

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

Isabel da Silva Lagares

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS E A UTILIZAÇÃO DE SUAS FERRAMENTAS NAS
SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS
Propostas para a Educação Infantil e Fundamental I

Belo Horizonte

2020

Isabel da Silva Lagares

**AS TECNOLOGIAS DIGITAIS E A UTILIZAÇÃO DE SUAS FERRAMENTAS NAS
SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS**

Propostas para a Educação Infantil e Fundamental I

Versão Final

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

Orientador (a): Andréia de Assis Ferreira

Belo Horizonte

2020

CIP – Catalogação na publicação

L173t Lagares, Isabel da Silva
As tecnologias digitais e a utilização de suas ferramentas nas sequências didáticas: propostas para a Educação Infantil e Fundamental I / Isabel da Silva Lagares. - Belo Horizonte, 2020.
59 f. il. color.; enc.

Monografia (Especialização): Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico, Belo Horizonte, 2020.
Orientadora: Andréia de Assis Ferreira

Inclui bibliografia.

1. Sequências Didáticas. 2. Educação tecnológica 3. Prática docente. I. Título. II. Ferreira, Andréia de Assis. III. Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico.

CDD: 371.334

CDU: 37.02:62

Elaborada por: Biblioteca do Centro Pedagógico/EBAP/UFMG
Juliana dos Santos Rocha – CRB-6: 2809



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
CENTRO PEDAGÓGICO
SECRETARIA DO CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DIGITAIS E
EDUCAÇÃO 3.0

FOLHA DE APROVAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO DO CURSISTA:

Cursista: ISABEL DA SILVA LAGARES Matrícula: 2019712444

Título do Trabalho: AS TECNOLOGIAS DIGITAIS E A UTILIZAÇÃO DE SUAS FERRAMENTAS NAS SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS: Propostas para a Educação Infantil e Fundamental I

BANCA EXAMINADORA:

Professor(a) orientador(a): Andréia de Assis Ferreira

Professor(a) examinador(a): Ruana Priscila da Silva Brito

Aos 12 dias do mês de dezembro de 2020, reuniram-se através de Teleconferência pelo aplicativo Zoom, durante a realização do III Seminário de Defesa de Monografia do Curso e Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0, os (as) professores(as) orientadores(as) e examinadores, acima descritos, para avaliação do trabalho final do(a) cursista **ISABEL DA SILVA LAGARES**.

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

PARECER: APROVADA

NOTA: 90

CONSIDERAÇÕES: Este documento foi gerado pela Secretaria do Curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 baseado em informações enviadas pela banca examinadora para a secretaria do curso. E terá validade se assinado pelos membros da secretaria do curso.



Documento assinado eletronicamente por **Samuel Moreira Marques**, Secretário(a), em 20/12/2020, às 15:37, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0461929** e o código CRC **DC160689**.

RESUMO

Este trabalho tem como base a elaboração de sequências didáticas usando as tecnologias digitais. As sequências didáticas (SD's) são instrumentos que orientam os professores a nortear melhor seus trabalhos em salas de aula, com atividades ligadas entre si, levando em consideração o desenvolvimento pleno do educando, seu conhecimento prévio, estimulando e favorecendo seu processo de ensino e aprendizagem. Este trabalho apresenta cinco SD's elaboradas durante o curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0, desenvolvidas para turmas da Educação infantil e do Fundamental I. Foram escolhidas ferramentas que fossem adequadas para estas faixas etárias, de maneira a contribuir com o trabalho do professor com algo simples e de fácil aplicação. As sequências são bem explicadas contendo número de aulas para serem aplicadas, desenvolvimento, materiais necessários e sugestões de como aplicar a avaliação. Estas sequências foram elaboradas seguindo as orientações e contribuições didáticas baseadas nas Proposições Curriculares para a Educação Infantil da Prefeitura de Belo Horizonte e no trabalho de Vânia Cristina Casseb-Galvão e Milcinele da Conceição Duarte, 2018. Espera-se que este trabalho possa contribuir com a prática de muitos professores e colaborar com uma educação mais tecnológica, interativa e atrativa para este público jovem detentores e difusores do saber didático-tecnológico.

Palavras-chave: Sequência didática. Educação tecnológica. Prática docente. Tecnologia digital.

ABSTRACT

This work has as based the development of didactic sequences using digital technologies. The didactic sequences (SD's) are instruments that guide teachers to better guide their work in classrooms, with activities conected between each other, taking into account the full development of the student, his prior knowledge, stimulating and favoring his teaching and learning process. This work presents five SD's elaborated during the Specialization course in Digital Technologies and Education 3.0, developed for classes of Early Childhood Education and Elementary School I. Tools were chosen that were suitable for these age groups, in order to contribute to the teacher's work with something simple and easy to apply. The sequences are well explained containing number of classes to be applied, development, materials needed and suggestions on how to apply the assessment. These sequences were elaborated following the guidelines and didactic contributions based on the Curricular Propositions for Early Childhood Education of Belo Horizonte city hall, and on the work of Vânia Cristina Casseb-Galvão and Milcinele da Conceição Duarte, 2018. It is hoped that this work can contribute to the practice of many teachers and collaborate with a more technological, interactive and attractive education for this young audience of holders and diffusers of didactic-technological knowledge.

Keywords: Didactic Sequence. Technological Education. Teaching Practice. Digital technology.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 MEMORIAL	11
3 SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS	15
3.1 Linha do tempo da minha árvore genealógica	15
3.1.1 Contexto de utilização	15
3.1.2 Objetivos	15
3.1.3 Conteúdo	16
3.1.4 Ano.....	16
3.1.5 Tempo estimado	16
3.1.6 Previsão de materiais e recursos	16
3.1.7 Desenvolvimento	16
3.1.7.1 Aula 1: Roda de conversa sobre o que é uma árvore genealógica.	17
3.1.7.2 Aula 2: Confecção das árvores genealógicas em cartolinas	17
3.1.7.3 Aula 3: Sala de vídeo	18
3.1.7.3 Aula 4: Confecção da árvore genealógica usando o <i>Times Toast</i>	18
3.1.8 Avaliação	19
3.2 O jogo da memória como objeto de aprendizagem	20
3.2.1 Contexto de utilização	20
3.2.2 Objetivos	21
3.2.3 Conteúdo	21
3.2.4 Ano.....	22
3.2.5 Tempo estimado	22
3.2.6 Previsão de materiais e recursos	22
3.2.7 Desenvolvimento	22
3.2.7.1 Aula 1: Apresentação do que é um jogo da memória	22
3.2.7.2 Aula 2: Escolha do tema e construção do jogo da memória	23
3.2.7.3 Aula 3: Hora de brincar com o jogo da memória	24
3.2.7.4 Aula 4: Hora de apresentar o jogo da memória virtual.....	25
3.2.8 Avaliação	26
3.3 Contando histórias com <i>Storytelling Cubes</i>	27
3.3.1 Contexto de utilização	27
3.3.2 Objetivos	28
3.3.3 Conteúdo	28
3.3.4 Ano.....	28

3.3.5 Tempo estimado	29
3.3.6 Previsão de materiais e recursos	29
3.3.7 Desenvolvimento	Erro! Indicador não definido.
3.3.7.1 Aula 1: Conhecendo o aplicativo Storytelling Cubes ..	Erro! Indicador não definido.
3.3.7.2 Aula 2: Explicando a tarefa de casa.....	30
3.3.7.3 Aula 3: Apresentação e discussão de como foi a realização das narrativas.....	31
3.3.8 Avaliação	32
3.4 O <i>WhatsApp</i> como ferramenta pedagógica da linguagem digital na Educação Infantil.....	32
3.4.1 Contexto de utilização	32
3.4.2 Objetivos	34
3.4.3 Conteúdo	34
3.4.4 Ano.....	34
3.4.5 Tempo estimado	34
3.4.6 Previsão de materiais e recursos	34
3.4.7 Desenvolvimento	35
3.4.7.1 Aula 1: Reunião de pais.....	35
3.4.7.2 Aula 2: Roda de conversa com as crianças sobre o WhatsApp.....	37
3.4.7.3 Aula 3: Explicando o para casa digital	39
3.4.8 Avaliação	41
3.5 O Youtube como prática da linguagem digital na Educação Infantil	43
3.5.1 Contexto de utilização	43
3.5.2 Objetivos	44
3.5.3 Conteúdo	44
3.5.4 Ano.....	45
3.5.5 Tempo estimado	45
3.5.6 Previsão de materiais e recursos.....	45
3.5.7 Desenvolvimento	46
3.5.7.1 Aula 1: explicando a atividade para os alunos.	46
3.5.7.2 Aula 2: iniciando as gravações	47
3.5.7.3 Aula 3: explicando para as crianças sobre a postagem do vídeo no Youtube..	49
3.5.8 Avaliação	50
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	52
REFERÊNCIAS	54
APÊNDICE A - Ficha para uso de dados pessoais.....	58
APÊNDICE B - Modelo de autorização para uso de imagem	59

1 INTRODUÇÃO

O curso de tecnologias da educação chamou minha atenção pelo fato de estarmos vivendo uma época em que a tecnologia tem tomado conta de todos os ambientes, e nas escolas não tem sido diferente. Ao longo da minha trajetória profissional como professora da Educação Infantil, tenho sentido falta de habilidade e de conhecimento para lidar com as tecnologias, de modo a favorecer e aprimorar minha prática pedagógica. É notável a dificuldade dos professores em relação à integração da tecnologia em nossas práticas cotidianas na sala de aula.

Segundo Paiva (2014, p.70), “a tecnologia de informação e comunicação não modifica o que aprendemos, mas altera o modo como aprendemos”, assim, penso que as tecnologias vieram para ampliar a relação ensino e aprendizagem. Este curso nos ajudou muito a aprimorar e a conhecer ferramentas eficientes, que podem nos favorecer dentro e fora da sala de aula.

De acordo com Kampff:

As novas gerações que chegam à escola estão habituadas às linguagens audiovisuais, que exploram os sentidos e a emoção, partem do concreto e do imediato, exigem pouco esforço cognitivo, trazendo as informações ilustradas, explicadas, exemplificada. (KAMPFF,2008, p.46).

Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo apresentar as reflexões feitas ao longo do curso, assim como as cinco SD's (sequências didáticas), voltadas para o Ensino Fundamental I e Educação Infantil, que foram construídas utilizando ferramentas tecnológicas digitais para aprimorar o trabalho em sala de aula. As atuais escolas de Ensino Fundamental, em sua grande maioria contam com sala de informática, o que facilita o trabalho do professor. Porém, na Educação Infantil, ainda não temos este recurso, o que dificulta ainda mais nossa prática ao querer utilizar ferramentas tecnológicas ou digitais em nossas aulas. Além das dificuldades encontradas por falta de equipamento nas escolas, esbarramos na falta de preparo profissional pelos professores, muitos não conseguem lidar ou implantar as novas tecnologias em suas práticas pedagógicas, e estas muitas das vezes são responsáveis por tornar as aulas mais atrativas e motivadoras, principalmente no Fundamental I, em que os alunos, na sua grande maioria, já lidam com o uso das tecnologias digitais no seu dia a dia.

Segundo a revista Geekie:

Redes sociais como o Twitter, Youtube, WhatsApp, Instagram e Pinterest oferecem diferentes formatos, todos familiares aos alunos, para criar discussões e projetos mais dinâmicos. Esses espaços online seguem uma lógica que faz mais sentido para crianças e adolescentes nascidos na era da internet: permitem hipertextos (clique em links que os redirecionam a outra tela, relacionada à anterior), interação em tempo real e linguagem informal. (GEEKIE, [s/d], p.05).

Há várias maneiras de levar as tecnologias digitais para a sala de aula, por exemplo, usando os aplicativos mencionados acima. Com aulas mais interativas, proporcionando ao aluno uma maior comunicação entre conteúdo e tecnologia, o que para eles faz mais sentido, por que parte de uma lógica imersa em seu mundo cibernético e de uma linguagem que eles gostam e entendem muito bem.

Este curso teve uma importância muito grande em minha vida profissional, pois, a partir dele, aprendi a conectar mais meus alunos ao mundo pedagógico digital, utilizando ferramentas muitas vezes simples e já utilizadas pelas crianças, consequentemente aprimorando e tornando minhas aulas muito mais interativas e atrativas.

Segundo Vânia Cristina e Milcinele da Conceição (2018, p.25), uma sequência didática deve:

- Promover o desenvolvimento integral do aluno;
- Despertar conhecimentos prévios;
- Reforçar a significância e a funcionalidade dos novos conteúdos;
- Atentar para o nível de desenvolvimento do aluno;
- Estimular o desenvolvimento da zona proximal;
- Promover exercícios cognitivos e estimular as atividades mentais;
- Motivar o aluno, melhorando sua autoestima e sua capacidade de aprendizagem;
- Favorecer o desenvolvimento da autonomia do aluno.

Na produção das minhas sequências didáticas procurei descrever minuciosamente, pensando o desenvolvimento integral do aluno, os conhecimentos prévios trazidos por eles, favorecendo sua autonomia e melhorando sua autoestima. Procurei também apresentar um trabalho claro, objetivo e prático de maneira que os colegas de profissão consigam aplicar com suas turmas, e aproveitar esse estudo para tornar suas aulas mais atrativas. Na Educação Infantil trabalhamos com a linguagem digital, na prática através da linguagem digital, permitimos as crianças o contato com as mídias e a sua utilidade no dia a dia, destacando o uso da televisão

para assistirmos vídeos educativos, do *Datashow* para projetar filmes para mais quantidades de crianças assistirem juntas, do celular para mostrar alguma imagem, tirar foto ou fazer pequenas filmagens das crianças e da rotina delas, também utilizamos sucatas de eletrônicos para as crianças manusearem, conhecerem e entenderem alguns aparelhos como: mouse, teclado, celular e etc.

Obs.: Nesse trabalho com as mídias digitais na EI, os/as docentes estão atentos à recomendação da OMS e da SBP em relação ao tempo de exposição à tela das crianças.

Esse processo de inclusão da linguagem digital com as crianças menores, linguagem esta que, apesar de estar inserida no cotidiano das crianças, tem se tornado confusa na hora de aplicar os conteúdos trabalhados para esta idade, pois o professor não consegue ver uma saída sobre como aplicar a linguagem digital com crianças muito pequenas. A partir da confecção de minhas SD's procurei apresentar alternativas de conteúdos digitais para esta faixa etária.

Na primeira sequência didática, apresento uma proposta para Educação Infantil de crianças do segundo ciclo, na faixa etária de 5/6 anos, sobre a árvore genealógica com a utilização de uma linha do tempo usando o aplicativo *Times Toast*. Esta sequência didática visa esclarecer dúvidas sobre os ancestrais das famílias dos alunos e mostrar como se monta uma árvore genealógica no papel e com o uso de tecnologias.

A segunda sequência didática é uma proposta para o 1º ano do Ensino Fundamental I, por ser uma faixa etária da alfabetização. O objetivo desta sequência é mostrar a importância do jogo da memória nas aulas de português, mais precisamente como auxílio no processo de alfabetização. Neste jogo pretende-se que as crianças desenvolvam e construam conhecimentos sobre o sistema de escrita alfabético. Nesta sequência são explorados conceitos como raciocínio, memória fotográfica, decodificação e codificação do sistema de escrita, usando o jogo da memória concreto e *online* como objeto de aprendizagem.

Na terceira sequência didática, apresento uma proposta para 2º ano do Ensino Fundamental I. Esta sequência aborda a importância da narrativa dentro da sala de aula, utilizando para isto elementos do *Storytelling Cubes*, como forma de chamar a atenção das crianças para o conteúdo gênero textual narrativa. Assim, pretende-se que eles desenvolvam novos pensamentos, emoções e imaginação, além de aprender sobre o tema escolhido, de maneira satisfatória e prazerosa.

Na quarta sequência didática, apresento o *WhatsApp* como ferramenta pedagógica da linguagem digital na Educação Infantil. Os professores da Educação Infantil têm encontrado algumas dificuldades para trabalhar com a linguagem digital dentro da sala de aula. Primeiro por que as crianças são pequenas, segundo pela falta de tecnologias dentro das escolas, como sala de informática, etc. Esta sequência traz algumas sugestões de atividades para serem desenvolvidas com crianças da Educação Infantil, visando trabalhar um pouco a linguagem digital com a participação das famílias no formato de para casa.

Na quinta e última sequência didática mergulho na proposta do *Youtube* como prática da linguagem digital na Educação Infantil. Nela apresento a importância da rotina na Educação Infantil, pois ela facilita o trabalho do professor (a), estabelecendo uma ordem cronológica em que suas ações foram planejadas, ao mesmo tempo que ajuda a criança prever a próxima atividade da turma. Esta sequência didática vem para somar conteúdos que podem ser explorados na Educação Infantil, com a finalidade de trabalhar a linguagem digital por meio audiovisual, com a participação das crianças como protagonistas de um cenário educacional rico em aprendizagens e utilização de ferramentas tecnológicas. Por meio de filmagens da rotina escolar de uma turma da Educação Infantil, pretendemos colocar em prática a linguagem digital incorporando assim as tecnologias digitais às nossas atividades cotidianas.

Todas as sequências didáticas foram elaboradas com base na minha experiência profissional ao longo de 8 anos como professora. Procurei apresentar propostas que sanasse um pouco as dificuldades com as tecnologias digitais, tanto na Educação Infantil, quanto no Fundamental I. Deixando propostas de trabalhos que ajudam os colegas com as mesmas dificuldades que tive, para trabalhar a linguagem digital e inserir as tecnologias no dia a dia da sala de aula, tornando, assim, as aulas mais atrativas e prazerosas para as crianças.

2 MEMORIAL

Escrever sobre a nossa trajetória profissional é, sem dúvidas, uma oportunidade de revisitar o caminho que percorremos, e o meu foi longo, nada fácil, muitas dificuldades e muitos desafios. Nascida no interior tive que me reinventar na cidade grande, superar obstáculos, pensar, agir, sonhar e correr atrás dos meus sonhos.

Sou Isabel da Silva Lagares, 35 anos, nasci em Cuieté Velho, lugarejo pequeno situado ao leste de Minas Gerais e atualmente vivo em Belo Horizonte. Cuieté Velho é um vilarejo pequeno com pouquíssimos habitantes, lugar pacato, onde vivi com meu pai, minha mãe e meus sete irmãos. Nascida em uma família grande, sou a caçula de oito filhos (3 meninos e 5 meninas), meu pai era lavrador e minha mãe dona de casa. Meus irmãos ajudavam meu pai no trabalho braçal, mas aos poucos foram saindo de lá e mudando para a capital, para morar com nossos tios que ali viviam. Tive uma infância sofrida, onde só tínhamos o essencial, mas o que não faltou foi amor e carinho por parte de meus pais.

Iniciei meus estudos aos 7 anos de idade, na "Escola Estadual Cuieté Velho", única escola do povoado. Na época em que meus irmãos mais velhos estudaram lá, tinha somente até a antiga quarta série. Quando eu conclui os anos iniciais, a escola começou a ofertar os anos finais do Ensino Fundamental, mas, mesmo assim, parei os estudos por três anos e só voltei quando já estava com quatorze anos de idade. Iniciei na antiga quinta série e terminei a oitava série com 17 anos (na época ainda não havia o nono ano), que começou a ser ofertado pelo estado ou prefeitura no ano de 2006, sendo que a maioria das escolas começaram a ofertar em 2007, determinado pelo Ministério da Educação sob forma de lei federal, (Lei nº 11.274, de 6 de fevereiro de 2006).

No ano em que terminei o Ensino Fundamental na "Escola Estadual Cuieté Velho", nos mudamos para a cidade de Conselheiro Pena. Lá fiz todo o Ensino Médio na "Escola Estadual Polivalente". Essa escola é situada em um morro, aonde o principal acesso pelos estudantes que iam a pé era pelas escadarias de mais de 200 degraus. Uma luta para subir aquilo tudo todos os dias, depois de um longo dia de trabalho como empregada doméstica.

Foram muitas lembranças boas, gostava de me sentar à frente, perto da mesa do professor (a), lembro-me, como se fosse ontem, sempre ao primeiro dia de

aula, eu e meu colega Caio César chegávamos cedo à escola para garantir o lugar mais próximo da mesa do professor (a), disputávamos esta mesa todo ano. Era muito legal! Bons tempos!

Sempre fui aluna exemplar, tirando boas notas, mas na disciplina de física tinha que me esforçar um pouco mais, achava muito difícil.

Lembro-me da professora de português do Ensino Médio, que se chamava Maria Isabel, seu apelido era Bel, ótima professora. Como eu amava suas aulas! Talvez seja por ela, pelo seu exemplo, que resolvi ser professora também, embora desde criança já me imaginava dando aulas, nunca pensei em exercer outra profissão.

No final do ano de 2005, me mudei para Belo Horizonte, vim ser babá de minha sobrinha Caroline, filha de minha irmã Miriã, que é mais velha que eu 10 anos. Sonhava em entrar para a universidade, fiz um cursinho de pré-vestibular em uma ONG chamada "ONG Mudança Já", que funcionava na rua onde minha irmã morava, no bairro Candelária, região de Venda Nova, e até hoje esta ONG existe, agora, porém, em outra rua, ali perto.

Fiz o pré-vestibular e o Enem de 2006, porém não consegui nota o suficiente para entrar em uma Universidade Federal.

Em 2007, decidi começar a trabalhar no comércio. Fui morar com meu irmão mais velho: Messias, no bairro Saudade (região leste) e comecei a trabalhar em um sacolão no bairro Cruzeiro. Decidi então fazer um curso a distância, já que não tinha conseguido nada com a nota do Enem e não ganhava o suficiente para pagar um curso presencial em uma faculdade particular.

Comecei então o curso de Pedagogia pela "Universidade Castelo Branco", que, na época, tinha um polo na Rua dos Carijós, no centro de Belo Horizonte, ofertado pela "Cecon".

Formei-me em Pedagogia no ano de 2012 e continuei a trabalhar no comércio, esperando uma oportunidade na minha área. Neste mesmo ano, passei no concurso para professora da educação infantil da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte (PBH), mas, antes de ser chamada para tomar posse, concorri a algumas designações nas escolas do Estado de Minas Gerais. Então trabalhei na "E. E Nila Fará", em Vespasiano, e na "E. E Professora Maria Muzzi Guastaferrero" em BH.

Em 2013, assumi meu primeiro cargo público na "Emei Venda Nova". E, em 2014, assumi o segundo cargo na "Emei Vila Clóris". Atualmente, então, trabalho em duas escolas, tendo o dia bastante corrido.

Pensei, então, que já estava na hora de começar as pós-graduações. Fiz "Educação Infantil Alfabetização e Letramento: jogos e brincadeiras", "Educação Especial e Inclusiva: Diversidade na sala de aula" e "Neuroaprendizagem e Transtorno de aprender: ênfase em educação inclusiva" pela Faculdade ISEIB de Belo Horizonte. Fiz, também, "Ensino Lúdico" na Faculdade de Educação São Luís, mas ainda sonhava em fazer uma pós na UFMG. E quando surgiu a oportunidade, me inscrevi e, graças a Deus, o curso de "Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0" está sendo muito proveitoso. No início, fiquei um pouco assustada com as tarefas, achava muito difícil, mas, aos poucos, fui compreendendo como o curso e a plataforma online funciona, então, fiquei mais tranquila. Hoje, posso dizer que o curso superou as minhas expectativas, aprendi e ainda estou aprendendo muito. O curso contribuiu muito para alargar minha visão das possibilidades de trabalhar com a tecnologia digital dentro da sala de aula, principalmente com os pequenos de 0 a 5 anos, faixa etária em que estou trabalhando hoje. Aprendi e descobri vários aplicativos bacanas como o *Canva*, *Powtoon*, *Filmigo*, *VideShow*, *Prezzi* e etc, que estão me ajudando e deixando minhas aulas muito mais interessante e interativa.

Estamos vivendo uma época de dependência das tecnologias, um mundo cada dia mais mergulhado neste novo universo, então, nós professores, temos que estar preparados para lidarmos com elas. Desejo sempre aprimorar meus conhecimentos em tecnologias e me preparar para lidar com essa nova geração de internautas. Este curso tem me ajudado nessa caminhada de aperfeiçoamento das práticas em tecnologias. O que mais chamou minha atenção foi a oportunidade de aprender sobre vários aplicativos, muitos dos quais eu não fazia nem ideia que existiam. Foi muito bacana! A cada disciplina, novas descobertas, novos saberes acumulados e colocados em prática. Fico sempre ansiosa e curiosa por pensar no que está por vir e, com empenho, dedicação e muita compreensão por parte dos professores tutores, tenho conseguido boas notas e bons resultados.

Após concluir este curso, acredito que não serei mais a mesma no que tange a habilidade com as tecnologias, pois aprendi muito e, tendo oportunidades, quero buscar novos conhecimentos nessa área.

Hoje, posso dizer que consegui atingir meu objetivo profissional, mas a busca por conhecimento e aprimoramento profissional não pode parar. A formação continuada é algo essencial na vida de qualquer professor.

3 SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

3.1 Linha do tempo da minha árvore genealógica

3.1.1 Contexto de utilização

Conhecer sobre nossos antepassados sempre foi algo que aguçou nossa curiosidade e fascínio.

Segundo Fox (1972), há um fascínio na humanidade pela árvore genealógica que indica as ascendências e descendências e assim nos comprova que temos raízes no passado e mesmo que uma sociedade seja relativamente desparentalizada, os sentimentos de parentesco ainda permanecerão vivos (FOX, 1972, *apud* SILVA, 2007, p.26).

A árvore genealógica representa a existência e a história de uma pessoa ou família, ou seja, informa dados sobre seus ancestrais, sua história e as relações entre os membros. Para começar uma árvore genealógica coloca-se primeiro o nome do ancestral mais distante que se têm dados até chegar à pessoa que se quer informação ou que se tem interesse.

Esta sequência didática visa esclarecer dúvidas sobre os ancestrais das famílias dos alunos e mostrar como se monta uma árvore genealógica no papel e com o uso das tecnologias.

3.1.2 Objetivos

Após a realização da sequência didática, tem-se a expectativa de que os alunos sejam capazes de:

- Conhecer mais sobre a origem familiar, por meio de conversa com os familiares;
- Descobrir de onde vieram seus ancestrais, buscando a origem dos sobrenomes nos sites de pesquisas, como o Google;
- Identificar mudanças e permanências nas formas de organização familiar, comparando as atividades trazidas de casa na roda de conversa com os colegas e a professora.

- Ter conhecimento de mais uma ferramenta tecnológica, o *Times Toast*, e de sua utilidade, usando-a para montar uma árvore genealógica com a ajuda da professora.

3.1.3 Conteúdo

- Linguagem oral e escrita: na Educação Infantil não trabalhamos com “conteúdos” e sim linguagens. A escolha da linguagem oral e escrita foi pelo fato de que a sequência didática envolve muita roda de conversa e relatos das crianças;
- Linguagem plástica visual: com esta linguagem, trabalharemos o desenho das árvores genealógicas feitas no papel cartolina pelas crianças.

3.1.4 Ano

Faixa etária: 5/6 anos, 2º ciclo da Educação Infantil.

3.1.5 Tempo estimado

4 aulas, de 30 minutos cada.

3.1.6 Previsão de materiais e recursos

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são:

- *Datashow*;
- Notebook;
- Cartolinas brancas;
- Pincel de lousa;
- Lápis de cor e lápis de escrever.

3.1.7 Desenvolvimento

3.1.7.1 Aula 1: Roda de conversa sobre o que é uma árvore genealógica.

Segundo as proposições curriculares para a Educação Infantil de Belo Horizonte,

A criança se identifica e se reconhece através do seu nome próprio que é proferido por seus familiares, que a incluem e a distinguem dentro de um grupo específico. Quando passa a identificar seu sobrenome, a criança compreende que o grupo familiar a que pertence está discriminado em seu nome e também começa a identificar outros sobrenomes – de seus colegas, por exemplo – que designam outras famílias. Mesmo crianças que têm o primeiro nome igual são individualizadas pelo sobrenome. E descobrem que aquelas que têm o sobrenome igual não necessariamente pertencem à mesma família. Esses são processos que simultaneamente identificam e diferenciam as crianças e suas famílias. (PROPOSIÇÕES CURRICULARES PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL, 2016, p.28.)

Em uma roda vamos conversar com os alunos sobre o que é uma árvore genealógica, e a importância do nome próprio no processo da construção da identidade na vida de cada criança. Explicar que árvore genealógica é uma representação de todas as pessoas que fizeram parte da vida de uma determinada pessoa. Falar que a árvore genealógica é muito importante, pois através dela pode-se conhecer a origem do sobrenome de uma pessoa e ainda descobrir a origem de problemas, doenças genéticas etc. Após esta explicação, perguntar o que eles sabem sobre o assunto. Depois de ouvi-los, questionar sobre os familiares: quem mora com pai e mãe, quem mora só com os avós, quem tem duas mães, ou dois pais, etc. Questionar se as crianças gostam do sobrenome e porque gostam ou não. Ao final da aula, explicar que enviará para casa uma atividade, pedindo a ajuda da família para completar a árvore genealógica.

3.1.7.2 Aula 2: Confecção das árvores genealógicas em cartolinas

Após as crianças trazerem prontas as atividades de casa analisar com elas, em uma roda de conversa, a origem dos sobrenomes. Elementos como: se alguém tem partes do sobrenome do outro, pode-se até fazer uma listagem com os sobrenomes que tem partes iguais, etc. Ao terminar de conhecer cada sobrenome, conversar com a turma para que eles façam a árvore genealógica de sua família com sua ajuda.

Primeiro faça na lousa a sua árvore genealógica, para servir de modelo. Explique que aquela é sua árvore genealógica, fale os nomes de todas as pessoas

presentes e sugira que as crianças façam a sua árvore genealógica em uma cartolina branca. Com seu auxílio, cada criança poderá desenhar na cartolina: ela, seu pai, sua mãe, seus avós maternos e paternos. Por se tratar de crianças pequenas, que cansam e se dispersam facilmente, oriente para que façam os desenhos só até os avós.

De acordo com os desenhos das crianças, faça uma roda de conversa e observações sobre a organização familiar e como estas organizações vêm mudando com o passar do tempo. Observe com eles as árvores com pai e mãe, as que têm somente os avós, quantas árvores são iguais na organização familiar, quantas são de uma organização diferente, etc.

3.1.7.3 Aula 3: Sala de vídeo

Agora é hora de fazer uma árvore genealógica com a ajuda da tecnologia. Leve as crianças para a sala de vídeo, com o uso do notebook e *Datashow* mostre uma árvore genealógica usando ferramentas como o *Time Toast*, disponível para baixar no Google Play. Se necessário, use este tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=y97USWjQuwY>.

Após levantar questionamentos como: quem conhecia essas ferramentas tecnológicas, quem faz uso ou já viu algum familiar usar esse aplicativo em casa, incentive a participação das crianças para que tirem suas dúvidas. Logo após, se possível, mostre como baixar o aplicativo e assista o tutorial com eles, explicando juntamente com o vídeo, o passo a passo.

3.1.7.3 Aula 4: Confecção da árvore genealógica usando o *Times Toast*

Agora que as crianças já conhecem o aplicativo, vamos construir a árvore genealógica. Como as turmas geralmente são cheias pode-se fazer o sorteio do nome de uma criança. Com o nome sorteado iremos fazer a árvore genealógica, juntamente com toda a turma, usando a tecnologia do *Time Toast*. No início deixe as crianças darem sugestões de como fazer, que se arrisquem para digitar alguma parte, que escolham os personagens que mais se parecem com a família do aluno em questão, etc. Se necessário pode dar uma pausa e voltar ao trabalho em outra aula. Lembrando sempre que antes de iniciar a continuidade do trabalho é preciso

fazer um resumo, para que os alunos não fiquem perdidos, sem entender o processo. Após a conclusão da árvore genealógica deve-se colocar o vídeo no computador ou notebook para toda a turma assistir. E por fim, fazer uma roda de conversa final para saber a opinião das crianças, se gostaram ou não, o que acharam do aplicativo, quem gostou de conhecer um pouco mais sobre a origem dos sobrenomes, etc.

3.1.8 Avaliação

A avaliação será ao longo da aplicação da sequência didática, observando a interação, a participação e o interesse de cada criança tanto da parte da escrita, quanto da aula mostrando a tecnologia.

Sobre o objetivo de conhecer mais a origem familiar por meio de conversa com os familiares, deve-se avaliar o interesse deles em conhecer mais sobre sua origem através das conversas com os familiares, expondo suas contribuições em roda de conversa na sala de aula, observando por meio dos relatos quem conversou com os familiares e está contribuindo com a sua pesquisa na interação entre os alunos.

O objetivo de descobrir de onde vieram os ancestrais dos alunos, buscando a origem dos sobrenomes nos sites de pesquisas como o Google, pode ser avaliado observando a empolgação e participação das crianças para descobrir de onde vieram seus ancestrais, a origem dos sobrenomes, a curiosidade nas igualdades dos sobrenomes com os colegas, os momentos de conversa com o grupo, etc.

Quanto ao objetivo de identificar mudanças e permanências nas formas de organização familiar, comparando as atividades trazidas de casa em roda de conversa com os colegas e a professora, a avaliação também pode se dar observando como eles identificaram as mudanças e permanências nas formas de organização familiar. Comparando as atividades trazidas de casa, mostrando a igualdade e as diferenças nas formas de organização familiar de cada um, avaliando como foi o retorno do para casa, quem caprichou, quem não fez, qual criança mostrou interesse em executar a tarefa de casa, qual criança chegou com atividade pronta, demonstrando empolgação em mostrar para a família, observar cada criança nos mínimos detalhes e sempre anotar tudo que observou ao final de cada aula,

para que nenhuma informação se perca ou passe despercebida aos olhos do professor(a).

Sobre o último objetivo, ter conhecimento de mais uma ferramenta tecnológica, o *Times Toast* e sua utilidade, usando-a para montar uma árvore genealógica com a ajuda da professora, podemos identificar o conhecimento prévio de cada aluno sobre o uso das tecnologias e principalmente da ferramenta tecnológica *Times Toast*, observando a facilidade, a habilidade e o interesse dos alunos ao manusear o computador, fazendo uso do mesmo para montar a árvore genealógica com a ajuda da professora.

3.2 O jogo da memória como objeto de aprendizagem

3.2.1 Contexto de utilização

Acredita-se que o jogo da memória tenha surgido no Egito ou na China, com regras muito simples, o jogo permite que as crianças de todas as idades possam participar.

Segundo a BNCC (Base Nacional Curricular Comum),

O Ensino Fundamental deve ter compromisso com o desenvolvimento do letramento matemático definido como as competências e habilidades de raciocinar, representar, comunicar, e argumentar matematicamente, de modo a favorecer o estabelecimento de conjecturas, a formulação e a resolução de problemas em uma variedade de contextos, utilizando conceitos, procedimentos, fatos e ferramentas matemáticas, (BNCC,2018, p.267).

O objetivo desta sequência é mostrar a importância do jogo da memória nas aulas de português e matemática, mais precisamente como auxílio no processo de alfabetização, baseado nas habilidades EF15AR24: Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais. (BNCC, 2018, p 201). EF01LP04: Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos. (BNCC, 2018, p.99). EF01LP07: Identificar fonemas e sua representação por letras. (BNCC, 2018, p.99).

Neste jogo, pretende-se que as crianças desenvolvam e construam conhecimentos sobre o sistema de escrita alfabético. Vamos explorar conceitos

como raciocínio, memória fotográfica, decodificação e codificação do sistema de escrita.

Além da diversão, o jogo desenvolve, aprimora e torna mais ágil o raciocínio. Desenvolve também a percepção espacial, a memória fotográfica, ajuda na competitividade saudável e promove a socialização, pois permite a participação de mais de uma pessoa.

Por despertar a curiosidade sobre a relação entre os objetos e posições, o jogo é um ótimo recurso para desenvolver a concentração e a capacidade de memorização, vantagens que vão ser proveitosas para toda a vida de nossas crianças.

3.2.2 Objetivos

Após a realização da sequência didática, tem-se a expectativa de que os alunos sejam capazes de:

- Desenvolver e aperfeiçoar o raciocínio rápido, por meio da brincadeira com o jogo da memória, utilizando imagens e escrita;
- Estimular a capacidade de concentração da criança, por meio da brincadeira com o jogo da memória;
- Desenvolver a memória fotográfica, por meio de treino e prática, usando o jogo da memória;
- Identificar e memorizar a grafia dos nomes e números escritos nas fichas, por meio da confecção do jogo, da tentativa de escrita das palavras e dos números nas fichas e da brincadeira com o mesmo.

3.2.3 Conteúdo

Português: trabalhar a leitura e a escrita, relacionando a imagem com a escrita.

Matemática: trabalhar a identificação e a escrita dos números em algarismos e por extenso.

3.2.4 Ano

1º ano do Ensino Fundamental I, por ser a faixa etária de alfabetização.

3.2.5 Tempo estimado

4 aulas, de 30 minutos cada.

3.2.6 Previsão de materiais e recursos

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são:

- Cartolinas brancas;
- Lápis de cor;
- Canetinha;
- Lápis de escrever;
- Borrachas;
- Computador;
- Jogo da memória instalado.

3.2.7 Desenvolvimento

3.2.7.1 Aula 1: Apresentação do que é um jogo da memória

O professor deverá iniciar a aula explicando o que é um jogo da memória. Para isto, seria interessante sentar as crianças em forma de roda e começar perguntando o que é um jogo da memória. O professor deve ouvir as participações e fazer as devidas correções oralmente. Também pode levar alguns exemplos do jogo e mostrar para as crianças deixando que elas os manuseiem.

Depois pode explicar os benefícios que o jogo da memória pode trazer para a educação, como memorizar as imagens de forma rápida, desenvolver e aperfeiçoar o raciocínio rápido, estimular a concentração, desenvolver a memória fotográfica, etc. Citar exemplos dos benefícios do jogo dentro da sala de aula, como melhorar a concentração na hora dos cálculos matemáticos, e para a leitura ajudando a fixar a

escrita dos nomes das figuras em questão, etc. Elementos que podem contribuir também para incentivar as crianças a querer aprender o jogo.

Terminada as explicações, o professor (a) poderá deixar as crianças brincar com os jogos que ele trouxe, assim elas já vão se familiarizando. Existem vários tipos de jogos da memória como o de papel, ou de madeira; e com vários temas como animais, plantas, pessoas, etc. Se o professor (a) ou a escola que ele trabalha não tiver os jogos, você pode imprimir de alguns sites, colar em uma folha mais grossa, como cartolina ou papel cartão, recortar e deixar as crianças brincarem.

Segue alguns links de site com jogos para imprimir:
<https://artesademaocheia.com/jogo-da-memoria-para-imprimir-3/>
<https://www.espacopedagogico.site/2018/12/jogo-da-memoria-educativo-dos-numerais.html>.

3.2.7.2 Aula 2: Escolha do tema e construção do jogo da memória

Após as crianças se familiarizar com o jogo, converse com elas e fale que vocês irão construir um jogo da memória. Peça às crianças que escolham um tema para a construção do jogo. Após ouvir e anotar no quadro todas as sugestões dadas faça uma votação para escolher qual tema será usado na confecção dos desenhos feitos pelas crianças. Peça que elas desenhem nas cartolinas pares de figuras. Por exemplo, se o tema escolhido for animais, elas terão que desenhar dois gatos iguais, com os nomes embaixo das figuras.

Exemplo:



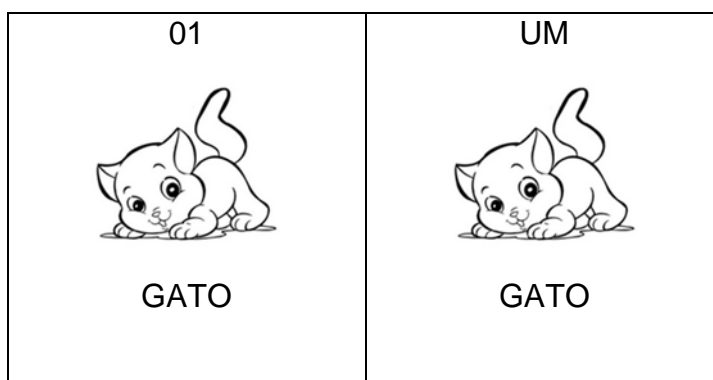
GATO

GATO

O professor pode recortar a cartolina em tamanhos iguais para que as peças do jogo fiquem todas do mesmo tamanho.

Feito isso deve esperar que todos desenhem e façam um belo colorido com lápis de cor e canetinha. Acompanhando a escrita dos nomes dos animais ou do que estiver no tema, que é indispensável para a perfeição do jogo. Lembre-se de anotar, em seu diário de bordo, como as crianças escreveram os nomes das figuras em questão, antes da sua intervenção. Na hora da avaliação, você poderá consultar seu diário de bordo e ver os avanços que tiveram na escrita.

Após os desenhos e escrita dos nomes dos animais, nas próprias cartas com o desenho dos animais, o professor pode pedir às crianças para escrever os números em cada carta. Exemplo: na carta onde o aluno desenhou o gato em uma ele coloca o número 1, na outra, ou seja, no par, ele coloca o número 1(um) por extenso. Os próximos pares serão dois e assim por diante, e toda vez que os alunos forem jogar o professor deve estimular as crianças a observarem a escrita dos números, e fazer a leitura em voz alta tanto dos nomes quanto dos números, assim eles estarão aprendendo sobre a escrita dos nomes dos animais e focando também na leitura e escrita dos numerais. Não se esqueça de anotar, em seu diário de bordo como as crianças escreveram os números utilizando algarismos e por extenso, antes da sua intervenção. Exemplo da escrita dos números nas cartas:



Com o jogo pronto você pode plastificar ou passar durex largo em cada peça para uma maior durabilidade.

3.2.7.3 Aula 3: Hora de brincar com o jogo da memória

Depois de pronto é hora de brincar. Divida a classe em duplas, você pode, por exemplo, colocar crianças com perfis diferentes para que uma possa ajudar a outra. Deve pedir às crianças para jogar observando as figuras e os nomes escritos nas

cartas. Assim elas estarão desenvolvendo o raciocínio, pois terão que lembrar onde está o par de cartas, e também gravar a escrita correta dos nomes e números das figuras. Ao brincarem, as crianças estão entendendo que, por exemplo, gato começa com a letra g, cachorro com a letra c, e fazendo relação do número com a escrita dele, etc.

Além de estar estimulando a concentração, pois sem ela não tem como ganhar a partida, o jogo desenvolve também a competitividade saudável. O professor deve, a todo instante, estimular a brincadeira com incentivos, brindes para os vencedores, trocar os pares, repetir em voz alta os nomes e números dos desenhos e com qual letra começa. O jogo vai ajudar também a desenvolver e aperfeiçoar o raciocínio, o que ajudará muito na hora de realizar as operações matemáticas, dentre outros conteúdos.

3.2.7.4 Aula 4: Hora de apresentar o jogo da memória virtual

Depois de aprender a jogar o jogo manual, é hora de jogar o virtual. Primeiramente vamos explicar para as crianças sobre o jogo virtual, como funciona, qual a diferença entre o manual e o virtual, etc. Explique que assim como temos o jogo manual, temos também o virtual e para jogá-lo é preciso virar as cartas usando o mouse do computador ou clicando nas cartas, se for no celular. O professor (a) precisará baixar um jogo da memória nos computadores da escola ou no seu celular, e ensinar as crianças como se joga. Lembrando que para baixar os jogos é necessário acesso à internet. Depois, irá dividir as crianças novamente em duplas e deixar que elas explorem o jogo.

No início deixe que explorem livremente para que possam se familiarizar com o jogo virtual e manusear melhor o computador. Depois comece a incentivar o jogo em ritmo de competição saudável. Nesse momento, vale estimular a concentração, atentar quanto às palavras nas fichas, marcar tempo para começar e terminar, estimular a competitividade e o raciocínio rápido. Após o término do tempo estipulado para a brincadeira, o professor (a) pode tomar notas das duplas campeãs e até premiá-las. Mas não pode esquecer de sempre elogiar e parabenizar a turma toda pelo esforço, dedicação e pelo conhecimento adquirido.

Abaixo segue alguns links de jogos da memória que podem ser utilizados pelo professor (a) e pelos alunos em casa. Vale imprimir essas dicas de links e deixar que

as crianças levem para casa, a fim de continuar a brincadeira com a família, irmãos ou amigos. Seguem os links:

JOGO Alfabeto em flash. Smartkids, [s.d.]. Disponível em: <<https://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/alfabeto-em-flash>>. Acesso em: 30 nov. 2019.

JOGOS Educativos para Computadores e Celulares. Site de Dicas, 2020. Disponível em: <<https://www.sitededicas.com.br/jogo-da-memoria-assuntos-gerais.htm>>. Acesso em: 07 jan. 2020.

MEDEIROS, Iara. *Blog Alfabetizando*, 2011. Disponível em: <<https://matosmedeiros.blogspot.com/2011/12/jogos-para-alfabetizacao>>. Acesso em: 30 nov. 2019.

3.2.8 Avaliação

A avaliação será ao longo da aplicação da sequência didática, observando a interação, a participação e o interesse de cada criança, tanto da parte escrita e do desenho, quanto da aula envolvendo a tecnologia.

Para avaliar o objetivo de desenvolver e aperfeiçoar o raciocínio rápido, por meio da brincadeira com o jogo da memória, utilizando imagens e escrita, o professor (a) pode observar se os alunos desenvolveram e aperfeiçoaram o raciocínio rápido por meio da brincadeira com o jogo da memória, utilizando imagens e escrita, observando os avanços de cada aluno desde o início da confecção do jogo até a data proposta pelo professor (a) para trabalhá-lo com as crianças. Notar se desenvolveram e aperfeiçoaram o raciocínio, se estão fazendo operações matemáticas de forma mais ágil, se estão concluindo as atividades com mais precisão.

Para o objetivo de estimular a capacidade de concentração da criança, por meio da brincadeira com o jogo da memória, observar se os alunos estão ficando mais concentrados na hora das atividades e se estão conseguindo permanecer atentos sem dispersar. Observar a concentração das crianças, ver se melhorou em relação ao início da confecção do jogo.

Já com o objetivo de desenvolver a memória fotográfica por meio de treino e prática usando o jogo da memória, o professor (a) poderá observar se as crianças estão memorizando mais os conteúdos ensinados em sala, se estão jogando o jogo com mais facilidade, se teve alguma melhora na hora de realizar as atividades que envolvem figuras e desenhos. Avaliar se as crianças estão conseguindo guardar melhor a localização das peças do jogo, se estão conseguindo lembrar algo que

esqueceram dentro da sala, sabendo a localização exata do objeto em questão. Fazer uso de outros jogos que envolva a memória fotográfica, como colocar em uma bandeja vários materiais, cobrir e pedir que os alunos desenhem o que estava na bandeja, observando quem desenhou mais objetos.

Quanto ao objetivo de identificar e memorizar a grafia dos nomes e números escritos nas fichas, por meio da confecção do jogo, da tentativa de escrita das palavras e números nas fichas e da brincadeira com o mesmo, o professor (a) pode recorrer as suas anotações feitas no dia da confecção das fichas, pedir para que as crianças escrevam novamente e fazer a comparação do antes e depois. Pedir aos alunos que façam a leitura oral de cada ficha para avaliar a identificação e a leitura. Assim poderão saber se estão identificando, se memorizaram a grafia dos nomes e números escritos nas fichas e se melhoraram quanto à escrita e à identificação dos mesmos.

3.3 Contando histórias com *Storytelling Cubes*

3.3.1 Contexto de utilização

As crianças aprendem desde cedo a interagir com as histórias, a usar a imaginação ser criativas e interpretar as narrativas buscando sentidos diversos.

A BNCC do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos. Nesse período da vida, as crianças estão vivendo mudanças importantes em seu processo de desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo. (BNCC, 2018, p. 58).

Fazer essa ponte entre Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental é importante para que a criança não perca a oportunidade de aprender com o lúdico. A literatura desperta o encantamento pela leitura e pelos livros, possibilitando que as crianças tenham uma relação prazerosa com este universo. Trabalhar a narrativa a partir de elementos concretos como figuras, fotos e brinquedos é super-relevante para a apropriação do conteúdo por parte das

crianças. A relação das imagens com a escrita na literatura estimula a imaginação, sendo um ponto fundamental para o desenvolvimento cognitivo e emocional dos pequenos:

Assim, ao refletir um gênero literário narrativo, por exemplo, é preciso vê-lo em seu todo, como uma unidade real de sentido e observar a interação dos elementos ali escolhidos para sua composição, ou seja, as articulações entre personagens, tempo, espaço, enredo, as vozes do diálogo, tema, estilo e elementos linguísticos, relacionados a um contexto social e a um intertexto, para que se dê conta da importância de cada elemento na construção de sentido do todo (BAKHTIN, 1992 b, p.326).

Esta sequência aborda esta temática visando mostrar a importância da narrativa dentro da sala de aula. Utilizando, para isto, elementos do *Storytelling Cubes*, como forma de chamar a atenção das crianças para o conteúdo do gênero textual narrativa. O termo *storytelling* significa o conjunto de técnicas desenvolvidas para a criação de narrativas. Busca-se desenvolver nos alunos novos pensamentos, emoções e imaginação, além de aprender sobre o tema escolhido por eles de maneira satisfatória e prazerosa.

3.3.2 Objetivos

Após a realização da sequência didática, tem-se a expectativa de que os alunos sejam capazes de:

- Desenvolver a imaginação, por meio da criação de uma história usando os *cubes*;
- Aprimorar a capacidade de interpretação, por meio da identificação e uso de cada *cubes*;
- Construir narrativas a partir de imagens já selecionadas pelo *cubes* ou por outros meios.

3.3.3 Conteúdo

Português: produção de texto e gênero narrativo.

3.3.4 Ano

2º ano do Ensino Fundamental I. Por ser uma turma na qual as crianças já conseguem produzir narrativas com mais autonomia, sendo necessário tal conhecimento para aplicarmos a narrativa com o uso da tecnologia. Também por ser um conteúdo que já faz parte do currículo escolar desta idade/série.

3.3.5 Tempo estimado

3 aulas, de 30 minutos cada.

3.3.6 Previsão de materiais e recursos

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são:

- Celular;
- Internet;
- Folha A4;
- Lápis de escrever;
- Impressora;
- Gravador.

3.3.7 Desenvolvimento

3.3.7.1 Aula 1: Conhecendo o aplicativo *Storytelling Cubes*

Com as crianças em roda, inicie a narrativa de uma história, construída a partir do aplicativo Storytelling Cubes, por exemplo, no tema shopping.

Relate a seus alunos que a contação da história foi feita utilizando o Storytelling. Faça perguntas como: quem conhece? Quem já usou? Anote as respostas das crianças em folha de papel Kraft, ou qualquer outra que possa ser colocada no meio da roda. Após as indagações, explicar com detalhes que o *Storytelling* é a arte de contar histórias, podendo usar vários artefatos para que esta contação de história fique mais atrativa. Podemos usar fantoches, livros, imagens, várias entonações de voz, e meios audiovisuais, tais como TV, DVD, CD e slides.

Por fim, definir que iremos construir uma narrativa e o recurso que utilizaremos, desta vez será o *Storytelling Cubes*. Mostrando com seu celular como funciona o *Storytelling Cubes*, faça a demonstração sobre quais ícones apertar e como se faz para escolher os *cubes*. Balance o celular e mostre a eles como as figuras mudam e como podemos escolher entre vários temas, sendo que cada tema tem uma combinação de várias figuras. Permita que cada aluno manuseie seu celular ou outro aparelho disponível no momento, para que cada um se familiarize um pouco com o aplicativo.

3.3.7.2 Aula 2: Explicando a tarefa de casa

Após explicar para as crianças como funciona o aplicativo *Storytelling Cubes*, fale para elas que a tarefa de casa será baixar o aplicativo e fazer uma narrativa usando os *cubes* selecionados por eles. Tire um print da tela que selecionou, imprima e cole no cabeçalho da narrativa. Vale lembrar o conceito de narrativa, para que as crianças não fiquem com dúvidas na hora de realizar a tarefa.

O professor (a) deve imprimir em folha A4 a explicação da tarefa de casa, assim como o *link* para os pais baixarem o aplicativo do *Story*. Lembrando aos pais a importância de as crianças realizarem esta atividade e que possivelmente precisarão da ajuda deles. As crianças devem realizar a tarefa em uma folha à parte para ser entregue ao professor (a). Aquele que não tem internet disponível em casa, poderá realizar a atividade construindo um cubo com materiais recicláveis, como caixa de papelão com várias figuras, brincar com o cubo de jogar para cima e desenhar a figura que caiu com a face para o lado de cima, desenhe umas quatro figuras para a tarefa. Importante dar um tempo para a realização da tarefa de casa, entre dois ou três dias.

Segue abaixo uma dica para baixar o aplicativo do *Storytelling Cubes*. Eles estão disponíveis nas lojas de aplicativos, por exemplo a Google Play, no caso de celulares com sistema Android, é só procurar por *Storytelling Cubes* e instalar em seu celular. É seguro e rápido. Segue o link do *Storytelling Cubes* disponível em: <https://play.google.com/store/search?q=storytelling&c=apps&hl=pt_BR/>.

Após esta explicação, avise aos alunos que no dia da entrega e apresentação das narrativas eles podem trazer artefatos de acordo com as figuras selecionadas para sua apresentação.

3.3.7.3 Aula 3: Apresentação e discussão de como foi a realização das narrativas

Em sala de aula cada aluno entregará a produção escrita da narrativa escolhida por ele e realizada em sua casa.

Nesta aula cada criança apresentará a sua contação de história. Inicialmente será incentivado pelo professor (a) a responder, por que escolheu determinado cubes e dizer do que se trata a sua narrativa. Quantos personagens ele (a) utilizou. Por exemplo, uma resposta de um aluno: eu escolhi estes cubes porque tem imagens de animais e minha narrativa é sobre o meu sonho de ser veterinário. Incentive as crianças a contarem suas histórias, estimule-as a ler e usar o que trouxeram para ajudar na apresentação. O desenvolvimento da leitura é fundamental nesta idade. Nesse momento o professor (a) colocará em prática as intenções didáticas, levando as crianças a perceber a ordem cronológica da história (início, meio e fim), número de personagens, objetivo central da história, desenvolvimento da oralidade e gosto pelas narrativas.

As narrativas apresentadas pelas crianças serão todas lidas pela professora e gravadas, no gravador da escola, para utilização futura no trabalho com a turma, dentro da perspectiva de produção de narrativas.

Cada criança, no final da aula, deverá expor sua opinião, sobre a atividade, não sendo obrigatória a participação, sendo voluntária. É importante que o professor (a) observe a empolgação ou entusiasmo das crianças ao falar do seu trabalho, para avaliar se é interessante ou não aplicar novas atividades seguindo a mesma linha.

Após ser avaliada cada narrativa, será feito um mural na sala ou no pátio da escola expondo as narrativas e a criatividade das crianças. Se uma aula não for o suficiente para todos apresentarem, você pode continuar as apresentações nas aulas do dia seguinte, ou se preferir dividir as apresentações em duas aulas, para não ficar muito cansativo para as crianças.

Destacando que a gravação das narrativas, lidas pelas professoras, se torna um material de consulta futura, sendo um instrumento avaliativo das produções das crianças, no que se refere a sua evolução na produção de narrativa.

3.3.8 Avaliação

A avaliação será contínua, por meio de observações e registro da criança com a realização da narrativa, pelo seu envolvimento no trabalho, assim como, pela compreensão que tiveram do tema.

Para avaliar o objetivo de desenvolver a imaginação por meio da criação de uma história usando os *cubes*, o professor deverá observar e verificar nas narrativas das crianças o grau de imaginação, se quando utilizaram as figuras selecionadas pelos *cubes* encaixaram cada figura na narrativa, fazendo a relação com a história produzida. Notar se usaram bem a imaginação na hora da criação da história, se utilizaram todos os *cubes*, se a narrativa ficou rica em detalhes, personagens e dramatização.

Para avaliar o objetivo de aprimorar a capacidade de interpretação por meio da identificação e uso de cada *cubes*, o professor deverá observar nas narrativas se foi utilizada cada figura selecionada pelo *cubes* de maneira correta, aplicando a cada uma o seu real significado ou usando a imaginação, de forma a obter um resultado plausível. Observar se a atividade contribuiu para aprimorar a capacidade de interpretação dos alunos, se souberam encaixar na narrativa cada *cubes*, se deram a cada um o valor devido dentro da narrativa, etc.

Para avaliar o objetivo de construir narrativas a partir de imagens já selecionadas pelo *cubes* ou por outros meios, o professor deverá notar se as narrativas construídas foram fiéis às imagens selecionadas pelo *cubes* coladas no cabeçalho da atividade, e se o aluno soube encaixar cada figura dentro da sua narrativa de forma clara e objetiva.

3.4 O *WhatsApp* como ferramenta pedagógica da Linguagem Digital na Educação Infantil

3.4.1 Contexto de utilização

A Linguagem Digital está presente em nossas vidas a todo tempo, as crianças já nascem inseridas neste universo cibernético e ficam fascinadas cada vez mais por esta nova realidade, por isso:

As proposições curriculares da Educação Infantil apontam que a criança estabelece interações com o mundo (cultura-sociedade-natureza) desde que nasce, interrogando-o, investigando-o, buscando conhecê-lo e tendo no brincar sua principal forma de compreensão e manifestação no mundo. Aponta ainda que esse processo de interação é realizado pela criança e mediado por linguagens. Estas a constituem como sujeito cultural e simbólico ao mesmo tempo em que são constituídas, significadas e transformadas pela própria criança: Linguagem Corporal, Linguagem Musical, Linguagem Oral, Linguagem Plástica Visual, Linguagem Digital, Linguagem Matemática e Linguagem Escrita. A figura a seguir, busca ilustrar o conjunto destes elementos e suas inter-relações, apesar de não ser capaz de representar todo o dinamismo do processo. (PREFEITURA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE, 2016, p. 47).

FIGURA 01, Secretaria Municipal de Educação de Belo Horizonte, 2014.



Fonte: adaptada por: Fernanda Câmpora Clímaco e Claudio Marcio Magalhães, 2017.

É sobre o tema Linguagem Digital que esta sequência didática irá abordar.

Os professores da Educação Infantil têm encontrado algumas dificuldades em trabalhar a Linguagem Digital dentro de sala de aula, primeiro porque as crianças são pequenas, segundo pela falta de tecnologias dentro das escolas, como sala de informática, entre outras. Porém, esta sequência traz algumas sugestões de atividades a serem desenvolvidas com crianças da Educação Infantil, visando trabalhar um pouco esta linguagem com a participação das famílias no formato de para casa.

Hoje em dia as crianças estão expostas nos ambientes familiares e sociais a aparelhos que têm se tornados fundamentais para as nossas vidas. Muitas têm seu nascimento filmado ou fotografado. Em casa, manipulam e brincam com o celular, controle remoto e diversos aparelhos eletrônicos. Esses instrumentos possibilitam que a criança, desde muito cedo, seja inserida no mundo tecnológico e, conseqüentemente, seja estimulada a aprender a Linguagem Digital.

Pensando no caminho da inclusão para beneficiar os alunos da Educação Infantil a linguagem digital, fazendo parte das proposições curriculares da prefeitura de Belo Horizonte, vem promover a inclusão digital e social, possibilitando ao aprendiz real interação e autonomia na utilização de ferramentas de comunicação e informática de forma a ampliar o conhecimento de mundo e a democratização ao acesso às informações digitais. (PREFEITURA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE, 2016, p. 120).

3.4.2 Objetivos

Após a realização da sequência didática, tem-se a expectativa de que os alunos sejam capazes de:

- Estar familiarizados, como crianças de 5/6 anos, com o uso do aplicativo *WhatsApp*, por meio do para casa digital.

3.4.3 Conteúdo

Linguagem Digital: trabalhar com o *WhatsApp* como ferramenta pedagógica para aproximar as crianças da tecnologia digital.

3.4.4 Ano

Turma: 5/6 anos, do 2º ciclo da Educação Infantil. Por serem crianças do último ano e último ciclo da Educação Infantil, e já possuírem conhecimentos prévios sobre o uso do celular e de algumas tecnologias.

3.4.5 Tempo estimado

3 aulas, de 30 minutos cada. Sendo uma das aulas ministrada com os pais, em uma reunião para explicação do projeto. Provavelmente a aula com os pais terá uma duração maior.

3.4.6 Previsão de materiais e recursos

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são:

- Reunião de pais;
- Coordenação pedagógica;
- Celular com o aplicativo *WhatsApp*;
- Computador;
- Caderno;
- Lápis;
- Internet.

3.4.7 Desenvolvimento

3.4.7.1 Aula 1: Reunião de pais

Em primeiro lugar para realizar esta sequência didática é preciso aproveitar a reunião de pais, que na Educação Infantil geralmente acontece no início do semestre, ou convocar uma reunião para sua turma, com autorização da diretoria. É preciso também expor seu projeto para a coordenação pedagógica da sua escola, para que a mesma diga se é possível ou não que você o realize. Tendo a autorização da coordenação você pode começar a realização do projeto.

Na reunião de pais, você deverá expor seu projeto e detalhar todas as fases. Comece explicando que a Educação Infantil segue as Proposições Curriculares para a Educação Infantil da prefeitura de Belo Horizonte. Explique o que é Proposição Curricular.

As Proposições Curriculares para a Educação Infantil são, assim, uma aposta e um convite à reflexão, ao envolvimento ativo dos profissionais e a constantes reformulações que vão torná-las instrumento cada vez melhor e mais claro para orientar as instituições em suas ações pedagógicas cotidianas. (PREFEITURA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE, 2016, p. 14).

Em seguida vale detalhar que essas proposições nos orientam a trabalhar as sete linguagens, sendo elas: Linguagem Corporal, Linguagem Musical, Linguagem Oral, Linguagem Plástica Visual, Linguagem Digital, Linguagem Matemática e Linguagem Escrita. E que este projeto visa trabalhar a Linguagem Digital.

Agora você pode explicar melhor o que é Linguagem Digital.

Linguagem Digital é uma forma da criança se expressar através dos recursos tecnológicos onde ela é a protagonista em todos os momentos. Ela

pressupõe que a criança deve ser a protagonista no processo de aprendizagem e uso do computador, por exemplo. Esse deve ser somente uma ferramenta que a criança manipula para realizar o que deseja e não somente obedecer aos seus comandos. (ALMEIDA; JORGE, 2018, p.03).

Após introduzir todo projeto, você passa a explicar como vai ser na prática.

Explique aos pais que quem ainda não tem o aplicativo WhatsApp pode encontrá-lo nas lojas de aplicativos, por exemplo, a Google Play, no caso de celulares com sistema Android, é só procurar por *WhatsApp* e instalar em seu celular. É seguro e rápido.

Segue o link: WhatsApp 2019. Disponível em: <https://play.google.com/store/search?q=watsspapp%202019>.

O professor (a) poderá baixar o aplicativo no seu Play Store de acordo com o sistema de seu celular.

É preciso falar que este aplicativo será utilizado como ferramenta pedagógica no envio de para casa. Sendo que este para casa digital será enviado uma vez por semana, deixando os outros dias livres para atividades de xerox ou trabalhos. Explicar para os pais que não precisam imprimir o para casa enviado digitalmente, pois esta prática pode dificultar para alguns, sendo assim a criança deve fazer o para casa no caderno, com a ajuda dos pais, permitindo que as crianças manuseiem o celular, ensinando-a abrir o aplicativo e tentando fazer a leitura do para casa. Ensine também, a enviar áudio ou até uma mensagem escrita para a professora. Por exemplo “tarefa feita”, para que a criança aprenda a utilizar o aplicativo na prática, tanto na escrita como em áudios.

Em seguida, explique que os para casa digitais deverão ser feitos dentro do prazo dado pela professora, evitando assim um acúmulo de tarefas. Os para casa já realizados poderão ser excluídos do celular, não tendo necessidade de salvá-los, pois se futuramente precisar o professor (a) terá os arquivos com todas as atividades salvas em seu celular ou computador. É necessário que o professor (a) não exclua nenhuma atividade enviada, servindo para consultas posteriores. Se for preciso, envie para seu e-mail e salve em seu computador. Estipule uma data para começar o projeto e atente-se para o cumprimento da mesma.

Após sanarem todas as dúvidas dos pais em relação ao projeto, explique que será preciso a criação de um grupo de *WhatsApp*, para que os para casa digitais sejam enviados. Peça a assinatura de cada pai permitindo que seu número de

celular seja adicionado ao grupo (segue em anexo um modelo de ficha para uso de dados). Havendo concordância da maioria em participar do projeto, você deverá anotar os números dos celulares dos pais que queiram participar para a criação de um grupo de *WhatsApp*. Explique como os pais que não aderirem ao projeto terão as atividades enviadas pela criança, por meio de xerox quando for de escrita, quando não for o professor (a), na medida do possível, tentará realizar a tarefa com a criança dentro de sala no horário de aula, sem nenhum prejuízo ao aprendizado da criança, a não ser o fato do contato com a Linguagem Digital através deste projeto com a participação da família.

Siga os passos abaixo para criar um grupo de *WhatsApp*:

- Abra a aba CONVERSAS no *WhatsApp*.
- Toque em Mais opções > Novo grupo.
- Se preferir, toque em Nova conversa > Novo grupo.
- Busque ou selecione os contatos que você deseja adicionar ao grupo e, em seguida, toque na seta verde.
- Insira o nome do grupo. Esse nome será visível para todos os participantes do grupo.
- O nome pode ter até 25 caracteres.
- Para adicionar emojis ao nome, toque em emoji.
- Para adicionar uma imagem ao grupo, toque no ícone de Câmera e escolha entre Câmera, Galeria ou Buscar na internet. Você verá a imagem escolhida ao lado do nome do grupo na aba CONVERSAS.
- Para salvar, toque no botão verde com a marca de tique. (WHATS-APP, 2020)

Obs.: Não se esqueça de salvar os contatos dos pais no seu celular, para que apareçam na lista de contatos e você possa adicioná-los ao grupo. Se você não possui internet móvel em seu celular, você pode utilizar o WiFi da escola (nas escolas da prefeitura de Belo Horizonte é só pedir a senha de acesso ao WiFi para a direção da escola e se conectar).

3.4.7.2 Aula 2: Roda de conversa com as crianças sobre o WhatsApp

Agora que você já explicou direitinho para os pais sobre os para casa digitais, é hora de conversar com as crianças sobre o assunto. Faça uma roda de conversa e

inicie perguntando quem tem celular, pode ser que algumas crianças nesta idade já tenha o aparelho. Pergunte para que serve um celular? Aposto que vão surgir respostas como para falar com o papai/mamãe, para usar a internet, etc. Oriente as crianças a levantar a mão quando quiserem falar, para que você possa escutar a opinião de cada uma. Após a discussão sobre o uso do celular você pode perguntar se alguém conhece o aplicativo *WhatsApp*. Em primeiro lugar, explique para elas o que é um aplicativo:

Aplicativo é um programa de computador que tem por objetivo ajudar o seu usuário a desempenhar uma tarefa específica, em geral ligada a processamento de dados. Sua natureza é diferente de outros tipos de software, como sistemas operacionais e ferramentas a eles ligadas, jogos e outros softwares lúdicos. (DICIONÁRIO INFORMAL, 2014).

Depois você deve explicar o que é *WhatsApp*:

O WhatsApp Messenger ou simplesmente WhatsApp (é ainda conhecido por “zapp” no Brasil) é uma aplicação de mensagens instantâneas para smartphones que permite comunicar com os seus contatos, através de mensagens escritas, mensagens de voz, ou ainda através de telefonemas. (SILVA, 2016, [?]).

Agora deixe que as crianças participem falando sobre o *WhatsApp*, estimule-as com perguntas do tipo: quem já usou o *WhatsApp* da mamãe? Ou quem já fez chamada de voz ou vídeo? Explique que é possível ligar para uma pessoa com chamada de voz ou vídeo pelo *WhatsApp*, e que na chamada de voz apenas escutamos a voz da pessoa e na chamada de vídeo podemos ver a pessoa na qual estamos ligando pela tela do celular.

Em seguida, utilize o seu celular e mostre a elas o aplicativo do *WhatsApp*, mostre que é este símbolo de círculo com o desenho de um telefone e fundo verde. Faça uma chamada de voz para alguém, coloque no viva voz de preferência, e deixe as crianças falarem um pouco com a pessoa para qual você ligou. Importante você combinar antes com a pessoa para qual você irá ligar, para que a mesma não fale ao telefone palavras que as crianças não possam ouvir. Agora faça uma chamada de vídeo para outra pessoa, siga as mesmas recomendações anteriores, quando esta pessoa atender, deixe que as crianças conversem com ela, permita que cada criança segure o celular e fale um pouquinho com a pessoa do outro lado da linha. Certificando-se que cada criança falou ou participou do vídeo chamada você agradece a pessoa e encerra a vídeo chamada.

Agora pergunte a elas o que acharam, se elas gostaram, se foi legal. Deixe que elas participem e após, fale que vamos usar este aplicativo para fazer para casa, mas isto é assunto para a próxima aula.

3.4.7.3 Aula 3: Explicando o para casa digital

Agora que as crianças já entenderam como funciona o *WhatsApp*, é hora de falar como vai ser realizado o para casa digital. Primeiramente faça novamente uma roda com as crianças, explique que o para casa digital será enviado uma vez por semana através do aplicativo *WhatsApp* e que a mamãe, o papai ou o responsável precisam ler para ela a tarefa e ajudar a realizá-la.

Quando o para casa digital não for de escrita, por exemplo, o para casa será fazer uma ligação de áudio para um colega, então, no dia de aula seguinte da tarefa a criança terá que dizer oralmente para quem ligou e o colega que recebeu a ligação irá confirmar esta ligação, juntos irão falar um pouquinho sobre o que conversaram. Não sendo preciso, portanto, registrar no caderno.

Somente quando o para casa digital for uma tarefa para ser executada no caderno o professor (a) irá corrigir seguindo os mesmos critérios de uma tarefa impressa. A criança na qual os pais não aderiram ao projeto terá oportunidade de realizar o para casa digital dentro da sala de aula, com a ajuda do professor (a) utilizando se preciso o celular do mesmo ou um celular da escola, para que não haja prejuízo no aprendizado da criança. Segue abaixo algumas sugestões de para casa digital.

Exemplos:

1º para casa digital

Realizar uma chamada de áudio para um (a) colega de sala e conversar um pouco sobre qualquer assunto, lembrando que o professor (a) irá conversar com a turma a respeito deste para casa na aula seguinte.

Observação: família, deixe a criança realizar a tarefa, apenas a auxilie. Para escolher um colega do grupo você deverá:

- 1º abrir a conversa no *WhatsApp* do grupo;
- 2º clicar nos três pontinhos do lado direito do celular;

3º ao clicar nos três pontinhos aparecerá a opção dados do grupo clique nele;

4º ao clicar em dados do grupo aparecerá os participantes do grupo, escolha um e clique nele;

5º ao clicar no participante escolhido aparecerá a opção conversar com, aí é só iniciar a conversa com a pessoa escolhida.

2º para casa digital

Realizar uma chamada de vídeo para um (a) colega de sala e conversar um pouco com o mesmo, pergunte onde o colega está, peça a ele para mostrar um de seus brinquedos, enfim, bata um papo legal com seu ou sua colega.

3º para casa digital

Enviar uma mensagem de texto com palavras de carinho para um (a) colega de sala utilizando o teclado do aplicativo *WhatsApp*. Peça a ajuda de alguém da família para escrever a mensagem. Na sala de aula conversaremos sobre estas mensagens.

4º para casa digital

Enviar uma mensagem de texto falando qual é sua brincadeira preferida, utilizando o recurso do microfone auxiliar do *WhatsApp*, para isto você precisa abrir uma conversa no *WhatsApp* e tocar no símbolo de um microfone, localizado do lado direito do celular na parte direita do teclado do aplicativo. Agora em vez de digitar a mensagem você apenas fala o que gostaria e a mensagem aparecerá em forma de texto no teclado, então é só enviar e pronto.

5º para casa digital

Gravar um áudio falando o que está achando do para casa digital e enviar para um (a) colega de sala.

6º para casa digital

Abrir a conversa do *WhatsApp* do grupo, tirar uma foto de uma paisagem bem bonita usando a câmera do *WhatsApp* e enviar para o grupo.

7º para casa digital

Para casa de escrita sobre o que você está trabalhando em sala de aula com seus alunos. Prepare a matriz do para casa no computador e use o cabo de dados para passar para seu celular, envie para o grupo de *WhatsApp* do projeto. Para transferir dados do computador para o celular siga os passos abaixo:

- Mover arquivos com um cabo USB
- Computador Windows
- Desbloqueie o smartphone.
- Com um cabo USB, conecte o smartphone ao computador.
- No smartphone, toque na notificação "Carregando este dispositivo via USB".
- Em "Usar USB para", selecione "Transferência de arquivos".
- Uma janela de transferência de arquivos é aberta no computador.
- Use para arrastar arquivos.
- Quando terminar, ejetar o smartphone do Windows.
- Desconecte o cabo USB. (SUPPORT. GOOGLE).

3.4.8 Avaliação

A avaliação será ao longo da aplicação da sequência didática observando a interação, a participação e o interesse de cada criança em participar do projeto do para casa digital.

Portanto, para avaliar se o objetivo de familiarizar as crianças de 5/6 anos com o uso do aplicativo *WhatsApp*, por meio do para casa digital foi alcançado, o professor (a) poderá, a cada para casa digital dado, na aula posterior ou assim que possível, fazer uma revisão do conteúdo, com uma roda de conversa e verificar quem fez a atividade e quem não fez. Observar pelas falas das crianças se estão conseguindo discorrer bem sobre o assunto em questão, se tiveram alguma

dificuldade, etc. Se o professor (a) observar que alguma criança teve dificuldade na realização da atividade anterior, o mesmo pode repetir a atividade com a criança dentro de sala de aula, usando o seu celular e assim sanar as dúvidas ou dificuldades da criança.

Em relação aos para casa digitais que forem por meio da escrita no caderno, o professor (a) poderá fazer a correção individual de cada caderno, e corrigir de forma coletiva com todas as crianças, sanando as dúvidas que surjam ou direcionando para os erros que ocorreram. No caso dos para casas digitais enviados no grupo do *WhatsApp*, o professor (a) poderá verificar quem realizou a atividade e quem não realizou, e na aula posterior fazer a roda de conversa e perguntar como foi a realização da mesma, deixando que as crianças participem e exponham suas opiniões.

Para as crianças que não realizaram, o professor deve perguntar o motivo, se a resposta for por dificuldade, pode-se realizar a atividade com a criança na sala de aula e explicar para a mesma o passo a passo para a realização desta. Não esquecer sempre de no dia posterior ao para casa digital, sentar com as crianças e conversar a respeito da atividade realizada, isto será muito importante, pois as crianças gostam de compartilhar o que fizeram em casa, e também para observar a empolgação e a participação de cada uma no projeto.

Sempre que possível você poderá perguntar aos pais do grupo o que estão achando do projeto, e pedir sugestões de atividades, pode surgir muitas participações bacanas vindas do grupo e assim você poderá aprimorar seu projeto, inovar e contar com a colaboração e participação das famílias, o que é super relevante para o sucesso do seu projeto.

No final do projeto, o professor (a) deverá observar se as crianças de sua sala estão conseguindo usar o aplicativo *WhatsApp* de forma natural, sem precisar de ajuda de um adulto. Para isto, você poderá fazer uma aula experimental contando com a ajuda de suas coordenadoras e realizar uma prova prática com cada criança, observando se todas já conseguem usar bem todos os recursos trabalhados.

O professor (a) e as coordenadoras que estão ajudando, poderão usar seu celular pessoal e realizar uma atividade digital com o uso de um recurso do *WhatsApp* ou todos os recursos trabalhados durante o projeto, com cada criança da sala. Observando se todas já estão bem familiarizadas com o aplicativo, você poderá

comunicar aos pais do grupo o encerramento do projeto, explicando que o mesmo já alcançou o seu objetivo.

3.5 O *Youtube* como prática da linguagem digital na Educação Infantil

3.5.1 Contexto de utilização

A rotina na educação infantil é um dos elementos que norteia todo o trabalho do professor, neste sentido é primordial que este conteúdo seja trabalhado de forma prazerosa e bastante enfática de modo que as crianças entendam de forma lúdica a importância deste momento.

Quando falamos em rotina, neste contexto, não nos referimos ao hábito de fazer a mesma coisa todo dia, quase que de forma mecânica. Estamos falando da estrutura básica, da espinha dorsal das atividades do dia, e cujos assuntos que vão completar esta estrutura vão sendo alterados de acordo com cada programação. Por isso, é importante termos muito cuidado para não cair na mesmice. (SEBASTIANI, 2008, P.53)

A rotina na educação infantil facilita o trabalho do professor (a), pois estabelece uma ordem cronológica em que suas ações foram planejadas, ao mesmo tempo que ajuda a criança prever a próxima atividade da turma, se acostumando com a rotina permanente (lanche, escovação, parquinho). Com a exposição na sala, a criança consegue identificar nos desenhos a próxima atividade e conseqüentemente reconhecer as primeiras letras de cada item da rotina. Por exemplo: lanche começa com a letra L.

Uma rotina bem trabalhada contribuirá para todo o processo de ensino aprendizagem da criança, mas ela não precisa ser rígida, ao contrário tem que ser flexível, pois a cada momento surgem necessidades que mudam o curso da aula, a rotina precisa sempre é ser alegre e prazerosa.

Uma forma de facilitar este processo de aprendizagem é a utilização de vídeos que possam ilustrar a rotina diária das crianças. Ao assistir os vídeos protagonizados por elas, as crianças são levadas a interiorizar o conteúdo e, ao mesmo tempo que se sentem pertencentes ao ambiente escolher.

Na atualidade, uma ferramenta digital que vem encantando pessoas de todas as idades é o *Youtube*. A parceria entre vídeo e postagem no *Youtube*, pode ser

uma boa estratégia para que as crianças se interessem pela rotina escolar e ainda pode permitir aos pais uma visão do que acontece durante o horário escolar.

Segundo, Jean Burgess e Joshua Green, (2009), “o *Youtube* é utilizado de várias maneiras diferentes por cidadãos-consumidores, por meio de um modelo híbrido de envolvimento com a cultura popular – parte produção amadora, parte consumo criativo”. Dessa forma, as novas tecnologias têm contribuído para novas formas e espaços de aprendizagem, permitindo que o usuário possa encontrar conhecimento em qualquer lugar que esteja não sendo preciso se prender entre as quatro paredes de uma escola. E que ele também possa contribuir para este conhecimento, colaborando e alimentando as plataformas digitais com conteúdos que serão consumidos por novos e diferentes tipos de usuários ou alunos.

Pensando nesta ferramenta tecnológica, esta sequência didática vem somar conteúdos que podem ser explorados na educação infantil, com a finalidade de trabalhar a linguagem digital por meio de audiovisual e com a participação das crianças como protagonistas de um cenário educacional rico em aprendizagens e utilização de ferramentas tecnológicas. Por meio de filmagens da rotina escolar de uma turma da educação infantil pretendemos colocar em prática a linguagem digital, tão temida e desconhecida por muitos professores (as), que muitas vezes não aceitam as novas tecnologias ou não estão preparados para elas. Pretendemos deixar esta sequência didática como exemplo de que é possível introduzir e trabalhar a linguagem digital na educação infantil de uma forma simples, prazerosa e inovadora, unindo a rotina escolar à tecnologia de uma forma eficiente.

3.5.2 Objetivos

Após a realização da sequência didática, tem-se a expectativa de que os alunos sejam capazes de:

- Familiarizar-se com a Linguagem Digital, por meio da ferramenta audiovisual, como protagonistas de vídeos do *Youtube*.

3.5.3 Conteúdo

Linguagem Digital: Trabalhar o audiovisual *Youtube* como ferramenta pedagógica para aproximar as crianças da tecnologia digital, usando filmagens da

rotina de uma turma de 5/6 anos da Educação Infantil. Será filmada a entrada das crianças, o horário de lanche, o parquinho, uma atividade em sala de aula e o horário da saída, em todas as filmagens a participação do professor (a) se fará necessária.

3.5.4 Ano

Turma: 5/6 anos, do 2º ciclo da Educação Infantil. Por serem crianças do último ano e ciclo da educação infantil e já possuírem conhecimentos prévios sobre o uso do celular e algumas tecnologias, por saberem se comportar melhor diante das câmeras ou filmagem, podendo colaborar mais para um trabalho de qualidade, e por entender melhor os comandos do professor (a) na hora das gravações.

3.5.5 Tempo estimado

3 Aulas de 30 minutos cada.

3.5.6 Previsão de materiais e recursos

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são:

- Celular ou câmera para filmagem;
- Auxiliar de turma;
- Uma pessoa para filmar;
- Computador;
- Caderno;
- Lápis ou caneta;
- Internet.

3.5.7 Desenvolvimento

3.5.7.1 Aula 1: explicando a atividade para os alunos.

Antes de iniciar qualquer atividade educacional na Educação Infantil, primeiro é preciso conversar com as crianças o que você pretende com aquela atividade e o que você espera deles. Faça uma roda de conversa e inicie perguntando quem conhece o *Youtube*. Após ouvir a participação das crianças, contribua para o aprendizado delas explicando melhor que:

YouTube é um site de compartilhamento de vídeos enviados pelos usuários através da internet. O termo vem do Inglês “you” que significa “você” e “tube” que significa “tubo” ou “canal”, mas é usado na gíria para designar “televisão”. Portanto, o significado do termo “youtube” poderia ser “você transmite” ou “canal feito por você”. (SIGNIFICADOS, 2014)

Como exemplo você pode abrir qualquer vídeo em seu celular, desde que seja com conteúdo apropriado para menores e mostrar para eles, exemplificando e explicando que aquele vídeo está disponível no *Youtube*. Explique também que a partir dos treze anos de idade, todos podem acessar o *Youtube*, postar seus próprios vídeos para visualização e apreciação de outros usuários, antes dos treze anos é recomendado usar o *YouTubes Kids*. Será preciso também, um celular ou computador/notebook com acesso à internet. O professor (a), para postar seu vídeo no *Youtube* precisará ter uma conta no Google e depois criar um canal. Para ter uma conta no Google, é só seguir esse tutorial com todos os passos: <https://www.youtube.com/watch?v=PTh-VA7IZsY>. Para criar seu canal no *Youtube*, siga o link com o passo a passo: <https://resultadosdigitais.com.br/blog/como-criar-um-canal-no-youtube/>.

Você pode criar um canal com seu nome e postar o vídeo das crianças, com autorização prévia dos responsáveis para uso de imagens e voz, ou pode criar um canal com os seus dados, mas com o nome da turma, se você pretende continuar postando no canal por um período mais longo. Se for postar apenas este vídeo, aconselho usar o seu canal, caso tenha, ou criar o seu próprio canal, assim poderá continuar usando para suas postagens posteriores. Fica a seu critério.

Lembrando também que o canal pode contribuir para a educação, pois existem muitos vídeos educativos postados neste aplicativo, que são acessados por

milhares de usuários em busca de conhecimentos e de aumentar seu aprendizado sobre alguma coisa.

Agora que as crianças já se familiarizaram com o *Youtube*, você pode explicar a atividade que pretende realizar com eles. Inicie falando que vamos gravar a rotina deles dentro da escola, para que isso se torne possível é preciso levar uma autorização por escrito do uso de imagem em redes sociais, que os pais ou responsáveis possam assinar. Explique que aqueles cujos pais ou responsáveis não autorizarem ou assinarem o termo de compromisso, não poderá participar das filmagens. O professor (a) deve enviar para a casa, na agenda da criança, o termo de compromisso, pedindo a autorização do uso de imagens aos pais ou responsáveis, avisando que será postada no *Youtube* para apreciação de todos.

Segue nos apêndices, uma ficha modelo para autorização do uso de imagens das crianças em ambiente escolar e nas redes sociais. Não se esqueça de explicar, no bilhete enviado às famílias, que a criança cujo pai ou responsável não autorizar o uso da imagem, na hora das gravações não estará sozinha, mas estará sempre acompanhada de um adulto, e que as gravações serão rápidas. Assim, quem não estiver participando não ficará sem atividades curriculares por muito tempo, apenas no momento das gravações, que não durará o tempo todo da aula, e também não ficará privado das atividades de rotina como lanche e parquinho, mas participará normalmente sem aparecer nas gravações.

Fale para as crianças que vamos iniciar nossas gravações no momento da chegada, depois lanche, parquinho, atividade em sala de aula e saída. E que começaremos assim que todas as autorizações estiverem preenchidas, autorizando ou não.

3.5.7.2 Aula 2: iniciando as gravações

Depois da explicação de como serão as gravações, certifique-se quais as crianças poderão participar, anote em seu caderno, escolha um dia para começar as gravações e fale no dia anterior para as crianças não faltarem, pois iremos começar as filmagens com o horário de chegada. Escolha uma pessoa que possa fazer as gravações, pois você irá participar com as crianças das filmagens da rotina.

Chegada. No dia marcado, chegue um pouquinho mais cedo, prepare seus equipamentos de filmagem, seja o celular ou câmera, e se posicione em algum lugar

de boa visibilidade. Peça alguém para avisar as crianças da sua sala que as filmagens começaram quando entrarem no espaço escolar, para fazerem uma bela chegada, cumprimentando os coleguinhas e professor (a). Neste momento, você vai precisar da ajuda de uma pessoa para auxiliar as crianças em sala, enquanto você está sendo filmada juntamente com as crianças, mantendo o foco nesta atividade ou momento da chegada. Jamais deixe as crianças sozinhas sem a supervisão de um adulto competente. Após a chegada de todas as crianças, você pode parar a gravação e manter sua rotina normal. A próxima filmagem será a hora do lanche, já avise as crianças para se prepararem.

Hora do lanche. Prepare seu material de filmagem e chame as crianças para o lanche, peça a pessoa que estiver te ajudando para filmar toda a rotina do lanche como a fila (se fizerem), o momento de pegar o lanche na cantina, ou de abrir as lancheiras, o incentivo do professor(a) para que as crianças lanchem tudo, o momento em que cada criança guarda seus utensílios utilizados como caneca, copo, prato, guardanapo, toalhinha etc. E por fim a volta para a sala, isso se o lanche for feito fora da sala, se for realizado dentro da sala não terá o momento da ida e volta.

Parquinho. Antes de iniciar a filmagem no parquinho, avise às crianças que é o momento do parquinho e este momento será filmado. Prepare os equipamentos, inicie a filmagem e chame para a fila. Grave todo o trajeto de preferência cantando alguma música e expandindo alegria. Importante não se esquecer de se certificar que todas as crianças autorizadas a participar das filmagens estão aparecendo. Filme todos os brinquedos do parquinho com as crianças brincando, não precisa filmar todo momento que vocês ficarem neste local, apenas alguns minutos, porque geralmente o tempo do parquinho é maior e o vídeo ficaria muito extenso.

Atividade em sala de aula. Em sala de aula, você pode escolher uma atividade que estiver no seu plano de aula, como roda de música, contação de história, atividade de escrita, atividade lúdica de matemática, como jogo de bingo com números ou alfabeto, enfim a atividade que você escolher. Converse com as crianças que aquela atividade irá ser gravada e que seria bom que todas colaborassem e participassem. Pronto! Agora você já pode começar a colocar em prática a sua atividade e filmá-la, não se esqueça de permitir que todas as crianças que tem a permissão dos pais participem e sejam filmadas. Enquanto isso, as crianças que não tiverem a autorização poderão ficar juntas na mesma mesa, participando da aula sem serem filmadas. Após a realização e filmagem da atividade

você agradece a participação das crianças e fala palavras de incentivo para que elas se sintam motivadas a participarem sempre.

Saída. Agora é hora da última gravação, a saída das crianças para irem embora para suas casas. Enquanto sua ajudante te filma, você pode ir chamando a criança cuja mãe, pai ou responsável estiver chegando para buscá-la, chame pelo nome para que os familiares reconheçam no vídeo a criança que está se despedindo, se despeça e mostre a criança indo embora juntamente com um familiar. Importante filmar a criança em todos os ângulos e se despedindo do professor (a). Assim você fecha o ciclo da rotina escolar mostrando desde a hora em que a criança chega à escola até a hora que ela vai embora.

Agora que você já realizou a gravação de todas as etapas programadas, (chegada, lanche, parquinho, atividade e saída), é hora de editar os vídeos para que possa ser postado em um único vídeo no canal. Para isso, você precisará de um programa para editar vídeos. Segue algumas dicas de editores gratuitos: 1) EaseUS Vídeo Editor; 2). Avidemux; 3) WindowsMovieMaker; 4) Lightworks; 5) Shotcut; 6) WondershareFilmora; 7) VSDCFreeVideoEditor. Todos estão disponíveis em: <https://www.tecmundo.com.br/edicao-de-video/101938-7-melhores-editores-video-gratuitos-windows.htm>.

Se você ainda não souber editar vídeos, segue abaixo um passo a passo sobre como editar um vídeo com o editor Shotcut (que está entre as dicas dadas) disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wAN7vWRuBM8>.

Aquelas partes que você acha que não ficou legal você corta, se preferir pode colocar música de fundo ou adicionar alguns detalhes, no editor você conseguirá unir todos os vídeos em um só. Não esqueça de salvar seu vídeo ao final. Quando seu vídeo estiver editado já pode ser postado.

3.5.7.3 Aula 3: explicando para as crianças sobre a postagem do vídeo no Youtube

Após realizar todas as filmagens, faça novamente uma roda de conversa e comente sobre as gravações, agradecendo às crianças pela colaboração e participação. Agora, você explicará como será a postagem no *Youtube*, diz que o vídeo ficou muito bom, e que irá postar o vídeo em seu canal ou no canal da turma, como você tiver decidido. Diga a eles que quando postar o vídeo irá enviar um

bilhete na agenda convidando as famílias para assistirem, com o nome do canal e o link. Mas antes de enviar o bilhete passe o vídeo para as crianças assistir na escola, assim você poderá avaliá-las ao se verem na televisão. Combine um horário e leve as crianças para a sala de vídeo, antes de iniciar explique que eles irão assistir na televisão a turma toda fazendo a rotina de todos os dias. Para que isso seja possível você professor (a) deve salvar seu vídeo em um pendrive, ou se a televisão de sua escola tiver conexão com a internet você pode acessar o canal pelo *Youtube* e aproveitar o momento com as crianças. Após assistir ao vídeo, você já pode postar no *Youtube* e enviar o bilhete às famílias para que possam apreciá-lo, não esqueça de acompanhar as notificações e comentários sobre o vídeo no canal, tenho certeza de que terão ótimos comentários.

3.5.8 Avaliação

Chegou a hora de avaliar se sua sequência didática foi realmente bem aplicada e aproveitada. Para isso, você pode fazer uma avaliação processual e contínua ao longo de todo o processo, avaliando se seu objetivo foi alcançado.

Quanto ao objetivo de familiarizar-se com a linguagem digital, por meio da ferramenta audiovisual, como protagonistas de vídeos do *Youtube*, você deverá avaliar se as crianças realmente estão mais familiarizadas com a linguagem digital por meio dessa ferramenta audiovisual. Ou seja, você pode observar se durante as gravações as crianças se soltaram mais em frente às câmeras, se os comportamentos delas do primeiro vídeo ao último continuaram o mesmo, se a euforia por estar em frente às câmeras diminuiu ou aumentou, se quem era mais tímido agora está lidando melhor com a situação, ficando mais à vontade em frente às câmeras, se gostaram de ser filmadas.

Para isso, você pode observar os comportamentos das crianças na hora das filmagens, se demonstram gostar ou não e também os depoimentos após as gravações, quando você fizer a roda de conversa para comentar e agradecer pela cooperação. Comece a observar desde a primeira gravação, para intervir se necessário, enquanto durar as gravações. No momento em que as crianças estiverem assistindo o vídeo produzido por vocês, observe a reação delas ao se verem na TV, se ficaram felizes, se riram, se ficaram tristes ou envergonhadas, se

fizeram alguma reclamação do tipo eu quase não apareci, eu queria aparecer perto de fulana etc.

Após assistirem o vídeo juntos, você pode fazer uma roda de conversa e comentar o comportamento das crianças, fazendo perguntas como por que você ficou triste ao assistir ao vídeo? Por que você disse que quase não apareceu? Nesse caso você pode explicar à criança em questão que todas as crianças foram filmadas igualmente e que nenhuma apareceu mais que a outra (é lógico que você tem que estar seguro (a) da sua colocação). Após as famílias assistirem o vídeo em casa com as crianças, você pode observar a reação delas ao chegarem na escola, se estão comentando com os colegas sobre o vídeo, se comentaram com você que a família assistiu, como elas fazem esses comentários, se demonstrando alegria, tristeza, etc. Espere um tempo para que todas as famílias tenham a oportunidade de assistir o vídeo e faça novamente uma roda de conversa com as crianças, colocando em discussão quem assistiu ao vídeo com a família, perguntando a elas como foi a reação dos familiares ao assistirem o vídeo em casa.

Deixe que as crianças falem e incentive-as com perguntas como: quem assistiu ao vídeo com a família? Quem mostrou o vídeo para outra pessoa da família como tia, tio, primo, prima? Quem mostrou o vídeo para um vizinho ou coleguinha que não seja da nossa escola ou da nossa turma? Deixe que elas respondam e observe as respostas avaliando a expressão e a empolgação das crianças ao participarem da roda de conversa. De acordo com o entusiasmo da turma você pode combinar com eles a gravação de novos vídeos. Tenho certeza que elas irão amar.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo apresentar as cinco sequências didáticas elaboradas para a Educação Infantil e Fundamental I, utilizando ferramentas tecnológicas digitais como recurso pedagógico para o curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0.

A elaboração das sequências didáticas foi fundamentada em base as Proposições Curriculares da Prefeitura de Belo Horizonte e vários autores como, Jean Burgess (2009), Joshua Green (2009), Núbia Paiva (2010), dentre outros, que muito contribuiu para o enriquecimento do trabalho e para a compreensão da linguagem digital, de suas ferramentas e suas aplicações no processo de inovação da didática em sala de aula.

O interesse pelo curso veio a partir de querer conhecer mais sobre as ferramentas digitais que podem ser úteis para melhorar minha prática em sala de aula. Pois, trabalho com a Educação Infantil e não conseguia aplicar a linguagem digital de forma a contribuir concretamente para o aprendizado das crianças. A partir do momento em que fui aprendendo sobre novas ferramentas e como utilizá-las, passei a elaborar minhas SD's pensando nas necessidades das crianças, conhecendo mais estas tecnologias e a contribuição que trariam para o desenvolvimento delas. O fato de o curso ser semipresencial também contribuiu para minha decisão em fazê-lo, pois como trabalho o dia todo não teria ânimo para encarar uma sala de aula à noite ou em todos os finais de semana. Estudar em casa com a ajuda dos tutores e a colaboração dos colegas nos fóruns e no grupo de *WhatsApp* da turma fez toda a diferença para minha formação e sucesso nas conclusões dos trabalhos.

Todas as SD's foram elaboradas pensando as dificuldades e os projetos que já trabalhei com as crianças ao longo da minha carreira profissional, inicialmente na rede estadual e atualmente na rede municipal de Belo Horizonte. Foram sequências didáticas elaboradas para se trabalhar a linguagem digital na Educação Infantil, pensando na autonomia, na rotina, nos desafios de aprendizagens e em como ferramentas adicionais podem melhorar e contribuir para uma educação inovadora e de qualidade no Fundamental I, atraindo a atenção dos alunos e aguçando à vontade de aprender da forma que eles gostam, usando as tecnologias e seus recursos para aprofundar a aprendizagem de um jeito prazeroso e inovador.

Concluo esta reflexão afirmando que este curso contribuiu muito para minha formação profissional, me abrindo caminhos para novos horizontes, novas descobertas. Um novo jeito de ver o mundo tecnológico que mudou minha forma de atuar em sala de aula, me dando uma visão diferenciada da educação e de como as tecnologias digitais podem contribuir para uma educação de qualidade e inovadora, garantindo os pilares básicos para um ensino e aprendizado que realmente façam a diferença na vida acadêmica de uma criança que é aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser.

REFERÊNCIAS

7 dos melhores editores de vídeo gratuitos para Windows. Tecmundo. 2016. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/edicao-de-video/101938-7-melhores-editores-video-gratuitos-windows.htm>. Acesso em: 21 jun. 2020.

A importância do *Storytelling* em sala de aula. Blog da Conquista. Disponível em: <http://solucaoconquista.com.br/educacao/2019/08/21/a-importancia-do-storytelling-em-sala-de-aula/>. Acesso em: 23 mar. 2020.

Árvore Genealógica. Disponível em: <https://mundoeducacao.bol.uol.com.br/curiosidades/arvore-genealogica.htm/>. Acesso em: 16 out. 2019.

As ferramentas digitais mais populares em sala de aula. Ebook Geek. Disponível em: https://virtual.ufmg.br/20201/pluginfile.php/382087/mod_label/intro/EBOOK_As%20ferramentas%20digitais%20mais%20populares%20em%20sala%20de%20aula.pdf. Acesso em: 05 set. 2020.

BAKHTIN, Mikail. M. (Volochínov). **Marxismo e filosofia da linguagem.** Trad. Michel Laud e Yara F.Vieira, São Paulo: Hucitec, 1992 a.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit_e.pdf. Acesso em: 13 Jan 2021.

BURGESS, Jean; GREEN Joshua. **YouTube: digital media and society series**, 2009, p 03. Acesso em: 10 jun. 2020.

Ciabrink Brinquedos. 2017. Disponível em: <http://ciabrink.com.br/2017/>. Acesso em: 30 nov. 2019.

Como o jogo da memória pode ajudar no desenvolvimento da criança? Blog Playkids, [s.d.]. Disponível em: <https://playkids.blog/pt/como-o-jogo-da-memoria-pode-ajudar-no-desenvolvimento-da-crianca/>. Acesso em: 30 nov. 2019.

CONDE, Lucas. **Como Editar vídeos com Editor Grátis: Aula Fácil Para Iniciantes | Shotcut: Parte 1. ABC do Vídeo.** Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wAN7vWRuBM8>. Acesso em: 21 jun. 2020.

CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO. **Integração de Tecnologias Emergentes na Educação Infantil:** estudo de um projeto nas Umeis de Belo Horizonte; MG. 2018. P.3. Disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/3fd1/1c0ab14144df230a46e771688f7c3b6aa64e.pdf>. Acesso em: 20 maio 2020.

DICIONÁRIO INFORMAL. **Aplicativo.** São Paulo, 06 de agosto de 2014. Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/aplicativo>. Acesso em: 15 maio 2020.

FARIAS, Flaubi. **Como criar um canal no YouTube**: o tutorial completo para publicar seus vídeos. Blog de Marketing Digital de Resultados. 2020. Disponível em: <https://resultadosdigitais.com.br/blog/como-criar-um-canal-no-youtube/>. Acesso em 15 jun. 2020.

GALVÃO, Vânia. Cristina Casseb. DUARTE, Milcinele da Conceição. **Sequência didática funcionalista**. São Paulo: Parábola Editorial, 2018, pag. 25.

Jogo Alfabeto em flash. Smartkids, [s.d.]. Disponível em: <https://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/alfabeto-em-flash>. Acesso em: 30 nov. 2019.

Jogo da Memória educativo dos numerais: atividade lúdica para Educação Infantil. Espaço pedagógico. Disponível em: <https://www.espacopedagogico.site/2018/12/jogo-da-memoria-educativo-dos-numerais.html>. Acesso em: 19 ago. 2020.

Jogo da Memória para Imprimir: 18 Modelos para Divertir as Crianças. Artesã de mão cheia. Disponível em: <https://arteademaocheia.com/jogo-da-memoria-para-imprimir-3/>. Acesso em: 19 ago. 2020.

Jogos Educativos para computadores e celulares. Site de Dicas, 2020. Disponível em: <https://www.sitededicas.com.br/jogo-da-memoria-assuntos-gerais.htm>. Acesso em: 07 jan. 2020.

KAMPFF, Adriana Justin Cerveira. **Tecnologia da Informação e Comunicação na Educação**. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2008, P.46

Literatura: Viajando na narrativa. FDT Educação. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=w8zZ4MbE8GQ/>. Acesso em: 23 mar. 2020.

MASSUCATO, Muriele. MAYRINK, Eduarda Diniz. **Por que fazer o reconto é tão importante na Educação Infantil?** Nova Escola Gestão. 21 maio 2013. Disponível em: <https://gestaoescolar.org.br/conteudo/1323/por-que-fazer-o-reconto-e-tao-na-educacao-infantil/>. Acesso em: 22 de março 2020.

MEDEIROS, Iara. **Jogos para alfabetização online**. Blog Alfabetizando, 2011. Disponível em: <https://matosmedeiros.blogspot.com/2011/12/jogos-para-alfabetizacao>. Acesso em: 30 nov. 2019.

MELO, Ulisses. **Árvore Genealógica**. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=y97USWjQuwY/>. Acesso em: 28 mar. 2020.

O que é Youtube. Significados tecnologia. 2014. Disponível em: <https://www.significados.com.br/youtube/#:~:text=YouTube%C3%A9%20um%20site%20de,g%C3%ADria%20para%20designar%20%E2%80%9Ctelevis%C3%A3o%E2%80%9D>. Acesso em: 01 jul. 2020.

O trabalho do professor com narrativas na Educação Infantil: concepções e práticas. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/revistas/sinalge/trabalhos/TRABALHO_EV066_MD1_SA18_ID1018_02032017173549.pdf/. Acesso em: 23 mar. 2020.

PAIVA, Núbia Silvia Guimarães. **O jogo da memória como estratégia para se trabalhar a leitura e a escrita.** Portal do Professor, 2010. Disponível: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=19866>. Acesso em: 30 nov. 2019.

PAIVA, Rui. **EDUCAÇÃO 3.0.** São Paulo, SP. Saraiva, 2014. p. 70.

Plano de aula árvore da família. Disponível em: <https://novaescola.org.br/plano-de-aula/5185/a-arvore-da-familia/>. Acesso em: 16 out. 2019.

Plano de aula sobre árvore genealógica. Disponível em: <https://www.atividadeseducacaoinfantil.com.br/recursos-educacionais/arvore-genealogica/>. Acesso em 16 outubro 2019.

PREFEITURA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE. SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. **Proposições Curriculares para a Educação Infantil-Eixos Estruturadores.** Belo Horizonte: Secretaria Municipal de Educação, 2016, vol.02.

PREFEITURA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE. SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. **Proposições Curriculares para a Educação Infantil-Fundamentos.** Belo Horizonte: Secretaria Municipal de Educação, 2016, vol.01.

PREFEITURA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE. SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. **Proposições Curriculares para a Educação Infantil-Linguagens.** Belo Horizonte: Secretaria Municipal de Educação, 2016, vol.03.

SEBASTIANI, Márcia Teixeira. **Fundamentos Teóricos e Metodológicos da Educação Infantil,** Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2008, P.53.

SILVA, Aise dos Santos. **A rotina na Educação Infantil.** Portal da Educação. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/direito/a-rotina-na-educacao-infantil/28151>. Acesso em: 13 jul. 2020.

SILVA, Bruna Rafaele Souza da. **A família brasileira no contexto do ensino/aprendizagem de PL2E:** léxico e graus de parentesco. Rosa Marino Brito de Meyer. 2007. 200f. Dissertação (Mestrado em Letras), Departamento de Letras, PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2007.

SILVA, Fabiana Saturnino da. **Contando e recontando histórias na Educação Infantil.** Web Artigos. 18 fev.2015. Disponível em: <https://www.webartigos.com/artigos/contando-e-recontando-historias-na-educacao-infantil/129747/>. Acesso em: 21 mar. 2020.

SILVA, Rui. **Whats App**: O que é e para que serve? Saiba mais neste artigo. Brasil, 12 jul. 2016. Disponível em: <https://www.i-tecnico.pt/whatsapp-o-que-e-para-que-serve>. Acesso em: 15 maio 2020.

SUPERCELL TUTORIAIS. **Como criar uma conta google ou gmail**. 2017. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PTh-VA7IZsY>. Acesso em: 15 jun. 2020.

SUPPORT.GOOGLE. **Transferir arquivos entre o computador e o dispositivo Android**. Disponível em: <https://support.google.com/android/answer/9064445?hl=pt-BR./%3E.%20Acesso%20em:%202013%20de%20Maio%20de%202020>. Acesso em: 15 maio 2020.

StoryTelling Cubes. *Play Store*. Disponível em: https://play.google.com/store/search?q=strytelling&c=apps&hl=pt_BR/. Acesso em: 23 mar 2020.

WHATSAPP. **Como criar um grupo e convidar participantes**. Brasil, 2020. Disponível em: https://faq.whatsapp.com/en/android/26000123?lang=pt_br. Acesso em: 15 maio 2020.

APÊNDICE B - Modelo de autorização para uso de imagem

Logo da escola	NOME DA ESCOLA
<p>Eu _____, portador (a) do RG _____, responsável legal por _____ autorizo meu filho(a) da turma (xx), do professor(a) (xxxxxxxx) a participar das gravações da rotina escolar, assim como autorizo o uso da imagem do menor citado ser veiculado na mídia social Youtube pelo professor(a) citado acima, sem quaisquer ônus e restrições.</p>	
<p>Belo Horizonte ____ de _____ de 20 ____</p>	
<p>_____ Assinatura do responsável legal</p>	

Fonte: elaborado pela autora, 2020.