



SUMÁRIO

ATOS DO PODER EXECUTIVO.....	1
DECRETO Nº 052/2023, DE 04 DE OUTUBRO DE 2023....	1
ATOS DA SECRETARIA DE EDUCAÇÃO.....	1
PORTARIA Nº 02/2023, DE 03 DE MAIO DE 2023.....	1
RESOLUÇÃO Nº. 08/2023 DE 27 DE SETEMBRO DE 2023.	2
TERMO DE HOMOLOGAÇÃO.	2
“PROJETO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO COMPLEMENTAR DA APRENDIZAGEM” – PMECA	3

ATOS DO PODER EXECUTIVO

DECRETO Nº 052/2023, DE 04 DE OUTUBRO DE 2023

“Declara feriado e facultativo o ponto nas datas que especifica”

O Prefeito Municipal de Marianópolis do Tocantins, Estado do Tocantins, no uso das atribuições que lhe conferem a Lei Orgânica Municipal e todo o ordenamento jurídico,

DECRETA:

Art. 1º É facultativo o ponto no dia 6 de outubro de 2023, sexta-feira posterior ao feriado de criação do Estado do Tocantins e da promulgação da primeira Constituição Estadual.

Art. 2º É facultativo o ponto no dia 13 de outubro de 2023, sexta-feira posterior ao feriado nacional em comemoração à Nossa Senhora Aparecida, padroeira do Brasil.

Art. 3º A alteração constante no presente Decreto é válida apenas para o ano de 2023.

Parágrafo único. Cabe aos dirigentes dos órgãos e entidades a preservação e o funcionamento dos serviços essenciais afetos às respectivas áreas de competência.

Art. 3º Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação.

Isaias Dias Piagem
Prefeito Municipal

ATOS DA SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

PORTARIA Nº 02/2023, DE 03 DE MAIO DE 2023

Regulamenta o Projeto Municipal de Educação da Aprendizagem – PMECA, Ensino Fundamental de 9 Anos.

A SECRETÁRIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO, no uso das atribuições que lhe confere o Artigo 74 Inciso I e II, da Lei Orgânica do Município, conforme Portaria Nº 008/2021.

Considerando, sua base estabelecida, no Artigo 206 Inciso VI da Constituição Federal;

Considerando, a Lei Nº 9.394, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 20 de dezembro de 1996 em seu Artigo 34, § 2º;

Considerando, a Meta 06 PNE da Lei nº 13.005/2014;

Considerando também, a Meta 06 – PME – Lei Municipal nº 395/2015, alterada pela Lei 414/2017;

Considerando finalmente, o que dispõe o Decreto 6.253 de 13 de novembro de 2007 em seu Artigo 4.

DELMA SOUSA SANTOS
Secretária Municipal de Administração e Planejamento

MAYARA COELHO DA SILVA
Secretária Municipal de Saúde

ILTON COLTINHO DA SILVA
Secretário Municipal de Transportes e Obras

LUIS JONATAS ALVES DA SILVA
Secretário Municipal de Juventude, Cultura, Esporte e Lazer

LAUDEMIR DE SÁ SILVEIRA
Secretário Municipal de Meio Ambiente, Pesca e Turismo

ISAÍAS DIAS PIAGEM
Prefeito Municipal

VALDECI ANTÔNIO DA SILVA
Vice-prefeito

ERIVAN SERPA MARTINS
Presidente da Câmara Municipal (2023-2024)

MANOEL RAMOS DA SILVA
Secretário Municipal de Controle Interno

ELZA DIAS PIAGEM DE ARAUJO
Secretária Municipal de Finanças

SALES LOPES DO COUTO
Secretário Municipal de Indústria, Comércio, Serviços e Habitação

MARA ANDRÉIA PREDIGER
Secretária Municipal de Educação

MARIA DE JESUS DIAS PIAGEM DE OLIVEIRA
Secretária Municipal de Assistência Social

GABRIEL OLIVEIRA DOS SANTOS GABRIEL
Secretário Municipal de Agricultura

MARCOS DIONIS ALENCAR DE AZEVEDO
Diretor Administrativo da PMM/MAR



RESOLVE:

Art. 1º. – Fica Regulamentada o Projeto Municipal de Educação da Aprendizagem – PMECA, Ensino Fundamental de 9 Anos.

Art. 2º. – Esta portaria entra em vigor na data de sua publicação, retroagindo seus efeitos ao dia 03 de abril de 2023.

DÊ-SE CIÊNCIA, REGISTRE-SE, PUBLIQUE-SE E CUMPRA-SE.

Gabinete da Senhora Secretária Municipal de Educação, Marianópolis - Tocantins, aos 03 de maio de 2023.

MARA ANDRÉIA PREDIGER
Secretária Municipal de Educação
Portaria Nº 008/2021

RESOLUÇÃO Nº. 08/2023 DE 27 DE SETEMBRO DE 2023.

Aprova o Projeto Municipal de Educação Complementar da Aprendizagem (PMECA).

O Conselho Municipal de Educação de Marianópolis do Tocantins, no uso de suas atribuições que lhe são conferidas pela Lei nº. 348 de 06 de outubro de 2011 e Lei de reestruturação do CME nº 462/2021 de 25 de junho de 2021.

RESOLVE:

Art. 1º- Fica aprovado o Projeto Municipal de Educação Complementar da Aprendizagem (PMECA), em atendimento ao PME, PNE e LDB conforme o parecer nº 08/2023 do plenário do CME.

Art. 2º- Fica estabelecido que o mesmo será desenvolvido em todas as unidades da rede de ensino do município de Marianópolis do Tocantins.

Art.3º- Esta Resolução entrará em vigor na data de sua publicação, retroagindo seus efeitos ao mês de abril de 2023.

PRESIDÊNCIA DO CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE MARIANÓPOLIS-TO., aos 27 dias do mês de setembro do ano de 2023.

Paulo Roberto Oliveira Reis
Presidente

Registre-se, Publique-se e Cumpra-se.

TERMO DE HOMOLOGAÇÃO.

O Município de Marianópolis do Tocantins – TO, através da Secretaria Municipal da Educação - SEMED, por intermédio da aprovação do Conselho Municipal de Educação – CME, conforme Resolução Nº 008/2023 – CME, de 27 de setembro de 2023, vem homologar e tornar público a homologação do “**PROJETO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO COMPLEMENTAR DA APRENDIZAGEM – PMECA**”, do ensino Fundamental de 9 Anos, em conformidade com as especificações contidas no Projeto.

Publique -se.

Marianópolis – TO, 28 de setembro de 2023.

MARA ANDRÉIA PREDIGER
Secretária Municipal de Educação
Portaria Nº 008/2021



1. TEMA:

“PROJETO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO COMPLEMENTAR DA APRENDIZAGEM” – PMECA

2. PÚBLICO ALVO: Conforme previsto no **Plano Municipal de Educação (PME)** de Marianópolis do Tocantins - TO, a oferta de tempo integral deverá priorizar alunos que se encontram em condição de maior vulnerabilidade social das Unidades Escolares sendo:

- * Escola Municipal Amazílio de Sousa Ribeiro (Zona Urbana –1º ao 7º ano Ensino Fundamental);
- * Escola Municipal João Braga de Oliveira (Zona Rural 1º ao 9º ano Ensino Fundamental);
- * Escola Municipal Piracema (Zona Rural – 1º ao 9º ano Ensino Fundamental).

3. JUSTIFICATIVA

Atividades complementares, também conhecidas como atividades extracurriculares, são aquelas que não fazem parte do currículo escolar obrigatório. De acordo com a Associação Brasileira de Psicopedagogia, as atividades complementares tornam a vivência acadêmica dos alunos mais completa e enriquecem o processo de formação dos indivíduos. Ao falarmos sobre o desenvolvimento dos cidadãos, é importante pensar na sua formação integral, para além do desenvolvimento intelectual, é preciso se preocupar com a formação emocional, cognitiva e social das crianças e dos alunos, preparando-as para os diferentes desafios da vida.

Esses aspectos podem sim ser trabalhados em sala de aula, em paralelo ao aprendizado dos conteúdos curriculares. Mas as atividades complementares têm papel importante no aprimoramento dessa tarefa. Por meio das atividades complementares, os alunos desenvolvem aspectos cognitivos, motores e emocionais. Têm Também a possibilidade de aperfeiçoamento de habilidades socioemocionais e intelectuais.

Alguns exemplos são as habilidades de trabalhar em equipe, ter autoconfiança, enfrentar desafios, ser disciplinado e comprometido, ter empatia e respeito às diferenças, capacidade de concentração, coordenação motora e muitas outras que contribuem para a saúde física e mental das crianças. Consequentemente, todas elas podem resultar em um melhor desempenho escolar.

A maioria dos Estados brasileiros através das Secretarias de Educação está a cada ano aderindo para que Unidades Escolares possam trabalhar a Educação em Tempo Integral, ou também em **Jornada Ampliada**, para isso está sendo construídos recursos próprios nas Unidades Escolares através do PAR (Plano de Ações Articuladas) e custeados pelo Governo Federal, as demais que não possuem estrutura física para trabalhar em tempo integral fizeram opção pela jornada ampliada onde os alunos devem permanecer no mínimo 7 horas na Unidade Escolar e devidamente inseridos no Censo Escolar no contra turno a fim de garantir o recurso para manutenção do projeto no ano seguinte. A permanência do aluno com mais tempo na escola estima-se melhora nos índices de aprendizagem, bem como diminui o número de crianças vulneráveis em situações de risco. Essa ampliação exigem mudanças na abordagem do processo ensino-aprendizagem para surtir o efeito tão esperado por todos. Um ensinamento contínuo e com incentivo, discussão e reflexão são indispensáveis para o desenvolvimento de projetos e práticas pedagógicas que repensem o preparo desse novo tempo escolar, que vai proporcionar aos alunos teorias associados à prática, conhecimentos cheios de experiência, para instigar neles as competências e habilidades, referências da origem no mundo enquanto cidadãos.

A ampliação da oferta da Educação Integral é fundamental para um projeto de país que almeje garantir a uma formação de qualidade para todas as crianças do município, reduzindo as desigualdades que marcam tanto nossa sociedade. Em 2014, o Congresso Federal sancionou o **Plano Nacional de Educação (PNE).**

Lei Nº 13.005 de 25 de junho de 2014), com a finalidade de **direcionar esforços e investimentos para a melhoria da qualidade da educação no país**. Com força de lei, o PNE estabelece 20 metas a serem atingidas nos próximos 10 anos. Sendo a meta 6 - *Oferecer educação em tempo integral em, no mínimo, 50% (cinquenta por cento) das escolas públicas, de forma a atender, pelo menos, 25% (vinte e cinco por cento) dos (as) alunos*



(as) da educação básica”. O Município de Marianópolis do Tocantins também elaborou o seu **PME Plano Municipal de Educação – Lei 395/2015 de 24 de junho de 2015**, no qual elaborou 20 metas sendo a meta 6 - *Oferecer até 2025, Educação Integral em jornada ampliada em no mínimo, 50% das escolas públicas municipais de modo a atender 25% dos alunos da Educação Básica*. Uma leitura detalhada dessa Meta possibilita afirmar que há uma intenção de introduzir efetivamente o ‘tempo integral’ no ensino público brasileiro, formal e legalmente. Nessa perspectiva, é preciso lembrar que esse tempo já foi estipulado em, no mínimo, **7 horas diárias**, por meio do **Decreto 6.253, de 13/11/2007, em seu artigo 4º**. – “(...) considera-se educação básica em tempo integral a jornada escolar com duração igual ou superior a sete horas diárias, durante o período letivo, compreendendo o tempo total que um mesmo aluno permanece na escola ou em atividades escolares” (BRASIL, 2007).

O **“Projeto Municipal de Educação Complementar da Aprendizagem” – PMECA** tem como missão oferecer a **formação em jornada ampliada através da educação complementar** para os nossos educandos, buscando validar as 10 competências Gerais ao longo de toda educação básicas asseguradas pela BNCC (Base Nacional Comum Curricular), bem como o DCT (Documento de Território do Estado do Tocantins) para a Educação Infantil e Ensino Fundamental , que pretende garantir como resultado do processo de aprendizagem e desenvolvimento, uma formação humana integral que visa a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva. O **“Projeto Municipal de Educação Complementar da Aprendizagem” – PMECA** tem como meta ofertar a jornada ampliada a todos os alunos do Sistema Municipal de Ensino, mas prioritariamente aos alunos em situações de risco e vulnerabilidade, com dificuldades em matemática, leitura e escrita, com atividades Lúdicas e brincadeiras diferenciadas da rotina da sala de aula, bem como outras oficinas de Esporte e Lazer, Arte e Cultura, Educação Sustentável, Educação Financeira dentre outras que a escola achar conveniente a sua realidade. Percebemos em dias atuais que a tarefa principal da escola é o ato de ensinar a leitura e escrita de seus alunos, porém ressaltamos que para isso o professor precisa ir mais além do que é oferecido em sala de aula porque nem sempre o que os professores fazem em um turno de aula é o suficiente para que o aluno compreenda e assim assimile os conhecimentos. Mas a final, qual a finalidade das **atividades complementares**? São **atividades** que vão **complementar** como diz o enunciado — e não substituir — o que é ensinado na grade curricular. É uma maneira diferenciada de apresentar o conteúdo, pois vai além dos livros e aulas expositivas, propondo novas experiências aos alunos. O objetivo é perpetuar no ensino uma comunicação integral, mobilização de conhecimentos, atitudes, valores e habilidades para promover as demandas do cotidiano, a fim de garantir o crescimento do aluno ao pleno exercício da cidadania.

4. PROBLEMÁTICA:

Devido a situação de Pandemia Covid-19 que todo país vem passando desde 2019, nas escolas do nosso município constatou-se que a dificuldade de aprendizagem aumentou na maior parte do alunado, ocasionando um período de muitas perdas em todos os sentidos desde o aprendizado até a convivência. Sendo assim faz-se necessário, mais do que nunca a implementação deste projeto de Jornada Ampliada a fim de promover o desenvolvimento da escrita, leitura e interpretação textual, raciocínio lógico matemático, ou seja, as habilidades socioemocionais entre outras necessidades visíveis juntos aos nossos alunos.

5. OBJETIVO GERAL:

Proporcionar aos alunos das Unidades Escolares Municipais a oportunidade de desenvolver as habilidades propostas na BNCC através de uma dinâmica lúdica por intermédio de oficinas que se inter-relacionam e se desdobram no tratamento didático proposto para todos os alunos do Ensino Fundamental articulando-se na construção de conhecimento, no desenvolvimento de habilidades e na formação de atitudes e valores. Cabem aqui promover as 10 Competências Gerais da BNCC. O objetivo das 10 competências gerais é promover a equidade e a formação integral – desenvolvimento intelectual, social, físico e emocional de todo o cidadão brasileiro. Neste projeto valemo-nos do contra turno e o mesmo deve estar amparado pelo PPP - Projeto Político Pedagógico de cada instituição. Entendemos que é possível melhorarmos através deste



projeto o processo de democratização na educação do nosso município, elevando dessa forma, os níveis de rendimento escolar no decorrer do ano letivo.

6. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Desenvolver o trabalho através de atividades diferenciadas da sala de aula, elaboradas e planejadas a partir de avaliação individual, que mostra de forma efetiva quais dificuldades cada aluno apresenta e quais situações didáticas devem ser promovidas, conforme orientação prévia da Coordenação Pedagógica de cada Unidades Escolar.

- Ampliar o desempenho nos Componentes Curriculares Essenciais e nos demais;
- Elevar a qualidade do ensino;
- Ampliar a área de conhecimento do aluno;
- Promover o atendimento do aluno com defasagem de aprendizagem;
- Reduzir a possibilidade de reprovação.
- Promover a, autonomia, identidade e convivência.
- Assegurar a permanência do aluno na escola e assim elevar o índice de aprendizagem
- Reduzir o número de crianças vulneráveis durante o contra turno escolar.

7. OFICINAS

As oficinas pedagógicas são instrumentos poderosos para o aperfeiçoamento didático em uma escola. Trata-se de uma situação de aprendizagem aberta e dinâmica, que possibilita a inovação, a troca de experiências e a construção de conhecimentos. Nesse momento, a instituição de ensino reserva um espaço para a aprendizagem coletiva. Nele, os educadores têm a oportunidade de interação com o grupo, o que torna a experiência ainda mais enriquecedora. As **oficinas pedagógicas** têm como **objetivo** ser um instrumento de apoio didático-**pedagógico** que visam atender as dificuldades de aprendizagem relacionadas com o conteúdo em questão. Por meio de recursos **lúdicos**, como jogos, games, teatro, música, cinema, entre muitos outros, os alunos desenvolvem a capacidade de formar conceitos, selecionar ideias, estabelecer relações e integrar percepções. A ludicidade serve a um propósito de construção de valores sociais e afetivos, além de desenvolver os campos intelectuais e motor. Está aberto às unidades Escolares se acharem necessário de acordo com suas peculiaridades acrescentar 1 (uma) oficina extra e informar a SEMED.

7.1 - ARTE E CULTURA

Arte e cultura são importantes no desenvolvimento intelectual e cognitivo de uma pessoa. Sabemos da importância da **arte** como ferramenta humana para expressão de sentimentos e sensações e percebemos a manifestação artística acontecendo de diversas maneiras nas diversas **culturas** que existem. **Arte** é uma palavra que se origina do vocábulo latino ars e significa técnica ou habilidade. Podemos dizer que é uma manifestação humana comunicativa muito antiga. A **cultura** é parte do que somos, nela está o que regula nossa convivência e nossa comunicação em sociedade. Ao tratar do conceito de cultura, a sociologia se ocupa em entender os aspectos aprendidos que o ser humano, em contato social, adquire ao longo de sua convivência. Supere-se em algumas habilidades gerais para serem trabalhadas em todas as etapas onde esta oficina se apresenta.

- Expressar-se e comunicar-se através da arte;
- Investigar e compreender manifestações artísticas;
- Contextualizar a arte a partir de elementos histórico-sócio-culturais;
- Perceber e valorizar as diferentes formas de manifestações culturais e folclóricas;
- Ampliar os conceitos estéticos presentes nas manifestações artísticas.
- Construir um processo de conscientização ecológica;
- Reconhecer, identificar e aplicar os elementos da linguagem visual, musical e dramática;



- Valorizar a arte como manifestação de conhecer-se, divertir-se e interagir socialmente;
- Expressar-se criativamente;
- Apreciar obras de arte;
- Diversificar técnicas artísticas;
- Compreender a importância do patrimônio cultural.
- Explorar com criatividade as possibilidades de variações e combinações de cores em composições plásticas;
- Utilizar e diferenciar os tipos de linhas para a criação de efeitos visuais;
- Produzir formas no espaço bidimensional e tridimensional a partir de diferentes materiais;
- Criar composições a partir de formas geométricas encontradas na natureza;
- Organizar painéis, pinturas, colagens, baseados em obras de arte;
- Participar cooperativamente na organização das exposições dos trabalhos;
- Perceber, analisar e produzir formas visuais;
- Visitar espaços e eventos culturais;
- Poetizar, fruir e conhecer o campo da linguagem visual;
- Desvelar o perceber, o sentir, o pensar, o imaginar e o expressar;
- Ampliar sua possibilidade de produção e leitura do mundo, da natureza e da cultura, ampliando também seus modos de atuação sobre eles.
- Utilizar-se de diversos materiais e formas artísticas para expressar seus sentimentos, pensamentos e conhecimentos;
- Ampliar a capacidade de percepção visual e auditiva;
- Descobrir novas formas de utilizar o material criando efeitos diversos;
- Realizar experiências construindo o conceito de cores;
- Interagir com materiais recicláveis;
- Explorar a cor e seus efeitos através da utilização de diferentes recursos;
- Aplicar técnicas artísticas: esfumado, pintura, texturas, pontilhismo, sombreados, etc;
- Utilizar-se dos elementos estéticos em exercícios pictóricos que envolvam linhas, formas, texturas e cores;
- Perceber semelhanças e diferenças;
- Produzir artisticamente estruturas bidimensional e tridimensional;
- Representar textos escritos e verbais através da expressão plástica e musical;
- Organizar os materiais e instrumentos que facilitam o trabalho artístico;
- Apreciar e valorizar os próprios trabalhos e os trabalhos realizados pelos colegas;
- Desvelar e reconhecer as características dos estilos em obras de arte arquitetônicas, plásticas ou musicais.

As habilidades apresentadas acima estão no âmbito complexo, o professor/monitor pode de acordo com sua realidade, especificá-las ainda mais e ampliá-las de acordo com a necessidade.

7.2 - ESPORTE E LAZER

No dicionário, a definição de **esporte** é “cada uma das atividades físicas desenvolvidas por uma pessoa ou um grupo, com regularidade ou não, com o fim de recreação ou competição”. O **Lazer**, que vem do latim 'licere' – ser lícito, ser permitido -, é normalmente definido como uma série de atividades que o ser pode praticar em seu tempo livre, ou seja, naquele momento em que não está trabalhando, em tarefas familiares, religiosas ou sociais, e que lhe proporcionam prazer. O **esporte de lazer** possui valor em si próprio, como um direito social e uma manifestação cultural que **pode** apresentar ricas formas e sentidos. Ele **pode** proporcionar experiências significativas para a vida das pessoas, bem como **ser** um espaço de reflexão sobre a sociedade. Durante a vida escolar, as aulas de relacionadas ao esporte e ao lazer fazem parte do cotidiano dos alunos, entretanto para a maioria das pessoas, a finalidade única da disciplina é fazer exercícios e ensinar regras de esportes, mas é muito mais do que isso! Além dos benefícios físicos da prática



esportiva, o esporte e o lazer podem desenvolver competências e habilidades sociais, psicológicas, motoras e cognitivas! Conheça melhor algumas competências que podemos desenvolver nessa área: ***Desenvolver Habilidades Cognitivas** - Várias habilidades como raciocinar, planejar, exercitar a memória e compreender situações e estratégias precisam ser desenvolvidas. Embora as habilidades motoras sejam o aspecto aparentemente mais trabalhado, é possível estimular o raciocínio por meio das atividades, como em brincadeiras de arremesso pode se exercitar a precisão de movimentos e a memorização. *** Respeitar o corpo** – As atividades que envolvem esportes e lazer devem mostrar: a importância de se ter um corpo saudável; como os exercícios físicos, praticados de forma correta, podem ajudar e revelar que a malhação não pode ter como única finalidade a estética. ***Aumentar a autoestima** - Do ponto de vista físico, o exercício libera hormônios que causam bem-estar; do psicológico, aumenta a confiança e diminui a timidez, pois se pode ver que com esforço e trabalho diário há evolução no esporte, ganhando assim mais confiança no resto da vida. ***Trabalhar o equilíbrio emocional** - Ganhar, perder, errar, jogar com a incerteza... são situações comuns na vida. As boas práticas de atividades físicas deve desenvolver o controle psicológico dos alunos sob a adversidade. ***Reconhecer o outro e saber compartilhar** - Uma das primeiras coisas que se aprende na escola é a lidar com a existência do outro - o colega, o professor, o funcionário e desta forma aprende-se a importância de compartilhar as coisas, pois tanto no futebol quanto na vida é preciso aprender a dividir as tarefas e as responsabilidades, pois quanto maior a comunicação do grupo, melhor o resultado. *** Estimular a criatividade** “ -Quanto mais desafiado for o jovem, melhor preparado ele será”. Ao elaborar diferentes formas de fazer uma mesma tarefa, cria-se mais repertório para enfrentar situações adversas. As habilidades apresentadas acima estão no âmbito complexo, o professor/monitor pode de acordo com sua realidade, especificá-las ainda mais e amplia-las de acordo com a necessidade.

7.3 - EDUCAÇÃO SUSTENTÁVEL

Os benefícios de ser exposto a uma Educação Sustentável são bem amplos. A começar pela **formação de cidadãos mais críticos e conscientes**. As pessoas que recebem esse ensino não são apenas mais atuantes, mas também mais preocupadas com o impacto que causam ao meio ambiente. O aluno como agente responsável por seus atos consegue desenvolver raciocínio lógico e maior respeito em relação à natureza. Isso afeta diretamente a sua forma de atuação, ou seja, tornam-se colaboradores e gestores com maior capacidade de criar soluções e trabalhar em equipe reduzindo gastos com o uso inteligente dos recursos, além de serem mais criativos. Sem contar que tal ensino **favorece o crescimento ético, moral e intelectual**, contribuindo para uma melhor formação pessoal. O que resulta, também, no advento do empreendedorismo, afinal, os estudantes estão preocupados em oferecer o seu melhor ao mundo. Ou seja, a Educação sustentável aguça a criatividade para potenciais negócios futuros. Eis aqui alguns dos conhecimentos que devemos desenvolver em nós e em nossos alunos:

- ✓ Conhecer os cuidados para com os animais e as plantas;
- ✓ Propiciar a promoção de novos hábitos higiênicos na população;
- ✓ Conhecer as práticas que evitam o desperdício da água, energia e alimentos;
- ✓ Identificar os recursos naturais e sua utilização para a vida do ser humano.

As habilidades apresentadas acima estão no âmbito complexo, o professor/monitor pode de acordo com sua realidade, especificá-las ainda mais e amplia-las de acordo com a necessidade.

7.4 - EDUCAÇÃO FINANCEIRA

A **importância da educação financeira** vem propor ferramentas para que o aluno possa perceber que ele pode ter uma vida melhor, que tenha a possibilidade de planejar-se financeiramente. Assim construindo um país mais estruturado e próspero. A **Educação Financeira** nas Escolas tem como objetivo contribuir para o desenvolvimento da cultura de planejamento, prevenção, poupança, investimento e consumo consciente, além de ensiná-los a organizarem-se financeiramente, a prática permite o desenvolvimento de comportamentos que podem fazer a diferença no futuro, como autocontrole emocional, disciplina,



organização e planejamento, gestão e inteligência **financeira**. A educação financeira é muito mais do que apenas saber economizar o dinheiro. Ela consiste em práticas que tem o objetivo de trazer qualidade de vida tanto no presente quanto no futuro. Ela ensina a construir um planejamento financeiro que visa o bem estar. Assim, você consegue dominar o seu dinheiro e tem mais consciência do que fazer com ele. Claro que economizar, cortar gastos desnecessários, investir e aumentar seu montante é importante, mas não se trata apenas disso. A educação financeira envolve fatores financeiros e emocionais, como se questionar se a compra ou aquisição de determinado produto ou serviço realmente é necessária no momento. Assim, você consegue controlar melhor os seus gastos e planejar a vida com mais tranquilidade. Para tanto se faz necessário à promoção: *as quatro operações matemática, *percentual de porcentagens, *rendimentos, *frações, impostos entre outros. Lembrando que Ministério da Educação (MEC) tornou a educação financeira matéria obrigatório na Base Nacional Comum Curricular. A partir de 2020, tornou-se obrigatório o ensino de educação financeira para crianças em todas as escolas brasileiras.

Deve-se fazer um levantamento prévio dos conhecimentos matemáticos dos alunos com avaliação diagnóstica e observações diárias;

-Propor situações problemas contextualizados, utilizando material dourado, palitos, canudinhos, tapinhas e outros objetos disponíveis na unidade escolar.

-Utilizar o calendário letivo e propor atividades que contemple a organização mensal dos alunos.

- Propor situações problemas que envolvem noções de economia, projetos de empreendedorismo que desenvolva o protagonismo do aluno com visão para o futuro e auxílio nas economias domésticas.

-Utilizar o relógio digital para cronometrar o horário de início e término de entrada e saída do recreio,

- Aulas expositivas com uso de cartazes construídos com a participação dos alunos;

- Aulas práticas com uso de materiais concretos tais como: bloco lógico, tangram, ábacos, material dourado, régua, garrafas pet, palitos, embalagens de produtos e outros materiais reciclados;

Utilizar materiais concretos que podem ser: tampinhas de garrafas, palitos de fósforo e outros para trabalhar situações subtração.

- Simulem mercadinho dentro da sala de aula, usando as cédulas de papel para trabalhar cálculo mental.

-Confecção de jogos com sucata;

-Oficina de jogos com atividades em equipe realizadas quinzenalmente;

- Aula na sala de mídias com uso dos computadores trabalhando o jogo das frações;

-Atividades em grupo;

-Atividades com desafios matemáticos;

- Dinâmicas com Jogos:

- Brincadeiras palpáveis.

As habilidades apresentadas acima estão no âmbito complexo, o professor/monitor pode de acordo com sua realidade, especificá-las ainda mais e amplia-las de acordo com a necessidade.

7.5 - LEITURA E ESCRITA

A palavra **escrita** ganha significados a partir da ação do leitor sobre ela. A **leitura** é um processo de compreensão de mundo que envolve características essenciais singulares do homem, levando a sua capacidade simbólica e de interação com outra palavra de mediação marcada no contexto social. A **leitura** é a forma como se interpreta um conjunto de informações (presentes em um livro, uma notícia de jornal, etc.) ou um determinado acontecimento. É uma interpretação pessoal. O hábito de **leitura** é uma prática extremamente importante para desenvolver o raciocínio, o senso crítico e a capacidade de interpretação. A **escrita** é um sistema simbólico de registro e comunicação que significou coisas diferentes para os diferentes povos ao longo do tempo, e tem sido definida de variadas maneiras pela crítica contemporânea. Uma das definições possíveis é como um sistema de símbolos gráficos usado para transmitir o pensamento humano, não é uma prática centrada só na decodificação, na representação de sons por meio de letras, é, antes de tudo, uma prática que deve ser desenvolvida gradativamente. Para superar as dificuldades encontradas no



estudo da ortografia, não implica que o professor dedique demasiadamente seu tempo ao ensino sistemático, trabalhando outras áreas, ele também estará reforçando as funções da linguagem e do pensamento.

O professor deve trabalhar com uma variedade de textos, levando o aluno a analisá-los e reconhecer as palavras. Deve trabalhar com:

-Construção do Sistema alfabético e da ortografia. Uso do dicionário. Escrita de palavras irregulares fonema-grafema.

-Contagem de história feita pelo monitor (a).

Leitura e compreensão de poemas visuais e concretos. Exploração de sons, jogos de palavras, imagens poéticas e recursos visuais e sonoros.

-Leitura e compreensão de regras de jogos, receitas e cardápios, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.

- Compreensão em leitura de parlenda, trava-língua, canções ou quadrinhos, anúncios, notícias reportagens, piadas, poemas.

- Sequência didática. Leitura de imagens em narrativas visuais. Histórias em quadrinhos, contos de fadas.

- Grafia correta de palavras conhecidas na produção de textos.

- Uso dos sinais de pontuação. Produção textual.

- Ouvir e estimular as crianças a se expressar nas mais variadas formas.

As habilidades apresentadas acima estão no âmbito complexo, o professor/monitor pode de acordo com sua realidade, especificá-las ainda mais e amplia-las de acordo com a necessidade.

7.6- INFORMÁTICA

Informática é um ramo das ciências da informação e da computação. Estuda os processos de recolha, armazenamento, processamento, transferência e difusão de dados digitais. O termo surgiu da junção das palavras informação e automática e pode ser resumido como o processo de tratamento automático da informação. Suas inovações e seus dispositivos fazem parte de todas as áreas da nossa vida e servem como ferramentas de trabalho, estudo e de entretenimento.

A informática básica ensina os conceitos fundamentais dos computadores, que facilitam a vida e a organização do trabalho. Seu entendimento é um pré-requisito comum para muitas vagas de emprego. Ter conhecimento básicos de informática significa saber:

- Monitor e suas funções.

- Ligar e desligar o computador.

- Mouse e seus botões (direita, esquerda, um clique, dois cliques).

-Teclado: teclado alfanumérico, espaço, deletar, enter, shift.

- Botões: iniciar, fechar, minimizar, maximizar.

- Termos: ícones e janela.

- Barras de títulos, ferramentas, menu, rolagem status, tarefa.

- Disquete, cd-rom, entradas usb, áudio e vídeo.

- Gabinete e suas funções.

- Impressora e suas funções.

- Sistema operacional e suas funções.

- Diferenciar sites.

- Como usar o computador corretamente.

- Usando corretamente os dedos para digitar.

- Como criar e deletar uma pasta.

- Como inserir texto.

- Pacote de office.

- Ícones na área de trabalho.

- Recursos do pacote o office.



- Recursos do Microsoft Word.
- Como digitar texto no Microsoft word.
- Como criar pastas, copiar e colar.
- Como inserir e formatar texto no notepad e blocos de notas.
- Recursos do paint.
- Como utilizar várias janelas ao mesmo tempo.
- Como inserir textos, apagar, deletar, colar, copiar e recortar.
- Uso da internet para pesquisa (visitas alguns sites).
- Como pesquisar, ler e se informar através da internet.
- Fonte de pesquisa.
- Conhecendo jogos online.
- Internet como navegador.
- Conhecendo e-mails.
- Conhecendo sites de informação.
- Conhecendo o paint.
- Paint: desenhando e pintando.
- Fontes.
- Parágrafo.
- Alinhamento esquerdo e centralizado.
- Alinhamento direito e centralizado.
- Espaçamento entre linhas.
- Configurando página.
- Retrato.
- Paisagem.
- Zoom.
- Correção ortográfica.
- Atividades correção ortográfica.
- Internet.
- Pesquisa na internet.
- Hagáquê.
- Digitando nos balões.
- Inserindo imagem.
- Criando historinha.
- Salvar historinha.
- Internet e jogo.
- Navegadores e buscadores.
- Pesquisa em ppt na internet.
- Pesquisa doc na internet.
- Pesquisa de pdf na internet.
- Pesquisa vídeos na internet.
- Pesquisa de imagens na internet.
- Criando tabelas no editor de tabelas.
- Inserindo tabela simples.
- Inserindo coluna e linhas.
- Auto formatação de tabela.
- Ordem alfabética.
- Desenhar tabela.
- Inserir marcadores.



- Layout de páginas.
- Inserir símbolos.
- Inserir imagens.

8. DOS MONITORES:

Os monitores deste Programa fazem parte do quadro administrativo, deve ter ensino médio completo ou cursando pedagogia, com jornada de trabalho de 40 horas semanais, ou seja, deve ser lotado com até 30 aulas presenciais distribuídas nas oficinas, as demais horas devem ser distribuídas/ organizadas para planejamento e registros no diário de classe no sistema SIGE. As oficinas devem ser desenvolvidas preferencialmente através de projetos voltados ao seu pleno desenvolvimento.

O planejamento das aulas deve ser acompanhado pelo coordenador pedagógico da UE e pelo técnico da SEMED responsável.

9. RECURSOS DIDÁTICOS

Folhas de papel sulfite;

Cartolina,

Cartelas de bingo;

Lápis de cor;

Lápis de escrever;

Borracha;

TV;

Régua;

Calculadoras;

Computador (internet);

Cola;

Caderno de Caligrafia;

Borracha;

Revistas;

Jornais e gibis etc...;

Livros didáticos;

Jogos de bingo envolvendo as quatro operações;

Jogos didáticos diversos;

Material dourado;

Materiais não estruturados;

Tangam, Ábacos, Massinha, Livros literários, Corda, elástico entre outros.

10. AVALIAÇÃO:

A avaliação ocorrerá durante todo o processo de seu desenvolvimento, envolvendo a observação da atuação dos alunos nas atividades de produção oral e escrita, confecção de murais, atividades de interpretação, atividades escritas e matemática, mudanças de hábitos, depoimento de vivências em grupo e em casa, através de melhorias nas aulas do ensino regular entre outros de acordo com a metodologia do monitor.

11. CONCLUSÃO:

Compreende-se que a educação integral em jornada ampliada no Brasil é uma política pública em construção e um grande desafio para gestores educacionais, professores e comunidades que, ao mesmo



tempo, amplia o direito à educação básica e colabora para reinventar a escola e atendendo a **Meta VI do Plano Municipal de Educação (PME)** que dá direito ao aluno a Formação Integral, estamos ofertando e estimulando-os durante todo ano a busca pelo o prazer da leitura, escrita, operações matemática entre outros campos inerentes a formação do ser humano.

Na realidade, a ideia do Projeto manifestou-se após o diagnóstico feito em sala, surgindo uma grande preocupação de todos os envolvidos no ensino aprendizagem, somos conscientes de que, se queremos uma escola democrática e de qualidade, é necessário desenvolver os potenciais do ser humano, facilitar a socialização e conduzi-lo ao desenvolvimento pleno com padrões morais e éticos para que possa conviver bem em sociedade.

12. BIBLIOGRAFIAS E OUTRAS REFERÊNCIAS

Fonte: <http://educarparacrescer.abril.com.br/aprendizagem/educacao-fisica-559281.shtml>

<https://master.clear.com.br/educacao-financeira/>

BRASIL. Referencial Curricular Nacional para o Ensino Fundamental.

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ Ato2007-2010/2007/Decreto/D6253.htm

<http://pne.mec.gov.br/>

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ Ato2011-2014/2014/Lei/L13005.htm

PERRENOUD, Philippe. CONSTRUIR COMPETÊNCIAS DESDE A ESCOLA. Porto Alegre, Artes Médicas Sul, 1999.

_____. NOVAS COMPETÊNCIAS PARA ENSINAR. Porto Alegre, Artes Médicas Sul, 2000.

DEMO, Pedro. CONHECER E APRENDER: SABEDORIA DOS LIMITES E DESAFIOS. Porto Alegre, Artes Médicas Sul, 2000.

FAZENDA, I. C. A. (Org.). DIDÁTICA E INTERDISCIPLINARIDADE. 9. ed. Campinas: Papyrus, 2005.