

# MANUAL DE EXPERIÊNCIAS



Projeto de Enriquecimento  
Curricular para Alunos com  
Altas Habilidades e/ou  
Superdotação

**VÍVIAN ARIANE BARAUSSE DE MOURA**  
**SANI CARVALHO RUTZ DA SILVA**  
**ELSA MIDORI SHIMAZAKI**

**VÍVIAN ARIANE BARAUSSE DE MOURA**  
**SANI CARVALHO RUTZ DA SILVA**  
**ELSA MIDORI SHIMAZAKI**

# **MANUAL DE** **EXPERIÊNCIAS**

Projeto de Enriquecimento Curricular  
para Alunos com Altas Habilidades e/ou  
Superdotação



2025



Esta licença permite compartilhamento, remixe, adaptação e criação a partir do trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que sejam atribuídos créditos ao(s) autor(es). Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.

# APRESENTAÇÃO

O Manual de Experiências apresenta propostas pedagógicas sistematizadas no âmbito de um projeto de enriquecimento curricular, direcionado a estudantes com Altas Habilidades e/ou Superdotação (AH/SD). Seu objetivo consiste em oferecer subsídios à prática docente, promovendo a articulação entre fundamentos teóricos e a ação educativa, com vistas ao fortalecimento de práticas pedagógicas inclusivas. O material fundamenta-se nos princípios da Teoria Histórico-Cultural, segundo os quais a aprendizagem e o desenvolvimento humano se constituem nas interações sociais mediadas por instrumentos e signos, pela cultura e pelas relações estabelecidas no contexto escolar.

Nessa perspectiva, compreende-se que o potencial dos estudantes é ampliado quando o professor atua de forma intencional, planejando atividades que interfiram no curso espontâneo do desenvolvimento humano e criem condições para a consolidação de diferentes formas de pensar e agir. As propostas apresentadas visam desafiar os estudantes, promover a cooperação e ampliar o repertório cognitivo e simbólico, respeitando as singularidades e a trajetória de cada sujeito.

O manual tem, ainda, a finalidade de fortalecer o trabalho colaborativo entre educadores, por meio do compartilhamento de experiências contextualizadas, contribuindo para a consolidação de uma cultura escolar que valoriza o protagonismo, a criatividade e o desenvolvimento humano.

O Manual de Experiências foi organizado a partir da concepção de que o ensino se constitui como um processo intencional e mediado, no qual o professor atua como agente do ensino, da aprendizagem e do desenvolvimento. Cada plano de aula que integra este material resulta da articulação entre teoria e prática, fundamentando ações pedagógicas concretas e contextualizadas nos princípios da Teoria Histórico-Cultural.

As propostas foram estruturadas de modo a promover situações de aprendizagem que estimulem o pensamento criativo, a investigação e a autonomia intelectual de estudantes com Altas Habilidades e/ou Superdotação. Partem de contextos significativos e se desenvolvem a partir da interação entre pares, da cooperação e da mediação docente, elementos fundamentais para a criação e a consolidação de novas Zonas de Desenvolvimento Proximal.

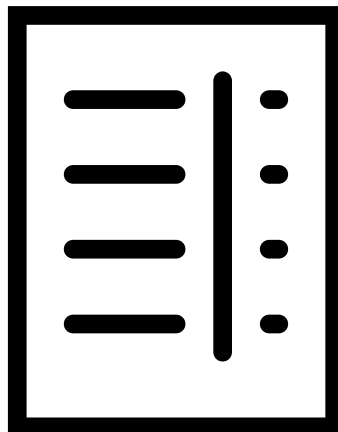
Cada experiência foi organizada com base em eixos que orientam a prática pedagógica: intencionalidade educativa; mediação e interação; atividade; reflexão e reelaboração; e registro e compartilhamento.

Os planos foram elaborados e aplicados em ambientes escolares, considerando a diversidade de contextos educativos e a autonomia do professor na escolha dos recursos didáticos e dos procedimentos avaliativos. Nesse sentido, os materiais, as estratégias e as formas de avaliação permanecem em aberto, cabendo ao educador adequá-los às especificidades de sua realidade, aos objetivos pedagógicos e às múltiplas possibilidades existentes no cotidiano escolar. Essa dinâmica fundamenta-se no caráter colaborativo e formativo da proposta, que compreende o processo educativo como uma elaboração conjunta de conhecimentos. Ao adotar esse referencial teórico, reafirma-se que o desenvolvimento humano é mediado pela cultura, pela experiência social e histórica.

Assim, mais do que propor atividades, este material convida o educador a refletir sobre o sentido do ensino como prática pedagógica, capaz de reconhecer a diversidade de talentos presentes na escola e de promover avanços educacionais.

# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	.....	<b>7</b>
<b>PRIMEIRA ETAPA</b>	.....	<b>8</b>
<b>SEGUNDA ETAPA</b>	.....	<b>12</b>
<b>TERCEIRA ETAPA</b>	.....	<b>25</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	.....	<b>31</b>



# INTRODUÇÃO

O processo formativo foi estruturado em uma espiral de complexidade crescente, orientada pelo princípio da teoria histórico-cultural que entende a aprendizagem e o desenvolvimento humano como internalização progressiva das ações mediadas de forma históricas e culturais.



# PRIMEIRA ETAPA



A primeira etapa dedicada à exploração e ao reconhecimento do computador como instrumento simbólico e cultural (planos de aula de 1 a 3), que possibilitam aos estudantes uma relação curiosa e afetiva com a tecnologia, compreendendo-a como meio de expressão criativa.



## Plano de aula – 1

### Tema / Conteúdo

Apresentação e Ambientação Digital

Exploração inicial dos equipamentos e reconhecimento do computador como ferramenta de criação, expressão e imaginação.

### Objetivos

- Estabelecer vínculo entre o estudante e o ambiente digital, despertando curiosidade e interesse.
- Identificar percepções, conhecimentos cotidianos e expectativas sobre o uso da tecnologia.
- Iniciar o processo de socialização e organização de um grupo colaborativo.

### Conteúdos Estruturantes

- Noções básicas de hardware e software (reconhecimento inicial).
- Mediação tecnológica e interação social no espaço digital.

### Recursos Didáticos

Computadores, notebooks ou tablets;

Fones de ouvido, mouse, teclado, processadores, placa-mãe e memória.

### Desenvolvimento Metodológico

Acolhimento e sensibilização: roda de conversa sobre o papel da tecnologia no cotidiano e na criação artística.

Exploração orientada: o estudante explora o computador, manuseia os periféricos e comenta suas descobertas.

Mediação docente: o professor propõe pequenas provocações (“*O que você acha que esse programa faz?*”) e promove trocas entre pares.

Síntese coletiva: partilha das descobertas e sentimentos, registradas em mural digital.

Fechamento reflexivo: discussão sobre o computador como ferramenta de criação, comunicação e ampliação das capacidades humanas.

### Avaliação

Participação ativa, curiosidade investigativa e interação com o grupo.

### Referências

NORTON, P. **Introdução à Informática**. São Paulo: Pearson Makron Books, 1996.  
VELLOSO, F. C. **Informática: conceitos básicos**. 8ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

## Plano de aula – 2

### Tema / Conteúdo

Conhecendo o computador – Hardware e periféricos

### Objetivos

- Identificar os principais componentes físicos do computador e compreender suas funções.
- Desenvolver habilidades de observação, investigação e cooperação durante a exploração dos equipamentos.

### Conteúdos Estruturantes

- Estrutura física do computador: gabinete, processador, memória, dispositivos de entrada e saída.

### Recursos Didáticos

Computadores, notebooks ou tablets;

Fones de ouvido, mouse, teclado, processadores, placa-mãe e memória.

### Desenvolvimento Metodológico

Introdução: conversa inicial sobre os componentes do computador e verificação do conhecimento dos estudantes sobre a temática.

Exploração prática: observação guiada dos componentes e conversa sobre suas funções.

Atividade simbólica: montagem e desmontagem seguida de representação visual da estrutura interna.

Mediação docente: o professor propõe perguntas instigantes (“*O que seria o cérebro do computador?*”).

Síntese coletiva: socialização das descobertas e construção de uma ilustração dos componentes.

### Avaliação

Observação da participação nas discussões e capacidade de relacionar forma e funções do equipamento.

### Referências

NORTON, P. **Introdução à Informática**. São Paulo: Pearson Makron Books, 1996.  
VELLOSO, F. C. **Informática: conceitos básicos**. 8ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

## Plano de aula – 3

### Tema / Conteúdo

Software e sistemas operacionais

### Objetivos

- Diferenciar hardware e software, compreendendo sua interdependência.
- Reconhecer as etapas básicas de instalação de programas.
- Comparar softwares livres e proprietários quanto a acesso, usabilidade e possibilidade de modificação.

### Conteúdos Estruturantes

- Conceito de software e sistema operacional.
- Estrutura e funcionamento de um sistema operacional.
- Instalação e desinstalação de programas.
- Diferenças entre software livre e proprietário.
- Papel do usuário no processo de uso e personalização do sistema.

### Recursos Didáticos

Computadores com sistema operacional (Windows, Linux etc.);  
Smartphones;  
Tablets.

### Desenvolvimento Metodológico

Roda de conversa inicial: debate orientado sobre os conhecimentos prévios dos estudantes em relação aos conceitos de “programa” e “sistema”.

Exploração mediada: navegação orientada no sistema operacional, observando ícones, menus e comandos básicos.

Atividade prática: instalação comparativa de um software proprietário e um software livre.

Discussão reflexiva: análise dos softwares e suas contribuições em intenções humanas em ações técnicas.

Síntese: partilha das observações e conceito coletivo sobre o papel do software como mediador entre pensamento e ação no ambiente digital.

### Avaliação

Participação nas discussões, envolvimento na atividade prática e capacidade de análise crítica sobre as diferenças entre software livre e proprietário.

### Referências

NORTON, P. **Introdução à Informática**. São Paulo: Pearson Makron Books, 1996.  
VELLOSO, F. C. **Informática: conceitos básicos**. 8ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier,

# SEGUNDA ETAPA



Voltada à experimentação técnica e organização digital (planos de aula 4 a 8). Essa etapa visa ampliar o domínio funcional das ferramentas, envolvendo pesquisa, curadoria e produção textual e visual.

Em continuidade, a etapa de composição estética e design digital (planos de aula 9 a 15) possui o planejamento considerando as características cognitivas e criativas dos estudantes com altas habilidades e/ou superdotação.



## Plano de aula – 4

### Tema / Conteúdo

Organização digital e tipos de arquivos

### Objetivos

- Organizar arquivos e pastas no ambiente digital.

### Conteúdos Estruturantes

- Tipos de arquivos e extensões.
- Criação e gerenciamento de pastas.

### Recursos Didáticos

Computadores com acesso à nuvem (Google Drive ou similar).

### Desenvolvimento Metodológico

Introdução: conversa sobre a forma em que as pessoas guardam e nomeiam arquivos.

Demonstração: o professor mostra diferentes formas de organização.

Atividade guiada: cada aluno cria uma “galeria digital pessoal” com pastas de temas que interessa.

Reflexão coletiva: diálogo sobre como a organização facilita o pensamento e a criação.

Síntese: socialização dos diretórios criados e avaliação do processo.

### Avaliação

Observação no processo da criação das pastas, verificar coerência lógica na organização e envolvimento durante o processo.

### Referências

NORTON, P. **Introdução à Informática**. São Paulo: Pearson Makron Books, 1996.

VELLOSO, F. C. **Informática: conceitos básicos**. 8ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

## Plano de aula – 5

### Tema / Conteúdo

Internet como ferramenta de busca e pesquisa de referências científica

### Objetivos

- Utilizar a internet de forma crítica e criativa como fonte de pesquisa e ampliação de repertório.
- Desenvolver habilidades de seleção e análise de informações digitais.
- Compreender a função da curadoria de conteúdo na criação autoral.

### Conteúdos Estruturantes

- Estratégias de busca digital.
- Fontes de informação confiáveis.
- Critérios de análise e organização de referências.

### Recursos Didáticos

Computadores com acesso à internet;  
Acesso às plataformas de pesquisa digital.

### Desenvolvimento Metodológico

Abertura: conversa sobre a diferença entre “pesquisar” e “procurar”.

Demonstração: apresentação de mecanismos de busca e bancos de dados confiáveis.

Atividade prática: pesquisa orientada sobre temas de interesse dos alunos.

Curadoria coletiva: compartilhamento de referências e discussão sobre critérios de confiabilidade.

Síntese: criação de um mural coletivo com os principais achados.

### Avaliação

Participação nas discussões e colaboração durante a pesquisa; reflexão sobre as fontes encontradas.

### Referências

NORTON, P. **Introdução à Informática**. São Paulo: Pearson Makron Books, 1996.

VELLOSO, F. C. **Informática: conceitos básicos**. 8ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

## Plano de aula – 6

### Tema / Conteúdo

Gestão e curadoria de conteúdos digitais

### Objetivos

- Compreender o papel da curadoria digital na organização e valorização do conhecimento.
- Desenvolver a forma de selecionar, armazenar e classificar informações.
- Ampliar o repertório digital para futuras produções autorais.

### Conteúdos Estruturantes

- Curadoria digital e gestão de informações.
- Organização de acervos temáticos.
- Seleção e categorização crítica de conteúdo.

### Recursos Didáticos

Computadores e internet;  
Ferramentas de organização digital (Drive).

### Desenvolvimento Metodológico

Introdução: retomada dos resultados do encontro anterior e roda de conversa sobre a diferença entre acúmulo e curadoria.

Exploração: demonstração de formas de categorizar e armazenar informações em nuvem.

Atividade prática: construção de um acervo digital temático com referências de interesse pessoal.

Trocas mediadas: os alunos explicam seus critérios de seleção e organização.

Síntese: reflexão sobre como o conhecimento se transforma quando é organizado com propósito.

### Avaliação

Participação ativa nas discussões e colaboração na construção do acervo digital.

### Referências

NORTON, P. **Introdução à Informática**. São Paulo: Pearson Makron Books, 1996.  
VELLOSO, F. C. **Informática: conceitos básicos**. 8ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

## Plano de aula – 7

### Tema / Conteúdo

Digitação criativa e expressão textual

### Objetivos

- Explorar a fluência na digitação.
- Utilizar o texto digital como forma de expressão criativa e simbólica.

### Conteúdos Estruturantes

- Digitação e expressão textual.
- Criação de microcontos.

### Recursos Didáticos

Computadores, teclado, processador de texto e gerador de palavras aleatórias.

### Desenvolvimento Metodológico

Introdução: diálogo sobre as diferenças entre escrita digital e manual.

Desafio criativo: sorteio de palavras aleatórias para criação de microcontos.

Produção individual: digitação com limite de tempo e liberdade de estilo.

Leitura compartilhada: socialização dos microcontos e comentários sobre intenções criativas.

Reflexão: debate sobre a escrita como meio de expressão de sentimentos e ideias.

### Avaliação

Originalidade, envolvimento, clareza textual e participação nas socializações.

### Referências

NORTON, P. **Introdução à Informática**. São Paulo: Pearson Makron Books, 1996.

VELLOSO, F. C. **Informática: conceitos básicos**. 8ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

## Plano de aula – 8

### Tema / Conteúdo

Criando significado com forma

### Objetivos

- Explorar elementos visuais e linguísticos que compõem um texto digital.
- Experimentar a relação entre forma e sentido na construção de significados.

### Conteúdos Estruturantes

- Estilo, tipografia e diagramação textual.
- Poema visual e microconto ilustrado.

### Recursos Didáticos

Computadores com processadores de texto (Google Docs, Word, Canva);  
Banco de imagens e ícones.

### Desenvolvimento Metodológico

Introdução: conversa sobre como o aspecto visual altera o significado de um texto. Exemplos: poemas visuais e cartazes literários.

Atividade prática: edição de um texto utilizando margens, fontes e imagens como elementos expressivos.

Mediação docente: reflexão sobre escolhas estéticas e simbólicas.

Síntese: socialização das produções e discussão sobre forma e ideia.

### Avaliação

Originalidade, coerência visual e envolvimento no processo criativo.

### Referências

NORTON, P. **Introdução à Informática**. São Paulo: Pearson Makron Books, 1996.

VELLOSO, F. C. **Informática: conceitos básicos**. 8ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

## Plano de aula – 9

### Tema / Conteúdo

Imagens e edição visual

### Objetivos

Explorar softwares de edição de imagem.

### Conteúdos Estruturantes

- Noções básicas de composição e manipulação de imagem.
- Ferramentas digitais de edição (GIMP).

### Recursos Didáticos

Computadores com softwares de edição de imagem;  
Banco de imagens e ícones.

### Desenvolvimento Metodológico

Aquecimento visual: análise coletiva de imagens artísticas e digitais.

Apresentação: demonstração de recursos de edição (recorte, brilho, contraste, filtros).

Atividade prática: edição explorando efeitos e composições.

Mediação docente: reflexão sobre comunicabilidade da imagem.

Síntese: compartilhamento das criações e feedback coletivo.

### Avaliação

Intencionalidade estética, engajamento e habilidade de manipular elementos visuais.

### Referências

GNU IMAGE MANIPULATION PROGRAM. **Manual do Usuário do GIMP.**

Disponível em: [https://docs.gimp.org/pt\\_BR/](https://docs.gimp.org/pt_BR/). Acesso em 10 jan. 2026.

## Plano de aula – 10

### Tema / Conteúdo

Manipulação de imagem – “Remix visual”

### Objetivos

- Utilizar a imagem digital como meio de reconstrução simbólica da realidade.
- Aplicar técnicas de sobreposição e distorção para criar narrativas visuais.

### Conteúdos Estruturantes

- Edição e composição de imagem.
- Colagem digital e remix cultural.

### Recursos Didáticos

Computadores com softwares de edição;  
Banco de imagens e ícones.

### Desenvolvimento Metodológico

Introdução: conversa sobre o conceito de “remix” na cultura digital.

Exemplos visuais: colagens, memes e releituras.

Atividade prática: criação de nova imagem por sobreposição, fusão e distorção.

Mediação docente: orientação estética e reflexão sobre intenções comunicativas.

Fechamento: exposição das criações e diálogo sobre a mensagem expressa.

### Avaliação

Originalidade, coerência visual e reflexão crítica sobre a produção.

### Referências

GNU IMAGE MANIPULATION PROGRAM. **Manual do Usuário do GIMP**. Disponível em: [https://docs.gimp.org/pt\\_BR/](https://docs.gimp.org/pt_BR/). Acesso em 10 jan. 2026..

## Plano de aula – 11

### Tema / Conteúdo

Integração criativa – Grupo reunido para trocas

### Objetivos

- Compartilhar experiências e reflexões sobre produções anteriores.
- Desenvolver escuta interativa, empatia e diálogo criativo.
- Valorizar o processo coletivo como parte essencial da aprendizagem.

### Conteúdos Estruturantes

- Comunicação, socialização e colaboração.
- Linguagem estética e troca simbólica.

### Recursos Didáticos

Computadores e projetor multimídia;  
Mural digital (Padlet) ou físico.

### Desenvolvimento Metodológico

Abertura: acolhimento e contextualização das atividades anteriores.

Exposição: cada aluno apresenta sua criação digital.

Trocas e feedbacks: comentários do grupo sobre aspectos simbólicos e criativos.

Mediação docente: o professor presente o diálogo com foco na escuta.

Fechamento: reflexão coletiva sobre o processo vivido.

### Avaliação

Participação nas discussões e abertura ao diálogo como indicadores de envolvimento e maturidade criativa.

### Referências

COHEN, E. G.; LOTAN, R. A. **Planejando o trabalho em grupo**. Porto Alegre: Penso, 2017.

## Plano de aula – 12

### Tema / Conteúdo

Composição e Design Digital I – Harmonia, contraste e ritmo visual

### Objetivos

- Compreender princípios básicos da composição visual aplicados à criação digital.
- Relacionar forma, cor e equilíbrio à expressão estética e simbólica.

### Conteúdos Estruturantes

- Harmonia, contraste e ritmo visual.
- Noções de equilíbrio e proporção

### Recursos Didáticos

Computadores com softwares de design (GIMP);  
Exemplos de capas, pôsteres e composições visuais.

### Desenvolvimento Metodológico

Abertura: diálogo sobre o que torna uma imagem harmônica ou não.

Exposição: conceitos de harmonia, contraste e ritmo visual.

Atividade prática: criação de capa digital (livro, álbum ou projeto autoral).

Mediação docente: orientação sobre coerência simbólica.

Fechamento: análise coletiva dos resultados.

### Avaliação

Envolvimento e colaboração nas atividades propostas.

### Referências

GNU IMAGE MANIPULATION PROGRAM. **Manual do Usuário do GIMP.**  
Disponível em: [https://docs.gimp.org/pt\\_BR/](https://docs.gimp.org/pt_BR/). Acesso em 10 jan. 2026.

## Plano de aula – 13

### Tema / Conteúdo

Composição e Design Digital II – Estética digital e refinamento da criação

### Objetivos

- Compreender design como linguagem.
- Refinar produções anteriores com estética.

### Conteúdos Estruturantes

- Elementos estéticos do design.
- Relação entre função e forma.

### Recursos Didáticos

Computadores com softwares de design;  
Arquivos produzidos no encontro anterior.

### Desenvolvimento Metodológico

Retomada: mostra e análise dos trabalhos do encontro anterior.

Discussão: critérios de refinamento (clareza, legibilidade, harmonia).

Atividade prática: aprimoramento da capa ou peça criada.

Mediação docente: acompanhamento e estímulo à autocrítica estética.

Síntese: reflexão coletiva sobre o processo.

### Avaliação

Participação ativa e colaboração no refinamento das produções.

### Referências

GNU IMAGE MANIPULATION PROGRAM. **Manual do Usuário do GIMP.**

Disponível em: [https://docs.gimp.org/pt\\_BR/](https://docs.gimp.org/pt_BR/). Acesso em 10 jan. 2026.

## Plano de aula – 14

### Tema / Conteúdo

Design Digital III – Elementos visuais, tipografia e cor

### Objetivos

- Identificar elementos fundamentais do design: linhas, formas, cores e tipografia.
- Compreender o papel expressivo e simbólico das escolhas visuais.
- Criar composições para comunicar ideias e emoções.

### Conteúdos Estruturantes

- Elementos visuais e princípios de composição.
- Cores e função simbólica da tipografia.

### Recursos Didáticos

Computadores com softwares de design;  
Paletas de cores e catálogos tipográficos.

### Desenvolvimento Metodológico

Introdução: diálogo sobre a forma como cores e letras podem despertar diferentes sensações.

Análise: cartazes e capas com cor e tipografia como linguagem.

Atividade prática: criação de cartaz digital expressando uma ideia.

Mediação docente: orientação sobre intenção comunicativa.

Síntese: exposição e discussão das mensagens visuais.

### Avaliação

Participação nas atividades e discussões.

### Referências

GNU IMAGE MANIPULATION PROGRAM. **Manual do Usuário do GIMP**. Disponível em: [https://docs.gimp.org/pt\\_BR/](https://docs.gimp.org/pt_BR/). Acesso em 10 jan. 2026.

## Plano de aula – 15

### Tema / Conteúdo

Design Digital IV – Identidade visual e narrativa estética

### Objetivos

- Desenvolver identidade visual expressiva.
- Compreender a estética como narrativa de identidade e intenção comunicativa.
- Produzir logotipo ou símbolo autoral aplicável em diferentes contextos digitais.

### Conteúdos Estruturantes

- Identidade visual e marca pessoal.
- Símbolo, cor e forma como representações simbólicas.

### Recursos Didáticos e Tecnológicos

Computadores e softwares de design;  
Exemplos de logotipos e identidades visuais.

### Desenvolvimento Metodológico

Abertura: debate sobre identidade visual e expressão pessoal.

Apresentação: referências de logotipos e símbolos reconhecíveis.

Atividade prática: elaboração de logotipo ou símbolo pessoal.

Mediação docente: orientação sobre coerência estética.

Fechamento: compartilhamento e discussão das produções criadas.

### Avaliação

Participação, colaboração e envolvimento no processo criativo.

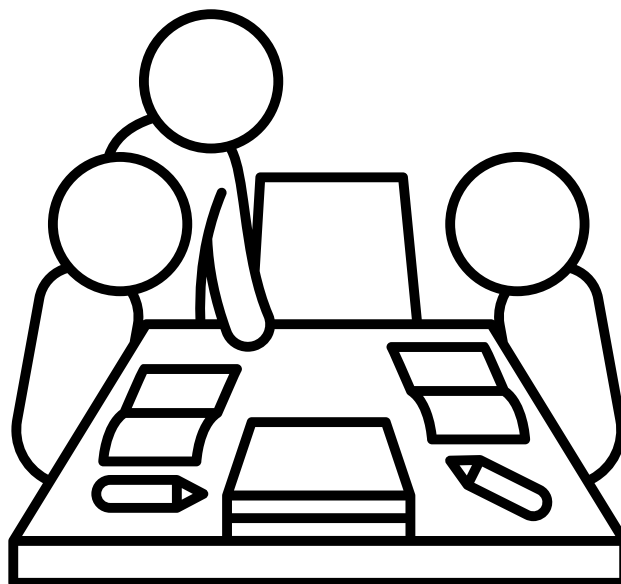
### Referências

GNU IMAGE MANIPULATION PROGRAM. **Manual do Usuário do GIMP.**  
Disponível em: [https://docs.gimp.org/pt\\_BR/](https://docs.gimp.org/pt_BR/). Acesso em 10 jan. 2026.

# TERCEIRA ETAPA



A fase de autoria e socialização (planos de aula 16 a 20) constitui o momento em que o conhecimento é ressignificado por meio de produções autorais e compartilhado em um ambiente coletivo, evidenciando o desenvolvimento das funções psicológicas superiores mediadas pela atividade criadora e pela interação social.



## Plano de aula – 16

### Tema / Conteúdo

Projeto Autoral – Etapa 1: Planejamento criativo

### Objetivos

- Planejar um projeto criativo pessoal integrando conhecimentos e habilidades desenvolvidos.
- Estabelecer tema, objetivos e cronograma de execução do projeto autoral.

### Conteúdos Estruturantes

- Etapas do processo criativo.
- Planejamento e definição de metas.
- Roteiro e organização da execução.

### Recursos Didáticos

Computadores, cadernos de planejamento ou documentos digitais;  
Modelos de roteiro criativo.

### Desenvolvimento Metodológico

Abertura: retomada dos conhecimentos apropriados e reflexão sobre temas de interesse pessoal.

Exposição: apresentação de exemplos de projetos possíveis (texto, arte, vídeo, jogo, apresentação).

Atividade prática: elaboração do roteiro de planejamento pessoal, definindo tema, objetivos e etapas.

Mediação docente: acompanhamento individualizado com perguntas que incentivem clareza e propósito.

Síntese: registro escrito ou digital das reflexões e motivações para o projeto autoral.

### Avaliação

Participação, interação e contribuições individuais durante o planejamento do projeto.

### Referências

COHEN, E. G.; LOTAN, R. A. **Planejando o trabalho em grupo**. Porto Alegre: Penso, 2017.

## Plano de aula – 17

### Tema / Conteúdo

Projeto Autoral – Etapa 2: Desenvolvimento prático e experimentação criativa

### Objetivos

- Executar o projeto autoral integrando conhecimentos apropriados.
- Aplicar a experimentação criativa como processo de construção.

### Conteúdos Estruturantes

- Experimentação e materialização de ideias.
- Autonomia e autoria criativa.
- Aplicação de técnicas digitais e artísticas.

### Recursos Didáticos

Computadores, softwares de criação e edição digital;  
Materiais gráficos e audiovisuais;  
Acesso à internet e banco de imagens.

### Desenvolvimento Metodológico

Abertura: revisão dos roteiros elaborados no encontro anterior.

Orientação: roda de conversa sobre os desafios do início da execução criativa.

Atividade prática: início da produção autoral (texto, vídeo, arte, jogo ou outro formato).

Mediação docente: acompanhamento individual.

Síntese: reflexão individual sobre o andamento do projeto e desafios enfrentados.

### Avaliação

Participação, interação e dedicação durante o desenvolvimento do projeto.

### Referências

COHEN, E. G.; LOTAN, R. A. **Planejando o trabalho em grupo**. Porto Alegre: Penso, 2017.

## Plano de aula – 18

### Tema / Conteúdo

Projeto Autoral – Etapa 3: Refinamento técnico e estético

### Objetivos

- Revisar, aprimorar e finalizar o produto.
- Exercitar a autocrítica e o olhar analítico sobre o processo criativo.

### Conteúdos Estruturantes

- Revisão e aprimoramento de produções.

### Recursos Didáticos

Computadores e softwares de edição;  
Acesso a acervos visuais e sonoros;  
Materiais complementares conforme o projeto.

### Desenvolvimento Metodológico

Abertura: conversa sobre o significado de “refinar” e “aperfeiçoar”.  
Atividade prática: aprimoramento técnico, visual ou conceitual do produto.  
Mediação docente: estímulo à reflexão crítica sobre as escolhas realizadas.  
Autoavaliação: análise pessoal sobre os pontos fortes e aspectos a evoluir.  
Síntese: registro das melhorias aplicadas e aprendizados obtidos.

### Avaliação

Participação e engajamento durante o processo de refinamento.

### Referências

COHEN, E. G.; LOTAN, R. A. **Planejando o trabalho em grupo**. Porto Alegre: Penso, 2017.

## Plano de aula – 19

### Tema / Conteúdo

Projeto Autoral – Etapa 4: Apresentação

### Objetivos

- Preparar e estruturar a apresentação do projeto autoral.
- Desenvolver a comunicação das ideias e intenções criativas.

### Conteúdos Estruturantes

- Comunicação de ideias e intenções criativas.

### Recursos Didáticos

Computadores, projetor multimídia e caixas de som;  
Materiais gráficos e audiovisuais.

### Desenvolvimento Metodológico

Abertura: conversa sobre como estruturar uma apresentação clara e envolvente.

Atividade prática: finalização dos ajustes técnicos e textuais das apresentações.

Mediação docente: orientação individual sobre coerência narrativa.

Preparação individual: ensaio e revisão dos materiais de apoio.

Síntese: reflexão sobre o aprendido e o que desejam transmitir na apresentação.

### Avaliação

Participação e envolvimento na preparação e estruturação narrativa do projeto.

### Referências

COHEN, E. G.; LOTAN, R. A. **Planejando o trabalho em grupo**. Porto Alegre: Penso, 2017.

## Plano de aula – 20

### Tema / Conteúdo

Socialização e Encerramento – Exposição dos trabalhos

### Objetivos

Compartilhar os projetos desenvolvidos.

### Conteúdos Estruturantes

- Comunicação e expressão simbólica.
- Cooperação, escuta e reconhecimento coletivo.

### Recursos Didáticos e Tecnológicos

Computadores e projetor multimídia;

Espaço físico ou virtual para exposição (sala, auditório, mural digital).

### Desenvolvimento Metodológico

Abertura: acolhimento e fala do mediador, destacando o propósito da socialização.

Apresentações coletivas: cada estudante compartilha seu projeto, explicando processo e aprendizado.

Momento de apreciação: o grupo comenta, reconhece e valoriza as produções.

Mediação docente: condução reflexiva do diálogo, integrando as produções ao desenvolvimento humano.

Síntese coletiva: roda de partilha sobre o que cada um aprendeu sobre si e o outro.

### Avaliação

Participação, interação e contribuições coletivas durante a socialização e reflexão final.

### Referências

COHEN, E. G.; LOTAN, R. A. **Planejando o trabalho em grupo**. Porto Alegre: Penso, 2017.

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Manual de Experiências encerra-se reafirmando seu compromisso com uma educação que reconhece o sujeito em sua totalidade, cognitiva, afetiva e criadora. As práticas aqui reunidas materializam a mediação docente como eixo central do processo educativo, compreendida como uma ação intencional que possibilita a internalização e a ressignificação dos conhecimentos por meio da interação social.

A trajetória proposta, que se estende da exploração dirigida à autoria e à socialização dos projetos, reflete o movimento de apropriação e transformação do conhecimento, no qual o estudante assume o protagonismo de seu processo de desenvolvimento. Nessa perspectiva, a aprendizagem é concebida como uma experiência viva, que se efetiva na coletividade e se expressa na criação.

Este manual constitui, assim, um instrumento de reflexão e inspiração para a prática docente. Sua essência reside na convicção de que o potencial humano floresce em contextos de colaboração, desafio e sentido, princípios que sustentam a perspectiva histórico-cultural e orientam o compromisso ético e social de uma educação inclusiva.



**PPGECT**

Programa de Pós-Graduação em  
Ensino de Ciência e Tecnologia

