

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

Hortência Mateus Fonseca

**PORTFÓLIO DE SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS UTILIZANDO AS TECNOLOGIAS
DIGITAIS**

Belo Horizonte
2025

Hortência Mateus Fonseca

**PORTFÓLIO DE SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS UTILIZANDO AS TECNOLOGIAS
DIGITAIS**

Monografia de especialização apresentada à Unidade Especial 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): Cecília Vieira do Nascimento

Belo Horizonte
2025

CIP – Catalogação na publicação

F676p Fonseca, Hortência Mateus
Portfólio de sequências didáticas utilizando as tecnologias digitais / Hortência Mateus
Fonseca. - Belo Horizonte, 2019.
48 f. il. color.

Monografia (Especialização): Universidade Federal de Minas Gerais, Unidade Especial de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico, Belo Horizonte, 2019.

Orientadora: Cécilia Vieira do Nascimento Inclui

bibliografia.

1. Tecnologia educacional. 2. Educação básica. 3. Ensino fundamental. I. Título. II. Nascimento, Cécilia Vieira do. III. Universidade Federal de Minas Gerais, Unidade Especial de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico.

CDD: 371.3078

CDU: 37.0:62

Elaborada por: Biblioteca do Centro Pedagógico/EBAP/UFMG Nádya
Santos Barbosa – CRB-6: 3468

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

Cursista: HORTENCIA MATEUS FONSECA

Título do Trabalho: PORTFÓLIO DE SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS UTILIZANDO AS TECNOLOGIAS DIGITAIS

BANCA EXAMINADORA

Professor(a) orientador(a): Cecília Vieira do Nascimento

Professor(a) examinador(a): Camila Amorim Campos

PARECER

Aos 30 dias do mês de novembro de 2019, reuniram-se na sala secretária do Curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0, o professor orientador e o examinador, acima descritos, para avaliação do trabalho final do(a) cursista HORTENCIA MATEUS FONSECA.

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

A nota do trabalho foi de 98 pontos. (Nota de 0 a 100)

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

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

Belo Horizonte, 30 de novembro de 2019.

Cecília Vieira do Nascimento
Professor(a) orientador(a)

Camila Amorim Campos
Professor(a) examinador(a)

RESUMO

O presente trabalho apresenta cinco sequências didáticas planejadas detalhadamente e desenvolvidas pela aluna do curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0. As sequências didáticas foram utilizadas como recursos e ferramentas de suporte pedagógico para o professor, auxiliando-o no processo de ensino aprendizagem. Foram planejadas e desenvolvidas juntamente com os objetos de aprendizagem apresentados durante o curso de Tecnologias Digitais e Educação 3.0, destacando a importância da elaboração e aplicabilidade das sequências didáticas e dos recursos tecnológicos aplicados na educação básica através do planejamento das etapas de um trabalho e promovendo a influência tecnológica, inserindo-a no contexto educacional, de maneira a capacitar com segurança os planejamentos das atividades e conduzir a um desenvolvimento e a melhoria na qualidade do ensino, demonstrando que existem possibilidades em que os estudos se tornem mais dinâmicos, interativos, construtivos e atraentes, permitindo uma aprendizagem eficaz e significativa para os alunos nascidos na era digital.

Palavras-chave: Sequências didáticas. Tecnologias digitais. Objetos de aprendizagem.

ABSTRACT

The present work presents five didactic sequences planned in detail and developed by the student of the Specialization course in Digital Technologies and Education 3.0. The didactic sequences were used as resources and pedagogical support tools for the teacher, helping him in the teaching-learning process. They were planned and developed together with the learning objects presented during the Digital Technologies and Education 3.0 course, highlighting the importance of the elaboration and applicability of didactic sequences and technological resources applied in basic education through the planning of the stages of a work and promoting the technological influence, inserting it in the educational context, in order to safely enable the planning of activities and lead to a development and improvement in the quality of teaching, demonstrating that there are possibilities in which studies become more dynamic, interactive, constructive and attractive, enabling effective and meaningful learning for students born in the digital age.

Keywords: Didactic sequences. Digital technologies. Learning objects

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	07
2. MEMORIAL	10
3. SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS	07
4. GERMINAÇÃO DE GRÃOS.....	14
5. LOCALIZAÇÃO ESPACIAL A PARTIR DE PONTOS DE REFERÊNCIA.....	18
6. APRENDENDO COM JOGOS.....	27
7. FESTA JUNINA NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	36
8. GÊNERO TEXTUAL BILHETE	43
9. CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
10. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	49

1. INTRODUÇÃO

O curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 foi de extrema importância para a ampliação dos conceitos e visão acadêmica do assunto oferecendo oportunidades nas diversas experiências apresentadas e discutidas em diferentes ambientes e da aplicação na prática de ensino em sala de aula juntamente com a demonstração, construção e a consolidação do aprendizado.

A forma de incentivar os profissionais da educação a se especializarem e a buscar conhecimentos no processo de ensino e aprendizagem necessita de um olhar sempre atento e cuidadoso, a educação como um todo precisa passar por uma reformulação, nesse sentido Pereira e Lima consideram:

[...] diante de uma vasta literatura demonstrando que os métodos ativos de ensino são mais potentes e eficientes que os passivos. Esta onda traz consigo uma demanda: os professores precisam modificar sua forma de ensinar, bem como os alunos precisam assumir papéis dentro e fora de sala de aula. (PEREIRA; LIMA, 2018, p.1)

Para que isso aconteça, os profissionais da educação básica precisam estar em consonância com as mudanças constantes desta sociedade tecnológica. Os ensinamentos em EaD superam as necessidades quantitativas de democratização ao ensino, possibilitando também avanços na qualidade da educação, favorecendo a integração da tecnologia no contexto educacional, possibilitando inovações metodológicas de ensino e a modernização do sistema educacional ao reconhecer e valorizar o alinhamento de ensino às culturas das nossas gerações e às demandas contemporâneas da sociedade. O curso é constituído por atividades a serem trabalhadas em cada disciplina onde os alunos precisam apresentar tarefas, seguir orientações e utilizar ferramentas em suas elaborações das sequências didáticas

A organização do curso Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 através de suas práticas permitiu juntamente com as disciplinas promover o entendimento do que era EaD, conhecer a AVA - ambiente virtual de aprendizagem a plataforma Moodle, para que os alunos pudessem se ambientar e interagir com os colegas, professor-tutor e professor-formador através do fórum de discussão.

Após a apresentação e conhecimento de um pouco da AVA conhecemos os conteúdos do curso através de um questionário sobre as expectativas do curso, fóruns e a apresentação do

conceito do que é sequência didática e exemplos. O curso contempla os estudos em tecnologias digitais aplicadas à educação, dando ênfase aos ambientes virtuais de aprendizagem, focalizando os processos de ensino aprendizagem e de acessibilidade, a inclusão digital e ao desenvolvimento humano contemplando as dimensões tecnológicas e metodológicas.

Durante o curso foi possível compreender a relação existente entre inovação, interação e tecnologia e na promoção de mudanças pedagógicas significativas da educação cabendo ao professor mediar o saber científico e cultural, aproximando o estudante de seu objeto de conhecimento, incentivando o desenvolvimento da capacidade de absorção de conteúdos de maneira autônomo e participativa.

As metodologias têm significativamente um pressuposto teórico baseado na autonomia que coloca o sujeito-estudante como também participante dos processos de ensino aprendizagem envolvendo a auto iniciativa, auferindo as dimensões afetivas de intelectuais do ser, possibilitando assim um conhecimento mais sólido e duradouro e criando um estudante como sujeito (MITRE, 2008)

Assumir essa postura é um desafio, a gestão dos recursos tecnológicos nos processos formativos para o desenvolvimento e as transformações significativas de aprendizagem requer técnicas, competências e habilidades, que vai muito mais além do uso das tecnologias, existe também a necessidade de investimentos na infraestrutura dos espaços de ensino para o efetivo uso pedagógico das tecnologias. A formação escolar necessita ser repensada e reflexiva, os valores sociais e os saberes disciplinares se encontram em processos de modificações. A inteligência múltipla dos estudantes exige uma proposta de um instrumento de aprendizagem reflexivo, na intenção de contribuir para a divulgação que facilite esse processo.

Alvarenga (2001, p.19) compreende que o maior objetivo do portfólio é “[...] ajudar o estudante a construir o portfólio, é possível que o estudante avalie suas realizações e se os objetivos foram alcançados. Utilizar portfolio como estratégia que necessita aprofundar sobre o processo de ensino aprendizagem possibilita uma autorreflexão do que foi ensinado durante um expressivo período de tempo. Construir o portfólio, é possível que o estudante avalie suas realizações e se os objetivos foram alcançados. Utilizar portfolio como estratégia que necessita aprofundar o conhecimento sobre o processo de ensino aprendizagem possibilita uma autorreflexão do que foi ensinado durante um expressivo

período de tempo.

Oliveira (2013, p.39) define sequência didática como “um procedimento simples que compreende um conjunto de atividades conectadas entre si, e prescinde de um planejamento para delimitação de cada etapa e/ou atividade para trabalhar os conteúdos disciplinares de forma integrada para uma melhor dinâmica no processo ensino aprendizagem.”

As sequências didáticas foram desenvolvidas em quase todas as disciplinas do curso. Durante a construção das sequências utilizamos todo o conhecimento adquirido através das atividades realizadas e nas disciplinas e para qualificar o trabalho proposto utilizamos ferramentas tecnológicas e objetos de aprendizagem como estratégia de ensino pelo professor ou no processo de aprendizagem pelos alunos. Foi nos enviado um template da sequência didática para elaborar uma sequência didática e fomos orientados a detalhar ao máximo possível o desenvolvimento das atividades, valorizando a importância da elaboração das sequências didáticas no planejamento das etapas de um trabalho e o próprio trabalho com a leitura e a escrita, juntamente com os objetos de aprendizagem apresentados durante o curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0.

2. MEMORIAL DESCRITIVO

eu nome é Hortência Mateus Fonseca, nasci em Sabará, Minas Gerais. Sabará é a cidade onde vivo e onde sempre vivi. Em 1978, com 6 anos, fui matriculada no pré-escolar da tradicional Escola Estadual Paula Rocha, onde também cursei o ensino fundamental 1 (antiga 1ª a 4ª série). Cresci em um ambiente alfabetizador, tenho 5 irmãs professoras que já trabalhavam em escolas antes mesmo que eu tivesse sido matriculada em alguma. Com elas aprendi a escrever meu nome completo em letras cursivas e pseudoleitura. A escola já era um ambiente que fazia parte da minha vida desde muito cedo, minha mãe era disciplinaria em uma escola pública. Quando soube que tinha chegado a minha vez de ir para a escola, não dei muita importância, mesmo assim, lá fui eu. Fiquei muito feliz em ver tantas crianças juntas em um mesmo lugar! Algumas delas já conhecidas da vizinhança, da própria família ou de alguns lugares comumente frequentados e desconhecidos, muitos se tornaram amigos.

Foram os melhores 5 anos da minha infância: conheci 4 professoras comprometidas e encantadoras com o trabalho. A professora do primeiro ano também foi a minha professora no terceiro ano. Escolhi criteriosamente a minha professora do segundo ano como a minha professora preferida. As recordações do curso pré-escolar são as mais doces e mais significativas, quantas novidades!

Caminho Suave foi a cartilha de alfabetização utilizada no primeiro ano. Já no segundo ano, desenvolvi meu gosto por ciências, as experiências desenvolvidas nas brincadeiras realizadas nos quintais, nos morros, nas ruas pareciam se transportar para a sala de aula, possibilitando compreender o que era fotossíntese, evaporação, cadeia alimentar, calor, frio... frações? Equivalência, divisão de fração, nomenclatura... eram coisas impossíveis de compreender.

Prosseguindo o estudo, fui matriculada em outra escola, Escola Estadual Professor Zoroastro Vianna Passos, da antiga quinta série até o quarto ano de magistério. Tive o prazer de ter aulas maravilhosas com as professoras de história e geografia eficientes por suas didáticas e organizações e sempre elegantes. Slides, músicas e filmes esses eram os recursos disponíveis e utilizados com moderação tendo como objetivo fixar algum conteúdo. O curso profissionalizante de magistério seguiu por 3 anos, incluindo disciplinas preparatórias para o vestibular. Longos 3 anos, sempre interrompidos por greves, possibilitando desenvolver um desinteresse pelo curso, que reacendeu a chama durante o estágio obrigatório. Terminando os e

studos, hora de procurar emprego.

Exaustivas e decepcionantes foram as caminhadas à procura de designações até conseguir uma vaga como auxiliar de biblioteca na mesma escola onde estudei da quinta série até o curso profissionalizante. A proposta era reativar a biblioteca fechada há alguns anos e que aceitei com satisfação pelo rico acervo e grande necessidade dos alunos. Um ano após, a biblioteca voltou a ficar inativa e fui transferida para a secretaria, o cargo de auxiliar de secretaria ficando lá por mais um ano, saindo desta escola trabalhei por mais 13 anos em uma biblioteca e também em uma secretaria de uma escola técnica onde tive a oportunidade de conhecer e utilizar computadores 386, e-mail, intranet, internet, meu primeiro contato com as tecnologias qualificando o meu trabalho.

Me inscrevi em um concurso público para o cargo de professor e no ano de 2006 iniciei minha carreira de professor enxergando a possibilidade de trabalhar 4 horas por dia prevalecendo sobre minha antiga jornada de 8 horas diária. No decorrer destes 13 anos de efetivo exercício no cargo de magistério, muitos são os desafios para um professor que deseja construir um ambiente de aprendizagem de qualidade, principalmente em escolas públicas, localizadas em periferias.

Cotidianamente deparo-me em situações de desvalorização profissional, violência, falta de recursos, dificuldades em manter o aluno envolvido e interessado revelando um baixo índice de aprendizado. O pouco envolvimento familiar, número significativo de alunos que avançam para séries seguintes em defasagem de aprendizado, escassez de recursos pedagógicos, necessidade de pagar com os próprios recursos por materiais e equipamentos na organização do processo de ensino e aprendizagem. Ações educativas devem partir de novas práticas utilizando ferramentas tecnológicas para transformar a postura e quebrar paradigmas estabelecidos, possibilitando ao aluno acesso ao recurso tecnológico, acompanhando, monitorando e trocando ideias e experiências na aquisição do conhecimento. Inúmeras são as possibilidades de utilizar aplicativos e ferramentas para melhorar a aprendizagem e revolucionar a educação, o professor diante das novas tecnologias precisa buscar qualificação, entender das inovações tecnológicas e utilizar os recursos disponíveis, consciente do comprometimento com o educando e com a sociedade.

2006 foi o ano em que iniciei minha graduação em pedagogia realizada por EAD, segunda experiência utilizando ferramentas digitais. Em 2011 iniciei

concomitante em outro concurso público para o magistério voltando a cumprir uma jornada de 8 horas por dia. 12 anos mais tarde, através de um processo seletivo, iniciei na UFMG minha primeira pós-graduação em Tecnologias digitais e educação 3.0 intencionada a tornar o aprendizado em sala de aula apresentando conteúdos de maneira ilustrativa e dinâmica e com a linguagem próxima daquela vivenciada em momentos de lazer.

A era digital é um convite para inovar práticas pedagógicas ensinando ao aluno, a melhor ferramenta e o melhor aplicativo preparando o aluno para se tornar um cidadão capaz de lidar com os desafios do cotidiano. Conhecemos uma variedade de ferramentas tecnológicas e maneira de utilizar algumas delas: Muan, Filmora, Miro, Mapa Mental, Powtoon, Prezi, Storytelling, YouTube, Goconqr, infográfico e H.Q digital determinamos objetivos e finalidades para cada uma em nossas atividades de sala de aula e como suporte as sequências didáticas, aprofundamos o conhecimento dessas ferramentas em fóruns, desenvolvemos atividades virtuais em grupo, possibilitado pelo uso da internet.

Eis uma oportunidade de identificar tarefas que podem ser realizadas, produzindo no meio digital com temáticas específicas relacionadas ao currículo estudado. O uso desses recursos em sala de aulas surge da necessidade da adequação ao uso das tecnologias possibilitando um acompanhar as demandas e necessidades dos alunos auxiliando o professor na mediação eficiente do conhecimento, melhorando e adquirindo qualidade em suas práticas de ensino aprendizagem.

3. SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

Apresentaremos aqui, cinco sequências didáticas desenvolvidas através de algumas ferramentas digitais apresentadas durante o curso Tecnologias digitais e educação 3.0: Timetoast: uma ferramenta online para criar, visualizar ou compartilhar linhas de tempo, uma ferramenta online para criar, apresentando etapas da germinação dos grãos. Jogo online: mapa.exe: Daqui pra lá, de lá pra cá, auxilia no desenvolvimento do aluno em sua orientação espacial através de pontos de referência. Storytelling, um jogo que oferece os personagens e ambientes para que você crie e desenvolva a sua história e que a cada clique, os personagens e os ambientes ganham movimento e novos significados em uma divertida “A hora do conto” coletiva. Filmora 9, um editor de vídeo utilizado para desenvolver um documentário a partir das atividades que movimentam os preparativos de uma festa junina escolar e por último, redes sociais populares como gênero textual: bilhete.

4. ATIVIDADE GERMINAÇÃO DE GRÃOS

CONTEXTO DE UTILIZAÇÃO

1. Para que os alunos percebam a existência das relações de interação entre os seres vivos, temos como base, o ambiente, o lugar em que vivem, o modo como obtêm alimento, a necessidade de oxigênio e a existência na Terra. Realizar o plantio de grãos, observar o desenvolvimento, registrar através do desenho e da escrita os relatos diários sobre a experiência e as observações realizadas, permite que alunos e alunas desenvolvam a compreensão sobre o estudo das plantas, de maneira ativa e participativa.

OBJETIVOS

- Conhecer as plantas e suas estruturas, Compreender as necessidades das plantas;
- Compreender a função de cada parte das plantas;
- Conhecer as formas de reprodução das plantas, os tipos, as diferentes espécies e as utilidades,
- Reconhecer as plantas como seres vivos que integram o ambiente.
- Associar as plantas à alimentação humana;

CONTEÚDOS

- Necessidade das plantas;
- Tipos de plantas;
- Espécies de plantas;
- Partes das plantas;
- Utilidades das plantas;
- As plantas e a luz;
- Plantas como base de nossa alimentação.

ANO ESCOLAR

- Planejamento do ensino fundamental - 2º ano – Ciências Naturais

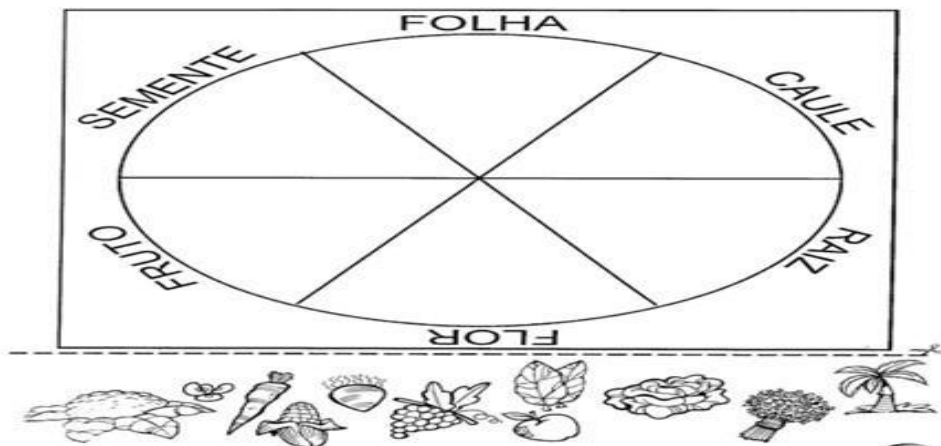
TEMPO ESTIMADO PARA REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES

- A sequência didática foi planejada para ter a duração de 6 horas, sendo 6 aulas de 1 hora, 2 aulas por semana.

MATERIALIDADE

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são: Livros didáticos, paradidáticos e de literatura que apresentem texto e imagens sobre o assunto, cadernos, lápis preto e de cores, cola, tesoura, borracha, quadro negro, giz, máquina digital, copos descartáveis, potes de margarina limpos, uma lata de leite em pó limpa, algodão, água, grãos de feijões, milho para pipoca e lentilha, laboratório de informática: hardware e software

Figura 1-Partes da árvore



Fonte: imagem da internet¹

AULA 1

- **ATIVIDADE 1** - Iniciar com a leitura do livro “João e o pé de feijão”. Após a leitura, realizar a interpretação oral e o reconto.
- **ATIVIDADE 2** - Em seguida, iniciar o plantio de grãos de feijões nos copos

¹ <https://br.pinterest.com/pin/284149057724861137/> Acesso em: nov. 25

forrados com algodões embebidos em água. O plantio dos grãos de milho de pipoca e lentilhas será feito em potes diferenciados.

- **ATIVIDADE 3** - Fotografar as etapas de leitura, reconto e plantio.

AULA 2

ATIVIDADE 1 - Iniciar a observação do desenvolvimento dos grãos e registrar com desenhos coloridos e textos, no caderno de ciências intitulado a atividade: “ Germinação de grãos – Primeiro dia” e construir em conjunto um relatório: quais as mudanças você observou a partir do plantio dos grãos? (Professor escreva)

ATIVIDADE 2 - Fotografar todas as fases de desenvolvimento dos grãos. Teremos 4 grupos de plantio em condições diferentes:

- Grãos fechados em lata sem água e luz;
- Grãos recebendo água, sem luz;
- Grãos recebendo luz e sem água e
- Grãos de feijões, de milho e de lentilha em condições normais de germinação.

ATIVIDADE 3 - Observar as fases de desenvolvimento dos diferentes grupos, quanto ao tempo de germinação e os aspectos das plantas.

AULA 3

ATIVIDADE 1 - Conversar sobre as observações que foram registradas.

Questionar: O que plantamos? O que aconteceu a partir do 2º dia? E no 3º? E assim por diante...

ATIVIDADE 2 - Comparar o resultado dos grãos que ficaram em condições adversas ao desenvolvimento saudável, lembrando das necessidades do desenvolvimento das plantas. Os dados serão avaliados uma vez por semana, totalizando 3 semanas de medição de comprimento entre outros processos em uma tabela.

Figura 2- Germinação

GRÃOS	ÁGUA	LUZ SOLAR	GERMINAÇÃO	CRESCIMENTO	TAMANHO
1					
2					
3					
4					

Fonte: arquivo pessoal

AULA 4

ATIVIDADE 1 - No laboratório de informática, apresentar vídeos sobre germinação dos grãos para comparar com a experiência realizada na sala de aula e enriquecimento de conteúdo.

ATIVIDADE 2 - Pesquisar na internet tipos de grãos e seus derivados mais consumidos pela população brasileira.

AULA 5

ATIVIDADE 1 - Coletar dados da turma sobre os grãos/derivados da preferência de cada aluno e montar uma HQ com os principais grãos/derivados, atividade realizada pela professora, utilizando Hagáquê: um software educativo de apoio à alfabetização e ao domínio da linguagem escrita.

AULA 6

ATIVIDADE 1 - Construção de uma linha de tempo, pela professora, utilizando o acervo fotográfico reunido durante a experiência da germinação dos grãos junto ao aplicativo Timetoast: uma ferramenta online para criar, visualizar ou compartilhar linhas de tempo.

[Timetoast](#)

ATIVIDADE 2 – Expor a linha de tempo para os alunos no laboratório de informática.

ATIVIDADE 3 - Transferir para a horta da escola, realizar o plantio dos grãos germinados para que os alunos acompanhem o seu crescimento.

ATIVIDADE 3 - Durante o horário do lanche degustar um produto onde na receita será utilizado o grão utilizado nas experiências eleito como preferido pelos alunos tais como: pipoca

gourmet, caldo de feijão, lentilha com linguiça...

AVALIAÇÃO

A avaliação será realizada ao longo de todo o processo, e deverá ser considerado: o interesse, a participação, o envolvimento, a interação e reflexão em grupo; bem como as falas, as observações e as conclusões individuais realizadas pelos alunos após cada uma das atividades.

Nesta sequência didática, o professor poderá avaliar se o aluno:

- Compreendeu as necessidades, as funções, as formas de reprodução das plantas e reconhece as plantas como seres vivos;
- Conseguiu registrar através de desenhos e relatórios as etapas de desenvolvimento dos grãos;
- Reconheceu a importância da água como fonte de vida e da luz, como fonte de calor para o bom crescimento e desenvolvimento das plantas;

5. ATIVIDADE LOCALIZAÇÃO ESPACIAL A PARTIR DE PONTOS DE REFERÊNCIA

CONTEXTO DE UTILIZAÇÃO

É importante que o estudo em geografia esteja vinculado à realidade dos alunos e sua comunidade. Assim eles compreenderão com facilidade os conceitos e temáticas, desenvolvendo habilidades de identificação e representação do mundo em que estão inseridos a partir de diferentes pontos de vista. Desde o nascimento da criança ela participa de situações que envolvam a percepção e a interação com o espaço ao seu redor, a organização de seus deslocamentos, descobrimento de caminhos, estabelecimentos de sistemas de referência, identificação de posições e comparação de distâncias deste modo é necessário o desenvolvimento de um trabalho em geometria, oportunizando a ampliação da construção de relações espaciais resultando na formação da percepção espacial.

OBJETIVOS

- Localizar-se e movimentar-se no espaço com base em pontos de referência e algumas indicações de posição.
- Descrever sua posição e a posição de objetos no espaço, dando informações sobre pontos de referência, direção e sentido.
- Percorrer trajetos, com orientação.
- Desenvolver a lateralidade, tomando seu próprio corpo como referencial: à direita, à esquerda.
- Interpretar e descrever um caminho representado em planta.
- Desenvolver noções de tamanho, lateralidade, localização, direcionamento e sentido, observando e produzindo plantas baixas e mapas.
- Utilizar objeto de aprendizagem digital mapa.exe (De lá pra cá e daqui pra lá: Um jogo que utiliza o desenho de um mapa de um bairro imaginário com ruas, rios, praças, igrejas, escolas, teatro, cinema, casas, árvores cujo objetivo é executar diversas tarefas e para cumpri-las precisa percorrer o bairro fazendo o menor trajeto possível, porém a

cidade oferece vários obstáculos: buracos, obras, pontes destruídas, ruas interditadas.

CONTEÚDOS

- Lateralidade, localização, sentido, dimensão. Pontos de referência
- Mapas
- Pontos de referência e localização espacial.

ANO ESCOLAR

2º ano do Ensino Fundamental.

TEMPO ESTIMADO PARA REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES

10 aulas de 60 minutos cada, aproximadamente 600 minutos.

MATERIALIDADE

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são: folha para registro da localização na sala de aula, folha para completar o mapa das ruas e seus pontos de referência das ruas, localizadas no entorno da escola, planta baixa da sala de aula, mapa do bairro e também do município onde a escola está localizada, quadro negro, giz, material escolar do aluno (caderno, lápis, borracha, livro didático de geografia e matemática) notebook com internet e Datashow (utilizar o google maps e objeto de aprendizagem: Mapas.exe - De lá pra cá e daqui pra lá e o professor.

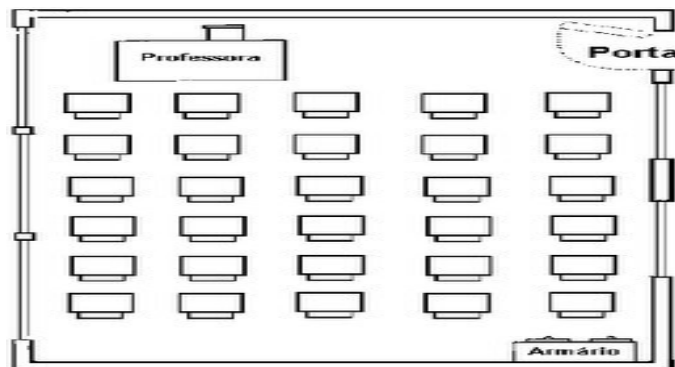
AULA 1

ATIVIDADE - Distribuir aos alunos a atividade com o desenho da planta baixa da sala de aula, onde cada aluno deverá registrar o seu nome, o nome dos colegas e nome da professora de acordo com a ocupação de suas respectivas mesas neste ambiente. Os alunos também deverão nomear os demais objetos desenhados nesta planta (porta, janela, armários, quadro...) Neste momento o professor deverá intervir formulando questões que os ajudem a adquirir maior precisão no vocabulário utilizado: quem ocupa a mesa que está atrás de você? Qual aluno ocupa a mesa à sua direita? E à sua

esquerda? Qual o aluno que ocupa à mesa a sua frente? Colar esta atividade no caderno de geografia.

Em seguida realizar as atividades de fixação sugeridas pelo livro de geografia: Juntos nessa: ensino fundamental, anos iniciais: geografia, 2º ano. Unidade 4 – O caminho de casa para a escola. Páginas: 86 e 87.

Figura 3- Planta da sala de aula



Fonte: imagem da internet²

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Figura 4- A sala de aula

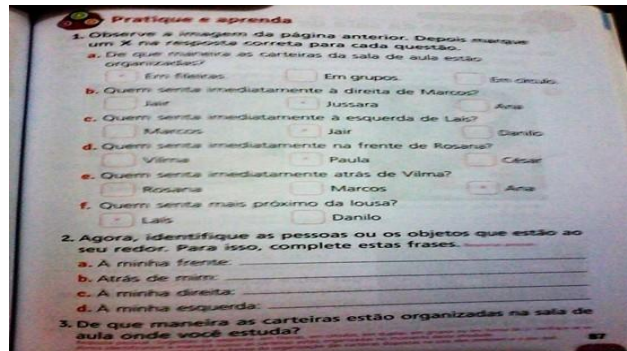


Fonte: imagem da internet³

Figura 5 -Pratique e aprenda

² <https://br.pinterest.com/sandrajesuss2/matem%C3%A1tica/> Acesso em: nov. 25.

³ <https://www.paranagua.pr.gov.br/semi/download/CADERNO%201%C2%BA%20ANO%2025-05.pdf/> Acesso em: nov. 25.



Fonte: arquivo pessoal

ATIVIDADE 1- Propor aos alunos, uma pequena excursão (ou aula passeio) no entorno da escola. Para essa atividade cada aluno deverá levar a planta baixa representando as ruas localizadas no entorno da escola, lápis, borracha e prancheta. De acordo com o percurso desenvolvido, deverão observar as placas que nomeiam as ruas e copiá-las em seus mapas, juntamente com os pontos de referência (casas de comércio, templos religiosos, prédios públicos, praças ...) conhecido por eles e nomear a escola no mapa. O professor deverá reforçar os pontos de referência no local, facilitando o registro no mapa. (Importante conversar antes sobre o que são pontos de referência. Ao retornar para a sala de aula, colar a atividade no caderno de geografia. Relatório em conjunto: o que você observou para localizar algo em um mapa, descrever como foi a excursão no entorno da escola e relatar os passos da atividade realizada no mapa, relatar no caderno. (Professor escreva).

Figura 6- Atividade de Geografia

Atividade de Geografia

Escreva no mapa, os nomes das ruas que estão próximas da sua escola.

Sobre sua escola responda:

Nome da escola: _____

Endereço: _____

Agora sobre o lugar onde você mora:

Rua: _____

Nº _____

Bairro: _____

CEP: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Fonte: imagem da internet⁴

AULA 3

⁴ <https://br.pinterest.com/offsite/?token=233>- Acesso em: nov. 25.

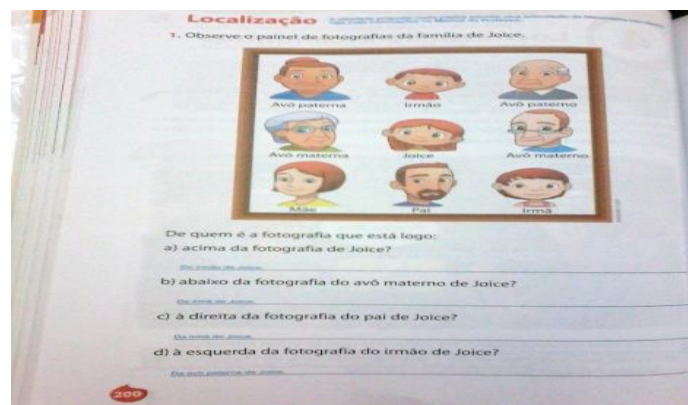
ATIVIDADE 1- Através do google maps e também o google Earth, onde é possível ver aspectos tridimensionais, apresentar no Datashow a região da escola. Primeiro a cidade, depois o bairro, os bairros vizinhos e as ruas do entorno da escola. Apresentar também em modo satélite para que possam localizar os pontos de referência por eles identificados pessoalmente durante a excursão.

<https://www.google.com.br/maps/>

<https://www.google.com.br/intl/pt-BR/earth/>

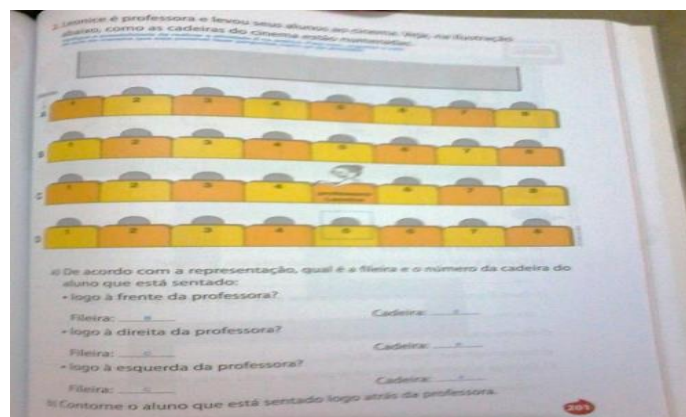
Em seguida realizar atividades de fixação sugerida pelo livro de matemática: Alfabetização matemática: 2º ano, ensino fundamental. Unidade 4 – Localização e caminhos. Páginas: 200 e 201.

Figura 7- Atividade de localização



Fonte: arquivo pessoal

Figura 8- Atividade cadeira de cinema



Fonte: arquivo pessoal

AULA 4

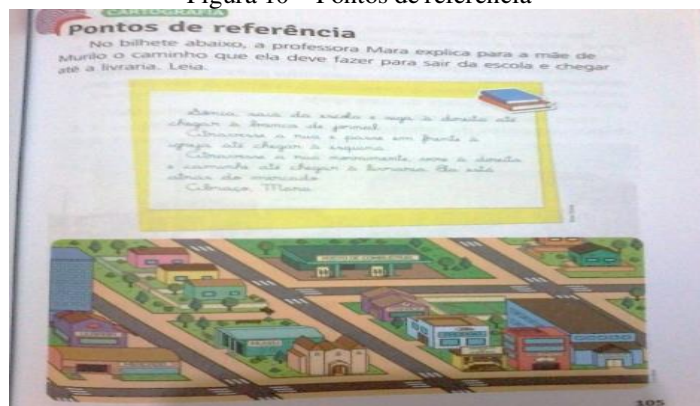
ATIVIDADE 1 - Dividir a turma em 4 grupos de 4 alunos. Cada grupo deverá planejar um trajeto para o mesmo destino. Os alunos precisam encontrar o melhor trajeto para ir da escola até um ponto de referência registrado no mapa que seja significativo para eles (exemplo: templo católico próximo à escola). Solicite que desenhem um mapa e que também escreva os nomes das ruas do trajeto e justifique essa escolha. (Caminho mais curto, caminho conhecido...) Em seguida realizar as atividades de fixação sugeridas pelo livro de geografia: Juntos nessa: ensino fundamental, anos iniciais: geografia, 2º ano. Unidade 4 – O caminho de casa para a escola. Páginas: 103, 105 e 107. E também no livro de matemática: 2º ano, ensino fundamental. Unidade 4 – Localização e caminhos. Páginas: 202, 203 e 206.

Figura 9 - Pratique e aprenda



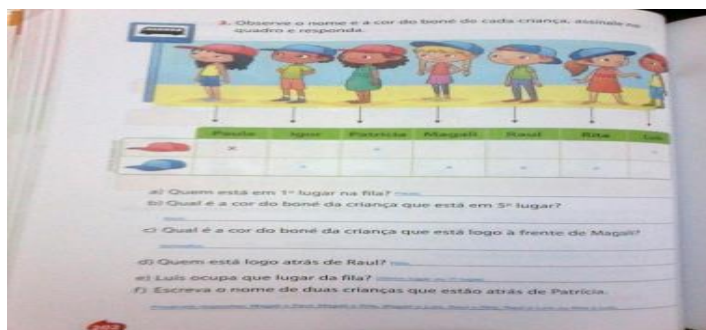
Fonte arquivo pessoal

Figura 10 - Pontos de referência



Fonte arquivo pessoal

Figura 11 - Posição



Fonte arquivo pessoal

Aula 5

ATIVIDADE 1- Cada grupo fará a apresentação do trajeto. A turma irá analisar qual o melhor trajeto realizado entre os grupos (Trajeto mais curto).

Mantendo os mesmos integrantes por grupo, terá início uma gincana: qual grupo conseguirá o melhor resultado ao utilizar o objeto de avaliação “mapa”. (Vencerá a gincana o grupo que fizer o trajeto em menor tempo, ou seja, o grupo que escolher o caminho mais curto).

Jogo online: mapa.exe: Daqui pra lá, de lá pra cá

AVALIACÃO

Transformar a avaliação em um processo contínuo na realidade cotidiana da sala de aula. Considera-se como instrumentos de avaliação:

- Observação do comportamento do aluno: hábitos de trabalho, relacionamento com os amigos e professores, atitudes positivas ou negativas com relação aos trabalhos escolares e capacidade de cooperação;
- Trabalhos escritos ou de outra natureza, produzidos pelo aluno;
- Dados registrados com referências diretas, elaboradas pelos alunos individualmente ou em grupo.

Assim a avaliação deverá acontecer no decorrer das atividades propostas. É importante avaliar se os alunos entenderam o significado e a prática e se, conheceram a importância da utilização dos mapas, suas funções; utilizaram a linguagem

cartográfica para representar e interpretar informações; observaram as indicações de direção (esquerda, direita), distância (longe e perto; interpretaram e construíram mapas de lugares diferentes; resolveram situações problema a partir da leitura e análise do mapa; utilizaram adequadamente, os recursos existentes no notebook, visando construir conhecimentos novos relativos ao tema da aula.

6. APRENDENDO COM JOGOS

CONTEXTO DE UTILIZAÇÃO

O jogo no processo de alfabetização proporciona à criança a possibilidade de investigar, problematizar práticas culturais e de seu cotidiano. A utilização de jogos é um excelente recurso de participação, integração e comunicação entre os alunos, possibilitando uma aprendizagem eficaz, fomentando também o prazer e a curiosidade.

Entende-se que o jogo é importante para o desenvolvimento intelectual e social da criança, estimulando sua criatividade e sua habilidade social, proporcionando ao aluno a oportunidade de se integrar de forma dinâmica, interpretando e expondo ideias e explorando seus conhecimentos.

Jogos são excelentes situações didáticas para o ensino e a aprendizagem do sistema de escrita alfabética, ao jogar, mobilizam saberes acerca do funcionamento da língua escrita, refletindo e se apropriando de novos saberes nas áreas da oralidade, escrita e leitura, possibilitando interações, colaborações e avanços na aprendizagem, promovendo a reflexão fonológica, analisando as semelhanças e diferenças sonoras, palavras que rimam, quantidades de letras, das sílabas e das palavras. Esse é parte de um conjunto de saberes relevantes para a apropriação do sistema da escrita.

OBJETIVOS

- Comparar as palavras quanto às semelhanças e às diferenças sonoras.
Segmentar palavras em sílabas.
- Identificar as rimas nas palavras.

CONTEÚDOS

- Consciência fonológica
- Consciência grafofonêmica

ANO ESCOLAR

2º ano do Ensino Fundamental.

TEMPO ESTIMADO PARA REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES

6 aulas de 60 minutos, sendo 2 aulas por atividade. Estas aulas poderão se repetir durante o ano letivo.

MATERIALIDADE

Os materiais e recursos necessários são: sala de aula com quadro, giz, tampinhas de refrigerantes para marcar as cartelas do bingo e saco com fichas de palavras que rimam, caixa de som com bluetooth, cartaz com a letra da cantiga, atividades xerocadas, cadernos dos alunos, lápis de cores, cola, lápis de escrever e borrachas, laboratório de informática, Data Show conectado ao computador, aplicativo storytelling instalado nos celulares dos alunos e do professor 4shared para reproduzir a cantiga “Meu pintinho amarelinho”.

AULA 1**ATIVIDADE 1**

Neste momento, a professora organizará uma roda com as crianças e explicará que bingo é um jogo que utiliza um sorteio que poderá ser de números, letras, palavras, desenhos e operações e que este jogo será um bingo de palavras que rimam. A professora deverá falar sobre a importância de seguir as regras do jogo e de estar atento a cada sorteio.

Apresentar todas as cartelas do bingo, apontando cada desenho e pedindo aos alunos para nomeá-los (gato, dado, boneca, avião...) ,Apresentar cada ficha e pedir aos alunos que leiam a palavra que está escrita, repetir a palavra para os alunos e após a leitura, guardá-las no saquinho.

Lembrá-los que para marcar o desenho na cartela, utilizaremos tampinhas de refrigerante.

- A professora irá sortear a palavra, mostrará a palavra e fará a leitura em voz alta para a

turma,

- Solicitar a turma eu repita a palavra que a acabaram de ouvir,
- A professora escreve a palavra no quadro,
- Os alunos devem verificar em sua cartela se possuem a imagem que representa a rima da palavra sorteada.
- Se o aluno tiver a imagem que rima com a palavra sorteada deverá colocar uma tampinha em cima para marcá-la.
- Se em sua cartela não tiver a imagem que rima, o aluno não marcará nada.
- Assim, seguindo o jogo até o momento em que todas as imagens da cartela da dupla jogadora estiverem marcadas, a dupla poderá “gritar” **BINGO**.
- A professora irá conferir e assim teremos uma dupla ganhadora.
- Quando a primeira dupla completar a cartela, a professora escreve no quadro, as palavras que foram sorteadas. Ao lado das palavras, a professora escreve o nome do desenho. Importante marcar o final das palavras para que os alunos identifiquem as rimas.
- No quadro a professora irá escrever bala ao lado da mala, conforme as rimas encontradas.
- Solicitar que os alunos realizem a leitura da lista de palavras que se formou no quadro.
- Mais de uma dupla poderá vencer.
- Importante destacar que nem sempre é possível ganhar.

Oportunize mais rodadas, para que mais duplas ganhem o jogo

Figura 13- Desenhos e palavras



Fonte: arquivo pessoal

ATIVIDADE 2- Descobrimos rimas com os nomes dos alunos da sala:

Converse com os alunos, explicando que nesta aula, serão analisados elementos que aparecem repetidas vezes na composição da cantiga relacionado aos sons que percebemos na repetição dos fonemas (idênticos ou semelhantes) no final das palavras. Reproduzir a cantiga duas vezes para os alunos apreciarem. Em uma próxima vez, propor que todos os alunos cantem juntos. Em uma roda com todos os alunos cantando e dramatizando a cantiga de forma interpretativa, em cada verso realizando movimentos e expressões com o corpo. No próximo momento, apresentar um cartaz com a cantiga. Primeiramente, os alunos devem realizar a leitura silenciosa. Em seguida, a professora realizará a leitura oral para a turma. Entregar para os alunos cópias com a letra da mesma cantiga, ler novamente, solicitando que passem o dedinho por cima das palavras durante a leitura. E depois fazer a leitura junto com os alunos no cartaz. Leitura em voz alta: por fileiras, por gênero (meninas/meninos), por duplas. Destacar as palavras que rimam na atividade usando lápis de cores. Os alunos na atividade individual e a professora no cartaz. Organizar grupos de 4 alunos e pedir que escrevam os nomes dos integrantes de cada grupo e pensar em rimas com os nomes.

Orientar os alunos sobre a possibilidade de utilizarem apelidos e nomes no diminutivo. Lembrá-los de não escrever nada que possa deixar o colega triste. Os alunos deverão escrever os nomes e as rimas. Vence o grupo que concluir primeiro.

Figura 14- Desenhos e palavras



Fonte de imagem de internet⁵

ATIVIDADE 3 - No laboratório de informática, a professora e a monitora de informática auxiliarão os alunos no processo de instalação do aplicativo em seus celulares: (as imagens do passo a passo poderão ser acompanhadas simultaneamente pelas imagens transmitidas através do Datashow do laboratório). Acessar a Play store app, Digitar: storytelling cubes, Instalar. Abrir o aplicativo.

Figura15- Story telling cubes



Fonte: imagem da internet⁶

Explicar o que é storytelling cubes: um conjunto de 6 a 9 dados que serão lançados virtualmente. Escolha uma categoria, clicando nos títulos em inglês, porém acompanhadas de imagens que facilitam a compreensão, ou a escolha de categorias mistas clicando em “Random dices from categories”.

Figura 16- Categorias do Story telling cubes

⁵ <https://br.pinterest.com/pin/582582901803471675/>: Acesso nov.2025.

⁶ <https://repositorio.ufmg.br/server/api/core/bitstreams/936afcf0-169e-4ab0-9853-d05a7ea3a71f/content>. Acesso em: nov 2025.



Fonte: imagem da internet⁷

Figura 17 - Jogando



onte: imagem da internet⁸

O aluno também poderá mover os dados da tela através de um leve movimento

⁷ <https://repositorio.ufmg.br/server/api/core/bitstreams/936afcf0-169e-4ab0-9853-d05a7ea3a71f/content>, Acesso em: nov 2025.

⁸ <https://repositorio.ufmg.br/server/api/core/bitstreams/936afcf0-169e-4ab0-9853-d05a7ea3a71f/content>, Acesso em: nov 2025.

AVALIAÇÃO

Observar se os alunos se envolveram nas atividades e se apropriaram do sistema da escrita alfabética, acompanhando se eles perceberam as relações de semelhanças na escrita e rimas nas sílabas finais das palavras e se desenvolveram a consciência fonológica identificando partes que se repetem nas palavras trabalhadas criando novas rimas. Ao pensar sobre sons das palavras e rimas a repetição em voz alta das palavras e a da cantiga torna-se uma prática de desenvolvimento da consciência fonêmica de forma a induzir aos alunos uma reflexão de como é produzido o som nas palavras que se repetem possibilitando neste momento uma avaliação oral.

A avaliação deverá acontecer ao longo do ano letivo e, com base nela e nas atividades desenvolvidas, a professora deverá registrar em um quadro para cada aluno de modo a acompanhar os avanços com relação à análise linguística: apropriação do sistema da escrita alfabética que foram trabalhadas nestas atividades. A professora deverá preencher de acordo com a seguinte legenda: S=SIM, N=NÃO e P=PARCIALMENTE.

REGISTRO DE APRENDIZAGEM

Análise Linguística: apropriação do Sistema de escrita Alfabética	1° BIMESTRE	2° BIMESTRE	3° BIMESTRE	4° BIMESTRE
Escreve o próprio nome.				
Reconhece e nomeia as letras do alfabeto.				
Diferencia letras de números e outros símbolos.				
Conhece a ordem alfabética e seus usos em diferentes gêneros.				
Reconhece diferentes tipos de letras em textos de diferentes gêneros e suportes textuais.				
Compreende que palavras compartilham certas letras.				
Percebe que palavras diferentes variam quanto ao número, repertório e ordem de letras.				
Segmenta oralmente as sílabas de palavras e compara as palavras quanto ao tamanho.				

Identifica semelhanças sonoras em sílabas e em rimas.				
Reconhece que as sílabas variam quanto às suas composições.				

Percebe que as vogais estão presentes em todas as sílabas.				
Lê, ajustando a pauta sonora ao escrito.				
Domina as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a ler palavras e textos.				
Domina as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a escrever palavras e textos.				

7. FESTA JUNINA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

CONTEXTO DE UTILIZAÇÃO

Ensinar fatos históricos, costumes, valores e elementos culturais pode não ser uma tarefa fácil no contexto da sala de aula. Contudo, quando esse ensinamento se faz em momentos festivos, geralmente atrai a atenção dos estudantes. A festa junina pode ser usada para situar as crianças a respeito da cultura do seu país, dos acontecimentos e personagens históricos que são representados na festa e dos costumes e representações simbólicas ali presentes, como no vestuário, na dança, nas comidas típicas e etc. A festa junina tem representado momentos importantes na integração de crças, jovens e adultos no ambiente escolar, oferecendo-lhes oportunidades de descontração, socialização e ampliação de seu conhecimento através de atividades diversificadas, brincadeiras, pesquisas e apresentações características da festa junina criando, junto à criança, um conhecimento e entendimento de país, região e povo que ela guardará para sempre. São momentos com potenciais enriquecedores e facilitadores do trabalho pedagógico e que podem ser divertidos e emocionantes sentidos de convívio e de troca de experiências entre crianças e adultos, criando lembranças de ritos sociais construídos, desenvolvidos e aprendidos.

OBJETIVOS

- Cantar e se divertir com diferentes músicas juninas;
- Familiarizar com as características das festas juninas;
- Confeccionar e ornamentar a sala com bandeirinhas, argolas e fogueirinha, Explorar as cores e formas geométricas,
- Explorar gestos e ritmos corporais através das danças e das músicas. Compreender a festa junina como uma das manifestações culturais importantes de nossa sociedade.

CONTEÚDOS

Origem das festas juninas;

- Ornamentação, colagens e pinturas; temáticos, Canções e danças juninas;
- Formas geométricas planas: quadrados, retângulos;

ANO ESCOLAR

4º ano do Ensino Fundamental.

TEMPO ESTIMADO PARA REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES

Aproximadamente 10 aulas de 50 minutos.

MATERIALIDADE

Os materiais e recursos necessários para a realização da sequência didática são: humanos, didáticos, audiovisuais e tecnológicos:

Laboratório de informática com computador e internet para baixar aplicativo (Filmora 9) editar e reproduzir vídeo para as crianças, previstos em todas as atividades desta sequência didática e também vídeos do youtube das canções e das danças, que serão baixadas e gravadas, para posterior ensaio com as crianças;

Microfone, som e caixa de som serão usados durante os ensaios, TV e DVD para assistir as danças e ensaiar com as crianças,

Câmera digital para fotografar e filmar as aulas e a festa junina da turminha na escola;

Papéis, tesoura, tintas, cola e pincéis atômicos e de pelos;

Utilizar o editor de vídeo após a realização da sequência didática, documentando a atividade para posterior apresentação, durante reunião de pais e responsáveis;

AULA 1

ATIVIDADE 1- Para vivenciar esta aula, os alunos precisam ter presenciado situações envolvendo a temática das festas juninas: culinária, enfeites, vestuário, danças, etc...

A professora deverá instigar a memória de seus alunos, comprovando a relação de cada um com o tema proposto. Apresentará um quadro do artista brasileiro Militão dos Santos que retrata em sua pintura universos singulares, de colorido intenso, vibrante e repleto de movimentos. Seus personagens ganham vida própria em cenários tipicamente brasileiros, nesta obra, uma festa junina, para instigar e servir de inspiração no desenvolvimento dos objetivos propostos.

Figura 20- Festa Junina – Militão dos Santos



Fonte: imagem da internet¹⁰

Depois da discussão na roda de conversa é importante contar sobre esta festa popular à turma. Inclusive é chamada de Festa Junina por acontecer no mês de junho, pois quando acontece no mês de julho é chamada de Festa Julina. Dessa forma, apresenta a caracterização da festa junina enquanto manifestação cultural.

ATIVIDADE 2 – A professora inicia a aula organizando a turma em uma roda para conversar com as crianças acerca das descobertas feitas durante a conversa sobre as festas juninas. Em seguida sugere: que tal escrevermos o que já descobrimos sobre essas festas?

ATIVIDADE 3 – O professor deverá afixar no quadro uma cartolina ou um outro tipo de papel similar, para registrar o texto a ser produzido com as crianças e a professora escreva.

- O que tem nessa festa?
- O que as pessoas comem na festa?
- De que as pessoas brincam na festa?
- Quais as outras brincadeiras que tem nessa festa?
- Quem lembra qual é a dança dessa festa?
- Quais os instrumentos que se usa para tocar forró?
- Como as pessoas se vestem para essa festa? - E o que eles desenharam no rosto?
- E na cabeça, o que eles usam?

Posteriormente, oriente os alunos para representarem através de desenhos o que foi relatado. Construir com eles um painel para exposição dos trabalhos. Lembrando de identificar no painel o tema e os autores do trabalho.

Expor nos corredores da escola para socializar com toda a comunidade escolar.
OBSERVAÇÃO: Registrar com fotos e vídeos.

AULA 2

Atividade 2- A FESTA JUNINA: SUAS MÚSICAS E DANÇA

A música tem um papel importante nesta manifestação cultural, pois ela embala as danças folclóricas que fazem a alegria das festas juninas. O primeiro traz uma música cujo clipe é a montagem de vários pôsteres sobre festas juninas e letra dos passos da dança e o segundo é um vídeo de apresentação de uma dança “junina” de uma determinada escola onde a letra da música fala das comidas típicas (pipoca, pé de moleque, paçoquinha, pinhão) sanfoneiro, fogueira, arraial enfeitado, danças e animação, enriquecendo os elementos fundamentais da festa junina já vistos na obra de arte, nas conversas com os colegas e professora e no registro realizado por cada aluno. Chamar a atenção dos alunos para a origem desta música e comparar com as músicas regionais, pois cada região brasileira costuma utilizar mais de um determinado ritmo de música em suas festas, como exemplo podemos citar a região norte e nordeste com seus famosos forrós e suas grandiosas festas juninas como a festa junina de Campina Grande na Paraíba.

OBSERVAÇÃO: Registrar com fotos e vídeos.

ATIVIDADE 3

Trabalhar com a turma a letra da música Capelinha de Melão, pois é uma música relativa ao período junino e de origem popular. Cantar várias vezes e de várias formas: Só os meninos, só as meninas, só a professora, todos os alunos e toda a turma (inclusive com a professora). Afixar a letra da música em lugar acessível aos alunos, realizar a leitura passando o dedo por cima das palavras, solicitar aos alunos a identificação de algumas palavras no texto e auxiliar aos alunos, sublinhar as palavras terminadas em ão.

CAPELINHA DE MELÃO

Autor: João de Barros e Adalberto Ribeiro

CAPELINHA DE MELÃO

É DE SÃO JOÃO.

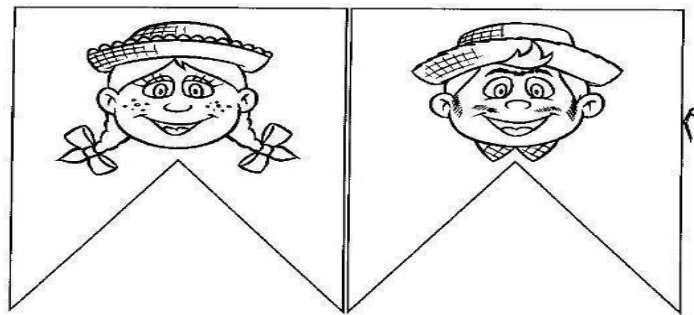
É DE CRAVO, É DE ROSA, É DE

**MANJERICÃO. SÃO JOÃO ESTÁ
DORMINDO,
NÃO ME OUVENÃO.
ACORDAI, ACORDAI, ACORDAI, JOÃO.**

OBSERVAÇÃO: Registrar com fotos e vídeos.

Confeccionar e decorar a sala com bandeirinhas, argolas e fogueirinhas juninas. Bandeirinhas cada aluno irá pintar o par de bandeirinhas junina. O professor deverá reforçar formas geométricas e cores e quando todos terminarem o professor deverá usá-las para decorar a sala de aula.

Figura 21: Casal junino



Fonte: imagem da internet¹¹

Argolas - Os alunos recebem tiras de papel color set ou papel similar para unir elos formando uma corrente de papel colorida que deverá ser utilizada na decoração da sala de aula. O professor deverá reforçar o conceito das cores e das formas geométricas.

Figura 11- Argolas

¹¹ <https://br.pinterest.com/pin/15129348735426271/>. Acesso em nov 2025.



Fonte: imagem da internet.¹²

Fogueirinha – passar tinta de diferentes cores (vermelha, laranja, amarela e azul) nas mãozinhas dos alunos e carimbá-las em folha branca. Depois da tinta seca, recortar cada mãozinha carimbada e montar a fogueira no painel da sala.

Figura 23 – Fogueira



Fonte: imagem da internet.¹³

OBSERVAÇÃO: Registrar com fotos e vídeos.

AULA 3

ATIVIDADE 1

Apresentar o vídeo abaixo para assimilar, reproduzir/adaptar a coreografia aos passos já conhecidos. Logo após, utilizar a caixa de som, o microfone, o som e ensaiar a dança de acordo com o vídeo assistido, explorando gestos e ritmos corporais dos alunos.

¹² Artesanatobrasil.net. Acesso em: nov, 2025

¹³<https://www.instagram.com/p/DKYJbsitRvL/>. Acesso em: nov.2025.

A partir desta aula, as crianças deverão realizar diariamente um ensaio desta dança que será apresentada durante a festa junina. Registrar esses momentos utilizando a câmera digital para filmar as crianças dançando e tirando fotos. Utilizar o editor de vídeo Filmora 9 para editar as fotos da coreografia e apresentar para a turma como uma vídeo-aula durante os ensaios.

AVALIAÇÃO

É importante verificar se eles compreenderam a importância das manifestações culturais em nossa vida, seus desdobramentos e se ao longo das atividades desenvolvidas foram capazes de compreender e contextualizar a historicidade desta manifestação cultural, “Festa Junina”. Assim, a avaliação deverá acontecer no decorrer das atividades propostas, verificando se os alunos compreenderam a importância das manifestações culturais da relação do homem com o campo, comuns nos rituais de celebração das colheitas, representadas nesta festa, através da coreografia (como instrumento de socialização na formação do cidadão participativo), da ornamentação (contribuindo com envolvimento dos alunos, deixando-os mais animados, dando sentido ao tema), da alimentação (sugeridas, registradas e consumidas), das brincadeiras, do vestuário (figurino para o dia da apresentação da dança dos alunos) e das músicas, registrando desenhos direcionados pelo texto que produziram com os colegas e registrado pela professora escriba, dançando e cantando no dia da apresentação. Durante as atividades e dos ensaios das danças, durante a produção dos objetos de decoração para a festa junina: bandeirinhas, argolas e fogueira os alunos serão avaliados quanto o seu comportamento, seus hábitos de trabalho e relacionamento com os colegas e professores, nas atitudes positivas ou negativas em relação aos trabalhos escolares e na capacidade de cooperação.

8. GÊNERO TEXTUAL BILHETE

CONTEXTO DE UTILIZAÇÃO

A aprendizagem da linguagem oral e escrita é um elemento importante para as crianças ampliarem suas possibilidades de inserção e de participação nas diversas práticas sociais. Os meios de comunicação são veículos importantes que podem ser utilizados como instrumentos de apoio para desenvolver a oralidade e a escrita de crianças e pode, por consequência, desenvolver sua autonomia. Atividades como brincar de correio, telefone sem fio, escrita de carta, de bilhete, de lista de nomes, podem significar importantes estratégias de ensino, possibilitando às crianças familiarizar-se com esses gêneros, ao passo que irão trabalhar de forma lúdica e prazerosa, o que tende a facilitar suas aprendizagens. Atividades mediadas por atividades como as listadas, estão embasadas na aposta de que a escrita e a leitura devem ter como referência vivências reais e com significado. O contexto atual tem influenciado de forma decisiva a sociedade na qual estamos inseridos, tida como sociedade da tecnologia e da informação. Neste sentido, precisamos conhecer essas tecnologias e utilizá-las a nosso favor, buscando compreender todos os mecanismos tecnológicos que nos cercam, de forma que estejamos atentos e abertos a essas mudanças que as tecnologias nos oferecem. Diante dessa realidade não podemos ficar à margem de todo esse desenvolvimento, precisamos sim, como escola, procurar diligentemente integrar nossos alunos e alunas a esse mundo evolutivo, buscando favorecê-los com contribuições positivas à construção do conhecimento e à criatividade, promovendo situações de ensino que aprimorem a aprendizagem dos mesmos, de maneira que propicie, melhor interatividade e integração contínua, considerando e valorizando as experiências prévias de cada um.

OBJETIVOS

- Identificar outras formas de se enviar mensagem utilizando a tecnologia;
- Diferenciar linguagem escrita da linguagem falada;
- Organizar oralmente, um texto em linguagem escrita;
- Participar da produção coletiva de um texto de relevância social;

CONTEÚDOS

- Gênero textual bilhete;
- Escrita;
- Oralidade;
- Redes sociais;

ANO ESCOLAR

Educação infantil crianças de 5 anos

TEMPO ESTIMADO PARA REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES

Aproximadamente 4 aulas de 50 minutos.

MATERIALIDADE

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são: Humanos, didáticos, audiovisuais e tecnológicos (internet, Datashow, celular, laboratório de informática e computadores).

AULA 1**ATIVIDADE 1**

O professor inicia a aula organizando a turma em uma roda para conversar com as crianças acerca das descobertas feitas durante a conversa sobre bilhetes. Em seguida sugere: que tal escrevermos um bilhete para mamãe?

ATIVIDADE 2

Conhecendo um bilhete – estrutura convencional de um bilhet. Em rodinha, com as crianças, apresentar uma caixinha surpresa contendo um bilhete escrito, deixar que os alunos toquem na caixa, que irá passando de mãos em mãos, questionando:

O que será que tem dentro dessa caixa? O que tem é leve ou pesado? Caso os alunos não descubram, o professor deverá dar pistas. Depois da descoberta, o professor fará a leitura

do bilhete.

Questionar:

Vocês conhecem esse tipo de texto? Que tipo de texto é esse?

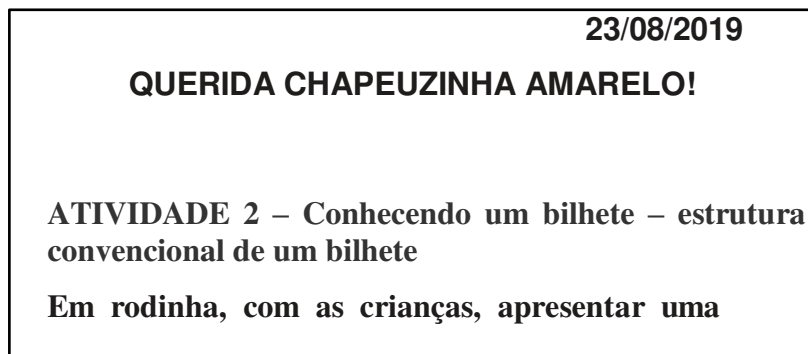
O professor deverá explicar o que é um bilhete e como devemos escrevê-lo.

Bilhete é uma leitura e escrita de mensagem que transmite um recado para alguém. Informar que o bilhete é uma das formas de comunicação mais antigas, além de carta.

Ressaltar os novos meios de mensagens como whatsapp e facebook e msn.

Apresentar o cartaz contendo o bilhete (o mesmo da caixinha).

Figura 24- Conhecendo um bilhete



Fonte: arquivo pessoal

Leitura do bilhete em voz alta realizada pelo professor, solicitando que os alunos o acompanhem, olhando as palavras indicadas pelo professor. Fazer questionamentos: Que tipo de texto é este? O que é um bilhete? Quem de vocês já escreveu ou recebeu um? Para quem você já escreveu ou, de quem recebeu? Então hoje iremos analisar este bilhete que está no cartaz para aprendermos mais sobre o bilhete. Quem escreveu? Para quem ele escreveu? Qual o assunto do bilhete? Circular no Cartaz as repostas dos alunos com cores diferentes: vermelho para quem escreveu (remetente) e verde para quem recebeu (destinatário) e amarelo o assunto principal do bilhete; Após os questionamentos, fazer com os alunos no coletivo, um bilhete para outra turma da escola informando sobre a colônia de férias na escola, tendo o professor como escriba. Utilize as informações do folheto para redigir o texto do convite.

Figura 25- Bilhete de recreação



Fonte: arquivo pessoal

Realizar a leitura do bilhete, ajustando-o, se necessário, e em seguida entregar o bilhete junto com a turma.

AULA 2

ATIVIDADE 1

Será feita na rodinha uma brincadeira com a turma (telefone sem fio) Em seguida a professora explicará o objetivo da mesma: O telefone sem fio tem como objetivo transmitir o recado que será passado de forma correta, além de estimular a atenção dos alunos. Na maioria das vezes, nessa brincadeira, o recado nunca chega correto no seu destino final.

Intervenções: Qual foi o recado que vocês ouviram?

De que forma foi passado? Um recado passado oralmente pode ser igual a uma escrita?

De quais outras formas podemos transmitir um recado? (Reforçar os novos meios de enviar as mensagens) e a partir daí, seguir com a turma até o laboratório de informática, explicar para eles o que é *facebook*, mostrá-los como enviar uma mensagem através do *facebook*, usando um Datashow para explorar esta ferramenta. Apresentar também um celular e seguir com explicações de como enviar uma mensagem (áudio) pelo WHATSAPP.

ATIVIDADE PARA CASA

Com a ajuda da família o aluno irá enviar uma mensagem via WhatsApp (áudio) para o grupo. A professora criará um grupo no WhatsApp para que todos participem. Tema: Atrações da colônia de férias na escola e quem tem interesse em participar, comunicar enviando um áudio confirmando o seu interesse.

AVALIAÇÃO

As atividades sugeridas compõem o processo avaliativo, pois tentam responder a os objetivos, diagnosticar durante a realização das atividades pedagógicas se as crianças conseguiram alcançá-los e se compreenderam que existem outras formas de enviar mensagens, utilizando-se das novas tecnologias através das redes sociais WhatsApp (áudio) e no Facebook, diferenciando a linguagem escrita da linguagem falada no momento em que eles participam de uma produção coletiva de um texto.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades elaboradas através das sequências didáticas como objeto de aprendizagem e utilizando recurso tecnológico diferente em cada uma delas, promoveram a integração entre variadas disciplinas como matemática, língua portuguesa, ciências, história, geografia e artes. A sequência didática auxilia o professor a organizar as etapas das atividades de forma a tornar sua aula mais dinâmica e eficaz, bem como a levar seus alunos a uma propriedade efetiva sobre objetos de aprendizagem na construção do conhecimento. Para desenvolvê-las utilizei parte dos equipamentos tecnológicos da escola e outros meus equipamentos particulares, por ter equipamentos da escola insuficientes. A utilização de recursos tecnológicos permitiu aos alunos uma nova forma de aprendizagem que os deixou estimulados a aprender tornando as aulas mais produtivas e os alunos mais envolvidos e inseridos na era digital. Tivemos a era tecnológica sendo necessário trazer para a sala de aula recursos a fim de efetivar a aprendizagem utilizando uma espécie de linguagem que faz parte da experiência na vida da grande maioria dos alunos e uma sequência didática bem elaborada permitirá ao educador visualizar o conhecimento inicial do aluno, seu desempenho e perceber o que ainda necessita ser trabalhado para que se concretize a aprendizagem.

10. REFERÊNCIAS

ALVARENGA, Georfravia Montoza; **Portfólio: conceitos básicos e indicação para utilização** .Paraná, EAE 200

LEITE, Sérgio Antonio da Silva; D'ESTEFANO, Cynthia Bauab Fabricio. **A informática no processo de alfabetização escolar**: Ponta Grossa, Pr: Práxis Educativa, 2006.P & B.

MITRE, Sandra Minardi; **Metodologias ativas de ensino aprendizagem**. Rio de Janeiro, Ciências e saúde, 2008.

MOREIRA, Marco. A. **Aprendizagem significativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1999. p. 90-95.

PEREIRA, Welbert Oliveira; LIMA, Fernanda Teresa. **Desafios, discussão e respostas: estratégia ativa de ensino para transformar aulas expositivas em colaborativas**. São Paulo: Eisntein, 20.18

OLIVEIRA, Maria Marly. **Sequência didática interativa no processo de formação de professores**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.