

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Escola de Educação Básica e Profissional
Centro Pedagógico
Curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0

Juliana Farias Pereira dos Santos Luz Teixeira

**FERRAMENTAS DIGITAIS AUXILIANDO A LINGUAGEM ORAL E ESCRITA NA
EDUCAÇÃO**

Belo Horizonte

2019

Juliana Farias Pereira dos Santos Luz Teixeira

**FERRAMENTAS DIGITAIS AUXILIANDO A LINGUAGEM ORAL E ESCRITA NA
EDUCAÇÃO**

Versão final

Monografia apresentada à Escola de Educação Básica e Profissional do Centro Pedagógico, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Tecnologias Digitais e Educação 3.0.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Lívia Andréa Figueredo de Souza.

Belo Horizonte

2019

CIP – Catalogação na publicação

- T266f Teixeira, Juliana Farias Pereira dos Santos Luz
 Ferramentas digitais auxiliando a linguagem oral e escrita na educação
 [recurso eletrônico] / Juliana Farias Pereira dos Santos Luz Teixeira. - Belo
 Horizonte, 2019.
 35 f. il. color.
- Monografia (Especialização): Universidade Federal de Minas Gerais, Escola
 de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico, Belo Horizonte, 2019.
- Orientadora: Lívia Andréa Figueredo de Souza
- Inclui bibliografia.
1. Tecnologia educacional. 2. Ensino. 3. Educação básica. I. Título. II. Souza,
 Lívia Andréa Figueredo de. III. Universidade Federal de Minas Gerais, Escola
 de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico.

CDD: 371.3078
CDU: 37.0:62

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

Cursista: JULIANA FARIAS PEREIRA DOS SANTOS LUZ TEIXEIRA

Título do Trabalho: FERRAMENTAS DIGITAIS AUXILIANDO A LINGUAGEM ORAL E ESCRITA NA EDUCAÇÃO

BANCA EXAMINADORA

Professor(a) orientador(a): Lívia Andrea Figueiró de Souza

Professor(a) examinador(a): Eliane Silvestre Oliveira

PARECER

Aos 30 dias do mês de novembro de 2019, reuniram-se na sala secretária do Curso de Curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0, o professor orientador e o examinador, acima descritos, para avaliação do trabalho final do(a) cursista JULIANA FARIAS PEREIRA DOS SANTOS LUZ TEIXEIRA.

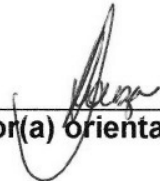
Após a apresentação, o(a) cursista foi arguido e a banca fez considerações conforme parecer anexo.

A nota do trabalho foi de 95 pontos. (Nota de 0 a 100)

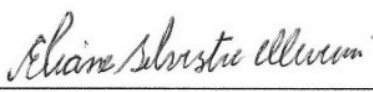
Assim sendo, a banca considera o trabalho (Assinale com um X):

- Aprovado sem ressalvas.
- Aprovado com ressalvas e re-entrega até 03/02/2020.
- Reprovado com reagendamento de nova defesa até 02/03/2020.

Belo Horizonte, 30 de novembro de 2019.



Professor(a) orientador(a)



Professor(a) examinador(a)

Resumo

Este trabalho tem como objetivo apresentar ferramentas digitais didáticas para alunos do ciclo fundamental, isso para preparar os profissionais de Educação para uma nova realidade digital, a qual busca a interação pessoa/tecnologia em prol do aprendizado dos alunos. Para isso, estudaram-se as sequências didáticas de histórias em quadrinhos (HQ) quanto à inovação e tecnologias digitais 3.0; do jogo da forca na plataforma *Moodle*, bem como os seus objetos de aprendizagem; da história em quadrinho pelo *software Toondoo*, ferramenta útil para o aprendizado de crianças e jovens; da *Audacity*, com foco em recursos audiovisuais na escola; do trabalho com o nome dos discentes por intermédio do uso das redes sociais na Educação. A metodologia utilizada foi o uso de materiais, livros e aplicativos que orientem o profissional de Educação no ensino-aprendizagem em sala de aula, na medida em que esse atua como mediador entre os saberes dos discentes, auxiliando, portanto, na aprendizagem dos alunos, tanto da linguagem oral, quanto da linguagem escrita.

Palavras-chave: Ferramentas digitais; Moodle; Toondoo; Audacity; redes sociais.

Abstract

This work aims to present didactic digital tools for students of the fundamental cycle, this to prepare Education professionals for a new digital reality, which seeks the person / technology interaction in favor of student learning. For this, the didactic sequences of comic books (CB) were studied regarding innovation and digital technologies 3.0; of the hangman game on the *Moodle* platform, as well as its learning objects; from the comic strip through the *Toondoo* software, a useful tool for children and young people to learn; *Audacity*, focusing on audiovisual resources at school; of work with the name of the students through the use of social networks in Education. The methodology used was the use of materials, books and applications that guide the Education professional in the teaching-learning process in the classroom, insofar as he acts as a mediator between the students' knowledge, thus helping in the students' learning, both oral and written language.

Keywords: Digital tools; Moodle; Toondoo; Audacity; social media.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 - Jogo da forca.....	16
FIGURA 2 - jogo da fica on-line.....	17
FIGURA 3 - Imagem em códigos e símbolos	19
FIGURA 4 - Capas de histórias em quadrinhos.....	20
FIGURA 5 - Histórias em quadrinhos	20
FIGURA 6 - Capaz de quadrinhos da Turma da Mônica	20
FIGURA 7 - Imagem da plataforma de Toodoo	21
FIGURA 8 - Imagem de dados sobre elementos diversos.....	21
FIGURA 9 - Imagem de categoria dos elementos diversos	22
FIGURA 10 - Imagem simbólica de alunos usando o computador	22
FIGURA 11 - Símbolo do <i>software</i> Audacity.....	25
FIGURA 12 - Imagem do programa de gravador de voz	25
FIGURA 13 - Capa do livros “A professora encantadora”, de Márcio Vassalo.....	26
FIGURA 14 - Capa da plataforma GoConqr	28
FIGURA 15 - Exemplo de nome de aluno com elementos que iniciam com ‘B’ na plataforma GoConqr	29

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. MEMORIAL	10
3. SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS.....	15
3.1 História em Quadrinhos – Hagaquê.....	15
3.2 Moodle e Objetos de Aprendizagem: Jogo da Força	16
3.3 História em Quadrinhos – Toondoo	19
3.4 Recursos Audiovisuais na Escola – Audacity	24
3.5 Redes Sociais na Educação – Trabalhando com o Nome	27
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	31
REREFÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	34

1. INTRODUÇÃO

O curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 ofertado pelo Centro Pedagógico da Universidade Federal de Minas Gerais vem ao encontro da necessidade de preparação dos profissionais de educação para uma nova realidade digital, a qual busca a interação pessoa/tecnologia em prol do aprendizado. Assim, prepara o profissional da educação para ser mediador da interação entre o aluno e os novos saberes por meio de tecnologias digitais, no intuito de transformá-las em proposições de troca de experiência e de aprendizagem.

Participar de um curso que abrange tecnologias digitais e tecnologias 3.0, permitiu transformações na minha forma de ver o novo, tanto pelo viés pessoal, quanto profissional. Antes de iniciar e conhecer o curso, tinha um conceito preestabelecido de grande dificuldade ou até mesmo um obstáculo frente às questões da tecnologia digital na escola. Acreditava ser bastante desafiador trabalhar com os alunos diversos conteúdos diários com o auxílio da informática e da tecnologia disponíveis para subsidiar o trabalho dos profissionais da educação, tais como: televisão, vídeos, celular, *tablets*, *notebooks*, *desktops*, *ipads*, *ipods*. Hoje percebo que é natural para os alunos, e também para muitos professores. Segundo Moran (2012), o professor é peça fundamental no processo de inclusão da digital (internet) na educação, pois ele precisa quebrar paradigmas e se aperfeiçoar nas tecnologias digitais e, principalmente aplicá-las em sala de aula.

Atualmente, percebe-se que as pessoas, desde criança até a terceira idade, estão familiarizadas, e possuem certa facilidade para utilizarem as mídias digitais, principalmente, a televisão, os celulares e *tablets*. Vale ressaltar que, em sua maioria, esses usuários passam bom tempo acessando as redes digitais/sociais, ou seja, “grudados” nas telas destes equipamentos.

Corroborando com esta reflexão sobre as pessoas e as mídias digitais, Tonini e Cardoso (2014, p. 101) afirmam “que os alunos de hoje vêm fundidos com diversos dispositivos eletrônicos e digitais, a escola continua obstinadamente arraigada em seus analógicos”. Ambas, descrevem com fidelidade o que antes acontecia nas escolas, sobretudo nas instituições públicas, retratando o fato de ser quase impossível trabalhar de forma prazerosa e lúdica, e principalmente, despertando o interesse dos alunos sem utilizar as tecnologias digitais da contemporaneidade, pois os alunos

tendem a se aprimorar com mais facilidade, tendo em vista que essas tecnologias despertam o interesse discente para os novos saberes.

Diante deste contexto da sociedade da informação e comunicação, o professor precisa se apropriar do uso de ferramentas digitais, para além do básico, como digitar, passar fotos e utilizar um datashow. Nesse sentido, ao realizar o curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0, torna-se possível experimentar, testar e conhecer diversas plataformas digitais, jogos didáticos, apresentações digitais, programas interativos educacionais, para utilização no processo de ensino e aprendizagem e na interação social na educação tendo em vista que, atualmente, os alunos estão inseridos em uma sociedade que consome constantemente tecnologias.

Ratificando a desenvoltura dos alunos atuais em relação as tecnologias digitais, Almeida afirma:

Os alunos por crescerem em uma sociedade permeada de recursos tecnológicos, são hábeis manipuladores da tecnologia e a dominam com maior rapidez e desenvoltura que seus professores. Mesmo os alunos pertencentes a camadas menos favorecidas têm contato com recursos tecnológicos na rua, na televisão, etc., e sua percepção sobre tais recursos é diferente da percepção de uma pessoa que cresceu numa época em que o convívio com a tecnologia era muito restrito. (ALMEIDA, 2000c, p. 108)

O objetivo deste portfólio é apresentar cinco sequências didáticas elaboradas durante o curso de especialização: Histórias em quadrinhos *Hagaquê*, Jogo da força, História em quadrinhos - Toondoo, Literatura, trabalhando com o nome. Em cada uma delas fizemos o uso de uma ou mais tecnologias digitais, esperando que nossos educandos tenham acesso às tecnologias digitais instigadoras do conhecimento.

Nesse sentido, Almeida (1984, p. 32) explica que:

O jogo é um procedimento didático altamente importante; é mais que um passatempo; é um meio indispensável para promover a aprendizagem, disciplinar o trabalho do aluno e inculcar-lhe comportamentos básicos, necessários à formação de sua personalidade.

Elaborar este portfólio com sequências didáticas que fazem uso de tecnologias digitais justifica-se pela notoriedade do tema nos dias atuais. Ao disponibilizar as sequências didáticas para outros profissionais da educação terem acesso, é parte importante do processo de uma aprendizagem colaborativa tão defendida pelo curso, por meio das atividades realizadas, principalmente, nos fóruns de discussão do

ambiente virtual de aprendizagem *Moodle*. Assim, nessa evolução e mudança na educação, é de suma importância a interação e interatividade entre alunos, tutores e professores, pois nesse ambiente de discussão é onde existe a troca de experiências e conhecimentos, elevando a qualidade de ensino e aperfeiçoando, ainda mais o aprendizado, sendo esse ambiente, tecnológico, estimulador para o aprendizado.

De acordo com Moran (2000, p. 17-18):

As mudanças na educação dependem também dos alunos. Alunos curiosos e motivados facilitam enormemente o processo, estimulam as melhores qualidades do professor, tornam-se interlocutores lúcidos e parceiros de caminhada do professor-educador. Alunos motivados aprendem e ensinam, avançam mais, ajudam o professor a ajudá-los melhor.

Dessa forma, este portfólio foi construído em cinco capítulos, sendo o capítulo 1 a introdução, o capítulo 2 o memorial, também elaborado durante o curso e que foi parte muito importante do trabalho visto que foi através dele contado, em fragmentos toda a minha história e o meu percurso acadêmico e de minha vida profissional e pessoal até aqui no curso. O terceiro capítulo, foi as sequências didáticas trabalhadas durante boa parte do curso, no capítulo 4 temos as considerações finais, e, por fim, as referências.

2. MEMORIAL

Meu nome é Juliana, foi escolhido por minha mãe após uma discussão com meu pai que queria que eu me chamasse Judith, em homenagem a minha avó materna, minha mãe queria Juliana para combinar com minha irmã mais velha Luciana. Sou a terceira filha de uma prole de cinco filhos.

Nasci em 21 de janeiro de 1981, em Belo Horizonte, sou a legítima filha de BH-colocar a cidade por extenso nunca morei em outra cidade.

Considero ter tido uma infância tranquila apesar das inúmeras dificuldades financeiras que minha família passava na época, minha mãe e meu pai ficaram grandes períodos desempregados, se separaram quando os filhos todos eram menores de idade, mas costumo dizer que tudo que vivi fez de mim a pessoa que sou hoje. Minha mãe fazia questão que todos os filhos não faltassem à escola, e nunca faltava o material escolar básico para cada um.

Comecei meus estudos na rede pública estadual de educação, com sete anos já matriculada na extinta primeira série, mal sabia pegar no lápis, não sabia nem ler e nem escrever. Enfrentei muitas dificuldades, pois a maioria, senão todas as crianças da turma eram no mínimo pré-silábicas, já haviam frequentado a escola, na rede particular, os extintos jardins de infância, contudo, eu, infelizmente não havia frequentado. Pois, minha mãe não tinha condições financeiras para colocar os filhos nesse tipo de escola.

Minha primeira professora se chamava “D. Maria José”, ela fazia questão de ser chamada de senhora. Sendo ela, minha primeira “tábua de salvação”, como o velho dito popular, com seus métodos tradicionais, assim fazia sentar-me na sua frente, colando minha mesa na sua, desta forma, aproximadamente seis meses de aula, eu conseguia ler e escrever sozinha pequenas frases.

Assim, eu a admirava e tinha grande respeito, seus ensinamentos e momentos de dedicação fizeram com que conseguisse ter uma letra divina, “D. Maria José sempre me incentivava, e aos poucos, eu conseguia responder para ela: quero ser professora como a senhora.

Dessa forma, os anos foram passando e percebi que na realidade da minha família, seria muito difícil seguir “apenas” o sonho de estudar primeiro, me formar, e só depois de formada encarar o mercado de trabalho.

Desse modo, aos 14 anos, depois de uma breve conversa com minha mãe, vi que seria necessário, e assim definimos juntas, que eu iria estudar a noite e trabalhar durante o dia. Sendo esse trabalho em uma padaria próximo de casa.

Mas, tempo depois, refletindo com minha mãe, decidi fazer magistério, sendo que naquele momento, ela me confidenciou que na sua juventude, ser professora, era seu grande sonho, assim, naquele momento senti que estaria realizando dois sonhos, o meu e de minha querida mãe.

Porém, as dificuldades aparecem, estudar e trabalhar não é fácil, principalmente para uma menina de 15 anos que não conhecia nada da vida, das questões financeiras e trabalhistas. Em meio à turbulência, conheci minha segunda professora incentivadora, Solange Almeida, que lecionava metodologias de português, assim em uma conversar, expus a minha situação familiar e financeira, ela me indicou um estágio remunerado em uma escola da Prefeitura de Belo Horizonte, por volta do ano de 1997.

Dessa forma, eu iria finalmente trabalhar em uma escola, ou seja, começará a realizar um sonho. Assim, sem pensar aceitei o convite, mesmo sabendo que a remuneração seria simbólica, contudo, eu fazia o meu trabalho com muito prazer, mesmo sabendo que não era nada fácil, tinha que acompanhar alunos em um ônibus escolar de um bairro para o outro, desde o Bairro Santo Antônio ao Bairro Goiânia, acompanhar os alunos no prédio da SMED, onde a escola ficava, também estava com os alunos nas quadras de esportes, onde faziam educação física, além de acompanhá-los durante o recreio.

Vale destacar que, foi nesse estágio de aproximadamente de 3 anos, que aprendi muito sobre educação e, principalmente, sobre a profissão de professor, vivenciei experiências marcantes, difíceis e emocionantes, mesmo sendo todos muito jovens e adolescentes, inclusive eu.

No estágio, separei inúmeros conflitos entre os alunos. Tinha contato com os pais e fazia interlocução entre professores, diretores, alunos e famílias. Por algumas vezes, substitui professores em sala de aula, ajudava ainda, a coordenação e a direção, nestes anos vivenciei dentro da escola muitos e muitos acontecimentos que foram primordiais na definição da escolha de ser, ou não ser professor.

Neste contexto, todo meu desejo era ser professora.

Contudo, era, naquele momento, somente um estágio e que teve fim.

Porém, na busca do sonho, em 1998, formei no magistério e com o ‘Diploma na mão’ fui em busca de exercer a profissão de professora, da magistratura, enfim, de lesionar e colocar em prática tudo aquilo que havia aprendido no curso, Nenhuma porta se abriu, na rede privada, na rede pública nunca consegui uma designação, e assim, a situação financeira minha e da família foi se agravando dia após dia.

Diante disso, estava por desistir do sonho e obrigada a ir trabalhar no comércio, ou qualquer outra coisa que aparecesse.

Assim, no ano de 1999, comecei a trabalhar como balconista de uma grande rede de lavanderia de Belo Horizonte, sempre comunicativa e com disposição para o trabalho, assim não parei mais. Já no ano de 2000 trabalhei em uma loja de roupas, e em 2001 fui trabalhar em uma loja de bijuterias.

Contudo, nunca esquecia do meu grande sonho... ser professora.

Dessa forma, em 2002, quando de repente, uma amiga de minha mãe, que era diretora de uma creche conveniada com a Prefeitura de Belo Horizonte – PBH, me chamou para substituir uma professora de licença médica. Sem pensar duas vezes, pedi demissão da loja em trabalhava como vendedora, e assim, fui em busca do grande sonho, enfim ser professora.

Nesse sentido, ao me deparar com 16 (dezesesseis) crianças de dois anos, as quais naquele momento estavam sempre chorando e chamando pela mãe, entrei em choque, pois não sabia como agir, tudo que tinha aprendido na sala de aula do magistério tinha se apagado da memória e não lembrava o que poderia se aplicar aquela situação. Na minha mente só ecoava: “Não pode ser??”

No entanto, não poderia desistir, assim fui devagarzinho, observando as outras professoras e aos poucos fui dominando a rotina e nessa creche as crianças ficavam em horário integral, nessa rotina tinha o momento do banho e do sono.

Entretanto, não dissociavam o cuidar, do educar, mas por se tratar de uma creche, em que sua maioria dos atendimentos eram de crianças carentes, a assistência sempre prevaleceu sobre o processo educacional.

Hoje, revendo e redigindo esse memória, percebo que não teria práticas que outrora tive naquela época, como não ouvir as crianças, seus desejos, suas histórias, seus sofrimentos, seus sonhos, e assim, não lhes oferecer oportunidades iguais, como simplesmente, comer com garfo (já que era cômodo utilizar as colheres), dar merenda no pátio e não na mesa do refeitório, por achar que o tempo era curto para esperar

que outra turma terminasse, não contar histórias todos os dias, pois, naquela época o assistencialismo se confundia com o educar.

Vale ressaltar, que trabalhei nessa creche por mais de 10 (dez) anos e aprendi muito, conheci duas pessoas que foram fundamentais para o meu desenvolvimento profissional, pessoal e acadêmico. Sendo uma delas a coordenadora da creche a Sra. Aldalzira e a Sr. Diretora Leda dos Reis, que sempre me incentivou a estudar e evoluir como pessoa e profissional.

Já no ano de 2008, quando começou a falar em educação a distância, a Sra. Leda nos apresentou a uma faculdade a distância – EAD, que se chamava UNIUBE – Universidade de Uberaba, onde me matriculei no vestibular para pedagogia e passei no 14º lugar, uma surpresa para mim, pois estava a quase 10 anos sem estudar. Nesse mesmo ano, incentivada por Leda, Aldalzira, e principalmente, por meu marido Marcos, nessa época eu já estava casada e fiz o concurso para Educação Infantil na Prefeitura de Belo Horizonte, que também passei, mas não fui bem classificada.

Voltado a estudar na faculdade de pedagogia me senti renovada, no sentido de aprender (evitar gerúndios) novas práticas, temáticas, propostas, etc., assim, conheci o “construtivismo” e passei ainda mais a me identificar com crianças tão pequenas e que desde pequenas são sujeitos de direitos, cidadãos, que trazem consigo histórias que devem ser ouvidas, respeitadas e valorizadas, de acordo com Jurberg *apud* Piaget (2012, p. 32), “o principal objetivo da educação é criar indivíduos capazes de fazer coisas novas e não simplesmente repetir o que as outras gerações fizeram”.

Em 2009, nascia minha filha Mariah, eu vivenciando a maturidade com o trabalho como professora de uma turma de 5 anos e fazendo faculdade não era uma tarefa fácil conciliar todas as funções e realizar todas essas atividades, confesso que pensei em abandonar o curso de Pedagogia, cheguei a faltar algumas aulas, mas sempre com o apoio de uma professora ao meu lado e de meu esposo não abandonei. Clenilda era a professora tutora da minha turma, uma pessoa extraordinária que me auxiliava nas dúvidas, aumentava quando era possível os prazos para entrega das atividades, e assim, com o apoio de todos coleí grau em 2011.

Em abril de 2011, fui chamada no concurso de Educador Infantil na PBH e fui trabalhar em várias escolas, pois aquela que fui designada estava em fase de construção, foi um momento muito difícil na minha vida profissional, pois não consegui estabelecer laços com nenhuma escola e nem com nenhuma turma.

Estava sempre substituindo professoras ou apenas cumprindo carga horária.

Até que enfim, em junho de 2012 fui para minha escola: UMEI Jardim dos Comércio, lá sim, me sentia bem, em casa, como dizem. Trabalhei um ano como professora de projeto, onde desenvolvia atividades relacionadas ao corpo e momento com as turmas de 3 a 5 anos, trabalhei 2 anos no berçário com crianças de 4 meses a 1 ano, trabalhei também como professora regente nas turmas de 1 e 2 anos e desde 2016 venho atuando como apoio a coordenação pedagógica no período integral.

Vale ressaltar que está sendo uma grande oportunidade e continua sendo um grande desafio fazer pós-graduação em Educação 3.0 e Tecnologias Digitais na UFMG, para mim que já trilhei tantos caminhos, espero que o curso venha agregar conhecimentos para que possa fazer um pouco mais para meus alunos, principalmente através da troca de experiências que tenho vivido nesse curso. Essa é a minha primeira pós-graduação, e ela me proporcionou o conhecimento com diversas tecnologias, importantes e atuais, tão presentes no nosso cotidiano.

Dessa forma, e pode se dizer que já preendi muito, faço hoje, diversas atividades que advieram do curso de pós-graduação. As plataformas digitais apresentadas são relativamente fáceis e muito interativas. Vale dizer que tenho algumas dificuldades que são facilmente superadas com o apoio dos colegas de turma e de uma grande amiga de trabalho, Elba, e principalmente com meu marido e minha filha que estão sempre me ajudando nessa caminhada.

Neste contexto, pode-se dizer que precisamos ter o olhar voltado para tecnologia, pois o mundo evolui diariamente e não podemos nos furtar a participar deste processo tão nítido entre nós.

3. SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

Após a realização da sequência didática, tem-se a expectativa que os alunos sejam capazes de: I) interessar-se por outras histórias em quadrinhos; II) ampliar o vocabulário; III) ampliar a linguagem digital e com isso quem sabe criar outras histórias; conforme será detalhado a seguir;

3.1 História em Quadrinhos – *Hagaquê*

Sobre o contexto de utilização, os alunos da turma de cinco e seis anos se interessam muito por desenhos animados, filmes e series infantis, então tivemos a ideia de criar com essa turma uma história em quadrinhos utilizando uma ferramenta digital chamada *Hagaquê*, com o intuito de estimular a criatividade, a oralidade, a percepção visual e, a linguagem escrita.

Os conteúdos apresentados são história em quadrinhos, com o tema “semana das crianças”, no contexto da linguagem oral e escrita, e linguagem digital.

Sobre o ano, indicaram-se alunos de 5/6 anos da educação infantil, com tempo estimado de 3 aulas de 60 minutos. A previsão de materiais e recursos é: computador, revistas em quadrinhos, papel, lápis, lápis de cor, canetinhas.

Quanto ao desenvolvimento das tarefas, dividiram-se em cinco momentos:

1º Momento: Roda de conversa sobre o tema para fomentar a discussão. Quem gosta de revistas em quadrinhos? Vamos fazer um quadrinho no computador com o tema que estamos trabalhando na sala de aula que é “semana das crianças”.

Duração da atividade: 30 minutos.

2º Momento: Vamos distribuir as revistinhas em quadrinhos entre os alunos para eles foliearem fazendo tentativas de leitura e se familiarizarem com o material.

Duração da atividade: 30 minutos;

3º Momento: De posse dos materiais nas mãos os alunos vão desenhar e escrever como gostariam que fosse a semana das crianças deixando a imaginação fluir.

Duração da atividade: 30 minutos;

4º Momento: Vamos até a sala de multimeios para mostrar o programa *Hagaquê* no computador. Depois da explicação de como é fácil utilizar o programa da internet, os alunos de dupla vão criando junto com a professora personagens e

histórias sobre como gostariam que fosse a semana das crianças. O programa é muito rico e interativo, nele existem muitas oportunidades e opções de letras desenhos, cenários. Neste momento é necessário a presença de uma professora de regência a compartilhada para auxiliar na atividade

Duração da atividade: 60 minutos;

5º Momento: Ao final da atividade o aluno tem um tempo maior para acessar os quadrinhos de outros colegas e fazerem comentário, alterações, etc.

Quando à avaliação, é processual e continua, os alunos durante o processo vão falando sobre suas ansiedades, suas expectativas, e o professor vai agregando valor e também dificuldades e facilitando o processo, de forma a avaliar continuamente a aprendizagem.

3.2 Moodle e Objetos de Aprendizagem: Jogo da Forca

Sobre o contexto de utilização, o jogo da forca é um jogo em que o jogador tem que acertar qual é a palavra proposta, tendo como dica o número de letras e o tema ligado a palavra. A cada letra errada é desenhado uma parte do corpo a ser enforcado. O jogo termina com o acerto da palavra ou com o término do preenchimento das partes do corpo enforcado.

Nesse sentido, buscamos através do jogo da forca trabalhar conceitos como a memorização de palavras simples, a criatividade, a interação entre os alunos, a imaginação do aluno no momento de escolher as palavras, trabalhamos também a habilidade de se conectar com a tecnologia.

O aluno não tem o hábito de jogar ou brincar com este jogo e com o uso das tecnologias presentes no computador, acredita-se despertar o interesse destes para a brincadeira.

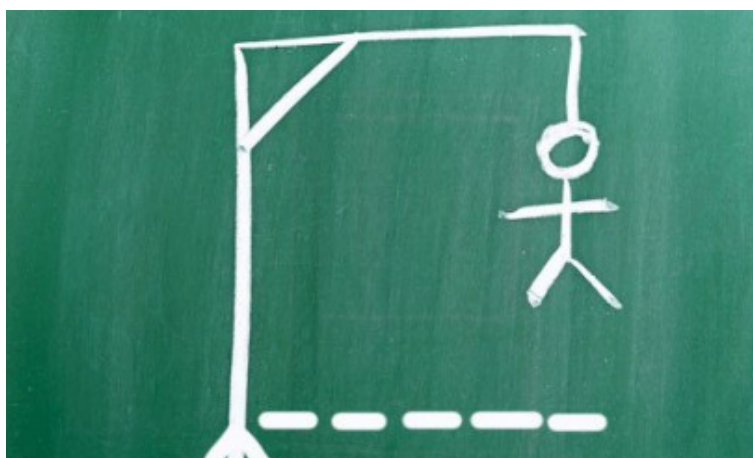
Os objetivos subdividem-se em gerais e específicos. Sobre os objetivos gerais, têm-se: I) aperfeiçoar a leitura e escrita das palavras; II) assimilar e memorização de palavras; III) despertar a imaginação; IV) desenvolver o uso da linguagem digital; V) pensar na questão existente entre o número de letras a serem acertadas e as partes corporais a serem desenhadas no boneco; VI) trabalhar a interação como o outro e a afetividade; VII) valorar brincadeiras e jogos antigos. Sobre os objetivos específicos: I) combinar os jogos entre os pares de idade; II) citar e criar estratégias para vencer o jogo; III) escrever as palavras; IV) organizar o número de letras de cada palavra com

o número de partes do corpo do enforcado; V) resgatar novos jogos com o auxílio das TICs; VI) verbalizar as regras do jogo; VII) experimentar a escrita através do teclado dos computadores; VIII) calcular e organizar o número de letras de cada palavra.

Em relação ao tempo estimado: 4 aulas de 50 minutos, sendo o conteúdo voltado à linguagem oral e escrita; linguagem da matemática; linguagem digital. Os alunos são do 1º ano do fundamental. A previsão de materiais e recursos é: sala de informática com computadores; papel; lápis; caneta; quadro branco; canetão.

Quanto ao desenvolvimento das tarefas, na primeira aula, a professora apresenta para os alunos o “jogo da forca” e questiona: quem conhece o jogo e/ou quem já jogou. Nesta mesma aula a professora, utilizando o quadro branco e pincel, faz tentativas de iniciar o jogo da forca com toda a turma utilizando em primeiro lugar o nome dos alunos da sala. Desenha-se uma forca no quadro branco, para experimentarem a brincadeira, fazendo várias palavras, vários grupos.

Figura 1 – Jogo da forca



Fonte: Google Imagens

Na segunda aula, a professora retorna as atividades do jogo da forca, mas nesta aula as atividades serão realizadas em duplas, um dos alunos faz a forca e o outro tenta adivinhar as palavras, sendo que desta vez o campo semântico será objetos que tem na sala de aula. Na terceira aula, na sala de informática, com o auxílio do instrutor de informática, a professora faz o *download* do programa chamado “Racha-cuca” ou “Cokitos”, e nele vai instalando o jogo da forca e vai jogando os alunos de dois em dois. Os programas são simples de instalar e de fácil utilização.

Em duplas, os alunos se organizam em quem vai “enforcar” e quem vai ser “enforcado”. As palavras são escolhidas pelos alunos que vão passando para o professor para certificar que estão escritas de forma correta, etc. Caso não tenha computadores para todos os alunos, estes revezando entre eles e jogando.

Figura 2 – Jogo da força on-line



Fonte: <https://www.freepik.com/>

Na quarta aula, tendo em vista os grandes números de alunos nas salas de aula, essa aula será utilizada para continuar a atividade do jogo da força. A quinta aula será utilizada para que os alunos façam os registros da atividade com pequenos textos e com ilustração.

A avaliação da atividade será processual e contínua, feita através das falas dos alunos e dos registros nos cadernos.

Será realizado uma roda de conversa, com os alunos e através também da observação do professor no que tange como se deu o decorrer da atividade, fazendo anotações, observações sobre qual palavra os alunos escreveram, como escreveram, que escolheram, se tiveram dificuldades ortográficas e quais foram essas dificuldades. E da próxima vez a atividade será direcionada com as palavras escolhidas pela

professora. Dessa forma, os depoimentos dos alunos foram os mais diversos, tais como: “que legal, gostei muito desse jogo”; “achei difícil, não sei jogar no computador”; “palavras pequenas são mais fáceis de adivinhar”. Já no tocante das falas da professora: “pude perceber ao realizar a atividade muita dificuldade em se organizar em grupos de idade, sendo necessário a professor realizar várias intervenções”; “a atividade demanda tempo, é necessário mais de uma aula para jogar com todos os alunos”; “alguns alunos demonstraram resistência em participar da atividade, sendo imprescindível que a professora insistisse para esses alunos jogarem no computador”.

3.3 História em Quadrinhos - *Toondoo*

Em meio a nova era digital, os alunos estão inseridos de forma tão natural a tecnologia que esta sequência vem aliar a forma tradicional das revistas em quadrinhos a tecnologia dos games e dos vídeos. Vamos falar sobre a Histórias em quadrinhos. A origem dos quadrinhos: a primeira história em quadrinhos, surgiu nos Estados Unidos em 1984, em uma revista chamada “*Truth*”, pelo americano Richard Oulcault. Este quadrinho intitulou-se “*The Yellow Kid*”. Apresentava as peripécias de uma criança que vivia nos guetos de Nova York sempre vestida de camisola amarela.

No Brasil a primeira revista em quadrinhos chamou-se “Tico-Tico, publicada em 1905. Mas só em 1960 os brasileiros tiveram acesso ao primeiro Gibi colorido, denominado “A Turma do Pererê” do cartunista Ziraldo, nesta década que surgiu também a história em quadrinhos mais conhecida do Brasil “A Turma da Mônica”, criada por Maurício de Souza.

Histórias em quadrinho ou HQ é a arte de narrar histórias por meios de desenhos e textos dispostos em sequência normalmente horizontal. Estas histórias possuem fundamentos básicos das narrativas, enredo, personagens, tempo, lugar e desfecho. No geral possuem linguagem verbal e não verbal.

Os artistas utilizam diversos recursos gráficos neste gênero textual com o intuito de trazer o leitor para dentro da história contada. Para comunicar as falas das personagens, por exemplo, são empregados bolões com textos escritos.

O formato destes balões também transmite intenções distintas, sendo: balões com linhas contínuas sugere uma fala em um tom normal, já os balões com linhas tracejadas indicam que a personagem está sussurrando. Outro recurso bastante utilizado são onomatopeias. Segundo o pesquisador Waldomiro Vergueiro, a

comunicação das histórias em quadrinhos agrega dois tipos códigos, quais sejam, o linguístico (texto) e o pictórico (imagem).

Figura 3 – Imagem em códigos e símbolos



Fonte: Google Imagens

Quanto aos objetivos desta seção, têm-se: I) conhecer a história dos quadrinhos desde a época do seu surgimento nos Estados Unidos, até a chegada no Brasil; II) valorizar as variações linguísticas; III) conhecer e manipular O jogo “Toondoo”; IV) conhecer e manipular o jogo “*Story Telling*”; V) conhecer uma história em quadrinhos com as características atuais vividas pelos alunos.

Em relação ao conteúdo, há a origem dos quadrinhos; os principais cartunistas; a linguagem dos quadrinhos onomatopeias. Os alunos são do 1º ano do 2º ciclo, tendo o tempo estimado de 6 aulas de 50 minutos cada.

Listam-se os principais materiais e recursos: revista em quadrinhos, fotos, computador com acesso à internet, lápis, papel, caneta, lápis de cor e canetinhas; celular com o aplicativo “*Story Telling*”; programa “Toondoo”; notebook com internet com o programa “*Story Telling*”.

Na construção do desenvolvimento, na aula 1, há conversa com os alunos:

“Vocês já leram histórias em quadrinhos: hoje trouxemos algumas histórias para vocês”. Neste momento os alunos folheiam algumas revistas de histórias em quadrinhos antigas e mais atuais.

Figura 4 – Capas de histórias em quadrinho



Fonte: Google Imagens

Figura 5 – Histórias em quadrinhos



Fonte: Google Imagens

Figura 6 – Capas de quadrinhos da Turma da Mônica



Fonte: Google Imagens

Proposta da aula 2: realizar pesquisa sobre a plataforma: Jogo/programa na internet. Sendo, o nome do jogo: “Toondoo”, a professora deverá levar o notebook para a sala com internet para apresentar aos alunos.

Figura 7 – Imagem da plataforma de Toondoo



Fonte: Google Imagens

Na aula 3, será apresentado aos alunos o aplicativo “*Story Telling*”, nesse momento, a turma deverá explorar os recursos do aplicativo e salvar as imagens, que acharem interessantes.

Figura 8 – Imagem de dados sobre elementos diversos



Fonte: Google Imagens

Figura 9 – Imagem de categoria dos elementos diversos



Fonte: Google Imagens

Na aula 4, a turma elege as imagens que serão utilizadas no aplicativo. A partir desta imagem será criado, coletivamente, uma história em quadrinhos. A aula 5 será trabalhada com o aplicativo “Toondoo”. A turma deverá explorar as imagens, falas, letras, e posteriormente, criar coletivamente um “Toondoo”. Com o auxílio da professora em grupos de dois a dois, eles vão construindo os quadrinhos, escolhendo as frases, colocando os personagens, e montando os quadrinhos. Na aula 6, finalização dos trabalhos, a turma deverá apresentar para outros alunos o trabalho realizado em sala, as ferramentas utilizadas, expor a dificuldades e as tecnologias e/ou aplicativos no trabalho.

Figura 10 – Imagem simbólica de alunos usando o computador



Fonte: Google Imagens

A avaliação se dará durante todo o processo de aprendizagem e formação do trabalho e nos depoimentos dos alunos sobre a experiência na utilização das ferramentas de tecnologia, o professor mediador segue observando anotando e ponderando as falas dos alunos, suas dificuldades e suas conquistas durante a realização das atividades propostas.

3.4 Recursos Audiovisuais na Escola – Audacity

Atualmente, a internet e as ferramentas digitais fazem parte do nosso cotidiano, as, nossas crianças, alunos e familiares estão conectados e utilizando, cada vez mais, da tecnologia, pois destaca-se a versatilidade e a diversão proporcionada por essas ferramentas.

Desta forma, podemos dizer que não é diferente na literatura, Zilberman *apud* Fernandes (2010) afirma que o ato da literatura precisa ter uma abrangência diversa em relação a satisfação que proporciona, deve ter intuítos escolares, mas não pode ser uma atividade que deixe de lado a questão da diversão, sendo preciso acumular funções, as tecnologias estão relacionadas na questão do desenvolvimento para que ocorra o aprendizado.

Vale ressaltar que, precisamos obter resultados através da atenção e do desejo, e se for trabalhado a literatura de forma inadequada ao invés de proporcionar a criação da relação entre o aluno e o livro, pode-se traumatizá-lo e impedir que este processo aconteça de forma natural e prazeroso, tornando positivo a prática da leitura.

Pensando nisso, esta sequência didática vem discutir os valores da literatura na vida dos alunos, crianças e adultos. Apresento aqui o livro da “Professora encantadora do autor Marcio Vassalo, da Editora Abacate, como destaque a ser trabalhado com uma turma de primeiro ano do ensino fundamental e junto com a literatura vamos trabalhar com uma ferramenta digital, o Audacity, pois os alunos estão familiarizados com a tecnologia dos computadores, *smartphones*, etc.

Este trabalho é uma proposta que pretende aproximar o aluno do livro “físico”, sem deixar de lado as tecnologias atuais, fazendo adaptações com vídeos e/ou áudios. Aproximar a tecnologia e o tradicional da leitura.

Sobre os objetivos, destacam-se: I) despertar nos alunos o gosto pela leitura de livros em geral; II) identificar o alfabeto e as funções das letras, através a leitura; III) dominar a leitura, de forma clara, alto e bom tom, sempre que necessário; IV)

conhecer novos livros, escolher entre eles o que mais agrada, tornando, assim, mais agradável a leitura e, formando sua opinião através da experiência da leitura; V) compreender a natureza alfabética (ler e escrever), sendo possível assim, auxiliar nas interpretações de textos e na escrita; VI) conhecer o programa Audacity, no intuito de auxiliar na produção de trabalhos de mídias, mostrando novas tecnologias aos alunos;

Quanto ao conteúdo, trabalha-se linguagem oral e escrita, literatura, linguagem digital, artes, para o 1º ano do ensino fundamental, sendo estimado o tempo de 4 aulas de 50 minutos.

Os materiais e recursos para a realização desta sequência didática são: livros de literatura em geral, livros de imagens, livros musicais, livros de poesia, livro de literatura étnicos raciais, livros para colorir, lápis, canetas, canetinhas, papéis, cadernos, caixa de presente, celular (tirar foto, gravar), programa de gravador de voz, notebook, internet.

Em relação ao desenvolvimento, na primeira aula, o professor deve conduzir uma conversa com os alunos sobre o tema a ser trabalhado, que nesse contexto será a literatura. O professor também deverá sugerir perguntas, para aguçar a curiosidade dos alunos, pode-se construir perguntas como: Quem gosta de ler? Quais os tipos de livros que mais gostam? Alguém tem livros em casa? Na escola tem biblioteca? Alguém utiliza? Quais tipos e/ou título de livros vocês preferem?

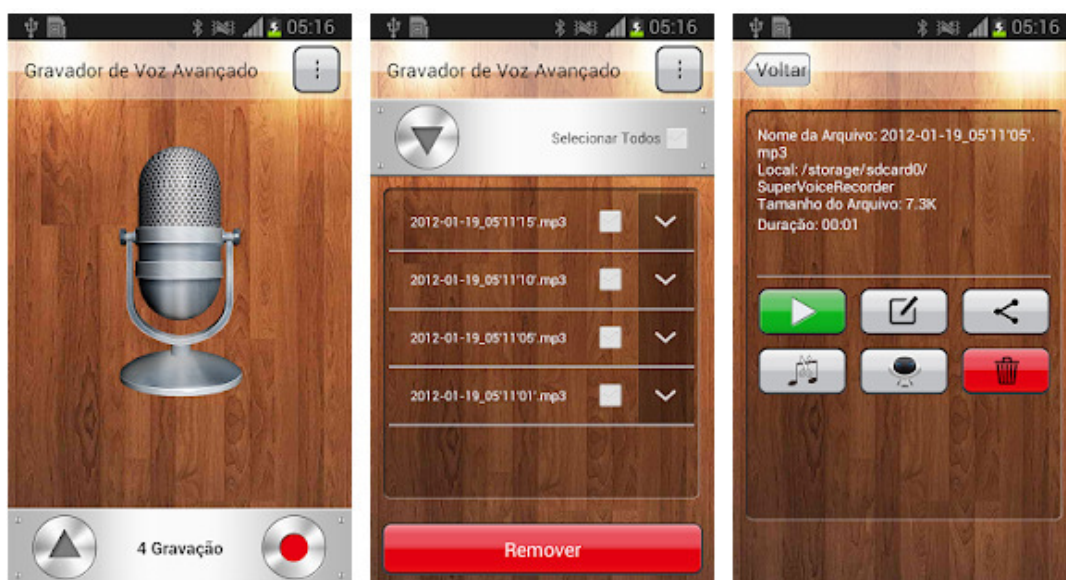
Assim, posteriormente, o professor munido de muitas respostas, poderá selecionar vários títulos e apresenta-los aos alunos. Logo em seguida, o professor pedirá a cada aluno que escolha o mais lhe interessa, dentro dos livros disponíveis. Na segunda aula, o professor irá perguntar para cada aluno se gostou do livro e solicita também, que faça um registro do livro em forma de desenho e com uma pequena frase sobre o livro escolhido. Já na terceira aula, o professor deverá levar para a sala de aula um notebook e/ou, em casos que a escola possua laboratório de informática, para que possa ser apresentado aos alunos o programa “Audacity”. O “Audacity” é uma ferramenta para editar e alterar arquivos de áudio, estes arquivos podem ser gravados por um microfone ou por aplicativos em celulares.

Figura 11 – Símbolo do *software* Audacity



Fonte: <https://www.audacityteam.org/download/>

Figura 12 – Imagem do programa de gravador de voz

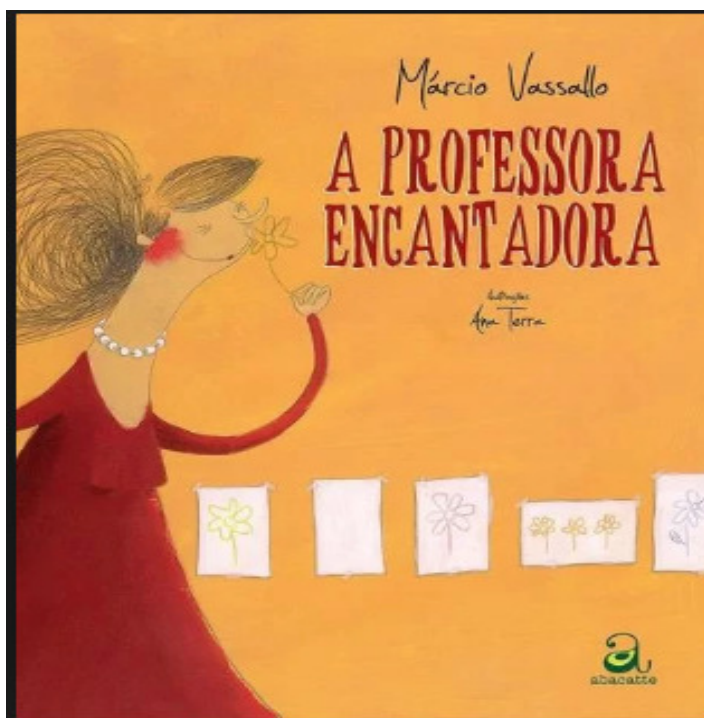


Fonte: Imagem retirada Google Play

Nessa aula, os alunos terão a oportunidade de conhecer um pouco destes programas de edição de áudio e de gravação de voz. O professor deverá sugerir a gravação e edição de um áudio referente a uma parte ou resumo de um livro apresentado anteriormente, ou aquele que mais gostem. Na quarta aula, o professor apresentará uma surpresa, em uma caixa bem enfeitada ele dirá que ganhou um presente, sugere aos alunos que tentem adivinhar o que tem na caixa. Naturalmente surgirão perguntas, tais como: é de comer? Faz barulho? É leve? É pesado?

Assim, em meio ao suspense, eis que aberto a caixa, temos um livro, um belo livro, “A professora encantadora” de autoria de Márcio Vassallo, com ilustrações de Ana Terra.

Figura 13 – Capa do livro “A professora encantadora”, de Márcio Vassallo



Fonte: Imagem retirada do site www.abacatteeditorial.com.br

O professor deverá realizar a leitura compartilhada e o livro e logo em seguida sugere aos alunos que gravem um áudio sobre o livro que mais lhes agrada. Na quinta aula os alunos deverão ouvir os áudios um dos outros, tentando relacionar e adivinhar as vozes dos colegas e quais livros foram mais lidos no projeto.

A avaliação será processual e contínua, o professor analisará cada aluno. Sua interação com os livros, sua leitura, a forma com a qual interage com a gravação de áudio, suas dificuldades e fará adaptações necessárias.

3.5 Redes Sociais na Educação – Trabalhando com o Nome

Partindo do pressuposto de que a criança tem em seu nome o primeiro contato com a escrita, creio que esta sequência vem atrelar a tecnologia digital com o seu nome, criando com isso, novas possibilidades de alfabetização através do seu e de palavras chaves. Criada a partir dele e de um programa de computador chamado “Go

Gonqr” - plataforma online que contém ferramentas de auxílio para estudo e apresentação.

Segundo Paulo Freire, ninguém sabe tudo, na medida em que todos sabemos alguma coisa, ao passo que todos ignoramos algo, por isso aprendemos sempre. A ideia é essa, aprender a aprender a trabalhar com alfabetização de uma forma lúdica. Após a realização da sequência didática tem-se a expectativa de que os alunos sejam capazes de: I) identificar o alfabeto e compreender a grafia, a função das letras e seus diferentes tipos; II) conhecer e identificar seu nome; III) construir novas palavras através de seu primeiro nome; IV) conhecer nas funções básicas de um teclado de computador, mouse, teclas, etc.; V) conhecer o programa “Goconqr”; VI) trabalhar consciência fonológica com as crianças; VII) conhecer sílabas simples

Quanto ao conteúdo, apropriação do sistema de escrita a partir do seu nome, criar novas palavras ou talvez até pequenas frases, leitura, linguagem digital no período de 5 anos da educação infantil, com tempo estimado de 6 aulas de 50 minutos.

Os materiais e recursos para a realização desta sequência didática são: sala de aula com quadro branco, pincel para quadro branco, lápis de escrever e de cor, ficha com o nome das crianças, papel Kraft, programa Goconqr, notebook e/ou computador de mesa, internet.

No desenvolvimento, na primeira aula, em uma roda de conversa, propõe-se aos alunos uma discussão sobre o nome, sendo que cada aluno falará o seu nome à professora. Posteriormente, perguntar se eles sabem o porquê do seu nome, que escolheu, os motivos dessa escolha. E, logo em seguida, avisar antecipadamente aos alunos que todos trabalharão, durante a semana como seus nomes. Na segunda aula, o professor já recebe os alunos com um cartaz, previamente feito com o nome de cada aluno e nas mesas várias letras do alfabeto móvel, pede que cada criança monte o seu nome utilizando estas letras, após essa atividade concluída é hora de montar o nome do colega da direita, depois o colega da esquerda. Na terceira, o professor, já previamente fez as fichas com o nome dos alunos e no quadro, junto com os alunos, vai fazendo uma lista de palavras de acordo com a 1ª letra do nome da criança. Por exemplo: ALINE: Fale uma palavra que comece com a letra A o aluno pode dizer, por exemplo “AMOR”, o professor vai listando as palavras no quadro. Na quarta aula, o professor em uma roda de conversa explica que vai fazer algo bem diferente para trabalhar com o nome e com as palavras chaves construídas através dos nomes, e que será no computador e que todos os alunos irão escrever seu nome e colocar as

palavras e os objetos que eles conhecem neste programa de computador (software). Como na lista feita na aula anterior que continua afixada no quadro.

Para isso, ele deverá acessar o site “<https://www.goconqr.com/pt-BR>” e entrar através da conta do Facebook ou a conta do Google. O Goconqr é um programa simples e fácil de ser utilizado, seguindo os passos do programa como uma apresentação ou um *Power Point*.

Figura 14 – Capa da plataforma GoConqr

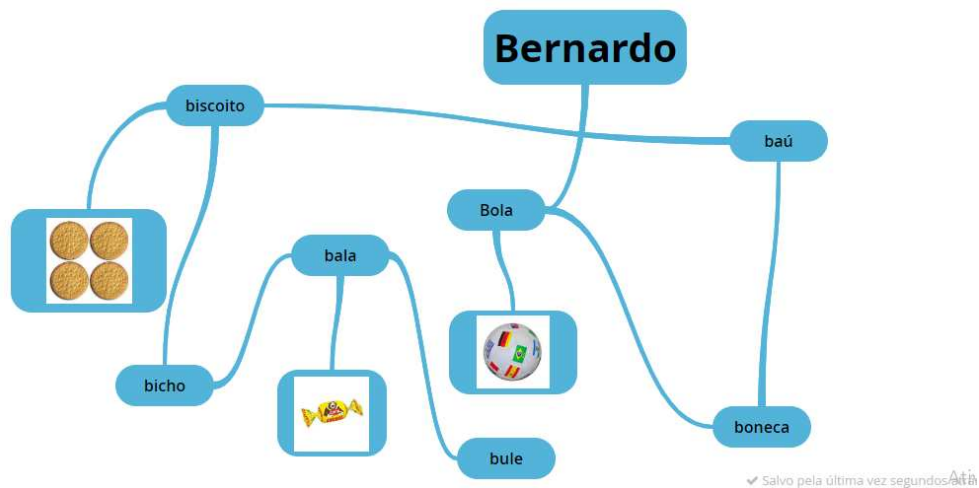


Fonte: <https://www.goconqr.com/pt-BR/>

Na quinta aula, o professor leva notebook para a sala com o programa GoConqr, já instalado, e vai chamando os alunos 2 a 2, para iniciar os trabalhos, para isso é necessário um professor de apoio ou regência compartilhada para auxiliá-lo com os demais alunos, fazendo atividades diferenciadas, enquanto o professor regente faz a atividade como outros alunos.

Sugere-se que utilize o mapa mental, dentre as várias sugestões de ferramentas como os slides, flash cards, quis, notas, fluxograma do programa GoConqr. Nesta ferramenta mapa mental, os ícones vão surgindo e cada vez que o aluno for digitando as palavras, o programa oferece variação de letras, cores e formas. É possível anexar imagens, o mais importante neste caso é orientar para que os alunos escrevam/digitem o seu nome e as palavras que eles criaram a partir da 1ª letra do nome e depois o programa salva o trabalho. A última servirá para terminar as atividades com o restante da turma e para mostrar o trabalho final para os alunos.

Figura 15 – Exemplo de nome de aluno com elementos que iniciam com 'B' na plataforma *GoConqr*



Fonte: Imagem retirada do programa *GoConqr*

A avaliação será contínua, processual e diagnóstica, para propiciar ao longo deste trabalho a intervenção pedagógica necessária durante o processo e após ele. Devemos anotar, analisar e respeitar as falas dos alunos, suas dificuldades, acertos e sobretudo o tempo necessário para realizar a atividade.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho de conclusão de curso em Tecnologias Digitais e Educação 3.0, trabalhamos as sequências didáticas com o uso de diversas ferramentas digitais, que antes não conhecíamos ou simplesmente utilizávamos para nos distrair ou passar o tempo. Foram necessários leituras, estudos e experiências para trazer à sala de aula e posteriormente para o cotidiano dos alunos, novas formas de aprender e de ensinar utilizando as tecnologias digitais. Foram propostas interatividades dos professores, alunos e tecnologias digitais nas sequências didáticas elaboradas durante o curso.

Na sequência didática da disciplina 'Inovação e tecnologias', discorri sobre como trabalhar com 'Histórias em quadrinhos' no computador, com o programa Hagaquê, aplicativo muito fácil de ser utilizado, cuja ideia de construir um quadrinho com os alunos empolgou muito toda a sala, pois as crianças amam histórias em quadrinhos. Esta sequência foi trabalhada com alunos de 5 (cinco) e 6 (seis) anos da educação infantil, os alunos se divertiram muito, pois gostam de histórias em quadrinhos e a ideia de criar um quadrinho próprio com suas características foi muito interessante. Dessa forma, os alunos apresentavam muita força de vontade e com o auxílio da professora foi possível fazer vários pequenos quadrinhos com histórias relatadas pelos próprios alunos.

Tínhamos como objetivo que os alunos se apropriassem mais do programa, no computador, e das histórias em quadrinhos, a leitura e a escrita nesta fase é fundamental, para despertar os conhecimentos das outras disciplinas. Já na sequência didática da disciplina 'Moodle e objetos de aprendizagem', trabalhamos com o jogo da força, tendo como objetivos trabalhar a escrita do nome dos colegas da sala com o auxílio dos computadores, contando as letras e tentando adivinhar o nome escolhido, trabalhando assim conceitos matemáticos, também memorização das regras do jogo ,pois quando o boneco é enforcado acaba o tempo da brincadeira, por isso surge a importância de saber quais letras formam o nome ,quais já foram ditas e quais letras faltam.

Dessa forma, a aplicação da sequência em sala de aula foi feita mais de uma vez, pois essa aplicação foi realizada com alunos na faixa etária do primeiro ano do ensino fundamental, o que ocorreu grande dificuldade de entendimento da finalidade do jogo. Contudo, as crianças gostaram de realizar a atividade, acredito que esse

aplicativo apresentado para uma faixa etária maior do que a aplicada seria um sucesso e de fácil assimilação.

Por outro lado, na sequência didática da disciplina ‘Recursos digitais para apresentação na escola’ o tema escolhido também foi História em quadrinhos, trabalhamos sobre o surgimento das histórias em quadrinhos no papel até os dias atuais onde é possível ler quadrinhos pela internet. Nesta sequência didática utilizamos outras ferramentas “Toondoo e Story Telling”. Nesta sequência (repetido e sem sentido) utilizamos um aplicativo (qual app?) que salva algumas imagens, dependendo da posição que se passa o celular, as imagens escolhidas são salvas e a partir da escolha destas imagens, vamos construindo uma história, com alguns elementos obrigatórios, palavras, frases, muito interessante esta atividade, demanda mais tempo do que o previsto na organização da sequência, e o resultado foi incrível. Vale ressaltar, que a atividade de quadrinhos, mesmo sendo repetida, foi recebida pelos alunos com euforia, pois a utilização de outra ferramenta aguçou o interesse das crianças.

Neste sentido, para essa atividade foi proposto que as histórias em quadrinhos seriam feitas através das experiências dos alunos nos recreios e que eles seriam os personagens, e ainda, que os diálogos, expostos nos balões seriam o que eles viviam naquele momento. Tivemos muitas participações, sendo que muito dos alunos queriam contar e construir outros quadrinhos. A atividade foi muito satisfatória, tanto para os alunos, quanto para professores, pois neste dia utilizamos o celular na sala, para construir uma história em quadrinhos que é um tipo de leitura tradicional.

Na sequência didática da disciplina ‘Recursos audiovisuais na escola’, falamos sobre como trabalhar com ‘Literatura’, utilizando um programa de gravação de voz, e o outro programa chamado Audacity, foi muito prazerosa de se trabalhar pois os alunos se envolveram muito com a ideia de se trabalhar com o livro ‘A professora encantadora’, a leitura do livro, a gravação de voz e a escuta do som.

Já a sequência didática da disciplina “Redes sociais na educação”, trabalhamos com o nome em uma plataforma digital chamado Goconqr, que é uma plataforma online que auxilia a planejar e executar a melhor forma de estudar através várias ferramentas.

Dessa forma, na plataforma, foi escolhido a ferramenta “mapa mental”, que cria novos ícones para anexar conteúdo, tanto texto, quanto imagens. A ideia central dessa sequência é trabalhar com o nome da criança, com palavras chaves advindas

do nome, assim como as imagens reproduzidas pelas palavras criadas no “mapa mental, imagens essas, que começam com o nome de cada aluno. Realizado a atividade, eles amaram a experiência. Essa sequência foi criada para seu desenvolvimento com crianças de 5 (cinco) e 6 (seis) anos. Os alunos tiveram muita facilidade desta atividade, pois trata-se de construção de um mapa mental, cada vez que um aluno, com o auxílio da professora escreve seu nome nos quadros do mapa, a criança é estimulada a criar outras palavras a partir da primeira letra do nome.

Durante a atividade as crianças criaram diversas outras palavras e se encantam com os movimentos dos quadros no “Mapa mental, ferramenta de fluxograma, utilizado na ferramenta “mapa mental” da plataforma Goconqr. As crianças ficaram estimuladas com a quantidade de palavras encontradas com as iniciais dos seus nomes, e se animaram ainda mais nos movimentos em arrastar com o cursor do mouse os quadros de um lado para outro, vale ressaltar ainda, que as outras crianças interagiram “soprando” outras palavras e querendo participar da atividade.

Além da escrita, as palavras escolhidas pelos alunos foram localizadas, e na internet, figuras que as representem, o que fez aguçar mais ainda a imaginação dos alunos e sua interatividade. Diante das experiências aqui relatadas, ao professor, permaneceu a tarefa de continuar a aprender a utilizar os recursos tecnológicos e pedagógicos, de forma a planejar o seu bom uso, organizando as atividades e controlando o tempo de cada atividade.

Por fim, vale indicar as inúmeras dificuldades que enfrentamos por desejar trabalhar com tecnologias digitais na educação, visto que falta a internet em muitas escolas públicas, equipamentos para todas as crianças, o próprio fazer docente tradicional e conservador arraigado de muitos colegas de profissão. Entretanto, é compensador enfrentar tais desafios para inovar a educação e atender a um público da era da ciborguização e com expectativas enormes quanto ao uso das tecnologias tão presentes no cotidiano de todas as classes sociais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AIDAR, Laura. **História em quadrinhos**. Toda Matéria, 2019. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/historia-em-quadrinhos/>. Acesso em: 21/04/2019

ALMEIDA, Maria Elizabeth de. **ProInfo**: informática e formação de professores. Brasília: Ministério da Educação, 2000.

AMÉRICO, Jonas. **Jogo da força** – Google play. [20-?]. Disponível em: <https://tinyurl.com/4zdzphrm>. Acesso em: 28/10/2019.

ATIVIDADES EDUCATIVAS. **Hagaquê**: criador de histórias em quadrinhos. [20-?]. Disponível em: <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=10982>. Acesso em: 06/11/2019.

BARBOSA SOBRINHO, Natallya Cristielly. **Literatura infantil**: a importância da literatura na alfabetização. Brasil Escola. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/imprimir/17353>. Acesso em: 03/06/2019.

FREIRE, Paulo. **Frases sobre educação**. 2020. Disponível em: https://www.pensador.com/paulo_freire_frases_educacao/. Acesso em: 07/07/2019.

GOCONQR. **Cresça através do aprendizado**. 2016. Disponível em: <https://www.goconqr.com/pt-BR>. Acesso em: 07 jul. 2019.

JAMBAV, Toondoo. **Programa criador de cartoons**. [201-?]. Disponível em: <http://www.toondoo.com/ChangePassword.too>. Acesso em: 20/04/2019.

JOGO DA FORÇA. **Wikipedia**: a enciclopédia livre. 2010. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_da_forca. Acesso em: 29/10/2019.

JURBERG, Marise Bezerra. **Revista Psicologia da educação**. Rio de Janeiro: Fundação CECIERJ, 2012.

LOVEKARA. **Gravador de voz avançado** – Google Play [201-?]. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.enlightment.voicerecorder&hl=pt_PT. Acesso em: 03/06/2019.

MEDINA, Vilma. **Forca**: jogo de palavras para crianças. 2015. Disponível em: <https://tinyurl.com/bswfwmx>. Acesso em: 15/11/2019.

MORAIS, Artur. **Sistema de escrita alfabética**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 6ª ed. Campinas: Papyrus, 2000.

SILVA, Cíntia Cristina da. Quem inventou as histórias em quadrinhos? **Revista Super Interessante**, 2011. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quem-inventou-as-historias-em-quadrinhos/>. Acesso em: 21/04/2019.

TONINI, Ivaine Maria; CARDOSO, Juliana Carvalho. Os meios de comunicação, tecnologias digitais e práticas escolares de geografia. **Revista FSA**, v. 11, n. 2, 2014. Disponível em: <https://tinyurl.com/56mj2wvm>. Acesso em: 21/04/2019.

VASSALO, Márcio. **A professora encantadora**. Belo Horizonte: Abacatte, 2010.

WORDPRESS. **Audacity**. [201-?]. Disponível em: <https://tinyurl.com/38fa63je>. Acesso em: 03/06/2019.