

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

Luciene Alice de Oliveira

**O LÚDICO ALIADO ÀS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
desenvolvendo as linguagens matemática, oral e escrita**

Belo Horizonte

2020

Luciene Alice de Oliveira

**O LÚDICO ALIADO ÀS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
desenvolvendo as linguagens matemática, oral e escrita**

Versão final

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

Orientador (a): Ana Paula Souto Silva
Teles

Belo Horizonte

2020

CIP – Catalogação na publicação

O481 Oliveira, Luciene Alice de
O lúdico aliado às tecnologias digitais na educação infantil: desenvolvendo as linguagens matemática, oral e escrita / Luciene Alice de Oliveira. - Belo Horizonte, 2020.
91 f. il. color.

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

Orientadora: Ana Paula Souto Silva Teles

Inclui bibliografia.

1. Tecnologia educacional. 2. Ensino. 3. Educação básica. I. Título. II. Teles, Ana Paula Souto Silva. III. Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico.

CDD: 371.3078

CDU: 37.0:62



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

FOLHA DE APROVAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO DO CURSISTA:

Cursista: LUCIENE ALICE DE OLIVEIRA DA SILVA

Matrícula: 2019712592

Título do Trabalho: O LÚDICO ALIADO ÀS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
desenvolvendo as linguagens matemática, oral e escrita

BANCA EXAMINADORA:

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

Professor(a) examinador(a): Giovanna Camila da Silva

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

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

PARECER: APROVADA NOTA:

78 CONSIDERAÇÕES:

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



Documento assinado eletronicamente por **Samuel Moreira Marques, Secretário(a)**, em 23/12/2020, às 12:04, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0466010** e o código CRC **0C67050B**.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo apresentar sequências didáticas que visam contemplar o lúdico aliado às tecnologias digitais no cenário educacional atual da Educação Infantil, por meio da utilização de diversos aplicativos, redes sociais, dentre outros. Estas sequências didáticas foram elaboradas durante a formação continuada oferecida pelo Curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 EAD-UFMG, aos professores e outros profissionais da rede municipal, em parceria com a Prefeitura Municipal de Belo Horizonte (PBH). Neste contexto, foram desenvolvidas cinco sequências didáticas direcionadas à Educação Infantil, que contemplam em suas atividades, a utilização das tecnologias digitais por meio de ferramentas digitais, como Pixton, Youtube, Prezi, dentre outras. A finalidade dessas sequências didáticas é ampliar a linguagem matemática, oral e escrita das crianças com faixa etária entre 4 e 5 anos, elegendo o jogo, nas versões digital e tradicional, como principal atividade lúdica. Este uso do jogo está em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), que estabelece os eixos estruturantes interações e brincadeiras. O presente trabalho pode, portanto, contribuir para as práticas desenvolvidas pelos professores da Educação Infantil referente à utilização dos jogos aliados às tecnologias digitais em escolas, principalmente, as públicas.

Palavras-chave: tecnologias digitais; educação infantil; jogos.

ABSTRACT

The current paper has the aim to present didactical series that intend to contemplate the playful allied to digital technologies on the present learning scenario for Children Education, by using several apps, social media, among others. These didactical series were elaborated during the continuing education course offered by Curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 EAD-UFMG (Digital Technologies and Education 3.0 Specialization Course, Distance Learning at Federal University of Minas Gerais, Brazil); course offered to teachers and other professionals from the municipal network, partnership with Prefeitura Municipal de Belo Horizonte - PBH (City Hall of Belo Horizonte). In this context, it was developed five didactical series headed to Children Education, which reach in their activities the utilization of digital technologies by means of digital tools, such as Pixton, YouTube, Prezi, and others. The goal of these didactical series is to broaden languages in mathematics, oral and written production of children with ages between 4 and 5 years old, by choosing games, in both traditional and digital formats, as the main ludic activity. This game usage is in accordance with Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brazilian's National Common Curricular Foundation; BRAZIL, 2018), document that establishes the structuring hubs when it comes to interaction and playful activities. The present study can therefore contribute to practices developed by Children Education teachers, referring to using games allied to digital technologies in schools, especially the public ones.

Keywords: digital technologies; children education; games.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	6
2 MEMORIAL	12
3 SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS.....	16
3.1 Números e suas utilidades.....	16
3.2 O significado e utilidades das formas geométricas	29
3.3 Leitura e escrita na Educação Infantil por meio do nome	42
3.4 Leitura e escrita na Educação Infantil: Alfabeto	54
3.5 Jogos e brincadeiras da festa junina por meio da linguagem	
matemática	64
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	79
REFERÊNCIAS	81
APÊNDICE A – Atividade para casa Sequência Didática:	
Números e suas utilidades.....	85
APÊNDICE B – Orientações para as famílias – Sequência	
Didática: Alfabeto	87
APÊNDICE C – Atividade para casa Sequência Didática: Festa	
junina	88

1 INTRODUÇÃO

Para amenizar as dificuldades na utilização dos artefatos tecnológicos e suas ferramentas digitais e para melhor desenvolvimento de minha prática pedagógica, tive a oportunidade de ingressar no Curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 EAD. Este curso é oferecido por uma das Melhores Universidades do Brasil, a Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), em parceria com a Prefeitura Municipal de Belo Horizonte (PBH) aos professores e outros profissionais da rede municipal. Esse curso pode proporcionar a habilitação do professor para utilização das tecnologias digitais corroborando Kenski (2007, p. 41).

Como as tecnologias estão em permanentes mudanças, a aprendizagem por toda a vida torna-se consequência natural do momento social e tecnológico em que vivemos. Já não há um momento determinado em que qualquer pessoa possa dizer que não há mais o que aprender. A sensação é de quanto mais se aprende mais há para estudar, para se atualizar. (KENSKI, 2007, p. 41).

“Na era da informação, comportamentos, práticas, informações e saberes se alteram com extrema velocidade”. (KENSKI, 2007, p.41). Por isso as escolas públicas necessitam por parte dos governantes mais investimentos financeiros, para mudança da realidade atual.

É notório no cotidiano da EMEI (Escola Municipal de Educação Infantil) entraves que inviabilizam a inserção e utilização total das tecnologias digitais, por alunos e professores, devido à falta de equipamentos suficientes e técnica por parte de alguns profissionais para utilizá-los. Contudo, também temos que ter ciência, como nos revela Kenski (2007, p. 41), de que

A evolução tecnológica não se restringe apenas aos novos usos de determinados equipamentos e produtos. Ela altera comportamentos. A ampliação e a banalização do uso de determinada tecnologia impõem-se a cultura existente e transformam a cultura não apenas o comportamento individual, mas o de todo grupo social. (KENSKI, 2007, p. 41).

Para além de investimentos por parte dos governantes em recursos físicos e humanos, o professor necessita aceitar e incluir em sua prática cotidiana, atividades que envolvam as tecnologias digitais, elas podem funcionar como fator motivacional para os alunos (AZEVEDO; BERNARDINO JUNIOR; DAROZ, 2014).

Tal mudança de comportamento do professor deve emergir, considerando que as tecnologias digitais fazem parte do cotidiano das crianças, como observamos nas palavras dos autores, Azevedo, Bernardino Junior e Daroz, (2014) que considera

Nativos digitais aqueles que nasceram, e cresceram, em meio à efervescência tecnológica, com tais recursos à sua disposição; uma de suas características é a utilização, em larga escala, dos aparatos digitais. Assim, a acessibilidade a tais dispositivos faz toda a diferença nessa geração. (AZEVEDO; BERNARDINO JUNIOR; DAROZ, 2014, p. 17).

As crianças da Educação Infantil demonstram utilizar as tecnologias digitais em seu cotidiano. O professor, por exemplo, pode aliar a brincadeira, a intencionalidade educativa e as tecnologias digitais na educação, mesclando os jogos eletrônicos com os tradicionais entre outras metodologias.

Nas instituições de ensino de Educação Infantil, as interações e brincadeiras acontecem por meio de atividades que são desenvolvidas seguindo o que estabelece a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018). Essas atividades, ao serem planejadas pelos professores, devem considerar o interesse do educando. Considerando esse interesse, o professor contempla o brincar, que faz parte da infância, utilizando atividades lúdicas, como por exemplo, o jogo.

O lúdico é uma atividade que proporciona prazer, diversão e entretenimento. Na educação infantil, o lúdico é utilizado como uma ferramenta pedagógica para promover o desenvolvimento integral da criança.

As vertentes do lúdico na educação infantil podem ser divididas em duas categorias:

Vertente pedagógica: o lúdico é utilizado como um meio para ensinar e aprender. Por meio de jogos, brincadeiras, atividades artísticas e outras formas de expressão, as crianças desenvolvem habilidades cognitivas, motoras, socioemocionais e culturais.

Vertente terapêutica: o lúdico é utilizado como um recurso para promover o desenvolvimento e a reabilitação de crianças com necessidades especiais. Por meio de atividades lúdicas, as crianças podem superar dificuldades e desenvolver seu potencial.

Tizuko Morchida Kishimoto, uma das principais pesquisadoras do lúdico na educação infantil no Brasil, defende a utilização das duas vertentes do lúdico.

Segundo ela, o lúdico é uma atividade essencial para o desenvolvimento da criança, independentemente de sua idade ou condição.

Kishimoto afirma que a vertente pedagógica do lúdico é importante para promover a aprendizagem significativa. Por meio de atividades lúdicas, as crianças aprendem de forma prazerosa e natural, sem a imposição de conteúdos.

A vertente terapêutica do lúdico, por sua vez, é importante para promover o desenvolvimento e a reabilitação de crianças com necessidades especiais. Por meio de atividades lúdicas, as crianças podem superar dificuldades e desenvolver seu potencial.

Kishimoto defende que a educação infantil deve ser centrada na criança. Nesse sentido, o lúdico deve ser um elemento fundamental do processo educativo, pois proporciona às crianças um ambiente de aprendizagem prazeroso e significativo.

A seguir, apresentamos alguns exemplos de atividades lúdicas que podem ser utilizadas na educação infantil:

Jogos: jogos de tabuleiro, jogos de cartas, jogos de mímica, jogos de adivinhação, etc.

Brincadeiras: brincadeiras de faz de conta, brincadeiras de rua, brincadeiras de construção, etc.

Atividades artísticas: pintura, desenho, música, dança, etc.

Atividades culturais: leitura de histórias, contação de histórias, teatro, etc.

A escolha das atividades lúdicas deve ser feita de acordo com a faixa etária das crianças, seus interesses e necessidades.

O jogo como refletem, os autores Jesus e Lambem (2018), é um importante recurso no desenvolvimento da criança, tanto cognitivo, emocional e social. Ao brincar, as crianças poderão desenvolver a concentração, raciocínio lógico, aceitação das regras e a cooperação uns com os outros.

O Jogo oferece grandes benefícios para educação, por isso é amplamente utilizado na Educação Infantil. No cotidiano escolar, os professores trocam e compartilham experiências produzidas no interior das salas de aula. Como refletem os autores, Grado e Nacarato (2007), é importante que o professor investigue, estude e faça leituras que o auxiliem na compreensão de sua prática, permitindo que o aluno explore e faça parte da construção das atividades. Considerando a utilização dos jogos pelos professores no processo de ensino e aprendizagem dos alunos,

quando o jogo é utilizado na Educação Infantil, são aproveitadas todas as suas possibilidades educativas.

Escolhi este problema ao comparar a ampla utilização do jogo - como um recurso lúdico na prática diária do professor da Educação Infantil - com as informações colhidas nos cursos realizados para melhoria e evolução de minha prática. Estes cursos me levaram a refletir se o professor aproveita todas as possibilidades que o jogo tem a oferecer como instrumento educativo. E se a intencionalidade educativa promove a participação de todos na elaboração e realização das atividades.

As pesquisas que são realizadas pelo professor durante sua formação continuada podem indicar, por exemplo, a permanência, melhoria ou transformação dos métodos de ensino/aprendizagem utilizados nas escolas, visando à qualidade da educação ofertada.

Diante deste contexto, o presente trabalho tem como objetivo apresentar sequências didáticas que visam contemplar o lúdico aliado às tecnologias digitais no cenário educacional atual da Educação Infantil por meio da utilização de diversos aplicativos, redes sociais, entre outros.

As sequências didáticas orientam a prática do professor por “possibilitarem o planejamento de uma determinada atividade etapa por etapa” (ARAÚJO; CORRÊA, 2020, s/p).

Se por algum motivo o professor precisar modificar a sequência didática ele poderá, pois, ela “é flexível por permitir adaptações durante sua aplicação e coleta dos resultados e avaliação ao final do processo” (ARAÚJO; CORRÊA, 2020, s/p).

As sequências são flexíveis, mas devem possuir de modo geral em sua estrutura: tema, objetivo, justificativa, conteúdo, ano de escolaridade, tempo estimado para aula, número de aulas necessárias, material necessário, desenvolvimento (ou módulos), avaliação e outros que surjam. (ARAÚJO; CORRÊA, 2020, s/p).

Por conter avaliação que retoma aos objetivos, permite que o professor avalie sua própria prática, possibilitando mensurar se seu objetivo foi atingido ou não e se é necessário, alterar sua metodologia.

É importante que os objetivos tenham início meio e fim (ARAÚJO; CORRÊA, 2020, s/p). Assim, o professor terá um panorama do que exatamente ele quer que o

aluno faça, com quais materiais e em qual local, para adquirir tal aprendizagem proposta.

As sequências didáticas a seguir, estão em conformidade com as considerações feitas por Araújo e Corrêa (2020). Desse modo, pode auxiliar outros professores em seu trabalho. As sequências didáticas estão bem detalhadas, pois se tratando da Educação Infantil, a criança necessita de comandos, para entender como funciona a rotina da escola e as atividades.

A primeira sequência didática revela como os números são muito importantes em nosso dia a dia, indicada para crianças de 5 anos da pré-escola, pretende discutir as formas utilizadas para contar o tempo, como os dias da semana retratados no vídeo da história “lagartinha comilona” baseado no livro de Eric Carle. Por meio do “para casa digital” utilizando o Pixton, a criança desenvolverá “autonomia coletiva e individual utilizando diversos materiais e recursos tecnológicos” (BRASIL, 2018, s.p), ela construirá um vídeo com ajuda da família, relatando as características de um determinado ser vivo.

A segunda sequência didática aborda o significado e utilidades das formas geométricas em nosso cotidiano, para crianças de 4 anos por meio da linguagem matemática e apresenta o **RIVED** que é um programa da Secretaria de Educação a Distância - SEED, que tem por objetivo a produção de conteúdos pedagógicos digitais, na forma de objetos de aprendizagem. (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2004).

A terceira sequência didática revela como é necessário saber utilizar o código escrito nos momentos das práticas sociais, a exemplo em contextos específicos que envolvam diversos suportes didáticos. Por exemplo, em contextos que utilizam as tecnologias digitais, como o Storytelling, que é uma história criada por meio do Prezi, explorando a linguagem oral e escrita para crianças da Educação Infantil com faixa etária de 5 anos.

A quarta sequência didática foi desenvolvida para alunos da pré-escola com idade de 5 anos da Educação Infantil. Ela contempla a temática presente na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), com a finalidade de ampliar a linguagem oral e escrita das crianças com faixa etária de 5 anos, por meio dos eixos estruturantes interações e brincadeiras. Dessa forma, utiliza o vídeo da Galinha Pintadinha por meio do Youtube. Depois, propõe a construção de um alfabeto personalizado utilizando o Whatsapp e a ferramenta digital Vídeo Shop. Assim, as

crianças, com a ajuda da família, podem se familiarizar ou aprofundar o conhecimento sobre as redes sociais.

A quinta sequência didática por meio do vídeo produzido pela ferramenta digital vídeoshow- Festa junina e publicado pela plataforma Vimeo, as crianças com faixa etária de 5 anos aprenderão, por meio da linguagem matemática, a fazer um jogo do quebra-cabeça com a família. Assim, como referido na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), as crianças têm a oportunidade de criar suas produções artísticas ou culturais, exercitando a autonomia coletiva e individual utilizando diversos materiais e recursos tecnológicos.

As sequências didáticas apresentadas no presente trabalho buscam, portanto, ajudar outros professores da Educação Infantil a contemplar o lúdico aliado as tecnologias digitais.

2 MEMORIAL

Memorial de minha vida escolar

Sou Luciene Alice de Oliveira tenho 39 anos de idade, nasci e moro na cidade de Belo Horizonte, local onde vivi minha infância, tempo em que gostava de passear na casa dos meus avós e de minhas tias para aproveitar as brincadeiras que eram realizadas na rua.

De família humilde, sou a caçula de três filhos. Para minha família, o trabalho, fonte de subsistência, não oportunizou ao meu pai estudar. Já falecido, ele era analfabeto e trabalhava como pedreiro, minha mãe costureira estudou até a quarta série primária. Embora pouca instrução escolar e dificuldades financeiras, meus pais valorizavam a presença da educação em minha vida e de meus irmãos, não permitiam que faltássemos às aulas sem motivos. Lembro-me do material escolar que era simples, mas o necessário para prosseguirmos nos estudos, o plástico xadrez para encapar os cadernos, permanece em minhas lembranças.

Iniciei minha vida escolar em 1988, minha mãe me matriculou no pré-primário na Estadual Walt Disney e permaneci até a quarta série. Não me lembro de muitos detalhes, mas há sempre algo que nos marca e nem mesmo o tempo é capaz de apagar. Por lá, tive professoras que me marcaram com sua alegria e competência. Com outras, vivenciei algumas experiências frustrantes, mas sem dúvida o saldo foi positivo e me despertava simpatia pela profissão que elas exerciam.

De 1993 a 1996, cursei as séries de quinta a oitava na Escola Municipal Wladimir de Paula Gomes. Nesse percurso, comecei a trabalhar informalmente em uma lojinha de bairro para ajudar financeiramente em casa. Certo dia um professor, da quinta série fez a clássica pergunta aos alunos: o que você vai ser quando crescer? Como relatei acima, tinha simpatia pela profissão de professora o que me fez elegê-la como minha opção. Diante da minha resposta, em tom de desabafo, o professor me falou que eu não seria uma profissional valorizada e teria baixo salário. A fala dele não me desmotivou continuava com tal desejo.

Ao concluir a antiga oitava série retornei a Escola Estadual Walt Disney em 1999, para cursar o ensino médio, fiquei triste ao saber que o magistério fora extinto naquele ano e a única opção era o científico. Ao concluir o ensino médio, foi inviável na época continuar com os estudos, eu continuava a trabalhar e o meu salário não

era suficiente para contribuir com as despesas de casa e pagar uma faculdade particular e considerava difícil ingressar em universidade pública.

Passaram-se doze anos, de 1999 a 2011 fiquei longe da escola, a necessidade do sustento, mais uma vez, vencia os estudos. Nesse tempo, casei e depois de alguns anos tive minha primeira filha, para cuidar dela parei de trabalhar. Com o crescimento da minha filha, senti a necessidade de voltar a trabalhar, mas para isso era importante uma qualificação. No final do ano de 2010, fiz a prova do vestibular da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), mas como fiquei doze anos sem estudar, fui até classificada, mas não me chamaram.

Em 2011, fiquei sabendo através da minha irmã que no Instituto de Educação De Minas Gerais estava com matrículas abertas para o curso normal que era o antigo magistério. Me matriculei e me lembro que estudei muito em casa para fazer a prova, mas para minha surpresa estava fácil. O curso era à noite e para que eu pudesse ir, esperava meu marido chegar do serviço para cuidar de nossa filha. Gostei muito de voltar a estudar, o primeiro ano do curso foi muito produtivo. Na minha turma, eram 19 alunas. Fazíamos todas as tarefas propostas, com seriedade e dedicação, tivemos a oportunidade de fazer o estágio que nos proporcionou conhecer o dia-a-dia das escolas. No segundo ano do magistério, aconteceu a fusão de duas turmas, formando uma sala de aula com 40 alunas.

No ano de 2012, ainda cursando o magistério no Instituto de Educação de Minas Gerais (IEMG), certo dia, no auditório da escola, teve uma palestra da coordenação da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) nos informando que haveria novo vestibular para ingressar no curso de pedagogia, eu e várias colegas do magistério fizemos a prova, sem muitas expectativas, mas para minha alegria, fui classificada. O Magistério foi muito importante para a minha preparação para o vestibular da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), tive professores muito competentes que me recordo com muita gratidão. Eles contribuíram para realização da prova da UEMG, com dicas de como fazer uma redação entre tantas outras, foram fundamentais para mim, que estava a tanto tempo longe das escolas.

Com a contribuição do magistério, meu sonho de ingressar em uma universidade se concretizou. Em 2013, iniciei o curso de pedagogia e percebi como é bom estudar, era tudo muito novo para mim, conteúdos que nunca pensei em conhecer, tive grandes dificuldades e ainda tenho. Continuando no ano de 2013, foi

lançado pela Prefeitura Municipal de Belo Horizonte (PBH), concurso público para ingressar na carreira de professor para a Educação Infantil. Inscrevi-me, fiz a prova e fui classificada no concurso, mas em uma colocação distante, permaneci com a esperança de ser convocada. No decorrer do tempo, no final de 2013 engravidei de minha segunda filha. Quando ela nasceu em 2014, restavam quase dois anos para concluir a graduação. Pensei em trancar o curso, mas tinha consciência que se isso acontecesse seria mais difícil retornar depois. Por isso, com a ajuda de boas pessoas em minha volta, consegui conciliar a maternidade e os estudos.

No final de 2015, fui chamada pela Prefeitura Municipal de Belo Horizonte (PBH) para assumir o cargo de professora para a Educação infantil, que tinha sido classificada. Fiquei muito feliz e sabia que teria mais desafios pela frente. Ainda cursava a pedagogia e o coração de mãe também balançou, mas não podia perder a oportunidade de realizar o meu desejo que se iniciou lá no pré primário, ao observar minha professora. Quando comecei a trabalhar na EMEI (Escola Municipal Educação Infantil), tinha outra nomenclatura, era UMEI (Unidade Municipal de Educação). Trabalhava no horário intermediário, de 08h30min as 13h00min e o horário de entrada da faculdade era também às 13h00min. O que me auxiliou, foi a tolerância de quinze minutos acordada entre alunos e professores. Como a EMEI (Escola Municipal Educação Infantil) era próxima, conseguia chegar a tempo. Foi assim até concluir a graduação de Pedagogia. Como ainda estava estudando, buscava aplicar na prática do meu trabalho o que aprendia, pois a única experiência que tinha em escola era as adquiridas nos estágios.

No final de 2016, consegui concluir a graduação de Pedagogia. Durante 2017, a Prefeitura Municipal de Belo Horizonte (PBH) ofereceu cursos remunerados de formação continuada para nós professoras, com uma hora de duração no período da noite. Posteriormente, os cursos foram excluídos, com a justificativa de falta de recursos financeiros. Ao exercer a profissão, sentia a necessidade de continuar com a formação continuada. Tinha o desejo fazer curso de Alfabetização e Letramento. Em 2018, iniciei o curso de especialização em uma instituição de ensino particular à distância. Era um curso que a maioria das professoras da EMEI já tinham realizado. O material didático e as vídeos-aulas oferecidas pela instituição eram de boa qualidade, mas senti falta de debater o que aprendia com outros colegas. O curso não proporcionou essa interação.

Em 2019, uma amiga que estudou comigo na Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) estava cursando Especialização em Artes (EAD) na Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Ela me informou sobre o curso que a instituição estava oferecendo com a temática Especialização em Tecnologias Digitais e Educação (EAD) aos professores da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte (PBH). O processo de seleção por sorteio foi uma grata novidade para mim, pois assim era questão de sorte e não de técnica. Inscrevi-me e a sorte sorriu para mim, ingressei no curso de uma das Universidades mais importantes do Brasil, a Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), que felicidade e que desafio. Ao começar o curso de fato pude constatar as minhas dificuldades e a importância da formação continuada para o professor.

Em 2020, prosseguindo no curso percebi que minhas dificuldades estão se transformando em aprendizado e percebo isso quando comparo os trabalhos realizados no início do curso com os atuais. Sei que minhas produções não estão perfeitas, mas a evolução que tive nesse curso é imensa. Inclusive, ter ciência que ainda filha de pais com pouca instrução escolar, foi possível realizar o meu sonho que começou a se formar no pré-primário e se constituiu ao aceitar os desafios que iam surgindo e me esforçando para concretizá-los.

E nos dias atuais, mais precisamente no mês de setembro de 2020 ao vivenciar a pandemia de Covid-19 em nível mundial e a necessidade do distanciamento físico entre as pessoas, percebo a importância de está realizando o curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação na Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), em modalidade EAD, utilizando o aprendizado em minha profissão.

Com pouco mais de quatro anos de experiência como profissional da Educação, sinto a necessidade de ser professora e aluna ao mesmo tempo, a constante aprendizagem só tem a contribuir com o desenvolvimento e qualidade de minha prática, buscando sempre estar em atualização almejando novos desafios profissionais e educacionais.

3 SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

3.1 Números e suas utilidades

1. CONTEXTO DE UTILIZAÇÃO

Desde a antiguidade, os números são utilizados nas diversas atividades realizadas pelo ser humano. Como, por exemplo, no comércio, para realização de vendas, ou para fazermos contas simples como ir à padaria e comprar pão, identificar o ônibus que temos que utilizar nos deslocamentos pela cidade, organização do nosso tempo dia, semana, mês. Enfim, “o conhecimento matemático está presente e é muito útil em diversas situações cotidianas” (GARCIA; CAMARGO E FRANÇA, 2012, p.3).

Por serem muito importantes em nosso dia a dia, “é preciso saber aproximar cada vez mais os conceitos matemáticos, principalmente na infância, a algo que seja repleto de significados” (GARCIA; CAMARGO E FRANÇA, 2012, p.3) para as crianças. Nesse sentido, a presente sequência didática (SD), indicada para crianças de 5 anos da pré-escola, pretende discutir as formas utilizadas para contar o tempo, como os dias da semana retratados no vídeo da história “lagartinha comilona” baseado no livro de Eric Carle. Além disso, pretende associar às imagens as quantidades, ao brincar com jogo da memória das frutas. Assim, ao mesmo tempo em que brincam, vão construindo o conceito de número.

Por meio do “para casa digital” utilizando o Pixton, a criança desenvolverá “autonomia coletiva e individual utilizando diversos materiais e recursos tecnológicos” (BRASIL, 2018, s.p), ela construirá um vídeo com ajuda da família, relatando as características de um determinado ser vivo.

Com a música da “semana” elas terão a noção dos dias que a compõe, “com a utilização dos gêneros textuais, é possível explorar a função social dos números presentes nesses materiais” (GARCIA; CAMARGO E FRANÇA, 2012, p.5) auxiliando a criança a situar-se no tempo.

Em outra atividade a criança irá desenhar as frutas em folha A4, recortá-las e as colar na quantidade correspondente, também irá classificar as frutas de acordo com sua característica, “classificar permite que se construa o conceito de inclusão de classes, pois um objeto classificado pode pertencer a um grupo maior” (GARCIA;

CAMARGO E FRANÇA, 2012, p.6). E na quinta aula, teremos uma deliciosa salada de frutas, para encerrar com sucesso a sequência didática.

2. OBJETIVOS

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

- Associar os números às quantidades das frutas por meio do jogo da memória em sala de aula;
- Assistir ao vídeo da história da “Lagartinha comilona” na sala de vídeo da escola;
- Falar os nomes dos dias da semana para os colegas e professora na sala de aula;
- Desenhar as frutas no papel A4, recortá-las e colá-las no papel A4 com os dias da semana em sala de aula;
- Cantar a música da “semana” em sala de aula;
- Desenhar a transformação da lagarta no papel A4 em sala de aula;
- Classificar as frutas de acordo com suas características individuais em grupo, na sala de aula.

3. CONTEÚDO

Como referido na BNCC (Base Nacional Comum Curricular), o conteúdo da presente sequência didática contempla os eixos estruturantes das interações e brincadeiras e aborda os campos de experiência:

- O eu, o outro e nós
- Corpo, gesto e movimento
- Traços, sons, cores e formas
- Espaço, tempos, quantidades, relações e transformações

Visando o desenvolvimento da linguagem matemática da criança, por meio das atividades lúdicas, como os jogos, brincadeiras, música e a inserção das tecnologias digitais. E com os objetivos de: reconhecer e registrar os números; desenvolver e manipular os jogos; assistir ao vídeo por meio da ferramenta digital Youtube; e, com

o auxílio da família, construir um filme por meio do celular ou cartazes para ampliar os saberes das mesmas, em diversas modalidades.

4. ANO

➤ Ano: 5 anos da pré-escola da Educação Infantil

A presente sequência didática foi desenvolvida para alunos de 5 anos da pré-escola da educação infantil com tempo estimado de 5 aulas com duração de 60 minutos cada, contemplando a temática presente na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), com a finalidade de ampliar a linguagem matemática das crianças por meio dos eixos estruturantes interações e brincadeiras.

5. TEMPO ESTIMADO

Tempo estimado: 5 aulas com duração de 60 minutos cada.

Para que as aulas se ajustem ao tempo estimado de 60 minutos, é essencial que a professora tenha todo material organizado com antecedência.

6. PREVISÃO DE MATERIAIS E RECURSOS

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são: Papel ofício A4, lápis, borracha, tinta guache, tesoura, (vazio), papel crepom, cartolina, cola, pincel para quadro branco, sala de aula com quadro branco mesas e cadeiras, sala de vídeo com computadores conectados à internet e Datashow, caixa de som, notebook, celular conectado à internet, ficha de avaliação individual, aplicativo do Whatsapp (disponível no celular, caso a professora deseje enviar o vídeo por essa ferramenta digital, para as famílias), número impresso, instruções impressas para família, vídeo da história “lagartinha comilona”. Os recursos humanos serão os alunos, a professora, as pessoas que integram a família de cada criança e que participarem da atividade. Frutas para preparar a salada e vasilhas disponíveis na escola para distribuí-las para as crianças.

7. DESENVOLVIMENTO

1ª Aula: Linguagem matemática

A professora em sala de aula deve iniciar a aula, mostrando aos alunos os números impressos na parede em papel A4 do número 0 a 20 (a professora deverá imprimir os números com antecedência e colá-los na parede). Depois de mostrar aos alunos os números, perguntá-los onde eles já viram os números? Após colher as repostas das crianças, explicar que número é um conceito matemático para a representação de medida, ordem ou quantidade (SIGNIFICADOS, 2018). Após esse diálogo com as crianças, dizer para elas que iremos assistir ao vídeo da história da “Lagartinha comilona” na sala de vídeo (pode ser exibido na televisão (DVD) ou por meio do aparelho de data show ligado ao computador conectado à internet, por meio do Youtube). Para deslocar da sala de aula para sala de vídeo, a professora deve organizar a turma como preferir, em fila ou pedir que andem em grupo com calma até a sala. Ao chegar à sala de vídeo, pedir que todas as crianças se acomodem assentadas no tapete ou em cadeiras (vai depender da disponibilidade de cada escola). Após todas acomodadas, a professora deve retomar o tema e dizer que vai exibir o vídeo ¹história da “Lagartinha comilona” produzido pelo canal do Youtube Mimos de Infância (2018). Em seguida exibir o filme.

Ao assistirem ao vídeo, a professora deverá incentivar as crianças a observarem os números, os dias da semana, quanto tempo ela ficou no casulo (que na verdade chama crisálida). Ao terminar o vídeo, a professora poderá aproveitar a sala de vídeo e exibir um jogo da “Lagartinha comilona”, produzido por meio do PowerPoint. A professora irá projetar o jogo² por meio do aparelho de data show, conectado ao notebook com acesso à internet. Ela poderá pedir uma criança para ler o que se pede no jogo, que será jogado coletivamente, a professora fará as perguntas e as crianças responderão. Pode-se dividir a turma em dois grupos, e o grupo que acertar mais perguntas ganhará o jogo.

¹Endereço eletrônico do vídeo: “lagartinha comilona”:<https://www.youtube.com/watch?v=usmx-H1ICII>

² Acesse o jogo por meio do link:
<https://drive.google.com/file/d/1xR7yhjshF8BP9AhlahaX5SjQa64HILbi/view?usp=sharing>

Figura 1 – imagem do jogo das frutas



Fonte: Elaborado pela autora

ATENÇÃO: Para que o conteúdo do PowerPoint funcione como um jogo, a professora deverá copiar e colar o link acima no Google e depois baixá-lo no notebook ou computador e clicar no ícone de apresentação, para sair do jogo é só clicar na tecla Esc.

Depois de brincar com o jogo explicar para as crianças que vamos retornar para sala de aula. A professora deve organizar a turma em fila ou pedir que caminhem tranquilamente. Ao chegar à sala de aula, pedir para as crianças sentarem nas cadeiras.

No primeiro momento após o vídeo:

Na sala, conversar com as crianças sobre o vídeo que relata a fome da “Lagartinha comilona” e que ela come várias frutas e outros alimentos para saciar sua fome. Perguntar quantas maçãs, quantas laranjas e os outros alimentos ela comeu.

No segundo momento:

Fazer o registro no quadro com ajuda das crianças. Pedir para desenhar os alimentos e registrar o número correspondente. Após registrar no quadro, propor às crianças a confecção de um jogo da memória com os números e as frutas, que aparecem na história. Os alunos de cada mesa que comporta 4 alunos, irão criar seu jogo da memória, desse modo a atividade será feita por grupos (com 4 alunos cada). A professora irá distribuir lápis de cor e lápis nº2, 4 folhas A4, para cada grupo, ou

seja, uma folha para cada criança. Então, pedirá para as crianças dobrarem a folha ao meio e depois ao meio novamente. Depois, recortar nas marcas que ficaram das dobras no papel, formando assim 4 partes em cada folha. Depois que as crianças recortarem, cada criança, em duas partes do papel, deve desenhar e colorir as frutas que quiser. Nas outras duas partes da folha que sobraram, a criança deve escrever o número correspondente à quantidade das frutas que ela desenhou. No final cada grupo irá juntar todos os desenhos e números e formará o jogo da memória com 16 peças no total (a professora deve deslocar pela sala de aula observando as produções dos alunos, e auxiliá-los caso necessário). Depois de tudo pronto, é hora de brincar! Os grupos poderão trocar os jogos entre si.

Observação: as crianças que irão desenhar as frutas e escrever os números correspondentes a cada quantidade de fruta, a imagem abaixo é para a professora ter um exemplo de como ficará o jogo.

Figura 2 - Jogo da memória



Fonte: Elo 7 (2020).

Atividade para casa

Após terminar a atividade do jogo da memória, a professora deverá explicar uma atividade que será feita em casa e que será socializada na 3ª, 4ª e 5ª aula. Por isso, deve ser enviada com antecedência, para que as famílias se organizem e auxiliem a criança na produção da atividade, que será a seguinte:

Será enviado um para casa diferente. As crianças irão ler, com a ajuda da família, uma atividade em quadrinho produzido por meio da ferramenta digital Pixton e que pode ser acessado por meio do Google, link:

<https://Pixton.com/ic:pbou6tkm>

Que será feita pela criança com ajuda da família, ela terá que produzir um vídeo de no máximo 1 minuto, contando como é o desenvolvimento de um ser vivo (que seja do interesse da criança, exemplos: insetos, plantas, animais, seres humanos, bactérias etc.).

Podem responder as seguintes perguntas no desenvolvimento do filme:

O ser vivo pesquisado tem o mesmo número de etapas de desenvolvimento da lagarta?

O ser vivo pesquisado se transforma como a lagarta?

Os vídeos serão exibidos nas 3ª e 4ª aulas, e após cada exibição será discutido com os alunos as características de cada ser vivo pesquisado.

O vídeo poderá ser gravado com o celular da família. A criança que não puder fazer o vídeo, por não dispor de dispositivos eletrônicos, poderá pesquisar em livros (a professora poderá pedir autorização da direção da escola para emprestar livros para que a criança realize a pesquisa) poderá realizar a atividade, depois de pesquisar nos livros ela poderá fazer uma pequena apresentação na sala de vídeo, sobre o ser vivo que pesquisou e também desenhar em folha de cartolina, para expor na 5ª aula juntamente com os demais colegas.

Cartaz para exposição:

A família também deverá auxiliar a criança na construção de um cartaz com desenho ilustrando o desenvolvimento do ser vivo escolhido, com os cartazes faremos uma exposição por toda a sala de aula, onde as crianças poderão observar o desenvolvimento de cada ser vivo, como início, meio e fim.

Para a família será enviada as instruções em uma folha ofício digitada pela professora, onde deverá constar o link para acessar a história em quadrinho, que propõe o para casa. ([https://Pixton.com/ic:pbou6tkm,](https://Pixton.com/ic:pbou6tkm)) para que a família possa acessar por meio de qualquer dispositivo eletrônico (caso a professora prefira, poderá enviar por meio do Whatsapp), a atividade deverá ser realizada até a 3ª aula.

Caso a família não tenha acesso a nenhum dispositivo eletrônico conectado à internet para ter acesso à história em quadrinho, a professora poderá enviar as instruções digitadas em folha ofício (Apêndice A).

OBSERVAÇÃO: A professora poderá pedir que cada criança contribua com uma fruta para fazer a salada de frutas, na quinta aula. A família que puder, enviará a fruta por meio da criança no dia da quinta aula. E a professora aproveitará as frutas para fazer uma atividade antes de comê-las (a professora deverá pedir à direção da escola que disponibilize a fruta para a criança que não tiver condições de contribuir com a fruta).

2ª Aula: Linguagem matemática

Retomar a história da Lagartinha comilona, oralmente na sala de aula, com as crianças sentadas no tapete da sala de aula, em formato de círculo. Orientá-las que levantem a mão para falar, uma de cada vez. Depois que relembrem a história, perguntar para as crianças em qual dia começa a semana, que foi retratada na história? Quantos são os dias da semana?

Colher as respostas das crianças e registrar no quadro da sala. Escrever os dias da semana por extenso em caixa alta, no quadro e convidar uma criança para escrever o número correspondente a cada dia, como o exemplo abaixo:

- 1- DOMINGO
- 2- SEGUNDA-FEIRA
- 3- TERÇA-FEIRA
- 4- QUARTA-FEIRA
- 5- QUINTA-FEIRA
- 6- SEXTA-FEIRA
- 7- SÁBADO

Depois que observarem os dias da semana, a professora mostrará o calendário exposto na sala de aula (providenciar calendário com antecedência). Após observação das crianças, serão entregues para elas pequenos cartões de papéis (recortar uma folha A4 em mais ou menos 16 pedaços), para que elas escrevam datas comemorativas como: dia do aniversário, dia das crianças, dia dos pais, dia

das mães, dia da festa da família na escola, festa junina, entre outras datas. Depois de registrado serão escolhidas algumas crianças por meio de sorteio (por meio do número da lista de chamada), para que elas possam colar cada data comemorativa no mês correspondente, e perguntar para criança em qual dia da semana e em qual data, foi colado o papel.

Depois explicar para as crianças que temos o dia (com 24 horas), a semana (tem sete dias), o mês (tem 30 ou 31 dias) e o ano (tem 365 dias) que servem para medir o tempo. Que os dias formam a semana, as semanas formam os meses, os meses formam o ano (nesse momento será trabalhada a quantidade de dias da semana, o mês e o ano serão citados e explicados, mas vamos aprofundar em outra aula). Mostrar o calendário, para que elas tenham a noção do todo. Do ano completo.

Depois de escrever os dias da semana, cantar com as crianças a música abaixo (domínio público):

Sete dias a semana tem, quando um acaba outro logo vem (repetir 2 vezes)

Domingo,

Segunda-feira,

Terça-feira,

Quarta-feira,

Quinta-feira,

Sexta-feira,

Sábado que bom!

Depois de cantar com as crianças sentadas nas cadeiras, a professora entregará para cada criança 2 folhas A4 e pedirá que ela observe o que está escrito no quadro: os sete dias da semana. Depois que a criança observar, a professora irá pedir que ela marque em uma das folhas, linhas retas, um espaço para cada dia da semana, a criança que souber escrever os nomes dos dias da semana poderá escrever em cada espaço marcado, a criança que não conseguir, poderá representar com o número corresponde ao mesmo. Na outra folha desenhar e colorir tudo o que a “lagartinha comilona”, comeu durante a semana. Depois a criança irá recortar todos os alimentos que ela desenhou utilizando uma tesoura sem ponta, na outra folha colar com cola branca, no espaço que corresponder ao que dia que a “lagartinha comilona” comeu e escrever também a quantidade de cada fruta. Como no exemplo abaixo:

Figura 3- desenho e colagem das frutas



Fonte: Florbela Machado (2016).

Depois que todas as crianças terminarem os trabalhos, eles serão expostos no mural da sala de aula.

3ª Aula: Linguagem matemática

Será o dia de socializar o vídeo produzido em casa pelas crianças. Para realizar essa atividade, a professora deverá organizar a sala de vídeo com antecedência. Para iniciar a aula, com as crianças acomodadas, a professora deverá começar dizendo que é o grande dia de apresentar aos colegas o que foi construído por cada um. Pedirá que fale uma criança de cada vez, se não ninguém conseguirá entender. Ela poderá fazer perguntas como: quem fez o vídeo ou quem vai contar o que aprendeu em sua pesquisa nos livros? Quem gostou de fazer o vídeo, ou pesquisa nos livros, em casa com a família? Qual ser vivo cada criança escolheu? Acolher as respostas das crianças.

Explicar que as exposições dos vídeos serão divididas em dois dias, para não ficar cansativo, para que a criança não fique ansiosa esperando seu vídeo, que pode ficar para o próximo dia. Fazer um sorteio pelo número da chamada. Pedir que as crianças fiquem em silêncio para assistirem as produções de todos. Iniciar a exibição dos vídeos. Depois da exibição de cada vídeo, conversar com as crianças e observar se elas adquiriram algum conhecimento sobre o ser vivo apresentado. Os

vídeos contribuíram para que as crianças percebam a passagem do tempo, e contribuirá para que eles tenham mais facilidade de se expressarem em público.

4ª Aula: Linguagem matemática

Continuação da socialização dos vídeos produzidos em casa pelas crianças ou pesquisas com as famílias. Para realizar essa atividade a professora deverá repetir o processo de organização da sala de vídeo, com antecedência. Para iniciar a aula, com as crianças acomodadas, a professora fará novamente as perguntas como: quem fez o vídeo ou quem vai contar o que aprendeu em sua pesquisa nos livros? Quem gostou de fazer o vídeo, ou pesquisa nos livros, em casa com a família? Qual ser vivo cada criança escolheu? E acrescentar outra questão: quem gostou dos vídeos que já foram exibidos?

Acolher as respostas das crianças e depois iniciar as exhibições. Depois que os vídeos ou pesquisas de todas as crianças forem exibidos, a professora retornará com as crianças para sala de aula, pedirá que retornem andando, ao chegar na sala de aula, pedirá que todas sentem no tapete (no chão), e conversar com as crianças sobre as produções (é importante que no momento da exibição dos vídeos a professora faça algumas anotações para auxiliar na discussão com as crianças e ter o celular conectado à internet para realizar pesquisas, caso surjam dúvidas que ela não saiba responder sobre os seres vivos pesquisados). A socialização será importante para contribuir com a consolidação do que foi observado no vídeo produzido, por cada criança.

5ª Aula: Linguagem matemática

Para iniciar a aula, com as crianças sentadas nas cadeiras em um único grupo (a professora deverá organizar as cadeiras e mesas em um único grupo com antecedência), a professora poderá perguntar: quais eram as frutas que a lagartinha comeu? Acolher as respostas das crianças e pedir que mostrem as frutas que trouxeram (a criança que não tiver trago fruta, a professora entregará para ela, uma fruta que solicitou com antecedência, à direção da escola).

Com as frutas em cima da mesa, serão contadas e será anotado o total no quadro, depois a professora fará uma classificação, pedindo que as crianças separem as frutas iguais em grupos, conte-as e registre novamente no quadro, pedindo uma criança para anotar no quadro com desenhos e a quantidade. Em seguida as crianças irão registrar tudo no caderno.

Depois as frutas serão recolhidas pela professora e pedirá uma criança para levá-las até a cantina para que as cozinheiras preparem a salada de frutas para a última aula (a professora deverá combinar com antecedência com a direção da escola e solicitar às cozinheiras, que prepararem uma salada de frutas para as crianças).

E para finalizar a sequência didática, as crianças vão expor os cartazes que foram confeccionados relatando as características do ser vivo que escolheram, os cartazes serão colados pelas paredes da sala de aula e serão observados pelas crianças, que poderão conversar uma com as outras sobre os mesmos.

Depois da observação, as crianças em fila ou andando tranquilamente (podem cantar a música da “semana” no deslocamento) para a cantina para saborearem a salada de frutas.

8. AVALIAÇÃO

Para avaliar se os objetivos propostos pela presente sequência didática, estão sendo alcançados, é importante que a professora observe e registre o desenvolvimento das crianças e se realmente está acontecendo o progresso das mesmas, por meio das atividades apresentadas. A ficha de avaliação individual facilita as anotações da professora durante o processo de avaliação dos resultados, por ser de fácil manejo e por permitir que diante das informações, a professora poderá continuar ou refazer as atividades planejadas, caso observe que alguma criança não está atingindo o objetivo. Segue abaixo um modelo de ficha de avaliação individual:

Figura 4 – ficha de avaliação individual

Ficha de avaliação individual/ Sequência Didática		
Escola:	Turma:	Data: / /
Nome do aluno:		
Avaliação do 1º Objetivo: A criança conseguiu associar os números as quantidades das frutas por meio do jogo da memória? Na sala de aula apresentou	Sim	Não

concentração ao jogar o jogo da memória?		
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
Avaliação do 2º Objetivo: A criança conseguiu assistir ao vídeo da história da “Lagartinha comilona” com atenção?	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
Avaliação do 3º Objetivo: A criança conseguiu falar os nomes dos dias da semana para os colegas e professora na sala de aula?	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
Avaliação do 4º Objetivo: A criança conseguiu desenhar as frutas no papel A4 e recortá-las e as colar no papel A4 com os nomes dos dias da semana?	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
Avaliação do 5º Objetivo: A criança apresentou espontaneidade para cantar a música da “semana” em sala de aula, junto com seus colegas?	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
Avaliação do 6º Objetivo: A criança apresentou domínio do conteúdo, na apresentação do vídeo, do ser vivo escolhido por ela?	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
Avaliação do 7º Objetivo: A criança assimilou o conceito de seriação, separando as frutas conforme suas características iguais?	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		

Fonte: Elaborada pela autora

3.2 O significado e utilidades das formas geométricas

1. CONTEXTO DE UTILIZAÇÃO

A presente sequência didática (SD), indicada para crianças com idade de 4 anos da Educação Infantil, tem o objetivo de ampliar o conhecimento prévio matemático que elas levam para a escola (SANTOS, OLIVEIRA, & GHELLI, 2017, p. 100), adquiridos em casa ou em outros espaços, por estarem imersas a informações cheias de números, formas geométricas entre outros dados.

O estudo abordará o significado e utilidades das formas geométricas em nosso cotidiano por meio da história intitulada Formas, de autoria de Ruth Rocha e Anna Flora. A professora fará questionamentos acerca da temática. Nas atividades, usaremos materiais diversos e identificaremos no ambiente escolar, algumas formas geométricas existentes. Utilizaremos folhas A4 coloridas para registrar as formas geométricas e os blocos lógicos para que as crianças acomodem mais peças em determinado local.

Para ampliar também os modelos de atividades para além das tradicionais, que utilizam lápis e papel (SANTOS, OLIVEIRA, & GHELLI, 2017, p. 102), as crianças irão explorar objetos de aprendizagem por meio de jogos virtuais, despertando o interesse do educando. As crianças poderão perceber a semelhança ou diferença das figuras ao ampliá-las ou diminuí-las por meio do jogo digital “Semelhanças das figuras” disponível na plataforma RIVED (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2004).

Além da diversão, os jogos também são importantes para aprendizagem das crianças (SANTOS, OLIVEIRA, & GHELLI, 2017, p. 103), promove a socialização, aceitação das regras e entre os erros e acertos desenvolve o raciocínio lógico, auxiliando no pensamento matemático criando hipóteses na busca da solução de problemas.

Em casa, as crianças irão construir com a família um geoplano para representar as formas geométricas, para “encorajar a exploração de uma grande variedade de ideias matemáticas, não apenas numéricas, mas também aquelas relativas à Geometria” (SANTOS, OLIVEIRA, & GHELLI, 2017, p. 99).

Para consolidar esses conhecimentos, desenvolvemos esta sequência didática que será ministrada no período de 7 aulas de 60 minutos cada, aplicando as atividades

referidas acima com a mediação do professor adequando às necessidades de cada educando.

2. OBJETIVOS

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

- Responder questionamentos feitos pelo professor referente às formas geométricas em sala de aula;
- Ouvir a história das formas geométricas junto com os colegas em sala de aula;
- Observar e identificar as formas geométricas presentes no espaço da sala de aula;
- Registrar as formas geométricas em folhas coloridas recortá-las, colar em folha A4 branca e depois expor no mural da sala de aula;
- Construir em casa com a família um geoplano para representar as formas geométricas;
- Fazer figuras geométricas com elástico utilizando o geoplano em sala de aula;
- Perceber a semelhança ou diferença das figuras ao ampliá-las ou diminuí-las por meio do jogo digital “Semelhanças das figuras” disponível na plataforma RIVED;
- Armazenar blocos lógicos dentro de caixas de papelão junto com os colegas em sala de aula;
- Produzir um objeto, porta treco, a partir da reprodução de algumas formas geométricas em folha A4 em sala de aula.

3. CONTEÚDO

Como referido na BNCC (Base Nacional Comum Curricular) o conteúdo da presente sequência didática contempla os eixos estruturantes das interações e brincadeiras e aborda os campos de experiência:

- O eu, o outro e nós
- Corpo, gesto e movimento
- Traços, sons, cores e formas
- Espaço, tempos, quantidades, relações e transformações

Visando o desenvolvimento da linguagem matemática da criança, por meio das atividades lúdicas como os jogos e a inserção das tecnologias digitais, com o objetivo de reconhecer e registrar as formas geométricas e desenvolver e manipular os jogos, ouvir a história das Formas, das autoras Ruth Rocha e Anna Flora. Com o auxílio da família, construir um jogo para ampliar os saberes das mesmas, em diversas modalidades

4. ANO

- Ano: 4 anos da pré-escola da Educação Infantil

A presente sequência didática foi desenvolvida para alunos com idade de 4 anos da Educação Infantil com tempo estimado de 7 aulas com duração de 60 minutos cada, contemplando a temática presente na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), com a finalidade de ampliar a linguagem matemática das crianças por meio dos eixos estruturantes interações e brincadeiras.

5. TEMPO ESTIMADO

Tempo estimado: 7 aulas com duração de 60 minutos cada.

Para que as aulas se ajustem ao tempo estimado de 60 minutos é essencial que a professora tenha todo material organizado com antecedência.

6. REVISÃO DE MATERIAIS E RECURSOS

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

Dispositivo eletrônico com acesso à internet para pesquisa, Xerox das instruções do manuseio do objeto de aprendizagem RIVED, livro intitulado: Formas da autora Ruth Rocha, Mesa, cadeiras Folhas A4 nas cores brancas, verde, azul, vermelho e amarelo, Lápis preto, tesoura, varal, pregador, Geoplano (tábua de madeira, pins, martelo, lápis, borracha, Buchinha ou elástico fina para cabelo), Notebook, Data show, Blocos lógicos, Caixa de papelão, Armário, Folhas de papel color set., Xerox das instruções da construção do porta-treco, Espaço físico para utilização do aparelho Data show.

3 DESENVOLVIMENTO

Aula 1- Linguagem matemática

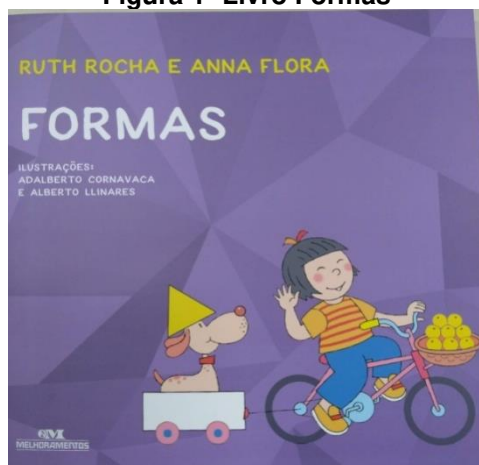
Em sala de aula, com as crianças sentadas nas cadeiras, a professora poderá iniciar com a seguinte pergunta:

Quem sabe o que são formas geométricas?

E qual é a sua utilidade?

Ao obtermos as respostas das crianças já teremos um levantamento do conhecimento prévio de cada uma. Após essa conversa, vamos dizer para a turma o significado das formas geométricas que são: os formatos das coisas ao nosso redor, sendo que normalmente são estudadas com base na geometria (Significado das formas geométricas, 2019). Vamos exemplificar as formas geométricas fazendo a leitura do livro: Formas de Ruth Rocha e Anna Flora.

Figura 1- Livro Formas



Fonte: foto da autora.

Após a leitura do livro, solicitar às crianças que identifiquem as formas geométricas existentes no espaço da sala de aula, como a exemplo podem ser encontradas nas janelas, portas, mesas, dentre outros, observando formatos e tamanhos, que podem ser círculo, triângulo, quadrado e retângulo.

Aula 2 – Linguagem matemática

Em sala de aula, com as crianças sentadas em mesas com capacidade para 4 alunos, a professora irá iniciar a aula, retomando a história das Formas(Ruth Rocha

e Anna Flora). Vamos lembrar a história do livro para iniciarmos a segunda atividade da semana. O livro será exposto para que as crianças visualizem as formas geométricas apresentadas no mesmo. Enquanto as crianças observam, receberão folhas de papel A4 nas cores branca, amarelo, azul, verde, vermelha, lápis nº 2, borracha e tesoura. As crianças farão o desenho das formas geométricas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo) nas folhas coloridas e em seguida irão recortar e colar na folha branca (a professora deverá auxiliar as crianças durante a realização da atividade). Após terminarem as produções, as crianças irão pendurar as folhas com as formas geométricas em um varal na sala de aula para que todas observem as produções uma das outras.

Figura 2 – folhas Ofício coloridas A4



Fonte: Alibaba.com

Aula 3 – Linguagem matemática

Em sala de aula, com as crianças sentadas em mesas com capacidade para 4 alunos, a professora irá iniciar a aula, com a seguinte questão: Quem sabe o que é um geoplano? Vocês já viram um geoplano? Depois de colher as respostas das crianças, a professora irá mostrar o objeto para as crianças e explicará para que ele serve, que é para reproduzir as formas geométricas utilizando um elástico. Poderá dizer também que ele é formado por uma placa de madeira com pregos cravados, formando uma malha composta de linhas e colunas (CRIANDO APEGO, 2018). Após a explicação será observado pelas crianças e será proposto um trabalho em conjunto com as famílias. A professora irá explicar para as crianças que elas irão construir um geoplano em casa e trará para sala de aula na 4ª aula, para socialização da turma, para modelar as formas geométricas. Cada criança receberá

uma folha contendo o passo a passo para a construção de um geoplano em casa com a família com as seguintes informações:

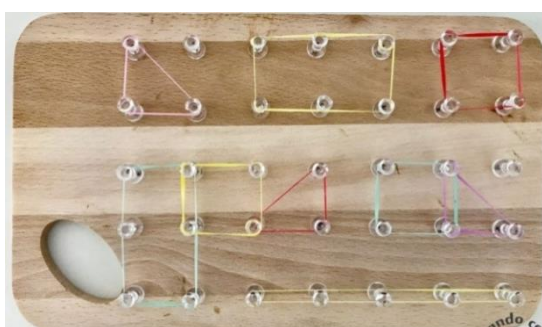
Veja a seguir o passo a passo para construção do geoplano:

Para fazê-lo você precisará de:

- Uma tábua de madeira
- Pins ou pregos
- Martelo
- Lápis
- Borracha
- Buchinha ou elástico fino para cabelo

Não é difícil fazer o geoplano, embora demande um pouquinho de tempo. Na tábua de madeira, marque os lugares aonde irão os pins. Colocar as medidas 3cmx3cm. Tenha em conta o tamanho da tábua 15cmx25cm. (COMO FAZER UM GEOPLANO PARA APRENDER FIGURAS GEOMÉTRICAS, 2018). Com um martelo, fixe bem os pins nas tábuas. Terminado esse processo o geoplano está pronto. As buchinhas ou elásticos são usados para dar forma às figuras geométricas. (CRIANDO COM APEGO, 2018).

Figura 3 – imagem geoplano



Fonte: Criando com apego, (2018)

Aula 4 – linguagem matemática

Para quarta aula, a professora deverá organizar a sala antecipadamente formando um único grupo com todas as mesas. Quando as crianças chegarem, a professora deverá pedir que cada uma que confeccionou o geoplano, com ajuda da família,

retire-o da mochila e o coloque em cima da mesa. As crianças que por algum motivo não tiverem construído o objeto com a família, poderá realizar a atividade em dupla ou grupo. As mesas poderão ser agrupadas como o modelo abaixo:

Figura 4 – mesas agrupadas



Fonte: universidade Santa Cecília.

Depois que os alunos estiverem agrupados, retomaremos a Aula 2, observando novamente o livro e as formas geométricas existentes na sala de aula para reproduzir, na placa de madeira com o elástico, as figuras das formas geométricas. A professora deverá percorrer a sala de aula e observar se os alunos estão reproduzindo as formas geométricas corretamente.

Aula 5 – Linguagem matemática

Para realização da 5ª aula, a professora deverá reservar sala de vídeo com aparelho de datashow conectado ao notebook com acesso à internet, para que possa ser ministrada a aula e utilizar o objeto de aprendizagem virtual. Com as crianças sentadas no tapete ou em cadeiras dependendo da disponibilidade da escola. Ela informará para as crianças que irão fazer uma atividade digital e explicar como funciona. A professora irá sortear o nome de cada uma por meio da lista de presença para participarem. Elas deverão dizer a semelhança ou diferença das figuras ao ampliá-las ou diminuí-las por meio do jogo digital “Semelhanças das figuras” disponível na plataforma RIVED³.

³ O RIVED é um programa da Secretaria de Educação a Distância - SEED, que tem por objetivo a produção de conteúdos pedagógicos digitais, na forma de objetos de aprendizagem. (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2004).

Após montada toda a estrutura referida acima, a professora será a mediadora do manuseio do RIVED, considerando que a escola em questão, não disponibiliza de materiais digitais individuais. Com as crianças reunidas no espaço físico escolhido, a professora acessará a internet e pesquisará no RIVED, nos campos indicados respectivamente:

A professora deverá seguir as instruções abaixo, ao acessar o jogo por meio do link: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/recursos/9534/207/index2.html> por meio de site de busca. Ao aparecer na tela a barra de pesquisa apresentada na figura abaixo, a professora deverá escolher as seguintes opções: Nível de ensino: fundamental, área de conhecimento: matemática, palavra-chave: formas geométricas.

Figura 5 – imagem do RIVED

Pesquise atividades nas diversas áreas de conhecimento, tais como:



Pesquisa:

área de conhecimento

Palavra-chave :

Fonte: Ministério da Educação. SEED RIVED (2004).

Após a pesquisa acima, será selecionado este objeto de aprendizagem “semelhanças de figuras”:

Figura 6 – Objeto de aprendizagem

	Tipo de Objeto	Módulo Rived
	Título	A Semelhança através de Ampliações e Reduções de Figuras
	Série	6ªsérie(Fundamental)
	Categoria	Matemática
	SubCategoria	Medidas
Objetivo: Nessa atividade virtual os alunos deverão ser capazes de perceberem, através da manipulação, que se		

mantendo determinados padrões, a ampliação e a redução de figuras correspondem em alterações do tamanho da figura original. No entanto, nestes casos, sua forma fica inalterada. Além disso, se pretende que os alunos sejam capazes de determinarem quais são estes padrões de proporcionalidade.

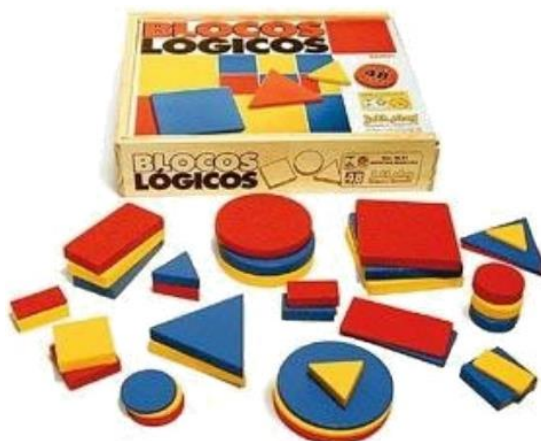
Fonte: Ministério da Educação. SEED RIVED.

Serão enviadas para casa de cada criança as instruções impressas em folha A4, com passo a passo para acessar o RIVED, para a família que tiver acesso a dispositivos eletrônicos em casa, conectados internet, para explorar com a criança. Para a criança que não tiver acesso a dispositivos eletrônicos em casa, a professora deverá elaborar com antecedência, uma atividade semelhante ao do RIVED, imprimir e enviar como tarefa para ser realizada em casa. A professora poderá imprimir as formas geométricas em diferentes tamanhos e pedir que a criança agrupe-as de acordo com a semelhança do formato.

Aula 6 – Linguagem matemática

Na aula 6, a professora deverá reservar com antecedência o brinquedo blocos lógicos, disponíveis na escola (se a escola não tiver disponível os blocos lógicos, a professora poderá produzir com antecedência, reproduzindo as formas geométricas no papelão). Também deverá reservar caixas de papelão para que as crianças acomodem as peças. Com as crianças distribuídas em grupos com 4 integrantes, sentadas na mesa, a professora distribuirá um jogo bloco lógico e uma caixa de papelão para cada grupo. As crianças em sala de aula irão manusear blocos lógicos e terão que armazená-los em caixa de papelão, para descobrirem quem irá conseguir armazenar mais blocos lógicos, aproveitando os modelos que melhor se acomodarão no determinado espaço utilizando maior quantidade de peças. Depois a professora fará o registro da quantidade que cada grupo conseguir armazenar nas caixas de papelão e registrará o nome do grupo campeão. Segue abaixo exemplo de blocos lógicos.

Figura 7 – Blocos lógicos



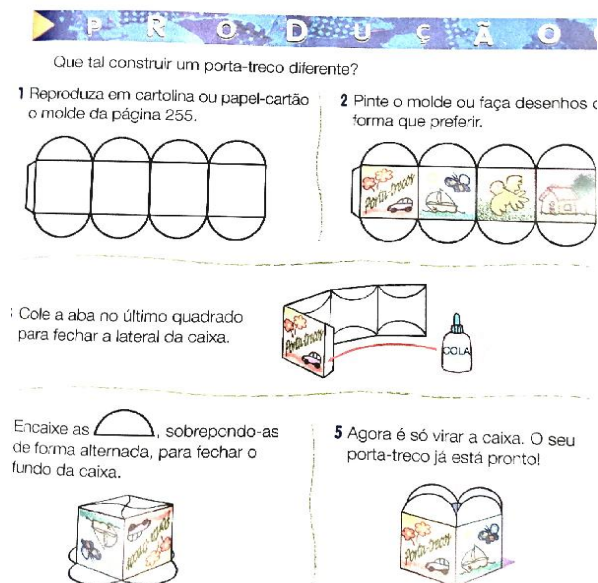
Fonte: IN slide share

Aula 7 – Linguagem matemática

Em sala de aula, com as crianças sentadas em mesas com capacidade para 4 alunos, a professora irá iniciar a aula, explicando para as crianças que faremos a culminância da sequência didática, as crianças irão produzir um objeto a partir da reprodução de algumas formas geométricas. Antes de iniciar a construção do objeto porta-treco, as crianças irão brincar com o desenho das figuras, quadrado, círculo, retângulo e triângulo. A professora irá reproduzir no chão da sala de aula, utilizando fita crepe, ela pedirá que as crianças fiquem em pé, para brincarem. As crianças terão que pular dentro da figura que será indicada pela professora.

Após a brincadeira, iniciaremos a construção do objeto porta-treco (PORTA ABERTA MATEMÁTICA, 2005), com as crianças sentadas novamente, a professora vai ler e mostrar o passo a passo para as crianças de como recortar e montar o porta-treco. Segue o passo a passo, na figura abaixo:

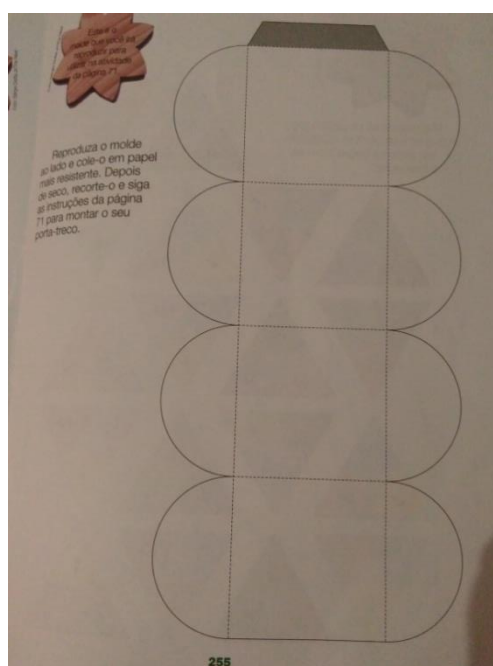
Figura 8 – imagem “porta-treco”



Fonte: (MARÍLIA,2005)

Depois será entregue o desenho (MARÍLIA, Centurión, FTD, 2005) do objeto em folha de papel color set A4, a criança irá recortar e posteriormente colar nos locais indicados.

Figura 9 – modelo da “porta-treco”



Fonte: (MARÍLIA, 2005)

E fará um lindo, porta treco que levará para casa, um objeto feito com o desenho das formas geométricas.

4 AVALIAÇÃO

Para avaliar se os objetivos propostos pela presente sequência didática, estão sendo alcançados, é importante que a professora observe e registre o desenvolvimento das crianças e se realmente está acontecendo o progresso das mesmas, por meio das atividades apresentadas. A ficha de avaliação individual facilita as anotações da professora durante o processo de avaliação dos resultados, por ser de fácil manejo e por permitir que diante das informações, a professora poderá continuar ou refazer as atividades planejadas, caso observe que alguma criança não está atingindo o objetivo. Segue abaixo um modelo de ficha de avaliação individual:

Figura 10 – ficha de avaliação individual

Ficha de avaliação individual/ Sequência Didática		
Escola:	Turma:	Data: / /
Nome do aluno:		
Avaliação do 1º Objetivo: A criança conseguiu responder questionamentos feitos pelo professor referente às formas geométricas em sala de aula?	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
Avaliação do 2º Objetivo: A criança conseguiu assistir ouvir a história das formas geométricas junto com os colegas em sala de aula com atenção?	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		

<p align="center">Avaliação do 3º Objetivo:</p> <p>A criança conseguiu observar e identificar as formas geométricas presentes no espaço da sala de aula?</p>	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
<p align="center">Avaliação do 4º Objetivo:</p> <p>A criança conseguiu registrar as formas geométricas em folhas coloridas recortá-las, colar em folha A4 branca e depois expor no mural da sala de aula?</p>	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
<p align="center">Avaliação do 5º Objetivo:</p> <p>A criança conseguiu construir em casa com a família um geoplano para representar as formas geométricas?</p>	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
<p align="center">Avaliação do 6º Objetivo:</p> <p>A criança conseguiu fazer figuras geométricas com elástico utilizando o geoplano em sala de aula?</p>	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
<p align="center">Avaliação do 7º Objetivo:</p> <p>A criança assimilou a semelhança ou diferença das figuras ao ampliá-las ou diminuí-las por meio do jogo digital “Semelhanças das figuras” disponível na plataforma RIVED?</p>	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		

Avaliação do 8º Objetivo:	Sim	Não
A criança conseguiu armazenar blocos lógicos dentro de caixas de papelão junto com os colegas em sala de aula?		
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
Avaliação do 9º Objetivo:	Sim	Não
A criança conseguiu produzir um objeto, porta-treco, a partir da reprodução de algumas formas geométricas na folha A4 em sala de aula?		
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		

Fonte: Elaborada pela autora

3.3 Leitura e escrita na Educação Infantil por meio do nome próprio

1 CONTEXTO DE UTILIZAÇÃO

Leitura e escrita na Educação Infantil por meio do nome próprio.

O trabalho de alfabetização na Educação Infantil torna-se significativo por meio do nome próprio das crianças, pois marca sua identidade. A escrita do nome insere a criança no “mundo” das letras e a partir dessa palavra vai se identificando outras (BELUZO; FARAGO, 2016, p.102). A criança percebe quando o nome do seu colega de classe tem uma letra igual a sua, entre outras situações e assim começa a levantar hipóteses para construção de uma futura escrita.

Para tornar o aprendizado mais lúdico, utilizaremos na presente sequência didática, indicada para crianças da Educação Infantil entre 4 a 5 anos de idade, jogos como: bingo de letras, alfabeto móvel, dentre outros. A professora deve incentivar a montagem pelas crianças de palavras indicadas pela professora, contribuindo para uma aprendizagem mais ativa sem se tornar apenas uma atividade mecânica ou de memorização (BELUZO; FARAGO, 2016, p.102).

Elas discutem que, para além de ler e escrever o código escrito é necessário saber utilizá-lo nos momentos das práticas sociais, a exemplo em contextos específicos

que envolvam diversos assuntos como a tecnologia. Nesse sentido, essa sequência didática trabalhará com o Storytelling, por meio do Prezi, para despertar maior interesse do aluno pela atividade oferecida onde incentivará o desenvolvimento de habilidades como leitura e escrita. (BELUZO; FARAGO, 2016, p.106).

Também abordaremos a literatura com o livro “Um sol em meu nome” que conta a história de um menino, onde o nome próprio desencadeia a história de outros personagens. As autoras defendem o trabalho com o nome próprio, pois, ele identifica o indivíduo pertencente em uma sociedade. (BELUZO; FARAGO, 2016, p. 109).

Com a “ficha do nome” (nome impresso pela professora) o aluno reconhecerá o próprio nome e o do colega por meio de atividades em roda de conversa onde todos os nomes serão expostos, eles poderão observar as semelhanças e diferenças entre os mesmos e, gradativamente as crianças poderão experimentar com propriedade, a leitura e escrita do seu nome próprio que lhe traz significado por fazer parte de sua história.

2 OBJETIVOS

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

- Perceber a importância do nome próprio na identificação de cada pessoa da sociedade em que vive, por meio da história do livro intitulado “Um sol em meu nome”, narrada pela professora em sala de aula.
- Identificar as letras de seu nome quando exposto dentre outros, na roda de conversa realizada com a turma.
- Identificar as letras do alfabeto e relacionar os fonemas com os respectivos grafemas por meio do jogo do “bingo das letras” em sala de aula.
- Montar o nome próprio e outras palavras com ou sem o auxílio da “ficha do nome” por meio do alfabeto móvel na sala de aula.
- Registrar o nome próprio com ou sem o auxílio da “ficha do nome” em suas produções.
- Produzir uma história com auxílio da família utilizando revistas e/ou recursos midiáticos e apresentá-la aos colegas de turma.

3 CONTEÚDO

Como referido na BNCC (Base Nacional Comum Curricular), o conteúdo da presente sequência didática contempla os eixos estruturantes das interações e brincadeiras e aborda os campos de experiência:

- O eu, o outro e nós.
- Traços, sons, cores e formas.
- Escuta, fala, pensamento e imaginação.

Visando o desenvolvimento da linguagem oral e escrita da criança, por meio das atividades lúdicas como os jogos e a inserção das tecnologias digitais. Com o objetivo reconhecer e registrar as letras do alfabeto e do nome próprio por meio das atividades: bingo das letras, alfabeto móvel, Storytelling, livro intitulado “Um sol em meu nome” e “ficha do nome”. Todas as atividades apresentam o intuito de ampliar os saberes das mesmas, em diversas modalidades.

4 ANO

- Ano: 4 a 5 anos da pré-escola da Educação Infantil

A presente sequência didática foi desenvolvida para alunos com idade de 4 a 5 anos da Educação Infantil, contemplando a temática presente na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), com a finalidade de ampliar a linguagem oral e escrita das crianças por meio dos eixos estruturantes interações e brincadeiras.

5 TEMPO ESTIMADO

Tempo estimado: 7 aulas com duração de 60 minutos cada.

Para que as aulas se ajustem ao tempo estimado de 60 minutos é essencial que a professora tenha todo material organizado com antecedência.

6 PREVISÃO DE MATERIAIS E RECURSOS

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

Livro de história “Um sol em meu nome” (KIRINUS, 2014), papel ofício para impressão, lápis, borracha, caderno de atividades, pincel para quadro branco, varal, pregadores de roupa, tesoura, papel cartão colorido, saquinho de papel, sala de aula

com quadro branco mesas e cadeiras, sala de vídeo com computadores conectados à internet e data show, impressora para imprimir e replicar os jogos e atividades, bingo das letras, alfabeto móvel, ficha do nome, vídeo produzido no Prezi.

7 DESENVOLVIMENTO

Aula 1- Linguagem oral e escrita

Em sala de aula, com as crianças sentadas em mesas com capacidade para 4 alunos, a professora irá iniciar a aula perguntando aos alunos:

- Vocês sabem o nome de todos os colegas da turma?
- O nome do seu colega é igual ou diferente do seu?

Com esses questionamentos pretende-se que os alunos comecem a pensar e debater entre si semelhanças e as diferenças entre os nomes. Depois de uns quinze minutos, a professora deve iniciar a leitura do livro intitulado “Um sol em meu nome” (KIRINUS, 2014) que relata a história de um menino em torno do seu nome.

Figura 1- Livro



Fonte: KIRINUS, Glória 2014

A professora irá incentivar a reflexão dos alunos a partir da história do livro com algumas questões oralmente:

Quais os nomes que você descobriu no texto?

Você conhece alguém com esse nome?

Depois escrever no quadro as respostas das crianças para que elas observem a escrita do nome citado e observarem as semelhanças e diferenças.

Aula 2- Linguagem oral e escrita

Na segunda aula, realizar com as crianças em sala de aula, uma roda de conversa, com as crianças sentadas no tapete, relembrar a história trabalhada no dia anterior. Depois, colocar todas as “fichas do nome” dos alunos expostas no tapete e pedir para um de cada vez identificar o seu nome e segurar a ficha na mão e, em seguida, perguntar aos alunos:

Algum nome se inicia com a letra C?(Qual é a letra do personagem do livro intitulado “Um sol em meu nome”).

Alguma letra do seu nome aparece no nome do seu colega?

Fazer os registros das palavras no quadro, para que as crianças observem as semelhanças e diferenças.

Observação: o professor deverá produzir com antecedência a “ficha do nome”, imprimir o nome de cada aluno da turma, recortar e colar em um papel colorido. Como o exemplo abaixo (figura 2):

Figura 2 - “ficha do nome”



Fonte: A arte de ensinar e aprender (2010).

Aula 3 - Linguagem oral e escrita

Na terceira aula, trabalharemos com o jogo bingo das letras, para ajudar na fixação das letras do alfabeto e para que a criança comece a relacionar os fonemas com os respectivos grafemas.

Em sala de aula, com as crianças sentadas em mesas com capacidade para 4 alunos, a professora irá iniciar a aula perguntando aos alunos, se elas conhecem o jogo bingo das letras e, explicá-las como funciona. Distribuir uma cartela para cada criança, contendo as letras do alfabeto, depois sortear as letras dentro de um saquinho, e pedir para as crianças que tiverem as letras sorteadas marcá-las com bolinhas de papel, distribuídas pela professora. A mesma deve registrar as letras sorteadas no quadro para depois que uma criança gritar bingo, conferir e observar se ela identificou as letras corretamente. A professora poderá repetir o jogo mais de uma vez. A professora poderá fazer um coração, no quadro, e escrever o nome dos vencedores, para representara premiação do jogo.

Observação: A professora deverá confeccionar o jogo do bingo das letras com antecedência. Imprimir as cartelas do bingo das letras e o alfabeto para sortear as letras, e pedir que as crianças façam as bolinhas de papel para que elas possam marcar as letras sorteadas em sua cartela. Exemplo do jogo bingo das letras abaixo (figura 3):

Figura 3 - Bingo das letras

X	G	L	Y	X	W	A	S
	P	V	T		D		X
		K	O		C	Y	K
	B	W	X		B	T	L
X	C	V	I	X	G	I	J
	L		N		H		X
	D	U	Y		Z	F	T
	S	A	X		B	Q	L
X	A	Z	W	X	P	O	M
	U	I	O		N	C	Z
	V	T	B		I	A	
	C	E			H	S	V
X	K	A	L	X	O	K	F
	W	B	N		E	C	N
	Y	G	I		H	J	A
	H		S		G		U

Fonte: Paraíso da Alfabetização, (2011).

Aula 4 - Linguagem oral e escrita

Na quarta aula, depois de brincar com o jogo do bingo das letras, e fixar um pouco mais as letras do alfabeto, agora vamos propor às crianças que explorem o alfabeto móvel. Elas poderão formar o nome próprio e também outras palavras.

Em sala de aula, com as crianças sentadas em mesas com capacidade para 4 alunos, a professora irá iniciar a aula mostrando às crianças o alfabeto móvel, que são as letras do alfabeto avulsas dentro de um saquinho (cada saquinho deve conter duas letras de cada), é importante que cada criança tenha o seu. Depois de mostrar o alfabeto móvel, será entregue para as crianças a “ficha do nome”, deverão ser formados grupos com 4 crianças cada, elas montarão o nome próprio a partir da observação da “ficha do nome”, e uma poderá auxiliar a outra. Sempre com a supervisão da professora.

Depois de explorar a construção do nome próprio, a professora irá escrever no quadro algumas palavras para que as crianças possam reproduzir. As palavras podem ser retiradas do livro intitulado “Um sol em meu nome” (KIRINUS, 2014), ou a professora pode pedir sugestões às crianças, a cada palavra a professora deve andar pela sala observando as produções das crianças e auxiliá-las caso seja necessário.

Observação: a professora deverá produzir o alfabeto móvel com antecedência. Ela deverá imprimir o alfabeto (imprimir duas vezes cada letra para cada aluno), considerando o número de alunos e, recortar as letras colar em papel colorido e colocar em um saquinho ou em uma lata para cada criança, outra opção é distribuir para as crianças revistas ou jornais e pedir que as crianças recortem as letras para formar o alfabeto, poderá colar ou não em folha colorida. Modelo de alfabeto móvel abaixo (figura 4):

Figura 4 - Alfabeto móvel



Fonte: Letras digitais (2019).

Aula 5 - Linguagem oral e escrita

Em sala de aula, com as crianças sentadas em mesas com capacidade para 4 alunos, depois de explorar o alfabeto móvel na aula 4, a criança irá reproduzir o seu nome em uma folha em branco com o auxílio da “ficha do nome”. A professora irá distribuir a folha A4, lápis nº2 e borracha, depois que a criança registrar o nome no papel, irá pendurá-lo em um varal dentro da sala de aula. A professora pedirá aleatoriamente, para uma criança de cada vez, decifrar de quem é o nome indicado pela professora. Caso a criança não saiba, pedir à turma que ajude o colega. Depois pedir que cada criança, retire do varal o seu nome e cole-o no caderno de atividades. Modelo de varal figura 5.

Observação: a professora deverá providenciar um varal e pregadores com antecedência e fixar na parede da sala de aula.

Figura 5 - varal de atividades



Fonte: Ensinando com carinho (2016).

Aula 6 - Linguagem oral e escrita

Em sala de aula, com as crianças sentadas em mesas com capacidade para 4 alunos, considerando o aprendizado das aulas anteriores, na sexta aula retomaremos a história do livro intitulado “Um sol em meu nome” (KIRINUS, 2014), e propor as crianças um trabalho em conjunto com a família. A professora vai recordar com as crianças a história e perguntar:

- Qual é o tema central do livro? (Espera-se que elas respondam que o tema do livro trata-se da história de um menino que tem o mesmo nome que o seu pai e o seu avô que é Carlos).

A professora deve começar a perguntar um pouquinho da história de cada criança.

- Qual brinquedo preferido?
- Qual alimento preferido?

E assim refletir com os alunos, que cada criança tem um nome e uma história de vida.

Depois de fazer essa abordagem, a professora deverá levar as crianças para a sala de vídeo, elas deverão ir à fila ou andando tranquilamente. Ao chegar à sala de vídeo, a professora pedirá que todos que sentem e depois exibir para elas uma história desenvolvida na ferramenta digital Prezi (figura 6), uma história que relata o cotidiano da personagem Lúcia que pode ser acessada por meio do link: <https://prezi.com/p/tolr9cqstsa7/?present=1>

- O filme servirá de motivação para a criança construir sua própria história.

Figura 6 - história Almoço em família



Fonte: Silva (2019).

- Serão sugeridas duas opções para desenvolvimento dessa tarefa, considerando as possibilidades de cada criança.
- Após a apresentação, explicar para as crianças a tarefa que deverão fazer junto com a família.
- Primeira opção: a família que tiver acesso a um dispositivo eletrônico em casa e puder desenvolver, juntamente com a criança, um Storytelling⁴, ou seja, uma pequena história, consultando o link contendo a explicação de como produzir essa pequena apresentação, utilizando o Prezi⁵ (figura 6). A Família poderá enviar via Whatsapp para a professora, que posteriormente no dia da apresentação de toda a turma, será exibido por meio do projetor Datashow conectado ao notebook com acesso à internet.

Caso a família não disponha de aparelho eletrônico com acesso à internet:

- Segunda opção: em uma cartolina a criança irá pedir ajuda da família para registrar um pouco de sua vivência, o que gosta de comer, de brincar entre outros construindo uma pequena história. E para ilustrar, a criança pode desenhar ou recortar imagens de revistas para ilustrar. Será enviado para casa de cada criança, um passo a passo para que ela construa a história, com a ajuda da família.
- Serão enviados para a família por meio do Whatsapp os endereços eletrônicos acima, e todo passo a passo para realização da tarefa com a criança.

Aula 7 - Linguagem oral e escrita

Na sétima aula, será o dia de encerramento da sequência didática, dia de socializar o cartaz ou Storytelling produzido em casa pelas crianças. Para realizar essa

⁴ Link referente à definição de Storytelling: <https://youtu.be/LmDQvsfqRg8>

⁵ Link referente ao tutorial da ferramenta digital Prezi: <https://youtu.be/Ov2IYRMky6E>

atividade, a professora deverá organizar a sala de aula com antecedência, ela deverá juntar todas as mesas formando um grupo só, com todos os alunos. E quando as crianças forem chegando à sala de aula, pedir que deixem o cartaz em cima da mesa, até que ela fale o momento de utilizá-lo. Para iniciar a aula, a professora deverá começar dizendo que é o grande dia de apresentar aos colegas o cartaz ou Storytelling que foi construído por cada um. Ela poderá fazer perguntas como: quem fez? Quem gostou de produzir o cartaz ou Storytelling em casa com a família? Acolher as respostas das crianças.

Em sala de aula, com as crianças sentadas, exibir o Storytelling por meio do aparelho Datashow conectado ao notebook com acesso à internet refletido no quadro branco, para todas as crianças. Em seguida, ela pedirá que quem tiver trazido o cartaz, que se levante e mostre-o para todos os colegas relatando o que fez. Depois que todos terminarem, pedir que todos sentem em um único grupo. A professora deverá perguntar uma criança de cada vez, por meio de sorteio do nome (poderá utilizar a lista de chamada), o que acharam das histórias produzidas pelos colegas e pedir que cada criança escolha uma história e faça o desenho no caderno de atividades do que observou e depois socializar com toda turma.

8 AVALIAÇÃO

Para avaliar se os objetivos propostos pela presente sequência didática, estão sendo alcançados, é importante que a professora observe e registre o desenvolvimento das crianças e se realmente está acontecendo o progresso das mesmas, por meio das atividades apresentadas. A ficha de avaliação individual facilita as anotações da professora durante o processo de avaliação dos resultados, por ser de fácil manejo e por permitir que diante das informações, a professora poderá continuar ou refazer as atividades planejadas, caso observe que alguma criança não está atingindo o objetivo. Segue abaixo um modelo de ficha de avaliação individual:

Figura 7 – ficha de avaliação individual

Ficha de avaliação individual / Sequência Didática		
Escola:	Turma:	Data: / /
Nome do aluno:		
Avaliação do 1º Objetivo: A criança conseguiu perceber a importância do nome próprio na	Sim	Não

identificação de cada pessoa da sociedade em que vive, por meio da história do livro intitulado “Um sol em meu nome”, narrada pela professora em sala de aula?		
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
Avaliação do 2º Objetivo: A criança conseguiu identificar as letras de seu nome quando exposto dentre outros, na roda de conversa realizada com a turma?	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
Avaliação do 3º Objetivo: A criança conseguiu identificar as letras do alfabeto e relacionar os fonemas com os respectivos grafemas por meio do jogo do “bingo das letras” em sala de aula?	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
Avaliação do 4º Objetivo: A criança conseguiu montar o nome próprio e outras palavras com ou sem o auxílio da “ficha do nome” por meio do alfabeto móvel na sala de aula?	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
Avaliação do 5º Objetivo: A criança conseguiu registrar o nome próprio com ou sem o auxílio da “ficha do nome” em suas produções?	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
Avaliação do 6º Objetivo: A criança conseguiu produzir uma história com auxílio da família utilizando revistas e/ou recursos midiáticos e apresentá-la aos colegas de turma?	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		

Fonte: Elaborada pela autora

3.4 Leitura e escrita na Educação Infantil: Alfabeto

1 CONTEXTO DE UTILIZAÇÃO

Nos dias atuais a maioria das crianças, antes mesmo de começarem a frequentar a escola, tem acesso a diversos itens que apresentam escritas, como revistas, livros e vários programas em diferentes mídias (CAMARGO, CARDOSO, MONTEIRO, 2015, s/p). Ao ingressar na Educação Infantil, é importante que a criança continue a ter acesso a esse “mundo” da leitura e escrita, de maneira lúdica por meio de jogos, brincadeiras, dentre outros, realizando atividades que promovam a autonomia e que façam sentido para ela (CAMARGO, CARDOSO, MONTEIRO, 2015, s/p).

Nesta presente sequência didática, indicada para crianças de 5 anos, vamos desenvolver um jogo da memória com as sílabas iniciais e imagens dos objetos que serão selecionados por elas e depois serão registradas as palavras no caderno de atividades. Por meio desse jogo, elas poderão perceber os sons das letras e sílabas, levantarem hipóteses interagindo com os colegas. (CAMARGO, CARDOSO, MONTEIRO, 2015, s/p).

Para além de aprender a ler e escrever, a criança necessita saber utilizar a leitura e a escrita socialmente (CAMARGO, CARDOSO, MONTEIRO, 2015, s/p), tendo conhecimento do que as rodeiam em seu cotidiano. Como referido na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) para ampliar os saberes das crianças dentro e fora da escola em diversas modalidades, vamos explorar as tecnologias digitais. Será apresentado para as crianças um vídeo da Galinha Pintadinha, por meio do Youtube. Depois, será construído um alfabeto personalizado, utilizando o Whatsapp e a ferramenta digital Vídeo Shop, para que elas com a ajuda da família se familiarizem ou aprofundem o conhecimento sobre as redes sociais.

Ao final da presente sequência didática, espera-se que as crianças identifiquem o valor sonoro das letras e das sílabas, contribuindo para que elas possam se apropriar do sistema de leitura e escrita alfabético com atividades lúdicas e significativas para elas.

2 OBJETIVOS

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

- Reconhecer as letras do alfabeto por meio do vídeo da Galinha Pintadinha em sala de aula.
- Registrar as letras do alfabeto com giz branco no muro da escola.
- Relacionar a imagem do objeto com a sílaba e perceber a relação grafema/fonema nas sílabas por meio do jogo da memória em sala de aula.
- Produzir um vídeo com auxílio da família, utilizando o aplicativo do Whatsapp para apresentá-lo aos colegas de turma.
- Escolher um objeto em casa, que inicie com a letra do alfabeto, tirar uma foto para construir o alfabeto personalizado em sala de aula.
- Registrar os nomes dos objetos do alfabeto personalizado no caderno de atividades em sala de aula.

3 CONTEÚDO

Como referido na BNCC (Base Nacional Comum Curricular), o conteúdo da presente sequência didática contempla os eixos estruturantes das interações e brincadeiras e aborda os campos de experiência:

- O eu, o outro e nós.
- Traços, sons, cores e formas.
- Escuta, fala, pensamento e imaginação.

Assim, essa sequência didática visa o desenvolvimento da linguagem oral e escrita da criança, por meio das atividades lúdicas como os jogos e a inserção das tecnologias digitais. Além de ter como objetivo reconhecer e registrar as letras do alfabeto; construir um pequeno vídeo por meio do aplicativo Whatsapp, com o auxílio da família; e reconhecer e registrar os nomes dos objetos do alfabeto personalizado com o intuito de ampliar os saberes das mesmas, em diversas modalidades.

4 ANO

Alunos com 5 anos da Educação Infantil.

A presente sequência didática foi desenvolvida para alunos com idade de 5 anos da Educação Infantil, contemplando a temática presente na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), com a finalidade de ampliar a linguagem oral e escrita das crianças por meio dos eixos estruturantes interações e brincadeiras.

5 TEMPO ESTIMADO

Tempo estimado: 5 aulas com duração de 60 minutos cada.

Para que as aulas se ajustem ao tempo estimado de 60 minutos é essencial que a professora tenha todo material organizado com antecedência.

6 PREVISÃO DE MATERIAIS E RECURSOS

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

Papel A4 para impressão (das fotos e do jogo), lápis, borracha, caderno de atividades, pincel para quadro branco, varal, pregadores de roupa, saquinho de papel, sala de aula com quadro branco mesas e cadeiras, sala de vídeo com computadores conectados à internet e Datashow, celular conectado à internet, impressora para imprimir e replicar os jogos e atividades, jogo da memória, fotos das crianças e professora, ficha de avaliação individual, vídeo produzido no Vídeo Shop, aplicativo do Whatsapp (disponível no celular), aplicativo do Vídeo Shop (disponível no celular), muro próprio para escrita, giz branco, alfabeto impresso, vídeo da Galinha Pintadinha do alfabeto. Os recursos humanos serão os alunos, a professora, as pessoas que integram a família de cada criança e que participarem da atividade.

7 DESENVOLVIMENTO

1ª aula- Linguagem oral e escrita

A professora em sala de aula deve iniciar a aula, perguntando para os alunos o que é o alfabeto? E explicar que iremos desenvolver atividades com o mesmo (se tiver as letras do alfabeto exposto em sala de aula, a professora deve mostrar as crianças). Espera-se que as crianças já saibam o que é o alfabeto e digam respostas como: “é um tanto de letras que servem para escrever palavras”. Mesmo após colher as respostas das crianças, a professora deve explicar que o alfabeto é uma série de letras usadas na escrita de uma língua (ALFABETO, 2020). Após esse diálogo com as crianças, dizer para elas que iremos assistir ao vídeo da Galinha Pintadinha do alfabeto na sala de vídeos (pode ser exibido na televisão (DVD) ou por meio do aparelho de data show ligado ao computador conectado à internet, por meio do Youtube). Para deslocar da sala de aula para sala de vídeo, a professora deve organizar a turma como preferir, em fila ou pedir que andem em grupo com calma

até a sala. Ao chegar à sala de vídeo pedir que todas as crianças se acomodem assentadas no tapete ou em cadeiras (vai depender da disponibilidade de cada escola). Após todas as crianças acomodadas, a professora deve retomar o tema e dizer que vai exibir o vídeo do alfabeto. Em seguida exibir o vídeo⁶ da Galinha Pintadinha.

Ao assistirem ao vídeo, a professora deverá incentivar as crianças a cantarem a música e observar se elas sabem as letras do alfabeto. Ao terminar o vídeo, explicar para as crianças que vamos nos deslocar para a área externa da escola para escrever as letras do alfabeto no muro (que é próprio para esse tipo de atividade). Caso a escola não tenha um muro para esse tipo de atividade, poderá realizá-la em sala de aula no quadro branco. A professora deve organizar a turma em fila ou pedir que caminhem tranquilamente, cantando à música do vídeo assistido. Ao chegar ao local, pedir para as crianças sentarem no chão. A professora deverá distribuir giz branco (reservado com antecedência) para as crianças e explicar que é para cada uma escrever⁷ as letras do alfabeto que ela pedir. A professora pode fazer perguntas como: palavras que iniciem com as letras escritas, nomes dos colegas com as letras registradas.

Após terminar a escrita no muro, pedir que as crianças retornem para sala de aula em fila ou caminhando tranquilamente. Assim que chegarem à sala de aula, pedir para todas assentar nos respectivos lugares e explicar que na próxima aula elas terão um para casa diferente.

2ª Aula- Linguagem oral e escrita

A professora iniciará a aula perguntando quem sabe o que é o Whatsapp? Colher as respostas das crianças que podem falar respostas como: “é uma coisa pra mandar mensagens”. Depois de colher as respostas das crianças, a professora deve explicar que o Whatsapp é um aplicativo de troca de mensagens e comunicação em áudio e vídeo pela internet (CARVALHO, 2018). A professora pode mostrar para as crianças

⁶ Endereço eletrônico do vídeo Galinha Pintadinha: <https://www.youtube.com/watch?v=JNA4-mjSf00>

⁷ Essa atividade servirá como diagnóstica para identificar se todas as crianças da turma conhecem e já dominam a escrita das letras. Caso alguma criança apresente dificuldades, a professora deverá auxiliar a mesma

o aplicativo em seu celular. Ela pode alertar as crianças que a internet é um recurso muito bom para o aprendizado e diversão, mas que também podem ter pessoas que a utilizem para o mal e por isso é importante que a família sempre tenha conhecimento do conteúdo que elas estejam acessando. Depois explicar que o para casa diferente é um para casa virtual.

- Descrever como será todo o processo para as crianças.

A turma irá montar um vídeo do alfabeto personalizado, com a ajuda da família e da tecnologia. Cada uma vai sortear uma letra do alfabeto e levar para casa e escolher um objeto que goste e que inicie com a letra sorteada (pode ser um brinquedo, uma fruta, roupa, dentre outros). Após escolher o objeto, a criança irá pedir ajuda da família para gravar, por meio do Whatsapp, um pequeno vídeo (máximo 15 segundos), em que ela irá segurar o objeto e falar o nome dele (do objeto). Após gravar, a família deverá enviá-lo para o Whatsapp da professora (se a escola disponibilizar aparelho de telefone para as atividades e a professora preferir, poderá utilizar o da instituição). Pedir para a criança que digite o nome do objeto no teclado do telefone (pedir ajuda da família) e envie junto com o vídeo. E, após o vídeo, tirar uma foto com o objeto escolhido e também enviá-la por meio do Whatsapp para ser montado também um alfabeto impresso. Após a explicação, a professora deverá enviar todo o passo a passo para cada família. Caso alguma família não tenha disponibilidade da rede social Whatsapp, a professora pode pedir que a criança faça um desenho do objeto escolhido e o entregue para professora na próxima aula.

Após explicar todo o processo para as crianças, a professora realizará o sorteio assim:

Ela terá que providenciar com antecedência um saquinho com as letras do alfabeto e pedir para que uma criança de cada vez sorteie uma letra e segure na mão até todos tenham sorteado. Em seguida, a professora pode solicitar a cada criança para dizer a letra sorteada, e se lembrar de algum objeto que ela tenha em sua casa que inicie com tal letra. Por exemplo, um brinquedo, uma roupa, dentre outras coisas. Depois, ela vai recolher as letras para colar na folha do passo a passo (APÊNDICE B) que irá enviar as famílias.

Observações:

- A professora poderá incluir no passo a passo algumas informações adicionais como: informar à família que após o envio e realização da tarefa, o contato de

telefone será apagado e que as fotos e vídeos das crianças serão utilizados exclusivamente para a construção do alfabeto personalizado e atividades dentro da escola, para evitar extravio das fotos em outras redes sociais. A professora também poderá solicitar que os pais assinem uma autorização para realização dessa atividade, caso julgue necessário.

- Essa atividade do alfabeto personalizado foi desenvolvida para uma turma com 25 alunos e a professora que atinge o número de 26 letras do alfabeto. Caso a turma seja menor, a professora poderá sortear mais de uma letra para cada criança, até que todas as letras do alfabeto sejam sorteadas. Se o número de crianças for maior que o número de letras do alfabeto, sortear mais de uma criança para cada letra (explicar para a turma o motivo de uma criança participar mais de uma vez, para evitar possíveis problemas).

Atividade para professora realizar em seu horário de planejamento na escola ou se preferir em casa:

Após receber os vídeos e fotos das crianças enviados pela família, por meio do Whatsapp, a professora irá produzir um vídeo unindo todos os vídeos individuais em um só em ordem alfabética, ela poderá utilizar a ferramenta digital de sua preferência ou o Vídeo Shop⁸.

Depois de produzir o vídeo, a professora irá imprimir as fotos em tamanho A4 (utilizar a impressora da escola) para construir o alfabeto impresso. Assim que estiver tudo pronto, a professora poderá levar o vídeo e as fotos para sala de aula.

3ª Aula- Linguagem oral e escrita

1º momento:

A professora iniciará a aula perguntando as crianças como foi realizar a tarefa com a família por meio do Whatsapp? Se elas manusearam o telefone? Observaram-se as letras do teclado do telefone? Digitaram-se o nome do objeto escolhido?

⁸ Link do tutorial Vídeo Shop: <https://www.youtube.com/watch?v=VrPCKhHJ8rE>

A professora deve explicar às crianças que as letras do alfabeto estão presentes no teclado do telefone e que por meio delas se formam as palavras, para que as pessoas se comuniquem.

2º momento:

Em sala de aula, com o aparelho de data show previamente preparado para aula, a professora vai exibir o filme do alfabeto personalizado, construído a partir dos vídeos individuais enviados pelos alunos. A professora deve pedir que eles prestem atenção em cada palavra dita pelos colegas, a letra que inicia e o som que elas fazem.

3º momento:

Em sala de aula a professora vai entregar a foto correspondente de cada aluno que ela imprimiu e irá pedir para cada criança pendurar sua foto (uma de cada vez) no varal (previamente providenciado pela professora) dentro da sala de aula. Com o varal do alfabeto pronto, a professora pedirá que cada criança leia o nome do objeto (que pode ser digitado pela professora ou se a criança já souber escrever, pode ser escrito por ela). A professora pode perguntar para cada criança porque escolheu tal objeto e se em casa ela tem outro item que inicie com a mesma letra. Segue abaixo um exemplo de como poderá ficar a foto do alfabeto (figura 1).

Figura 1- Alfabeto de varal



Fonte: Pinterest (2020).

4ª Aula - Linguagem oral e escrita

Na quarta aula, as crianças irão brincar com o jogo da memória para que possam desenvolver a consciência fonológica.

Observação: para realizar essa atividade a professora terá que confeccionar o jogo da memória com antecedência, a partir das palavras e fotos dos objetos enviados pelas crianças (do alfabeto personalizado). A professora deverá confeccionar um jogo para cada grupo com 4 integrantes. Como o exemplo abaixo:

Figura 2 - Jogo da memória



Fonte: Cadernos PDE (2016).

1º momento:

Em sala de aula, a professora iniciará a aula retomando o alfabeto personalizado construído pela turma, pedir que elas leiam o nome dos objetos. Depois com as crianças sentadas nas cadeiras em grupo com 4 integrantes, a professora vai dizer que elas vão brincar com o jogo da memória, que foi confeccionado a partir das fotos e dos nomes dos objetos que elas escolheram.

2º momento:

A professora deverá distribuir um jogo para cada grupo com 4 integrantes, explicar que o jogo da memória foi confeccionado com as fotos e com as sílabas iniciais de cada nome dos objetos. Ela deve pegar uma foto e uma sílaba correspondente e, mostrar para as crianças como funciona o jogo e suas regras. Após explicar o jogo, ele poderá ser iniciado. Durante a brincadeira, a professora deve auxiliar as crianças observando-as se estão desenvolvendo corretamente o jogo. Ela poderá pedir que um colega auxilie o outro, mas sem anular a participação um do outro. E a professora poderá aproveitar a diversidade das sílabas do jogo e ensinar o som de cada uma, e também das letras, mostrando a criança que quando muda a vogal em

uma sílaba muda o som, como exemplo, “BA”, “BE”, “FA”, “FE”. Esse jogo poderá proporcionar à criança a percepção dos sons das letras e sílabas contribuindo para relacionar os grafemas com os fonemas⁹.

5ª Aula- Linguagem oral e escrita

Para realizar a quinta aula a professora deverá pedir com antecedência que as crianças tragam para a escola, os objetos que utilizaram para construir o alfabeto personalizado. Na sala de aula será feita uma atividade para as crianças registrarem as palavras do alfabeto personalizado no caderno.

1º momento:

Na sala de aula a professora organizará as crianças assentadas em grupo com 4 integrantes. Ela distribuirá os objetos para as crianças e pedirá que cada uma fale o nome do objeto e a letra que ele inicia. Após socializar com os colegas, cada um vai registrar no caderno o nome do item que trouxe de casa e fazer um lindo desenho para ilustrar.

2º momento:

Após fazerem os registros, as crianças poderão mostrar os desenhos e emprestar os objetos entre si.

8 AVALIAÇÃO

Para avaliar se os objetivos foram alcançados ou se serão necessárias outras intervenções com as crianças, a professora deverá observá-las durante todo o desenvolvimento da sequência didática e fazer as devidas anotações diariamente. É importante que a professora faça anotações diárias e não apenas no final de cada sequência didática, pois ela deve avaliar se o conteúdo desenvolvido está contemplando os objetivos elencados. Para facilitar a avaliação segue abaixo uma ficha de avaliação individual.

⁹ Para saber o significado de fonema a professora poderá acessar o endereço eletrônico abaixo <https://brasilecola.uol.com.br/o-que-e/portugues/o-que-e-fonema.htm>

Figura 3 - Ficha de avaliação

Ficha de avaliação individual/ Sequência Didática		
Escola:	Turma:	Data: / /
Nome do aluno:		
Avaliação do 1º Objetivo:		Sim
A criança reconhece as letras do alfabeto por meio do vídeo apresentado? (Galinha Pintadinha- alfabeto)		Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
Avaliação do 2º Objetivo:		Sim
A criança consegue escrever as letras do alfabeto no muro da escola corretamente?		Não
Copiou do colega?		
Registrou com autonomia?		
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
Avaliação do 3º Objetivo:		Sim
A criança relaciona a imagem do objeto com a sílaba correspondente?		Não
Percebe a relação grafema/fonema nas sílabas?		
Participou ativamente do jogo da memória?		
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
Avaliação do 4º Objetivo:		Sim
A criança realizou a atividade juntamente com a família?		Não
Conseguiu falar o nome do objeto quando filmado pela família?		
A família demonstra interesse pelas atividades escolares da criança?		
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		

Avaliação do 5º Objetivo:		
A criança realizou a tarefa de tirar foto com o objeto solicitado pela professora?	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
Avaliação do 6º Objetivo:		
A criança registrou os nomes dos objetos do alfabeto personalizado no caderno de atividades? Registrou com autonomia? Fez cópia?	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		

Fonte: Elaborada pela autora

3.5 Jogos e brincadeiras da festa junina por meio da linguagem matemática

1 CONTEXTO DE UTILIZAÇÃO

Nesta presente sequência didática, indicada para crianças de 5 anos da Educação Infantil, abordamos o tema Festa junina pertencente à cultura do povo brasileiro que representa os valores sociais vivenciados pelos indivíduos, que são características transmitidas no próprio ambiente familiar ou pelo grupo social a qual pertence (SILVA, M., 2019, s/p).

E para ampliar o conhecimento que as crianças trazem de casa, torna-se oportuno nesse período da infância, que é uma fase importante para aprendizagem delas (SILVA, M., 2019, s/p) apresentar e discutir o momento em que a tradição da festa junina chegou ao nosso país, por volta do século XVI, trazida pelos portugueses sendo transformada e adaptada de acordo com as características da população do Brasil (SILVA, D., 2020? s/p).

Após contextualizar as festas juninas para as crianças, vamos desenvolver a linguagem matemática por meio de seus tradicionais jogos, brincadeiras e comidas típicas. Vamos iniciar com as brincadeiras com “pipocas” de papel crepom e a pescaria. Por meio dessas atividades lúdicas e concretas, a criança pode explorar o objeto e levantar hipóteses com seus pares desenvolvendo aprendizado (LANBLEM; JESUS, 2018, s/p).

Com os jogos, como a exemplo o jogo das argolas e palhaço bocão, as crianças poderão desenvolver a concentração, raciocínio lógico, aceitação das regras cooperação uns com os outros (LANBLEM; JESUS, 2018, s/p). Todos esses fatores ajudam no desenvolvimento da criança, promovendo segurança para tomada de decisão e contribuindo para seu aprendizado e ampliação de sua autonomia.

Em casa, por meio do vídeo produzido pela ferramenta digital vídeoshow- Festa junina e publicado pela plataforma Vimeo, as crianças aprenderão a fazer um jogo do quebra-cabeça com a família. Como referido na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) às crianças tem a oportunidade de criar suas produções artísticas ou culturais, exercitando a autonomia coletiva e individual, utilizando diversos materiais e recursos tecnológicos. Depois, essa produção será socializada em sala de aula com as demais crianças da turma.

Com o desenvolvimento de atividades lúdicas por meio dos jogos e brincadeiras, espera-se que, ao final da presente sequência didática, as crianças possam desenvolver a concentração e relacionar os números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência numérica (BRASIL, 2018).

2 OBJETIVOS

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

- Reconhecer e registrar (no quadro da sala de aula) os números escritos nos peixes de papel, por meio da brincadeira pescaria em sala de aula com seus colegas de turma.
- Relacionar os números às suas respectivas quantidades por meio da brincadeira da “pipoca” de papel crepom em sala de aula com seus colegas de turma.

- Concentrar para jogar a bola dentro da boca do palhaço bocão, brincando com os colegas dentro da sala de aula.
- Concentrar para jogar as argolas dentro do canudo, brincando com os colegas dentro da sala de aula.
- Desenhar, recortar e montar o quebra cabeça com a família e levar para escola para brincar com os colegas em sala de aula.
- Dançar para ampliar as possibilidades dos movimentos corporais por meio da música Pula Pipoquinha do Bob Zoom, com os colegas em sala de aula.

3 CONTEÚDO

Como referido na BNCC (Base Nacional Comum Curricular), o conteúdo da presente sequência didática contempla os eixos estruturantes das interações e brincadeiras e aborda os campos de experiência:

- O eu, o outro e nós
- Corpo, gesto e movimento
- Traços, sons, cores e formas
- Espaço, tempos, quantidades, relações e transformações

Assim, a presente sequência didática visa o desenvolvimento da linguagem matemática da criança, por meio das atividades lúdicas como os jogos, brincadeiras, música e a inserção das tecnologias digitais. Além de ter como objetivo reconhecer e registrar os números; desenvolver e manipular os jogos; e assistir ao vídeo por meio da ferramenta digital Videoshow, com o auxílio da família, para construir um jogo para ampliar os saberes das mesmas, em diversas modalidades.

4 ANO

- Ano: 5 anos da Educação Infantil

A presente sequência didática foi desenvolvida para alunos de 5 anos da Educação Infantil com tempo estimado de 5 aulas com duração de 60 minutos cada, contemplando a temática presente na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), com a finalidade de ampliar a linguagem matemática das crianças por meio dos eixos estruturantes interações e brincadeiras.

5 TEMPO ESTIMADO

Tempo estimado: 5 aulas com duração de 60 minutos cada.

Para que as aulas se ajustem ao tempo estimado de 60 minutos é essencial que a professora tenha todo material organizado com antecedência.

6 PREVISÃO DE MATERIAIS E RECURSOS

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

Papel A4, saquinho de papel (para pipoca), lápis, borracha, tinta guache ou e.v.a, tesoura, canudo de papel alumínio (vazio), prato de papelão, papel crepom, caderno de atividades, cartolina, cola, caixa de papelão, palito de churrasco, palito de picolé ou peças de montar, pincel para quadro branco, sala de aula com quadro branco mesas e cadeiras, sala de vídeo com computadores conectados à internet e Datashow (caso a professora prefira aparelho de som e pen drive com a música Pula Pipoquinha do Bob Zoom), caixa de som, notebook, celular conectado à internet (para família assistir ao vídeo), impressora para imprimir e replicar os números para os jogos, ficha de avaliação individual, aplicativo do Whatsapp (disponível no celular, caso a professora deseje enviar o vídeo por essa ferramenta digital, para as famílias), número impresso, instruções para família impressa, vídeo da música Pula Pipoquinha do Bob Zoom (Youtube), vídeo do filme Videoshow. Festa junina acessado pela plataforma do Vimeo. Os recursos humanos serão os alunos, a professora, as pessoas que integram a família de cada criança e que participarem da atividade. Pipoca de microondas (microondas da escola para preparar a pipoca), saquinho de papel para colocar a pipoca.

7 DESENVOLVIMENTO

Vamos fazer uma semana dedicada à linguagem matemática por meio das brincadeiras da festa junina.

1ª Aula- Linguagem matemática

Para iniciar a aula, com as crianças sentadas, vamos perguntar quem sabe o que é festa junina? Após acolher as repostas das crianças, explicar que a festa junina é tradicionalmente comemorada em todo o país no mês de junho e foi trazida para o Brasil pelos portugueses no século XVI. A festa, era vista como religiosa e com sua evolução aqui no Brasil, passou a ser associada a símbolos típicos da zona rural

como vestir de caipira, as danças chamadas de quadrilha e suas comidas típicas como: canjica, pamonha, pé de moleque, pipoca e tantos outros (SILVA, M., 2019).

Após a explicação a professora vai pedir que as crianças levantem das cadeiras e se concentrem na frente das mesas, para que elas possam dançar com a música Pula Pipoquinha (BOB ZOOM) por meio do vídeo¹⁰ retirado do Youtube e projetado na parede da sala de aula por meio do Datashow.

Após as crianças dançarem, a professora pedirá que, sentem novamente nas cadeiras e pedir que abaixem um pouco a cabeça sob a mesa para acalmar. Para explicar a próxima atividade, que será a seguinte: Colar pipocas de papel crepom no saquinho de papel, a professora distribuirá meia folha de papel crepom para cada mesa com 4 alunos, e pedirá que cada um faça bolinhas de papel crepom como se fossem pipocas e deixarão no centro da mesa para que todos utilizem. Após todos terminarem de fazer as bolinhas, será entregue para cada criança um papel ofício e um saquinho de papel e cola branca, pedir que cada criança cole o saquinho de papel no papel ofício. Depois, a professora irá colocar a música Pula Pipoquinha (BOB ZOOM) e as crianças terão que colar as pipocas em cima do saquinho colado na folha de ofício, até a música parar (a professora irá pausar a música após um minuto). Quando a música parar, não poderá fazer mais colagem. A colagem deverá ficar semelhante ao exemplo da figura 1.

Figura 1 - Saquinho de pipoca colado no papel ofício.

¹⁰ O vídeo pode ser acessado por meio do link: <https://www.youtube.com/watch?v=MgG13r2fVOW>

Observação: a professora deverá providenciar com antecedência, o vídeo da música Pula Pipoquinha (BOB ZOOM) por meio do Youtube e também o Datashow e notebook com acesso à internet com caixa de som, ou ainda pode gravar a música no pen drive e aparelho de som para reproduzi - lá, ou qualquer outro aparelho eletrônico que possa reproduzir a mesma.



Fonte: Ideia Criativa (2020).

Após a música parar, cada criança terá que contar quantas pipocas conseguiu colar e registrar o número no saquinho da pipoca de crepom (a professora poderá mostrar os números, caso ela tenha exposto na sala de aula). Depois que todos registrarem, a professora irá anotar no quadro o nome das crianças e as quantidades que cada uma registrou e fará perguntas para as crianças como: quem colou mais? Quem colou menos? Existem números iguais? Após fazerem as comparações, cada criança deverá colar a atividade em seu caderno. A professora poderá escrever o nome da criança que conseguiu colar¹¹ mais pipocas de papel no saquinho, dentro do desenho de uma pipoca no quadro (como premiação) ou com a autorização da direção da escola, poderá fazer uma “premiação” com pipoca para todas as crianças (pode ser pipoca de microondas distribuídas em saquinhos pequenos de papel).

¹¹ Observação: para realizar essa atividade a professora terá que providenciar com antecedência saquinhos de papel, papel crepom branco, cola, papel ofício, lápis e borracha, e se quiser também reservar pipoca para microondas (utilizar o microondas da escola para preparar a pipoca, pedir que as crianças antes de comer, lavem as mãos com água e sabão) e saquinhos de papel para distribuir para cada criança.

2ª Aula – Linguagem matemática

A brincadeira junina da segunda aula é a seguinte: pescaria com números. Para realizar essa atividade, a professora deverá organizar a sala de aula com antecedência, colocar as mesas e cadeiras em um canto para ter mais espaço. Em seguida, ela irá posicionar os alunos no centro da sala sentados em um tapete no chão (se preferir a professora poderá reservar outro local dentro da escola, com antecedência, como o hall de entrada ou parquinho para realizar essa atividade), e dizer para eles que será um dia de pescaria! Ela pode fazer perguntas como: quem já participou de pescaria? Quem já pescou números? Acolher as respostas das crianças e depois informá-las que elas irão pescar números e explicar a brincadeira para elas. A professora antes de iniciar a brincadeira, deverá fazer alguns combinados com a turma: pedir que as crianças mantenham a calma e concentração na hora da pescaria e o respeito com o colega que estiver próximo. A professora irá colocar em frente às crianças uma caixa de papelão com peixes feito de papelão e com números escritos atrás (a professora pode digitar o número e colar no peixe ou escrever com canetinha), ela pedirá para uma criança de cada vez levantar e pescar um peixe de papelão, a criança terá que pescar um peixe e dizer o número que está escrito atrás, caso não saiba a professora pode incentivar os colegas a ajudarem. Depois de falar o número, a criança irá registrá-lo no quadro. E assim a professora repetirá com todas as crianças. Para deixar a brincadeira mais animada, se desejar a professora poderá colocar uma música junina em um volume baixo, para não interferir na socialização da brincadeira.

Observação: a professora deverá organizar todos os materiais necessários com antecedência. Para construção da pescaria, ela vai precisar de uma caixa de papelão para colocar os peixes, poderá enfeitá-la com tnt, papel colorido ou tinta guache, com a abertura para baixo e fazer pequenos furos na parte que ficar para cima, para encaixar os peixes que terão um palito de picolé fixado nos mesmos (como o exemplo da figura 2) ou enchê-la com diversos materiais como a exemplo peças de montar que servirá para apoiar os peixes. Ela deverá fazer peixes de papelão, que é um material mais resistente, e colar uma alça de papel (para facilitar na hora de pescar), digitar alguns números e colar atrás de cada um. A vara de pescar pode ser feita de palito de churrasco encapado com fita adesiva colorida, ou enrolar uma cartolina (fazer um canudo) e também encapá-la com fita adesiva,

amarrar um barbante e colocar na ponta um clipe (aberto) para encaixar na alça colada no peixe. Se desejar, aparelho de som e música de festa junina (pode ser cd ou pen drive ou outro aparelho eletrônico de sua preferência).

Figura 2- Pescaria com caixa de papelão



Fonte: CULTURAMIX.COM (2013).

3ª Aula – Linguagem matemática

A terceira brincadeira será jogar bolas dentro da boca do palhaço bocão. Para realizar essa atividade, a professora deverá organizar a sala de aula com antecedência, colocar as mesas e cadeiras em um canto, para ter mais espaço e posteriormente pedir às crianças que sentem no tapete da sala no chão (se preferir a professora poderá reservar outro local dentro da escola, com antecedência, como o hall de entrada ou parquinho para realizar essa atividade). A professora irá mostrar para as crianças a caixa de papelão transformada em um palhaço e em seguida perguntar se alguma delas já participou dessa brincadeira. Acolher as respostas das crianças. Se alguma disser que sim, a professora poderá pedir que a criança se levante do tapete e explique para todos os colegas. Se não, a própria professora poderá explicar que é para acertar as bolas dentro da boca do palhaço. A brincadeira será assim: primeiro dividir a sala em dois grupos, time 1 e time 2. Após a divisão, um grupo ficará à esquerda e o outro à direita e a caixa do palhaço ficará à frente de todos (se for à sala de aula, pode encostar o palhaço bocão no quadro). Na frente do palhaço, a professora vai marcar o chão uma linha de fita crepe limitando a passagem das crianças. Próximo à linha feita com fita crepe, terá uma

caixa cheia de bolinhas de plástico coloridas. A professora deve, antes de iniciar a brincadeira, fazer alguns combinados com a turma: pedir que as crianças mantenham a calma e concentração na hora de jogar a bola e o respeito com o colega que estiver próximo. Primeiro só um time irá jogar (podem ser todas crianças juntas), com as crianças em pé próximas a marcação, enquanto o outro time espera sentado. Após acabarem as bolas a professora irá pedir que uma criança conte, junto com os colegas do time, as bolas que conseguiram acertar dentro da boca do palhaço. Ela pedirá à outra criança que registre no quadro a quantidade (a professora deverá fazer anteriormente um quadro com o nome dos dois times, deixando espaço para as crianças fazerem os registros). Depois, repetir todo o processo da brincadeira com o outro time. Após os resultados registrados, a professora pedirá que todos sentem no tapete novamente e poderá fazer algumas perguntas como: qual time fez mais pontos? Qual time fez menos pontos? Houve empate? O time vencedor poderá ter uma estrela desenhada em cima do nome do seu grupo como “prêmio”, mas a professora deverá dizer que todos são campeões por terem participado e aprendido com a brincadeira.

Observação: para realizar essa atividade, a professora terá que confeccionar o palhaço em caixa de papelão com antecedência. Vai precisar de uma caixa de papelão e terá que desenhar um palhaço do lado de fora da caixa. Poderá utilizar retalhos de e.v.a para enfeitar o palhaço ou pintar com tinta guache. Na boca do palhaço deverá ser feito um círculo e recortá-lo para fazer um buraco onde serão jogadas as bolas pelas crianças, precisará de bolinhas de plástico, quadro e caneta para quadro.

Figura 3 - Palhaço bocão feito de caixa de papelão



Fonte: Lacerda (2012).

Atividade para casa

Após terminar a atividade do palhaço bocão, a professora deverá explicar uma atividade que será feita em casa e que será socializada na 5ª aula. Por isso, deve ser enviada com antecedência, para que as famílias se organizem e possam auxiliar a criança na produção da atividade, que será a seguinte:

A professora deverá explicar às crianças como será o para casa. Será enviado um para casa diferente, as crianças assistirão ao vídeo produzido por meio do Videoshow e publicado pela plataforma Vimeo. O vídeo¹² Festa junina, produzido por meio do Videoshow, ensinará a criança fazer, com o auxílio dos pais, um quebra-cabeça utilizando os seguintes materiais: papel ofício, papelão, lápis nº 2, cola, lápis de cor, canetinha e tesoura. Cada criança vai escolher o desenho que desejar e irá levar o jogo do quebra-cabeça para a escola para socializar com a turma na 5ª aula. Para a família, serão enviadas as instruções em uma folha ofício, digitada pela professora, onde deverá constar o link do vídeo, para que a família acesse o vídeo por meio de qualquer dispositivo eletrônico (caso a professora prefira, poderá enviar o vídeo por meio do Whatsapp). A atividade deverá ser realizada até a 5ª aula e as crianças deverão levar para a escola o quebra-cabeça, produzido por elas, para socializar com os colegas. Caso a família não tenha acesso a nenhum dispositivo eletrônico conectado à internet para ter acesso ao vídeo, a professora poderá enviar as instruções para a confecção do quebra-cabeça, digitadas em folha ofício (APÊNDICE C), e poderá exibir o vídeo no dia da socialização da atividade para que todos possam assistir ao vídeo.

4ª Aula - Linguagem matemática

Na quarta aula, vamos fazer a brincadeira do jogo das argolas. Para realizar essa atividade, a professora deverá organizar a sala de aula com antecedência, colocar as mesas e cadeiras em um canto, para ter mais espaço e posteriormente pedir às crianças que sentem no tapete da sala no chão (se preferir a professora poderá reservar outro local dentro da escola, com antecedência, como o hall de entrada ou

¹² O vídeo poderá ser acessado por meio do link: <https://vimeo.com/432995696>

parquinho para realizar essa atividade). A brincadeira será realizada da seguinte maneira, primeiro a professora poderá iniciar com as seguintes perguntas: quem sabe brincar com o jogo das argolas? Quem considera uma brincadeira fácil? Depois de acolher as respostas das crianças, a professora deverá explicar a brincadeira e relatar para as crianças que é necessária concentração para conseguir acertar as argolas no alvo. A professora poderá pedir às crianças que sentem em formato de círculo, para colocar o jogo no centro da roda, jogará uma criança de cada vez e poderá jogar três argolas (durante o jogo a professora poderá incentivar os alunos a apoiar uns aos outros).

Observação: Para realizar essa atividade a professora terá que confeccionar o jogo das argolas com antecedência, para fazer o jogo ela vai precisar de: um rolo (vazio) de papel alumínio e uma caixa grande de papelão. Com a caixa, a professora irá fazer 4 círculos (pode usar um prato redondo como molde). Um deles, ela usará para fazer a base para colar o rolo e os outros 3 ela irá fazer um buraco no meio para encaixar no rolo (poderá utilizar um prato menor para fazer a marcação). Ou se preferir, a professora poderá utilizar pratos de papelão e fazer um buraco no meio. Depois de tudo cortado, pintar com tinta guache (se preferir a professora pode fazer a pintura com os alunos). Segue um modelo do jogo de argolas abaixo:

Figura 4 - Jogo de argolas recicláveis



Fonte: Fakini Malhas (2015).

Depois que todas as crianças participarem, a professora poderá fazer uma reflexão com a turma, e avaliar se existiram mais erros ou acertos e se a concentração ajuda na hora da brincadeira.

5ª Aula- Linguagem matemática

Na quinta aula, será o dia de encerramento das brincadeiras juninas, dia de socializar o jogo quebra-cabeça produzido em casa pelas crianças. Para realizar essa atividade, a professora deverá organizar a sala de aula com antecedência, ela deverá juntar todas as mesas formando um grupo só com todos os alunos. E quando as crianças forem chegando à sala de aula, pedir que deixem o jogo em cima da mesa, mas sem brincar até que ela fale o momento. Para iniciar a aula, a professora deverá começar dizendo que é o grande dia de apresentar aos colegas o jogo que foi construído por cada um. Ela poderá fazer perguntas como: quem fez o jogo? Quem gostou de fazer um jogo em casa com a família? Acolher as respostas das crianças. Antes das crianças começarem a brincar exibir o vídeo (Festa junina) por meio do Datashow conectado ao notebook e a internet, para todas as crianças e em seguida ela pedirá que cada criança monte o seu jogo. Depois que todos terminarem, como estarão todos sentados em um único grupo, ela vai perguntar uma criança de cada vez, por meio de sorteio do nome (poderá utilizar a lista de chamada, pedir que uma criança escolha um número), para quem deseja emprestar o quebra-cabeça apenas na sala de aula (durante o empréstimo do jogo a professora deverá mediar todo o processo, auxiliando as crianças na montagem e evitando possíveis desentendimentos). Depois que todos brincarem, o jogo deverá retornar para seu dono que poderá guardá-lo na mochila e levar de volta para casa onde poderá brincar sempre que desejar. Modelo de quebra-cabeça abaixo:

Figura 5 - Quebra-cabeça montado



Fonte: Fotografia da autora (2020).

E para finalizar a semana de jogos e brincadeiras juninas, a professora poderá colocar novamente o vídeo da música Pula Pipoquinha, pedir para as crianças se levantarem das cadeiras e se reunirem na frente das mesas, para que elas possam dançar com a música¹³ Pula Pipoquinha (BOB ZOOM) por meio do vídeo projetado na parede da sala de aula por meio do datashow.

E ainda se quiser a professora poderá deixar a disposição das crianças o jogo das argolas e o palhaço bocão, para que brinquem uns com os outros enquanto ouvem a música.

8 AVALIAÇÃO

Para avaliar se os objetivos propostos pela presente sequência didática, estão sendo alcançados, é importante que a professora observe e registre o desenvolvimento das crianças e se realmente está acontecendo o progresso das mesmas, por meio das atividades apresentadas. A ficha de avaliação individual

¹³ O vídeo pode ser acessado no youtube pelo link abaixo:
<https://www.youtube.com/watch?v=MgG13r2fVOw>

facilita as anotações da professora durante o processo de avaliação dos resultados, por ser de fácil manejo e por permitir que diante das informações, a professora poderá continuar ou refazer as atividades planejadas, caso observe que alguma criança não está atingindo o objetivo. Segue abaixo um modelo de ficha de avaliação individual:

Figura 6 – ficha de avaliação individual

Ficha de avaliação individual/ Sequência Didática		
Escola:	Turma:	Data: / /
Nome do aluno:		
Avaliação do 1º Objetivo: A criança conseguiu reconhecer e registrar (no quadro da sala de aula) os números que estavam escritos nos peixes de papelão?	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
Avaliação do 2º Objetivo: A criança conseguiu registrar a quantidade de pipoca de papel, que ela colou? E escreveu o numeral corretamente? Contou e registrou com autonomia ou copiou do colega?	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
Avaliação do 3º Objetivo: A criança conseguiu se concentrar para jogar a bola dentro da boca do palhaço?	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
Avaliação do 4º Objetivo: A criança conseguiu se concentrar para jogar as argolas dentro do canudo?	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		
Avaliação do 5º Objetivo: A criança conseguiu fazer o quebra cabeça com a família? A criança fez o desenho sozinha? Na sala de aula apresentou concentração para montar o quebra-cabeça?	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		

Avaliação do 6º Objetivo:		
A criança dançou espontaneamente?	Sim	Não
Registrar abaixo avanços ou possíveis intervenções a serem feitas.		

Fonte: Elaborada pela autora

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 EAD, oferecido pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), em parceria com a Prefeitura Municipal de Belo Horizonte (PBH) aos professores e outros profissionais da rede municipal, me oportunizou o aprendizado para desenvolver as cinco sequências didáticas direcionadas à Educação Infantil que contemplam a utilização das tecnologias digitais em suas atividades.

As sequências didáticas propiciam segurança ao professor ao planejar as aulas, por conter um roteiro a ser seguido, podendo variar de acordo com a necessidade de cada realidade. Uma das etapas é o objetivo, que indica o que o aluno deverá assimilar. A Avaliação é outro item, que pode ser realizada durante o processo, o que permite conferir se realmente todo planejamento está sendo consolidado.

As sequências didáticas desenvolvidas no presente curso corroboram o trabalho dos professores para utilização das tecnologias digitais em sua prática diária nas escolas de Educação Infantil, que estão em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018). Essas sequências didática contemplam os eixos interações e brincadeiras, tendo o jogo como principal atividade lúdica, em versão digital e tradicional, e buscam o desenvolvimento das linguagens matemática, oral e escrita.

Dessa forma, as atividades desenvolvidas utilizaram ferramentas digitais, como os aplicativos e redes sociais: Whatsapp, viva vídeo, Pixton, Rived, Youtube, Prezi, Vídeo shop, Vídeoshow, Vimeo, dentre outros. Além disso, essas atividades podem propiciar a efetiva inclusão das tecnologias digitais na Educação Infantil, mesmo em contextos de escassez de aparelhos tecnológicos disponíveis nas escolas públicas.

Um aspecto muito discutido no curso foi à precária utilização das tecnologias digitais nas escolas públicas. Este foi o tema predominante nos debates realizados com os colegas do curso, que destacavam a falta de investimentos financeiros suficientes, aparelhos e outros suportes digitais e a capacitação de alguns profissionais no âmbito escolar. Além disso, a vivência da pandemia de Covid-19 exigiu a utilização das tecnologias digitais para manter o afastamento físico, evidenciando-se a necessidade de mais investimentos financeiros por parte dos governantes na

educação. Como exemplo, a disponibilidade de mais cursos como este, que possibilitou colocar em prática o aprendizado adquirido.

Para além de investimentos financeiros, também é importante a reflexão do professor sobre sua prática diária nas escolas de Educação Infantil e sua busca por formação continuada. Este tipo de formação agrega a experiência adquirida no interior das escolas, as novas metodologias e as novas aprendizagens; possibilita ao professor verificar se o método utilizado deve ser mantido ou atualizado; e avaliar se tal método contempla a participação e significado ao educando na hora do ensino e aprendizagem.

Nesse sentido, a efetiva utilização das tecnologias digitais nas escolas públicas se consolidará, portanto, com o constante aprendizado do professor e aplicação de seus conhecimentos em sua prática aliado a mais investimentos financeiros por parte dos governantes na Educação.

REFERÊNCIAS

ALFABETO. *In*: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7graus, 2020. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/alfabeto/>> Acesso em: 21 maio 2020.

ARAUJO, Camila; CORRÊA, Marcos. Sequência Didática: conceitos e orientações. Curso de especialização em tecnologias digitais e educação 3.0. Disponível em: https://virtual.ufmg.br/20192/pluginfile.php/327967/mod_resource/content/1/ORIENTA%C3%87%C3%95ES%20para%20Sequ%C3%Aancia%20Did%C3%A1tica_2019_2.pdf. Acesso em: 15 out. 2020.

ARAÚJO, Luciana Kuchenbecker. "O que é fonema?"; *Brasil Escola*. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/o-que-e/portugues/o-que-e-fonema.htm>> Acesso em: 20 maio 2020.

ATIVIDADE para educação infantil faça você mesmo ser criança. **Como fazer um geoplano para aprender figuras geométricas**. 19/08/2018. Disponível em: <https://www.criandocomapego.com/como-fazer-um-geoplano-para-aprender-figuras-geometricas/>. Acesso em: 01/12/2019.

AZEVEDO; Nadia Pereira Gonçalves de; JÚNIOR, Francisco Madeiro Bernardino; DAROZ, Elaine Pereira. **O professor e as novas tecnologias na perspectiva da análise do discurso: (des) encontros em sala de aula**. *Ling. (dis)curso* [online]. 2014, vol.14, n.1, p.15-27. ISSN 1982-4017. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1518-76322014000100002>. Acesso em: 14 out. 2020.

BELUZO, Amanda Ferreira; FARAGO, Alessandra Corrêa. O trabalho com o nome próprio na Educação Infantil. **Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade**, Bebedouro, 3 (1), 100-118, 2016. Disponível em: <http://unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sum.pdf>. Acesso em: 11 abr. 2020.

BOB ZOOM. Pula Pipoquinha- Bob Zoom / vídeo infantil musical oficial. 15 dez. 2017. 1 vídeo (1.45 min). Publicado por Bob Zoom. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MgG13r2fVOW>. Acesso em: 03 jul. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **A Base Nacional Comum Curricular**. Educação é a Base. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>> Acesso em: 04 jun. 2020.

CAMARGO, Gisele. CARDOSO, Mariana Vieira. MONTEIRO, Fernanda Miranda. A Escrita e a Leitura na Educação Infantil: Uma Perspectiva de Letramento. **Revista LENDU: linguagem, ensino e educação**, Edição Especial IV SELEP v. 4, n. 1, 2015. Disponível em: <<http://periodicos.unesc.net/lendu/article/view/2607/2447>> Acesso em: 21 maio 2020.

CARVALHO, Lucas. Whatsapp: história, dicas e tudo que você precisa saber sobre o app. **Olhar Digital**, 2018. Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/noticia/whatsapp-historia-dicas-e-tudo-que-voce-precisa-saber-sobre-o-app/80779>> Acesso em: 21 maio 2020.

CINTRA, Lindley. **Florbela machado: a lagartinha comilona**, 24 de mai. 2016. 1 vídeo (2m08s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Qz-XP-dleyA> . Acesso em 23 out. 2020.

CRESCER, Instituto. **Storytelling da Educação- Aprendizagem significativa**. 2018. (1m43s). Disponível em: <https://youtu.be/LmDQvsfqRg8>. Acesso em: 15 mar. 2020.

CULTURA MIX.COM. **Como fazer pescaria para as crianças**. R7.COM, 2013. Disponível em: <https://artesanato.culturamix.com/tematico/festa-junina/como-fazer-pescaria-para-as-criancas>. Acesso em: 03 jul. 2020.

FAÇA você mesmo: 5 brinquedos recicláveis para deixar as férias dos pequenos mais divertida. **Blog da marca infantil Fakini Malhas**, 01 dezembro 2015. Disponível em: <https://malhasfakini.wordpress.com/2015/12/01/faca-voce-mesmo-5-brinquedos-reciclaveis-para-deixar-as-ferias-dos-pequenos-mais-divertida/>. Acesso em: 04 jul. 2020.

FERNANDES, Alécia. Bingo das letras. **Paraíso da Alfabetização**, 2011. Disponível em: <http://paraisodaalfabetizacao.blogspot.com/2011/05/bingo-das-letras.html?m=1>. Acesso em: 13 mar. 2020.

GALINHA PINTADINHA DVD1. **ABC- Clipe Música Oficial**. Bromélia Produções, 2017. (2m06s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JNA4-mjSf00>> Acesso em: 22 maio 2020.

GARCIA, Perego Franciele; CAMARGO, Gerini Ivania; FRANCA, Teresinha. A construção do conceito de número pela criança. **III EIEMAT. Escola de inverno de matemática. Educação Matemática**, p.2-10, 2012. Disponível em: http://w3.ufsm.br/ceem/eiemat/Anais/arquivos/CC/CC_Perego_Franciele.pdf. Acesso em: 20 out. 2020

GASPARETO, Eliane. Varal das atividades. **Ensinando com carinho**, 2016. Disponível em: <http://www.ensinandocomcarinho.com.br/2016/02/varal-das-atividades.html>. Acesso em: 13/04/2020.
<https://prezi.com/p/tolr9cqtsa7/?present=1>

IDEIA CRIATIVA. **Atividade Colagem Festas Juninas Comida típica-PIPOCA**. Ideia Criativa, 2020. Disponível em: <https://www.ideiacriativa.org/2020/05/atividade-colagem-festas-juninas.html?m=1>. Acesso em: 03 jul. 2020.

IN slide share. **Blocos lógicos**. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/joaopiaget/blocos-logicos>. Acesso em: 02/12/2019.

JOGOS e brinquedos educativos. **Elo 7**, 2020. Disponível em: <https://www.elo7.com.br/kit-20-flashcards-jogo-da-memoria-numeros-montessori/dp/D35B97>. Acesso em 20 de out. 2020.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias também servem para informar e comunicar**. Disponível em: Biblioteca Virtual e tecnologias digitais 3.0. Acesso em: 14 out. 2020.

KIRINUS, Glória. **Um sol em meu nome**. São Paulo: Paulus, 2014.

LACERDA, Maria Aparecida de. Palhaço Bocão. *In*: LACERDA, Maria Aparecida de. **Blog Coisitas da Tia Cida**, 05 outubro 2012. Disponível em: <http://coisitasdatiada.blogspot.com/2012/10/palhaco-bocao.html>. Acesso em: 03 jul. 2020.

LAMBLEM, Sirlei de Gomes dos Santos; JESUS, de Anderson. A importância do jogo no processo de aprendizagem na Educação Infantil. **Revista Gestão Universitária**, 25 junho de 2018. Disponível em: <http://gestaouniversitaria.com.br/artigos/a-importancia-do-jogo-no-processo-de-aprendizagem-na-educacao-infantil#> Acesso em: 03 jul. 2020.

MARÍLIA, Centurión. **Porta aberta matemática**. São Paulo: FTD, 2005.

MINISTÉRIO da Educação. **SEEDRIVED**. 2004. Disponível em: <http://rived.mec.gov.br/projeto.php>. Acesso em: 31 nov. 2019.

MIRANDA, Silvia. **Mimos de infância: História da “Lagartinha comilona”** 28 de fev. 2018. 1 vídeo (2.38 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=usmx-H1ICII>. Acesso em: 20 de out. 2020.

MONTEIRO, Liliane Santos. Fichas individuais para trabalhar o nome. **A arte de ensinar e aprender**, 2010. Disponível em: <http://www.aartedeensinareaprender.com/2010/03/fichas-individuais-par.html>. Acesso em: 13 mar. 2020.

MORAIS, Thiago. **Como juntar vários vídeos em um só 2019, fácil e rápido! Editor**. 2019. (2m53s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VrPCKhHJ8rE> Acesso em: 21 maio 2020.

PAULO, José. Alfabeto móvel personalizado. **Letras Digitais**, 2019. Disponível em: <http://letrasdigitais.com.br/2019/04/17/alfabeto-movel-personalizado/> Acesso em: 13. Mar. 2020.

PINTEREST. **Teia pedagógica**, 2020. Disponível em: https://br.pinterest.com/pin/685673112002406532/?nic_v1=1a1N8N0eeUA2uTIYjimbbsIVCh1K4H%2B0O0WVeAZA%2F8q4FRzbPSf21sJ8S2KIHysO26 Acesso em: 22 maio 2020.

ROCHA, Ruth; FLORA, Anna. **Formas**. 2ª ed. São Paulo. Editora Melhoramentos, 2017.

SANTOS, Anderson Oramisio dos; OLIVEIRA, Guilherme Saramago de; GHELLI, Kelma Gomes Mendonça. Prática pedagógica de geometria na educação infantil- Fucamp. 2017. Disponível em: [www.fucamp.edu.br › editora › index.php › cadernos › article › download](http://www.fucamp.edu.br/editora/index.php/cadernos/article/download). Acesso em: 31/11/2019.

SANTOS, Regina Ruiz Correia dos. **O Lúdico na alfabetização: aprender brincando**. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense: produção didático-pedagógica. São Carlos do Avaí, 2016. V.11. (Cadernos PDE). Disponível em:

<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_pdp_edespecial_uem_reginaruizcorreia dossantos.pdf> Acesso em: 22 maio 2020. ISBN 978-85-8015-094-0.

SIGNIFICADOS das formas geométricas. **Significados**. 30/01/2019. Disponível em: <https://www.significados.com.br/formas-geometricas/>. Acesso em: 31 nov.2019.

SILVA, Daniel Neves. "Origem da festa junina"; **Brasil Escola**. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/detalhes-festa-junina/origem-festa-junina.htm>. Acesso em: 13 jun. 2020.

SILVA, Luciene. Videoshow. **Festa junina**. 26. jun. 2020. 1 vídeo (01.47 min). Publicado por Luciene Silva. Disponível em: <https://vimeo.com/432995696>. Acesso em: 02 jul. 2020.

SILVA, Marcos Antônio da conceição. Influência da cultura na educação. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do conhecimento**, São Paulo, Ano 04, Ed. 10, Vol. 11, pp. 114-128. Outubro de 2019. ISSN: 2448-0959. Disponível em: <<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/cultura-na-educacao>>. Acesso em: 03 jul. 2020.

UNIVERSIDADE Santa Cecília. **Imagem carteiras**. Disponível em: <https://noticias.unisanta.br/colégio/salas-da-educacao-infantil-do-colegio-santa-cecilia-recebem-121-novas-mesas-e-cadeiras>. Acesso em: 02 dez. 2019.

VALDINEI, Professor. **Aprenda a usar o Prezi em seis minutos (tutorial passo a passo)**. 2017. (5m56s). Disponível em: <https://youtu.be/Ov2IYRMky6E> Acesso em: 15 mar. 2020.

APÊNDICE A: Atividade para casa Sequência Didática: Números e suas utilidades

PARA CASA	
ESCOLA:	TURMA:
PROFESSORA:	DATA: / /
ALUNO:	

Olá Família!

Estamos enviando esta atividade para ser realizada em casa com a criança e contamos com a cooperação de toda família e que deverá ser entregue na 3ª aula da semana, destinada a data:/...../.....

Seguem as instruções abaixo:

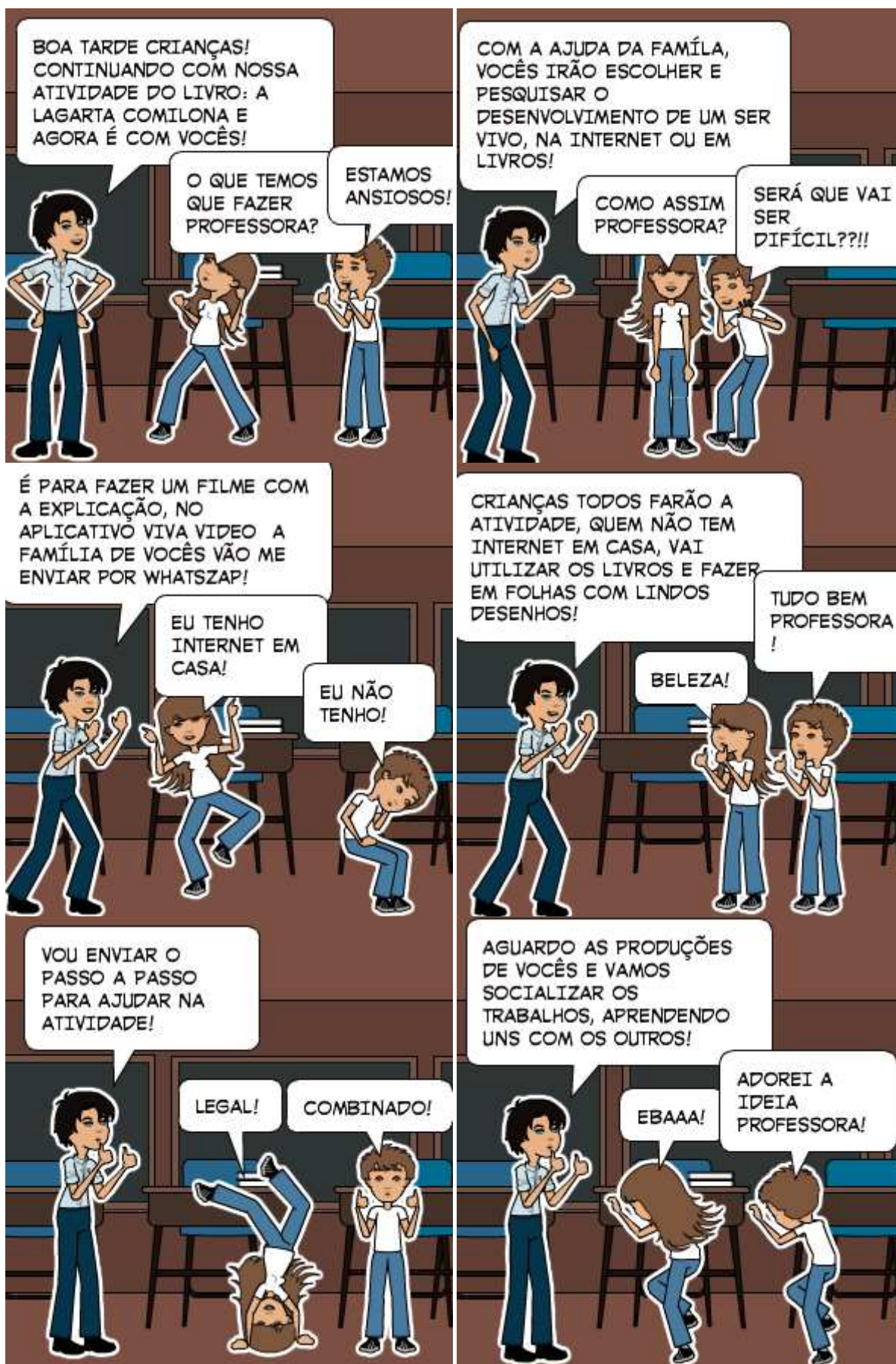
Como a família não dispõe de internet, para realizar a atividade por meio eletrônico, pode ser feita com desenhos no papel representando a transformação da lagarta representando as 4 fases, início meio e fim. Segue abaixo a história para que a família possa ler juntamente com a criança:

A transformação da lagarta!

by Luciene Alice

A TRANSFORMAÇÃO DA LAGARTA!

Por Luciene Alice



APÊNDICE B- Orientações para as famílias – Sequência Didática: Alfabeto

Olá Família!

A turma irá montar um vídeo do alfabeto personalizado, para isso precisamos da ajuda da família. Cada criança vai sortear uma letra do alfabeto e levar para casa e escolher um objeto que goste e que inicie com a letra sorteada (pode ser um brinquedo, uma fruta, roupa entre outros), após escolher o objeto a família deverá gravar por meio do Whatsapp um pequeno vídeo de no máximo 15 segundos em que, a criança irá segurar o objeto e falar o nome dele (do objeto), após gravar a família deverá enviar o vídeo para o Whatsapp da professora. A família também deve auxiliar a criança, para que digite o nome do objeto no teclado do telefone e envie junto com o vídeo. E após o vídeo tirar uma foto com o objeto escolhido e também enviá-la por meio do whatsapp para ser montado também um alfabeto impresso. Caso alguma família não tenha disponibilidade da rede social whatsapp a criança poderá fazer um desenho do objeto escolhido e entregar para a professora na próxima aula.

Observações:

- Após o envio e realização da tarefa, o contato de telefone será apagado e as fotos e vídeos das crianças serão utilizados exclusivamente para a construção do alfabeto personalizado e atividades dentro da escola, para evitar extravio das fotos em outras redes sociais.
- Essa atividade do alfabeto personalizado foi desenvolvida para uma turma com 25 alunos e a professora que atinge o número de 26 letras do alfabeto.

Letra sorteada pela criança: (colar no quadro abaixo)

Assinatura de um responsável pela criança

.....

Agradecemos a todos pela colaboração!

APÊNDICE C: Atividade para casa Sequência Didática: Festa junina

PARA CASA	
ESCOLA:	TURMA:
PROFESSORA:	DATA: / /
ALUNO:	

Olá Família!

Estamos enviando esta atividade para ser realizada em casa com a criança e contamos com a cooperação de toda família e que deverá ser entregue na 5ª aula da semana, destinada as brincadeiras de festa junina que será na data:/...../.....

Seguem as instruções abaixo:

Para iniciar vamos saber um pouquinho da história das festas “caipiras” ou “junina” em nosso país.

De acordo com SILVA a festa junina é tradicionalmente comemorada em todo o país no mês de junho e foi trazida para o Brasil pelos portugueses no século XVI, a festa, era vista como religiosa e com sua evolução aqui no Brasil, passou a ser associada a símbolos típicos da zona rural como vestir de caipira, as danças chamadas de quadrilha e suas comidas típicas como: canjica, pamonha, pé de moleque, pipoca e tantos outros.

Agora vamos montar um quebra-cabeça? Para isso vamos precisar de alguns materiais: papel para desenhar, papelão, cola, lápis de cor, tesoura e canetinha cor preta e se não for desenhar revistas ou folhetos para retirar figuras.

Família peça para sua criança, fazer um desenho (no papel quadrado, para facilitar a montagem depois) de uma bandeira de festa junina ou de um balão de festa junina ou de crianças dançando quadrilha, depois colorir bem bonito (outra opção é procurar em revistas ou folhetos, imagens e colar no papel para fazer o quebra-cabeça). Segue abaixo exemplo de desenho na figura 1:

Figura 1 - Desenho de festa junina



Fonte: Fotografia da autora (2020).

Quando terminar o colorido pedir à criança que recorte um papelão do mesmo tamanho do desenho (se a criança for muito pequena, a família pode ajudar a cortar) e cole-o em cima do papelão com cola branca.

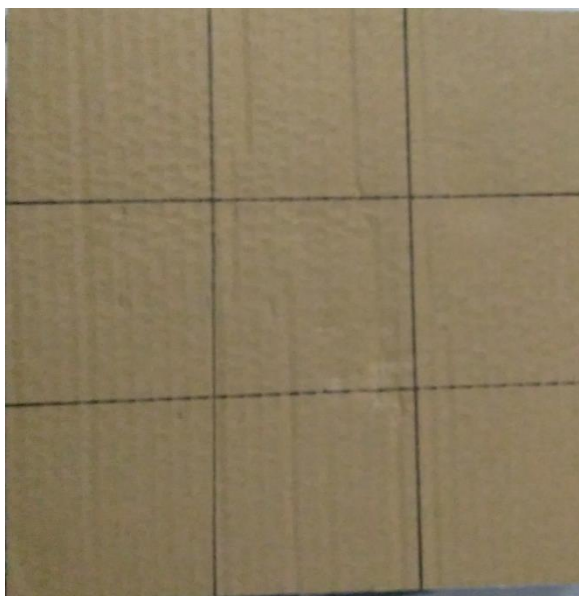
Figura 2 - Papelão



Fonte: Fotografia da autora (2020).

Depois de colar o desenho no papelão, espere secar e faça atrás do desenho linhas retas com a régua, como na figura 3 abaixo:

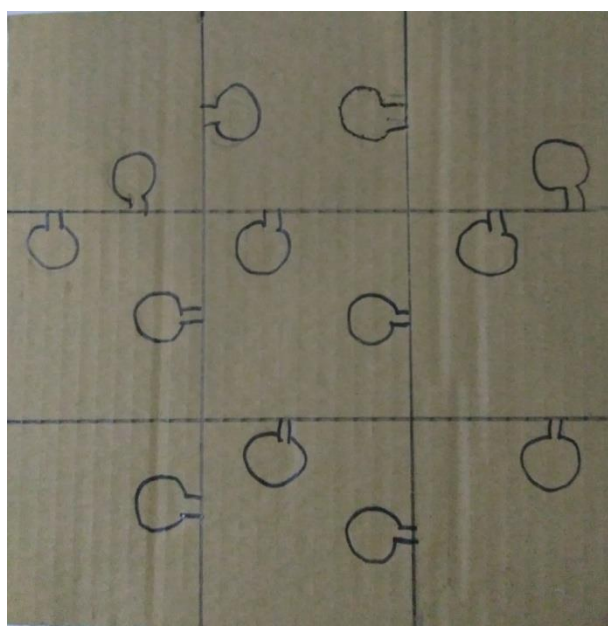
Figura 3 - Papelão com linhas retas



Fonte: Fotografia da autora (2020).

Depois faça desenhos nos quadrados, com formas circulares, como na figura 4 abaixo:

Figura 4 - Desenhos circulares no papelão



Fonte: Fotografia da autora (2020).

Recorte fazendo o contorno dos círculos e seguindo as retas. Após recortar as peças ficarão assim:

Figura 5 - Peças recortadas



Fonte: Fotografia da autora (2020).

Depois de recortar, é só começar a montar e se divertirem em família!

Figura 6 - Quebra-cabeça montado



Fonte: Fotografia da autora (2020).

E depois levá-lo para sala de aula para socializar com os colegas.