



CLASSES HOSPITALARES: UM AMBIENTE DE APRENDIZAGENS ATIVAS

GUIA DO PROFESSOR

ISABELA DE OLIVEIRA CRIVELLARI
PROF. DRa. ANDRÉA RIZZO DOS SANTOS



Elaboração
Isabela de Oliveira Crivellari

Supervisão
Profº Dra. Andréa Rizzo dos Santos

Realização
UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA
FILHO” – UNESP
Programa de Mestrado Profissional em Docência para a Educação
Básica

Ilustração: Freepik

Crivellari, Isabela de Oliveira

Metodologias ativas no contexto de classes hospitalares/
Isabela de Oliveira Crivellari, 2023.

Orientadora: Andréa Rizzo dos Santos

Produto originado da Dissertação (Mestrado) -
Universidade Estadual PAULISTA "Júlio de Mesquita Filho".
Faculdade de Ciências, Bauru, 2023.

1. Metodologias ativas. 2. Classe Hospitalar. 3.
Pedagogia Hospitalar. 4. Prática docente.

I. Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Ciências.

II. Título.

Classes hospitalares: um ambiente de aprendizagem ativa

O trabalho do pedagogo precisa ter objetivo e um projeto educativo que seja capaz de contemplar compromissos da escola diante de necessidades sociais. O pedagogo que atua dentro do espaço hospitalar precisa estar aberto ao diálogo, à incorporação de outras práticas, dominar conhecimento de vários anos da educação básica, ter resiliência e maturidade emocional para lidar com as diferentes situações que ocorrem no entorno do hospital, precisa interpretar as necessidades dos alunos, identificar adaptações necessárias, construir bons vínculos e transitar bem entre os campos da saúde e da educação.

Sabe-se que é um desafio a abrangência da faixa etária do trabalho do pedagogo hospitalar. Ele deve acompanhar o desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor e a socialização, além da comunicação oral e escrita. O processo avaliativo deve ser contínuo e requer que o pedagogo conheça a criança hospitalizada para conseguir identificar os avanços qualitativos. Assim, de acordo com Fernandes, Orrico e Issa (2014), tem-se a seguinte recomendação de trabalho por faixa etária:

Faixa etária	Foco	Recurso
0 a 6 anos	Estimulação afetiva, física, cognitiva e sensorial.	Jogos, massa de modelar, pintura, brinquedos, fantoches, contação de histórias, reconhecimento de letras e escrita do nome.
7 a 12 anos	Alfabetização e letramento matemático, além do acompanhamento emocional e cognitivo.	Leituras, recreação, jogos, artes, atividades da escola de origem.
13 a 17 anos	Acompanhamento de estudos de acordo com a série e o nível de desenvolvimento, buscando ampliar a sua zona cultural também.	Computadores, jogos, vídeo-aulas, plataformas de tira dúvidas, desenvolvimento de projetos multidisciplinares.

Metodologias ativas

Metodologias ativas de aprendizagens sempre existiram, desde Sócrates (469-399 A.C.), com sua metodologia de fazer perguntas para seus alunos, indicando o caminho e não a resposta, buscando sempre a provocação e o debate. No entanto, nos últimos 15 anos, esse termo tem se popularizado, se expandido e você já deve ter ouvido falar em aprendizagem por problemas, sala de aula invertida, estudo de caso, gamificação, rotação de estação, estudo híbrido, entre outros termos. Algumas das metodologias apresentadas são parecidas e outras se completam no trabalho pedagógico.

As metodologias ativas são centradas no aluno, com o professor como guia e estimulando o protagonismo, a pesquisa, o desenvolvimento de projetos e pesquisas. Ela atua mobilizando a memória de longo prazo. Aqui, foram selecionadas as principais abordagens de metodologias ativas que serão apresentadas abaixo para que você possa ampliar seu repertório de estratégias.

Conheça as principais metodologias ativas:

Blended learning ou Aprendizagem híbrida

Trata-se da educação semipresencial, ou seja, mistura educação presencial e a distância (ou online), com momentos síncronos e assíncronos, combinando diferentes espaços de aprendizagem. Ela não é sinônimo de tecnologia na sala de aula.

Sala de aula invertida

Essa metodologia é considerada um tipo de blended learning e consiste nos alunos virem para a aula tendo acessado o conteúdo com antecedência, seja por meio de vídeo, uma leitura ou uma atividade. No momento presencial, se prioriza atividades práticas, debates, exercícios e revisões. Para essa prática funcionar, é importante que os objetivos estejam claros para os alunos, bem como o que eles esperam que seja feito antes, durante e depois da aula.

Peer instruction ou instrução por pares

Essa metodologia também é um tipo de sala de aula invertida, onde se busca a resolução de problemas reais com os alunos ensinando e aprendendo com os seus colegas. Ela utiliza o recurso da aprendizagem cooperativa, prefere perguntas abertas e prioriza atividades prévias de leituras antes da aula e discussões na aula, deixando pouco tempo para exposição dos conteúdos e utilizam o sistema de refletir individualmente, com pares e com o grupo todo. Se o percentual de acertos da turma estiver baixo, o professor deve repetir a explicação do conteúdo, mas se uma boa parte do grupo já tiver compreendido, o conteúdo avança. Como o aprendizado é uma experiência social (LAMBERT, 2012), essa metodologia estimula a mudança física da sala de aula, fazendo com que os alunos sentem juntos e olhe uns para os outros.

Método de caso ou Estudo de caso

Nessa, os alunos discutem e apresentam soluções para casos propostos pelos professores. São casos hipotéticos e próximos de situações reais, onde os alunos utilizam a fundamentação teórica, o debate com colegas e constroem colaborativamente soluções para o caso apresentado. Os alunos atuam como tomadores de decisão e são avaliados em diferentes dimensões: participação em aula, trabalhos escritos, provas e atividades em grupos como projetos e apresentações. Existe abertura para avaliação do professor e sempre há questionamentos, comentários e feedbacks.

Aprendizagem baseada em projetos

Ela se diferencia da Aprendizagem baseada em Problemas, pois na aprendizagem baseada em problemas, o problema é elaborado pelo professor, se tem um lugar para chegar e um conteúdo prévio já foi apresentado para ele utilizar como recurso. Já a Aprendizagem baseada em Projetos terá um produto final a ser desenvolvido e tem sempre uma pergunta norteadora para ser respondida ao longo do desenvolvimento do projeto. O projeto leva mais tempo, usa como ferramenta o brainstorming, mapas mentais, etc e o trabalho em

pequenos grupos, além de ter momentos que os alunos fazem escolhas, recebe feedbacks, possui rubricas para entender seu critério de avaliação e a disciplina ou disciplinas giram em torno dele, podendo surgir novas perguntas ou rumos não previstos previamente pelo professor.

Aprendizagem baseada em problemas

Na Aprendizagem Baseada em Problemas, os estudantes são apresentados a um problema complexo ou uma situação desafiadora que requer a aplicação de conhecimentos prévios para resolvê-lo. Os estudantes trabalham em grupo para analisar e pesquisar o problema, identificar os conceitos relevantes e gerar soluções possíveis. Eles devem colaborar para buscar informações, discutir ideias, e desenvolver habilidades interpessoais. Ao final do processo, os estudantes devem apresentar suas soluções e justificar suas escolhas, o que permite avaliar não apenas o conhecimento adquirido, mas também as habilidades de comunicação, trabalho em equipe e resolução de problemas.

Pesquisa

É uma variante da aprendizagem baseada em projetos e se caracteriza como produção de trabalhos para disciplinas, pesquisas ou trabalhos de conclusão de cursos. O professor é um orientador de estudos e o trabalho ocorre fora da sala de aula. O aluno deve definir um tema, identificar um problema, buscar na revisão bibliográfica experiências semelhantes, elaborar hipóteses, construir sua fundamentação teórica, escolher uma metodologia de trabalho, fazer coleta e análise de dados e um fechamento. Isso ajuda a desenvolver sua autonomia e aprimora seu senso crítico.

Games e gamificação

A gamificação e a utilização de games são coisas diferentes. A metodologia de games nada mais é do que a utilização de jogos em sala de aula.

O benefício de se utilizar jogos é que nesse, os alunos podem escolher como aprender, traçam seus próprios objetivos, tem interação com outros jogadores e com os próprios elementos dos jogos, proporcionam experiências diretas que os livros, por exemplo, não conseguem proporcionar, aprendem por tentativa e erro e escrevem o caminho da sua aprendizagem, bem como o rumo do jogo. Ele podem assumir posições de engenheiros, jornalistas, arquitetos, prefeitos, entre outras, desenvolvendo o pensamento crítico, a resolução criativa de problema e trabalho em grupo, lidando com diferentes dilemas.

Já a gamificação trata-se do uso de elementos de games em contextos que não são games, ou seja, são utilizar elementos como barra de progresso, checks de conclusão de atividade para liberar novas fases, entre outros, que são presentes no jogos. Ajuda o aluno a acompanhar seu progresso nos estudos e a criar suas próprias rotas de aprendizagem.

Dramatização e simulação

As simulações e dramatizações também são recursos das metodologias ativas. A simulação pode aparecer nos games e na realidade ampliada, mas também podem aparecer com a dramatização, quando há simulação de júris nas aulas de direiro, simulação de um livro estudo pelos alunos, dos programas que simulam as Conferências da ONU, entre outras. Quando há elementos de figurino, de sonoplastia, cenografia, entre outros, a simulação vira dramatização.

Esses recursos são excelentes, pois estimulam os alunos a há buscar informações prévias, se preparar para essa atividade e eles são os protagonistas, desenvolvendo habilidades de negociação, tomada de decisão, interdisciplinaridade entre outros.

Design Thinking

O design thinking tem origem nos negócios de design e busca propor soluções criativas e inovadoras para problemas. As etapas dessa técnica são: empatia (observar o problema), definir o problema, idear soluções, selecionar e prototipar (momento que pode errar rápido e barato) a solução, e testar. Ele pode

estar presente nas metodologias ativas e ser uma ferramenta para a solução de problemas e para organizar o protagonismo dos alunos.

Avaliação por pares e autoavaliação

A avaliação também pode ser metodologia ativa quando ela convida o aluno a se deslocar da posição de receptor e assumir o papel de observador de si mesmo. Isso significa envolver o aluno no processo da construção da avaliação, estimular que ele descreva seu desempenho, dê notas com base em critérios para sua performance ou a performance de colegas, o professor oferta feedbacks frequentes e específicos, oferece-se diferentes formas de expressar o saber (testes, portfólios, perguntas abertas, diálogos, prova oral, apresentações, trabalho em grupos, seminários, etc).

Rotação por estação

Trata-se de um modelo de circuito de atividades em que cada aluno poderá passar por estações de aprendizagem, ou seja, dentro de um mesmo tema estudo, cada uma das estações deve propor uma atividade. Por exemplo, em uma estação ele pode ter contato com a leitura de um texto, em outra com uma música, depois com um vídeo, em seguida pode resolver um problema e assim por diante. Não é uma atividade sequencial e cada estação precisa ter começo, meio e fim.

Colocando em prática as metodologias ativas:

O primeiro passo que recomendo fazer para utilizar metodologias ativas é identificar seus alunos através de avaliações diagnósticas para conhecer o nível de conhecimento, interesses, habilidades e possíveis déficits. Em seguida, podem-se planejar atividades, incluindo sempre o brincar e a ludicidade, com temas amplos que podem ser abordados na classe, adaptados e personalizados para cada aluno, sempre com começo, meio e fim. Também é necessário

planejar os recursos e o espaço, considerando a higienização dos materiais, bem como opções diferentes para que os alunos possam fazer escolhas de acordo com o que mais se identificam. É necessário considerar a integração com a escola de origem, quando houver, planejando o suporte que você dará ao aluno.

Além disso, o como professor, tem que planejar momentos para criação de vínculos com a criança hospitalizada. Os recursos sempre devem estar à disposição para que possam escolher o que usar, com uma cultura onde todos podem produzir, contribuir, evoluir e modificar. A avaliação deve ser contínua, estar presente em todas as etapas, acompanhando os avanços de cada aluno, com base em onde ele estava e aonde ele chegou a cada atividade proposta. É interessante que você busque adaptar seus objetivos para a necessidade dos seus alunos, utilize diferentes metodologias, sempre as misturando, pois as pessoas aprendem e demonstram o que aprendem de forma diferente.

A seguir, você encontrará uma unidade de ensino que já foi aplicada em classes hospitalares e que você pode utilizar como referência em uma experiência de utilização de metodologias ativas no contexto de classes hospitalares.

**UNIDADE DIDÁTICA COM ABORDAGEM EM APREDIZAGEM BASEADA
EM PROJETOS**

<p>Tema: Mercadinho</p> <p>Disciplina(s) abordadas: História, Geografia (Estudos Sociais), Português e Matemática.</p> <p>Foco: alunos de 6 a 12 anos</p>	<p>Metodologias presentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estação por rotação; - Sala de aula invertida; - Dramatização; - Aprendizagem baseada em problemas.
<p>Resumo da Unidade:</p> <p>Por meio do tema e projeto “mercadinho da classe hospitalar”, os alunos poderão ter contato com diferentes conteúdos utilizando diversas metodologias. De acordo com seus interesses, habilidades e pontos de desenvolvimento, poderão conhecer o sistema monetário brasileiro, fazer combinações, listas de compra, criar noção de precificação, fazer contas com números decimais, resolver problemas de forma contextualizada e se aprofundar em temas que podem surgir a partir da atividade central, como explorar a lei da oferta e procura, o gênero receita com os itens “comprados no mercado”; poderão estudar a pirâmide alimentar, explorar a origem dos produtos e assim por diante.</p> <p>Cabe ressaltar que a primeira fase do projeto consiste em identificar o que os alunos já sabem e o que precisam desenvolver, para depois apresentar conceitos básicos sobre mercado, sistema monetário, classificação e, a partir daí, desenvolver o projeto de montagem do mercadinho para que os alunos experienciem e simulem uma vivência que faz parte da vida de todas as pessoas, aproximando-a do ambiente externo do hospital e aplicando conhecimentos previstos na BNCC de forma lúdica e ativa, fazendo escolhas como protagonista da sua aprendizagem.</p>	
<p>Resultados Desejados</p>	
<p>Objetivos que podem ser atingidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conhecer o nosso sistema monetário; - Conhecer como eram feitas as transações comerciais no passado; - Estabelecer conceitos de similaridade e diferença selecionando e classificando objetos de acordo com vários atributos; - Definir um conjunto pela propriedade comum de seus elementos. - Indicar o objeto que não pertence a um dado conjunto; - Obter troco, usando o mínimo de moedas possíveis; - Determinar o troco correto de uma transação; - Adicionar e subtrair quantias de dinheiro; 	<p>• Outros temas que podem ser abordados a partir da temática central:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reciclagem; - Educação financeira; - Lei da oferta e procura; - Sistema de pesos e medidas; - Gênero textual receita; - Pirâmide alimentar;

<ul style="list-style-type: none"> - Reconhecer cédulas e moedas que circulam no Brasil e fazer combinações; - Desenvolver o raciocínio lógico na resolução de situações – problema. 	
Evidências de Avaliação	
<p>O que os alunos podem fazer para mostrar que eles aprenderam?</p> <p>A avaliação pode ser realizada de forma formativa, ou seja, ao longo de cada aula, a partir das perguntas e comentários dos alunos. Além disso, a apresentação dos trabalhos e fases de projetos pode ser avaliada de acordo com critérios pré-estabelecidos, como clareza, organização e conteúdo.</p>	<p>Identificando conhecimentos prévios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicação de um pré-teste para identificar os conhecimentos prévios dos alunos e um diálogo sobre cada tema antes das atividades.
<p>Considerações para Diferenciação:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atividades com níveis diferenciados. • Fornecer estratégias para possíveis dificuldades. • Fornecer materiais extras para quem sentir dificuldade (vídeo, leitura, música). • Trabalhar com manipulativos. • Selecionar e adaptar objetivos de acordo com a necessidade de cada aluno. • Oferecer materiais extras para oportunidade de aprofundamento. 	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Folhetos de jornais; -Embalagem de produtos; - Notas e moedas impressas; - Jogo online- tablet/computador; - Folhas de papel; - Lápis e borracha;
<p>Possíveis questões norteadoras:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Qual é o valor do dinheiro e como ele é utilizado na sociedade? 2. Como funciona o sistema monetário brasileiro e como é feita a circulação de dinheiro no país? 3. Quais são as diferentes formas de pagamento disponíveis no mercado (dinheiro, cartão, cheque, etc.) e como elas funcionam? 4. Quais são os diferentes tipos de classificação existentes e como eles se relacionam? 5. Como é feita a precificação de produtos e serviços no mercado e quais fatores influenciam os preços? 6. Como comparar preços de diferentes produtos e avaliar o custo-benefício de uma compra? 7. Como lidar com situações de pagamento e troco no mercado, utilizando operações matemáticas com números decimais? 8. Quais são os cuidados necessários para fazer compras de forma consciente e sustentável, levando em consideração aspectos como consumo responsável, desperdício e impacto ambiental? 	

9. Como funciona um mercadinho e quais são as suas principais características?
10. Quais são os diferentes tipos de produtos que um mercadinho pode oferecer e como é feita a precificação desses produtos?

Descrição das atividades

Pré-teste

Atividade 01: História do dinheiro;

Atividade 02: Revisão do sistema monetário real;

Atividade 03: Precificação e classificação dos itens do mercado;

Atividade 04: Lista do mercado, orçamento e estimativa de gasto;

Atividade 05: Realização das compras no mercadinho da classe;

Atividade 06: Operação de adição e subtração de números decimais (foco em situações e soluções de problemas com dinheiro, pagamento e troco) e solução de problemas com decimais/dinheiro

Pós-teste

Modelo de Pré e Pós-teste:

1. Qual é o sistema monetário brasileiro?
2. O que você sabe sobre como o dinheiro surgiu?
3. O que você e sua família costumam comprar no mercado?
4. Observe as notas abaixo. Qual é o valor que Ana tem?



5. Ana recebeu R\$ 10,00 de sua mãe e foi comprar um cacho de banana que custava R\$ 6,50. Quanto Ana recebeu de troco?

Observações:

Essas são perguntas modelo que você pode adaptar de acordo com as características e necessidades dos seus alunos. É interessante que você aplique no começo do projeto do mercadinho e ao final, para que você mensure o aprendizado dos seus alunos.

Caso não seja possível desenvolver a unidade completa, não há problemas, pois cada etapa foi pensada com começo meio e fim, trabalhando objetivos específicos em cada fase para atender a característica de rotatividade que há no hospital.

Atividade 01: História do dinheiro.

Objetivos:

Ensino Fundamental - Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

- Compreender o papel do dinheiro na sociedade e suas diferentes funções (BNCC, Ciências Humanas, 1º ano, EF01CI05);
- Compreender a importância da troca de bens e serviços na história da humanidade (BNCC, História, 3º ano, EF03HI03);
- Identificar as diferentes formas de comércio utilizadas ao longo da história, como o escambo e o uso de moedas e cédulas (BNCC, História, 4º ano, EF04HI04);
- Compreender a relação entre as atividades econômicas e a organização social em diferentes épocas e lugares (BNCC, História, 5º ano, EF05HI08).

Ensino Fundamental - Anos Finais (6º ao 9º ano)

- Compreender as relações comerciais entre diferentes povos e culturas ao longo da história (BNCC, História, 6º ano, EF06HI09);
- Analisar as transformações econômicas e sociais decorrentes da Revolução Industrial (BNCC, História, 8º ano, EF08HI20);
- Compreender as transformações econômicas, sociais e políticas decorrentes da globalização e da informatização da economia (BNCC, História, 9º ano, EF09HI22);
- Conhecer a origem e a evolução do dinheiro ao longo da história (BNCC, Ciências Humanas, 7º ano, EF07CI06);
- Analisar as transformações econômicas, políticas e sociais relacionadas ao dinheiro na história da humanidade (BNCC, Ciências Humanas, 9º ano, EF09CI09).

Recursos / materiais utilizados:

Cartaz interativo – Brainstorm;

Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=IwLdNPkdKhA>

Leitura livro Ruth Rocha: Como se fosse dinheiro (possível encontrar online e em vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=0VEb5tjmTd4>);

Texto sobre a história do dinheiro;

Imagens ou reproduções de moedas e cédulas antigas e atuais, se possível (opcional).

Aplicação:

- Introdução:

Inicie a aula perguntando aos alunos o que é o dinheiro e para que ele serve. Anote as respostas no quadro ou lousa e vá explicando os conceitos de acordo com as contribuições dos alunos presentes. As repostas podem ser registradas no formato de brainstorm.

- Desenvolvimento:

O professor apresenta os vídeos que trazem conceitos da história do dinheiro e pode fazer a leitura do livro. Essas são atividades flexíveis e caso não haja internet disponível nem equipamentos, o professor pode pegar objetos para ir contando a história para seus alunos. Também pode ser utilizado imagens ou reproduções de moedas e cédulas

antigas e atuais para ilustrar o conteúdo e torná-lo mais dinâmico. Permita que os alunos façam perguntas e comentários durante a apresentação.

- **Fechamento:**

Além disso, os alunos podem ter a oportunidade de pesquisar mais sobre moedas antigas e, caso algum aluno demonstre interesse sobre esse tema específico, pode ser proposto mais pesquisas e montagem de um cartaz, criação de uma moeda ou ideias de mini projetos que a criança pode desenvolver a partir do tema dessa atividade 01.

Avaliação:

A avaliação pode ser realizada de forma formativa, ou seja, ao longo da aula, a partir das perguntas e comentários dos alunos. Também é possível deixar disponíveis fichas com atividades relacionadas ao tema da atividade.

Atividade 02: Revisão do sistema monetário real.

Objetivos:

Ensino Fundamental - Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

- Conhecer as diferentes moedas e cédulas em circulação no país e sua utilização (BNCC, Matemática, 4º ano, EF04MA14);
- Identificar o impacto do dinheiro na economia e na vida das pessoas (BNCC, Ciências Humanas, 5º ano, EF05CI11);
- Identificar as diferentes formas de dinheiro utilizadas no mundo atual (BNCC, Ciências Humanas, 2º ano, EF02CI06);
- Compreender o valor do dinheiro e sua importância na realização de trocas e transações comerciais (BNCC, Matemática, 2º ano, EF02MA10);
- Identificar diferentes moedas e cédulas do dinheiro e seus valores (BNCC, Matemática, 3º ano, EF03MA11).

Ensino Fundamental - Anos Finais (6º ao 9º ano)

- Compreender a importância do dinheiro na economia e nas relações sociais (BNCC, Ciências Humanas, 6º ano, EF06CI08);
- Identificar as características das diferentes formas de dinheiro utilizadas ao redor do mundo (BNCC, Ciências Humanas, 8º ano, EF08CI05).

Recursos / materiais utilizados:

Cartaz sistema monetário brasileiro;
Notas e moedas falsas/brinquedo.

Aplicação:

- **Introdução:**

Apresentar uma breve explicação sobre o que é o sistema monetário e qual a sua importância para a economia. Em seguida, realizar uma dinâmica em que os alunos possam identificar e nomear as diferentes moedas e cédulas em circulação no Brasil.

- **Desenvolvimento:**

Propor aos alunos que pesquisem sobre o processo de produção das moedas e cédulas, desde a sua criação até a distribuição nos bancos e casas lotéricas.

- **Fechamento:**

Em seguida, propor que os alunos elaborem um painel explicando sobre o processo de produção de moedas e cédulas e fazer uma reflexão com eles sobre a importância do sistema monetário para a economia brasileira.

Avaliação:

A avaliação pode ser realizada de forma formativa, ou seja, ao longo da aula, a partir das perguntas e comentários dos alunos. Também, é possível deixar disponível fichas com atividades relacionadas ao tema da atividade.

Atividade 03: Precificação e classificação dos itens do mercado.

Objetivos:

Ensino Fundamental - Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

- Desenvolver a capacidade de estimar quantidades, medidas e grandezas em situações do cotidiano (BNCC, Matemática, 2º ano, EF02MA09);
- Identificar diferentes unidades de medida e comparar estimativas de medidas usando termos como "maior", "menor", "igual a" (BNCC, Matemática, 3º ano, EF03MA10).

Ensino Fundamental - Anos Finais (6º ao 9º ano)

- Compreender a relação entre preços, quantidade e valor do dinheiro em situações cotidianas de consumo (BNCC, Matemática, 6º ano, EF06MA18).

Habilidades e competências relacionadas à estimativa:

- Capacidade de fazer aproximações e cálculos mentais rapidamente;
- Habilidade para utilizar diferentes estratégias de estimativa em contextos diversos.

Recursos / materiais utilizados:

Itens de mercado (alimentos, bebidas, higiene, limpeza, etc.) – Pode ser itens recicláveis ou brinquedos que imitam esses itens.

Papel sulfite;

Canetas.

Aplicação:

- **Introdução:**

Apresentar uma breve explicação sobre a importância da precificação e classificação dos itens do mercado para os consumidores e produtores. Em seguida, realizar uma dinâmica em que os alunos possam identificar e nomear diferentes produtos e propor a classificação dos produtos em diferentes categorias (alimentos, bebidas, higiene, limpeza, etc.)

- **Desenvolvimento:**

Propor a precificação dos produtos classificados, de acordo com os critérios estabelecidos, colocando plaquinhas com os preços.

- **Fechamento:**

Com os produtos classificados e com os preços estimados, checar em panfletos se os preços estão próximos ou distante dos preços dos mercados. Após essa checagem e reflexão, organizar um mercadinho na classe.

Avaliação:

A avaliação pode ser realizada de forma formativa, ou seja, ao longo da aula, a partir das perguntas e comentários dos alunos. Também, é possível deixar disponível fichas com atividades relacionadas ao tema da atividade.

Atividade 04: Lista do mercado, orçamento, estimativa de gasto;

Objetivos:

Ensino Fundamental - Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

- Identificar semelhanças e diferenças entre objetos, seres vivos e elementos do ambiente (BNCC, Ciências, 2º ano, EF02CI01);
- Agrupar objetos, seres vivos e elementos do ambiente de acordo com critérios definidos pelo próprio estudante ou propostos pelo professor (BNCC, Ciências, 3º ano, EF03CI02);
- Resolver situações-problema que envolvam a realização de compras e pagamentos com dinheiro, utilizando diferentes estratégias de contagem e cálculo (BNCC, Matemática, 4º ano, EF04MA12);
- Identificar e nomear objetos do cotidiano, como alimentos, materiais escolares, roupas e brinquedos, por meio de listas e catálogos (BNCC, Língua Portuguesa, 1º ano, EF01LP10);
- Utilizar listas e tabelas simples para organizar informações sobre dados pessoais, como idade, altura, peso e cor dos olhos, e compartilhar com o grupo de colegas (BNCC, Matemática, 2º ano, EF02MA09).

Ensino Fundamental - Anos Finais (6º ao 9º ano)

- Utilizar diferentes critérios de classificação para agrupar elementos do ambiente e seres vivos, como tamanho, forma, cor, habitat, hábitos alimentares, entre outros (BNCC, Ciências, 7º ano, EF07CI02);
- Compreender a função e a estrutura de diferentes tipos de listas, como listas de compras, listas de tarefas, listas de contatos, listas de desejos, entre outras (BNCC, Língua Portuguesa, 6º ano, EF06LP16).

Habilidades e competências relacionadas:

- Competência para comparar e avaliar estimativas e medidas;
- Habilidade para aplicar a estimativa em situações do cotidiano e em problemas matemáticos;
- Capacidade de planejar e gerenciar os recursos financeiros pessoais e familiares de forma responsável e consciente;

- Habilidade para fazer escolhas conscientes em relação ao consumo de bens e serviços, considerando as necessidades pessoais e familiares e o orçamento disponível;
- Habilidade para realizar cálculos simples relacionados a orçamento e finanças pessoais.

Recursos / materiais utilizados:

Itens de mercado (alimentos, bebidas, higiene, limpeza, etc.);

Papel sulfite;

Panfletos de mercado;

Canetas.

Aplicação:

Essa atividade se divide em estações de aprendizagem, onde o aluno pode escolher passar por todas ou não, de acordo com seus interesses e níveis de proficiência. O professor acompanha como mediador e ele pode fazer com colegas ou sozinho as atividades.

- Estação 01: Confeção de folhetos de propaganda;
- Estação 02: Construção de um orçamento, com base na lista de mercado, fazendo uma estimativa de gastos;
- Estação 03: Construção de uma lista de compra;
- Estação 04: Leitura e análise de rótulos de produtos;
- Estação 05: Comparação de folhetos de supermercados reais para identificação de qual produto é mais barato em cada folheto, trazendo a ideia da importância de economizar e estratégias para isso.
- Fechamento: Fazer uma reflexão coletiva sobre a importância da elaboração da lista do mercado e da realização de estimativas de gastos para o planejamento das compras.

Avaliação:

A avaliação pode ser realizada de forma formativa, ou seja, ao longo da aula, a partir das perguntas e comentários dos alunos. Também, é possível deixar disponível fichas com atividades relacionadas ao tema da atividade.

Atividade 05: Realização das compras no mercadinho da classe

Objetivos:

Ensino Fundamental - Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

- Compreender a função do dinheiro e realizar operações simples de compra e venda em situações simuladas (BNCC, Matemática, 2º ano, EF02MA09);
- Identificar o papel dos diferentes profissionais que trabalham em supermercados e mercearias, como caixas, atendentes, gerentes e reposidores (BNCC, Geografia, 4º ano, EF04GE02).

Ensino Fundamental - Anos Finais (6º ao 9º ano)

- Compreender conceitos básicos de economia e finanças, como renda, despesa, orçamento, poupança e investimento, e aplicá-los em situações cotidianas, como compras no mercado (BNCC, Ciências Humanas, 6º ano, EF06CH01);
- Compreender e aplicar conceitos básicos de matemática financeira, como juros, porcentagem, lucro e prejuízo, em situações de compra e venda (BNCC, Matemática, 9º ano, EF09MA22).

Habilidades e competências relacionadas:

- Habilidade para realizar operações simples de compra e venda, utilizando conceitos básicos de matemática e finanças;
- Competência para identificar e analisar informações relevantes em rótulos, embalagens e propagandas de produtos;
- Capacidade de planejar e gerenciar um orçamento de compras, considerando fatores como qualidade, preço, quantidade e necessidades individuais e familiares.

Recursos / materiais utilizados:

Notas e moedas falsas/brinquedinho;

Se disponível, caixas registradores de criança, calculadoras;

Caderno e lápis para anotações e contas;

Embalagens de produtos de mercado;

Sacola para pegar os itens de compra.

Aplicação:

- Introdução:

Com um ambiente de um ambiente de mercado simulado, peça aos alunos que faça uma lista com alguns itens que deseja comprar no mercadinho e dê um valor pré-determinado para fazer suas compras.

- Desenvolvimento:

Os alunos devem circular pelos mercadinho da classe, identificar os produtos, conferir os preços e realizar suas compras. O professor deve estar disponíveis para ajudar na identificação dos produtos e no cálculo dos preços. Ao final, os alunos devem calcular o valor total gasto em suas compras. Depois dessa primeira experiência de compra o professor deve fazer uma reflexão com o aluno sobre o que ele listou e o que ele realmente comprou, refletindo se sobrou ou faltou dinheiro.

- Fechamento:

Após essa primeira prática, é possível repetir a experiência de compras e pedir para os alunos assumirem diferente papéis, hora como comprador, hora como funcionário do caixa. O professor também pode entrar na brincadeira interagir com os alunos.

Avaliação:

A avaliação pode ser realizada de forma formativa, ou seja, ao longo da aula, a partir das perguntas e comentários dos alunos. Também, é possível deixar disponível fichas com atividades relacionadas ao tema da atividade.

Observação:

Caso não seja possível algum aluno ir até a classe e simular as compras no mercado, é possível trazer alguns objetos no leito do paciente para simular o mercado e, se não tiver itens de mercado, pode ser utilizado outros materiais, montando uma loja de brinquedo ou papelaria, por exemplo.

Atividade 06: Operação de adição e subtração de números decimais (foco em situações e soluções de problemas com dinheiro, pagamento e troco) e solução de problemas com decimais/dinheiro

Objetivos:

Ensino Fundamental - Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

- Resolver problemas que envolvam adição e subtração de números decimais e dinheiro, utilizando estratégias diversas, como o uso de material manipulável e o cálculo mental (BNCC, Matemática, 4º e 5º anos, EF04MA13 e EF05MA14);
- Resolver situações-problema que envolvam as operações de adição e subtração com números decimais e dinheiro, selecionando estratégias e ferramentas adequadas para cada caso (BNCC, Matemática, 6º ano, EF06MA16).

Ensino Fundamental - Anos Finais (6º ao 9º ano)

- Resolver problemas que envolvam as quatro operações com números decimais e dinheiro, selecionando e aplicando estratégias e técnicas adequadas a cada situação (BNCC, Matemática, 7º e 8º anos, EF07MA18 e EF08MA18);
- Resolver problemas que envolvam porcentagem, juros, desconto, lucro e prejuízo, utilizando as operações com números decimais e dinheiro (BNCC, Matemática, 9º ano, EF09MA21).

Habilidades e competências relacionadas:

- Habilidade para realizar operações simples de compra e venda, utilizando conceitos básicos de matemática e finanças;
- Competência para identificar e analisar informações relevantes em rótulos, embalagens e propagandas de produtos;
- Capacidade de planejar e gerenciar um orçamento de compras, considerando fatores como qualidade, preço, quantidade e necessidades individuais e familiares;
- Competência para adotar hábitos de consumo consciente e responsável, levando em consideração aspectos socioambientais e culturais.

Recursos / materiais utilizados:

Aplicação:

- Introdução:

Iniciar a aula com uma breve explicação sobre o conceito de números decimais e sua aplicação no contexto de dinheiro, pagamento e troco. Em seguida, entregar uma lista de problemas envolvendo operações com números decimais, relacionados a situações de dinheiro, pagamento e troco. Os alunos devem trabalhar para resolver os problemas,

utilizando papel e lápis para fazer os cálculos e o professor deve estar disponível para ajudar e esclarecer dúvidas.

- Desenvolvimento:

Simular situações diversas de compras e propor problemas para serem resolvidos. De acordo com os objetivos com cada aluno, pode ser proposto situações de desconto, de divisão em parcelas, juros e afins.

- Fechamento:

Fazer uma reflexão coletiva sobre a importância do conhecimento de operações com números decimais no contexto de dinheiro, pagamento e troco. Discutir as principais dificuldades encontradas pelos alunos na resolução dos problemas e na aplicação prática dos conceitos.

Avaliação:

A avaliação pode ser realizada de forma formativa, ou seja, ao longo da aula, a partir das perguntas e comentários dos alunos. Também, é possível deixar disponíveis fichas com atividades relacionadas ao tema da atividade.

- **Espaço dedicado para conectar boas práticas:**

Pensando na perspectiva do ensino colaborativo, esse é um espaço dedicado aos pedagogos hospitalares, um local para partilharem experiências e boas práticas. Acesse e seja um membro ativo dessa comunidade:



Esperamos você!

Fontes:

ASSIS, Walkiria de. **Classes Hospitalar: um olhar pedagógico singular**, São Paulo: Phorte, 2009.

FERNANDES, Edicléa Mascarenhas; ORRICO, Helio; ISSA, Renata Marques (Org.). **Pedagogia hospitalar: princípios, políticas e práticas de uma educação para todos**. Curitiba, PR: CRV, 2014.

MATTAR, João. **Metodologias ativas para a educação presencial, blended e a distância**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.



Professora Doutora, docente do Programa de Pós-Graduação em Docência para Educação Básica - Unesp/Bauru, docente do Curso Terapia Ocupacional da UNESP/Marília e Tutora da Residência Integrada Multiprofissional em Saúde da Faculdade de Medicina de Marília.



Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Docência para Educação Básica - Unesp/Bauru e psicopedagoga.

Nota dos autores: O atendimento pedagógico hospitalar é um direito garantido por lei e uma possibilidade para as crianças continuarem aprendendo e se desenvolvendo, ainda que estejam passando por um período de afastamento escolar. Ele possibilita o desenvolvimento integral da criança e abre a porta para um jardim de possibilidades