. Pensando nisso, nasceu o projeto “Semeando Autores – Todos nós temos uma história para contar”, idealizado para incentivar o gosto pela leitura, a escrita criativa e a valorização das experiências pessoais. Alunos do 6º A, 6º B e 8º B foram convidados a viver esse processo de criação literária, escrevendo e ilustrando suas próprias histórias infantis. Cada texto é uma semente plantada com carinho, regada por escuta, troca e imaginação. Incentivar a leitura, a escrita e a criatividade dos estudantes por meio da criação de livros infantis autorais, fortalecendo o protagonismo, a expressão e a autoestima, com apresentações realizadas na biblioteca da escola. Ao longo dos bimestres, os alunos leem e analisam histórias infantis, estudam os elementos da narrativa e planejam suas próprias histórias. A produção é feita de forma individual ou em grupos, com reescritas orientadas pelo professor e ilustrações criadas com diversos materiais. As rodas de leitura, realizadas na biblioteca, tornam-se momentos de partilha, nos quais os próprios autores apresentam suas obras aos colegas. A proposta tem gerado grande engajamento. Os alunos se mostram mais confiantes para escrever, mais atentos ao que leem e mais abertos a ouvir os colegas. A biblioteca escolar, espaço fundamental nesse processo, mostra-se viva, acolhedora e indispensável ao trabalho pedagógico, promovendo o encontro entre a leitura, a autoria e a convivência. O projeto é mais do que uma atividade de sala de aula. Ele é uma oportunidade para que cada estudante se reconheça como autor e compreenda que sua história importa. E, quando a escola planta histórias com afeto, colhe vozes fortes e criativas.

**Palavras-chave:** Leitura. Escrita criativa. Protagonismo estudantil.



## EIXO COMPUTAÇÃO



## APRENDENDO COM GAMIFICAÇÃO E PROTOTIPAGEM ELETRÔNICA: EXPERIÊNCIA DA TURMA 3F NO SENAC HUB ACADEMY

André Luís Goulart – andrelg3@gmail.com  
**CEEP Hércules Maymone – Campo Grande**

**RESUMO:** No dia 4 de abril de 2025, realizamos uma visita técnica ao SENAC HUB ACADEMY com os alunos da turma 3F da Qualificação Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais do CEEP Hércules Maymone. A proposta da atividade era vivenciar uma experiência prática de gamificação e inovação tecnológica, conectando o conteúdo da disciplina Gamificação em Redes Sociais com situações reais de aprendizagem e experimentação, assim como já fazíamos em sala, porém em um ambiente diferente. O principal objetivo foi proporcionar aos alunos uma vivência prática interdisciplinar, aplicando conceitos de lógica e programação na construção de um protótipo eletrônico com Arduino, além de estimular a colaboração e o engajamento por meio de uma dinâmica gamificada. Os alunos foram divididos em grupos e desafiados a construir um sensor de proximidade utilizando protoboard, fios, LEDs, sonar e código Arduino. Para conquistar as peças necessárias, cada grupo participava de um quiz on-line criado pelos alunos do curso de Produção de Softwares do SENAC, no qual a cada acerto ganhavam novos componentes para o protótipo. Essa metodologia uniu gamificação, aprendizagem por desafio e cooperação. Os estudantes conseguiram concluir seus protótipos, aplicando conhecimentos de programação e eletrônica. Eles perceberam que, mesmo usando linguagens diferentes das aprendidas no curso de Jogos Digitais, a lógica de programação é universal. Além disso, a visita despertou o interesse dos alunos por outras áreas profissionais, como estética e gastronomia, mostrando que a experiência foi além do conteúdo técnico. A atividade demonstrou o potencial das práticas gamificadas para promover engajamento, aprendizado e curiosidade científica. A integração entre escola e SENAC proporcionou uma vivência enriquecedora, fortalecendo o protagonismo dos alunos e a compreensão de que o conhecimento tecnológico pode dialogar com múltiplas áreas e oportunidades profissionais além da percepção de que atividades práticas nas STEs aproximam-se da vivência real de trabalho compartilhado.

**Palavras-chave:** Gamificação. Prototipagem. Aprendizagem interdisciplinar.



## ASSUMINDO O PAPEL DA MÁQUINA: UMA INTRODUÇÃO AO PENSAMENTO COMPUTACIONAL ATRAVÉS DA PLATAFORMA “*COMPUTE IT*”

Derick Trindade Bezerra - derick.495224@edutec.sed.ms.gov.br

**E E Prof. Henrique Cirylo Corrêa – Campo Grande**

**RESUMO:** Construir habilidades relacionadas ao pensamento computacional, em consonância com o processo de ensino-aprendizagem na educação básica, compreende um desenvolvimento crítico e criativo na resolução de desafios complexos, rotineiramente exigidos pelo avanço ágil da tecnologia no mundo contemporâneo. Nesse âmbito, almejando alinhar a familiaridade dos discentes com jogos on-line e a missão de introduzir e estruturar conceitos fundamentais ao pensamento computacional, foi realizado um torneio on-line utilizando a plataforma “Compute It”. Funciona como um jogo de interpretação de linhas de código de programação, em que o aluno assume o papel inverso e torna-se o computador, lendo, compreendendo e tomando decisões para executar o caminho correto de um agente. Conforme acerta, progride em níveis e alcança complexidades maiores para as futuras ações, incorporando conceitos chaves sobre algoritmo, decomposição, decisão, repetição, condicionais, funções, reconhecimento de padrões, abstrações, entre outros. A organização da ação foi dividida em dois momentos, considerando o primeiro como o contato individual e intuitivo dos alunos com a plataforma, a fim de compreenderem seu funcionamento básico, e um segundo sendo um torneio organizado em equipes de até 3 alunos, determinando o tempo máximo de 20 minutos para resolução e avanço de níveis. A experiência foi extremamente bem-sucedida com as turmas do 6º e do 7º anos. Destacaram-se aspectos positivos como a aprendizagem baseada na descoberta e no desafio coletivo, com o professor atuando como mediador. A plataforma apresentou uma interface didática e de fácil acesso, e os alunos assumiram papéis ativos, evidenciando suas habilidades interpretativas. Além disso, houve a internalização de conceitos de programação focados na lógica, e não apenas na sintaxe, promovendo colaboração mútua e tornando a experiência de aprendizagem mais efetiva e contextualizada. Nesse sentido, propor um torneio utilizando a plataforma “Compute it” evidenciou que o pensamento computacional pode ser trabalhado de maneira a solicitar habilidades nativas dos discentes relacionadas aos jogos on-line, promovendo a consolidação de



competências imprescindíveis ao desenvolvimento contemporâneo de suas experiências com o mundo tecnológico.

**Palavras-chave:** Pensamento Computacional. Programação. Gamificação.



## **CIDADE VIRTUAL SUSTENTÁVEL: UMA PROPOSTA DE POLÍTICA PÚBLICA FUNDAMENTADA NO ATO ADMINISTRATIVO, NO ESTADO E NOS PRINCÍPIOS DO DIREITO ADMINISTRATIVO LIMPE**

Ruth da Paz Camargo - ruthpazcamargo@gmail.com

Cleia Natalia Pascoalim Caires – cleia.128768@edutec.sed.ms.gov.br

**E E Prof. João Magiano Pinto – Três Lagoas**

**RESUMO:** A urbanização sustentável constitui um dos maiores desafios do século XXI, sobretudo em sociedades marcadas por intensos fluxos migratórios e pela concentração populacional nos centros urbanos. Nesse cenário, o projeto “Construção de uma Cidade Virtual e Política Pública Sustentável” integrou planejamento urbano, direito administrativo e inovação digital por meio da criação de um modelo virtual que simulou espaços urbanos organizados e acessíveis. Para tanto, foram utilizadas ferramentas digitais como Streetmix e Canva, que possibilitaram reflexões sobre sustentabilidade, cidadania e gestão pública, fundamentadas nos elementos de validade do ato administrativo, nas concepções de Estado e nos princípios do Direito Administrativo, conhecidos como LIMPE. O trabalho teve como objetivo elaborar uma cidade virtual que representasse um modelo de mobilidade urbana sustentável e inclusiva, acompanhada de uma política pública estruturada nos princípios da legalidade, impessoalidade, moralidade, publicidade e eficiência. A metodologia adotada foi a Aprendizagem Baseada em Projetos, que permitiu aos estudantes atuarem de forma prática e interdisciplinar. A cidade virtual foi construída em aplicativos digitais, enquanto um ensaio e um vídeo explicativo consolidaram a fundamentação teórica e a dimensão multimodal da proposta. Durante o processo, foram realizadas pesquisas sobre políticas públicas reais, debates em grupo e a proposição de soluções adaptadas ao espaço urbano simulado. Os resultados evidenciaram a criação de uma cidade virtual sustentável, composta por ruas acessíveis, ciclovias, transporte coletivo eficiente e áreas verdes, bem como a formulação de uma política pública coerente com os princípios do direito administrativo. O vídeo produzido possibilitou a divulgação dos resultados de maneira clara e didática, promovendo a reflexão crítica sobre cidadania, ética e sustentabilidade. Esse trabalho integrou o projeto MS+EcoE – Escolas Mais



Sustentáveis, fortalecendo o protagonismo estudantil e demonstrando que a articulação entre direito administrativo, planejamento urbano e ferramentas digitais contribuiu para a formação de estudantes críticos e criativos, além de reforçar a relevância de uma gestão pública ética e comprometida com a qualidade de vida urbana.

**Palavras-chave:** Urbanização Sustentável. Direito administrativo. LIMPE. Políticas Públicas. Aprendizagem Baseada em Projetos.



## EIXO EDUCAÇÃO HÍBRIDA



## DESVENDANDO A DESINFORMAÇÃO: FAKE NEWS, MEIO AMBIENTE E O PAPEL DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO E NA CIÊNCIA

Nayara Mendes dos Santos - nayara.305175@edutec.sed.ms.gov.br

Agnes Juliana Turra - agnes.39371@edutec.sed.ms.gov.br

Maria Dolores Lobato do Nascimento - maria.503491@edutec.sed.ms.gov.br

**E E Antônio Coelho – Nova Alvorada do Sul**

**RESUMO:** O presente trabalho desenvolvido com estudantes do Ensino Médio, qualificação profissional de Agente de Desenvolvimento Socioambiental, da E E Antônio Coelho, usa a plataforma Google Sala de Aula para investigar a complexa relação entre a desinformação, o meio ambiente e o papel da tecnologia na educação e na ciência. A desinformação, especialmente no que diz respeito ao meio ambiente, tem se tornado um desafio crescente na sociedade contemporânea. O Google Sala de Aula foi utilizado como ferramenta pedagógica para a organização de materiais, discussões e compartilhamento de conteúdo confiáveis, reforçando a importância da investigação científica na validação de informações. Por meio desse ambiente virtual, os alunos terão acesso a fontes seguras e poderão desenvolver habilidades críticas para identificar e combater a desinformação. Outro aspecto central do estudo foi a análise da desinformação cruzada no contexto ambiental, evidenciando como informações imprecisas ou distorcidas podem impactar a sustentabilidade. Para isso, serão comparadas narrativas falsas e reais sobre temas como mudanças climáticas, preservação da biodiversidade e poluição. Espera-se que este estudo contribua para a formação de cidadãos mais críticos e conscientes, capacitados para reconhecer e combater fake news, promovendo a preservação ambiental com base em evidências científicas. Além disso, busca-se estimular o uso de tecnologias digitais como aliadas no ensino e na disseminação de informações confiáveis, fortalecendo a relação entre educação, ciência e sustentabilidade.

**Palavras-chave:** Investigação científica. Fake News. Meio ambiente.



## EDUCAÇÃO EM AÇÃO: VÍDEOS INTERATIVOS E METODOLOGIAS ATIVAS PARA A EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

Elys Kariny da Silva Alencar - elys.814374@edutec.sed.ms.gov.br

Bruno Leonardo Campanholi Gilbert - bruno.510434@edutec.sed.ms.gov.br

### CEEJA/MS – Dourados

**RESUMO:** Pensar no Ensino da EJA na modalidade a distância, é entender que este segmento requer um olhar especial e atenção redobrada aos detalhes que podem influenciar, diretamente, na vida escolar dos estudantes. A EJA, na modalidade EAD, apresenta-se como uma alternativa fundamental para ampliar o acesso ao ensino e garantir o direito à aprendizagem de pessoas que, por diferentes razões, não puderam concluir seus estudos na idade considerada regular. Nesse contexto, torna-se essencial que as práticas pedagógicas sejam adaptadas às particularidades desse público, marcado pela diversidade de trajetórias, idades, experiências de vida e níveis de escolarização. Um dos recursos mais eficazes nesse processo é a utilização de vídeos personalizados, elaborados pelos próprios professores das disciplinas. Ao produzirem conteúdos com linguagem clara, acessível e conectada à realidade dos estudantes, os docentes não apenas aproximam o conhecimento escolar do cotidiano dos alunos, mas também contribuem para a motivação, a permanência e o fortalecimento da autonomia no processo de aprendizagem. Dessa forma, o uso de vídeos sob medida representa uma estratégia pedagógica que valoriza o papel do educador e reconhece a singularidade dos sujeitos da EJA no ambiente virtual. O objetivo deste projeto é desenvolver e produzir vídeos personalizados na modalidade Educação a Distância voltados para a Educação de Jovens e Adultos, com o intuito de oferecer conteúdos acessíveis, aprofundados, contextualizados e significativos, que possuam uma linguagem de fácil entendimento aos estudantes do CEEJA, que considerem a diversidade do público-alvo e que promovam a compreensão, a motivação e a permanência dos estudantes no processo educativo. O Projeto está sendo desenvolvido pelo Professor de História, Bruno, com auxílio da PCPI Elys, antecipadamente, o professor prepara um roteiro de acordo com o conteúdo que está sendo abordado dentro das unidades disciplinares, tanto do Ensino Fundamental, quanto do Ensino Médio, de acordo com a relevância do conteúdo que é diversificado, todos voltados ao ensino de história, temas geralmente relevantes para a cidadania, que contextualizam os processos culturais históricos da sociedade



como um todo. Ao preparar o roteiro, o professor Bruno e a PCPI Elys realizaram a gravação de uma aula em vídeo, após a gravação, a PCPI preparou a edição do vídeo e inseriu o mesmo dentro da disciplina de História na Plataforma AVA APRENDER, de acordo com a Unidade disciplinar correspondente. Em seguida, divulgaram o vídeo na Plataforma e nas redes sociais da escola, via Youtube, pela conta do Ceeja Aprender, sendo o acesso permitido a toda a comunidade escolar. Estão sendo realizados questionários via forms, dentro do chat da disciplina de história no AVA, para recebermos um feedback dos estudantes e ouvirmos suas opiniões a respeito do aproveitamento das aulas em vídeo. As respostas têm sido satisfatórias, os estudantes estão gostando muito desse formato de ensino mais aprofundado por meio dos vídeos personalizados realizados pelo professor Bruno com o auxílio da PCPI, que têm estreitado os laços dos estudantes com a escola, bem como diminuído as distâncias entre professor e aluno. Espera-se, portanto, que os estudantes aproveitem ao máximo esse formato de ensino, que os vídeos sirvam como material complementar e possibilitem uma visão mais significativa e acolhedora, no que se refere ao relacionamento com a Escola, e que essas aulas, de forma mais personalizadas, mais dinâmicas, interativas e inovadoras ajudem consideravelmente na diminuição da evasão escolar, aproximando o professor do aluno.

**Palavras-chave:** Aulas em Vídeo. Educação. Ensino a Distância. EJA.



## O USO DE RECURSOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA DE APROFUNDAMENTO PARA A ÁREA DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

Wendel Lima da Silva Andrade - wendel.503832@edutec.sed.ms.gov.br

Felipe Arruda Curci - felipe.484622@edutec.sed.ms.gov.br

### E E General Malan – Campo Grande

**RESUMO:** A área de Ciências Humanas e Sociais aplicadas é composta por quatro componentes curriculares. Apesar de ser uma área fundamental para o desenvolvimento ético, estético, e cultural dos estudantes, há um desafio sempre presente: o pouco tempo nas grades curriculares. É nesse contexto que soluções híbridas de aprendizagem surgem como uma alternativa relevante para a prática docente de modo a tornar os processos de aprendizado mais organizados e atrativos para os estudantes com o objetivo de mobilizar ferramentas digitais como uma alternativa para o aprofundamento da disciplina de sociologia. Partindo desse objetivo principal desdobram-se os seguintes objetivos específicos: 1) elaborar uma plataforma on-line visualmente atrativa que organize conteúdos e atividades; 2) Transforma a plataforma em uma ferramenta real de aprendizado e não somente uma “tarefa” a mais para geração de notas. A partir do diálogo e da reflexão sobre a prática docente, foi adotada a plataforma “[Padlet.com](https://padlet.com)” como alternativa de aprofundamento no sentido de uma educação híbrida. A página do padlet pode ser organizada de diferentes formas. No caso em questão, o professor organizou 5 seções distintas: 1) textos para leitura e fichamento; 2) modelos de aula detalhados; 3) materiais de estudos complementares; 4) gravação das aulas; 5) filmes para refletir sobre o conteúdo. Essa organização pode variar de acordo com o bimestre e com a disciplina em questão. A partir da experiência com a plataforma, ao longo deste ano letivo, pode-se elencar os seguintes resultados: 1) melhor organização do processo didático; 2) maior aproveitamento do tempo das aulas; 3) áudios disponibilizados na plataforma como auxílio para estudos extraclasse, em especial para os estudantes que trabalham. Um Ponto a melhorar visando ao aprendizado: 1) disponibilizar atividades variadas de modo a tornar o processo menos massificado. A elaboração de uma plataforma de aprofundamento para a disciplina de sociologia mostrou-se um instrumento bastante eficaz para ampliar as possibilidades de aprendizado dos estudantes. A plataforma é uma possibilidade dinâmica para variadas situações, ao



mesmo tempo em que se mantém aberta e flexível para que as sugestões dos estudantes possam ser consideradas como novas possibilidades.

**Palavras chave:** Ferramentas digitais. Educação híbrida. Educação.



## **PREVENÇÃO AO USO DE DROGAS ENTRE ADOLESCENTES: UMA ABORDAGEM EDUCATIVA INTERDISCIPLINAR NA ESCOLA ESTADUAL JOSÉ MAMEDE DE AQUINO**

Sergio Alesandro de Moura – sergio.104234@edutec.sed.ms.gov.br

Fábio de Lima – fabio.128691@edutec.sed.ms.gov.br

**E E José Mamede de Aquino – Campo Grande**

**RESUMO:** O presente projeto tem como finalidade principal a prevenção ao uso de drogas entre adolescentes no ambiente escolar, da escola José Mamede de Aquino, a partir de ações pedagógicas interdisciplinares voltadas à conscientização, educação e protagonismo juvenil. A iniciativa nasceu da necessidade de conscientizar os jovens sobre o contato precoce com substâncias psicoativas, muitas vezes associadas a fatores como pressão social, fragilidades emocionais e ausência de orientação adequada. O objetivo foi promover o conhecimento sobre os riscos do uso de drogas e desenvolver habilidades sociais e emocionais nos estudantes para que atuem como multiplicadores da prevenção. A metodologia empregada envolveu palestras com profissionais da saúde, debates em sala de aula, pesquisas de campo e produção de materiais educativos. Destacam-se atividades como questionários aplicados aos colegas para levantamento estatístico, elaboração de folders e exposição de resultados. Os alunos dos 3º anos participaram ativamente, usando dados e argumentos para apresentar os malefícios do uso de entorpecentes. Os resultados revelaram um aumento significativo e a produção de material informativo na forma de vídeo e cartazes foram expostos para o enfrentamento coletivo do problema. Conclui-se que a escola é um espaço estratégico para trabalhar a prevenção ao uso de drogas, desde que mobilize sua comunidade em torno de ações integradas e contínuas.

**Palavras-chave:** Drogas. Prevenção. Educação.



## **SEGREDOS DA EDUCAÇÃO SEXUAL: O QUE OS JOVENS REALMENTE SABEM SOBRE GRAVIDEZ E ISTs?**

Jessica Ernandes da Silva Torres – [jessica.483479@edutec.sed.ms.gov.br](mailto:jessica.483479@edutec.sed.ms.gov.br)

Cleia Natalia Pascoalim Caires – [cleia.128768@edutec.sed.ms.gov.br](mailto:cleia.128768@edutec.sed.ms.gov.br)

**E E Prof João Magiano Pinto – Três Lagoas**

**RESUMO:** A gravidez na adolescência representa um desafio relevante para a saúde pública, pois impacta a vida das jovens em diferentes dimensões físicas, emocionais e socioeconômicas. No Brasil, apesar da inserção da educação sexual no currículo escolar, os índices de gravidez precoce e a vulnerabilidade às Infecções Sexualmente Transmissíveis (ISTs) ainda revelam lacunas no conhecimento dos adolescentes. Nesse contexto, desenvolveu-se o projeto “Pod Falar?”, inserido na proposta de Educomunicação, que aliou ensino, protagonismo juvenil e tecnologia digital para fomentar reflexões críticas sobre gravidez na adolescência, métodos contraceptivos e prevenção de ISTs. A metodologia consistiu em aulas expositivo-dialogadas, seguidas da análise de notícias relacionadas ao tema pelos estudantes do 8º ano. A partir dessa discussão, elaborou-se um roteiro de perguntas utilizado na gravação do podcast, que contou com a participação de duas especialistas: Thiesi Machado, enfermeira obstétrica e neonatologista, e Anecy de Fátima Almeida, psicóloga e pesquisadora sobre vulnerabilidade de gênero. Paralelamente, aplicou-se um questionário a 203 estudantes, com idade entre 13 e 18 anos, visando avaliar seus conhecimentos sobre gravidez precoce, métodos contraceptivos e ISTs. Os resultados da pesquisa revelaram que 95% dos participantes já haviam ouvido falar sobre gravidez na adolescência e 90% conheciam pelo menos um método contraceptivo. Em relação às ISTs, 85% mencionaram doenças como AIDS, HPV e gonorreia, mas 30% desconheciam formas de prevenção, evidenciando a necessidade de campanhas educativas permanentes. O podcast foi bem recebido, possibilitando o engajamento estudantil e fortalecendo a compreensão dos impactos sociais e emocionais da gravidez precoce. Dessa forma, a educomunicação mostrou-se eficaz como prática pedagógica, ao promover uma aprendizagem crítica e participativa. A produção do podcast ampliou o debate, estimulou o protagonismo juvenil e demonstrou o potencial do uso de mídias digitais e redes sociais como estratégias de educação em saúde. Conclui-se que iniciativas integradas entre escola, comunicação e saúde



podem contribuir para reduzir a gravidez na adolescência e prevenir ISTs, e reforça-se a importância de projetos interdisciplinares e inovadores.

**Palavras-chave:** Gravidez na adolescência. ISTs. Educomunicação. Podcast. Protagonismo estudantil.



# **EIXO LABORATÓRIO DIDÁTICO MÓVEL - LDM**



## ÁGUA VIDA E LABORATÓRIO

Mateus Mendonça Do Nascimento – mateus\_m.nascimento@hotmail.com

**E E Dr. Rubens de Castro Pinto – Caracol**

**RESUMO:** A aula prática de Ciências ocorreu no Laboratório de Biologia, da Escola Estadual Dr. Rubens de Castro Pinto, com o suporte do Laboratório Móvel, e teve como tema central o tratamento da água. A atividade foi desenvolvida como parte das ações comemorativas ao Dia Mundial da Água, buscando promover a conscientização ambiental por meio de uma abordagem experimental e interativa. O ambiente laboratorial e os recursos disponibilizados contribuíram, significativamente, para o desenvolvimento da proposta pedagógica de desenvolver a teoria trabalhada em sala de aula com a experimentação prática a ser realizada em laboratório. O objetivo principal da aula foi proporcionar aos alunos uma vivência prática de simulação do processo de tratamento da água, permitindo a compreensão das etapas envolvidas e a importância desse processo para a saúde pública e o meio ambiente. A iniciativa também visou reforçar conteúdos curriculares, por meio da experimentação, despertando o interesse dos estudantes pelas Ciências Naturais. A metodologia empregada consistiu na divisão da turma em grupos de quatro estudantes, favorecendo o trabalho colaborativo. Cada grupo recebeu um guia prático contendo as instruções e etapas do experimento. Os estudantes seguiram de forma autônoma as fases propostas: preparação da amostra de água bruta, decantação, floculação, filtração e, por fim, a análise sensorial da água tratada, observando sua turbidez, odor e cor. Os resultados observados foram bastante positivos. Os estudantes demonstraram grande envolvimento e responsabilidade durante a atividade. Foi possível perceber a compreensão progressiva das etapas do tratamento da água e sua aplicabilidade no cotidiano. Além disso, o trabalho em grupo favoreceu a troca de conhecimentos e a construção coletiva da aprendizagem. Conclui-se que a aula prática atendeu aos objetivos propostos, promovendo uma aprendizagem significativa por meio da experimentação. A realização da atividade em alusão ao Dia da Água potencializou a reflexão dos alunos sobre a importância da preservação dos recursos hídricos e da atuação consciente em relação ao meio ambiente escolar.

**Palavras-chave:** Tratamento da água. Aula prática. Conscientização ambiental.



## AULA PRÁTICA DE MICROSCOPIA NO EJA: VIVÊNCIA CIENTÍFICA COM O LABORATÓRIO DIDÁTICO MÓVEL

Jucieli Almeida Tessaro - tessaroju@hotmail.com

Aparecida Jeanne Paz de Mattos - aparecida.126770@edutec.sed.ms.gov.br

Elys Kariny da Silva Alencar - elys.814374@edutec.sed.ms.gov.br

**CEEJA/Unidade de extensão – PED – Dourados**

**RESUMO:** O Centro Estadual de Educação de Jovens e Adultos de Dourados – CEEJA, extensão Penitenciária Estadual de Dourados – PED, desenvolveu, por meio da disciplina de Ciências da Natureza, uma atividade diferenciada com os estudantes do Ensino Médio vinculados ao Projeto Conectando Saberes III. A proposta buscou aproximar os conteúdos teóricos da prática científica, promovendo o contato direto com o microscópio e recursos que o laboratório móvel (LDM) disponibiliza, favorecendo a aprendizagem ativa e significativa. O objetivo principal foi proporcionar aos estudantes a compreensão da célula como unidade fundamental da vida, bem como a observação de estruturas microscópicas de animais e vegetais, articulando teoria e prática no processo de ensino aprendizagem. A metodologia empregada iniciou-se em sala de aula, com estudo prévio dos conceitos básicos sobre células e suas características, utilizando a problematização e leituras da apostila como recurso de apoio. Em seguida, realizou-se uma aula prática no Laboratório Didático Móvel (LDM), onde foram disponibilizados microscópios, estojo de lâminas permanentes, pinças, lâminas e lamínulas. Os estudantes acompanharam a preparação de lâminas e puderam observar amostras de células da mucosa bucal, folhas de Elódea, além de artrópodes como aranhas e pernilongos. Os resultados demonstraram grande envolvimento dos participantes, que se mostraram curiosos e entusiasmados diante do uso do microscópio, especialmente por ser a primeira experiência desse tipo para a maioria dos estudantes. A prática possibilitou que relacionassem os conteúdos estudados em sala de aula às imagens visualizadas, ampliando a compreensão da organização celular e da diversidade dos seres vivos. Conclui-se que a atividade foi extremamente enriquecedora, consolidando os conhecimentos teóricos e incentivando o protagonismo estudantil. A experiência no LDM reafirma a importância de se inserir práticas experimentais no ensino de Ciências no EJA, pois fortalece o vínculo entre teoria e prática, desperta a motivação e contribui para o desenvolvimento da autonomia intelectual dos estudantes.

**Palavras-chave:** Ensino de Ciências. Microscopia. EJA.



## JODAFI ELÉTRICO

Ana Caroline Soares de Freitas - ana.424263@edutec.sed.ms.gov.br

Lucila Aparecida Silva - lucila.882810@edutec.sed.ms.gov.br

**E E João Dantas Filgueiras – Três Lagoas**

**RESUMO:** Este trabalho trata do ensino de eletricidade no Ensino Médio, por meio de atividades experimentais, para promover uma aprendizagem significativa e contextualizada. A questão que norteia é: como as atividades experimentais podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem de eletricidade, favorecendo o desenvolvimento da autonomia, da criticidade e da motivação dos estudantes? O objetivo geral é apresentar e aplicar uma proposta didática baseada em atividades experimentais para o ensino de circuitos elétricos simples. Especificamente, busca-se: estimular a compreensão dos conceitos físicos de eletricidade por meio da prática; desenvolver o trabalho em grupo e a interação social; relacionar o conteúdo teórico ao cotidiano dos alunos; e promover a autonomia e o pensamento crítico no processo de aprendizagem. O trabalho foi desenvolvido em ambiente da E E João Dantas Filgueiras, utilizando uma abordagem de metodologias ativas, com ênfase na sala de aula invertida. Foram realizadas atividades práticas de montagem de circuitos elétricos simples, utilizando materiais acessíveis como pilhas, fios e LEDs. Os alunos trabalharam em pequenos grupos, seguindo uma sequência investigativa que incluiu desafios, observação de fenômenos e discussão coletiva. Essa metodologia visa integrar teoria e prática, favorecendo a aprendizagem significativa. A pesquisa fundamenta-se em Vygotsky (1991), que destaca o papel das atividades práticas no desenvolvimento cognitivo, e em autores como Martins e Pimenta (2015), Penteado e Penteado (2018) e Gonçalves e Correia (2020), que defendem o uso da experimentação como estratégia para o ensino de ciências e o fortalecimento da autonomia discente. O Referencial Curricular de Mato Grosso do Sul (2021) orienta o alinhamento pedagógico do projeto. A proposta didática “Jodafi Elétrico” demonstrou potencial para tornar o ensino de física mais concreto e participativo. Ao integrar teoria e prática, promoveu o engajamento, o raciocínio científico e o aprendizado colaborativo. Assim, o ensino de eletricidade deixa de ser abstrato, conectando-se à realidade dos alunos e ampliando suas competências cognitivas e sociais.

**Palavras-chave:** Eletricidade. Metodologias Ativas. Ensino Médio. Circuito Elétrico.



## USO DO LABORATÓRIO DIDÁTICO MÓVEL NA PRODUÇÃO DE REPELENTE NATURAL NO COMBATE À DENGUE

Erica Cristina da Silva - erica.473667@edutec.sed.ms.gov.br

Adrielly Maia Torres - adrielly.469554@edutec.sed.ms.gov.br

**E.E. Vilmar Vieira Matos – Dourados**

**RESUMO:** O processo de seleção adaptativa tem desempenhado um papel fundamental na disseminação da dengue, uma vez que o mosquito *Aedes Aegypti* se adapta rapidamente ao ambiente e às condições urbanas. A ausência de proteção contra os diferentes sorotipos do vírus, somada à reintrodução do mosquito em áreas antes erradicadas, contribuiu para o aumento expressivo dos casos desde o século XX. No Brasil, a dengue se tornou endêmica após a primeira epidemia registrada entre 1981 e 1982, com surtos recorrentes impulsionados pela introdução de novos sorotipos. Em 2024, o país já registrou mais de 6,5 milhões de casos e 5.536 mortes até outubro, ressaltando a gravidade da doença. Diante desse cenário, um projeto educativo foi realizado com os estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental (Turma A) na disciplina de Ciências, sob a supervisão da Professora Adrielly e coordenação da Professora Coordenadora de Práticas Inovadoras Érica. O objetivo foi conscientizar os estudantes sobre a transmissão, os sintomas e a prevenção da dengue, além de ensiná-los a produzir um repelente natural à base de citronela. A professora iniciou o projeto abordando os conceitos fundamentais da doença, incluindo seus sintomas mais comuns, como febre alta, dores no corpo e erupções cutâneas, e ressaltou a necessidade de eliminar focos de água parada para evitar a proliferação do mosquito. A etapa prática foi realizada com o auxílio dos materiais do Laboratório Didático Móvel (LDM), onde os estudantes produziram o repelente utilizando folhas de citronela, álcool 70% e papel alumínio, deixando a mistura em infusão por oito dias, antes da filtragem e teste com os devidos cuidados. Essa experiência uniu teoria e prática, promovendo o aprendizado sobre prevenção e uso sustentável de recursos naturais. Além disso, os estudantes desenvolveram habilidades práticas, trabalho em equipe e compreenderam a importância de compartilhar esse conhecimento com suas famílias e comunidades. O projeto demonstrou que pequenas atitudes podem ter um grande impacto no combate à dengue.

**Palavras-chave:** Dengue. LDM. Repelente.



## EIXO LIVRO DIDÁTICO



## CORPO HUMANO PARA TODOS

Caroline Lopez De Bom Lescano - Caroline.814274@edutec.sed.ms.gov.br

Edelaine Cortes Rodrigues - edelainearuna33@gmail.com

Elaine Dacorso - esbdacorso@gmail.com

Kédma Goés da Cunha - kedma-goes@hotmail.com

Leandro Borges Chaves - lbchaves2@hotmail.com

Mirian Duran Leite - miriandl@yahoo.com.br

Rony Abreu - ronyabreu@gmail.com

Maria Selma Medeiros Dantas - mselmamd@gmail.com

Valdirene Ricarts Barros - valdirenericartsbarros1@gmail.com

**E E Prof. Silvio Oliveira dos Santos – Campo Grande**

**RESUMO:** O projeto Corpo Humano para Todos foi desenvolvido com o objetivo de promover a inclusão e tornar o ensino de Ciências e Biologia acessível a todos os estudantes, incluindo aluno com deficiência visual. A ação ocorreu no período vespertino, com turmas dos 9º anos A e B e 1º anos E, F, G e H do Ensino Médio, durante o primeiro semestre de 2024, e teve como foco o uso criativo do livro didático como ferramenta central do processo de ensino-aprendizagem. A proposta nasceu da necessidade de adaptar o conteúdo sobre o corpo humano de forma que todos pudessem compreender e participar das aulas de maneira equitativa. Para isso, os estudantes, organizados em grupos, realizaram pesquisas sobre os sistemas do corpo humano, utilizando o livro didático como principal fonte de estudo. Em seguida, planejaram e confeccionaram modelos táteis e tridimensionais de órgãos e sistemas, como cérebro, coração, fígado e ossos, além de um jaleco ilustrado representando os diferentes sistemas corporais. A metodologia baseou-se no aprendizado colaborativo e na produção de materiais concretos, promovendo o protagonismo estudantil e a empatia. O desafio de ensinar um colega com deficiência visual levou os alunos a aprofundar seus conhecimentos e a desenvolver habilidades de comunicação, cooperação e criatividade. Os resultados evidenciaram o impacto positivo da atividade, pois os estudantes se mostraram mais engajados, compreenderam melhor o conteúdo e desenvolveram maior sensibilidade para a inclusão. Além disso, o projeto contribuiu para o fortalecimento da interdisciplinaridade e para o reconhecimento do livro didático como instrumento dinâmico e acessível. Conclui-se



que a iniciativa “Corpo Humano para Todos” representa uma prática pedagógica inovadora, que alia ciência, inclusão e sensibilidade social, demonstrando que a educação inclusiva é um caminho possível e transformador quando construída de forma colaborativa.

**Palavras-chave:** Inclusão. Inovação pedagógica. Corpo humano.



## DICIONÁRIOS ESCOLARES E ENSINO DE PORTUGUÊS COMO LÍNGUA MATERNA: DO DESENVOLVIMENTO DA COMPETÊNCIA LEXICAL AO APRIMORAMENTO DE PRODUÇÃO E COMPREENSÃO

Alexandre Marques Domingues - alexandre.45990@edutec.sed.ms.gov.br

**E E Peri Martins – Bataguassu**

**RESUMO:** A Intervenção Didático-Pedagógica está epistemologicamente ancorada nos constructos da Linguística Textual e da Abordagem Lexical, dedicando-se à investigação da correlação entre o desenvolvimento da competência lexical e a proficiência da produção escrita. A investigação parte do entendimento de que a conexão entre frases e parágrafos, feita pelos conectivos (conjunções), é essencial para que o texto atinja seu objetivo de comunicar com clareza e ser argumentativamente eficaz. O foco prático do trabalho é identificar e ajudar os estudantes do 9º ano dos Anos Finais do Ensino Fundamental a corrigir as dificuldades que eles apresentam no uso desses conectivos ao escreverem textos dissertativo-argumentativos. O objetivo geral da Intervenção Didático-Pedagógica foi instrumentalizar o desenvolvimento da competência lexical e, conseqüentemente, fomentar o aprimoramento das habilidades de produção e compreensão textuais, mediante a mediação do dicionário pedagógico. De natureza qualitativa e configurado como pesquisa-ação, o trabalho foi implementado em um contexto real de sala de aula. O Modelo de Intervenção Proposto envolveu a leitura analítica e a desconstrução da função argumentativa de diversos artigos de opinião como *corpus* referencial. A coleta de dados baseou-se em duas produções textuais: uma produção inicial, de caráter diagnóstico, e uma produção final, para aferição da evolução. Ressalta-se que, em toda a intervenção, o dicionário pedagógico constituiu o instrumento auxiliar central para o incremento das escolhas lexicais e da coreferência conectiva. Os dados obtidos na intervenção pedagógica evidenciaram uma melhoria estatisticamente relevante na produção textual dos participantes. Constatou-se o uso mais diversificado e semanticamente adequado dos operadores argumentativos, o que resultou na qualificação da coesão sequencial e referencial, conferindo maior clareza, progressão temática e poder persuasivo aos textos. Este estudo demonstra a viabilidade e a eficácia da articulação entre o ensino explícito do léxico, a teoria da textualidade e o uso instrumental do dicionário como ferramenta didática. As melhorias observadas nos *corpora* textuais validam o Modelo de Intervenção com um



referencial profícuo para o desenvolvimento da competência textual-argumentativa no Ensino Fundamental.

**Palavras-chave:** Linguística Textual. Conjunção. Dicionário Pedagógico



## PRÁTICA PEDAGÓGICA UTILIZANDO O LIVRO A CONQUISTA

Josiane da Silva Mendonça - josisilmed@gmail.com.br

**E E Dr. Rubens de Castro Pinto – Caracol**

**RESUMO:** Este trabalho apresenta uma prática pedagógica desenvolvida com os estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental em tempo integral, utilizando o livro didático *A Conquista* como recurso central para o estudo da estrutura da Terra. A atividade teve como objetivo promover boas práticas com o livro didático, valorizando sua importância no processo de ensino-aprendizagem, além de incentivar ações de conservação e devolução adequada. A metodologia adotada incluiu a leitura orientada das páginas 42 a 60 do livro didático, seguida de exercícios propostos pelo próprio material, debates temáticos e uma atividade prática envolvendo dobraduras de papel para representar as camadas da Terra (crosta, manto, núcleo externo e núcleo interno). Complementando essas ações, os estudantes também assistiram a vídeos sobre o mesmo conteúdo na sala de tecnologia educacional. Durante a exibição, a professora pausava o vídeo em momentos estratégicos para explicar os conceitos, o que estimulou a participação ativa dos estudantes, que fizeram várias perguntas e interagiram com as explicações, enriquecendo ainda mais o aprendizado. Durante os debates, os estudantes compartilharam conhecimentos adquiridos e refletiram sobre a relevância da preservação do material didático. Os resultados observados mostraram que os estudantes desenvolveram uma melhor compreensão da estrutura interna da Terra, bem como maior conscientização acerca do uso adequado e conservação do livro didático. A atividade de dobradura, além de estimular a criatividade, possibilitou a visualização concreta das diferentes camadas da Terra, consolidando os conteúdos abordados durante a leitura, as discussões e a exibição de vídeos. Como consideração final destaca-se que a integração entre leitura, exercícios, debates, exibição de vídeos explicativos e atividades práticas contribuiu para um aprendizado significativo e motivador. A valorização do livro didático como fonte de conhecimento também se mostrou essencial para o desenvolvimento da autonomia dos estudantes e para a promoção de atitudes responsáveis quanto ao cuidado com os materiais pedagógicos.

**Palavras-chave:** Livro didático. Estrutura da Terra. Educação integral.



## **EIXO LIVRO/LITERATURA**



## CROMOSSOMO 21: POR UMA ESCOLA INCLUSIVA

Ana Caroline Soares de Freitas - ana.424263@edutec.sed.ms.gov.br

Karina Fátima de Souza - Karina.483695@edutec.sed.ms.gov.br

**E E João Dantas Filgueiras – Três Lagoas**

**RESUMO:** A inclusão escolar se consolida quando todas as crianças aprendem juntas em um ambiente de respeito e cooperação, valorizando as diferenças físicas, intelectuais, sociais, emocionais e linguísticas. Com base na compreensão de que o trabalho colaborativo amplia as possibilidades de convivência e aprendizagem, nasceu o Projeto Cromossomo 21, desenvolvido em uma escola estadual de Mato Grosso do Sul. O projeto teve como propósito principal promover a inclusão de estudantes com Síndrome de Down e com Transtorno do Espectro Autista na Escola Estadual João Dantas Filgueiras, em Três Lagoas (MS), por meio de atividades que estimulam o diálogo, a empatia e o sentimento de pertencimento. As ações envolveram momentos de leitura, escrita e expressão coletiva, sempre com o objetivo de criar experiências inclusivas e fortalecer os vínculos entre os alunos. Dentre as atividades realizadas, destacaram-se as rodas de conversa, que proporcionaram espaço para o compartilhamento de sentimentos e vivências; a leitura do livro “O Pequeno Rei Arthur” (Cyreno, 2014), que inspirou reflexões sobre amizade, coragem e diversidade; e a produção do painel do acolhimento, elaborado pelos próprios estudantes como símbolo da valorização das diferenças. Também houve a exibição do filme “Lilo & Stitch” (Chris Sanders e Dean DeBlois, 2022), que permitiu debater temas como aceitação e convivência com o diferente, e a criação da nuvem de palavras “O Poder da Aceitação”, que reuniu expressões escolhidas pelos alunos para representar atitudes inclusivas. O encerramento do projeto ocorreu com um piquenique inclusivo em sala de aula, momento de integração, alegria e partilha, que reforçou o espírito de união construído ao longo das atividades. O projeto fundamentou-se na Lei Brasileira de Inclusão (Lei nº 13.146/2015), que assegura às pessoas com deficiência o direito à igualdade de oportunidades e à participação plena na sociedade. A experiência revelou que a inclusão efetiva depende de práticas contínuas de acolhimento, respeito e cooperação. Assim, o Projeto Cromossomo 21 reafirmou a importância da escola como espaço de convivência, aprendizagem e reconhecimento das diferenças, fortalecendo valores humanos e promovendo uma educação verdadeiramente inclusiva.

**Palavras-chave:** Inclusão. Síndrome de Down. Empatia. Respeito.



## **ESTRATÉGIAS DE INCENTIVO À LEITURA: O CLUBE ENTRE LINHAS NA ESCOLA DO CAMPO**

Caio César Santos Borin Garcia - caio.509723@edutec.sed.ms.gov.br

Natanael Trindade Gilioti - natanael.509805@edutec.sed.ms.gov.br

José Aparecido dos Santos - jose.88775@edutec.sed.ms.gov.br

**E E Afonso Francisco Xavier Trannin – Três Lagoas**

**RESUMO:** Entre Linhas, uma estratégia pedagógica inovadora desenvolvida na E E Afonso Trannin, uma escola do campo, em Três Lagoas, com o objetivo de incentivar a leitura e formar leitores. A desmotivação dos alunos e a concorrência das mídias digitais representam desafios significativos para a prática de leitura. Neste cenário, a mediação pedagógica da leitura e a promoção de espaços de debate são fundamentais para que os estudantes desenvolvam habilidades leitoras. A metodologia baseou-se na criação de um clube de leitura, em que os participantes se reuniam, periodicamente, para discutir obras literárias e compartilhar suas experiências. Dentre as ações desenvolvidas, destacam-se a leitura compartilhada em voz alta, que estimulou o engajamento e a participação ativa dos alunos, bem como a elaboração de resenhas críticas e a Sacola Viajante, que permitiu aos estudantes levarem livros para casa, envolvendo suas famílias no processo de leitura e fortalecendo o vínculo com a literatura. Essa prática se baseia na ideia de que a leitura compartilhada fora da escola contribui para a fluência leitora e a autonomia do estudante. Os resultados, houve o alcance do objetivo de promover a leitura na escola do campo e fortalecer as habilidades de interpretação textual e pensamento crítico. Entre Linhas demonstrou que a adaptação das práticas pedagógicas às necessidades dos estudantes é essencial para o sucesso de iniciativas de incentivo à leitura. Para futuras edições, os autores recomendam a ampliação das estratégias de mediação e a busca por alternativas viáveis para a inclusão de recursos digitais, como a produção de resenhas em vídeo, que não foram concretizadas devido a desafios de implementação. O estudo contribui para o debate sobre a relação entre leitura, engajamento estudantil e inovação pedagógica, oferecendo subsídios para educadores e gestores. O projeto reafirma a leitura como uma ferramenta essencial para o desenvolvimento intelectual e social dos alunos.

**Palavras-chave:** Livro. Habilidade leitora. Educação do Campo.



## LEITURA E ESCRITA NA E E JOSÉ FERREIRA: EXPERIÊNCIA INTERATIVA COM O USO DO LIVRO, CANVA E PADLET

Verônica Do Nascimento Ferreira - veronica.422652@edutec.sed.ms.gov.br

Kelly Cristina Rosa de Oliveira - kelly.19213@edutec.sed.ms.gov.br

Wellington Lansoni Gonçalves - wellington.26567@edutec.sed.ms.gov.br

### E E José Ferreira – Três Lagoas

**RESUMO:** Este trabalho é um recorte de um projeto desenvolvido na E E José Ferreira, em Três Lagoas, MS. O objetivo central foi promover a leitura, a escrita e a oralidade, entre estudantes do 7º, 8º e 9º anos, a partir do diagnóstico feito nesta unidade escolar, situada às margens do rio Paraná, numa comunidade de pescadores. O diagnóstico apontou baixa adesão dos alunos à leitura, o que diretamente impactava o desenvolvimento de habilidades essenciais da aprendizagem, como interpretação, produção de texto e comunicação oral. Na disciplina de Português, realizaram-se ações cuja metodologia englobou práticas inovadoras nas quais se integraram o uso de livro, gibis, HQs, mangás, diários de leitura e ferramentas digitais, (*Canva e Padlet*), de modo a tornar a leitura uma experiência interativa. Foram promovidas rodas de conversa, escuta ativa dos estudantes, diários de leitura, atividades de leitura compartilhada, Café com Prosa e Poesia, tudo permeado pelo uso e produção de áudios, vídeos e recursos disponíveis na STE e sala de leitura da escola. O acompanhamento das turmas permitiu selecionar conteúdos alinhados aos interesses dos estudantes com vistas à reflexão crítica e à produção de textos colaborativos. Ao final, uma pesquisa quantitativa, pela aplicação de questionários on-line a 75 estudantes, e o levantamento qualitativo, por meio da análise dos diários de leitura, possibilitou avaliar o engajamento e o progresso dos alunos. Os resultados indicaram aumento do interesse pela leitura, melhora na interpretação de textos, desenvolvimento da criatividade e do pensamento crítico, além de maior confiança na expressão oral e escrita. O projeto também possibilitou a participação dos estudantes na Feira de Ciências e Tecnologia de Três Lagoas (FECITEL) e levou-os à conquista do segundo lugar na categoria de *Ciências Humanas e Linguística, Ensino Fundamental, com apresentação de trabalhos literários e de mediação de leitura*.

**Palavras-chave:** leitura. Produção textual. Mediação pedagógica.



## MITO DA CAVERNA 2.0: LUZ NA ERA DIGITAL

Joice Andrade Leite – joiceleitandrade@gmail.com

**E E Dr. Rubens de Castro Pinto – Caracol**

**RESUMO:** A leitura e a interpretação de textos literários desempenham um papel fundamental na formação crítica dos estudantes. Este projeto tem como foco o trabalho com o "Mito da Caverna", de Platão, por meio de práticas de leitura e atividades artísticas, com o objetivo de aprimorar a compreensão textual e estimular o pensamento reflexivo. A iniciativa busca não apenas incentivar a leitura, mas também ampliar a cultura dos alunos, promovendo a relação entre literatura, filosofia e artes visuais. O principal objetivo do projeto é desenvolver a capacidade de interpretação e análise crítica dos estudantes, utilizando a leitura do "Mito da Caverna" como ponto de partida. Além disso, pretende-se incentivar a criatividade dos alunos por meio de produções artísticas, como desenhos e releituras ilustradas do texto. Dessa forma, a atividade não apenas estimula a imaginação, mas também reforça a conexão entre diferentes formas de expressão cultural e educativa. A metodologia adotada consiste na leitura e discussão coletiva do "Mito da Caverna", seguida de atividades práticas. Inicialmente, os estudantes realizam a leitura e interpretam a narrativa, debatendo seus significados e relações com a realidade contemporânea. Em seguida, são orientados a produzir um desenho representando a história, permitindo uma compreensão visual do conteúdo. Posteriormente, realizam uma releitura do texto em forma de quadrinhos ou ilustrações, estimulando a criatividade e aprofundando a compreensão da obra. Os resultados incluem a ampliação da capacidade de leitura e interpretação dos alunos, o desenvolvimento do pensamento crítico e a valorização da literatura e da arte como ferramentas de aprendizado. Além disso, espera-se que os estudantes consigam estabelecer conexões entre a narrativa platônica e situações do cotidiano, refletindo sobre questões filosóficas e sociais. Conclui-se que a abordagem interdisciplinar do "Mito da Caverna" proporciona uma experiência enriquecedora, promovendo não apenas a leitura, mas também o desenvolvimento cultural e artístico dos alunos. A utilização de diferentes linguagens permite um aprendizado mais dinâmico e significativo, contribuindo para a formação integral dos estudantes.

**Palavras-chave:** Leitura. Interpretação. Criatividade.



## PASSAPORTE LITERÁRIO NA ESCOLA DO CAMPO

Vilma Fernandes da Costa - vilma107145@edutec.sed.ms.gov.br

Pedro Fidelis de Moura Neto - pedro.77553@edutec.sed.ms.gov.br

Romilda Meira de Souza Barbosa - romilda.85956@edutec.sed.ms.gov.br

### E E Debrasa – Brasilândia

**RESUMO:** Este trabalho é um relato da experiência pedagógica Passaporte Literário, desenvolvida com estudantes do 6º e 7º anos de uma turma multisseriada, na Escola Estadual Debrasa, localizada na zona rural de Brasilândia/MS. O projeto surgiu a partir do diagnóstico que evidenciou dificuldades significativas de leitura e escrita, agravadas pela falta de biblioteca na escola, pelo acervo reduzido de obras e limitações de recursos didáticos. Diante desse contexto, buscou-se responder à questão: como incentivar o hábito da leitura em uma escola do campo com poucos recursos e pouco engajamento dos alunos? O objetivo principal foi promover e sistematizar práticas de leitura e escrita que estimulassem o desenvolvimento das competências e habilidades leitoras, conforme orientam a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) e o Currículo de Referência de Mato Grosso do Sul (2021). A metodologia adotada baseou-se na criação do Passaporte Literário, um instrumento lúdico e simbólico que transformou cada leitura em uma “viagem”. As atividades na sala de leitura incluíram rodas de conversa e seleção de obras literárias para leitura. Em seguida, cada aluno registrou suas experiências no passaporte confeccionado pelo professor de Língua Portuguesa, destacando da obra lida, personagens e impressões pessoais em seus registros escritos. Feita a autocorreção textual e a socialização das leituras, houve um evento de apresentação e entrega de medalhas aos leitores. Uma autoavaliação aplicada via *Google Forms* permitiu observar avanços na percepção leitora dos estudantes e o reconhecimento da importância da leitura para todas as disciplinas. Os resultados demonstraram que o projeto contribuiu, significativamente, para o desenvolvimento da fluência leitora, da escrita e do protagonismo estudantil, fortalecendo o vínculo dos alunos com o universo literário. Conclui-se que o Passaporte Literário é uma prática inovadora, capaz de transformar a leitura em experiência prazerosa, significativa e permanente na escola do campo.

**Palavras-chave:** Leitura. Escrita. Escola do Campo. Competências. Habilidades.



## SEMANA LITERÁRIA – POVOS ORIGINÁRIOS

Deividson de Deus Silva - deividson.436111@edutec.sed.ms.gov.br  
Heidy Mayumi Rafael Kanasiro - heidy.101254@edutec.sed.ms.gov.br  
Sueli Levandoski Furtado Paroni - sueli.58401@edutec.sed.ms.gov.br

**E E Maria Eliza Bocayuva Corrêa Da Costa – Campo Grande**

**RESUMO:** O presente projeto descreve a Semana Literária "Povos Originários", realizada na Escola Estadual Maria Eliza Bocayúva Corrêa da Costa, anualmente, em consonância com a Lei nº 11.645/2008, que estabelece a obrigatoriedade do estudo da história e cultura afro-brasileira e indígena no Ensino Fundamental e Médio. Como parte do plano de ação do PCPI da escola e em resposta às dificuldades em leitura e interpretação, identificadas pelos professores, foi implementada esta Semana Literária com o intuito de incentivar o engajamento com relação à leitura e à escrita de forma envolvente e promover o conhecimento da diversidade cultural brasileira, explorando a criatividade dos estudantes, por meio de atividades como poesias, paródias, teatro e exposições, ao mesmo tempo em que promoveu o conhecimento e a valorização da diversidade cultural do Brasil. O objetivo geral do projeto foi proporcionar aos alunos o contato significativo com a cultura e a história dos povos indígenas, utilizando a literatura como ferramenta central para o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita. Os objetivos específicos incluíram estimular a criatividade e a expressão artística dos estudantes, promover a compreensão da importância dos povos originários na formação da identidade nacional e contribuir para a superação das dificuldades de interpretação textual observadas. A Semana Literária foi estruturada como um projeto interdisciplinar, envolvendo as áreas de Linguagens e Humanas. Cada turma, apadrinhada por dois professores, escolheu um autor ou obra da literatura indígena como foco de estudo. Os alunos realizaram pesquisas na biblioteca escolar e on-line, utilizando recursos multimídia desenvolveram atividades criativas em grupo, como apresentações audiovisuais, criação de poemas e paródias, elaboração de exposições e projetos de tema livre. A culminância do projeto consistiu em apresentações artísticas e exposições realizadas pelos alunos para a comunidade escolar. A Semana Literária promoveu a integração entre Linguagens e Humanas, utilizando metodologias ativas e recursos tecnológicos para um aprendizado dinâmico. O projeto desenvolveu nos estudantes, habilidades de pesquisa, apresentação, criação textual e trabalho em grupo, alinhando-se para



fortalecer a leitura, a escrita e a comunicação. Além do conhecimento da literatura indígena, buscou-se que os alunos compreendam o papel crucial dos povos originários na formação da sociedade brasileira, desconstruindo estereótipos e fortalecendo sua identidade cultural. A Semana Literária "Povos Originários", com três edições realizadas, tornou-se um projeto transformador, proporcionando uma experiência de aprendizado única e significativa. Ao celebrar a cultura indígena e utilizar práticas inovadoras, a escola buscou contribuir para a formação de cidadãos críticos, criativos e conscientes da importância da diversidade para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária.

**Palavras-chave:** Literatura Indígena. Diversidade Cultural. Leitura.



## VOZES DA ESPERANÇA: O LEGADO DE MALALA

Ana Elisa Tonetti de Almeida – ana.490231@edutec.sed.ms.gov.br

Cinara de Souza – cinara.131937@edutec.sed.ms.gov.br

Cleia Natalia Pascoalim Caires – cleia.128768@edutec.sed.ms.gov.br

### E E Prof João Magiano Pinto – Três Lagoas

**RESUMO:** O projeto “Vozes da Esperança: O Legado de Malala” foi desenvolvido com os estudantes dos 7º e 8º anos do Ensino Fundamental, da Escola Estadual Prof. João Magiano Pinto, inspirado na trajetória de Malala Yousafzai, jovem ativista paquistanesa que lutou pelo direito das meninas à educação. A iniciativa teve como objetivo estimular a leitura, ampliar a compreensão textual e promover reflexões críticas sobre direitos humanos, equidade de gênero e protagonismo juvenil. A obra “Malala, a menina que queria ir para a escola”, de Adriana Carranca, foi utilizada como ferramenta central para sensibilizar os alunos quanto à importância da educação como direito humano fundamental, bem como para incentivar a valorização das oportunidades escolares disponíveis. As atividades realizadas incluíram sessões de leitura guiada, rodas de conversa, debates, produções escritas e apresentações criativas, como murais, lambe-lambes e poesias. Além disso, os estudantes participaram de um “café sociológico”, que contou com a presença de dois advogados, uma professora com histórico de superação e a delegada da Delegacia da Mulher, promovendo diálogos sobre educação, igualdade de gênero e direitos humanos. Essas ações proporcionaram momentos de reflexão coletiva e de expressão artística, aproximando os jovens da realidade enfrentada por milhões de crianças e adolescentes privados do acesso à escola em diversas partes do mundo. Os resultados evidenciaram o aumento significativo do interesse pela leitura e literatura, o fortalecimento do vínculo dos estudantes com a biblioteca escolar, bem como o desenvolvimento de habilidades de interpretação textual e análise crítica. As produções artísticas revelaram maior engajamento e criatividade, ao mesmo tempo em que os alunos demonstraram empatia, resiliência e consciência cidadã. Concluiu-se que o projeto contribuiu de forma relevante para a formação integral dos estudantes, ao unir leitura literária, cidadania e reflexão social. Inspirados na história de Malala Yousafzai, os participantes compreenderam que a educação é não apenas um direito, mas também um instrumento de transformação individual e comunitária.

**Palavras-chave:** Leitura; Educação; Direitos Humanos; Equidade de Gênero.



## EIXO LOUSA DIGITAL



## IMPLEMENTAÇÃO DAS LOUSAS DIGITAIS E INOVAÇÃO PEDAGÓGICA NA ESCOLA ESTADUAL ARACILDA CÍCERO CORRÊA DA COSTA

Marcos Vinícius Sales da Silva – marcos.473705@edutec.sed.ms.gov.br

**E E Aracilda Cícero Corrêa da Costa – Paranaíba**

**RESUMO:** O presente resumo aborda a implementação das lousas digitais na Escola Estadual Aracilda Cícero Corrêa da Costa, localizada no município de Paranaíba, como iniciativa da Secretaria de Estado de Educação (SED). O projeto representa um avanço significativo na integração de tecnologias educacionais, no ambiente escolar, promovendo práticas pedagógicas mais interativas e inovadoras. O objetivo principal da ação foi capacitar os professores para o uso pedagógico das lousas digitais, explorando suas funcionalidades e potencialidades didáticas, a fim de aprimorar o processo de ensino-aprendizagem. Pretendeu-se, assim, proporcionar aos docentes e discentes experiências educacionais dinâmicas, que estimulassem a participação ativa e o interesse pelos conteúdos ministrados. A metodologia empregada baseou-se na formação continuada e na formação em serviço. Inicialmente, o Professor Coordenador de Práticas Inovadoras (PCPI) participou do encontro “Formação Continuada – Lousa Digital: descobrindo suas potencialidades”, promovido pela Superintendência de Tecnologia e Informação da SED. Após a capacitação, o PCPI organizou encontros com os docentes, por área do conhecimento, para multiplicar os aprendizados, demonstrando o uso prático da ferramenta e apresentando metodologias ativas voltadas ao ensino digital. Os resultados foram amplamente positivos. Os professores relataram maior dinamismo nas aulas e facilidade em explicar conteúdos abstratos, especialmente nas disciplinas de Matemática e Física. Os alunos, por sua vez, demonstraram entusiasmo e melhor compreensão dos temas, ressaltando o caráter interativo e atrativo das aulas mediadas pela lousa digital. O uso da tecnologia também contribuiu para aumentar o engajamento e o aproveitamento dos estudantes. Como considerações finais, conclui-se que a inserção das lousas digitais na prática pedagógica fortalece o processo de inovação educacional e contribui para a modernização do ensino público. A experiência evidencia a importância da formação docente continuada e do investimento em tecnologias educacionais para promover aprendizagens significativas e alinhadas às demandas contemporâneas.

**Palavras-chave:** Inovação Educacional. Lousa Digital. Formação Docente.



## EIXO ROBÓTICA



## EXPLORANDO A SUSTENTABILIDADE COM ROBÓTICA – ROBÔ E ENERGIA SOLAR

José Renê Miranda de Sousa – jose.15291@edutec.sed.ms.gov.br

Patrícia Arguelho Paes - patricia.498081@edutec.sed.ms.gov.br

**E E Professora Joelina de Almeida Xavier – Campo Grande**

**RESUMO:** A experiência “Explorando a Sustentabilidade com Robótica – Robô e Energia Solar” foi realizada com estudantes do 8º ano A da Escola Estadual Professora Joelina de Almeida Xavier, articulando conceitos de sustentabilidade e energia limpa a práticas de robótica educacional. Como introdução, discutiram-se fundamentos de sustentabilidade e a importância da redução de emissões de carbono, conectando o tema ao uso de veículos elétricos e à captação de energia solar. O objetivo foi desenvolver, em grupos, a montagem e a programação de um robô que simulasse a captura de energia solar e o acionamento de um “carro elétrico”, promovendo engajamento, colaboração e pensamento crítico. A metodologia contemplou seis aulas de Educação Física, encontros de planejamento docente, estudo do kit de robótica e sequências de aula na sala de tecnologia, com: a) orientação sobre componentes; b) montagem da base com integração de sensor ultrassônico; e c) programação no software Mixly, para responder a estímulos simulando captação energética. Ao final, realizou-se roda de conversa para análise dos resultados e reflexão sobre a contribuição da energia solar para a mitigação de emissões. Os resultados indicaram sólida compreensão conceitual, alto envolvimento e cooperação entre os grupos de estudantes, além do desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas. Um desafio relevante foi a ausência de alguns componentes específicos no kit, superado por adaptação criativa do sensor ultrassônico para representar a etapa de captação de energia. As discussões evidenciaram ganho de autonomia, criatividade e resiliência diante de obstáculos técnicos. Conclui-se que a proposta favorece aprendizagem significativa e contextualizada, integrando STEM e educação ambiental, e recomenda-se a continuidade de práticas similares para aprofundar o entendimento sobre sustentabilidade e estimular soluções inovadoras para problemas socioambientais contemporâneos.

**Palavras-chave:** Sustentabilidade. Robótica educacional. Energia solar.



## PROJETO ECOCONTROL: EFICIÊNCIA ENERGÉTICA E CONFORTO SUSTENTÁVEL EM AMBIENTES CLIMATIZADOS

Genilson Messias De Souza - genilsonmess@gmail.com

Edson Luiz Nogueira da Silva – edsonluizn.silva@gmail.com

Cleia Natalia Pascoalim Caires – cleia.128768@edutec.sed.ms.gov.br

**E E Prof João Magiano Pinto – Três Lagoas**

**RESUMO:** O projeto EcoControl surge como uma alternativa inovadora para enfrentar o desperdício de energia em ambientes climatizados, conciliando sustentabilidade, tecnologia acessível e conforto térmico. Partindo do princípio aristotélico de que “a natureza nada faz em vão”, a iniciativa busca otimizar o uso de recursos energéticos em escolas, universidades e residências, minimizando impactos ambientais e promovendo bem-estar, sobretudo em ambientes educacionais, onde o desconforto térmico pode gerar estresse, distração e queda no desempenho. O objetivo central do EcoControl é automatizar o monitoramento e o controle da temperatura e umidade, garantindo ambientes confortáveis e econômicos. Dentre seus objetivos específicos, destacam-se: combater o desperdício de energia, contribuir para a saúde mental de estudantes, promover práticas de sustentabilidade alinhadas aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), incentivar o uso de tecnologias acessíveis e fortalecer a economia circular com reaproveitamento de materiais. A metodologia adotada baseia-se na integração de hardware e software de baixo custo. O sistema utiliza sensores de temperatura/umidade (DHT11/DHT22), microcontroladores (Arduino/ESP32) e módulos relé para acionar, automaticamente, equipamentos de climatização, conforme as condições detectadas. O controle pode ser realizado, remotamente, por meio de Bluetooth ou Wi-Fi, com interface simples em aplicativo ou versão web. O projeto também adota materiais recicláveis e protótipos funcionais desenvolvidos pela equipe BigQuery Squad, composta por estudantes do 2º ano H do Ensino Médio Qualificação Profissional em Ciências de Dados, reforçando o caráter sustentável e formativo da proposta. Os resultados preliminares indicam potencial para significativa redução no consumo energético em simulações, além de feedbacks positivos quanto ao conforto ambiental. Protótipos iniciais demonstraram eficiência no monitoramento, e o aplicativo permite flexibilidade de ajustes individuais ou coletivos. Espera-se que a aplicação em salas de aula valide impactos sobre a economia de energia e a melhoria da concentração e bem-estar dos estudantes.



Nas considerações finais, o EcoControl configura-se como uma solução acessível e escalável, que alia tecnologia, consciência ambiental e qualidade de vida. Mais do que um sistema de climatização inteligente, representa uma ferramenta educativa, ao estimular práticas sustentáveis e o uso crítico da tecnologia, contribuindo para a formação de cidadãos conscientes e para a construção de ambientes mais eficientes e saudáveis.

**Palavras-chave:** Sustentabilidade; Eficiência Energética; Educação; Tecnologia Acessível; Ciências de Dados.



## ROBÓTICA EDUCACIONAL PARA O PROTAGONISMO DO ESTUDANTE

Leandro Braz de Oliveira - leandro.480696@edutec.sed.ms.gov.br

Patrícia Ap. Bandini Corsino - patricia.479050@edutec.sed.ms.gov.br

### E E Chico Mendes – Água Clara

**RESUMO:** Desenvolvido com estudantes do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental da E E de Tempo Integral Chico Mendes, em Água Clara, o projeto objetivou ensinar a linguagem da programação com vistas à cultura digital no ensino, conforme a BNCC Computação e as demandas tecnológicas do século XXI. A metodologia englobou um conjunto de práticas inovadoras em sala de aula, em etapas, ao longo de 2024. A primeira foi a introdução aos conceitos fundamentais e aos componentes de um robô, como sensores, controladores, atuadores, noções de codificação, plataformas Lego Mindstorms e Arduino e da programação visual, como o Scratch. Esta etapa seguiu o princípio de experimentação (PAPERT, 1980), por meio do uso de simuladores de robótica on-line, que permitiram desenvolver habilidades antes de montar os robôs fisicamente. A segunda etapa abarcou a montagem de protótipos robóticos mais complexos, robôs com capacidade de realizar tarefas específicas, como seguir uma linha ou evitar obstáculos. A montagem foi guiada pelo conceito de aprendizagem colaborativa, do trabalho em equipes, de comunicação e resolução de problemas. A cada nova tarefa, novas funcionalidades eram adicionadas aos robôs, como a capacidade de fazer medições ambientais ou realizar movimentos autônomos. O uso de plataformas de programação como mixly foi uma inovação chave, o que permitiu a escrita de códigos mais avançados para os robôs, a criatividade e a inovação, pois os estudantes não apenas montaram e programaram, mas também foram incentivados a adicionar funcionalidades extras, como sensores de distância ou sistemas de controle remoto pelo celular. Numa abordagem gradual de conceitos básicos de lógica e sequência de comandos, até alcançar a implementação de programas mais complexos, que envolviam decisões e reações automáticas, o projeto integrou teoria e prática. Como resultados, a oportunidade de testar e modificar seus próprios códigos, permitiu aos estudantes aprendizagens e protagonismo, a partir de erros e acertos ao longo do processo. Observou-se uma compreensão sólida sobre como a tecnologia funciona no cotidiano e como pode ser aplicada para solucionar problemas reais.

**Palavras-chave:** Programação. Tecnologia na Escola. Robôs.



## **EIXO SALA DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL – STE**



## A INTEGRAÇÃO DE OBJETOS DIGITAIS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: EXPERIÊNCIAS DO PIBID/UFMS NA SALA DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL

Bruna Dienifer Souza Sampaio - bruna\_jenny@hotmail.com

Patricia Helena Mirandola Garcia - patricia.garcia@ufms.br

Sandra Giacheta Canisso Maia - eedactl@sed.ms.gov.br

**E E Dom Aquino Corrêa – Três Lagoas**

**RESUMO:** O trabalho pedagógico desenvolvido na Sala de Tecnologia Educacional (STE), no contexto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) em Geografia representa uma experiência formativa essencial para os licenciandos da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS/CPTL). Sob a supervisão da professora responsável, as ações integraram ensino, pesquisa e extensão, possibilitando o uso de objetos digitais e metodologias ativas no ensino de Geografia. As atividades ocorreram na Escola Estadual Dom Aquino Corrêa, em Três Lagoas (MS), promovendo a articulação entre universidade e escola e consolidando práticas inovadoras de ensino. O objetivo central foi desenvolver práticas pedagógicas mediadas por tecnologias digitais na STE, favorecendo o raciocínio espacial, a leitura de mapas e o uso de ferramentas geotecnológicas, ao mesmo tempo em que se promovia a formação docente reflexiva e crítica dos bolsistas PIBID. A metodologia baseou-se em observação orientada, planejamento colaborativo e regências supervisionadas. Os estagiários aplicaram atividades práticas com o uso do *Google Earth*, *Google Street View* e mapas digitais, explorando conteúdos como relevo, cartografia temática e educação ambiental. As intervenções foram planejadas com base nos planos de aula revisados pela orientadora universitária e acompanhadas pela professora supervisora na escola. Além disso, os licenciandos participaram de cursos da plataforma "Escolas Conectadas", ampliando competências digitais e o domínio de recursos tecnológicos aplicados ao ensino. Os resultados demonstraram avanços significativos na integração entre teoria e prática, no domínio de ferramentas digitais e na mediação didática dos licenciandos. As aulas realizadas na STE estimularam o protagonismo estudantil e a aprendizagem significativa, como nas atividades sobre relevo e desastres ambientais, nas quais os alunos exploraram representações geográficas com auxílio dos objetos digitais. A experiência também fortaleceu a relação entre professores supervisores, orientadores e estagiários, aprimorando o processo formativo docente. O trabalho na STE evidenciou a



importância do uso pedagógico das tecnologias digitais na formação de professores de Geografia. As experiências mediadas pelo PIBID consolidaram a escola como espaço formativo e ampliaram as possibilidades de ensino-aprendizagem, unindo inovação tecnológica, inclusão e educação ambiental. A atuação dos estagiários contribuiu para o desenvolvimento de práticas reflexivas e colaborativas, reafirmando a relevância da integração entre universidade e escola na construção de uma docência crítica e transformadora.

**Palavras-chave:** Formação Docente. PIBID. Objetos Digitais na Educação



## APRENDENDO A INTERPRETAR A BIODIVERSIDADE DOS BIOMAS POR MEIO DE GRÁFICOS: UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA INTEGRADA

Thiago Alexandre Mota - thiamota@hotmail.com

Vânia de Souza Barros - vaniabarross@gmail.com

**E E Antônio João Ribeiro – Itaporã**

**RESUMO:** Essa proposta pedagógica foi trabalhada com os estudantes do 7º ano B e C vespertino, do Ensino Fundamental. Para isso, foi desenvolvida uma sequência de aulas com o objetivo de capacitar os estudantes a interpretar e construir gráficos, transformando a leitura de dados em uma habilidade prática e intuitiva. O foco esteve na habilidade MS.EF07CI07.s.07, que, de maneira resumida, trata da caracterização dos principais ecossistemas brasileiros. A cada aula, um bioma brasileiro foi explorado nessa ordem: Amazônia, Cerrado, Caatinga, Mata Atlântica, Pantanal e Pampa. Após as aulas expositiva, utilizando vídeos e debates sobre conservação, os estudantes registraram em seus cadernos gráficos baseados nas informações coletadas, a partir do livro didático, com apoio do professor, para esclarecer dúvidas sobre eixos, escalas, legendas e escolha do tipo de gráfico. Observou-se um aprimoramento na qualidade e na precisão dos gráficos elaborados, evidenciando o avanço na capacidade de representar, visualmente, dados científicos. Para realizar uma possível aula prática sobre a habilidade supracitada, os estudantes participaram de uma atividade na Sala de Tecnologia Educacional (STE), onde, em duplas, utilizaram o Microsoft Excel® para criar gráficos comparativos com os dados reunidos ao longo das aulas, visualizando as diferenças de biodiversidade entre os biomas. De maneira geral, o professor fez a demonstração – tecnicamente - das ferramentas de formatação de gráficos utilizadas no software. Os dados trabalhados em sala de aula foram organizados, primeiramente, em tabela. Observou-se uma riqueza de diversidade de gráficos e o entusiasmo dos estudantes em explorar os modelos de dados. Além disso, os discentes aprenderam a ler criticamente os dados e a comunicar informações complexas com clareza. Como consequência, os estudantes demonstraram maior domínio na leitura de gráficos em outro contexto, os gráficos que foram trabalhados na habilidade posterior de interpretar indicadores de saúde pública, fortalecendo, assim, o pensamento crítico.

**Palavras-chave:** Interpretação de Dados. Letramento Científico. Ecossistemas Brasileiros.



## GAMIFICAÇÃO DAS ESTAÇÕES DO ANO

Eduardo Carmo dos Santos -educartos@outlook.com

**E E Dr. Rubens de Castro Pinto – Caracol**

**RESUMO:** A utilização de metodologias ativas tem se mostrado uma ferramenta eficaz no processo de ensino-aprendizagem, principalmente no contexto da Educação Básica. No dia da realização da atividade, os estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental, do turno vespertino, participaram de uma aula de Língua Inglesa ministrada pelo professor Eduardo Carmo dos Santos, com o uso da plataforma Kahoot para gamificação do conteúdo. A atividade ocorreu na Sala de Tecnologia Educacional, da Escola Estadual Dr. Rubens de Castro Pinto, proporcionando um ambiente interativo e digitalmente estruturado para os alunos. O objetivo da aula foi revisar e consolidar os conhecimentos sobre o tema “As Estações do Ano”, de maneira lúdica, interativa e significativa, incentivando a participação de todos os estudantes, inclusive aqueles com comportamento mais tímido ou retraído. A estratégia visava, também, integrar o uso da tecnologia como apoio pedagógico no ensino da Língua Inglesa. Como metodologia ativa, o professor elaborou um quiz com dez questões, entre alternativas de múltipla escolha e verdadeiro ou falso, todas escritas em inglês e algumas acompanhadas de imagens ilustrativas. Os alunos utilizaram seus próprios celulares para participar dos jogos, enquanto o professor conduzia a dinâmica por meio de um notebook conectado à plataforma. Os resultados foram altamente positivos. A gamificação gerou grande engajamento entre os estudantes, promovendo a interação, o raciocínio rápido e a prática da leitura em inglês. A participação foi efetiva, com destaque para a inclusão de alunos normalmente mais reservados, que se mostraram motivados e ativos durante toda a atividade. Conclui-se que o uso da plataforma Kahoot como ferramenta pedagógica na Sala de Tecnologia Educacional proporcionou uma experiência de aprendizagem inovadora e eficiente. A aula demonstrou que é possível integrar conteúdo, tecnologia e diversão, de forma produtiva, reforçando o papel fundamental do professor como mediador do conhecimento e estimulador da autonomia dos estudantes.

**Palavras-chave:** Gamificação. Ensino de inglês. Tecnologias educacionais.



## NARRATIVAS DIGITAIS

Ana Paula de Brito Batista - ana.86713@edutec.sed.ms.gov.br

Débora Regina Menezes de Oliveira - debora.487282@edutec.sed.ms.gov.br

**E E Olinda Conceição Teixeira Bacha – Campo Grande**

**RESUMO:** As narrativas digitais são formas contemporâneas de contar histórias que combinam texto, imagem, som, vídeo e outros recursos tecnológicos para criar experiências envolventes e significativas. Diferentemente das narrativas tradicionais, que se limitam à linguagem escrita ou oral, as narrativas digitais utilizam múltiplas linguagens e ferramentas digitais, ampliando as possibilidades de expressão e comunicação. Elas permitem que o narrador seja também um criador multimídia, explorando plataformas como vídeos, podcasts, animações, blogs ou apresentações interativas para dar vida às suas histórias. No contexto educacional, o trabalho com narrativas digitais favorece o desenvolvimento da criatividade, da autoria e da expressão crítica dos estudantes, além de promover o letramento digital e midiático. O objetivo de trabalhar as narrativas digitais é promover o desenvolvimento das competências de leitura, escrita, criatividade e análise de contos à produção autoral de histórias multimodais por meio do uso de tecnologias digitais. Fomentar o trabalho colaborativo possibilitando a criação coletiva de histórias, fortalecendo o diálogo, o respeito e a cooperação também é um dos objetivos para trabalhar a narrativa digital. A primeira etapa do desenvolvimento deste trabalho foi observar o planejamento da professora Débora. Constava nele uma atividade sobre Narrativas Digitais, articulando o gênero conto, uso de recursos tecnológicos e IA para a criação de textos autorais. Ao participar do planejamento (PL) da professora, como sugestão de práticas inovadoras, foram apresentadas a ela as propostas, que ficaram compostas pelas seguintes etapas: 1ª) Agendamento: Ampliação do número de aulas na Sala de Tecnologias Educacionais (STE), para o desenvolvimento da atividade nas turmas do 2ºA, B e C; 2ª) Introdução Teórica: Iniciar a atividade apresentando exemplos de contos literários e de narrativas digitais, destacando os elementos essenciais do Conto (enredo, personagens, tempo, espaço e narrador) e como esses elementos podem ser recriados em formatos digitais; 3ª) Produção e Planejamento: Os estudantes escolheram o tema e o tipo de conto que desejavam criar (realista, fantástico, humorístico, de mistério etc.). Em grupos ou individualmente, elaboraram



o roteiro de sua narrativa, definindo o conflito, o desfecho e os comandos adequados, para criação de imagem com a IA; 4ª) Execução Tecnológica: Com o roteiro pronto, os estudantes utilizaram o Word para digitar a produção do conto. Para transformar o texto escrito em uma narrativa digital e criar a imagem, utilizou-se a ferramenta Bing da Microsoft (<https://www.bing.com/images/create?cc=br>). Sempre orientando sobre uso responsável das mídias, abordando direitos autorais, ética digital e linguagem multimodal; 5ª) Articulação Institucional: Reunião entre PCPI e Direção para apresentar a proposta de produzir um livro, com os contos autorais dos segundos anos, sob a orientação da professora Débora, para compor o acervo da Biblioteca; 6ª) Revisão: Com o projeto aprovado, o texto pronto e salvo numa única pasta convidou-se a professora de Língua Portuguesa, Bruna Camargo, para fazer a revisão ortográfica e gramatical das produções; 7ª) Finalização e Gráfica: Após a revisão, a professora Ana Paula, PCPI da escola, organizou o livro, definindo o layout das páginas em um arquivo pronto para a impressão, criou a capa no Canva e o projeto visual da obra, gerenciou o processo de impressão, acompanhando a produção na gráfica para assegurar um trabalho de qualidade do material. Depois de pronto, como resultado de um trabalho coletivo, o livro foi entregue à Bibliotecária Lindalva para catalogar e, posteriormente, foi apresentado aos estudantes e aos pais num encontro Família e Escola. Este trabalho representa uma prática pedagógica inovadora que une a tradição literária ao uso criativo das tecnologias. Essa proposta ampliou as formas de expressão dos estudantes, permitindo que eles se tornassem autores e produtores de conteúdo multimodal, capazes de articular texto, imagem, som e movimento para comunicar ideias, emoções e valorizar o protagonismo dos estudantes.

**Palavras-chave:** Tecnologia. Letramento Digital. Autoria.



## O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDICs) NO CONTEXTO ESCOLAR

Neticia Matos Batista – neticia.37881@edutec.sed.ms.gov.br

**E E Fernando Corrêa – Três Lagoas**

**RESUMO:** O presente projeto destaca a importância do uso de tecnologias digitais em sala de aula como meio de potencializar o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes, em um momento em que a tecnologia tem feito parte do cotidiano dos mesmos. A Sala de Tecnologia da escola é um espaço fundamental para o desenvolvimento de habilidades e competências dos alunos na área de tecnologia. No entanto, muitas vezes, as aulas são ministradas de forma tradicional, com o professor transmitindo informações e os alunos recebendo passivamente. Conforme apontam Quadro-Flores e Raposo-Rivas (2017), é necessário que haja uma atualização nas práticas pedagógicas, formativas e afins que englobe a inclusão das tecnologias na rotina dos docentes, para que dominem esses instrumentos e sejam capazes de utilizá-los em suas aulas. O objetivo deste projeto é demonstrar práticas educativas exitosas utilizadas pelos professores desta unidade escolar, para promover a aprendizagem significativa e desenvolver habilidades e competências dos alunos na área de tecnologia. Um exemplo de prática realizada foi o uso do site My Maps pela professora de Geografia. Na atividade, os alunos usaram a criatividade e o conhecimento sobre a região estudada para construir um mapa digital, contendo um conjunto de informações. As equipes deveriam trabalhar as regiões previamente determinadas, utilizando conhecimentos da geografia física, da cartografia e da geopolítica e ao longo das aulas no laboratório, confeccionar e configurar o mapa digital. Os resultados esperados incluem o aumento da motivação e o engajamento dos alunos, o desenvolvimento de habilidades e competências, como resolução de problemas, trabalho em equipe e criatividade, e dinamização das aulas. Com a utilização de abordagens inovadoras e interativas, espera-se que os alunos se tornem mais motivados, engajados e preparados para os desafios do futuro. Além disso, o projeto pode servir como modelo para outras disciplinas e escolas, promovendo a inovação e a melhoria da educação.

**Palavras-chave:** Metodologias Ativas de Aprendizagem. Tecnologias Digitais de Informação E Comunicação. Protagonismo estudantil.



## **TIA EVA: UMA VIAGEM NARRATIVA**

Bianca Caroline da Silva Blanco - bianca.450446@edutec.sed.ms.gov.br

Célia Centurion Cordeiro - celia.484980@edutec.sed.ms.gov.br

**E E Antônio Delfino Pereira – Campo Grande**

**RESUMO:** O projeto Tia Eva: Uma Viagem Narrativa foi desenvolvido no ano de 2024 e teve como objetivo valorizar a história e a memória da Comunidade Quilombola Tia Eva, assim como a de sua matriarca, Eva Maria de Jesus. O desenrolar da pesquisa envolveu os alunos do 7º ano do Ensino Fundamental em um processo de pesquisa histórica, por meio de levantamento bibliográfico e pesquisa de campo, e entrevistas com moradores da comunidade, priorizando a história oral. A ação foi dividida em cinco etapas. Iniciou-se com as pesquisas bibliográficas e de campo, seguidas pela transcrição das entrevistas. Para o compartilhamento das gravações das entrevistas, salvas em uma pasta no Google Drive, utilizou-se o e-mail institucional. Na sequência, realizaram-se oficinas de diagramação em parceria com o Núcleo de Estudos Afro-Brasileiros e Indígenas (NEABI-IFMS), e a jornalista Bárbara de Almeida. No passo seguinte, os alunos criaram e ilustraram histórias nos gêneros textuais propostos (contos, histórias ilustradas, fábulas e poemas) usando a plataforma Canva. Por fim, a última etapa consistiu na diagramação do livro e sua divulgação durante Semana da Consciência Negra e a Fecintec 2024.

**Palavras-chave:** Memória Coletiva; Educação Quilombola; Protagonismo



## TRADIÇÕES DA FRONTEIRA BR/PY: JOGOS DE PALAVRAS, EXPRESSÕES E COSTUMES FRONTEIRIÇOS

Paulo Fernandes Afonso - pauloafonso1989@hotmail.com

Cristiane Benites Vilalba - cristiane.16166@edutec.sed.ms.gov.br

Arnaldo Brites Filho Nunes - arnaldo.27065@edutec.sed.ms.gov.br

### E E Castelo Branco – Bela Vista

**RESUMO:** Com o objetivo de promover a valorização da rica diversidade cultural local e estimular o desenvolvimento de habilidades cruciais como pesquisa, seleção e organização de informações, este trabalho pedagógico na Sala de Tecnologia Educacional (STE) propõe a criação de um jogo on-line educativo. A iniciativa busca, ainda, integrar ferramentas tecnológicas no processo de aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e engajador para os estudantes. A metodologia iniciou-se com uma roda de conversa para introduzir o tema da diversidade cultural da região de fronteira. Em seguida, adotou-se a metodologia ativa da Sala de Aula Invertida, na qual os alunos foram os protagonistas na busca pelo conhecimento da diversidade cultural da região de fronteira. A etapa inicial envolveu a pesquisa em diversas fontes, tais como pesquisa bibliográfica e de campo: utilizando a internet, livros e entrevistas com familiares e conhecidos, essas pesquisas exploraram os múltiplos aspectos culturais da região, abrangendo música, culinária, festas e línguas. O compartilhamento das pesquisas realizadas pelos estudantes proporcionou um ambiente de troca de saberes e aprofundamento do tema. Posteriormente, foi apresentada a plataforma on-line, Wordwall que permite aos professores propor atividades interativas e jogos educativos, como questionários e caça-palavras. O conteúdo criado pode ser jogado em qualquer dispositivo, com acesso à internet ou impresso, e oferece recursos intuitivos para a criação de jogos educativos. Na etapa prática, os alunos, organizados em grupos, aplicaram os conhecimentos adquiridos e suas habilidades tecnológicas para produzir o jogo *on-line*, utilizando os computadores da Sala de Tecnologia Educacional (STE). Durante todo o processo de criação, o professor responsável pela turma e a Professora Coordenadora de Práticas Inovadoras (PCPI) acompanharam os grupos, oferecendo suporte técnico e orientações conceituais, para garantir a qualidade pedagógica dos jogos desenvolvidos. Ao final, foram apresentados os resultados do trabalho e as considerações finais sobre a experiência de aprendizagem e o potencial dos jogos educativos na valorização da cultura local.

**Palavras-chave:** Metodologia ativa. Ferramenta online. Aprendizagem.

