

TEMA:

GESTÃO CONSCIENTE

Inovação e Sustentabilidade

PALESTRANTE:

EDENICE CARINA RAUSCHKOLB PATZLAFF



1º Fórum ESG

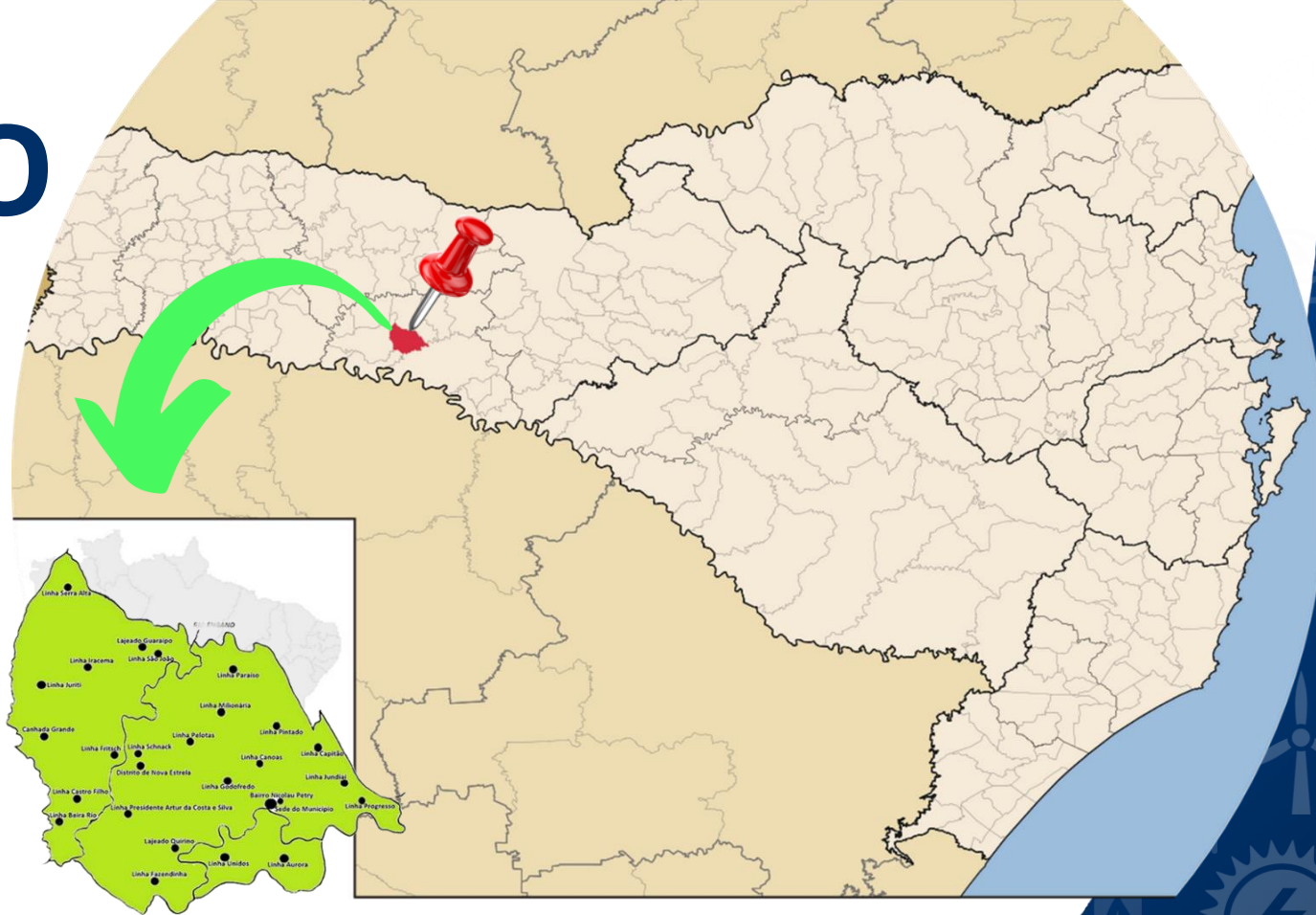
CONECTANDO PESSOAS COM ENERGIA
E PROPÓSITO ATRAVÉS DO EXEMPLO



NOSSO MUNICÍPIO ARABUTÃ - SC

IDENTIFICANDO

- Área: 132,779 km²
- População: 4.378 hab
- Densidade demográfica: 32,97 pessoas por km²
- Média de 2,73 moradores por domicílio



Fonte: IBGE Censo



1º Fórum **ESG**
CONECTANDO PESSOAS COM ENERGIA
E PROPÓSITO ATRAVÉS DO EXEMPLO

REDE MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO ARABUTÃ - SC

ESTUDANTES

- Total: 569
- Educação Infantil: 259
- Anos Iniciais: 310

Fonte: EVN
2024



1º Fórum ESG
CONECTANDO PESSOAS COM ENERGIA
E PROPÓSITO ATRAVÉS DO EXEMPLO

VISÃO SME

O que aprendemos se torna parte de quem somos.

EQUIPE

Gestores: 05

Professores: 45

Profissionais de apoio: 34

Profissionais administrativos: 05

Equipe multifuncional: 01 nutricionista, 01

psicóloga, 01 assistente social e 03

coordenadores pedagógicos.



Fonte: IPM
Arquitetã

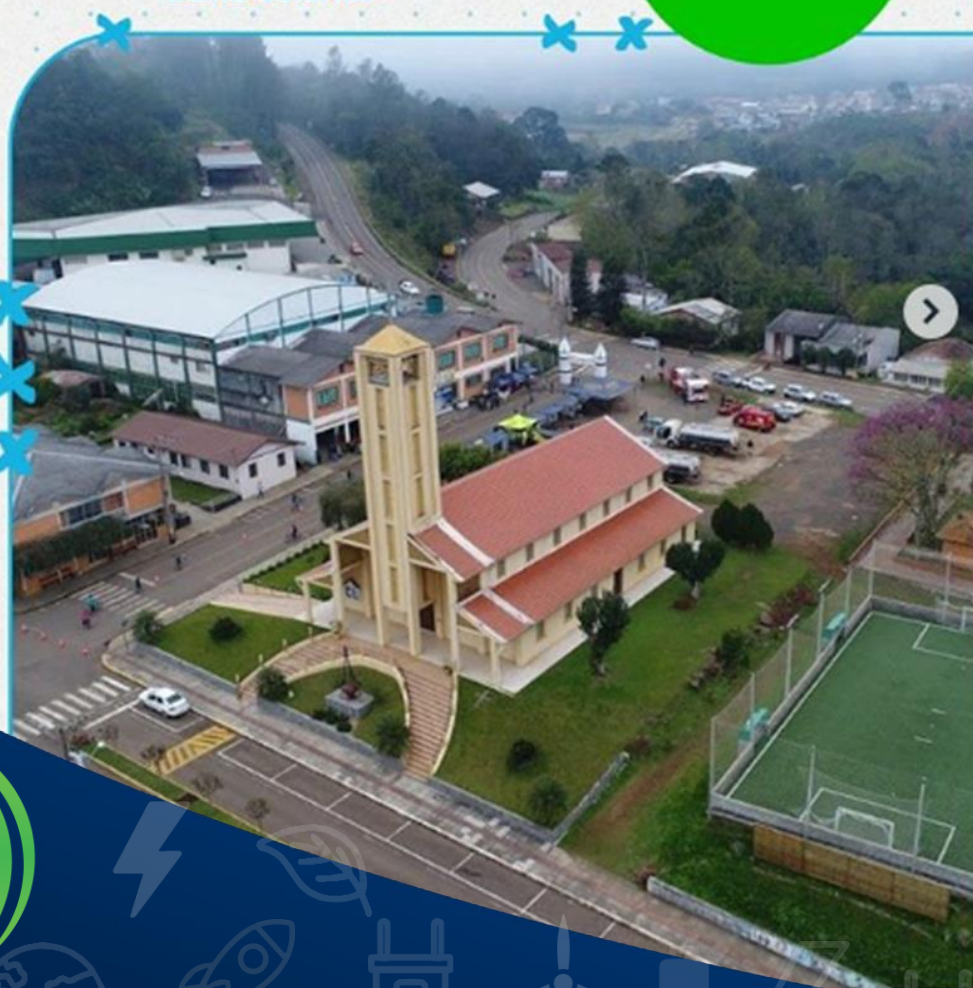


1º Fórum ESG
CONECTANDO PESSOAS COM ENERGIA
E PROPÓSITO ATRAVÉS DO EXEMPLO

2º lugar

Arabutã
Santa Catarina

74,25



ipea Instituto de Pesquisa
Econômica Aplicada

4 EDUCAÇÃO DE
QUALIDADE



1º Fórum ESG

CONECTANDO PESSOAS COM ENERGIA
E PROPÓSITO ATRAVÉS DO EXEMPLO

PILARES

Formação dos profissionais

Foco na aprendizagem

Parcerias e comunidade

Inovação e
sustentabilidade



PROJETO LETRAMENTO DIGITAL

1º Município – Escola Pública de Santa Catarina

Objetivo:

Estabelecer uma educação de excelência no século XXI na rede pública municipal de Arabutã/SC, visando torná-la referência em inovação tecnológica atrelado ao empreendedorismo no estado e no país.



1º Fórum ESG

CONECTANDO PESSOAS COM ENERGIA
E PROPÓSITO ATRAVÉS DO EXEMPLO

Projeto Piloto: 4º e 5º ano da Rede Municipal de Ensino

Objeto: Assessoria e plataforma

Foco:

Protagonistas na cultura digital
Interdisciplinaridade

Parceiros:

Consórcio Itá

Ferticel

Engie (continuidade)



1º Fórum ESG

CONECTANDO PESSOAS COM ENERGIA
E PROPÓSITO ATRAVÉS DO EXEMPLO

Plano de Aula Interdisciplinar CS Plus: Sistema Cardiovascular

<p>Componente Curricular Unidade Temática Habilidade Competência Habilidade + Competência</p>	<p>Biologia Ciências da Natureza e suas Tecnologias</p> <p>Analisar e utilizar interpretações sobre a dinâmica da Vida, da Terra e do Cosmos para elaborar argumentos, realizar previsões sobre o funcionamento e a evolução dos seres vivos e do Universo, e fundamentar e defender decisões éticas e responsáveis.</p>		<p>Ano Objeto de Conhecimento Dimensão Subdimensão Aprendizagem</p>	<p>1° EM</p>	<p>Data / Aula / Unit Professor(a) / Tutor(a) Escola Turma Duração da Aula/Projeto</p>		
<p>Biologia</p>	<p>Conteúdo</p> <p>Descreva o conteúdo que será abordado.</p> <p>Neste projeto iremos conhecer o sistema cardiovascular do ser humano. Aprenderemos sobre os vasos sanguíneos e o coração, e como o trabalho integrado entre os dois funciona.</p>	<p>Objetivos</p> <p>Descreva quais são os objetivos ou intenções que você deseja alcançar com esta aula.</p> <p>O objetivo é que os alunos consigam conhecimentos concretos sobre o funcionamento do sistema cardiovascular.</p>	<p>Desenvolvimento</p> <p>Desenvolva um roteiro passo a passo de como será realizada esta aula.</p> <p>O jogo será um "simulador de bombeamento" do coração. Nesse jogo haverá um personagem que aleatoriamente irá fazer atividades diferentes (como correr, andar, ficar parado e pular), e logo ao lado dele um coração, que representará o coração desse personagem. Quando o jogador clicar no coração, ele estará simulando o bombeamento do sangue. É necessário fazer um bombeamento constante, e em diferentes velocidades dependendo da atividade que o personagem estiver realizando.</p>	<p>Materiais / Assets</p> <p>Descreva os materiais e assets necessários para a realização desta aula.</p> <p>Imagens dos processos do sistema cardiovascular. Essas imagens não serão usadas como assets do jogo, apenas para efeitos de explicação dos processos em sala de aula.</p>	<p>Pré-Aula</p> <p>Descreva como o(a) Professor(a) e Tutor(a) devem se preparar para esta aula.</p> <p>É importante que o(a) professor(a) venha para a aula com todas as imagens necessárias, bem como o material didático com explicações sobre o sistema abordado na atividade.</p>	<p>O que esperar do Aluno</p> <p>Descreva o que o aluno deverá ter aprendido e ou desenvolvido ao final desta Aula/Projeto.</p> <p>Ao final deste projeto, os alunos irão adquirir novos conhecimentos sobre o funcionamento do cordo humano.</p>	<p>Avaliação</p> <p>Descreva o método que foi ou que poderá ser utilizado para avaliar se o aluno realmente aprendeu o conteúdo.</p> <p>Os alunos poderão ser avaliados com base no entendimento correto sobre o sistema cardiovascular e seus processos.</p>
<p>Computer Science</p>	<p>Neste projeto serão aprofundados os conceitos de animações em games, variáveis, aleatoriedade e estruturas condicionais e repetição.</p>	<p>O objetivo é que os alunos consigam praticar e aprofundar os conceitos de estruturas condicionais através da verificação constante dos estados do personagem e do coração.</p>	<p>No jogo será criado um personagem, que esporadicamente irá realizar diferentes atividades, como correr, parar e pular (através de animações). Com o coração ao lado dele, sempre que ele for clicado irá ser simulado um "bombeamento". Dependendo da atividade que o personagem estiver fazendo, o jogador deverá realizar X cliques por segundo, sendo X um número próximo ou não à realidade da atividade atual, ficando à escolha do professor. Caso o jogador não atinja ou ultrapasse a quantidade de X cliques por segundo, ele perderá o jogo. Para cada segundo que o jogador não perde ele ganhará um ponto.</p>	<p>Imagem de fundo (podendo ser algo como um gramado). Uma spritesheet contendo todas as animações do personagem que serão utilizadas para as atividades (é recomendado pelo menos as animações de parado, pulando, andando e correndo) e também um sprite de coração.</p>	<p>O(a) tutor(a) de Ciência da Computação deverá desenvolver o game proposto antes da aula para que consiga tirar as dúvidas dos alunos bem como orientar os alunos corretamente no desenvolvimento do game. É necessário também ter todos os assets necessários para a construção do jogo para fornecer aos alunos (todos usarão o mesmo personagem).</p>	<p>Ao final deste projeto, os alunos terão uma ótima prática nos conceitos de condicionais através da verificação constante dos estados do personagem e dos batimentos por segundo.</p>	<p>Os alunos terão seus códigos e funcionalidades avaliados através da jogabilidade correta do projeto criado, além da boa compreensão do código pelo aluno.</p>

Referência de Conteúdo:

Atividade	Batimentos por segundo
Parado	1
Andando	2
Correndo	3
Pulando	4

PROJETO COLETA SELETIVA

Proposta de gerenciamento de resíduos sólidos para o município, objetivando a conscientização da população e de melhoria em relação à coleta e separação de resíduos.

ECOPONTO: Locais de coleta seletiva nas escolas municipais e estaduais que farão a destinação correta dos resíduos e venda dos recicláveis, explorando a educação financeira.

Atividades de educação ambiental em escolas e na comunidade visando a sensibilização da população quanto à importância da coleta seletiva na cidade.



POPULAÇÃO E GERAÇÃO DE RESÍDUOS

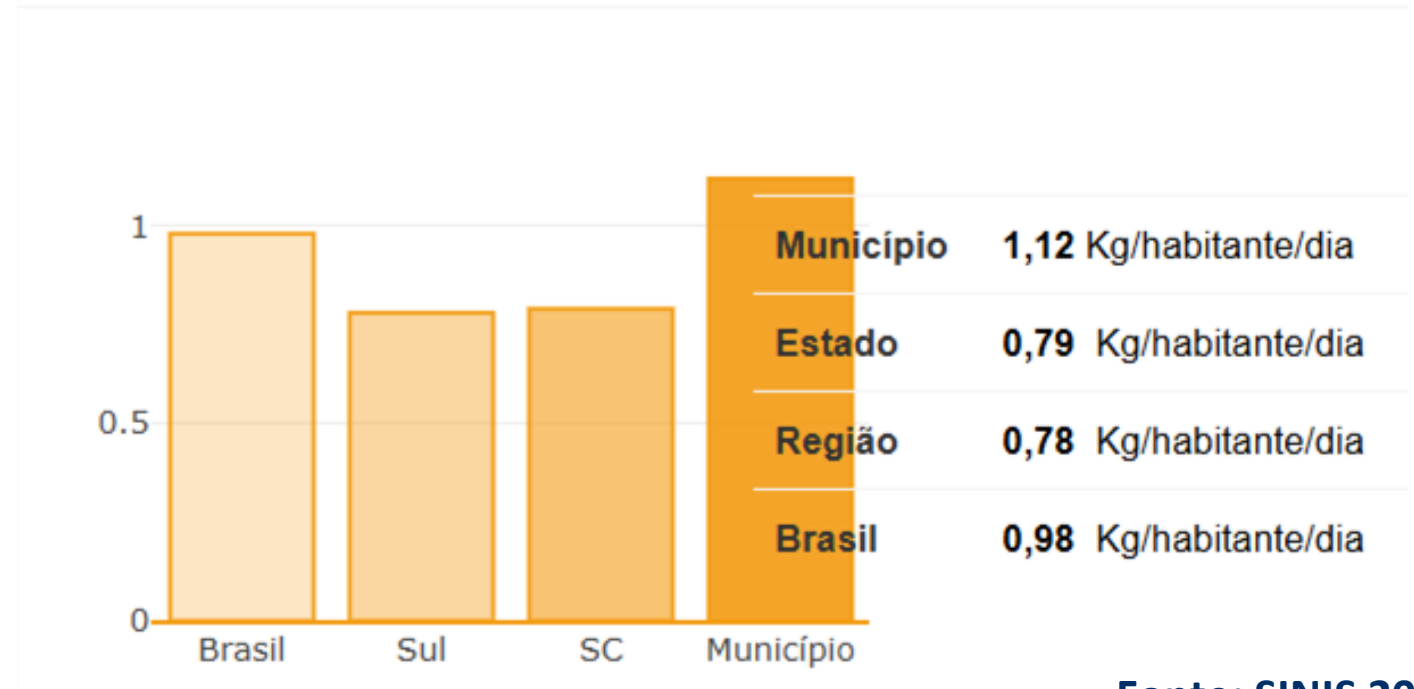
Dos 4.378 habitantes:

- 739 domicílios na área urbana
- 1308 domicílios na área rural

Da distribuição:

- 24 comunidades/linhas rurais
- 1 distrito
- 3 loteamentos

Mapa de Indicadores de Resíduos Sólidos - Massa coletada total (IN028)



Fonte: SINIS 2022



SELETA COLETIVA - ECOPONTO

Pontos:

Loteamento Nicolau
Petry
Distrito de Nova
Estrela
Centro

Planejamento de ações:

Captação de recursos

Sensibilização

Conscientização

Implantamento



1º Fórum ESG

CONECTANDO PESSOAS COM ENERGIA
E PROPÓSITO ATRAVÉS DO EXEMPLO

ATIVIDADES REALIZADAS

- Captação de recursos
- Aquisição do primeiro container
- Sensibilização dos alunos e comunidade envolvida



ATIVIDADES REALIZADAS

Escolina da turma responsável

Palestra - Sensibilização

Folder - vídeo

Divulgação - conscientização

Envolvimento da comunidade



1º Fórum ESG

CONECTANDO PESSOAS COM ENERGIA
E PROPÓSITO ATRAVÉS DO EXEMPLO

ATIVIDADES REALIZADAS

Acompanhamento

Encaminhamento adequado

Venda

Educação Financeira

Utilização dos recursos



1º Fórum ESG

CONECTANDO PESSOAS COM ENERGIA
E PROPÓSITO ATRAVÉS DO EXEMPLO

ATIVIDADES REALIZADAS

• **ORGÂNICO** •

**COMPOSTAGE
M**



1º Fórum ESG

CONECTANDO PESSOAS COM ENERGIA
E PROPÓSITO ATRAVÉS DO EXEMPLO



CONSÓRCIO
LAMBARI

PESQUISA DE CAMPO

GT - Gestão de Resíduos Sólidos do Município

Parceria: DEL e IFC

Planejamento de ações:

Caracterização

Sensibilização

Conscientização

Monitoramento



Muito obrigada



CONTATOS:

Whatsapp 49 999745968

educacao@arabuta.sc.gov.br

Instagran @edenicepatzlaff

