

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

Rogério Coelho dos Santos

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

Belo Horizonte

2019

Rogério Coelho dos Santos

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

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.

Orientadora: Ana Paula Souto Silva Teles

Belo Horizonte

2019

CIP – Catalogação na publicação

S237 Santos, Rogério Coelho dos
Portfólio de sequências didáticas utilizando as tecnologias digitais / Rogério Coelho dos Santos. - Belo Horizonte, 2019.
78 f. il. color.; enc.

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

Orientadora: Ana Paula Souto Silva Teles

Inclui bibliografia.

1. Ensino-aprendizagem. 2. Sequências didáticas – Material didático. 3. Educação – Inovações tecnológicas. I. Título. II. Teles, Ana Paula Souto Silva. III. Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico.

CDD: 371.334

CDU: 37.02

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

Cursista: ROGÉRIO COELHO DOS SANTOS

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

BANCA EXAMINADORA

Professor(a) orientador(a): Ana Paula Souto Silva Teles

Professor(a) examinador(a): Camila Camillozzi Alves Costa de Albuquerque Araújo

PARECER

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

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

A nota do trabalho foi de 97 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.

Ana Paula Souto Silva Teles

Professor(a) orientador(a)

Camila Camillozzi Alves Costa de Albuquerque Araújo

Professor(a) examinador(a)

RESUMO

O presente trabalho refere-se ao uso de Sequências Didáticas para despertar competências relevantes ao trabalho docente com foco em ferramentas tecnológicas, enfocando o professor como autor e não como ator do processo de aprendizagem, produtor de conhecimento e não consumidor de informações, preparado para o uso “consciente” de smartphones em sala de aula, favorecendo uma escola democrática. Com o objetivo de caracterizar sequências didáticas que, ao utilizar ferramentas tecnológicas de ensino-aprendizagem, visam desenvolver nos estudantes conhecimentos, criatividade e competências; e dinamizar o acesso ao conhecimento nos espaços educativos. São apresentadas cinco sequências didáticas enfatizando a abordagem tecnológica das seguintes disciplinas: Inovação e Tecnologias Digitais com a sequência didática “Montar uma História em Quadrinhos no HagaQue”, com ênfase em criações textuais. Na disciplina Moodle e objetos de aprendizagem foi produzida a segunda sequência didática “Jogos dos 7 erros.exe”, que busca esclarecer que a pedagogia dos jogos traz para o aluno a observação de uma atividade na prática e que pode ser vivenciada na sala de aula. Na disciplina Recursos Digitais para apresentações na escola, foi desenvolvida a terceira sequência “Storytelling”, que proporciona a contação de histórias ou “storytelling” num formato atrativo e de repercussão, dando visibilidade à mensagem oficial mesmo em tempos de diversidade de fontes emissoras e de sobrecarga informativa. Na disciplina Recursos Audiovisuais na escola, foi construída quarta sequência, “Menina Bonita do Laço de Fita”, que propõe uma articulação entre os conteúdos aplicados, visando à construção do conhecimento mútuo. Por fim, na disciplina Redes Social na Educação, foi realizada a quinta sequência “Uma nova perspectiva escolar com o uso do *whatsapp* em sala de aula”, que destaca adaptação dos professores e alunos para o uso de novas maneiras de dominar as ferramentas tecnológicas (WHATSAPP) nas escolas, que ainda é um desafio para muitos. A utilização de recursos tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem é cada vez mais necessária, pois torna a aula mais atrativa, proporcionando aos alunos uma forma diferenciada de ensino. Podemos concluir que uma das principais contribuições do presente trabalho é a utilização de recursos tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem, tornando aulas mais atrativas, proporcionando aos alunos uma forma diferenciada de ensino, procurando desenvolver uma proposta capaz de transformar o processo de ensino em algo dinâmico e desafiador, implicando em novas formas de comunicar, de pensar, de ensinar, de aprender e de agir.

Palavras-chave: Sequência Didática. Ferramentas Tecnológicas. Recursos Tecnológicos. Ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

The present work refers to the use of Didactic Sequences to awaken relevant competences to the teaching work with a focus on technological tools, focusing on the teacher as an author and not as an actor in the learning process, a producer of knowledge and a non-consumer of information, prepared for the “conscious” use of smartphones in the classroom, favoring a democratic school. In order to characterize didactic sequences that, using technological teaching-learning tools, aim to develop students' knowledge, creativity and skills; and boost access to knowledge in educational spaces. Five didactic sequences are presented emphasizing the technological approach of the following disciplines: Innovation and Digital Technologies with the didactic sequence “Assembling a Comic Story in HagaQue”, with an emphasis on textual creations. In the discipline Moodle and learning objects, the second didactic sequence “Jogos dos 7 errors.exe” was produced, which seeks to clarify that the pedagogy of games brings to the student the observation of an activity in practice and that can be experienced in the classroom . In the discipline Digital Resources for presentations at school, the third sequence “Storytelling” was developed, which provides storytelling or “storytelling” in an attractive and repercussion format, giving visibility to the official message even in times of diversity of broadcast sources and informative overload.

In the discipline Audiovisual Resources at school, a fourth sequence, “Menina Bonita do Fita de Fita” was created, which proposes an articulation between the applied contents, aiming at the construction of mutual knowledge. Finally, in the discipline Social Networks in Education, the fifth sequence “A new school perspective with the use of whatsapp in the classroom” was carried out, which highlights the adaptation of teachers and students to the use of new ways of mastering technological tools (WHATSAPP) in schools, which is still a challenge for many. The use of technological resources in the teaching-learning process is increasingly necessary, as it makes the class more attractive, providing students with a differentiated form of teaching. We can conclude that one of the main contributions of this work is the use of technological resources in the teaching-learning process, making classes more attractive, providing students with a differentiated form of teaching, seeking to develop a proposal capable of transforming the teaching process into something dynamic and challenging, implying new ways of communicating, thinking, teaching, learning and acting.

Keywords: Didactic Sequence. Technological Tools. Technological Resources. Teaching-learning.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	06
2 MEMORIAL	14
3 SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS	20
3.1 Montar uma História em Quadrinhos no HagaQue	20
3.2 Jogo dos 7 erros.exe	27
3.3 Storytelling	36
3.4 Menina Bonita do Laço de Fita	44
3.5 Uma nova perspectiva escolar com o uso do whatsapp em sala de aula	62
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	73
REFERÊNCIAS	75

1 INTRODUÇÃO

Iniciamos o curso de Tecnologias Digitais e Educação 3.0 com uma palestra magnífica no dia 04/08/2018 com Prof. Dr. Nelson Pretto. Foi um momento de muito conhecimento e de grandes interações, chamado delicadamente pelo professor de "Uma conversa (entre professores) sobre educação e tecnologias". Nelson Pretto levantou vários pontos importantes sobre o uso das tecnologias na educação, tais como: o professor como autor e não como ator diante das tecnologias; produção de conhecimento e não consumo de informações; círculo virtuoso de conhecimento; utilização de software livre; não à ideia de uma pedagogia embarcada; quem faz a tecnologia um elemento pedagógico é um professor qualificado; redução da internet a um martelo; dentre outros pontos levantados.

O curso em questão começa com a disciplina "Introdução a EAD", editando nosso perfil, conhecendo nossos colegas de turma, professores-tutores e professores-formadores. Nessa disciplina, aprendemos sobre o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) que é um sistema (ou *software*) inovador, que permite desenvolver e distribuir conteúdos de cursos *on-line*, que podem ser realizados a distância, semi-presencial ou até mesmo como complemento de cursos presenciais. Aprendemos a editar conjuntamente na "wiki". Passamos também a conhecer o termo e o significado da palavra "NETIQUETA", que é o desafio de promover o diálogo entre escola, pais de alunos e alunos, preparando-os para o uso "consciente" e ético de aparelhos celulares para depois permitir o uso desses aparelhos em sala de aula. Portanto a escola democrática deve favorecer a participação ativa de todos os envolvidos nesse processo. Além disso, aprendemos sobre a "gestão do tempo em EAD", o que muito me capacitou para estudar e trabalhar em plataformas digitais.

Começamos a segunda disciplina "Inovação e tecnologias digitais", discutindo tecnologias, sociedade e educação. Mostrando que o processo de aprendizagem é o mesmo desde o tempo em que estudei até hoje, pouca coisa mudou. Estudar verbos sem fim, decorar, decorar, decorar a tabuada, sentar em carteiras enfileiradas, não levantar, não conversar, responder "presente" na hora da chamada em ordem alfabética, mostrar a tarefa pronta, caso contrário vai ficar sem

recreio, educação física ou depois da aula. Isso não ajuda em nada aos alunos, que fora dos muros da escola tem coisas muito mais atraentes do que no ambiente escolar, já que eles são tão atraídos por tudo que é tecnológico e, por consequência, acontece o insucesso escolar, causando uma das maiores evasão escolar da história.

Depois, aprimoramos nossa prática com a “wike II”. Apontando que a evolução tecnológica, além das mudanças no comportamento social, exige novas terminologias para se conceituar. A expressão Tecnologia da Informação surge da união entre informática e comunicação. As soluções providas por recursos da computação possibilitam o armazenamento, o acesso, o gerenciamento e o uso das informações. Porém, como no universo virtual, as mudanças ocorrem de forma bem rápida, uma nova expressão já é utilizada: Tecnologia Digital da Informação e Comunicação, como nos aponta Costa *et al.* (2015, p. 604). Trabalhamos, também, a linha do tempo das tecnologias da educação, o que contribuiu para aumentar o meu conhecimento sobre “educação”. Além disso, fizemos a inovação, interação aprendendo a trabalhar histórias em quadrinhos com o fascinante “HagaQue”. Depois, trabalhamos o infográfico, que é um tipo de representação visual que une textos breves com figuras e esquemas a fim de explicar um conteúdo para o leitor. Por misturar texto com imagens, um infográfico estimula os dois lados do cérebro (direito, responsável por entender e interpretar figuras, e o esquerdo, voltado ao raciocínio lógico e à escrita). Construímos nosso glossário com termos “tecnologias digitais de informação e comunicação” e por fim construímos nossa segunda sequência didática intitulada “Montar uma História em Quadrinhos no HagaQuê”.

Dá-se o início da terceira disciplina “Divulgação científica na escola”, escrevendo sobre ciência. A ciência é parte integrante da minha vida 24 horas por dia, ela está presente desde quando me levanto até ir dormir. Começa com a ciência usada na tecnologia do celular para me despertar, se estende na luz que acendo, no café que preparo. Já imaginou a contribuição da ciência usada nas máquinas, para plantar, carpir, no controle de agrotóxicos usados, na colheita, no preparo e até no fogo, no tratamento da água, na ciência para a fabricação das roupas que usamos no transporte que me leva ao trabalho, na comida, nos remédios e nos materiais que usamos na escola. E sua importância na aplicação de estudos, investigação

científica e implantação da ciência em toda nossa vida cotidiana. Logo em seguida, veio a percepção da ciência, onde respondemos a um questionário para aprimorar a construção do nosso conhecimento.

Continuamos com a divulgação científica na escola, onde elaborei um trabalho com a revista Ciência Hoje das Crianças. Ela foi criada em 1998, é editada e publicada pelo Instituto Ciência Hoje e pode ser lida por crianças de todo mundo. Este trabalho com a revista envolveu a construção de planos de aulas de Ciências, nas séries iniciais do Ensino Fundamental, que devem contemplar atividades interessantes que permitem a exploração e sistematização de conhecimentos compatíveis com o nível de desenvolvimento do aluno. Ressalto o uso dessa revista, pois acredito que devemos investir na divulgação científica na escola, sendo com palestras, aulas expositivas, feiras de ciências, encontros literários e várias outras formas.

Finalmente optamos por fazer um infográfico relatando o texto “O ativismo anti-vacina na internet”, que retrata a possibilidade de retrocesso na saúde pública em função de pós-verdades provocadas por fake news. Esse tema é uma questão de utilidade pública, educação cidadã e saúde. Acreditamos que abordar o assunto pode “abrir os olhos” dos nossos alunos quanto à importância da vacinação, eles terão a oportunidade de saber que existe a boa e a má ciência, e compreenderem que uma boa pesquisa científica passa por um rigoroso processo. Nossos alunos podem ser multiplicadores dessa informação na sociedade.

Na última disciplina do segundo semestre de 2018, “Moodle e objetos de aprendizagem”, começamos com nosso segundo encontro presencial em 20/10/2018. Nesse encontro, discutimos sobre o moodle na prática ou Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment, que é um software que alavancou o ensino a distância. Discutimos também sobre formas de se utilizar o Moodle como estratégia de ensino-aprendizagem na Educação Básica; e começamos a alçar vôo com os Objetos de Aprendizagem, 7 Erros.Exe, Abacus.exe, Árvore genealógica.exe, enigma com frações.exe, mapas.exe, etc. Elaboramos uma matriz avaliativa dos objetos de aprendizagem e avaliamos um objeto. Elaboramos também nossa sequência didática “Jogo dos 7 erros.exe”.

Iniciamos o primeiro semestre de 2019 com a disciplina “Educação a

distância e inovação: da carta ao *smartphone*”, na qual ficamos conhecendo a situação “fictícia” do professor Joaquim. Construímos um plano de aula, fizemos um mapa mental, o que muito nos ajudou a aprender como construir um plano de aula e um mapa mental.

Partimos para “Tecnologias digitais e educação 3.0 - metaturma”. Como houve pouca adesão a essa disciplina, começamos outra “Recursos audiovisuais na escola de telespectador a youtuber”, na qual criei o vídeo “Indicações para escolha de livros da coleção Vaga-lume”. Desenvolvemos também um estudo sobre o uso de vídeos como instrumento didático e educativo: pontos positivos e desafios. Para utilizar um vídeo na educação é necessário que alguns critérios sejam considerados e que essa mediação seja organizada por uma proposta pedagógica. Para isso, precisamos analisá-lo, classificá-lo e avaliá-lo de acordo com o contexto educacional no qual será utilizado. Nessa disciplina, também fizemos a sequência didática “Menina Bonita do Laço de Fita” e tentamos fazer uma animação no “MUAN”. Como não foi bem sucedido, tivemos que usar outra ferramenta para realizar a atividade: “filmora 9”.

Iniciamos a disciplina “Recursos digitais para apresentação na escola”, na qual começamos nossas primeiras reflexões sobre “*storytelling*”. Criei a minha primeira história em *storytelling*, chamada “Passeio de Jovanilda e seu Pai ao Shopping”. Depois, construímos essa mesma história no Prezi e no Meu Powtoon. Nessa disciplina, também fizemos a sequência didática “*storytelling*”. Culminando com a prova no encontro presencial, em que foram disponibilizadas quatro figuras, para que pudéssemos escolher uma e discorrer sobre tal figura. Por acaso, escolhi uma que demonstrava uma família sentada em um sofá, cada um com seu celular à mão, inclusive o cachorro.

Na sequência, cursamos a disciplina “Redes sociais na educação”, na qual assistimos o filme “Her”. Discutimos também sobre: a ciborganização das práticas contemporâneas; como as tecnologias digitais têm alterado nossas formas de ser, pensar, agir, comportar, relacionar, estudar, amar, conhecer, aprender, ensinar etc; como escapar da cilada de demonizar as tecnologias digitais; e formas que as/os educadoras/es dispõem para enfrentar o desafio de considerar as tecnologias digitais em seus planejamentos curriculares, enquanto constitutivas das

existências contemporâneas. Além disso, trabalhamos currículo e redes sociais digitais, produzimos um fluxograma no GoConqr. A partir desse fluxograma e de novas formas de incluir as redes sociais nos currículos, conseguimos propor novas maneiras de estimular os alunos. Abordamos a sequência didática “uma nova perspectiva escolar com o uso do *whatsapp* em sala de aula”, e por fim a prova no encontro presencial da disciplina “redes sociais na educação”.

Iniciamos o segundo semestre de 2019, com o encontro presencial dia 03/08/2019 e a palestra da professora Profa. Dra. Andréia de Assis Ferreira sobre trabalho científico. Essa palestra foi muito proveitosa no sentido de aplicar as informações da professora na confecção do nosso trabalho final do curso de tecnologias digitais e educação 3.0.

Na disciplina “Metodologia de pesquisa e trabalho de conclusão de curso”, abordamos temáticas essenciais para a construção de pesquisas científicas, como por exemplo: os tipos e classificação das pesquisas; os métodos e técnicas do trabalho científico; a natureza teórico-prática da pesquisa científica e as fases da pesquisa científica. Fizemos também uma reflexão sobre como se produz conhecimento e sua difusão no contexto político e social atual.

Portanto, a importância do curso para uma melhor formação profissional está relacionada à aplicabilidade da tecnologia digital na área educacional, pois podemos desenvolver vários aplicativos disponibilizados neste curso com alunos em salas de aula, com dispositivos móveis ou em laboratórios de informática da escola. Como, por exemplo: gravação de vídeos, publicação de vídeos no YouTube, criação de animação no Filmora 9, jogos educativos, construção de histórias em quadrinhos em HagaQue, infográfico, fluxograma, linha do tempo, divulgação em redes sociais e desenvolvimento de sequências didáticas, etc.

Além disso, este curso possibilita uma constante capacitação dos profissionais para que estejam mais bem preparados para formar educandos para a vida, com habilidade, competência, tecnologia e responsabilidade, tornando o aluno capaz de ter consciência de sua cidadania e buscar conhecimento sistematizado. Pois, o desafio do professor e da escola é estruturar o processo ensino – aprendizagem, atualizando conhecimentos metodológicos, inserindo em seus currículos práticas educativas que envolvam tecnologias digitais no cotidiano

escolar.

Dessa forma, as sequências didáticas apresentadas no presente trabalho podem contribuir na formação e prática de outros professores uma vez que abordam o uso de ferramentas tecnológicas de ensino – aprendizagem, visando estimular os conhecimentos e a criatividade, para desenvolver competências e agilizar de forma dinâmica o acesso ao conhecimento nos espaços educativos. Além disso, buscam disseminar a cultura do uso das tecnologias digitais para construção de competências; repensar as práticas de ensino – aprendizagem; e adequar os planos pedagógicos ao formato de uso das tecnologias digitais.

É bom ressaltar que a inclusão digital, no entanto, não é uma simples questão que se resolve disponibilizando materiais digitais. É uma questão complexa que envolve

considerar técnicas que abranjam o desenvolvimento afetivo, intelectual de competências e de atitudes, não os tornando um recurso comum apenas para transmissão de conhecimento para substituição dos já existentes, a exemplo do quadro negro. Haverá necessidades de variar estratégias tanto para motivar o aluno, como para responder aos mais diferentes ritmos e formas de aprendizagem, não esquecendo que a tecnologia possui um valor relativo, tendo importância quando é aplicada para facilitar o alcance dos objetivos (MORAN; MASSETO; BEHRENS, 2000, p. 144).

Mediante essa consideração de Moran, Masseto e Behrens (2000), podemos repensar nossa prática para uma atuação dinâmica de interatividade, considerando que Demo (2004, p. 60) define aprendizagem como “processo dinâmico, complexo não linear, de teor autopoietico, hermenêutico, tipicamente interpretativo, fundado na condição de sujeito que participa desconstruindo e reconstruindo conhecimento”. O novo processo escolar não exige apenas reorganização política, exige acima de tudo mudanças nos métodos pedagógicos. Como nos orienta Kenski (2007, p.102-104), “as mais modernas tecnologias de informação e comunicação exigem uma reestruturação ampla dos objetivos de ensino e aprendizagem”, uma vez que as maiores dificuldades dos professores estão em saber lidar pedagogicamente com os alunos frente às ferramentas tecnológicas e com os aplicativos mais usados nas mídias digitais da comunicação.

Diante desse contexto, o presente trabalho tem como objetivo caracterizar sequências didáticas que, ao utilizar ferramentas tecnológicas de ensino-aprendizagem, visam desenvolver nos estudantes conhecimentos, criatividade e

competências; e dinamizar o acesso ao conhecimento nos espaços educativos.

Assim, no presente Portfólio apresentamos cinco Sequências Didáticas (SD), que foram produzidas de acordo com cada disciplina do curso, enfatizando a abordagem tecnológica da disciplina.

A primeira SD “Montar uma História em Quadrinhos no HagáQuê”, foi elaborada na disciplina Inovação e Tecnologias Digitais 3.0. Para a realização da sequência, foi realizado um levantamento dos conhecimentos prévios sobre a estrutura e a característica linguística desse gênero textual (balões, expressão dos personagens, diálogos, onomatopéias). Depois foram distribuídos vários gibis para que os alunos pudessem conhecer o gênero e aprender a utilizar a ferramenta “HagaQuê” para a produção de histórias em quadrinhos.

A segunda SD “Jogos dos 7 erros.exe”, foi produzida na disciplina Moodle e objetos de aprendizagem. Essa SD foi realizada no intuito de esclarecer que a pedagogia dos jogos traz para o aluno a observação de uma atividade na prática e que pode ser vivenciada na sala de aula. Macedo, Petty e Passos (2005) discutem que o uso de jogos é uma importante atividade para desenvolver habilidades. Para esses autores

a criança desenvolve brincadeiras e aprende jogos. Pode também aprender brincadeiras com seus pares ou cultura e, com isso, desenvolve habilidades, sentimentos ou pensamentos. O mesmo ocorre nos jogos: ao aprendê-los, desenvolve o respeito mútuo (modos de se relacionar entre os iguais), o saber compartilhar uma tarefa ou um desafio em um contexto de regras e objetivos, a reciprocidade, as estratégias para o enfrentamento das situações-problemas, os raciocínios (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005, p. 10).

Esses mesmos autores afirmam que uma das formas interessantes de promover a aprendizagem e avaliar é através de situações-problemas.

A terceira SD “*Storytelling*” foi desenvolvida na disciplina Recursos Digitais para apresentações na escola, a partir da sugestão de que a contação de histórias ou “*Storytelling*” conforma-se num formato atrativo e de repercussão, dando visibilidade à mensagem oficial mesmo em tempos de diversidade de fontes emissoras e de sobrecarga informativa. Dessa forma, o objetivo é promover, junto aos participantes, uma alteração na lógica criativa convencional em comunicação organizacional para estabelecer interfaces com públicos estratégicos, com uso

adequado e crescente da contação de histórias (COGO, 2013).

A quarta SD “Menina Bonita do Laço de Fita”, foi construída na disciplina Recursos audiovisuais na escola. Essa SD propõe uma articulação entre os conteúdos aplicados, visando à construção do conhecimento mútuo. Para a elaboração dessa SD, foi disponibilizado, na disciplina, um vídeo de mesmo nome da SD. Depois de ver o vídeo, fizemos uma roda de conversa sobre o vídeo e a leitura da história. Essa história expõe para o universo infantil um povoado conjunto de elementos lúdicos, mostrando o lado positivo das diferenças com ênfase na diversidade Étnico-Cultural. O objetivo principal dessa SD é incentivar a leitura, a análise de vídeo e principalmente tratar a questão das diferenças, valorizando a diversidade a partir da raça negra. Além disso, essa atividade busca verificar como os alunos se identificam com a história e desenvolver capacidade intelectual de conversação, exploração de ideias e argumentação.

Por fim, a quinta Sequência Didática “Uma nova perspectiva escolar com o uso do *whatsapp* em sala de aula” foi realizada na disciplina Redes Sociais na Educação. Essa Sequência Didática aborda a adaptação dos professores e alunos para o uso de novas formas de dominar as ferramentas tecnológicas (*whatsapp*) nas escolas, que ainda é um desafio para muitos. A utilização de recursos tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem é cada vez mais necessária, pois torna a aula mais atrativa, proporcionando aos alunos uma forma diferenciada de ensino. A forma de ensinar e aprender podem ser beneficiados pelas tecnologias, por exemplo, o uso de aplicativos de redes sociais, que traz uma diversidade de informações, que auxiliam a aprendizagem. O aparecimento das tecnologias foi muito positivo para a sociedade, em relação à comunicação, ligação e convívio social. A informática trouxe, além de inúmeros recursos tecnológicos, a esperança de melhorias no processo de ensino e aprendizagem. O professor passa a ter o papel de interventor dessa nova forma de ensino, dando o suporte necessário ao uso adequado e responsável dos recursos tecnológicos. A inserção de recursos tecnológicos no cotidiano escolar anima o desenvolvimento do pensamento crítico criativo e a aprendizagem cooperativa, uma vez que torna possível a realização de atividades interativas.

2 MEMORIAL

Asas para voar na “Educação”

A construção do conhecimento surge pelas necessidades de um povo. “A realidade é constituída de vários níveis e estruturas. De um mesmo objeto pode-se obter conhecimento da realidade a partir de diferentes ângulos (científico, artístico, filosófico, etc)” (GALLIANO, 2000, p. 2). Há também a busca do conhecimento através da experiência, o conhecimento com a utilização de métodos e leis que regem um determinado lugar. Além do conhecimento filosófico que é construído diante da realidade, pela interferência do sentimento e ultrapassa a experiência. É um pouco dessa experiência de que trata Galliano que pretendo passar nesse memorial reflexivo.

Eu sou Rogério Coelho dos Santos, da bela cidade histórica de São João del Rei, com formação acadêmica em Pedagogia para a Educação infantil e Magistério para os anos iniciais do ensino fundamental na Universidade Federal de Ouro Preto (Abril de 2011). Sou pós-graduado em Supervisão, Inspeção e Orientação Escolar pelo Instituto Superior Tupy de Joinville-SC (Maio de 2012). Sou Tecnólogo em Gestão da Tecnologia da Informação pelo Instituto Federal Sudeste de Minas Gerais, campus São João del Rei (Setembro de 2016) e Técnico em Multimeios Didáticos pelo Instituto Federal Sudeste de Minas Gerais, campus Juiz de Fora (Outubro de 2016). Estou finalizando a pós-graduação “Tecnologias Digitais e Educação 3.0” e no último dia 26 de agosto participei da prova de seleção para o mestrado em educação, com a linha de pesquisa em tecnologias digitais da Universidade Federal de Minas Gerais. Desde 2004, trabalho na Biblioteca da Escola Municipal Padre Miguel Afonso de Andrade Leite, no Distrito de São Miguel do Cajuru, São João del Rei- MG.

Vejo um futuro promissor na educação em geral, a partir do grande empenho de profissionais das Universidades Federais em, apesar das dificuldades, disponibilizar e fazer acontecer cursos como o de especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0, oferecido pela UFMG.

Além de sentir-me lisonjeado em participar como aluno dessa maravilhosa instituição de ensino, onde quero capacitar-me para melhor atender aos alunos, professores e comunidade escolar no meu trabalho na biblioteca. Depois do maior uso das Tecnologias Digitais nas escolas, deixou de ser um mero depósito de livros para vislumbrar um futuro promissor, transformando informação em conhecimento. Já contando com mais essa formação, quero fazer um mestrado na área de educação com ênfase em pesquisa no uso de tecnologias digitais nas escolas públicas de ensino fundamental.

Para que eu possa demonstrar a minha dedicação - motivação e busca pela excelência em tudo que faço, preciso começar contando sobre como tudo começou. Nascido em abril de 1967, na zona rural de Lagoa Dourada, cursei o primeiro ano escolar, na escola multisseriada “Escola Municipal Bela Vista”, no ano de 1974, onde hoje consigo ter a dimensão da dificuldade da professora “Dona Lília” para ensinar, cuidar e alimentar todos aqueles alunos, de quatro séries diferentes em uma mesma sala de aula, pois ela era Diretora, professora, merendeira, mãe além de diversas outras funções.

Em 1975, tive que passar por uma prova classificatória para cursar o segundo ano na Escola Estadual Abeilard Pereira, também na cidade de Lagoa Dourada. Por lá, permaneci até , quando formei a 8ª série, sem tomar nenhuma “bomba”, como se dizia na época, passando por vários “perrengues” com o disciplinário “Sr João Bosco”, figura mais autoritária que já vi na vida.

Em 1982, mudei para a cidade de São João del Rei e comigo uma bolsa de estudos parcial para fazer o 2º grau em uma Escola Particular “Colégio Instituto Auxiliadora”, dirigido pelas irmãs salesianas. Já no final de 1982, tive que enfrentar uma encruzilhada, na qual precisei tomar uma importante decisão de uma difícil adaptação. Aquele era o primeiro ano que essa instituição admitia alunos do sexo masculino. Comecei, a partir daí, a observar os problemas relacionados à educação. As exigências com os meninos eram sempre maiores, comparações sempre eram feitas, até mesmo visitas dentro dos sanitários masculinos eram feitas pelas irmãs, sempre dizendo: “-se fossem meninas não estariam fazendo isso ou aquilo”. Aprovado, tive que decidir o que estudar a partir do segundo ano, às opções era: Magistério, Contabilidade e Científico, este último específico para vestibular. Eu

queria fazer magistério, despontava aí minha vontade de ser professor, mas já um pouco traumatizado com o tratamento relacionado a ser do sexo masculino e na turma do magistério possuir somente um homem, que depois se tornaria padre. Resolvi que faria o científico, contei com muito apoio de uma irmã salesiana que trabalhava na biblioteca, minha querida e inesquecível irmã Carminha, que inclusive me deu um livro de poesias de sua autoria, autografado.

É chegado o ano de 1985, acabei de formar o segundo grau, vislumbro um conturbado cenário político no Brasil, saindo de uma ditadura militar que durou 20 anos, e meu conterrâneo presidente civil eleito por um colégio eleitoral “Sr Tancredo de Almeida Neves”, morreu antes de assumir a presidência, assumindo em seu lugar o vice “Sr José Sarney”. Eu começo a “fazer a vida”, como se diz na minha região, não foi possível fazer o vestibular por motivos financeiros e tive que trabalhar. Comecei como garçom em uma churrascaria, rapidamente fui promovido a ajudante de cozinha, tornei-me cozinheiro e depois churrasqueiro. Uma crise no mercado de carnes na época fez com que eu me aventurasse no ramo da marcenaria, fazendo artesanato de madeira. A partir daí, fui trabalhar de “camelô”, profissão que tento conciliar até hoje com os estudos e a biblioteca, sendo 33 anos de luta.

Chega o ano de 2002, ainda meio atrapalhado com o “Boom do Século”, passei em frente ao Banco do Brasil e vi um rapaz vendendo apostilas para concurso. Perguntei que concurso é esse, ele prontamente me respondeu, era da prefeitura da sua cidade para a secretaria de educação. Confesso que aquele sonho adormecido de trabalhar na educação voltou logo e procurei pelo edital. Entusiasmo em ver duas vagas para auxiliar de biblioteca, fiz a prova e fui aprovado em 18º lugar. Dois anos mais tarde, em 2004, assumi a vaga de “Auxiliar de Biblioteca”, lembrando sempre da querida irmã Carminha, na Escola Estadual Padre Miguel Afonso de Andrade Leite, no distrito de São Miguel do Cajuru, município de São João del Rei, MG. Começando no dia dois de maio de 2004, com uma curiosidade, um dia após o dia do trabalhador, na área que sempre sonhei em trabalhar até hoje na minha vida, “Educação”.

Em 2006, a prefeitura de São João del Rei celebrou um convênio com a Universidade Federal de Ouro Preto, para que seus funcionários que tivessem

interesse, pudessem fazer um sistema de seleção diferenciado, para cursar uma pedagogia especial “Licenciatura em Pedagogia para Educação Infantil”. Eu, mesmo 21 anos depois de formado o segundo grau, sem estudar, fiz a prova e fui aprovado no 25º lugar. Em 2010, já tinha colado grau. Foi minha primeira experiência com a EAD. Logo em seguida, fiz uma complementação de um ano, para lecionar para alunos do 1º ao 5º ano, “Magistério”. Em 2011, comecei a fazer pós-graduação, especialista em Inspeção, Orientação e Supervisão escolar. Porém, não era essa a área que pretendo explorar, por isso busquei mais formação em um curso técnico e mais uma graduação, na área de tecnologias digitais,

Terminado essa pós-graduação, mais uma vez, fui congratulado pela prefeitura, oferecendo um curso técnico à distância em Multimeios Didáticos, fiz a prova e fui aprovado em 7º lugar, de novo a maravilha de estudar usando as tecnologias digitais e a já bem mais famosa “EAD”. Começamos o curso com 17 colegas, a prefeitura disponibilizou transporte e alimentação para fazermos o curso na vizinha cidade de Barbacena, mas no segundo mês só restou eu da turma inicial, todos os outros desistiram, tive que arcar com todas as despesas sozinho. No entanto, um ano e meio depois estava formado em mais um curso, aplicando e aprendendo sobre tecnologias digitais, para auxiliar no meu trabalho na área de educação. Durante esse tempo, passei em um vestibular para cursar no IF Sudeste de Minas Gerais, Campus São João del Rei, mais uma graduação em “Gestão da Tecnologia da Informação”. Agora sim, a oportunidade que eu esperava para unir as duas maiores paixões da minha vida, a dicotomia perfeita “Educação e Tecnologia”, dois anos e meio depois finalizei minha segunda graduação.

De repente, sem estudar, procurando alguma coisa pra ocupar o tempo, fazendo curso de Excel, de dislexia, de inclusão de portadores de deficiências, fui surpreendido com a vice-diretora da escola que eu trabalho me apresentando uma pós-graduação em tecnologias digitais, de uma grande Universidade no cenário nacional, a UFMG. Logo procurei me informar, acessei o edital de “Tecnologias digitais e Educação 3.0”, empolguei-me logo com a nomenclatura do curso. Foi amor à primeira vista, tecnologias digitais, UFMG, era tudo que eu sonhava, sabia das grandes dificuldades, distância de onde moro até a UFMG, tempo disponível para estudar, liberação da escola para os encontros presenciais em sábados letivos,

maiores conhecimentos em plataformas digitais usadas em EAD, dentre outras. Mais uma vez, como diz o professor Santer “vamo que vamo”, fiz a prova de seleção, desafiando meus limites, mais uma vez aprovado, agora é seguir em frente.

Nessa Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0, aconteceu nossa aula inaugural com Prof. Dr. Nelson Pretto, que levantou vários pontos importantes sobre o uso das tecnologias na educação, como mencionado anteriormente.

Com o decorrer do curso, ficou bem claro que, através de conhecimentos como editar conjuntamente na wiki, um estudo sobre netiqueta e gestão do tempo em EAD, discutimos tecnologias, sociedade e educação. Trabalhamos a inovação, interação e histórias em quadrinhos com o fascinante “HagaQue”, o infográfico e o glossário com termos “tecnologias digitais de informação e comunicação”, escrevemos sobre ciência, e construção de matriz avaliativa dos objetos de aprendizagem, começamos nossas primeiras reflexões sobre “storytelling”, e criamos nossa primeira história em storytelling, chamada “Passeio de Jovanilda e seu Pai ao Shopping”, e construímos essa mesma história no Prezi, e o próximo passo foi o Meu Powtoon. Assistimos o filme “**Her**”, e tratamos da ciborganização das práticas contemporâneas, e como as tecnologias digitais têm alterado nossas formas de ser, pensar, agir, comportar, relacionar, estudar, amar, conhecer, aprender, ensinar etc, e também como escapar da cilada de demonizar as tecnologias digitais. E as formas que as/os educadoras/es dispõem para enfrentar o desafio de considerar as tecnologias digitais em seus planejamentos curriculares, enquanto constitutivas das existências contemporâneas, produzimos um fluxograma no GoConqr. Abordamos temáticas essenciais para a construção de pesquisas científicas, como por exemplo: os tipos e classificação das pesquisas; os métodos e técnicas do trabalho científico; a natureza teórico-prática da pesquisa científica e as fases da pesquisa científica. Fizemos também uma reflexão sobre como se produz conhecimento e sua difusão no contexto político e social atualmente, podemos aprimorar nossa prática pedagógica e habilitar-nos para incorporar essas tecnologias em salas de aula.

Ainda não atuei como professor regente de turma, mas estou atuando como “Auxiliar de Biblioteca” a quinze anos. Fui surpreendido esta semana, mais

precisamente, dia 28/08/19, com uma convocação da Secretaria de Educação Municipal de São João del Rei, para fazer um Curso de Educação Patrimonial, sobre manutenção e conservação de acervos documentais e bibliotecas escolares, com encontros mensais até dezembro. E qual foi minha surpresa, estava escrito assim, curso inicial de formação para funcionários (assistentes de biblioteca, cargo extinto mas com pessoas atuando), professores, pedagogos e dirigentes. Os maiores desafios deste cargo “Assistente de biblioteca” é que desenvolvo um projeto chamado “hora da leitura”, na escola Padre Miguel, onde todos os alunos e funcionários “exceto cozinha” fazem cinquenta minutos de leitura silenciosa semanal, e às vezes encontro vários entraves para realizar esse projeto, mas acredito ser de grande contribuição para a formação de leitores ativos.

Minhas expectativas iniciais ao curso de Tecnologias Digitais e Educação 3.0 eram de afinidades com a minha formação anterior e poder buscar uma capacitação em tecnologias digitais e educação, onde consigo vislumbrar um futuro promissor na aplicabilidade dessas tecnologias na educação. As primeiras impressões sobre essa pós-graduação foram de satisfação de expectativas, a disponibilidade dos professores-formadores, professores-tutores e demais colaboradores do curso deram um show de capacidades, na aplicação das disciplinas e informações sobre o uso de aplicativos em várias áreas da minha atuação como assistente de biblioteca escolar. O que mais me chamou a atenção no curso é a aplicabilidade da tecnologia digital na área educacional, pois atualmente consigo desenvolver vários aplicativos disponibilizados neste curso, com alunos da escola em que trabalho, exemplo: gravação de vídeos, publicação de vídeos no youtube, criação de animação no Filmora 9, jogos educativos, construção de histórias em quadrinhos em HagaQue, infográfico, fluxograma, linha do tempo, divulgação em redes sociais e desenvolvimento de sequências didáticas, etc.

Consigo projetar um aprimoramento das minhas práticas educativas e uma garantia de que, mais do que nunca, preciso fazer um mestrado em educação, com ênfase e pesquisa na área de utilização das tecnologias digitais na alfabetização e letramento na escola...

3 SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

3.1 Montar uma História em Quadrinhos no HagaQuê

Disciplina: Inovação e Tecnologias Digitais 3.0

Área do Conhecimento: Informática

1. CONTEXTO DE UTILIZAÇÃO

As histórias em quadrinhos são enredos narrados quadro a quadro por meio de desenhos e textos que utilizam o discurso direto, característico da língua falada. Assim, justifica-se a pesquisa pelo interesse de demonstrar como as estratégias de organização de um texto falado são utilizadas na construção da história em quadrinhos, que possui em seu texto escrito, características próximas a uma conversação face a face. Além de apresentar elementos visuais complementadores à compreensão, tornando este estudo bastante prazeroso, pois a leitura de uma HQ causa no leitor um determinado fascínio devido à combinação de todos esses elementos. A trajetória histórica dos quadrinhos é bem antiga. Como afirma Iannone, L.; Iannone, R. (1994, p.10), "estudiosos apontam as inscrições que nossos antepassados deixaram nas cavernas, no período pré-histórico, como a origem mais remota das histórias em quadrinhos". No entanto, as HQs atualmente conhecidas começaram a surgir no final do Século XIX, na Europa e nos Estados Unidos, expandindo-se, posteriormente, para outros países.

2. OBJETIVOS

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

- Incentivar a prática da leitura, o desejo e o prazer de ler por meio de histórias em quadrinhos;
- Possibilitar o contato direto das crianças com textos reais (livros e recursos digitais), para realizar sua história pessoal;

- Conhecer esse gênero textual em sua estrutura e função, percebendo características da linguagem das histórias em quadrinhos;
- Observar e comentar características de cada personagem da história por meio de leituras;
- Aprender a utilizar a ferramenta “HagaQuê” para a produção de histórias em quadrinhos;
- Criar uma história em quadrinho realizando pesquisas nos links educativos sugeridos.
- Tornar o aluno capaz de interação com os colegas para uma sociedade informatizada;
- Relacionar o desenvolvimento da leitura e da escrita com o uso das tecnologias;

3. CONTEÚDO

- Exploração da leitura e da escrita por meio de quadrinhos.
- Ensino de leitura e análise linguística.
- Introdução da prática educativa em tecnologias digitais.
- Produção de Histórias em Quadrinhos.

4. ANO

Alunos do quinto ano do ensino Fundamental.

5. TEMPO ESTIMADO

Cinco Aulas de 50 Minutos.

6. PREVISÃO DE MATERIAIS E RECURSOS

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são: Sala de informática, computador, gibis, histórias em quadrinhos, software HagaQuê, instrutor de informática, professor.

7. DESENVOLVIMENTO

No 1º momento, devemos fazer a apresentação da proposta sobre o gênero HQ e sua estrutura composicional discutindo o objetivo da formação e qual será a intenção em trabalharmos com essa proposta, ou seja, qual seria o nosso produto final e o que faríamos com as produções. Devemos apresentar vários gibis, para que os alunos possam ter a noção de como montar uma história em quadrinhos. Assim, combinaremos que as produções finais vão ficar na biblioteca da escola para que os alunos possam acessar os materiais e lerem entre eles.

No 2º momento, iniciamos com o levantamento prévio por meio de questões orais, em uma roda de conversa, onde serão trabalhadas as capacidades de leitura dos alunos, conversando com o grupo sobre o que é uma história em quadrinhos e quais as favoritas de cada um. Levantamento dos conhecimentos prévios sobre a estrutura e a característica linguística desse gênero textual (balões, expressão dos personagens, diálogos, onomatopéias).

A partir desse diagnóstico faremos um mapeamento dos conhecimentos prévios dos alunos, solicitando a todos que façam uma produção inicial, a partir do que eles já conhecem sobre o gênero história em quadrinhos. Logo, em seguida, começaremos a ter contato com o gênero em estudo. Distribuiremos vários gibis para que os alunos possam conhecer o gênero e dizer que iremos escolher e ler uma das histórias. O professor deverá trazer diferentes gibis, onde apresentará aos alunos o gênero textual: história em quadrinhos, além de apresentar os personagens da Turma da Mônica e as características de cada um. Realização de leitura. Perguntar o que as crianças entenderam da história. Após a leitura, listar no quadro o nome de alguns personagens que os alunos tenham encontrado nos gibis.

Além disso, realizaremos pesquisas na internet para o aprofundamento do conteúdo sobre a história em quadrinhos. Devemos propor aos alunos uma busca

coletiva e uma pesquisa¹ que trata da História: O Sumiço de todas as mães e Turma da Mônica: Boas Maneiras.

Já no 3º momento, trabalharemos os módulos partindo do diagnóstico do que o grupo apresentou em relação aos conhecimentos prévios, iniciando com a instrumentalização. Para desenvolver as Histórias em Quadrinhos utilizaremos o software Hagáquê que é um editor de histórias em quadrinhos, que possui um banco de imagens com diversos elementos cenários, personagens, balões, etc e vários recursos de edição destas imagens para que as crianças construam sua própria história. Dessa forma, o professor pode incorporar em suas aulas essas tecnologias. Uma vez que elas forem utilizadas adequadamente, poderão auxiliar no processo ensino-aprendizagem. Apresentaremos a eles o software hagáquê, baixando o programa nos computadores do laboratório de informática e mostraremos como trabalhar com o programa.

Para o 4º momento, após todas as discussões, estudos e instrumentalização, iniciarão as produções finais com temas livres e com a utilização do software. Além de outras atividades sobre análise das características temáticas, estilísticas e composicionais das HQs.

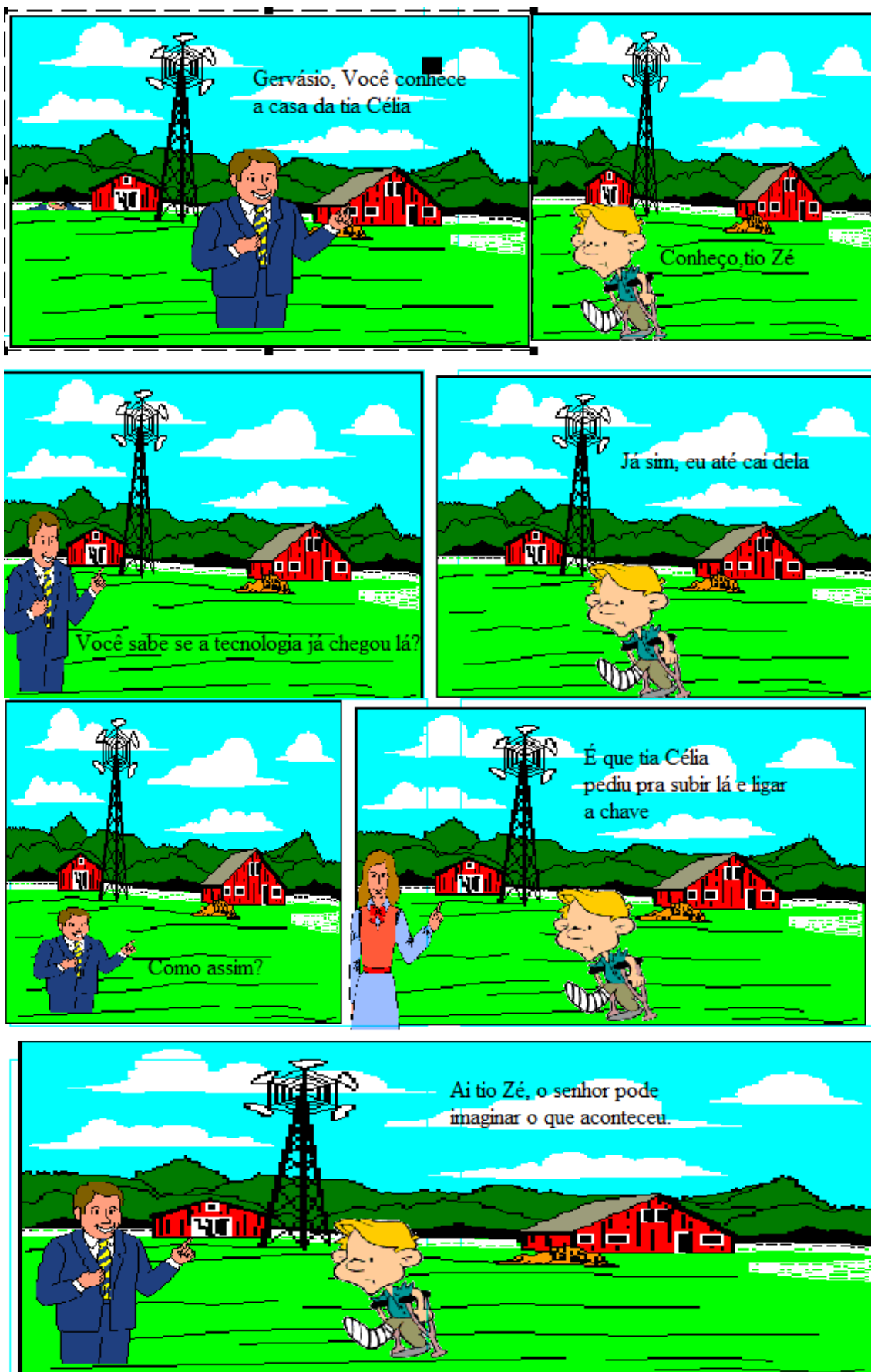
Por fim, no 5º momento da sequência, faremos de forma coletiva a análise da produção final. Depois, a socialização das atividades que acontecerá oralmente. E todas as histórias em quadrinhos produzidas e impressas serão deixadas expostas na biblioteca da escola para os alunos terem acesso a esse material.

Durante todo o processo formativo, nossa preocupação estará voltada para a discussão teórica integrada à prática pedagógica do professor para a utilização do gênero história em quadrinhos na formação de leitores.

Podemos deixar como exemplo para os alunos essa nossa história em quadrinhos utilizando a ferramenta “HagaQuê”.

¹ As pesquisas serão realizadas nos seguintes links:

<http://www.youtube.com/watch?v=X588TuX1Wv0> <http://www.youtube.com/watch?v=fnMxdGEGm54>



Que depois de analisada pelos alunos poderá ser comparada com as histórias em quadrinhos criadas por eles.

8. AVALIAÇÃO

Nesta proposta de trabalho levantaremos reflexões acerca das concepções de leitura, pontuando questões sobre o encaminhamento pedagógico da mesma. Além de discutir possibilidades do trabalho capazes de permitir o encontro do aluno com atividades de produção textual e de leitura que lhe despertem o prazer de ler, instiguem a imaginação e favoreçam a compreensão da realidade e da cultura que o circundam como prática.

Essa Sequência Didática, portanto, apresenta-se como uma importante proposta metodológica da atualidade. Bastante significativa no processo de ensino e aprendizagem para o estudo dos gêneros, pois abarca todos os eixos da língua portuguesa; promove a integração de saberes e habilidades; e proporciona uma aprendizagem significativa e contextualizada, aproximando os sujeitos de situações reais de aprendizagem e usos da língua com a inserção de recursos tecnológicos na prática pedagógica.

9. REFERÊNCIAS

9.1. Referências para o professor

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: língua portuguesa**; Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B. **Sequências didáticas para o oral e para o escrito: apresentação de um procedimento**. In.: SCHNEUWLY, B.; DOLZ, J. Gêneros orais e escritos na escola. Tradução e organização Roxane Rojo e Glais Sales Cordeiro Campinas, SP: Mercado de Letras, 2004, p. 95 – 128.

IANNONE, L.R.; IANNONE, R.A. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994.

LINGUA PORTUGUESA: **Orientações para o professor, Saeb/Prova Brasil, 4ª série/5º ano, ensino fundamental**. Brasília: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, 2009, p. 117 il. ISBN 978-85-86260-95-7.

MARINHO, E. S. **Histórias em quadrinhos, a oralidade em construção**. Rio de Janeiro: UNITAU, 2004.

MACHADO, A.R.; MATÊNCIO, M.L.M. (Org.). **Tradução de Campinas**. Campinas: Mercado de Letras, 2006.

MARCUSCHI, L.A. **Gêneros textuais: definição e funcionalidade**. In: DIONÍSIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (Org.). Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

Núcleo de Informação Aplicada à Educação. **Software HagáQuê**. Disponível em: <<http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A1qu%C3%AA>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

RAMOS, P. **Tiras cômicas e piadas: duas leituras, um efeito de humor**. 2007. 424 f. Tese (Doutorado em Letras. Área de concentração: Filologia e Língua Portuguesa) Faculdade de Filosofia e Língua Portuguesa, Universidade de São Paulo, SP.

SANTOS, M. O. dos; GANZAROLLI, M. E. **Histórias em quadrinhos: formando leitores**. Revista Transinformação. 2011, vol.23, n.1, pp. 63 - 75. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S010337862011000100006>>. Acesso em: 28 dez. 2016.

VALENTE, José Armando. ALMEIDA, Fernando José. **Visão analítica da informática na educação no Brasil: a questão da formação do professor**. Disponível em: <<http://www.professores.uff.br/hjbortol/car/library/valente.html>>. Acesso em: 15 nov. 2016.

9.2. Referências para o estudante

Chico Bento - Na Roça é Diferente. KTH. **Youtube**. 08 jul. 2007. 6min54s. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=X588TuX1Wv0>>. Acesso em: 10 out. 2018.

Turma Da Mônica em: O Sumiço De Todas As Mães. Turma da Mônica. **Youtube**. 10 mai. 2013. 7min03s. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=fnmxdgegm54>>. Acesso em: 8 out. 2018.

3.2 Jogo dos 7 erros.exe

Disciplina: Moodle e Objetos de Aprendizagem

Área de Conhecimento: multidisciplinar

1. CONTEXTO DE UTILIZAÇÃO

O ensino e a aprendizagem é um ato complexo e é um processo. Não existe a fórmula mágica para envolvermos os alunos em atividades, fazê-los se concentrar, estar com gosto na escola e prestarem atenção nas explicações, principalmente, na escola pública, onde se junta a isso a diversidade nas habilidades cognitivas. E nesse amálgama de habilidades cognitivas, diversificarem o processo pedagógico que se impõe. Nesse sentido, o professor deve buscar alternativas, como uso de jogos e atividades mais representativas para o aluno. Essa é uma justificativa para a escolha de uma prática mais eficaz no ensino, abordar o conteúdo de forma contextualizada. A pedagogia dos jogos vai nesse sentido, pois traz para o aluno a observação de uma atividade prática e que pode ser vivenciada na sala de aula. Macedo, Petty e Passos (2005) discutem que o uso de jogos é uma importante atividade para desenvolver habilidades, para eles: A criança desenvolve brincadeiras e aprende jogos. Pode também aprender brincadeiras com seus pares ou cultura e, com isso, desenvolve habilidades, sentimentos ou pensamentos. O mesmo ocorre nos jogos: ao aprendê-los, desenvolve o respeito mútuo (modos de se relacionar entre os iguais) o saber compartilhar uma tarefa ou um desafio em um contexto de regras e objetivos, a reciprocidade, as estratégias para o enfrentamento das situações-problemas, os raciocínios (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005, p. 10). Esses mesmos autores afirmam que uma das formas interessantes de promover a aprendizagem e avaliar é através de situações-problemas. Também afirmam que contextos de projetos ou jogos estão prechos de situações-problemas. Assim essa sequência didática abordará o jogo dos sete erros para que os alunos desenvolvam habilidades de construção e reconstrução em seu aprendizado.

2. OBJETIVOS

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

- Reconhecer as próprias dificuldades sabendo identificá-las nas diversas situações do jogo.
- Participar ativamente do jogo e brincadeiras que estimulem o conhecimento das situações problema apresentados.
- Desenvolver sua concentração e despertar sua curiosidade até a finalização do jogo.
- Desenvolver o espírito de competição, consciência de grupo, coleguismo e companheirismo por meio do jogo.

3. CONTEÚDO

- [https://virtual.ufmg.br/20182/pluginfile.php/486303/mod_folder/content/0/7 Erros.exe?forcedownload=1](https://virtual.ufmg.br/20182/pluginfile.php/486303/mod_folder/content/0/7%20Erros.exe?forcedownload=1)
- 7Erros.exe
- Interação com a tecnologia digital.

4. ANO

Essa sequência foi planejada para alunos do 5º ano das séries iniciais do Ensino Fundamental.

5. TEMPO ESTIMADO

Cinco Aulas de 50 Minutos

6. PREVISÃO DE MATERIAIS E RECURSOS

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são: computadores ligados à internet e com o objeto de aprendizagem (7Erros.Exe), laboratório de informática, caneta, lápis preto, lápis de cor e o professor referência que conduzirá as etapas.

7. DESENVOLVIMENTO

Aula 1 – 50 minutos

Devemos abrir o “jogo dos sete erros” no computador, 7Erros.axe, e iniciar o jogo, fazendo com que os alunos vão tentando descobrir os erros. o Objeto de Aprendizagem só permite passar para o próximo jogo quando o que esta sendo trabalhado chegar ao final. Ao final de cada etapa aparece a saudação “Parabéns” com cores vibrantes e em movimento, o que estimula os alunos a continuar os próximos desenhos. E também a saudação “Você Venceu!!!” e a possibilidade de “Voltar ao Menu” ou “Jogar novamente”. A partir daí é provável que os alunos tenham a compreensão da maneira como é desenvolvido o jogo, e a possibilidade de socialização para desenvolver as atividades, possibilitando a articulação dos conteúdos inseridos, ajudando no processo de ampliação do seu conhecimento e estratégias para resolver o primeiro dos cinco desenhos apresentados pelo objeto de aprendizagem, 7Erros .exe.

Aula 2 – 50 minutos

Nessa segunda aula, orientam-se começar perguntando aos alunos, quais foram as maiores dificuldades na aula anterior e buscar desenvolver melhor no segundo jogo do objeto de aprendizagem as possibilidades de resolução da situação problema.

Aula 3 – 50 minutos

Na terceira aula, os alunos provavelmente já estarão mais familiarizados com as possibilidades do objeto de aprendizagem em questão, podendo marcar os erros do desenho três.

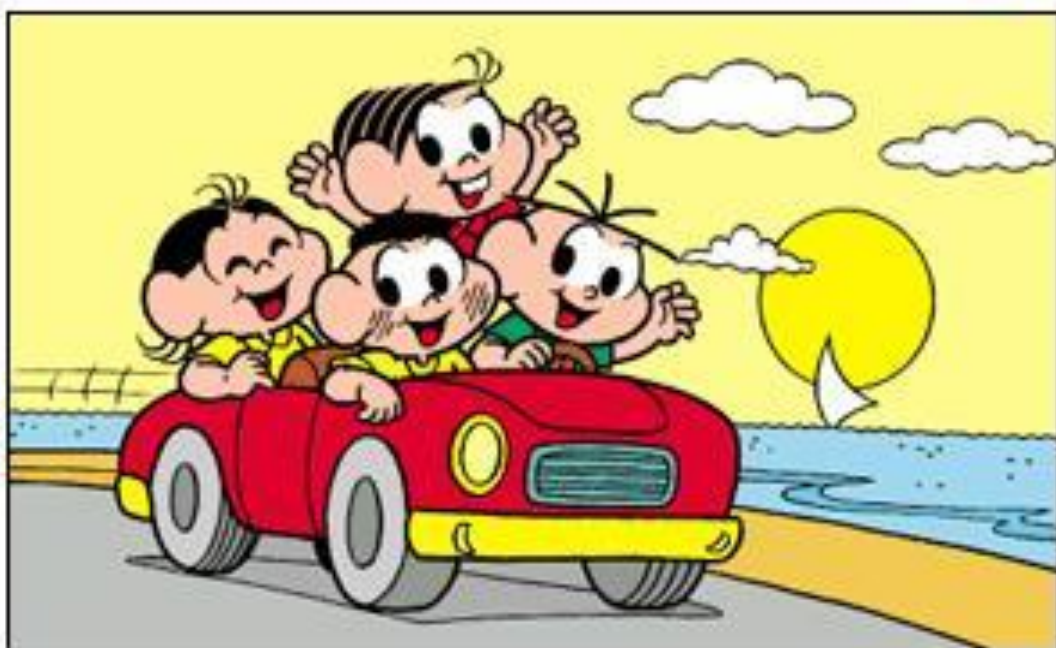
Aula 4 – 50 minutos

Nesta quarta aula, os alunos devem marcar os erros do quarto desenho, e o professor aplicador deve observar a interação dos alunos e a capacidade de resolução.

Aula 5 – 50 minutos

Na última aula, será realizada a marcação dos sete erros do desenho cinco do objeto de aprendizagem e o professor poderá conversar com os alunos sobre as dificuldades encontradas, o grau de satisfação e o envolvimento dos mesmos.

No caso de qualquer impossibilidade de usar esse objeto no computador, temos a possibilidade de usar outros desenhos em papel impresso, e ser concluído com caneta ou lápis, observe os exemplos:



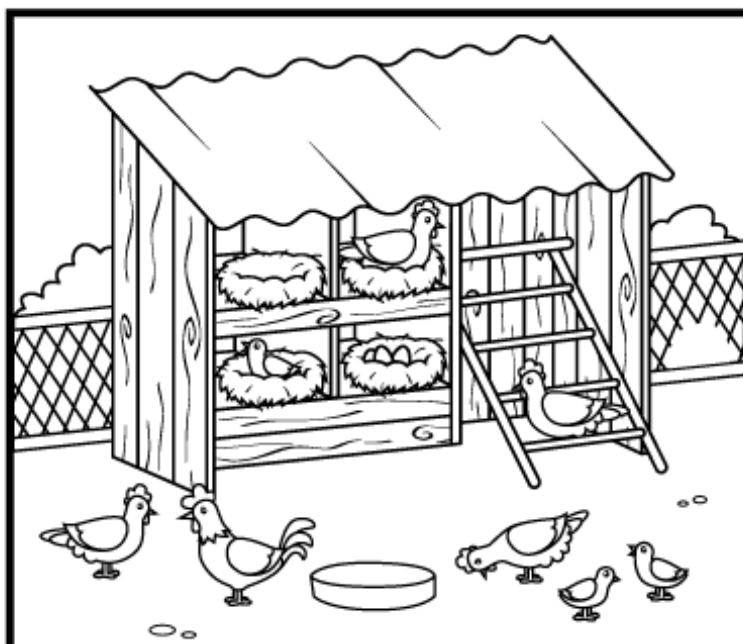
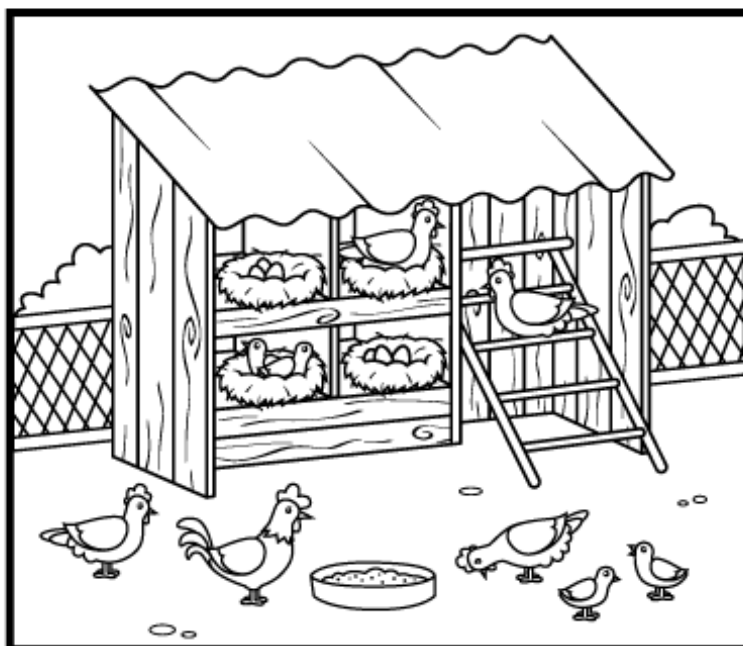
JOGO DOS 7 ERROS



www.smartkids.com.br

-Instruções:

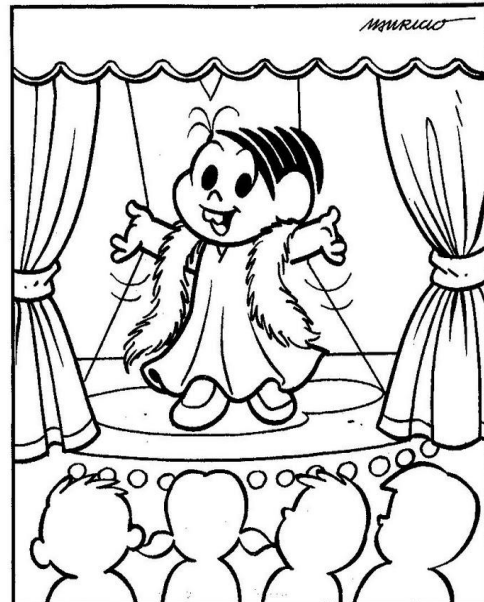
As galinhas estão protegidas no galinheiro! Para brincar com o jogo dos sete erros, basta imprimir essa página, depois encontre os 7 erros que existem entre os desenhos abaixo. Marque-os com uma canetinha para não perder a conta! Boa diversão!



resp: 1- OVOS DO NINHO; 2- GALINHA NO POLEIRO;
3- PEDRINHA NO CHÃO; 4- RAÇÃO;
5- BURACO NA CERCA; 6- GALO;
7- PINTINHO DO NINHO.



O NOVO ESPETÁCULO QUE A MÔNICA VAI APRESENTAR É IDENTIFICAR OS SETE ERROS ENTRE OS DESENHOS. VAMOS LÁ?



RESP: 1- TOPO DA CORTINA; 2- BARRA DA CORTINA; 3- CABELO DA MENINA NA PLATEIA; 4- GOLA DO VESTIDO DA MÔNICA; 5- SAPATO DA MÔNICA; 6- LUZINHA NO CHÃO; 7- ESQUERDA; 7- ESTOLA DA MÔNICA; 8- DIREITA.

32

JOGOS DOS 7 ERROS



O CHICO BENTO ESTÁ TÃO CONCENTRADO JOGANDO NO COMPUTADOR QUE NEM NOTOU AS SETE DIFERENÇAS. VAMOS ACHÁ-LAS?



RESP: 1- PARTE DE TRÁS DO MONITOR, 2- MANGA DA CAMISETA, 3- MOUSE, 4- BOTÃO DA CPU, 5- SOLA DO TÊNIS DO CHICO BENTO, 6- CUBO NA TELA DO MONITOR, 7- PÉ DA MESA, À DIREITA.

Podemos dizer que, em qualquer sala de aula pode-se desenvolver trabalhos sobre jogos dos 7 erros, já previamente impressos ou diretamente em suportes eletrônicos.

8. AVALIAÇÃO

A avaliação se dará pela participação direta dos estudantes nas discussões sobre as descobertas dos erros. Em um segundo momento, os alunos serão avaliados pelas descobertas realizadas na etapa de marcação dos erros (Desenvolvimento da atividade). Cabe ressaltar que o importante a ser avaliado é o processo de realização e não propriamente o resultado final.

No decorrer da atividade houve interação total dos alunos, foi desenvolvido o espírito coletivo, foi reforçado o coleguismo e companheirismo.

9. REFERÊNCIAS

9.1. Referências para o professor

Jogo dos 7 erros. **Smart Kids**. Disponível em:
<<https://www.smartkids.com.br/atividade/fazenda-sete-erros>>. Acesso em: 21 nov. 2018.

Jogos 7 erros difícil. **Guia Avaré**. 19 mar. 2013. Disponível em:
<<http://guiaavare.com/noticia/jogos-7-erros-dificil>>. Acesso em 19 dez. 2016

Jogo dos 7 erros do Chico Bento *baby* no computador. **Colorir.org**. Disponível em:
<<https://colorir.org/chico-bento/jogo-dos-7-erros-do-chico-bento-baby/>>. Acesso em 18 dez. 2016.

Jogo dos 7 erros da Mônica em espetáculo de teatro. **Colorir.org**. Disponível em:
<<https://colorir.org/chico-bento/jogo-dos-7-erros-do-chico-bento-baby/>>. Acesso em 18 dez. 2016.

MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005, p. 110.

9.2. Referências para o estudante

Jogo dos 7 erros. **Smart Kids**. Disponível em:
<<https://www.smartkids.com.br/atividade/fazenda-sete-erros>>. Acesso em: 21 nov. 2018.

3. 3 Storytelling

Disciplina: Recursos Digitais para Apresentação na Escola

Área de Conhecimento: multidisciplinar

1. CONTEXTO DE UTILIZAÇÃO

A contação de histórias é um instrumento muito importante no estímulo à criatividade, pois desenvolve a Linguagem, seja ela qual for. É um passaporte para despertar o senso crítico e principalmente fazer sonhar. As histórias têm a função de transmitir conhecimento, educar, instruir, preparar e também promover a inclusão. Dentro desse estímulo do desenvolvimento, encontra-se principalmente o estímulo à imaginação, uma vez que, tanto ao assistir quanto ao reproduzir uma história, a imaginação é a principal ferramenta condutora. O contador transfere para o público todas as possibilidades gestuais e de expressão para demonstrar aquilo que é contado; utiliza-se do desenvolvimento do imaginário para ajudar a quem presencia a construção verdadeira. Segundo Abramovich (1997, p. 17), 'é ouvir, sentir e enxergar com os olhos do imaginário'. A contação de histórias ou "storytelling" conforma-se num formato atrativo e de repercussão, dando visibilidade à mensagem oficial mesmo em tempos de diversidade de fontes emissoras e de sobrecarga informativa.

A intenção é promover, junto aos participantes, uma alteração na lógica criativa convencional em comunicação organizacional para estabelecer interfaces com públicos estratégicos, com uso adequado e crescente da contação de histórias (COGO, 2013).

Vale destacar que a contação de histórias contribui para o desenvolvimento da oralidade do estudante em sala de aula, também amplia o ato de saber ouvir, reter informações para posteriormente refletir e socializar com os colegas. Girardello (2006, p.134) narra que "através das rodas de histórias as crianças encontram na escola a valorização de uma de suas formas de expressão

mais importantes". Logo, depreende-se que o estudante passa a cultivar valores da solidariedade, da amizade, e, do respeito às diferenças.

As histórias são instrumentos comunicacionais históricos e amplamente difundidos no cenário contemporâneo, da mesma forma que o crescente desenvolvimento das tecnologias. Tais aspectos convergem ao âmbito educacional como estratégia no aprimoramento de processos didático pedagógicos, como por exemplo, os desafios de representação do conhecimento inerentes à Educação.

Na prática, storytelling é a forma mais primitiva e, ainda hoje, a mais sofisticada de transmitir uma mensagem. Castores sabem represar um rio e transformar o ambiente a seu favor. Alguns macacos sabem fazer ferramentas de pesca. Os humanos são a única espécie que conta histórias. Storytelling é o que nos diferencia dos outros animais.

Começamos a contar histórias nas cavernas, ao redor de fogueiras. Foi justamente por isso que chegamos até onde estamos hoje: no topo da cadeia alimentar. Assim, essa sequência didática abordará o storytelling para que os alunos desenvolvam habilidades de construção e reconstrução em seu aprendizado.

2. OBJETIVOS

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

- Reconhecer as possibilidades de combinação de figuras ou palavras direcionadas para criação de uma história própria.
- Participar ativa e coletivamente da criação de histórias a partir de figuras e palavras confeccionadas em cartelas para o desenvolvimento criativo próprio.
- Desenvolver a concentração e habilidades para criar histórias por meio de inspiração por desenhos ou palavras.

3. CONTEÚDO

- Construção coletiva de fragmentos de histórias.

- Interação com a turma no momento de discussão.
- Construção individual de uma história.

4. ANO

Essa sequência foi planejada para alunos do 5º ano das séries iniciais do Ensino Fundamental.

5. TEMPO ESTIMADO

Cinco Aulas de 50 Minutos.

6. PREVISÃO DE MATERIAIS E RECURSOS

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são: Smartfone, folhas de papéis A4, caneta, lápis preto, lápis de cor, cartelas com 5 figuras em cada, cartelas com cinco palavras, dicionários e o professor referência que conduzirá as etapas.

7. DESENVOLVIMENTO

Aula 1 – 50 minutos

Nessa primeira aula vamos criar um storytelling, para isso podemos utilizar um **App de storytelling** disponível nas lojas de aplicativos, por exemplo, a Google Play no caso de celulares com sistema android.

Acesse o endereço eletrônico: <https://prezi.com/view/bkC8Sj3JQKUfbf1QZKRG/>, e assim que o APP funcionar será disponibilizado desenhos para a criação de histórias de vários tipos diferentes, devendo o professor provocar uma discussão entre os alunos, para instigar uma criação de história condizente com os desenhos.

Aula 2 – 50 minutos

Nessa segunda aula orientam-se começar perguntando aos alunos, quais foram as ideias discutidas na aula anterior e as possibilidades de criação das histórias, e é chegada a hora de colocar a mão na massa, vamos fazer histórias.

Aula 3 – 50 minutos

Na terceira aula, os alunos provavelmente já discutiram bastante sobre a relação dos desenhos com as histórias que deverão estar criadas individualmente, buscando uma maior compreensão, entre a sua história e seus desenhos sorteados.

Aula 4 – 50 minutos

Nesta quarta aula, os alunos devem marcar os erros de português, que porventura acontecerem, contando com a colaboração do professor e de dicionários disponibilizados pelo mesmo.

Aula 5 – 50 minutos

Essa quinta aula só será ministrada se porventura não houver possibilidades de todos os alunos conseguirem baixar o App no Smartfone. Assim, será feita a apresentação de cartelas com cinco desenhos e ou cartelas com cinco palavras, que deverão ser distribuídas para que os alunos tenham a compreensão da maneira como é desenvolvida a história, e incentivar a possibilidade de socialização para desenvolver as atividades, possibilitando a articulação dos conteúdos inseridos, ajudando no processo de ampliação do seu conhecimento e estratégias para criar a própria história.

Devemos começar a aula apresentando aos alunos as cartelas que deverão ser disponibilizadas:

Cartelas com cinco figuras:



Ou palavras:

Que sugerimos ser distribuídas aleatoriamente aos mesmos, e incentivar uma conversa entre eles sobre as possibilidades de criarem histórias a partir da cartela de cinco palavras.

FESTA	BRINQUEDO	Doces	Balas	jardim
-------	-----------	-------	-------	--------

Casa	Boneca	CIDADE	CHAPEU	Roupa
------	--------	--------	--------	-------

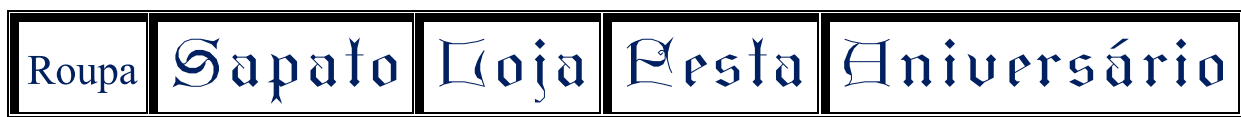
CASTEL O	Port a	caval o	Espad a	Cinderel a
-------------	-----------	------------	------------	---------------

Sa po	Ág ua	Viol a	Cé u	Músi ca
----------	----------	-----------	---------	------------

Café	Igreja	Carro	Pão	Domingo
------	--------	-------	-----	---------

CHICLET E	CAIX A	COP O	VITRIN E	SABO R
--------------	-----------	----------	-------------	-----------

Animal	Pai	Mãe	Festival	Cidade
--------	-----	-----	----------	--------



Devemos colocar também para os alunos a possibilidade de usar desenhos que já estejam disponíveis na sala de aula.

8. AVALIAÇÃO

A avaliação se dará pela participação direta dos estudantes nas discussões sobre as histórias que forem criadas por eles, na correção dos erros, na interpretação das figuras ou palavras para a criação da história, no desenvolvimento correto das ideias para a criação do texto. Em um segundo momento, os alunos serão avaliados pelas descobertas realizadas na elaboração da história, desenvolvimento da atividade, e socialização, etc. Cabe ressaltar que o importante a ser avaliado é o processo de realização e não propriamente o resultado final.

No decorrer da atividade houve interação total dos alunos, foi desenvolvido o espírito coletivo, foi reforçado o coleguismo e companheirismo?

9. REFERÊNCIAS

9.1. Referências para o professor

ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura infantil: gostosuras e bobices**. 5. ed. São Paulo: Scipione, 1997.

COGO, Denise; SOUSA, Maria Badet. **Guia das migrações transnacionais e diversidade cultural para comunicadores – Migrantes no Brasil**. Bellaterra: Institut de la Comunicació-UAB/Instituto Humanitas – Unisinos, 2013.

Fundamentos do *storytelling*. **Storytellers**. Disponível em: <<https://www.storytellers.com.br/2013/02/fundamentos-do-storytelling.html>>. Acesso em: 12 abr. 2019.

GIRARDELLO Gilka. **Baús e Chaves da Narração de Histórias**. 3º ed. Florianópolis: Coleção Mil bocas, 2006.

PIRES, Débora Tavares. **O storytelling como estratégia na representação do conhecimento:** estudo de caso das hipermídias do projeto e-tec idiomas. Trabalho de conclusão de curso (Pós-Graduação)-Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-Rio-Grandense, Pelotas, 2016.

RODRIGUES, Vivian de Oliveira. **O storytelling na gestão da comunicação organizacional.** Trabalho de conclusão de curso (Graduação)-Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2013.

9.2. Referências para o estudante

Fundamentos do *storytelling*. **Storytellers**. Disponível em:

<<https://www.storytellers.com.br/2013/02/fundamentos-do-storytelling.html>>. Acesso em: 12 abr. 2019.

O *Storytelling* Da Mentira. **Storytellers**. Disponível em:

<<http://www.storytellers.com.br/2014/12/o-storytelling-da-mentira.html>>. Acesso em: 12 abr. 2019.

3.4 Menina Bonita do Laço de Fita

Disciplina: Audiovisuais na Escola

Área de Conhecimento: Língua Portuguesa, Arte e Sociologia

1. CONTEXTO DE UTILIZAÇÃO

Esta Sequência Didática, “Menina Bonita do Laço de Fita”, é um recurso especial para trabalhar o dia da Consciência Negra que é comemorado em 20 de novembro, homenageando Zumbi, um escravo que foi líder do Quilombo dos Palmares, e é para fazer uma reflexão sobre a importância do povo e da cultura africana, no desenvolvimento da identidade da cultura brasileira.

Assim, os alunos terão o contato visual, e a atividade envolverá um conjunto de diferentes tipos de conhecimentos. A história “Menina Bonita do Laço de Fita” expõe para o universo infantil um povoado conjunto de elementos lúdicos, mostrando o lado positivo das diferenças com ênfase na diversidade Étnico-Cultural. O objetivo principal é incentivar a leitura, a análise de vídeo, e principalmente tratar a questão das diferenças, valorizando a diversidade a partir da raça negra.

Com as atividades previstas, é esperado que se desenvolva a socialização, raciocínio, trabalho em equipe, noção de diferenças e igualdades raciais, tradições, conhecimento da cultura afro descendente e despertar o interesse dos alunos para assuntos relacionados. A proposta é que articulem entre si os conteúdos aplicados, visando à construção do conhecimento mútuo.

2. OBJETIVOS

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

- Buscar a sensibilização cultural por meio do vídeo “Menina Bonita do Laço de Fita” disponibilizado para os alunos;

- Conhecer uma história com um conjunto de elementos lúdicos, mostrando o lado positivo das diferenças com ênfase na diversidade Étnico-Cultural;
- Despertar o interesse dos alunos para confeccionar a sua própria boneca de pano ao final das atividades;
- Tratar os colegas com respeito e valorizar as características de criação de cada um do grupo por meio de habilidades de manuais.
- Interpretar fatos da história a partir de perguntas sugeridas pelo professor orientador;

3. CONTEÚDO

- Ênfase na diversidade Étnico-Cultural.
- Prioridade no contato visual.

4. ANO

Diversidade Étnico-Cultural Brasileira para Ensino Fundamental – 1º ao 5º ano.

Essa sequência didática é apropriada para 3º ano do ensino fundamental pelo nível das atividades propostas.

5. TEMPO ESTIMADO

6 aulas de 50 minutos

6. PREVISÃO DE MATERIAIS E RECURSOS

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são: recursos dirigidos, data show, vídeo e texto. Como material didático será utilizado cartolina preta, branca e vermelha, papel, desenho para confeccionar a boneca, lápis de cor e tinta guache colorida, caderno para anotações, lápis e o professor orientador.

7. DESENVOLVIMENTO

AULA 1 – 1 módulo de 50 MINUTOS

Na primeira aula, deve-se apresentar aos alunos a riqueza da diversidade étnico-cultural brasileira através do vídeo² “Menina bonita do Laço de Fita.

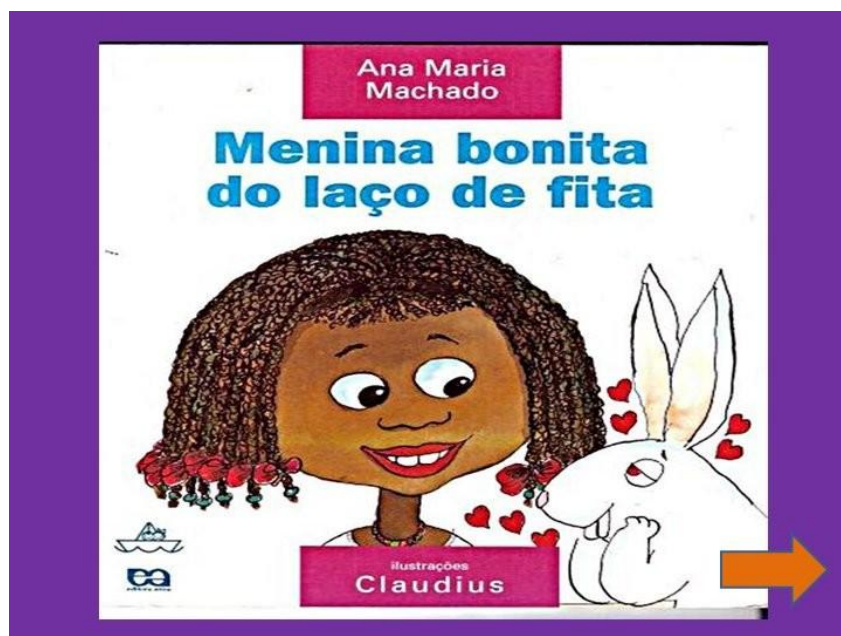
A “Menina Bonita do Laço de Fita” é um curta-metragem de animação, com direção de Diego Lopes e Claudio Bitencourt e produção da Oger Sepol Produções. A animação é uma adaptação da obra homônima de Ana Maria Machado que instiga uma convivência harmoniosa entre todos e superação de preconceitos raciais ainda existentes na nossa sociedade. Na história, o coelho branco deseja ser negro, tentando de diversas formas alcançá-lo. Ao fracassar em seu intento, casa-se com uma coelha pretinha, pretinha e tem vários filhotinhos negros, brancos e malhados.

E iniciar uma conversa informal perguntando, Com quem a gente se parece? Todas as pessoas são iguais? Quem será essa menina? Como ela é? Quais as suas características? Como ela parece estar se sentindo?

AULA 2 – 1 módulo de 50 MINUTOS

Na segunda aula deve-se fazer a leitura da história “Menina Bonita do Laço de Fita” e explorar a capa do livro, relacionando com as perguntas da aula anterior.

² Acesse o link: <https://youtu.be/UhR8SXhQv6s>



FONTE: III CADERNO DE APOIO PEDAGÓGICO – 2010 – RJ

Era uma vez uma menina linda, linda.

Os olhos pareciam duas azeitonas pretas brilhantes, os cabelos enroladinhos e bem negros.

A pele era escura e lustrosa, que nem o pelo da pantera negra na chuva.

Ainda por cima, a mãe gostava de fazer trancinhas no cabelo dela e enfeitar com laços de fita coloridas. Ela ficava parecendo uma princesa das terras da África, ou uma fada do Reino do Luar.

E, havia um coelho bem branquinho, com olhos vermelhos e focinho nervoso sempre tremelicando.

O coelho achava a menina, a pessoa mais linda que ele tinha visto na vida.

E pensava:

– Ah, quando eu casar quero ter uma filha pretinha e linda que nem ela...

Por isso, um dia ele foi até a casa da menina e perguntou:

– Menina bonita do laço de fita, qual é o teu segredo para ser tão pretinha?

A menina não sabia, mas inventou:

– Ah deve ser porque eu caí na tinta preta quando era pequenina...

O coelho saiu dali, procurou uma lata de tinta preta e tomou banho nela. Ficou bem negro, todo contente. Mas aí veio uma chuva e lavou todo aquele pretume, ele ficou branco outra vez.

Então ele voltou lá na casa da menina e perguntou outra vez:

– Menina bonita do laço de fita, qual é o seu segredo para ser tão pretinha?

A menina não sabia, mas inventou:

– Ah, deve ser porque eu tomei muito café quando era pequenina.

O coelho saiu dali e tomou tanto café que perdeu o sono e passou a noite toda fazendo xixi. Mas não ficou nada preto.

– Menina bonita do laço de fita, qual o teu segredo para ser tão pretinha?

A menina não sabia, mas inventou:

– Ah, deve ser porque eu comi muita jabuticaba quando era pequenina.

O coelho saiu dali e se empanturrou de jabuticaba até ficar pesadão, sem conseguir sair do lugar. O máximo que conseguiu foi fazer muito cocozinho preto e redondo feito jabuticaba. Mas não ficou nada preto.

Então ele voltou lá na casa da menina e perguntou outra vez:

– Menina bonita do laço de fita, qual é teu segredo pra ser tão pretinha?

A menina não sabia e... Já ia inventando outra coisa, uma história de feijoada, quando a mãe dela que era uma mulata linda e risonha, resolveu se meter e disse:

– Artes de uma avó preta que ela tinha...

Aí o coelho, que era bobinho, mas nem tanto, viu que a mãe da menina devia estar mesmo dizendo a verdade, porque a gente se parece sempre é com os pais, os tios, os avós e até com os parentes tortos.

E se ele queria ter uma filha pretinha e linda que nem a menina, tinha era que procurar uma coelha preta para casar.

Não precisou procurar muito. Logo encontrou uma coelhinha escura como a noite, que achava aquele coelho branco uma graça.

Foram namorando, casando e tiveram uma ninhada de filhotes, que coelho quando desanda a ter filhote não para mais! Tinha coelhos de todas as cores:

branco, branco malhado de preto, preto malhado de branco e até uma coelha bem pretinha. Já se sabe, afilhada da tal menina bonita que morava na casa ao lado.

E quando a coelhinha saía de laço colorido no pescoço sempre encontrava alguém que perguntava:

– Coelha bonita do laço de fita, qual é o teu segredo para ser tão pretinha?

E ela respondia:

– Conselhos da mãe da minha madrinha...

AULA 3 – 1 módulo de 50 MINUTOS

Na terceira aula, deve-se apresentar o livro e contar que quem escreveu a história foi Ana Maria Machado, uma escritora brasileira que escreve livros para crianças.

Por meio desta obra pequena em sua extensão, mas vasta em sensibilidade, podemos claramente perceber questões sociais como aceitabilidade, discriminação, padrões de beleza, autoestima da criança negra, etc.

Além de questões negativas, o livro nos mostra que com persistência e com um objetivo, somos capazes de realizar coisas que muitas vezes julgamos impossíveis e incapazes.

A autora deixa transparecer a mensagem de que a cor da pele é resultante da descendência familiar e que a beleza não está no ser “preto” ou “branco”, mas sim na essência de cada sujeito, que merece ser respeitado mesmo com suas diferenças, apresenta narrador em terceira pessoa, seguindo uma ordem cronológica, em um espaço social, apresenta características de fábula: tempo indeterminado, repetição, predominância de personagens que desempenham funções no grupo (mãe, filha) e padrão espiritual (coelho sonhador), convivência natural do real com o fantástico, emprego de palavras e/ou expressões que valorizam e exaltam a imagem da menina negra.

Origem do livro segundo a autora Ana Maria Machado

“Este livro, para mim, é uma história que surgiu a partir de uma brincadeira que eu fazia com minha filha recém-nascida de meu segundo casamento. Seu pai, de ascendência italiana, tem a pele muito mais clara do que a

minha e a de meu primeiro marido. Portanto, meus dois filhos mais velhos, Rodrigo e Pedro, são mais morenos que Luísa. Quando ela nasceu, ganhou um coelhinho branco de pelúcia. Até uns dez meses de idade, Luísa quase não tinha cabelo e eu costumava por um lacinho de fita na cabeça dela quando íamos passear, para ficar com cara de menina.

Como era muito clarinha, eu brincava com ela, provocando risadas com o coelhinho que lhe fazia cócegas de leve na barriga, e perguntava (eu fazia uma voz engraçada): “Menina bonita do laço de fita, qual o segredo para ser tão branquinha?” E com outra voz, Enquanto ela estava rindo, eu e seus irmãos íamos respondendo o que ia dando na telha: é por que caí no leite, porque comi arroz demais, porque me pinteí com giz etc. No fim, outra voz, mais grossa dizia algo do tipo: “Não, nada disso, foi uma avó italiana que deu carne e osso para ela...” Os irmãos riam muito, ela ria, era divertido.

Um dia, ouvindo isso, o pai dela (que é músico) disse que tínhamos quase pronta uma canção com essa brincadeira, ou uma história, e que eu devia escrever. Gostei da ideia, mas achei que o tema de uma menina linda e loura, ou da Branca de Neve, já estava gasto demais. E nem tem nada a ver com a realidade do Brasil. Então a transformei numa pretinha, e fiz as mudanças necessárias: a tinta preta, as jabuticabas, o café, o feijão preto etc.



Ana Maria Machado (autora)

AULA 4 – 1 módulo de 50 MINUTOS

Na quarta aula deve-se buscar trabalhar oralmente as características físicas da menina, associando às comparações do texto e realizar a interpretação do livro:

Qual era a cor da pele da menina? Parecia com o que? Quem se lembra?

E o seu cabelo? O que sua mãe fazia nele?

Seus olhos se pareciam com o que?

Como era o coelho?

O que ele descobriu?

Qual a conclusão que o coelho chegou sobre a cor da pele da menina?

Por que os filhotes do coelho nasceram um de cada cor?

Deixar claro que cada um de nós tem suas características, oriundas de sua família. Sendo assim, somos únicos, diferentes, e isso torna cada um de nós especial.

E registrar tudo por escrito.

AULA 5 – 1 módulo de 50 MINUTOS

Na quinta aula, deve-se apresentar aos alunos as seguintes atividades impressas para que possam ser avaliadas:

MENINA BONITA DO LAÇO DE FITA

ATIVIDADE

OUVE A HISTÓRIA COM ATENÇÃO E COLOCA UM (X) NA OPÇÃO CORRETA...

NOME: _____ DATA: _____

VERDADEIRO FALSO NÃO SE SABE



ERA UMA VEZ UMA MENINA QUASE BONITA.	VERDADEIRO	FALSO	NÃO SE SABE
OS OLHOS PARECIAM DUAS AZEITONAS PRETAS BRILHANTES			
O COELHO TOMOU CAFÉ E FICOU PRETO PARA SEMPRE			
O COELHO SEMPRE PERGUNTAVA: MENINA BONITA DO LAÇO DE FITA, QUAL É O TEU SEGREDO PARA SER TÃO PRETINHA?			
O COELHO PROCUROU E LOGO ENCONTROU UMA COELHINHA ESCURA COMO A NOITE, QUE ACHAVA AQUELE COELHO BRANCO UMA GRAÇA.			

Idea Criativa Gi Barbosa



Menina Bonita do Laço de Fita

Ana Maria Machado

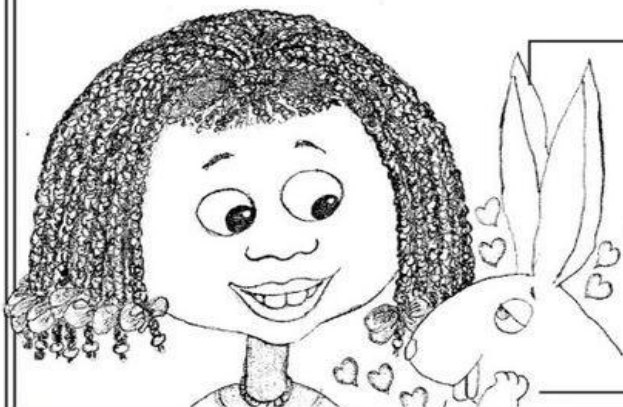
NOME _____

ATIVIDADE _____ DATA ____/____/____.

COMPLETE O TEXTO COM AS PALAVRAS QUE ESTÃO FALTANDO.

MENINA BONITA DO LAÇO DE FITA

ERA UMA VEZ UMA _____ LINDA, _____.
OS OLHOS PARECIAM DUAS AZEITONAS _____ BRILHANTES,
OS _____ ENROLADINHOS E BEM _____.
A PELE ERA _____ E LUSTROSA, QUE NEM O PELO DA
_____ NEGRA NA CHUVA.
AINDA POR CIMA, A _____ GOSTAVA DE FAZER TRANCINHAS
NO CABELO DELA E ENFEITAR COM LAÇOS DE _____
COLORIDAS. ELA FICAVA PARECENDO UMA PRINCESA DAS
TERRAS DA _____, OU UMA FADA DO REINO DO LUAR.



MENINA	LINDA
PRETAS	CABELOS
NEGROS	ESCURA
PANTERA	MÃE
FITA	ÁFRICA

❖ FAZER A CARTA QUE FALTA PARA COMPLETAR O QUARTETO:

	MENINA	menina	M
	L		

❖ LIGAR AS PALAVRAS ÀS FIGURAS CORRESPONDENTES:



LAÇO

MENINA



COELHO

❖ LEIA E DESENHE:

MENINA	COELHO	CAFÉ
JABUTICABA	TRANCINHA	RETRATO

INTERPRETAÇÃO DE TEXTO

01. Responda de acordo com o texto:

- a) Circule a ilustração que mostra como era o cabelo da menina da história.



- b) Procure no texto, como era a pele da menina e escreva em seu caderno.

02. Escreva os dois cuidados que a mãe tinha com a menina, de acordo com o texto.

03. Numere os parágrafos do texto. Quantos são?

04. Separe as palavras, tornando legíveis as informações do 5º parágrafo.

AINDA POR CIMA, A MÃE GOSTAVA DE FAZER
TRANCINHAS NO CABELO DELA E ENFEITAR COM LAÇOS DE
FITA COLORIDA. ELA FICAVA PARECENDO UMA PRINCESA
DA TERRA DA ÁFRICA, OU UMA FADA DO REINO DO LUAR.

05. Qual é o título do texto?

❖ RELACIONA AS PALAVRAS COM O GRUPO DE LETRAS CORRESPONDENTES:

B T A J
A U I A
B C

T N A
I T

P N E A
R T A

XÍCARA

COELHO

PANTERA

TINTA

BRILHANTES

TRANCINHAS

O E O
C L
H

R I B L
H N A T
S E

I C A
X A R

A R N C
T A I H N
S A

❖ NUMERAR AS BOCAS DE ACORDO COM O NÚMERO DE VEZES QUE ELAS SE ABREM PARA PRONUNCIAR CADA PALAVRA.



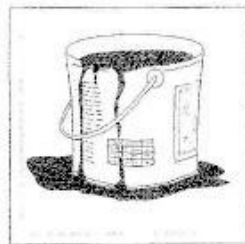
MENINA



COELHO



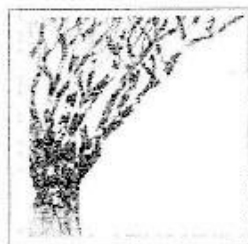
PANTERA



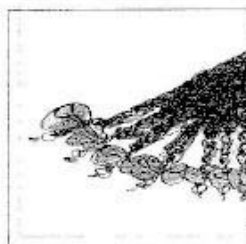
TINTA



CAFÉ



JABUTICABA



TRANCINHA



MAE



- ❖ PREENCHA A LACUNA COM AS LETRAS QUE FALTAM E MARQUE UM X NO DÍGRAFO CORRETO:

BRI ____ ANTES	CH	LH	NH
____ UVA	LH	NH	CH
ENROLADI ____ OS	NH	CH	LH
TRANC ____ AS	LH	NH	CH
ORE ____ A	LH	CH	NH
COE ____ A	NH	LH	CH
VERME ____ OS	CH	NH	LH
PRETI ____ AS	LH	CH	NH
FI ____ A	NH	LH	CH
AFI ____ ADA	CH	NH	LH

- ❖ LIGUE AS PARTES DO CORPO DA MENINA A SEUS ADJETIVOS:

OLHOS

... ERAM ENROLADINHOS E BEM NEGROS, FEITOS FIAPOS DA NOITE.

CABELO

... ERA ESCURO E LUSTROSO, QUE NEM O PELO DA PANTERA NEGRA QUANDO PULA NA CHUVA.

PELE

...PARECIAM DUAS AZEITONAS PRETAS DAQUELAS BEM BRILHANTES.

AULA 6 – 1 módulo de 50 MINUTOS

Na sexta aula, deve-se propor aos alunos a confecção da “Menina Bonita com Laço de Fita”. Para reforçar o trabalho em equipe, autoestima, apreciar as diferenças, fortalecer laços familiares, desenvolver a criatividade e a capacidade de relatar, esquema corporal, trabalhar com diferentes materiais e motricidade.

Material: Jornal suficiente para forrar a boneca, meias calças escuras, lã preta, laços de fitas, EVAs para montar os olhos, boca e nariz, roupa de criança ou pedaços de tecido. Caderno de desenho com capa decorada.

Como fazer: Pegue duas meias calças e peça ajuda das crianças para irem amassando o jornal e colocando dentro das meias. Amarre pela cintura as duas meias cheias de jornal, de modo que as pernas de uma fique para baixo formando as pernas da boneca e as pernas da outra meia fique para cima formando os braços. Agora corte a pernas da terceira meia, encha de jornal até ficar uma bola e costure nas outras meias, formando a cabeça. Coloque uma roupa de criança na boneca, cole com cola quente a lã para o cabelo (podem-se fazer várias trancinhas e por as fitinhas). Cole os olhos, boca e nariz feitos com EVA.

Depois que a boneca estiver pronta combine com as crianças que essa irá visitar todas as casas. Quando a Menina Bonita estiver na casa da criança esta deve fazer algo divertido em conjunto com a boneca e sua família (ler a história que foi junto, passear, brincar...), depois a criança registra no caderno de desenho o que fizeram juntas, pode-se por fotos se a família desejar imprimir e colar.

Assim a boneca vai passando de casa em casa. Depois, em sala, as crianças contam para os outros a experiência de ter a Menina Bonita em casa. Essa é uma atividade importante para trabalhar as questões raciais, levando a discussão para casa.



Fonte: EDUCACRIANÇA, 2018.

Acima, vemos a foto, gentilmente cedida, pela Professora Karine Schumacher, de Vitória das Missões – RS. Ela confeccionou essa linda boneca com seus alunos de quatro anos sendo um sucesso entre as crianças.

8. AVALIAÇÃO

A avaliação deverá ser contínua e diagnóstica para propiciar ao longo do trabalho a intervenção pedagógica necessária, com abordagem dos conteúdos, das competências e habilidades de convivência e capacidade de trabalho em grupo. Observar os alunos na realização das atividades, na discussão oral, nas descobertas realizadas e nas produções escritas e manuais.

Verificar os erros cometidos pelos alunos a fim de analisar as estratégias usadas por eles e buscar o acerto, perceber as principais dificuldades e intervir.

Disponibilizar as atividades para avaliar e consolidar a aprendizagem.

Para avaliar é importante se fazer perguntas do tipo:

O aluno passou a se perceber como diferente em atitudes e relações com os colegas e com você?

O aluno trata os colegas com respeito e valoriza as características que são diferentes das suas próprias?

O aluno demonstrou habilidades na criação da boneca?

Participou de forma criativa e sociável na construção de sua própria boneca?

E a partir daí determinar o grau e quantidade de resultados alcançados em relação aos objetivos e analisar também se não houve nenhum tipo de discriminação ocorrida durante a atividade, sendo coerente com a proposta, sempre valorizando o contexto em que a atividade foi realizada.

E manter um registro de toda a sequência para avaliações posteriores, como fotos, trabalhos manuais dos alunos e atividades escritas.

9. REFERÊNCIAS

9.1. Referências para o professor

Menina bonita do laço de fita: Sequência didática. **Atividades para professores**. Disponível em: <<https://atividadesparaprofessores.com.br/menina-bonita-do-laco-de-fita-sequencia-didatica/>>. Acesso em: 23 mai. 2019.

Plano De Aula Menina Bonita Do Laço De Fita. **Soescola.Com**. Disponível em: <<https://www.soescola.com/2017/11/plano-de-aula-menina-bonita-do-laco-de-fita.html>>. Acesso em: 23 mai. 2019.

9.2. Referências para o estudante

Menina Bonita Do Laço De Fita. Oger Sepol. **Youtube**. 05 ago. 2015. 7min21s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=uhr8sxhqv6s&feature=youtu.be>>. Acesso em: 27 mai. 2019.

Menina Bonita Do Laço de Fita - Teatro EEef Presidente Medici. Cida Cobre. **Youtube**. 20 nov. 2011. 6min10s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ugjzrgVE-UA>>. Acesso em: 27 mai. 2019.

3.5 Uma Nova Perspectiva Escolar com o uso do Whatsapp em Sala de Aula

Disciplina: Redes Sociais na Educação

Área de Conhecimento: multidisciplinar

1. CONTEXTO DE UTILIZAÇÃO

Essa Sequência Didática abordará a adaptação dos professores e alunos para o uso de novas maneiras de dominar as ferramentas tecnológicas (**WHATSAPP**) nas escolas que ainda é um desafio para muitos. A utilização de recursos tecnológicos no processo de ensino é cada vez mais necessária, pois torna a aula mais atrativa, proporcionando aos alunos uma forma diferenciada de ensino. A forma de ensinar e aprender podem ser beneficiados por essas tecnologias, como por exemplo, o uso de aplicativos de redes sociais, que traz uma diversidade de informações, que auxiliam a aprendizagem. O aparecimento das tecnologias foram muito positivo para a sociedade, em relação à comunicação, ligação e convívio social, a informática trouxe, além de inúmeros recursos tecnológicos, a esperança de melhorias no processo de ensino e aprendizagem. O professor passa a ter o papel de interventor dessa nova forma de ensino, dando o suporte necessário ao uso adequado e responsável dos recursos tecnológicos.

A inserção de recursos tecnológicos no cotidiano escolar anima o desenvolvimento do pensamento crítico criativo e a aprendizagem cooperativa, uma vez que torna possível a realização de atividades interativas. Sem esquecer que também pode contribuir com o estudante a desafiar regras, descobrir novos padrões de relações, improvisar e até adicionar novos detalhes a outros trabalhos tornando-os assim inovados e diferenciados. As tecnologias proporcionam que os alunos construam seus saberes a partir da comunicabilidade e interações com um mundo de pluralidade, no qual não há limitações geográficas, culturais e a troca de conhecimentos e experiências é constante.

É preciso compreender que a ferramenta tecnológica não é ponto principal no processo de ensino e aprendizagem, mas um dispositivo que proporcionaliza a mediação entre educador, educando e saberes escolares. Assim, é essencial que se supere o velho modelo pedagógico e é preciso ir além de incorporar o novo (tecnologia) ao velho. Como sugerido por Silva (2010)

É preciso considerar que as tecnologias - sejam elas novo (como o computador e a Internet) ou velho (como o giz e a lousa) condicionam os princípios, a organização e as práticas educativas e impõem profundas mudanças na maneira de organizar os conteúdos a serem ensinados, as formas como serão trabalhado e acessado as fontes de informação, e os modos, individuais e coletivos, como irão ocorrer às aprendizagens (SILVA, 2010, p.76).

Sendo assim, temos que entender que, a inserção de aplicativos usado em redes sociais no ambiente educacional, depende primeiramente da formação do professor em uma perspectiva que procure desenvolver uma proposta que permita transformar o processo de ensino em algo dinâmico e desafiador com o suporte das tecnologias, que quando articuladas a uma prática formativa que leva em conta os saberes trazidos pelo aluno, associando aos conhecimentos escolares se tornam essenciais para a construção dos saberes. Além disso, favorece aprendizagens e desenvolvimentos, além de oportunizar melhor domínio na área da comunicação, permitindo aos mesmos construir e partilharem conhecimentos, tornando-os seres democráticos que aprendem a valorizar a competências individuais.

Para que os recursos tecnológicos façam parte da vida escolar é preciso que alunos e professores o utilizem de forma correta, e um componente substancial é a formação e atualização de professores, de modo que a tecnologia seja de fato incorporada no currículo escolar, e não vista apenas como um complemento ou aparato marginal. É preciso pensar como incorporá-la no dia a dia da educação de forma definitiva. Em seguida, é preciso levar em conta a construção de conteúdos inovadores, que usem todo o potencial dessas tecnologias. Pois o uso de aplicativos de redes sociais na educação implica em novas formas de comunicar, de pensar, ensinar/aprender, ajuda aqueles que estão com a aprendizagem muito aquém da esperada. Na escola não deve ser concebida ou se resumir a disciplina do currículo, e sim deve ser vista e utilizada como um recurso para auxiliar o professor na integração dos conteúdos curriculares.

Segundo Vieira (2011, p.66-72)

a importância de inserir novas tecnologias em ambientes escolares é para gerar coisas novas e pedagogicamente importantes que não se pode acontecer de outras formas. A escola passa a ser um ambiente mais interessante que aprontaria o aluno para o seu futuro. A aprendizagem centra-se nas diferenças individuais e na qualificação do aluno para torná-lo um utilizador independente da informação, capaz de usar vários tipos de fontes de informação e meios de comunicação.

Moran (2012) aponta que

a criança também é educada pela mídia, principalmente pela televisão. Aprende a informar-se, a conhecer - os outros, o mundo, a si mesmo - a sentir, a fantasiar, a relaxar, vendo, ouvindo, "tocando" as pessoas na tela, que lhe mostram como viver, ser feliz e infeliz, amar e odiar. A relação com a mídia eletrônica é prazerosa - ninguém obriga - é feita por meio da sedução, da emoção, da exploração sensorial, da narrativa - aprendemos vendo as histórias dos outros e as histórias que os outros nos contam. (MORAN, 2012. p.32)

Para Moran (2012, p.13);

a educação fundamental é feita pela vida, pela reelaboração mental e emocional das experiências pessoais, pela forma de viver, pelas atitudes básicas da vida e de nós mesmos'. Assim, o uso das TIC na escola auxilia na promoção social da cultura, das normas e tradições do grupo, ao mesmo tempo, é desenvolvido um processo pessoal que envolve estilo, aptidão, motivação. A exploração das imagens, sons e movimentos simultâneos ensinam aos alunos e professores oportunidades de interação e produção de saberes.

E assim precisamos participar da rede social para mediar o trabalho dos alunos. Mantendo todo o cuidado com as informações exibidas em seu perfil pessoal. Garanta que sua imagem seja preservada e que não haja fotos, comentários ou outros materiais inapropriados. O recomendável é criar um perfil exclusivamente para os projetos com a turma, mantendo a sua página pessoal privada, deixe bem claro o porquê de estar inserindo a tecnologia naquele momento. O que ela vai acrescentar que não pode ser ensinado (tão bem) de outra forma? Quais os objetivos do exercício e o que você espera que os alunos tenham aprendido ao fim dele? Crie grupos nas redes sociais para compartilhar conteúdo interessante ou levantar debates e convide os alunos para participar. Utilize esse espaço para sugerir leituras, vídeos, imagens ou para iniciar fóruns de discussão.

2. OBJETIVOS

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

- Melhorar a capacidade argumentativa dos estudantes com o uso do *whatsapp* para se comunicar com outros;
- Mostrar aos alunos certas questões envolvendo a segurança e privacidade nas redes sociais que devem ser abordadas;
- Deixar claro para os alunos a necessidade de postarem vídeos e links diferentes para que as matérias estudadas enriqueçam a discussão;
- Relacionar o desenvolvimento da leitura e da escrita com o uso de aplicativos por meio das tecnologias;

3. CONTEÚDO

- Exploração da leitura e da escrita por meio de aplicativos.
- Ensino de leitura e produção de atividades para contextualizar com o *whatsapp*.
- Introdução de recursos de informática em sala de aula.

4. ANO

Essa sequência didática deverá ser aplicada a alunos do quinto ano do ensino fundamental I

5. TEMPO ESTIMADO

Quatro aulas de 50 minutos

6. PREVISÃO DE MATERIAIS E RECURSOS

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são: Caderno, lápis, Caneta, smartfones, computador e o professor orientador.

7. DESENVOLVIMENTO

Aula 1 (50 Minutos)

Ao iniciar a primeira aula, deve-se discutir com os alunos sobre, a necessidade de ficar atento a certas questões envolvendo a segurança e privacidade. Se seus alunos forem menores de idade, obtenha a permissão dos responsáveis antes de realizar qualquer atividade que envolva divulgação de imagem (o que inclui fotos, vídeos e texto). Esse ponto deve ser discutido até mesmo antes de o educador começar a usar o whatsapp. Para criar grupos é simples: assim que você entra no aplicativo, abaixo, há três opções: uma lupa, para realizar buscas, um sinal de mais (+), para começar uma nova conversa, e um grupo de pessoas com o sinal de mais. Já dá para imaginar em qual clicar, certo? Essa terceira opção vai criar um grupo com vários contatos. Após adicioná-los, acrescente também um nome e foto para o grupo.

O *whatsapp* é um aplicativo comumente usado em celulares, mas também pode ser instalado no computador. Para fazer o *download*, é preciso acessar a loja de aplicativos de seu telefone. Assim que for instalado, o whatsapp vai sincronizar os contatos do seu telefone automaticamente. Deverá ser criado um grupo com o número de todos os alunos e iniciar as conversas, basta clicar no nome e foto da pessoa com quem deseja falar na lista de contatos, ou usar a ferramenta de busca para encontrá-la. Se ela não aparecer, é provável que não tenha whatsapp ou o número que você salvou está errado (experimente acrescentar o DDD e tente outra vez). Via mensagem individual, o professor deve tirar dúvidas específicas dos alunos.

Aula 2 (50 Minutos)

Deverá ser apresentado aos alunos o seguinte texto, que poderá ser apresentado em folha digitada ou mesmo, se for o caso, em computadores, já que ao final da atividade, as respostas dos alunos deverão ser postadas no whatsapp do grupo da sala:

Sem Disney, SBT abusa de reprises de desenhos.

Na reforma promovida em sua grade após a saída da faixa Mundo Disney, o SBT optou por manter o espaço das atrações infantis. Para isso, espichou o Bom Dia & Cia e o Sábado Animado, com a inclusão de mais desenhos animados. Aos domingos, lançou a Sessão Desenho, também com um pacote de animações. No entanto, este aumento de espaço só tem sido possível porque a emissora tem abusado da reprise de desenhos. A nova Sessão Desenho, por exemplo, exibem apenas os mesmíssimos Kung Fu Panda e Ben 10, animações que fazem parte do Bom Dia & Cia. Já o Sábado Animado completou sua nova duração com mais episódios de Bob Esponja, desenho também exibido no programa diário. Enquanto isso, o programa de Silvia Abravanel segue reapresentando episódios de Scooby Doo e Tom & Jerry. Nada contra estas animações, muito pelo contrário. Mas não seria o caso de trazer coisas novas? Se a emissora se propõe a ter três atrações compostas por desenhos animados, poderia ter o cuidado de destinar desenhos específicos para cada uma delas. Se uma mesma série animada já tem seus episódios reapresentados à exaustão no Bom Dia & Cia, não faz muito sentido exibi-la também aos domingos. Isso leva a distorções estranhas, já que alguns desenhos são exibidos em todos os horários, enquanto outros ficam engavetados.

No passado, o SBT organizava melhor suas animações.

Não faz muito tempo que o SBT costumava dividir seu pacote de desenhos de maneira mais coerente em suas faixas de animações. Anteriormente, ao Bom Dia & Cia, cabiam estréias e os desenhos mais recentes. Enquanto isso, o extinto Carrossel Animado exibia desenhos para crianças menores. Outra faixa extinta, o Festolândia, exibia clássicos de Hanna-Barbera. Já o Sábado Animado mesclava desenhos clássicos, em suas primeiras horas, com animações mais modernas, na metade final. Por que não pensar em fazer algo parecido? Fora isso, o

SBT precisa urgentemente ir às compras e renovar seu pacote de animações. Estréias recentes aconteceram como as novas séries do Ben 10 e As Meninas Superpoderosas. Além disso, estrearam novos episódios de séries como Jovens Titãs em Ação. Isso é bom. Mas pouco para um canal que dedica tantas horas ao conteúdo infantil. Ou seja, continua sendo sempre louvável o SBT dispensar tanta atenção aos pequenos. Mas poderia haver um maior cuidado na escolha dos conteúdos exibidos. O fato de a emissora ser praticamente a única rede aberta a apostar em infantis não deveria ser, também, uma acomodação. Pelo contrário. É preciso ainda mais atenção para que o canal siga como uma referência no segmento.

Fonte: Sem Disney, SBT abusa de reprises de desenhos, André Santana, publicado em Observatório da Televisão, disponível em: <<https://observatoriodatelevisao.bol.uol.com.br/critica-de-tv/2018/09/sem-disney-sbt-abusa-de-reprises-de-desenhos>>. Acesso em: 19/12/2016.

Atividade

Observe as palavras destacadas nos trechos abaixo retirados do texto. Qual a função dessas palavras na argumentação do texto?

“Aos domingos, lançou a Sessão Desenho, também com um pacote de animações. **No entanto**, este aumento de espaço só tem sido possível porque a emissora tem abusado da reprise de desenhos.”

“Nada contra estas animações, muito pelo contrário. **Mas** não seria o caso de trazer coisas novas?”

“Isso leva a distorções estranhas, **já que** alguns desenhos são exibidos em todos os horários, enquanto outros ficam engavetados.”

“Estréias recentes aconteceram, como as novas séries do Ben 10 e As Meninas Superpoderosas. **Além disso**, estrearam novos episódios de séries como Jovens Titãs em Ação. Isso é bom. **Mas pouco** para um canal que dedica tantas horas ao conteúdo infantil.”

“Ou seja, continua sendo sempre louvável o SBT dispensar tanta atenção aos pequenos. **Mas** poderia haver um maior cuidado na escolha dos conteúdos exibidos.”

Aula 3 (50 Minutos)

O professor deverá receber a atividade da aula anterior, e fazer as correções junto com os alunos, aqui está disponível a resposta da atividade, que depois de tudo corrigido, deverá ser postado por todos os alunos no grupo de whatsapp da sala.

Resolução da atividade

no entanto - introduz um argumento que contrapõe a ideia apresentada anteriormente (ideia: o fato de a SBT haver lançado a Sessão Desenho também aos domingos).

mas - introduz um argumento que contrapõe a ideia apresentada anteriormente (ideia: o autor enunciou que não tem nada contra as animações, porém, a introdução do “mas” anuncia que o texto irá apresentar que ele se contrapõe a algo).

já que - anuncia uma justificativa ao argumento “a introdução dos desenhos leva a distorções estranhas” - a distorção, neste trecho, é o fato de que, para o autor, não faz sentido que os mesmos desenhos sejam exibidos durante a semana e também aos domingos.

além disso - introduz a soma de outra ideia que exemplifica a postura adequada da rede SBT ao estreiar novos desenhos.

mas pouco - após destacar um aspecto positivo da decisão da emissora (a estréia de novos desenhos), a expressão em destaque anuncia que o autor irá apresentar um argumento que reforça o posicionamento apresentado já no título do texto.

mas - introduz um argumento que contrapõe a ideia apresentada anteriormente (ideia: é louvável a emissora dispensar atenção às crianças, porém, é necessário que haja uma qualificação na programação).

Aula 4 (50 Minutos)

Depois de acessar o grupo de discussão no whatsapp da turma. A cada dez minutos, deve-se lançar uma nova resposta sobre a atividade desenvolvida para discussão. É necessário que cada um possa postar, no mínimo, um argumento, mas eles também pode postar vídeos e links de outras matérias que podem enriquecer a discussão, O grupo será administrado não só pelo professor-pesquisador, mas por todos os alunos no intuito de criar uma relação de confiança entre os participantes para que haja maior interação entre todos.

O professor deverá acessar o grupo de whatsapp da sala e juntamente com os alunos analisar as postagens dos mesmos, corrigindo eventuais erros ortográficos, ou de postagens, a ligação de eventuais imagens ou vídeos postados para enriquecer a atividade, e dar um parecer para a turma sobre a atividade desenvolvida, tais como: as dificuldades encontradas, as facilidades dos alunos com mais desenvoltura nas tecnologias digitais, a noção básica de segurança ao trabalhar com aparelhos conectados à internet.

8. AVALIAÇÃO

Após a leitura, promova uma breve discussão sobre o texto e promova um momento para que os alunos socializem com a turma suas ideias sobre as questões propostas, acolha as respostas incentivando a reflexão e a troca, encoraje a participação dos mais tímidos dirigindo-lhes perguntas e convidando-os a levantar hipóteses de como podem completar o texto. Oriente o autocontrole do comportamento impulsivo dos mais falantes pedindo-lhes para que esperem sua vez de falar e ouçam o que os colegas estão dizendo.

Nesta proposta de trabalho, levantaremos reflexões acerca das concepções de leitura, pontuando questões sobre o encaminhamento pedagógico da mesma. Além de discutir possibilidades do trabalho capazes de permitir o encontro do aluno com atividades de produção textual, de leitura, de trabalho em grupo, de uso de aplicativos e que lhe despertem o prazer de ler, instiguem a imaginação e favoreçam a compreensão da realidade e da cultura que o circundam como prática. Com base nesta compreensão, é necessário que a Sequência Didática seja entendida como uma importante proposta metodológica da atualidade, bastante

significativa no processo de ensino e aprendizagem para o estudo dos gêneros, dos aplicativos e abarcando todos os eixos da língua portuguesa, promovendo assim a integração de saberes e habilidades. Desse modo, proporcionando uma aprendizagem significativa e contextualizada, aproximando os sujeitos de situações reais de aprendizagem e usos da língua com a inserção de recursos tecnológicos na prática pedagógica.

9. REFERÊNCIAS

9.1 Referências para o professor

APARECIDA, Rosemary da Silva. Plano de aula – Argumentação em textos de opinião. **Nova escola**. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/imprimir-plano-de-aula?download=true&id=14703&spp=1pp&i>>. Acesso em: 2 jul. 2019.

LORENZONI, Marcela. As ferramentas Digitais mais populares em sala de aula. **Geekie**. 11 mai. 2016. Disponível em: <<https://www.geekie.com.br/blog/ferramentas-digitais-sala-aula/>>. Acesso em 02 jul. 2019.

MORAN, José Manuel, MASSETTO, Marcos T., BEHRENS Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediações pedagógicas**. Campinas, SP. Papirus, 2012.

OLIVEIRA, Cláudio de; PEDROSA, Samuel Moura. **Tic's na educação: a utilização das tecnologias da informação e comunicação na aprendizagem do aluno**. Disponível em: <<http://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/viewFile/11019/8864>>. Acesso em: 03 jul. 2019.

SILVA, Marco (2001). Sala de aula interativa: a educação presencial e a distância em sintonia com a era digital e com a cidadania. In: CONGRESSO BRASILEIRO DA COMUNICAÇÃO, 24., 2001, Campo Grande. **Anais do XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação**, Campo Grande: CBC, set. 2001.

SANTANA, André. Sem Disney, SBT abusa de reprise de desenhos. **Observatôriodtv**. 24 set. 2018. Disponível em: <<https://observatoriodatelevisao.bol.uol.com.br/critica-de-tv/2018/09/sem-disney-sbt-abusa-de-reprises-de-desenhos>>. Acesso em 02 jul. 2019.

VIEIRA, Rosângela Souza. **O papel das tecnologias da informação e comunicação na educação: um estudo sobre a percepção do professor/aluno**.

Universidade Federal do Vale do São Francisco (UNIVASF). v. 10, p.66-72. Formoso - Ba, 2011.

9.2 Referências para o estudante

SANTANA, André. Sem Disney, SBT abusa de reprise de desenhos.

Observatôriodtv. 24 set. 2018. Disponível em:

<<https://observatoriodatelevisao.bol.uol.com.br/critica-de-tv/2018/09/sem-disney-sbt-abusa-de-reprises-de-desenhos>>. Acesso em 02 jul. 2019.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos concluir que uma das principais contribuições do presente trabalho é a utilização de recursos tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem. Essa utilização é cada vez mais necessária, pois torna a aula mais atrativa, proporcionando aos alunos uma forma diferenciada de ensino. As tecnologias digitais tornaram-se destaques para a sociedade, em relação à educação, ambiente escolar, socialização dos estudantes e capacidades de usarem inúmeros recursos tecnológicos para melhorias no processo de ensino e aprendizagem. Dessa forma, o professor passou a ter o papel de mediador dessa nova forma de ensino, dando o suporte necessário ao uso adequado e responsável desses recursos. Animando o desenvolvimento do pensamento crítico criativo e a aprendizagem cooperativa, uma vez que torna possível a realização de atividades interativas.

Com relação às sequências didáticas apresentadas anteriormente, podemos dizer que podem contribuir com reflexões acerca das concepções de leitura, pontuando questões sobre o encaminhamento pedagógico da mesma e discutir possibilidades do trabalho. Nesse sentido, permitindo o encontro do aluno com atividades de produção textual, de leitura, de trabalho em grupo, de uso de aplicativos e que lhe despertem o prazer de ler, instiguem a imaginação e favoreçam a compreensão da realidade e da cultura que o circundam como prática. Proporcionando, assim, uma aprendizagem significativa e contextualizada, aproximando os sujeitos de situações reais de aprendizagem e usos da língua com a inserção de recursos tecnológicos na prática pedagógica.

Dessa forma, é essencial que se supere o velho modelo pedagógico e que haja oportunidades e incentivo à formação, inicial e continuada, do professor (a) em uma perspectiva que procure desenvolver uma proposta capaz de transformar o processo de ensino em algo dinâmico e desafiador. Além de promover práticas formativas que levam em conta os saberes trazidos pelo aluno e articule-os aos conhecimentos escolares. É preciso pensar como incorporar as tecnologias ao dia a dia da educação, de forma definitiva, que seja de fato incorporada no currículo escolar e contribua para a construção de conteúdos inovadores, que usem todo o

potencial dessas tecnologias. Assim como sugeridos nas sequências didáticas apresentadas no presente trabalho. Pois o uso de aplicativos e de redes sociais na educação implica em novas formas de comunicar, de pensar, ensinar, de aprender e de agir.

REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura infantil**: gostosuras e bobices. 5. ed. São Paulo: Scipione, 1997.

APARECIDA, Rosemary da Silva. Plano de aula – Argumentação em textos de opinião. **Nova escola**. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/imprimir-plano-de-aula?download=true&id=14703&spp=1pp&i>>. Acesso em: 2 jul. 2019.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: língua portuguesa; Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

Chico Bento - Na Roça é Diferente. KTH. **Youtube**. 08 jul. 2007. 6min54s. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=X588TuX1Wv0>>. Acesso em: 10 out. 2018.

COGO, Denise; SOUSA, Maria Badet. **Guia das migrações transnacionais e diversidade cultural para comunicadores – Migrantes no Brasil**. Bellaterra: Institut de la Comunicació-UAB/Instituto Humanitas – Unisinos, 2013.

DEMO, Pedro. **Aprendizagem no Brasil**: ainda muito por fazer. Porto Alegre: Mediação, 2004.

DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B. Sequências didáticas para o oral e para o escrito: apresentação de um procedimento. In.: SCHNEUWLY, B.; DOLZ, J. **Gêneros orais e escritos na escola**. Tradução e organização Roxane Rojo e Glais Sales Cordeiro Campinas, SP: Mercado de Letras, 2004, p. 95 – 128.

Fundamentos do *storytelling*. **Storytellers**. Disponível em: <<https://www.storytellers.com.br/2013/02/fundamentos-do-storytelling.html>>. Acesso em: 12 abr. 2019.

GALLIANO, Guilherme. **O método científico**: teoria e prática. São Paulo: Harbra, 2000, p. 2.

GIRARDELLO, Gilka. **Baús e Chaves da Narração de Histórias**. 3º ed. Florianópolis: Coleção Mil bocas, 2006.

IANNONE, L.R.; IANNONE, R.A. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994.

Jogo dos 7 erros. **Smart Kids**. Disponível em: <<https://www.smartkids.com.br/atividade/fazenda-sete-erros>>. Acesso em: 21 nov. 2018.

Jogos 7 erros difícil. **Guia Avaré**. 19 mar. 2013. Disponível em: <<http://guiaavare.com/noticia/jogos-7-erros-dificil>>. Acesso em 19 dez. 2016

Jogo dos 7 erros do Chico Bento *baby* no computador. **Colorir.org**. Disponível em: <<https://colorir.org/chico-bento/jogo-dos-7-erros-do-chico-bento-baby/>>. Acesso em 18 dez. 2016.

Jogo dos 7 erros da Mônica em espetáculo de teatro. **Colorir.org**. Disponível em: <<https://colorir.org/chico-bento/jogo-dos-7-erros-do-chico-bento-baby/>>. Acesso em 18 dez. 2016.

LINGUA PORTUGUESA: **Orientações para o professor, Saeb/Prova Brasil, 4ª série/5º ano, ensino fundamental**. Brasília: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, 2009, p. 117 il. ISBN 978-85-86260-95-7.

LORENZONI, Marcela. As ferramentas Digitais mais populares em sala de aula. **Geekie**. 11 mai. 2016. Disponível em: < <https://www.geekie.com.br/blog/ferramentas-digitais-sala-aula/>>. Acesso em 02 jul. 2019.

MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005, p. 110.

MACHADO, A.R.; MATÊNCIO, M.L.M. (Org.). **Atividade de linguagem, discurso e desenvolvimento humano**. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2006.

MARCUSCHI, L.A. **Gêneros textuais**: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (orgs.). **Gêneros textuais e ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

MARINHO, E. S. **Histórias em quadrinhos, a oralidade em construção**. Rio de Janeiro: UNITAU, 2004.

Menina bonita do laço de fita: Sequência didática. **Atividades para professores**. Disponível em: <<https://atividadesparaprofessores.com.br/menina-bonita-do-laco-de-fita-sequencia-didatica/>>. Acesso em: 23 mai. 2019.

Menina Bonita Do Laço De Fita. Oger Sepol. **Youtube**. 05 ago. 2015. 7min21s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=uhr8sxhq6s&feature=youtu.be>>. Acesso em: 27 mai. 2019.

Menina Bonita Do Laço de Fita - Teatro EEef Presidente Medici. Cida Covre. **Youtube**. 20 nov. 2011. 6min10s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ugjzrgVE-UA>>. Acesso em: 27 mai. 2019.

MORAN, José Manoel, MASETTO, Marcos e BEHRENS, Marilda. **Novas Tecnologia e Mediação Pedagógica**. São Paulo: Papirus, 2000.

Núcleo de Informação Aplicada à Educação. **Software HagáQuê**. Disponível em: <<http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A1qu%C3%AA>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

O *Storytelling* Da Mentira. **Storytellers**. Disponível em: <<http://www.storytellers.com.br/2014/12/o-storytelling-da-mentira.html>>. Acesso em: 12 abr. 2019.

OLIVEIRA, Cláudio de; PEDROSA, Samuel Moura. **Tic's na educação**: a utilização das tecnologias da informação e comunicação na aprendizagem do aluno. Disponível em: <<http://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/viewFile/11019/8864>>. Acesso em: 03 jul. 2019.

PIRES, Débora Tavares. **O storytelling como estratégia na representação do conhecimento**: estudo de caso das hipermídias do projeto e-tec idiomas. Trabalho de conclusão de curso (Pós-Graduação)-Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-Rio-Grandense, Pelotas, 2016.

Plano De Aula Menina Bonita Do Laço De Fita. **Soescola.Com**. Disponível em: <<https://www.soescola.com/2017/11/plano-de-aula-menina-bonita-do-laco-de-fita.html>>. Acesso em: 23 mai. 2019.

RAMOS, P. **Tiras cômicas e piadas**: duas leituras, um efeito de humor. 2007. 424 f. Tese (Doutorado em Letras. Área de concentração: Filologia e Língua Portuguesa) Faculdade de Filosofia e Língua Portuguesa, Universidade de São Paulo, SP.

RODRIGUES, Vivian de Oliveira. **O storytelling na gestão da comunicação organizacional**. Trabalho de conclusão de curso (Graduação)-Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2013.

SANTANA, André. Sem Disney, SBT abusa de reprise de desenhos. **Observatôriodtv**. 24 set. 2018. Disponível em: <<https://observatoriodatelevisao.bol.uol.com.br/critica-de-tv/2018/09/sem-disney-sbt-abusa-de-reprises-de-desenhos>>. Acesso em 02 jul. 2019.

SANTOS, M. O. dos; GANZAROLLI, M. E. **Histórias em quadrinhos**: formando leitores. Revista Transinformação. 2011, vol.23, n.1, pp. 63 - 75. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S010337862011000100006>>. Acesso em: 28 dez. 2016.

SILVA, Marco (2001). Sala de aula interativa: a educação presencial e a distância em sintonia com a era digital e com a cidadania. In: CONGRESSO BRASILEIRO DA COMUNICAÇÃO, 24., 2001, Campo Grande. **Anais...**, Campo Grande: CBC, set. 2001.

Turma Da Mônica em: O Sumiço De Todas As Mães. Turma da Mônica. **Youtube**. 10 mai. 2013. 7min03s. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=fnmxdgegm54>>. Acesso em: 8 out. 2018.

VALENTE, José Armando. ALMEIDA, Fernando José. **Visão analítica da informática na educação no Brasil**: a questão da formação do professor. Disponível em: <http://www.professores.uff.br/hjbortol/car/library/valente.html>. Acesso em: 15 nov. 2016.

VIEIRA, Rosângela Souza. **O papel das tecnologias da informação e comunicação na educação**: um estudo sobre a percepção do professor/aluno. Universidade Federal do Vale do São Francisco (UNIVASF). v. 10, p.66-72. Formoso - Ba, 2011.