



Relato de implementação

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO



Nome do cursista:

ANDRÊ APARECIDO DA SILVA

Telefone (opcional):

Nome do Formador(a):

ANDREIA MARTINS

Nome da escola:

COLÉGIO ESTADUAL PAULO LEMINSKI

Município:

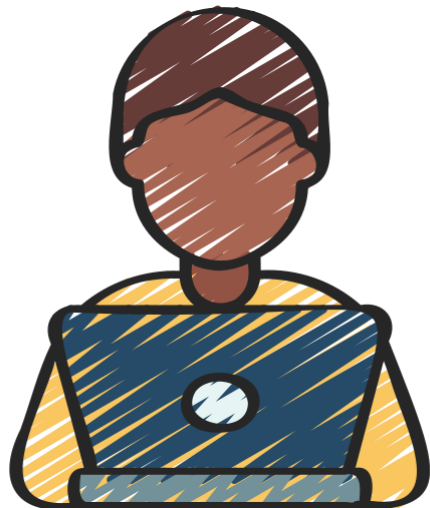
SÃO JOSÉ DOS PINHAIS

Ano/Série:

3º ANO DS

NRE:

CENTRO / CURITIBA



Orientações para o Relato de Implementação

Para a entrega do relato **retire** este *slide*

O Relato de Implementação será uma **produção individual**, que descreve a realização de uma prática pedagógica, com os estudantes de uma escola da rede pública de ensino. Deve estar relacionado com o que foi proposto no **Plano de Ação**, apresentando relatos e conteúdos trabalhados no Grupo de Estudos. Você pode editar este documento, apagando as orientações e inserindo seu relato conforme sugerido nos slides.

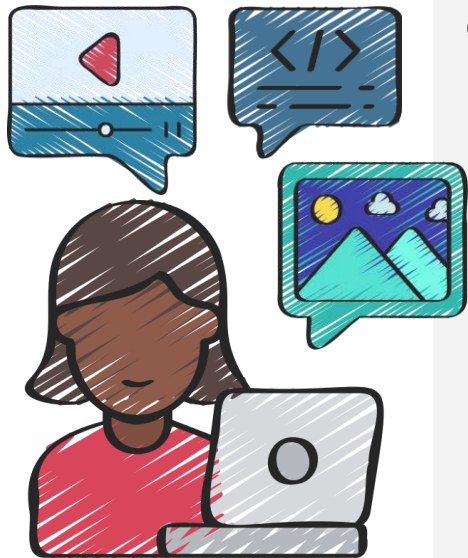


Esta atividade deve ser entregue **segundo o modelo** feito no Google Apresentações disposto na sua Sala do **Classroom**. Dentro desse documento você poderá incluir outros elementos, como vídeos, áudios, fotos e *slides*.



CONTEÚDO

Para a entrega **retire** este slide



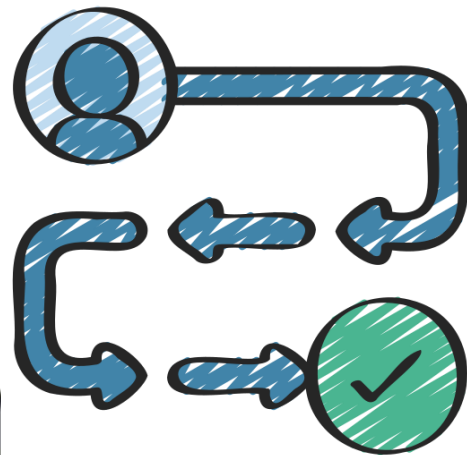
Lembre-se, seu relato precisa conter informações sobre a **experiência com a implementação** que realizou. Neste relato, você deve inserir:

- As **evidências**, que são os registros/materiais (descrições, imagens, vídeos, áudios, podcasts etc.) consistentes sobre a implementação, os desafios e aspectos positivos que envolveram essa ação.
- Os **resultados alcançados** e a **reflexão** sobre a expectativa prevista no plano de ação e o que realmente foi alcançado, **articulando os objetivos definidos com os resultados alcançados**.
- **Integração e coerência com o GE e a temática de Trilha de Programação II**, que apresenta aprendizagens incorporadas a partir das discussões do GE e coerência entre os objetivos propostos, considerando o **plano de ação**, a **metodologia** adotada e as ações descritas na implementação.

REGISTROS

Para a entrega **retire** este slide

Lembre-se de realizar uma **descrição** das etapas e do desenvolvimento da implementação com os estudantes, **evidenciando o protagonismo** deles no processo, conforme o percurso pedagógico.



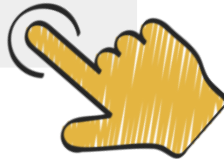
PONTUAÇÃO

Para a entrega **retire** este slide

A avaliação do relato de implementação será realizada por meio de rubrica, composta por **SEIS** critérios com pontuações específicas para cada um deles, totalizando **60 pontos**.

60% da NOTA
FINAL

Confira aqui as **rubricas** que serão utilizadas para validar seu relato.



PRAZO

Para a entrega **retire** este slide



Você tem até dia **29/11** para desenvolver sua implementação, bem como o seu relato e entregá-lo ao(à) seu(sua) formador(a).

Lembre-se também que a **certificação na plataforma Alura Start** é parte importante dessa atividade, não deixe de realizá-la.

Unidade da plataforma Alura para concluir e obter certificado:
“Página web: desenvolvendo uma ferramenta interativa de estudo”.



O relato de implementação ocorrerá de forma detalhada, reflexiva e com foco na demonstração do aprendizado e dos resultados alcançados com os estudantes ao longo do processo de implementação do Plano de Ação.

Boa implementação!

ATENÇÃO

Utilize os próximos slides para a elaboração de seu relato de implementação. Ao fazer a entrega, remova os slides de 2 a 8, que são de orientações.

RELATO DE IMPLEMENTAÇÃO

Jornada 3 - 2024



Grupo de Estudos Formadores em Ação
Trilha de Aprendizagem em Programação I
Itinerário Formativo da 2ª série do Ensino Médio



Relato de implementação

ORGANIZAÇÃO PEDAGÓGICA

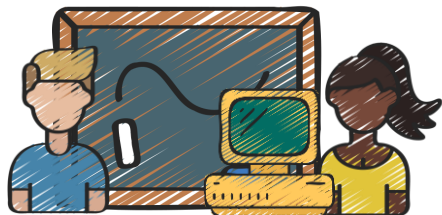
Apresentação do objetivo a ser atingido e qual metodologia e estratégia que foram necessárias para sua implementação. Essas informações podem estar em conformidade com o plano de ação.

Objetivo(s) de aprendizagem:

CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS COM HTML5, CSS3 E JSCRIPT

Estratégias e abordagem(ns) metodológica(s) de ensino-aprendizagem:

A partir de conhecimentos acumulados durante o curso criar jogos digitais com as tecnologias HTML5, CSS3, JScript, Java e PHP.



Relato de implementação

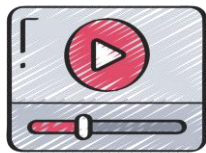
DESCRIÇÃO

Descreva detalhadamente como ocorreu a implementação e apresente como foram executadas, etapa por etapa, todas as ações da aplicação da estratégia, a forma como os estudantes desenvolveram as atividades, como foram os encaminhamentos metodológicos e os materiais criados/utilizados.

Com base em conhecimentos acumulados durante o curso os alunos foram desafiados a criar jogos digitais utilizando as tecnologias HTML5, CSS3, Javascript, Java Swing e PHP. Numa abordagem contrucionista de aprendizagem.

A intenção foi utilizar as metodologias ativas de resolução de problemas e sala de aula invertida.





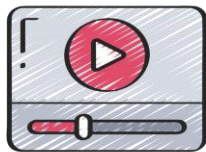
Relato de implementação

EVIDÊNCIAS

Apresente os registros/materiais (descrições, imagens, vídeos, áudios, podcasts etc.) consistentes sobre a implementação. É importante que as evidências mostrem o protagonismo dos estudantes com as ações/produções deles no processo de ensino-aprendizagem.



Verifique se os links estão compartilhados com acesso geral: SEED leitor

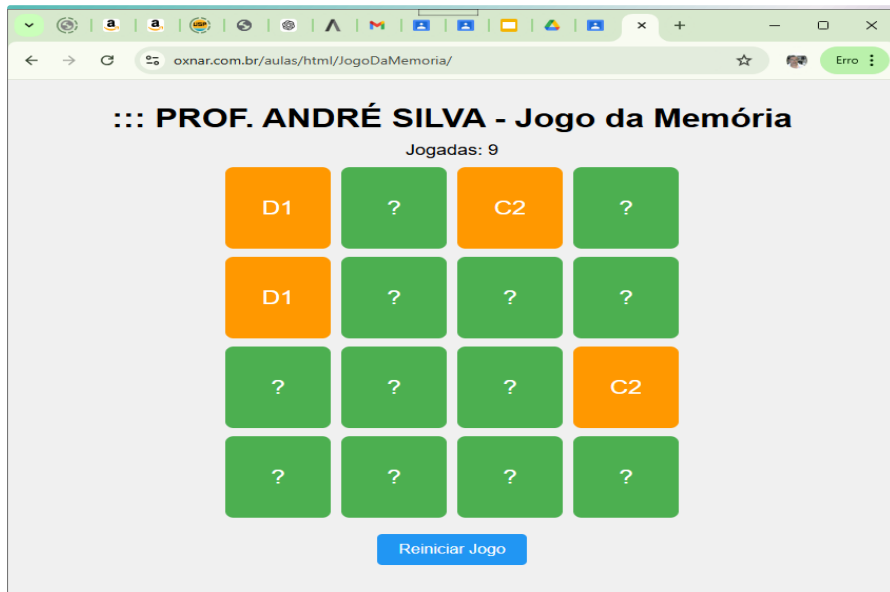


Relato de implementação

EVIDÊNCIAS

Apresente os registros/materiais (descrições, imagens, vídeos, áudios, podcasts etc.) consistentes sobre a implementação. É importante que as evidências mostrem o protagonismo dos estudantes com as ações/produções deles no processo de ensino-aprendizagem.

<https://www.oxnar.com.br/aulas/html/CampoMinado.html>



02/11/2024 - TEMPLATE DO TCC - CEP -

MODELO DO TCC

02/11/2024 - Resenha Crítica de "1984" de George Orwell

2025 = 1984 | Livro 1984, de GEO... Assistir... Compartilh...

O QUE APRENDER COM O LIVRO

1984



cpnlar.oxnar.com.br/cpsess6078227109/frontend/jupiter/filemanager/editit.h...

Erro

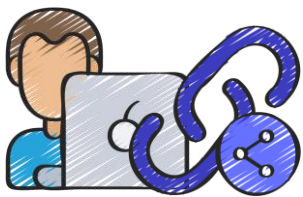
Editando: /home/oxnar/public_html Codificação: windows-1252 Reabrir

Usar editor herdado Salvar Alterações Fechar

Atalhos do teclado

13px HTML

```
50 }
51
52 .flagged {
53     background-color: #yellow;
54 }
55
56 button {
57     margin: 20px;
58     padding: 10px 20px;
59     font-size: 1.1em;
60     cursor: pointer;
61 }
62 </style>
63 </head>
64 <body>
65 <div class="game-info">
66     <span>OXNAR TECNOLOGIA <br> Prof. André Ap. Silva</span>
67 <br>
68     <center><span>Bombas Restantes: <span id="mines-count">10</span></span></center>
69 </div>
70 <div id="grid" class="grid"></div>
71 <button onclick="initGame()">Novo Jogo</button>
72
73 <script>
74     const GRID_SIZE = 10;
75     const MINES_COUNT = 10;
76     let grid = [];
77     let minesLocations = [];
78     let gameOver = false;
79     let revealedCount = 0;
80
81     function initGame() {
```



Relato de implementação

EVIDÊNCIAS: LINKS dos projetos dos estudantes

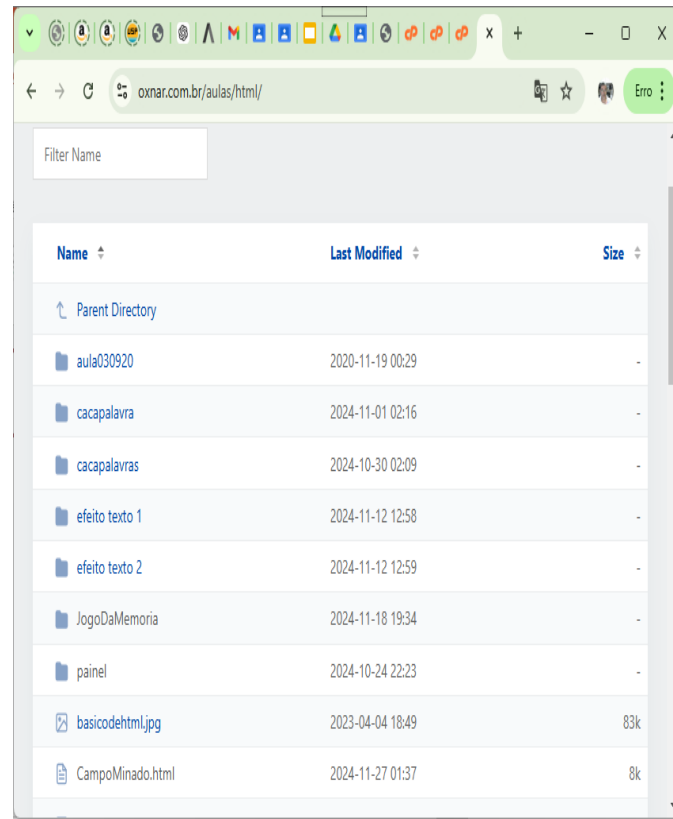
Insira alguns links contendo os repositórios dos projetos desenvolvidos pelos estudantes, durante a implementação.

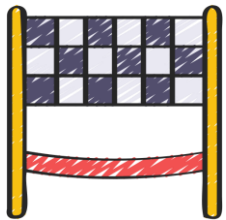
<https://www.oxnar.com.br/aulas/html/CampoMinado.html>

<https://www.oxnar.com.br/aulas/html/JogoDaMemoria/>

<https://www.oxnar.com.br/aulas/html/JogoDaVelha/>

<https://www.oxnar.com.br/aulas/html/JogoCampoMinado>





Relato de implementação

RESULTADOS ALCANÇADOS

Apresente os resultados alcançados que foram perceptíveis no aprendizado dos estudantes, como eles participaram e reagiram nas etapas em que realizaram as atividades, observando seu protagonismo e engajamento, articulando os resultados esperados com os resultados alcançados, apresentando dados referentes à aprendizagem e sua análise do processo.

De modo geral a turma está programando bem, consegue na medida do possível consegue pensar e resolver alguns problemas com os conhecimentos adquiridos durante o curso

Claro que é só um começo, eles ainda tem que aprender bastante, mas começaram bem.

Nem todos os alunos conseguiram resolver de forma satisfatória, mas é uma tentativa válida.



Relato de implementação

REFLEXÃO FINAL

Expresse uma análise pessoal do impacto do trabalho realizado no GE na prática pedagógica, incluindo tanto os desafios enfrentados, quanto os aspectos positivos.

Destaque a importância de promover uma aprendizagem significativa. Apresente uma reflexão crítica sobre sua prática pedagógica e como foi realizar a implementação a partir dos estudos do GE, utilizando estratégias ou métodos novos.

Gosto de utilizar metodologias em que os alunos tenham participação ativa, por isto a atividade foi baseada na teoria construtivista / construcionista de aprendizagem.

Acho os alunos muito criativos e conseguem criar soluções interessantes, esse é um caminho eficaz para aprendizagem.

Boas práticas

Professor, em algumas ações da SEED-PR, com o objetivo de divulgar e valorizar as boas práticas desenvolvidas pelos professores, nós apresentamos os trabalhos compartilhados por você.

Por isso, caso nos autorize a utilizar esta prática, preencha o **Termo de cessão de direitos autorais**, assine e insira o *link* do termo digitalizado neste *slide* (compartilhado com acesso geral: SEED leitor).

Em caso de dúvida, consulte: **Orientações para anexar o termo de consentimento.**

Além disso, para resguardar o direito de imagem das pessoas presentes em imagens, vídeos ou áudios, deixamos os modelos do **Termo de direito de imagem**. Preencha-o, colete as assinaturas e insira o *link* do termo digitalizado neste *slide* (compartilhado com acesso geral: SEED leitor).

Modelos:



**Termo de
Consentimento**



**Termo de uso de direito
de imagens (para
maiores de idade)**



**Termo de uso de direito
de imagens (para
menores de idade)**



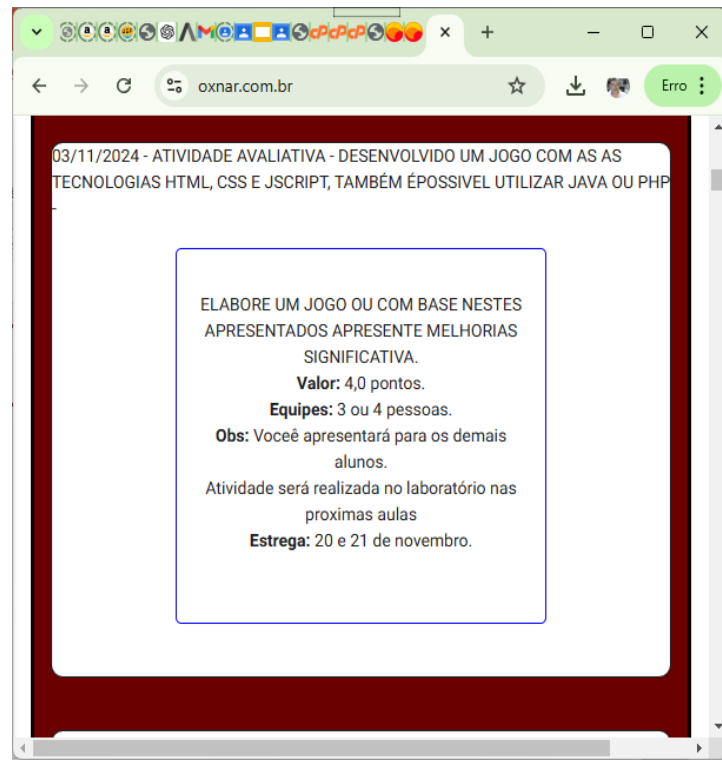
Cole os links dos termos assinados aqui:

Cole os links dos termos assinados aqui

Síntese do relato para apresentação

ANDRÉ APARECIDO DA SILVA. COLÉGIO ESTADUAL DO PARANÁ. NÚCLEO: CURITIBA - CENTRO. TURMA 3º DS (INTEGRADO)

[Utilize este slide e o próximo para sintetizar o seu relato na apresentação no GE.]

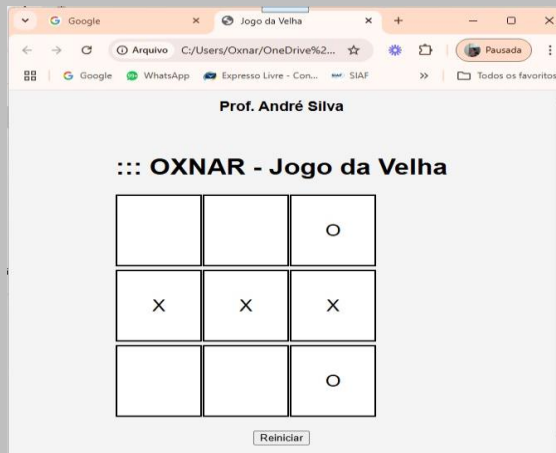


ão I | J3 | 2024

OXNAR Tecnologia
Prof. André Silva - Jogo Sudoku

5	3			7				
6			1	9	5			
	9	8					6	
8				6				3
4			8		3			1
7				2				6
	6					2	8	
			4	1	9			5
				8			7	9

Validar Sudoku



OXNAR TECNOLOGIA
Prof. André Ap. Silva
Bombas Restantes: 10

Novo Jogo

Jogo da Memória

Jogadas: 21

B2	B1	D1	C2
A1	C1	A2	A2
B2	D2	D2	A1
C1	B1	D1	C2

Reiniciar Jogo

Baixar código fonte (JogoDaMemoria.rar)

- A implementação desta atividade foi válida;
- Os alunos praticam a programação, a lógica, o design entre outros aspectos.

