

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

Aline Carmen Faria Resende

FONOAUDIOLOGIA E EDUCAÇÃO DIGITAL:
Sequências didáticas de Ciências e Linguagens para Crianças

Belo Horizonte

2020

Aline Carmen Faria Resende

**FONOAUDIOLOGIA E EDUCAÇÃO DIGITAL:
Sequências didáticas de Ciências e Linguagens para Crianças**

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): Profa. Dra. Luiza Santana Chaves

Belo Horizonte

2020

CIP – Catalogação na publicação

R433f Resende, Aline Carmen Faria
Fonoaudiologia e educação digital: sequências didáticas de ciências e linguagens para crianças / Aline Carmen Faria Resende. - Belo Horizonte, 2020. 65f. il. color.; enc.

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

Orientadora: Dra. Luiza Santana Chaves

Inclui bibliografia.

1. Sequências didáticas. 2. Educação tecnológica 3. Fonoaudiologia para crianças. 4. Ciências – Estudo e ensino. 5. Linguagem – Ensino. I. Título. II. Chaves, Luiza Santana. III. Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico.

CDD: 371.334

CDU: 37.02



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: ALINE CARMEN FARIA RESENDE

Matrícula: 2019713351

Título do Trabalho: FONOAUDIOLOGIA E EDUCAÇÃO DIGITAL: Sequências didáticas de Ciências e Linguagens para Crianças

BANCA EXAMINADORA:

Professor(a) orientador(a): Luiza Santana Chaves

Professor(a) examinador(a): Eulálio Marques Borges

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 ALINE CARMEN FARIA RESENDE.

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

PARECER: APROVADA

NOTA: 95

CONSIDERAÇÕES:

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



Documento assinado eletronicamente por Samuel Moreira Marques, Secretário(a), em 20/12/2020, às 15:25, 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 0454385 e o código CRC 82977A9F.

RESUMO

Sequências didáticas (SDs) são estratégias de ensino compostas por etapas continuadas e passos planejados que visam dar maior sentido às atividades pedagógicas que compõem o processo educativo. Este Trabalho de Conclusão de Curso tem o objetivo de apresentar de forma reflexiva as 5 (cinco) SDs realizadas na Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0. As SDs aqui propostas são indicadas para o Educação Infantil e o Ensino Fundamental I, com foco na abordagem do uso das tecnologias digitais e o diálogo entre as áreas da Saúde (Fonoaudiologia) e da Educação (desenvolvimento das linguagens e do interesse pela ciência). Buscamos auxiliar fonoaudiólogos e professores em um olhar mais diversificado, correlacionando os conteúdos de ciências, linguagens, fonoaudiologia e educação digital. Espera-se com esse trabalho contribuir com propostas significativas para os profissionais que visam trabalhar com crianças e que buscam uma prática diferenciada, aliando desenvolvimento fonoaudiológico e atuação pedagógica.

Palavras-chave: Educação Digital. Fonoaudiologia. Ensino de Ciências, Linguagens e Tecnologias.

ABSTRACT

Didactic Sequences (DS) are teaching strategies composed of continuous steps and planned steps that aim to give greater meaning to the pedagogical activities that make up the educational process. This Monography aims to reflectively present the 5 (five) DS performed in the Specialization in Digital Technologies and Education 3.0. The DS proposed here are indicated for Kindergarten and Primary School, with a focus on addressing the use of digital technologies and the dialogue between the areas of Health (Speech Therapy) and Education (development of languages and interest in science). We seek to assist speech therapists and teachers in a more diversified view, correlating the contents of science, languages, speech therapy and digital education. This work is expected to contribute with significant proposals for professionals who aim to work with children and who seek a differentiated practice, combining speech therapy development and pedagogical performance.

Keywords: Digital Education. Speech therapy. Teaching of Sciences, Languages and Technologies.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
2 MEMORIAL: Itinerante do saber	12
3 SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS.....	16
3.1 SD 1: HISTÓRIA EM QUADRINHOS E CIÊNCIAS: DIÁLOGO ENTRE LINGUAGENS	16
3.1.1 Contexto de utilização.....	16
3.1.2 Objetivos.....	17
3.1.3 Conteúdo	18
3.1.4 Ano	18
3.1.5 Tempo estimado	18
3.1.6 Previsão de materiais e recursos.....	18
3.1.7 Desenvolvimento	19
3.1.7.1 Aula 1.....	19
3.1.7.2 Aula 2.....	19
3.1.7.3 Aula 3.....	20
3.1.7.4 Aula 4.....	20
3.1.7.5 Aula 5.....	20
3.1.8 Avaliação	21
3.2 SD 2: CRIANÇAS DE INCLUSÃO NO AMBIENTE ESCOLAR: DIÁLOGO ENTRE FONOAUDIOLOGIA E EDUCAÇÃO DIGITAL	22
3.2.1 Contexto de utilização.....	22
3.2.2 Objetivos.....	23
3.2.3 Conteúdo	23
3.2.4 Ano	24
3.2.5 Tempo estimado	24
3.2.6 Previsão de materiais e recursos.....	24
3.2.7 Desenvolvimento	24
3.2.7.1 Aula 1.....	25
3.2.7.2 Aula 2.....	25
3.2.7.3 Aula 3.....	28
3.2.7.4 Aula 4.....	28
3.2.8 Avaliação	32

3.3 SD 3: STORYTELLING NO CONTEXTO EXTRA ESCOLAR: LINGUAGENS E CIÊNCIAS	34
3.3.1 Contexto de utilização.....	34
3.3.2 Objetivos	35
3.3.3 Conteúdo	35
3.3.4 Ano	36
3.3.5 Tempo estimado	36
3.3.6 Previsão de materiais e recursos.....	36
3.3.7 Desenvolvimento	36
3.3.7.1 Aula 1.....	37
3.3.7.2 Aula 2.....	37
3.3.7.3 Aula 3.....	38
3.3.8 Avaliação	38
3.4 SD 4: BRINCAR COM O CORPO E A VOZ: ESTUDANDO OS SONS NA EDUCAÇÃO INFANTIL	39
3.4.1 Contexto de utilização	39
3.3.9 Objetivos.....	40
3.3.10 Conteúdo	40
3.3.11 Ano	41
3.3.12 Tempo estimado	41
3.3.13 Previsão de materiais e recursos.....	41
3.4.7 Desenvolvimento	41
3.4.7.1 Aula 1.....	41
3.4.7.2 Aula 2.....	42
3.4.7.3 Aula 3.....	42
3.4.7.4 Aula 4.....	43
3.4.7.5 Aula 5.....	43
3.4.8 Avaliação.....	43
3.5 SD 5: FONOAUDIOLOGIA EDUCATIVA: RECONHECER O SISTEMA DIGESTIVO USANDO RECURSOS AUDIOVISUAIS	45
3.5.1 Contexto de utilização	45
3.5.2 Objetivos.....	46
3.5.3 Conteúdo	46
3.5.4 Ano	47

3.5.5 Tempo estimado	47
3.5.6 Previsão de materiais e recursos.....	47
3.5.7 Desenvolvimento	47
3.5.7.1 Aula 1.....	47
3.5.7.2 Aula 2.....	49
3.5.7.3 Aula 3.....	49
3.5.7.4 Aula 4.....	51
3.5.7.5 Aula 5.....	54
3.5.8 Avaliação	55
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
REFERÊNCIAS	58

1 INTRODUÇÃO

A possibilidade de absorver novos conhecimentos e ampliar os meus conhecimentos prévios, aguçou em mim a ideia de encarar o desafio de uma nova Pós-graduação. Assim, o Curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 significou para mim a possibilidade de ampliar a visão e o direcionamento sobre as diversas formas de inserção profissional em um ambiente virtual. Apesar de não atuar em sala de aula, o curso possui atividades de ambientação e interação o que permite o conhecimento e o acesso de trocas de ideias com os demais colegas do curso. E os conhecimentos adquiridos contribuíram para o meu trabalho como Fonoaudióloga e Assistente Administrativa.

Este trabalho de conclusão de curso tem o objetivo de explicar sobre as considerações que considerei mais relevantes durante o curso, além de apresentar as 5 (cinco) sequências didáticas realizadas por mim no decorrer das disciplinas cursadas. Sendo que tais sequências foram indicadas para o Educação Infantil e Ensino Fundamental I, como foco na abordagem do uso das tecnologias digitais.

De acordo com as definições de Oxford Languages (2020, s.p.), a Educação é aplicação dos métodos próprios para assegurar a formação e o desenvolvimento físico, intelectual, e moral de um ser humano por meio da articulação entre pedagogia, didática e ensino-aprendizagem. A escola é um ambiente educacional desafiador e de crescente desenvolvimento científico e formativo. É o local, a meu ver, em que o maior desafio é, ao mesmo tempo, educar, formar humanamente, socializar e aplicar as práticas pedagógicas. Enfim, aplicar e reformular metodologias e didáticas para que se obtenham resultados positivos para os estudantes, o que exige do educador (seja ele um professor ou outro profissional ligado ao desenvolvimento humano físico, cognitivo e afetivo) a tarefa constante de inovar.

Para a inovação no âmbito escolar é importante que haja o crescimento e uma evolução da escola de acordo com a sociedade. E atualmente estamos vivendo na era digital e da comunicação. Conhecida também como a era da informação, iniciada no princípio do século XX, as tecnologias avançaram em todas as áreas. E são recursos importantes na área da educação. No entanto, a introdução de todos os envolvidos do ambiente escolar no processo inovador das tecnologias nem sempre é possível a todos. Tantos para alunos quantos para professores.

Não atuo dentro da sala de aula, mas compartilho a vivência entre os colegas do setor e entre os colegas do curso e por estar inserida na área educacional, muitos professores ainda utilizam recursos arcaicos por falta de estrutura nas escolares ou mesmo capacitação e conhecimento na área. O enfrentamento e a dificuldade de implementação dos novos recursos tecnológicos são diversos, por falta de acesso, falta de disponibilidade do recurso na rede e ainda por dificuldades em manusear certas tecnologias. Sartori et al. (2002, p.17) concluíram que:

a tecnologia é um fazer ou criar com raciocínio, com planejamento, com reflexão sobre as diversas possibilidades e com escolhas daquelas que convém à esta ou àquela situação, a partir de conhecimentos e princípios científicos devidamente comprovados.

O curso permitiu que eu realizasse a análise dos fatos que ocorrem no ambiente escolar, sobre os desafios da inserção de recursos didáticos tecnológicos. E dentro de uma rede pública, a maior dificuldade que o aluno enfrenta é a falta de acesso aos meios comunicativos digitais, como não possuir um computador, não possuir um celular, internet, dentre outros equipamentos e recursos.

A Especialização em Tecnologia Digitais e Educação 3.0 é um curso de ensino à distância semipresencial. O maior meio para o acesso ao curso foi por ferramentas tecnológicas para a sua concretização. Já nas primeiras unidades das disciplinas do curso, pude entender a importância das tecnologias e sua relação com a educação, tanto escolar como profissional. Sem experiência de trabalhar em sala de aula, como professora, confesso que tive imensa dificuldade de transpor as ideias do uso das ferramentas tecnológicas para as sequências didáticas.

Entretanto, pude vivenciar o processo de escolha de artefatos digitais, em minha vivência profissional, para o uso de recursos didáticos com boa aplicabilidade na minha área de atuação, proporcionando-me uma experiência rica e inovadora. Senti que poderia, de fato, contribuir satisfatoriamente para o aprendizado dos meus pacientes-estudantes. Porém, mostrar para os alunos as diversas maneiras de utilizar recursos tecnológicos dentro de sala de aula, requer conhecimento prévio, e exploração dos meios a serem utilizados.

Advém daí, a ideia de criar sequências didáticas para um planejamento de aula mais amplo, que contribuiu consideravelmente em minha tarefa de produção pedagógica e norteou minha vivência de parceira dos professores em sala de aula.

Conforme Gonçalves e Ferraz (2016, p.126), o termo Sequência Didática (SD) surgiu em 1996, nas instruções oficiais para o ensino de línguas na França sob a necessidade de superação dos conhecimentos no campo do ensino de línguas. Seguir os critérios que são obrigatórios nas sequências didáticas nos incentiva a buscar ideias para serem abordadas em cada sequência didática, necessitando de orientações e de apoio teórico para cada uma delas. Em cada SD elaborada era possível ver a importância da dimensão do que iria acontecer no processo do planejamento e o alcance dos objetivos propostos com eficácia. A SD traz o desenvolvimento argumentativo junto aos alunos, professores e demais profissionais da educação para a importância da compreensão interativa e contributiva durante o processo de ensino e aprendizagem.

Mediante as realizações das sequências didáticas, pude compreender que elas são estratégias de ensino com a preocupação de melhoria para o aprendizado, e auxílio aos alunos a resolverem as dificuldades em determinado assunto e isso se dá pela sequência lógica detalhada, dando maior sentido as atividades pedagógicas. Há diversas teorias e tipos de SD, para as sequências didáticas que serão apresentadas. Tive o cuidado de que cada uma tivesse um processo adequado e dentro das conformidades adotadas nos planos curriculares e que os alunos pudessem se envolver e vivenciar os resultados de cada objetivo. Tive ainda a preocupação em fazer com que os professores pudessem atribuir as atividades dentro da sequência lógica e coordenar adequadamente a apresentação e a inserção das ferramentas tecnológicas de cada SD. Por ter formação em fonoaudiologia, como já destaquei no memorial, tentei realizar as sequências didáticas voltadas para o desenvolvimento da linguagem e da ciência. Podendo assim, auxiliar professores em um olhar mais diversificado, correlacionando os conteúdos de saúde essenciais à educação.

A primeira SD contextualiza a importância da leitura para a comunicação científica e apresenta a proposta de aprimorar, estimular, desenvolver a aptidão pela leitura e científica com o uso das histórias em quadrinhos (HQ). A proposta de aprimorar a leitura com uso da HQ tem a finalidade de fazer com que os alunos desenvolvam a capacidade de leitura, compreensão e habilidade de interpretação, com atividades de produção de texto e com o recurso atual de software para criar a própria história em quadrinhos cuja temática é História em Quadrinhos e Ciências: Diálogo entre linguagens.

A segunda SD selecionada tem como temática “Brincando com os Sons na Educação Infantil” e motiva a ideia de trabalhar a ciência de forma lúdica com as crianças, desenvolvendo a percepção auditiva que traz a importante função para a aprendizagem. De forma a resgatar a memória auditiva e reter as informações por meio da audição. Nessa sequência didática foram utilizados recursos tradicionais e tecnológicos vinculados à área de linguagem para que os alunos aprendam a discriminar intensidade sonora, identificar sons produzidos pelo próprio corpo bem como saber explorar os sons do meio ambiente. E, assim, desenvolver a habilidade de saber escutar.

A terceira SD explora a técnica de Storytelling e tem como tema: “Produção textual: Trabalhando com Storytelling Extra Escolar”. Os alunos devem produzir um texto contando uma história com o tema livre e utilizando o recurso tecnológico digital para a contação de história, sendo sugerido o Powtoon. A proposta para essa sequência é que a atividade seja desenvolvida em ambiente externo ao escolar. Como um ensino à distância, para um período de férias, recesso longo ou até mesmo em um período de enfrentamento a uma pandemia. Aqui são identificadas as dificuldades de acesso aos meios tecnológicos e os desafios para o desenvolvimento das tarefas.

A quarta SD trabalha com ferramentas tecnológicas ligadas ao audiovisual, com a temática de “Recursos Audiovisuais: Reconhecendo o Sistema Digestivo Humano”, associados também à disciplina de ciências. Essa sequência visa propiciar de forma clara e esclarecedora o funcionamento do sistema digestivo humano com o uso dos meios digitais. Propõe aos alunos que após toda a didática realizada em sala de aula, eles realizem a atividade sobre o que eles aprenderam na produção e edição de um vídeo, usando o software VídeoShow e publicando o trabalho no YouTube.

A quinta e última SD selecionada para esse TCC foi realizada no intuito de auxiliar o professor para uma didática ampla a todos os alunos e, principalmente, aos alunos de inclusão. O tema é “Trabalhando com Recursos Tecnológicos com Crianças de Inclusão no Ambiente Escolar”. A ideia central dessa SD é promover a comunicação de forma a socializar e criar a interação entre todos com a produção e o uso de prancha de comunicação alternativa, para os alunos de inclusão que apresentam comprometimento da comunicação leve / moderado com o cognitivo preservado, utilizando o software *Prancha Fácil*.

Considero apropriado à finalidade a que se destina este TCC discorrer sobre a relação da fonoaudiologia na escola. O surgimento da profissão da Fonoaudiologia se deu a partir da preocupação das áreas da medicina e da educação quanto à correção de erros de linguagem. O ensino da Fonoaudiologia no Brasil inicia-se na década de 60 e no princípio foi regulamentada pelo Conselho Federal de Educação.

Atuando como Assistente Administrativa Educacional, e, tendo um olhar fonoaudiológico no âmbito escolar, percebo o quão é importante as ações fonoaudiológicas na educação. A detecção de patologias relacionadas aos distúrbios da linguagem em alunos se dá através de um olhar analítico de educadores, principalmente na primeira infância.

A Fonoaudiologia ainda não é uma área muito conhecida e compreendida pela maioria da população, tão pouco o são às áreas afins da profissão (tais como Fisioterapia ou Terapia Ocupacional, por exemplo). Esse fato, muitas vezes, interfere, dificulta e atrasa o processo de aprendizagem do aluno com dificuldades específicas de fala e outros usos linguísticos, pois, quanto antes alguém é encaminhado para a área de tratamento específica, mais rápido e melhor será o prognóstico, tendo, por isso, maior possibilidade de atuação eficaz junto às crianças da Educação Infantil e do Ensino Fundamental I. As autoras Maranhão, Pinto e Pedruzzi (2009, p.59) descrevem em seu texto que:

O professor tem o papel de destaque no processo ensino-aprendizagem e com uma assessoria fonoaudiológica, que esteja compondo um trabalho de formação continuada, pode ser um forte aliado para elaboração de estratégias de incentivo das habilidades comunicativas dos alunos e identificação o quanto antes dos desvios apresentados por eles.

Mesmo com ênfase na infância (no caso deste TCC), de acordo com o Conselho Regional de Fonoaudiologia, essa área é a ciência que tem como objeto de estudo a comunicação humana em todas as dimensões e ciclos de vida. Essa ciência abrange à linguagem oral, escrita ou sinalizada bem como a fluência, a articulação da fala, a voz, as estruturas e funções orofaciais (respiração, mastigação e deglutição), a funções auditivas e vestibular (equilíbrio), os sistemas de comunicação alternativos ou suplementares, entre outros aspectos da linguagem humana. O conselho ainda dispõe os setores educacionais, explicitando que o profissional desta área pode atuar tanto nas escolas, secretarias e conselhos de educação como em interlocução com os professores. As ações do fonoaudiólogo na

interface com a educação nas escolas, com as equipes gestoras, no atendimento educacional especializado (AEE), nos centros de apoio multidisciplinares, nos centros de formação e no apoio à inclusão são aspectos essenciais para construir uma realidade educacional que respeite, valorize e inclua as diferenças formas de aprendizagem e aquisição linguístico-fonológica.

Partindo desta reflexão, para a produção de todas as cinco sequências didáticas deste TCC, tive o intento de vincular o processo e a prática educativa à minha formação e atuação em Fonoaudiologia, que é uma área da ciência da saúde, mas que tem conformidade com a linguagem e a neurociência, auxilia no desenvolvimento da aprendizagem humana, principalmente, no caso dessas SDs, na área de linguagens (Língua Portuguesa) e no pensamento científico (Ciências). Tive também o intento de associar algumas condutas terapêuticas dentro da abordagem pedagógica, na tentativa de ampliar o olhar dos profissionais da educação e da saúde que possam vir a pôr em prática alguma dessas sequências.

2 MEMORIAL: Itinerante do saber

Eu sou Aline Carmen, filha de Cornélio e Maria das Dores, cresci em uma cidade metropolitana de Minas Gerais (Santa Luzia). Era uma criança alegre, determinada e sonhadora, amava dançar. Aos 9 anos de idade entrei para um grupo de Jazz no bairro Santa Amélia e estava decidida a ser uma bailarina. As várias apresentações me ajudaram a ser destaque na dança, ficando sempre em posições visíveis no grupo.

Era inquieta em sala de aula e gostava muito de conversar! Os professores me colocavam perto de alunos tímidos. Eu pensava que era para me conter, até que um dia uma professora me disse que eu me socializava facilmente e isto despertava a intenção comunicativa nesses alunos. E realmente isso acontecia! Eu fazia amizade com facilidade. Não sei se tinha perfil para o ensino, mas estou certa de que minha linguagem comunicativa fazia diferença quando obtinha o aprendizado e podia ajudar os outros colegas.

Não me identificava com os números, gostava bastante da área de Ciências. Tinha afinidade com os conteúdos e minhas habilidades de comunicação me ajudavam. Sempre que me comprometia às lideranças das feiras de Ciências a minha turma sempre ganhava. Era uma criança cientista e uma adolescente criativa e empolgada com os temas relacionados ao corpo humano e à saúde.

Ao longo do tempo, fui identificando que poderia exercer uma profissão ligada à saúde. No princípio, me veio à mente a medicina: achava lindo, contudo, não tinha recursos e nem podia focar só nos estudos. Porém, sempre mantinha em mente ir a frente com minha formação. Então, pensei em algo que poderia trabalhar com o corpo, um curso com investimento mais acessível. Logo surgiu o sonho de cursar Educação Física. No entanto, até então, não queria ser professora e ficar na sala de aula... Lembrava da minha habilidade de dançarina e a trajetória de educadora física se encaixava tanto na profissão como no curso de graduação almejado.

Certo dia, fui ao hospital Odilon Behrens e no subterrâneo havia uma ala destinada à Fisioterapia. Observava os atendimentos e ficava encantada com o cuidado que os profissionais tinham para com as pessoas. Ali, me aguçou de vez o desejo de ser uma profissional da saúde.

Em 2001, me formei no Ensino Médio e prestei vestibular para Educação Física. Desafortunadamente, não me preparei para os estudos, pois achava que

seria um curso mais fácil de se ingressar, mas era totalmente ao contrário, era um dos cursos com mais concorrência e minha colocação não foi das melhores.

Passado um tempo, uma tia materna teve um filho com uma síndrome, que demorou a ter um diagnóstico conclusivo de qual patologia era. Logo quando descobriu que era Síndrome Edwards, ela começou a investigar os possíveis tratamentos e ele iniciou a Fisioterapia e a Terapia da Fala. Foi quando ela me disse: Aline, a PUC terá uma palestra sobre Fonoaudiologia, por que você não vai? Eu questionei, fono o quê?

Em 2004, a Fonoaudiologia não era uma área tão difundida e pouquíssimas faculdades tinham o curso. Com tempo livre, eu fui a tal palestra. A profissional que falava sobre o curso, explicava cada detalhe do que era, do que fazia com tanto amor, que me apaixonei pela área.

Em pouco tempo, estava eu prestando vestibular para Fonoaudiologia. O curso era ofertado em pouquíssimas faculdades: PUC, FUMEC, UFMG E IZABELA HENDRIX. Desempregada naquela época tive que optar pela faculdade que o investimento era mais baixo. Então, escolhi a FUMEC. Pensei que teria menos gastos por ser mais próximos e mensalidade um pouco mais conta em relação as outras. No entanto, a Universidade era no bairro Vila da Serra, 28 km da minha casa. Sim, eu fazia essa viagem 5 vezes na semana, durante 4 anos da minha vida. Mas valeu a pena!

O curso foi maravilhoso, mas confesso que estudar e trabalhar foi bem complicado. Tem que ter disposição e ânimo, requer muita força de vontade, mas venci! Concluí o curso em meados de 2010. Foi muito gratificante receber o 2º lugar de melhor aluna da turma no final do curso. E mais ainda, exercer a profissão.

Antes de me formar, já era concursada como Assistente Administrativa na PBH (Prefeitura de Belo Horizonte), função que ocupo até hoje. Dividia a carga horária como fonoaudióloga e assistente. Realizava terapias e exames de audiometria em clínicas ocupacionais. No decorrer dos anos, realizei cursos voltados para Fonoaudiologia, mas o mercado estava mais escasso.

Então em 2014, tive a oportunidade em conhecer novas áreas e realizei o curso de licenciatura para no CEFET/BH, que teve a duração de 1 ano. No entanto, nunca exerci a profissão de Docente. Mas foi um curso que contribuiu muito na vida profissional. Em 2018, iniciei a Pós-Graduação em Disfagia e Neonatologia, com

carga horária de 360 horas, o qual finalizei em 2020. Foi um curso que me fez aprimorar mais sobre meus conhecimentos fonoaudiológicos.

A título de curiosidade, a disfagia é um distúrbio da deglutição. A pessoa pode nascer ou desenvolver esse distúrbio ao longo da vida, seja por uma síndrome, paralisia cerebral, um AVC, até mesmo um traumatismo craniano ou lesão no cérebro/ face. Sabendo que o maior prazer do ser humano é alimentar-se por via oral, atuar na disfagia, na minha opinião, é uma bem gratificante, mesmo sendo uma das áreas mais complexas da Fonoaudiologia. No processo de habilitação ou reabilitação da deglutição é emocionante ver os resultados e evoluções dos pacientes.

Em 2019, iniciei a Pós-Graduação em Educação Digital 3.0 na UFMG, pois, apesar de não exercer a docência, as tecnologias são essenciais para todos os profissionais. O curso me fez enxergar o quão é necessário inovar e possibilitar atendimentos diferenciados para o meu público-alvo. Destaco também a oportunidade de ampliar meu conhecimento na era digital, justamente em um período de pandemia!

O curso contribuiu de forma indireta nos auxílios que presto aos profissionais que atuam em meu âmbito de trabalho. Pude contribuir com conhecimentos adquiridos no curso, compartilhando meus conhecimentos sobre os recursos digitais exemplificados nas disciplinas. E, indo mais além, o curso me possibilitou atuar como fonoaudióloga a distância, uma ideia nunca pensada por mim e nem aceita anteriormente pelo Conselho Regional de Fonoaudiologia. Com a autorização de atendimento fonoaudiológico remoto, necessário devido ao distanciamento físico para prevenir o contágio, tive novas alternativas de atuação e contribuição para o exercício profissional na área.

Assim, o curso de educação digital foi bem importante para mim no contexto atual. E a escrita do presente memorial foi um exercício memorialístico muito significativo para que eu pudesse recordar os vários percursos da minha vida acadêmica e profissional, me fazendo perceber quão enriquecedor foi atingir graus de formação e de conhecimento e o quão importante na minha trajetória foi batalhar e alcançar essas vitórias.

Visualizar a minha rota de vida estudantil me fez perceber que a inquietude em conhecer novas áreas e estar em várias funções forma parte do meu perfil profissional. Além disso, demonstra que não há uma porta exclusiva e única para

ninguém: o saber tem várias portas e todas podem ser abertas com êxito. A cada porta aberta ou fechada, a vida propicia ricas experiências (felizes ou infelizes, ganhos ou perdas), mas, em todas elas obtive contribuição para o meu autoconhecimento e aperfeiçoamento profissional, sempre em parceria com a educação. Aqui ponho a esperança de que se perpetue em mim o trajeto da curiosidade, do crescimento vocacional e da busca incessante do saber.

Sempre aprendiz e itinerante do saber. Gratidão!

3 SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

A tentativa de obter um planejamento eficaz e melhores resultados, desperta nos professores o desafio de buscar conteúdo dentro do plano curricular com questões fundamentais. A sequência didática requer um planejamento eficiente, saber o que irá ensinar (conteúdo) e o que esperar do aprendizado dos alunos (objetivos) depende uma proposta e estratégia que aguça o conhecimento do ouvinte. Portanto, a sequência didática ou a atividade a ser trabalhada deve ter intenções com clareza do que almeja alcançar.

Para o desenvolvimento da SD é importante saber as ações e a ordem lógica a seguir, saber o perfil da turma ajuda a inserir as possíveis adaptações que devem estar contida na SD. Finalmente, identificar as respostas sobre o aprendizado do aluno será permitido por meio dos avanços e etapas vencidas de cada aluno e para isso deve haver uma aplicação de uma boa avaliação.

Abordar reflexões que relacione o ensino de ciências e linguagens, a educação digital e a fonoaudiologia são essenciais para prática pedagógica no que tange no diferencial educacional e de novas possibilidades de conhecimento sobre a comunicação e a interface das áreas e sobretudo uma nova modelagem do perfil escolar de inclusão na maneira de apreender e desenvolver a linguagem.

3.1 SD 1: HISTÓRIA EM QUADRINHOS E CIÊNCIAS: DIÁLOGO ENTRE LINGUAGENS

3.1.1 Contexto de utilização

Sabendo a importância que a leitura tem para a comunicação, esta Sequência Didática terá como abordagem o tema “História em Quadrinhos e Ciências: Diálogo entre Linguagens” para alunos do 4º ano do 2º ciclo do Ensino Fundamental, dentro da interdisciplinaridade entre as disciplinas de ciências e língua portuguesa. Para que, esses alunos possam desenvolver aptidão pela leitura, interpretação e criação textual e ir ainda mais além, estimular outras áreas do conhecimento e habilidades. A partir disso, indico o uso das revistinhas da Turma da Mônica, destacando as histórias do personagem Franjinha, dando alusão e representatividade às crianças de um personagem que ama o mundo da Ciência (um pequeno cientista ou um

cientista mirim). Assim, na tentativa de despertar o interesse pela Leitura e o desejo de aprender Ciência, pelas histórias de experiências científica que o personagem realiza, o Franjinha atua como modelo de criança cientista.

Ao longo do ensino, é importante que o aluno saiba produzir textos coerentes, tenha capacidade de interpretar, desenvolver a crítica literária e perceber a riqueza e a importância da leitura para o convívio social. História em quadrinhos é uma opção atrativa, divertida e rica para se trabalhar em sala de aula, desenvolve atenção visual, estimula a atenção auditiva, utiliza-se onomatopeias e outros recursos de fala. De acordo com Anselmo (1975):

A HQ ocupa lugar de destaque na “escola paralela”, informando, instruindo, influenciando as crianças e jovens, através de um processo informal e assistemático até certo ponto incontrolável. Por essa razão é um fenômeno que não pode ser ignorado pelos educadores. (ANSELMO, 1975, p.21).

Uma das riquezas da HQ é atingir o prazer imaginário ao prazer do conhecimento, favorece uma leitura simples e de linguagem que facilita o entendimento. Dessa forma, essa sequência didática há um olhar fonoaudiológico para as áreas da Ciências e da Linguagem de aprender de forma lúdica a aquisição e a frequência da leitura, correlacionando a educação das ciências.

3.1.2 Objetivos

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

- Conhecer e obter informações sobre o que é HQ, por meio de pesquisa e aula explicativa.
- Aprimorar e desenvolver a criatividade e apreciação por leitura, por meio de exposições de revistas em quadrinhos/ gibis, software HQ.
- Estimular e aprimorar a produção de texto por meio de exercício de produção textual.
- Aprender os recursos de fala, por meio de análise das diferentes onomatopeias.
- Desenvolver a interpretação de texto, por meio de leituras e criação de perguntas relacionadas ao texto.

- Desenvolver o olhar/interpretação de imagens/figuras, por meio de atividade com apenas imagens e figuras, para identificação/reconhecimento de expressão.
- Identificar as pontuações utilizadas, por meio de análise textual.

3.1.3 Conteúdo

O conteúdo desta SD sobre aprimorando a leitura com história em quadrinhos, são habilidades inseridas no contexto educacional na disciplina de português e foi selecionado pois esse gênero textual é muito familiar e de boa aceitação dos alunos, provocando a ânsia aos estímulos à leitura, assim enriquecer a proposta pedagógica.

3.1.4 Ano

Diante de uma linguagem simples, leitura prazerosa e de fácil entendimento para o 4º ano do 2º ciclo do Ensino Fundamental, optou-se por um trabalho que integrasse o estudo de ciências e leitura de HQ em um didática atraente para os alunos dessa faixa etária, que tendem a se envolver e interessar pelos enredos curtos, tendo mais interesse e motivação para aprender a temática. Essa Sequência Didática deverá ser desenvolvida em pequenos grupos de alunos, com o auxílio de um fonoaudiólogo para que o professor possa melhor executá-la.

3.1.5 Tempo estimado

5 aulas de 60 minutos

3.1.6 Previsão de materiais e recursos

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

- Revistas em quadrinhos;
- Computador com acesso à internet;
- Sala de informática;
- Quadro branco;
- Roupas para caracterização em caso de apresentar em forma de teatro.

3.1.7 Desenvolvimento

Essa SD tem a finalidade de fazer com que os alunos aprimorem e desenvolvam a capacidade de leitura, compreensão, entonação e velocidade da leitura, através de história em Quadrinhos, desenvolver o pensamento crítico, analisar o conhecimento e as dificuldades que o aluno possui em realizar, produzir, interpretar a HQ.

3.1.7.1 Aula 1

Na aula anterior a 1ª aula, o professor deverá ter solicitado aos alunos para que levassem, revistas em quadrinhos para ser trabalhado na primeira aula. Deverá ser explicado o que é HQ. Deverá sondar os alunos se já leram alguma HQ e se gostam desse tipo de leitura. A aula deve ser ministrada em sala de aula ou na sala de informática para realizarem pesquisa no computador e assim, extrair o máximo de conhecimento sobre o que é HQ. Os alunos poderão ficar em duplas. Os 20 minutos antecedentes ao término da aula, os alunos deverão responder as 5 questões a seguir:

1. Você já havia lido alguma HQ?
2. O que é a História em Quadrinhos?
3. Quais são principais autores de HQ?
4. Fale sobre um personagem de HQ!
5. Qual foi sua maior dificuldade ao ler trechos de HQ?

3.1.7.2 Aula 2

O professor deverá iniciar a aula explicando sobre onomatopeias, recursos de fala para os alunos e pedir a eles que leem um capítulo de uma historinha de uma revista em quadrinhos. O professor solicitará aos alunos que após as leituras das histórias em quadrinhos, os alunos deverão:

1. Identificar as metáforas visuais: algum desenho que expressa sentimento, canto... como uma nota musical
 2. Identificar as onomatopeias
- Importante que o professor avalie o entendimento, a participação, interesse de cada aluno durante as atividades.

3.1.7.3 Aula 3

O professor deverá solicitar aos alunos que identifique apenas quadrinhos que não possui texto. E os alunos deverão anotar:

1. Quais os tipos de expressões faciais que a figura contém.
2. Qual o tipo de balão
3. Pedir ao aluno que recorte figuras que tenham expressões e onomatopeias
4. Identificar as pontuações que são utilizadas

O professor deverá avaliar a conclusão da atividade, e o entendimento de cada aluno

3.1.7.4 Aula 4

Cada grupo produzirá sua história, sendo os próprios alunos os personagens, podendo contar uma história ocorrida entre eles, na escola, ou ambiente externo, ou produzir uma história que eles queiram vivenciar, dentro da escola, um passeio em grupo, com um tema livre. Essa aula ainda será ministrada em sala de aula ou biblioteca. Será solicitado aos alunos que pesquisem em casa site e software de HQ.

3.1.7.5 Aula 5

Após os alunos terem realizado a atividade da aula anterior. Nesta aula será ministrada na sala de informática, o professor indicará um site gratuito para que cada aluno crie a sua HQ. O professor deverá explicar o passo a passo a seguir:

1. Entrar no site (<<https://www.pixton.com/>>)
2. Clicar em: *para estudantes*
3. Inscrever-se usando a conta Google ou Facebook
4. E pedir aos alunos que explore o site, identificando todo o aprendizado sobre HQ.

Os alunos deverão acessar o site e digitar a história em quadrinhos do grupo no software de HQ. Deverão observar as características dos personagens no software e os textos produzidos. O professor avaliará a compreensão, a criatividade das histórias e a colocação dos recursos da HQ em prática bem como poderá

apresentar um vídeo <<https://www.youtube.com/watch?v=Qh8RuPDaEW8>> sobre o personagem Franjinha, para servir de inspiração para a produção dos estudantes.

3.1.8 Avaliação

A Avaliação será de forma a intervir quanto a produção e a interatividade dos alunos com a atividade. Os alunos serão observados na produção de texto, nas dúvidas quanto a atividade em geral. Será de forma processual, em cada aula, avaliará o desenvolvimento e as fases de compreensão. De forma detalhada, abaixo segue os seguintes itens a serem avaliados:

- Para avaliar o **conhecer e obter informações sobre o que é HQ, por meio de pesquisa e aula explicativa** o professor deverá identificar se o aluno, tem conhecimento HQ, o grau de conhecimento, se é muito ou pouco.
- Na avaliação do **desenvolver a interpretação de texto, por meio de leitura e criação de perguntas relacionadas ao texto e aprender os recursos de fala, por meio de análise das diferentes onomatopeias**, o aluno interage com o professor em busca de maior conhecimento? O aluno tem velocidade, ritmo, entonação de fala, durante a leitura? Teve dificuldade de compreender?
- Ao avaliar o objetivo de **identificar as pontuações utilizadas e desenvolver o olhar/interpretação de imagens/figuras, por meio de atividade com apenas imagens e figuras, para identificação e reconhecimento de expressão**. O aluno interage com o assunto proposto? Interage com os demais alunos? O aluno consegue identificar a o que foi solicitado.
- **Para o objetivo estimular e aprimorar a produção de texto por meio de exercício de produção textual e aprimorar, desenvolver a criatividade e apreciação por leitura**. Deve ser avaliado se aluno conseguiu desenvolver a criatividade para produzir? Se teve o desenvolvimento do pensamento crítico? Se teve ideias com significados/ coerência? Se possui equilíbrio no contexto? O aluno atinge a expectativa ou objetivo? O aluno teve dificuldade na produção? O aluno teve dificuldade na leitura?

3.2 SD 2: CRIANÇAS DE INCLUSÃO NO AMBIENTE ESCOLAR: DIÁLOGO ENTRE FONOAUDIOLOGIA E EDUCAÇÃO DIGITAL

3.2.1 Contexto de utilização

A tecnologia assistiva é vinculada à Fonoaudiologia e diz respeito à uma área do conhecimento interdisciplinar, que engloba recursos e metodologias que “objetivam promover a funcionalidade, relacionada à atividade e participação de pessoas com deficiência, incapacidades ou mobilidade reduzida, visando sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social” (BRASIL, 2009, p.9).

A intenção de comunicar-se é essencial para todos os seres humanos, mesmo para aqueles que possuem comprometimento neurológico. Seja linguagem expressiva, falada, cantada, por expressões faciais (choro, sorriso, piscadas de olho) e por gestos. Todos necessitam de comunicação, adulto, criança, jovens e quando isso se torna impossível, é necessário recursos e ferramentas para que exista a interação.

E sabendo que a inclusão de alunos em ambiente escolar se torna amplamente mais difundido e que se faz necessário trabalhos específicos para cada necessidade especial, tendo várias especificidades e tipos de deficiências e necessidades, sejam elas, intelectual, síndrômica, física motora, linguagem, visual, auditiva, e que essas, limitam, e às vezes, impossibilitam o aprendizado em sala de aula.

Dentro da Fonoaudiologia, a comunicação é uma das áreas de estudos, desde o recém-nascido (aquisição da comunicação e uso primário das funções orais) até a senescência (principalmente no auxílio da Geriatria). E sabendo da importância da comunicação para a relação psicossocial, esta sequência didática, visa abordar um tema com conteúdo voltado para socializar, acompanhar, e auxiliar alunos com necessidades especiais, e criar a interação entre os alunos especiais com alunos sem comprometimentos, usando os recursos tecnológicos/tecnologia assistiva, como softwares e hardwares, para desenvolver a comunicação.

A sequência didática tem como tema “Trabalhando Com Recursos Tecnológicos Com Crianças De Inclusão No Ambiente Escolar” que se dará através da utilização de recursos tecnológicos para a criação de prancha de comunicação alternativa manual ou digital, criada pelos alunos do 4º ano do ensino fundamental,

da disciplina de português/ linguagem, para os alunos que apresentam comprometimento da comunicação leve/moderado e com o cognitivo preservado.

Portanto, a temática dessa SD é importante, pois faz-se necessário a criação e o desenvolvimento didático voltado para essa linha do conhecimento, pois é fundamental criar e possibilitar a acessibilidade comunicativa através da tecnologia, para que, possa promover habilidades funcionais aos alunos com deficiência, despertar o conhecimento das várias formas de linguagem, o olhar sociológico e desenvolver ações criativas aos alunos considerados hígidos¹.

3.2.2 Objetivos

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

- Pesquisar o que é, e os vários tipos de comunicação alternativa, por meio de aula explicativa e pesquisa pela internet.
- Criar e/ou baixar pranchas de comunicação alternativa manual e digital (celular, computador, aplicativos baixados) por meio de software gratuitos.
- Aprender e desenvolver as habilidades de comunicação com alunos de inclusão, por meio de práticas com o uso das pranchas com os alunos com comprometimentos.
- Desenvolver o olhar diante da necessidade da comunicação, por meio do uso de recursos tecnológico, identificando as dificuldades.
- Absorver a ideia de socialização e de inclusão, por meio de treinos com os recursos tecnológicos entres os alunos.

3.2.3 Conteúdo

- O conteúdo abordado nesta sequência didática é sobre “recurso tecnológicos com crianças de inclusão no ambiente escolar” para trabalhar a linguagem e suas várias formas de comunicação, na disciplina de português, com os alunos do 4º ano, do ensino fundamental da educação básica, nesta etapa os

¹ Hígido: Que desfruta de boa saúde, que se encontra sadio, saudável ou para medicina normal significa sadio, hígido.

alunos estudam metalinguística, que está inserido na BNCC, sendo favorável o tema para explorar os tipos de linguagem e descrevê-las.

3.2.4 Ano

Os alunos do 4ºano do 2º ciclo do Ensino Fundamental, serão trabalhados nessa sequência didática, pois são alunos da adolescência com o despertar e interesse para novas tecnologias. Essa Sequência Didática deverá ser desenvolvida em pequenos grupos, com o auxílio de um fonoaudiólogo para que o professor possa melhor executá-la.

3.2.5 Tempo estimado

Serão utilizadas 4 aulas de 60 minutos.

3.2.6 Previsão de materiais e recursos

Serão necessários os seguintes materiais e recursos para realização da sequência didática:

- Computador/Celular
- Internet
- Impressora
- Papel A4
- Tesoura
- Toner colorido ou canetinha, lápis de cor
- Cola
- Câmera

3.2.7 Desenvolvimento

O propósito dessa sequência didática é que os alunos aumentem a capacidade de comunicação, e diversifique a interação e socialização com todos os envolvidos, estimulando a criatividade, e as diversidades da linguagem.

3.2.7.1 Aula 1

Para a primeira aula, o professor deverá explicar o que é a linguagem:

- Conceito
- Tipos
- Formas de comunicação
- Recursos atuais para comunicação

Ao final da aula o professor deverá passar um questionário para que os alunos respondam.

1. O que você entendeu sobre linguagem?
2. Quais são os tipos de linguagem?
3. Quais são as formas de comunicação que você utiliza para comunicar?
4. Como você faz para comunicar com alguém que não consegue comunicar-se verbalmente?
5. Quais os recursos atuais para comunicação?

3.2.7.2 Aula 2

Essa aula será dialógica e deverá ser debatido com os alunos, o que é:

1. Comunicação alternativa?
2. Para que serve e quando usá-la?
3. E a quem se deve direcionar e sua importância?

O professor deverá levar para aula, várias pranchas de comunicação alternativa impressa. Abaixo segue modelos de algumas pranchas, no entanto, o professor pode selecionar pranchas de comunicação alternativas que se adeque a sua didática.



Fonte: Pinterest, 2017

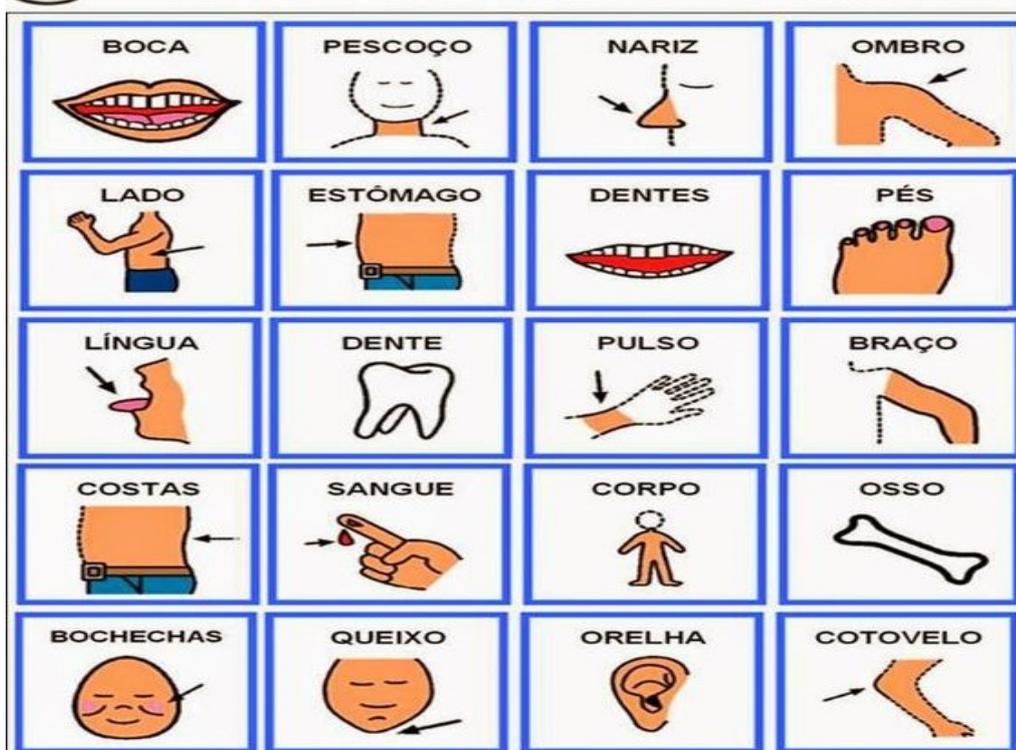
ROTINA DIÁRIA



Fonte: Pinterest, 2017



Fonte: Pinterest, 2017



Fonte: Pinterest, 2017

Após a explicação sobre o que é a comunicação alternativa e a apresentação das pranchas, deverão ser passadas de mão em mão para cada aluno, pedindo para que observem as figuras. Realizado isto, o professor deverá buscar informações dos alunos, sobre a identificação de cada figura. As pranchas deverão estar à frente da sala, e o professor deverá fazer perguntas:

1. Aponte qual a figura da boca
2. Aponte a figura para comer
3. Aponte a figura para o pente...

E cada aluno deverá identificá-las...

3.2.7.3 Aula 3

O professor informará a turma que será dividida em grupos de 4 alunos, cada grupo ficará com a seguinte temática:

- Corpo humano (partes)
- Utensílios de: cozinha, banheiro, casa
- Alimentos (café da manhã, almoço e lanche)
- Animais

Cada grupo deverá formular perguntas utilizando a prancha de comunicação. E o professor poderá criar a seguinte situação entre os alunos para fins didáticos: ser a pessoa que não se comunica verbalmente, e cada grupo com apoio da prancha deverá fazer perguntas ao professor, com uso verbal ou não, e mostrando as figuras contidas na prancha. O professor por meio de gestos, ou mímica facial deverá responder aos alunos.

3.2.7.4 Aula 4

Para a 4ª aula, o professor usa a aula na sala de informática e indica o tutorial do programa disponível no link <<https://sites.google.com/a/nce.ufrj.br/prancha-facil/prancha-facil-em-3-minutos>> com o intuito de instalar a prancha comunicativa. E pode fazer a apresentação com o passo a passo da produção a seguir:

1. INSTALAÇÃO DO PROGRAMA:

Instalar o Prancha Fácil é muito simples!



Figura 1. Assistente de instalação: Clique duas vezes no arquivo de SETUP do Prancha Fácil e o programa abrirá uma caixa de diálogo de instalação, como mostra a Figura 2.



Figura 2. Local de instalação do programa: Clique em “AVANÇAR” para iniciar a instalação. O instalador irá mostrar a pasta em que o software será instalado. Você não precisa alterar o local de instalação, clique em “AVANÇAR” (Figura 3).



Figura 3. Criação do ícone do software na área de trabalho: A tela seguinte (Figura 4) mostra que o ícone do programa será criado na área de trabalho. Clique em “AVANÇAR” para criar o ícone.

As Figuras 4, 5 e 6 mostram o processo de instalação.

Figura 4. Clique em “INSTALAR” e depois “CONCLUIR”.

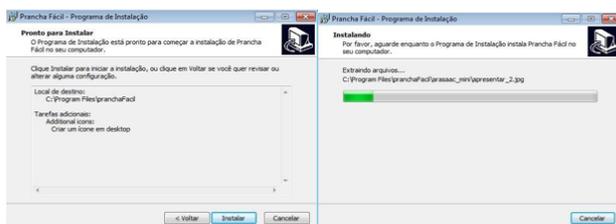


Figura 5. Início da instalação

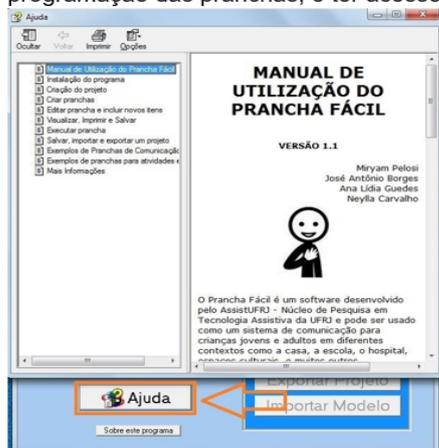


Figura 6. Finalização do Assistente de Instalação

Pronto! O seu programa já está instalado e abrirá automaticamente!

2. AJUDA

Figura 7. Sempre que você precisar de auxílio em alguma função do Prancha Fácil, poderá clicar no ícone **AJUDA**, na área inicial do programa ou na parte de programação das pranchas, e ter acesso a este manual.



3. CRIAÇÃO DO PROJETO



Figura 8. No programa Prancha Fácil, seu conjunto de pranchas será organizado em um projeto permitindo que as telas sejam facilmente interligadas e editadas. O usuário deverá escolher o local onde o projeto será armazenado. As opções são uma pasta chamada “MINHAS PRANCHAS” criada pelo programa, a “ÁREA DE TRABALHO” e “OUTRO LUGAR”, como ilustrado pela Figuras 8 e 9.

Figura 9. Locais para salvar o projeto. Criação de um projeto. Confirmação da pasta Escolhido o local, clique no botão “CRIAR PROJETOS” e escolha o nome do seu projeto, como mostra a Figura 9.



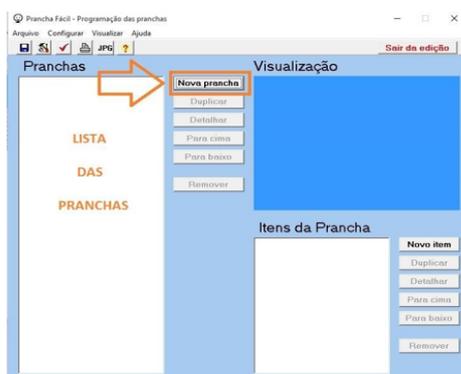
Confirme a pasta do seu projeto clicando OK, como mostra a Figura 9. Muito bem! A pasta do seu projeto está criada, mas agora você precisa construir suas pranchas

4. CRIAR PRANCHAS

Após criar o projeto, é necessário editá-lo para fazer suas pranchas. Clique em "EDITAR", como mostra a Figura 10.



Figura 10. Editar projeto



A janela de PROGRAMAÇÃO DE PRANCHAS vai se abrir e você poderá iniciar a construção de suas pranchas. Do lado esquerdo da janela ficarão listadas as suas pranchas, e do lado direito, você poderá visualizar os itens colocados em cada prancha.

Para criar sua primeira prancha, clique em "NOVA PRANCHA".

Figura 11. Nova Prancha

A tela de CONFIGURAÇÃO DA PRANCHA se abrirá (Figura 12).

Figura 12. Configuração da prancha

Complete os dados abaixo:

NOME: Escolha o nome da prancha

TÍTULO: Qualquer título que desejar. Esse título aparecerá na parte superior da sua prancha |

MODELO: Quantidade de linhas e colunas que terá a prancha. Por exemplo, para fazer uma prancha com quatro células, deverá ser escolhido duas linhas e duas colunas (2 x 2).

SOM: Som introdutório opcional que pode já estar armazenado no seu computador ou pode ser gravado com a ferramenta de gravação. Por exemplo, uma música relacionada ao tópico da prancha de ALIMENTOS, como "COMER, COMER, COMER, COMER, É O MELHOR PARA PODER CRESCER!".

FALA: Som introdutório opcional. Quando a prancha inicia, o programa pode falar uma mensagem escolhida. Por exemplo, "PRANCHA DE ALIMENTOS".

VAI PARA (padrão): Use esse botão apenas quando quiser que todas as células criadas em uma prancha tenham hiperlink para o mesmo lugar.

COR: Escolha a cor de fundo da sua prancha.

Dicas de como gravar

Você pode gravar o som diretamente na janela de CONFIGURAÇÃO DA PRANCHA. Para isso, escolha o nome do arquivo e aperte o botão de gravar.

Grave o seu som, corte o início e o final, se necessário, e salve o arquivo. Todos os arquivos de som e de imagem serão armazenados na pasta do seu projeto. Esse procedimento auxiliará o processo de exportação do seu trabalho.

Fonte: Site Prancha Fácil - Manual de Utilização do Software Prancha Fácil – Versão 1.1

Essa SD poderá ser desenvolvida como um projeto na escola, ao final do semestre, por meio de um evento para que familiares dos alunos inclusão e os demais, tenham conhecimento sobre as atitudes e maneiras de incluir todos os alunos a diversidade, no meio social escolar e fora dele.

3.2.8 Avaliação

Será examinado a participação de cada aluno, o interesse nas produções das pranchas, o comprometimento, e a interação/ utilização da comunicação alternativa entre todos os alunos.

Ao propor o diálogo sobre os vários tipos de comunicação alternativa, por meio de aula explicativa, debate e pesquisa pela internet, o professor pode avaliar o conhecimento prévio sobre o assunto, o interesse, e participação dos alunos e a manipulação com os dados informático.

No ato de criar e/ou baixar pranchas de comunicação alternativa manual e digital (celular, computador, aplicativos baixados) por meio de software gratuitos, o professor pode avaliar o entendimento, a dificuldade ou facilidade dos alunos em desempenhar a tarefa com programas, agir colaborativamente e encontrar soluções para os possíveis problemas enfrentados.

Para aprender e desenvolver as habilidades de comunicação com alunos de inclusão, por meio de práticas com o uso das pranchas com os alunos com

comprometimentos, o professor pode avaliar como os alunos formulam questões e formas comunicantes para se relacionar com alunos especiais.

Para desenvolver o olhar diante da necessidade da comunicação, por meio do uso de recursos tecnológico, identificando as dificuldades, é necessário que o professor avalie a dificuldades de cada aluno, por meio das observações que cada aluno informar. Se eles tiveram dificuldades em comunicar/interagir.

Por fim, mediante o objetivo de absorver a ideia de socialização e de inclusão, por meio de treinos com os recursos tecnológicos entres os alunos, o professor pode identificar o que os alunos aprenderam sobre a comunicação, através de produção de texto relatando o que processo desenvolvido.

3.3 SD 3: STORYTELLING NO CONTEXTO EXTRA ESCOLAR: LINGUAGENS E CIÊNCIAS

3.3.1 Contexto de utilização

Contar história é uma forma milenar que leva a pessoa a soltar a imaginação, tanto para quem produz o texto e narra a história, quanto para quem a ouve. É uma arte e um dom indispensável para o ensino e aprendizado. E pensando que em todas as disciplinas acontece a narração de um evento, principalmente, para as crianças que se envolvem na magia e no mundo de encanto é importante focar e trabalhar a narração em sala de aula.

Pesquisando sobre as formas de contar história, verifica-se que a imaginação vai além e que os recursos ao longo dos tempos se aprimoram não sendo apenas contação de história de forma oral. Quem nunca ficou fascinado com uso de fantoches, de fantasias, de músicas ao ouvir uma boa história?

Na prática fonoaudiológica saber se expressar é importante para se inserir ao meio. Para uma boa contação de história é necessário saber articular bem as palavras para que se torne audível, bem entendido e para que se torne marcante e emocionante a contação. Ao usar meios tecnológicos, se visualizar possibilita identificar as falhas e qualidades durante a contação de história.

Na era digital, contar história utilizando recursos tecnológicos é algo inovador e prazeroso, uma forma de reter a atenção e desenvolver o aprendizado. O Storytelling é um recurso inovador didático e com metodologia atraente e facilitadora. É uma ferramenta que possibilita o retorno da contação de história na sala de aula ou extra escolar. Promove o processo de aprendizagem entre o estudante e o conhecimento.

Diante da pandemia que o mundo vem sofrendo, e que devido ao processo de isolamento social, as escolas e outros setores do mercado nacional encontram-se em atividades interrompidas por tempo indeterminado. Podemos visualizar e entender que a prática ao ensino pode ser além do ambiente escolar, da escola física e que a importância de ter e utilizar o meio tecnológico para o ensino contribui no aprendizado, permitindo que a evolução e o aprimoramento aconteçam.

Essa sequência didática tem o objetivo de favorecer aos estudantes a continuação e método de estudo de uma forma inovadora de aprendizado não somente em tempos de isolamento, mas como atividade extraclasse durante o

período fora da escola, como férias ou recesso, ou ainda, uma atividade de fim de semana, podendo ser trabalhada em todos os níveis de aprendizagem. Porém aqui, sugere-se o uso para os alunos do 4º ano na disciplina de português, fazendo uma interlocução com a área de ciências.

Baseando nas informações do uso de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) que enriquecem o ensino e trabalho com os alunos, essa sequência didática, tem como tema: Trabalhando Com Storytelling Extra Escolar. Nessa temática, a SD será para trabalhar e desenvolver o conhecimento e de como produzir texto, contar história fazendo uso de tecnologia digital, e assim sobretudo estimular a atenção, concentração e organização de ideias, ou de história. Tendo como primícias o início, o meio e o fim que são fundamentais para toda e boa história. E para essa SD é fundamental que todos tenham acesso à internet, no entanto, sabe-se que não é possível a toda a comunidade, pois é uma realidade distante de todos terem acesso. Para casos com dificuldades para o acesso à internet, sugere o acesso de pessoas próximas, ou Lan Houses, amigos e até mesmo bibliotecas.

3.3.2 Objetivos

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

- Promover o entendimento sobre produção textual e a utilização do recurso Storytelling.
- Produzir texto/história, por meio de atividade de produção textual, contação de história.
- Pesquisar conteúdo específicos ao Storytelling, por meio de pesquisa pela internet.
- Criar apresentações com animações, por meio da utilização da produção textual juntamente com o uso de software no Powtoon.

3.3.3 Conteúdo

O conteúdo abordado nesta sequência didática é sobre Produção textual: Trabalhando com Storytelling Extra Escolar na de linguagem na disciplina de Língua

Portuguesa. A produção textual é de grande importância para a vida social, garantindo a compreensão e a manifestação do conhecimento acerca do todo. A SD é para os alunos do 4º ano do ensino fundamental. A temática planejada é importante para o acesso e continuidade à leitura.

3.3.4 Ano

Esta sequência didática é indicada aos alunos do 4º ano do ensino fundamental, da educação básica, em conformidade à Base Nacional Comum Curricular. Este ano foi escolhido, pois permite que os alunos sejam conduzidos a reflexão sobre a importância de produzir o texto juntamente com o auxílio tecnológico. Essa Sequência Didática deverá ser desenvolvida em pequenos grupos, com o auxílio de um fonoaudiólogo para que o professor possa melhor executá-la.

3.3.5 Tempo estimado

Estima-se 3 aulas de 30 minutos, sendo uma aula de introdução ao assunto, uma aula para o desenvolvimento da produção textual e outra para a revisão das atividades.

3.3.6 Previsão de materiais e recursos

Serão utilizados os seguintes materiais para essa sequência didática: Computador, internet, celular, e-mail, vídeo.

3.3.7 Desenvolvimento

O desenvolvimento dessa Sequência Didática será da seguinte forma: para organização das aulas a distância, será necessário que o professor, juntamente com a escola faça um levantamento dos e-mails e contatos de todos os alunos de cada turma do 4º ano para o envio da aula e das atividades.

3.3.7.1 Aula 1

Essa aula será uma aula em vídeo e primeiramente, o professor deverá produzir um texto com esboço/explicações e passo a passo para a aula. Deverá gravar um vídeo, salvo no Youtube e deverá ser enviado por e-mail aos alunos ou disparados nas redes sociais, como grupo de WhatsApp, Instagram da escola. Para essa primeira aula, o professor deverá explicar na aula vídeo sobre a produção textual:

1. O que é uma produção textual?
2. Como se faz uma produção textual?
3. E para que serve a produção textual e a sua importância?

Para a apresentação do vídeo é interessante que o professor faça uma pequena animação no software POWTOON para que os alunos se familiarizem com o Storytelling.

ATIVIDADE – solicitar aos alunos que faça uma pequena produção textual, contando uma história, com temática livre.

3.3.7.2 Aula 2

A segunda aula por vídeo, a professora deverá fazer uma explicação sobre o que é contar história e como funciona utilizando a forma digital (storytelling).

A professora deverá indicar vídeos para que os alunos possam pesquisar e entender melhor como funciona o storytelling.

You Tube



Fonte: YouTube²

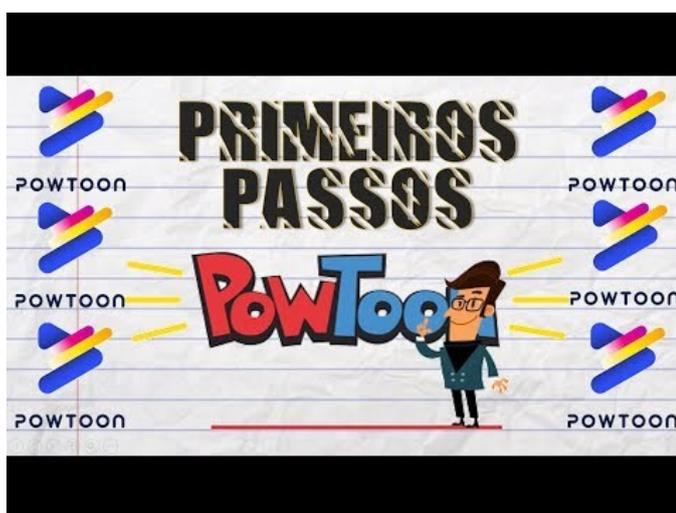
²Disponível em: <<https://www.youtube.com/embed/yclHqMzYqM?feature=oembed>>. Acesso em 19 de nov. 2020.

3.3.7.3 Aula 3

Para a quarto vídeo aula, o professor deverá apresentar o software POWTOON utilizado para criar apresentações animadas e/ou vídeos explicativos animados e ensinar aos alunos como criar apresentações com animações para a história que eles produziram. O Powtoon é um software em que as criações e animações são feitas online e com versão gratuita. O professor deverá disponibilizar um vídeo com o tutorial para que os alunos aprendam a utilizar o Powtoon.



Fonte: Youtube³



Fonte: YouTube, 2018

E como atividade o professor solicitará que o aluno realize a animação no Powtoon da produção textual feita na atividade da primeira aula. E cada aluno deverá salvar a animação no YouTube

3.3.8 Avaliação

Para a avaliação do objetivo de **produzir texto/história, por meio de atividade de produção textual, contação de história** deve-se avaliar a interação/ discussão

³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=UODN2EvC6tE>>. Acesso em 19 de nov. 2020

entre os alunos e professor com os alunos, por meio das redes sociais e perguntas no canal do YouTube.

O objetivo de **pesquisar conteúdo específicos ao Storytelling, por meio de pesquisa pela internet** deverá ser avaliado os questionamentos e dúvidas relacionadas a criação e o entendimento sobre o conceito sobre o Storytelling.

Para avaliar o objetivo de **criar apresentações com animações, por meio da utilização da produção textual juntamente com o uso de software no Powtoon.**

o professor deverá avaliar a criatividade, coerência da produção textual/contação de história e utilização dos recursos tecnológicos: YouTube / Powtoon.

3.4 SD 4: BRINCAR COM O CORPO E A VOZ: ESTUDANDO OS SONS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

3.4.1 Contexto de utilização

Desde a gestação é possível que o feto ouça os sons externos do corpo da mãe e os sons do próprio corpo da mãe. No terceiro mês de gestação, o aparelho auditivo está completo e assim apto a ouvir. A resposta aos sons da fala se dá por volta das 24 semanas de gestação.

A definição da percepção é a capacidade que o corpo tem de perceber por meio dos sentidos ou da mente tudo que está no entorno. Essa capacidade de interpretar as informações depende da integridade física, cognitiva e até mesmo do conhecimento prévio.

Essa sequência didática tem como temática brincar com os sons na Educação Infantil, para que, de forma lúdica, os alunos possam experimentar e conhecer o seu corpo humano. Sendo assim, a percepção auditiva se faz necessária para o aprendizado e para uma comunicação eficaz. A percepção auditiva é a capacidade de receber e interpretar informações que chegam aos ouvidos através das ondas de frequência transmitidas pelo ar ou outros meios.

O próprio corpo humano produz sons, e nesse sentido, a SD em questão será para trabalhar a percepção sonora dos alunos da faixa etária de 5/6 anos da Educação Infantil, com o objetivo de estimular a percepção auditiva, estimular a atenção e a concentração que são fundamentais para o aprendizado, e identificar

possíveis alterações comportamentais, ou dificuldades de audição dos alunos.

3.3.9 Objetivos

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

- Perceber e identificar os sons que o próprio corpo produz, por meio de atividade física, como: bater palmas, beijos, sopro, estalo de língua.
- Identificar a localização sonora, sem pista visual, por meio de brincadeiras como: cobra cega.
- Saber comunicar em intensidades de sons altos e baixos, por meio de dinâmicas de conversação, ora falando alto, ora falando baixo.
- Emitir, explorar e brincar com os sons produzidos pelo próprio corpo entre os alunos, por meio de atividade livre em sala de aula ou quadra, como imitação de carro, ônibus, animais, ruídos, imitação de voz de um artista, ou de um personagem de um desenho ou filme.
- Apreender a atenção diante de um som, por meio de exercício de silenciar para focar a atenção para ruídos e sons que estão sendo emitidos no ambiente (carro, moto, vozes, latidos de cachorro...).
- Interagir com os outros alunos, por meio de brincadeiras como cochicho, contar segredo.
- Perceber o ponto de articulação da fala e para produção de um fonema, por meio de atividade de mímica fonoarticulatória/ leitura labial, sem o apoio vocal, como por exemplo: pedir para adivinhar, qual é o nome do animal que estou falando, sem o uso da voz?

3.3.10 Conteúdo

Esta sequência didática brincando com os sons é indicada para alunos da Educação Infantil. Esta etapa foi escolhida, pois é uma temática lúdica que auxilia o professor a identificar as dificuldades que o aluno possui em atenção, concentração, entendimento e percepção auditiva, além de nortear no ensino. Contudo, o aluno aprende a compreender as formas de se comunicar, e que o corpo tem diversas formas para realizar a comunicação, e que cada pessoa possui seu jeito peculiar em comunicar-se.

3.3.11 Ano

Esta sequência didática é para os alunos da faixa etária de 5/6 anos da Educação Infantil, que favorecerá e auxiliará no desenvolvimento da percepção, comunicação, aprendizagem, e para o conhecimento do próprio corpo humano. Essa Sequência Didática deverá ser desenvolvida em pequenos grupos, com o auxílio de um fonoaudiólogo para que o professor possa melhor executá-la.

3.3.12 Tempo estimado

Estima-se um tempo 5 aulas, sendo que cada aula, será de 60 minutos.

3.3.13 Previsão de materiais e recursos

Serão necessários os seguintes materiais e recursos para realização da sequência didática:

1. Computador/Celular
2. Televisão (filmes/desenhos)
3. Rádio com caixa de sons
4. Microfone
5. Vídeos e músicas baixados
6. Animais de pelúcias/brinquedos
7. estetoscópio

3.4.7 Desenvolvimento

3.4.7.1 Aula 1

1ª ETAPA – EXPLICATIVA – 20 minutos

A aula será iniciada apresentando as partes do corpo humano, e os possíveis sons que podemos extrair dele. Podendo perguntar aos alunos quais as partes em seu corpo que eles identificam que produzem sons, se sabem imitar alguma coisa, animal, artista...

2ª ETAPA – EXERCITANDO O CORPO – 40 minutos

Para perceber e identificar os sons que o próprio corpo produz, nessa etapa será de atividade física na quadra da escola:

1. Polichinelo: batendo palmas e pulando

2. Pulando corda: sons dos pés batendo no chão

E perguntar de onde eles percebem que os sons estão saindo?

3.4.7.2 Aula 2

1ª ETAPA – LÚDICA – 60 minutos

Identificar a localização sonora, sem pista visual, através de brincadeiras como cobra cega.

O professor vendará os olhos de um aluno, com uma faixa, e três alunos emitirão sons, de estalo de língua, beijos, ruídos, imitação de animal, e a professora perguntará de qual lado está escutando, se é da direita ou esquerda (o aluno deve apontar para o lado que está escutando, sem tirar a venda).

Cada instante venda um aluno, para que todos possam participar.

Pode fazer o uso de microfone para ampliar o som.

É interessante também a professora, colocar pedrinhas dentro de uma caixinha e balançar no momento da venda e perguntar o que o aluno acha que é.

3.4.7.3 Aula 3

1ª ETAPA – LÚDICA/ CONVERSAÇÃO E CANTO – 30 minutos

Para trabalhar e saber comunicar em intensidades de sons altos e baixos, será realizado uma dinâmica de conversação, ora falando alto, ora falando baixo e com o auxílio de música.

A professora precisará de um rádio, ou computador com caixa de som com boa amplitude sonora e colocará uma música de conhecimento de todos e os alunos deverão acompanhar a altura da música. Quando estiver alto, os alunos devem cantar alto, quando a música estiver no baixo, os alunos deverão cantar baixinho.

2ª ETAPA – LÚDICA – CONTAÇÃO DE HISTÓRIA – 30 minutos

Para que os alunos interajam com os outros alunos, por meio de brincadeiras como cochicho, contar segredo por telefone sem fio.

Será feito uma roda entre os alunos, e a professora iniciará contando uma história, e eles deverão contar em cochicho (intensidade baixa) para os demais até a professora novamente.

3.4.7.4 Aula 4

1ª ETAPA – 30 minutos

Emitir, explorar e brincar com os sons produzidos pelo próprio corpo entre os alunos, por meio de atividade livre em sala de aula ou quadra.

A professora deverá solicitar que cada aluno faça uma imitação de escolha livre, como carro, ônibus, animais, ruídos, imitação de voz de um artista, ou de um personagem de um desenho ou filme.

O material a ser utilizado nesta aula, será uma televisão, com filmes ou desenhos, para que os alunos escutem a voz dos personagens para imitar.

2ª ETAPA – 30 minutos

Para apreender a atenção diante de um som, a professora deve propor um exercício de silenciar e os alunos deverão focar a atenção para ruídos e sons que estão sendo emitidos no ambiente onde eles se encontram (carro, moto, vozes, latidos de cachorro...) e cada aluno deverá informar quais os sons que ele escutou.

Interessante levar para essa aula um estetoscópio para que eles possam se auscultar e perceberem os sons do corpo internamente.

3.4.7.5 Aula 5

ÚNICA ETAPA – 60 minutos

Para perceber o ponto de articulação da fala e para produção de um fonema, será realizado uma atividade de mímica fonoarticulatória/ leitura labial, sem o apoio vocal. Após uma leitura de uma história, a qual a professora articulará bem as palavras. A professora fará uma roda com os alunos em sala de aula e explicará que ela irá falar algumas palavras só movimentando os lábios, sem voz. Essas palavras estavam contidas na história que ela acabou de ler e eles terão que adivinhar qual a palavrinha que ela está falando. Por exemplo: MA – CA – CO. Caso ninguém acerte, ela pode dar pista, como por exemplo, é um animal. Segunda dica, ele fica coçando o corpo. Ela pode escolher até 5 palavras para treinar a percepção visual dos alunos e eles entenderem como articular bem as palavras. Após o treino, em dupla, cada aluno brincar com a mímica fonoarticulatória.

3.4.8 Avaliação

O esperado para essa aula é que os alunos possam interagir com os outros alunos, utilizar os recursos tecnológicos fornecidos, aprender de forma lúdica a

importância da audição (do escutar), aos sons produzidos pela boca, lábios, atentar-se para os sons produzidos pelo próprio corpo, desenvolver a atenção aos sons do meio, o aprendizado e assim melhorando a comunicação e até mesmo a produção da fala, das palavras:

- Para avaliar se o objetivo de perceber e identificar os sons que o próprio corpo produz, a professora deverá ver a participação e o grau de dificuldade de cada aluno.
- Para o objetivo de identificar a localização sonora, sem pista visual, a professora deve avaliar a compreensão da atividade proposta, a quantidade de erros e acertos sinalizados pelos os alunos ao identificar a localização sonora.
- O objetivo de saber comunicar em intensidades de sons altos e baixos, a professora tem que avaliar o entendimento do aluno sobre o que é som alto e baixo, se o aluno consegue emitir e acompanhar os sons na intensidade selecionada.
- Ao trabalhar o objetivo de Emitir, explorar e brincar com os sons produzidos pelo próprio corpo entre os alunos, a professora deve avaliar a criatividade, a interação e participação de cada aluno, e o entendimento sobre o que é imitação.
- Para o objetivo de apreender a atenção diante de um som, deve ser avaliado se o aluno consegue silenciar, informar o que está escutando, se o aluno sabe diferenciar os tipos de ruídos/sons que escuta no ambiente.
- O objetivo interagir com os outros alunos, por meio de brincadeiras como cochicho, contar segredo, deve-se avaliar como os alunos administram uma conversa em tom de voz baixo e consegue entender as informações.
- Ao avaliar o objetivo perceber o ponto de articulação da fala e para produção de um fonema, por meio de atividade de mímica fonoarticulatória/ leitura labial, a professora deverá avaliar como o aluno articula as palavras, se o aluno consegue identificar a fala sem produção vocal.

3.5 SD 5: FONOAUDIOLOGIA EDUCATIVA: RECONHECER O SISTEMA DIGESTIVO USANDO RECURSOS AUDIOVISUAIS

3.5.1 Contexto de utilização

A alimentação por via oral é uma fonte prazerosa e inata de qualquer ser humano, no entanto, há uma complexidade da fisiologia e das estruturas envolvidas. Alimentos corretos proporcionam a manutenção do corpo saudável, e auxiliam na longevidade da vida. No crescente desenvolvimento no ramo alimentício e industrializados, a forma inadequada de consumir alimentos, tem contribuído para o aumento de doenças e comorbidades do sistema digestório.

O sistema digestório é o responsável por obter a alimentação, é o sistema que garante o processamento do alimento que ingerimos e promove a absorção dos nutrientes. Compreender e reconhecer os órgãos participantes nesse sistema possibilita identificar a importância do funcionamento adequado desse sistema para estabilidade nutricional, e sobretudo a adequada alimentação.

A fonoaudiologia é a única área que trabalha na habilitação e reabilitação da deglutição (engolir). A disfagia é um distúrbio que ocorre quando não se consegue alimentar por via oral. Durante a alimentação que venha a acontecer uma tosse, um engasgo, um refluxo, em casos mais grave podem desencadear uma pneumonia e até mesmo ocorrer óbito.

Essa sequência didática se torna indispensável para a aquisição e aprimoramento do conhecimento dos alunos do 4ºano do ensino fundamental acerca do sistema digestivo humano. Aqui utilizaremos ferramentas tecnológicas, com recursos audiovisuais que corrobora para o aprendizado dos discentes. Será proposto aos alunos que realizem vídeo sobre o entendimento do sistema digestório, após as aulas teóricas. Os vídeos deverão ser produzidos através de câmera da própria escola ou de celular.

O uso de ferramentas tecnológicas para essa didática se faz importante para a compreensão e interação dos alunos. A atividade será a publicação do vídeo no YouTube e a edição do vídeo produzido pelo próprio aluno, no software VídeoShow, um tipo de ferramenta de edição de vídeo que pode ser baixado no computador gratuitamente. Burgess e Green (2009) descrevem que o YouTube tem sido um tipo de mídia cultural participativa:

O YouTube ilustra as relações cada vez mais complexas entre produtores e consumidores na criação do significado, valor e atuação. Não há dúvidas de que se trata de um site de ruptura cultural e econômica. Entretanto, esses momentos de transição de mídia não deveriam ser classificados como rompimentos históricos radicais, mas sim como períodos de turbulência crescente, que se tornam visíveis conforme as várias práticas, influências e ideias preestabelecidas competem com as emergentes como parte da longa história da cultura, mídia e sociedade. O YouTube não representa uma colisão e sim uma coevolução aliada a uma coexistência desconfortável entre “antigas” e “novas” aplicações, formas e práticas de mídia. (2009, p. 33).

Contudo, essa sequência didática, tem como objetivo aplicar à didática pedagógica para os alunos do 4ºano, utilizando recursos audiovisuais para melhor entendimento sobre o sistema digestivo humano.

3.5.2 Objetivos

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

- Promover o entendimento dos alunos de como é o funcionamento do sistema digestório, com uso de alimento na prática e referencial teórico didático por meio de livro e ferramenta tecnológicas com recursos audiovisuais (vídeo).
- Identificar e reconhecer as funções do sistema digestório por meio peças das estruturas que compõe o sistema.
- Entender a importância das estruturas envolvidas dos órgãos digestórios, por meio da aula explicativa e atividades proposta.
- Valorizar e compreender a importância da alimentação pela via oral, por meio da prática através da percepção da oferta de alimento.
- Fazer uso de ferramentas digitais e recurso audiovisual para demonstração e compreensão das vias do sistema digestório, por meio de celular ou câmera para a gravação de vídeo

3.5.3 Conteúdo

O conteúdo abordado nesta sequência didática é sobre o sistema digestivo humano, ele está incluindo na BNCC na disciplina de ciências, do ensino fundamental da educação básica, nesta etapa os alunos estudam as funcionalidades

do corpo humano, sendo esse tema importante para a manutenção nutricional, e a vitalidade do corpo. Aqui também mencionado a satisfação e o prazer da alimentação.

3.5.4 Ano

Esta sequência didática é indicada aos alunos do 4º ano do ensino fundamental, da educação básica, em conformidade à Base Nacional Comum Curricular. Este ano foi escolhido pois além de estar dentro dos padrões da BNCC é um tema que permite o uso de recursos audiovisuais permitindo o reconhecimento do corpo através da gravação de vídeo. Essa Sequência Didática deverá ser desenvolvida em pequenos grupos, com o auxílio de um fonoaudiólogo para que o professor possa melhor executá-la.

3.5.5 Tempo estimado

Estima-se 5 aulas de 50 minutos. Sendo 2 de aulas explicativas e 3 para desenvolvimento e recreação das atividades.

3.5.6 Previsão de materiais e recursos

Serão utilizados os seguintes materiais para essa sequência didática: Computador, câmera, peças do sistema digestório para exemplificar, quadro branco, pincel, data show, internet, celular, retroprojetor, televisão, livro didático, caderno, câmera, e-mail.

3.5.7 Desenvolvimento

3.5.7.1 Aula 1

O desenvolvimento dessa Sequência Didática será da seguinte forma:

✓ 1ª aula

30 minutos explicativa – 20 minutos de atividade em dupla (em sala de aula).

INTRODUÇÃO E SONDAÇÃO DE CONHECIMENTO PRÉVIO SOBRE O SISTEMA DIGESTÓRIO.

Recursos utilizados nesta aula: quadro, pincel, livro didático, caderno, televisão-telão, computador, Datashow-retroprojektor.

O professor deverá informar ao aluno que iniciará o tema sobre o SISTEMA DIGESTÓRIO HUMANO e sondará dos alunos realizando as perguntas:

1. Alguém sabe o que é a digestão?
2. Qual o primeiro órgão do sistema digestório?
3. Por que é importante a digestão para o organismo?

Após as manifestações dos alunos, o professor introduz a explicação em tópicos no quadro branco, utilizando a ordem do livro didático utilizado pelo aluno. Será nessa aula que o professor explicará o que é o sistema digestório, a sua funcionalidade. Pode ser solicitado e avaliado nos alunos o acompanhamento e a escrita no caderno (avaliação). Logo em seguida, o professor exibirá para os alunos vídeo com a demonstração do sistema digestório.



Fonte: YouTube⁴

É importante que o professor informe aos alunos onde o vídeo está disponível e que poderão acessá-lo e se todos sabem como acessar e buscar vídeos no YouTube. O professor deverá explicar e solicitar que os alunos anotem o passo a passo para a busca do vídeo e que será utilizado na próxima aula.

Passo a Passo

⁴ Disponível em: <<https://youtu.be/Kml09E3HL0Y>>. Acesso em: 07 de jul.2020

1. Digitar sistema digestório no Google
2. Clicar no vídeo: O sistema respiratório iadbrasil.com
3. Ou inserir direto o endereço eletrônico <https://youtu.be/Kml09E3HL0Y>

ATIVIDADE: 20 minutos – o professor deverá solicitar aos alunos que após a exposição do vídeo que os mesmos em dupla descrevam todas as informações contidas no vídeo.

3.5.7.2 Aula 2

25 minutos explicativa – 25 minutos de atividade em dupla (laboratório de informática). O professor nesta segunda aula, inicia a aula continuando a explicação, das estruturas, a importância dos nutrientes e apresentação das peças do sistema digestório. O professor deverá informar o nome de todos os órgãos que compõem o sistema digestório e deixar que os alunos façam reconhecimento das peças de cada órgão apresentado e realizem anotações.

ATIVIDADE: 25 minutos – na sala de informática, o professor deverá solicitar aos alunos que realizem busca na internet do vídeo publicado no Youtube, seguindo o passo a passo orientado na primeira aula, fixando o conteúdo proposto e a utilização da ferramenta tecnológica para o ensino e aprendizado da mídia de vídeo.

ATIVIDADE EXTRACLASSE: Solicitar as duplas que realizem um texto/música explicando toda a compreensão do tema estudado, esse texto/música será utilizado para facilitar a gravação do vídeo para a próxima aula, deverá conter explicações das estruturas envolvidas, funcionamento e a importância do sistema digestório.

Recursos utilizados nesta aula: quadro, pincel, livro didático, caderno, peças do sistema digestório.

3.5.7.3 Aula 3

50 minutos de atividade

ATIVIDADE (aula prática com ferramentas tecnológicas) – Nesta terceira aula, nos primeiros 30 minutos, na sala de informática o professor informará aos alunos que ele fará a gravação dos vídeos, através dos celulares dos alunos, e para aqueles que não possuírem celular, será gravado na câmera da escola, e que após

ao término da gravação de cada dupla, as duplas deverão ir para o computador, baixar o vídeo e postar o vídeo no YouTube.

INSTRUÇÕES:

1. O vídeo deverá ser gravado no local demarcado pelo professor com boa iluminação.
2. O professor é quem irá gravar o vídeo.
3. Cada dupla deverá realizar um vídeo de até dois minutos.
4. Os alunos poderão utilizar as peças para a apresentação e alimentos para demonstração da alimentação.

Nos próximos 20 minutos alunos deverão usar o e-mail para postar a gravação do vídeo no Youtube.

Após a gravação os alunos deverão postar o vídeo no Youtube, seguindo a explicação abaixo:

Como postar vídeos no YouTube pelo computador



Fonte: Tecnoblog⁵

1. Entre no site do YouTube, clique no **ícone da câmera** e depois, em **Enviar vídeo**;
2. Na tela seguinte, **clique no ícone** circundado em vermelho ou **arraste o vídeo escolhido** para a mesma área;
3. O YouTube abrirá uma nova janela e começará a postar seu vídeo. Em **Informações Básicas**, você deve definir o **nome, descrição e regras de**

⁵ Disponível em: <<https://tecnoblog.net/270088/como-postar-videos-no-youtube-celular-e-pc/>>. Acesso em: 07 de jul. 2020.

- privacidade** do vídeo (se público, não listado, privado ou programado). você também pode definir uma miniatura de capa nesta aba;
4. Em **Monetização** (se ativada), você pode definir as configurações de propaganda e quais tipos de anúncios poderão ser exibidos;
 5. Já em **Configurações Avançadas**, o usuário pode permitir ou não **comentários**, definir as **licenças** do vídeo, ativar ou não a **restrição por idade**, informar que há uma **colocação paga ou endosso** de um produto ou serviço, definir idiomas e permitir que os espectadores contribuam ou não com traduções, entre outras.
 6. Feitos todos os ajustes, clique em **Publicar**.

E pronto, seu vídeo será postado no canal tão logo o YouTube termine de processá-lo. **Recursos utilizados nesta aula:** celular, computador, internet, câmera, e-mail.

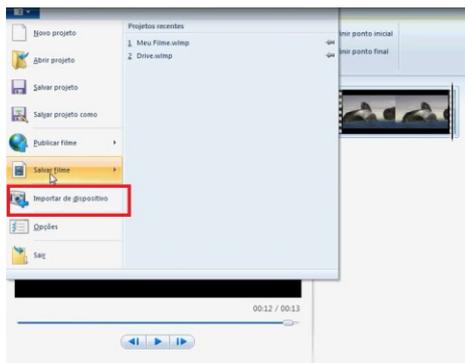
ATIVIDADE EXTRACLASSE: O professor solicitará aos alunos que em casa assistam o tutorial de edição de vídeo. No endereço eletrônico: https://www.youtube.com/watch?v=1H_2_Q8akuA. Que será utilizado para a próxima aula.

3.5.7.4 Aula 4

50 minutos

Recursos utilizados nesta aula: computador, internet, impressão de guia de passo a passo. Para a quarta aula, na sala de informática, com o vídeo já produzido, será solicitado as duplas que editem o vídeo produzido, no software MovieMaker que deverá já está baixado nos computadores. O Movie Maker é um tipo de software para ser baixado apenas em computadores e que permite editar vídeo, o seu acesso é gratuito e possui facilidade na edição. Os alunos deverão editar o vídeo, inserindo efeitos, textos, utilizando todos os recursos. O professor deverá imprimir o guia de passo a passo para os alunos, como segue abaixo:

Passo 1. Iniciar o Movie Maker - Basta clicar duas vezes no atalho do Windows Movie Maker ou ir ao botão Iniciar da janela > tipo **Movie Maker** na caixa de pesquisa > Entrar. Você verá a captura de tela como mostrado acima.



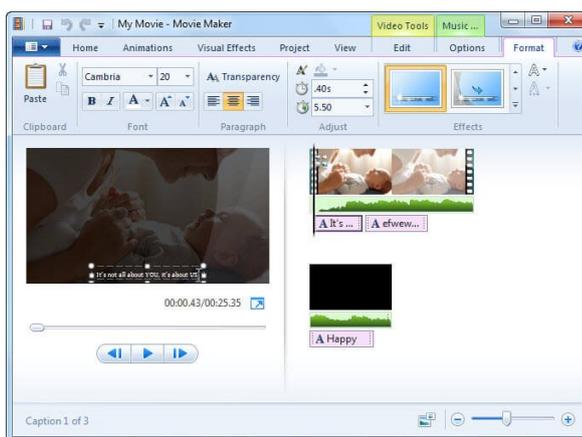
Fonte: MOVIE MAKER

Passo 2. Importar seu vídeo – Você pode importar seus arquivos de mídia (vídeos e fotos) de seus dispositivos ou simplesmente arrastar e soltar os arquivos na área fornecida (no lado direito da interface).



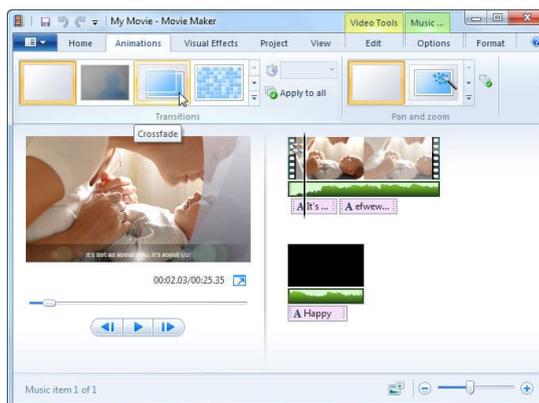
Fonte: MOVIE MAKER

Passo 3. Cortar vídeos – Clique em **Editar** e, em seguida, **Ferramenta de corte** para definir o seu ponto inicial ou final preferido. Você também pode dividir seus vídeos e ajustar a velocidade de reprodução para trás (mais lento ou mais rápido).



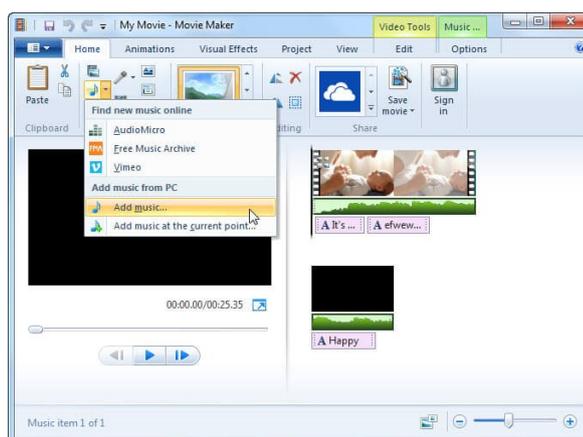
Fonte: MOVIE MAKER

Passo 4. Inserir legenda / gravação narrativa – Clique e mantenha pressionado o cursor na linha do tempo do vídeo, então solte-o para onde deseja que ele seja e clique em **Legenda**. Digite seu texto na tela de pré-visualização e ajuste a fonte na barra de fita. Como Adicionar Narração num Vídeo no Windows Movie Maker:



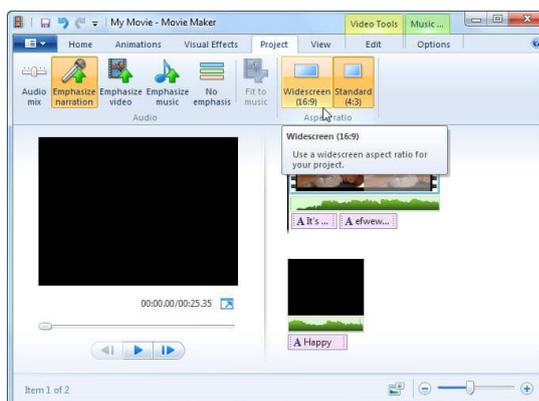
Fonte: MOVIE MAKER

Passo 5. Inserir transições / efeitos – Clique em **Animação** e selecione seu estilo de transição ou **Efeitos visuais** para aplicar qualquer um dos efeitos internos (basta clicar em **Aplicar em todos** se você tem cenas divididas). Você também pode ajustar o nível de brilho do efeito. Como Adicionar Transições com o Windows Movie Maker:



Fonte: MOVIE MAKER

Passo 6. Adicionar música ao vídeo - Você pode facilmente **Adicionar Música** da biblioteca local ou procurá-lo on-line através do Vimeo, AudioMicro e Free Music Archive. Basta ir para **Opções** para configurações adicionais para a música:



Fonte: MOVIE MAKER

Passo 7. Definir proporção de aspecto - Vá para **Projeto** e selecione a proporção de aspecto que deseja de acordo com sua preferência de reprodução. Ao mesmo tempo, você tem opções para enfatizar seu vídeo, música ou narração (com ajuste de mix de áudio).



Fonte: MOVIE MAKER

Passo 8. Salvar em DVD – Uma vez concluído, vá para **Salvar filme** para **Gravar um DVD**. Ele irá solicitar o Windows DVD Maker onde você pode personalizar o menu e visualizar o vídeo antes de gravá-lo em um DVD.



Fonte: MOVIE MAKER

Passo 9. Carregar e compartilhar vídeos on-line - Alternativamente, você pode compartilhar o vídeo clicando em **Publicar filme** para uma plataforma online de sua escolha (Facebook, YouTube, Vimeo ou mais). Também é possível armazená-lo no OneDrive.

3.5.7.5 Aula 5

Esta aula será para exposição dos vídeos editados e investigação das dificuldades com uso das ferramentas digitais e da compreensão sobre o sistema digestório. **Recursos utilizados nesta aula:** computador, internet, televisão.

3.5.8 Avaliação

De forma geral, os alunos deverão ser avaliados durante a aula, na participação, interação com os demais alunos, através comentários, perguntas e dúvidas sobre o estudo. Será avaliada também o registro das atividades, através de trabalho, dentro dos objetivos que foram propostos.

- Para avaliar se o objetivo de “Identificar e reconhecer as funções do sistema digestório por meio peças das estruturas que compõe o sistema”, o professor deverá atribuir nota para a atividade de produção do texto sobre o vídeo exposto e anotações no caderno.
- Na avaliação do objetivo de “Entender a importância das estruturas envolvidas dos órgãos digestórios, por meio da aula explicativa e atividades proposta”. O professor deverá avaliar a participação e interação entre os alunos, e registro do acompanhamento da aula no caderno.
- Para avaliar o objetivo de “Valorizar e compreender a importância da alimentação pela via oral, por meio da prática através da percepção da oferta de alimento”. O professor deverá verificar a compreensão dos alunos através da aula prática e avaliar a produção de textos das duplas.
- Já para o objetivo de “Fazer uso de ferramentas digitais e recurso audiovisual para demonstração e compreensão das vias do sistema digestório, por meio de celular ou câmera para a gravação de vídeo o professor deverá avaliar o grau de dificuldade, participação, interação. Avaliar a criatividade da produção e edição dos vídeos, participação, críticas individuais e coletivas, avaliar a captação e compreensão sobre o tema estudado

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho de conclusão de curso, teve como objetivo geral apresentar cinco sequências didáticas produzidas no decorrer do curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação, que criteriosamente estimula o uso das ferramentas tecnológicas adjunto com as práticas pedagógicas.

O curso como um todo abriu portas para o conhecimento de uma era que avança velozmente para inovações diárias. Enriqueceu o léxico tecnológico e pontuou ricamente sobre assuntos sérios da boa utilização das redes sociais, a famosa netiqueta, por exemplo. A interação entre os colegas de curso pelo Fórum de Discussão ofereceu o desenvolvimento e amplitude do pensamento sobre diversos debates ocorridos. E teoricamente favoreceu para a aprendizagem do aluno educador.

A organização sistemática da SD ao adicionar os recursos tecnológicos demonstra o alcance da obtenção de resultados positivos diante do aprendizado e corrobora para as propostas curriculares do ensino e o resgate do aprendizado eficaz. Os questionamentos, dúvidas, debates e pautas a cada disciplina, contribuíram para as produções das sequências didáticas.

Difundir a idealização das sequências didáticas proporcionou teorias novas, experiências e contribuição indiretamente para o setor administrativo que exerço atualmente (secretária), como o uso de animações para divulgação de uma reunião, um informativo, ou até mesmo para a divulgação de como ocorrerá matrícula ou cadastro da escola. Ficando evidente que a criatividade exposta em sala de aula, transcendem para o ambiente escolar como um todo e que o conhecimento de pessoas sobre os recursos tecnológicos de outros setores da escola podem auxiliar para o desenvolvimento e aprendizado não somente do aluno, mas também para professores que possuem dificuldades ou intolerâncias a utilização dos recursos tecnológicos.

Ademais, a criação das sequências didáticas direcionada à fonoaudiologia, ciências e educação digital propiciou maior entendimento sobre o aspecto de evidenciar e colocar em prática novas abordagens que correlacione as interfaces juntamente aos recursos tecnológicos.

Contudo, em uma reflexão intrínseca sobre o curso posso afirmar que contribuiu satisfatoriamente para um novo prisma sobre Tecnologia Digital e Educação 3.0 e que a sociedade deve sempre voltar o olhar para uma rede ensino a qual a educação tenha sempre aportes inovadores. Para que, a área da educação possa acompanhar as transformações da sociedade e formar cidadãos que vislumbrem e tenham aptidão para o conhecimento. Assim, enriquecer e aprimorar as metodologias dispostas nas bases curriculares.

REFERÊNCIAS

AIDAR, Laura. **História em Quadrinhos**. Portal Toda Matéria, 2019. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/historia-em-quadrinhos/>>. Acesso em 30 de novembro de 2019.

ARALDI, Altamir. Sistema Digestivo. (vídeo). Ensino e Educação. Canal do YouTube. Disponível em: <<https://youtu.be/Kml09E3HL0Y>>. Acesso em 07 de julho de 2020.

BALÃO AZUL. **Aprendendo os sons do corpo humano** (vídeo). Canal do YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=5vdKj7GQ-Po>>, Acesso em 03 de setembro 2019.

BRASIL. **Tecnologia Assistiva e Educação**. Promoção dos Direitos da Pessoa com Deficiência. Comitê de Ajudas Técnicas. Brasília: CORDE, 2009. Disponível em: <<https://www.assistiva.com.br/tassistiva.html>>. Acesso em 03 de setembro 2019.

BURGESS, Jean; GREENS, Joshua. **YouTube – Como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade**. São Paulo: Aleph, 2009.

CANVA. **Tutorial CANVA: Criando tirinhas humorísticas com o aplicativo Canva**. Disponível em: <https://www.canva.com/pt_br/criar/tirinhas/> Acesso em 01 de dezembro de 2019.

CFFa. **História da Fonoaudiologia**. Portal do Conselho Federal de Fonoaudiologia. Disponível em: <<https://www.fonoaudiologia.org.br/historia-da-fonoaudiologia/>>. Acesso em 19 de novembro de 2019.

COMICSZONE. **Tutorial: Como fazer histórias em quadrinhos utilizando softwares**. Disponível em: <<https://www.comicszone.com.br/como-fazer-historias-em-quadrinhos-utilizando-softwares/>>. Acesso em 01 de dezembro de 2019.

FILMORA. **Tutorial: Como usar o Movie Maker para editar vídeos**. Tutorial. Disponível em: <<https://filmora.wondershare.com/pt-br/windows-movie-maker/como-usar-o-movie-maker-para-editar-videos.html>>. Acesso em 15 de julho de 2020.

GONÇALVES, Adair; FERRAZ, Mariolinda. **Sequência Didática como instrumento potencial da formação docente reflexiva**. D.E.L.T.A., 32.1, 2016 (119-141).

HUNGER, André. **Descobrimos os Sons** (vídeo). Canal do YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=kx6kuYeQIVE>>. Acesso em 30 de novembro de 2019.

INOVAEH. **Tutorial PIXTON: Criando Histórias em Quadrinhos**. Secretaria Geral de Educação a Distância da Universidade Federal de São Carlos, 2018. Disponível em: <<https://inovaeh.sead.ufscar.br/wp-content/uploads/2019/04/Tutorial-Pixton.pdf>>. Acesso em 01 de dezembro de 2019.

IXL. **IXL Learning**: Plataforma de Ensino de Ciências Exatas para alunos do Ensino Fundamental, 2021. Disponível em: <<https://canaldoensino.com.br/blog/plataforma-online-para-alunos-do-ensino-fundamental>>. Acesso em 07 de julho de 2020.

JANSSEN, Daniela. **Criando Prancha de Comunicação Alternativa** (vídeo). Canal do YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0Pyw76JhWg>>. Acesso em 03 de setembro de 2019.

MADRID, Monica Petit; ANTUNES, Béria Fortes; et al. (org.) **Cartilha Fonoaudiologia na Educação**. Conselho Federal de Fonoaudiologia, 2018. Disponível em: <https://crefono1.gov.br/wp-content/uploads/2018/10/Final_Cartilha-Fono-na-Educacao.pdf>. Acesso em 19 de julho de 2020.

MANZINI, Eduardo José; DELIBERATO; Débora. **Recursos para comunicação alternativa**. Portal de ajudas técnicas para educação: equipamento e material pedagógico especial para educação, capacitação e recreação da pessoa com deficiência física. Secretaria de Educação Especial. Brasília: MEC, SEESP, 2006. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/ajudas_tec.pdf>. Acesso em 01 de set. 2019.

MARANHÃO, Poliana Carla; PINTO, Sabrina Marina; PEDRUZZI, Cristiane Monteiro. **Fonoaudiologia e Educação Infantil: Uma parceria necessária**. Jan-Mar; 11 (1):59-66. Maceió. Revista CEFAC, 2009.

MARINHO, Fernando. **História em quadrinhos**. Portal Brasil Escola, s.d. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/redacao/historia-quadrinhos.htm>>. Acesso em 29 de novembro de 2019.

PALACIOS, Fernando. **Cases e ideias de como aplicar Storytelling** (vídeo). Sobre Storytellings e Storytellers. Canal do YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/embed/yclHaqMzYqM?feature=oembed>>. Acesso em 03 de setembro 2019.

PELOSI, Myriam (et al). **Prancha Fácil em 3 Minutos**. Formação Em Comunicação Alternativa. Núcleo de Pesquisa em Tecnologia Assistiva da UFRJ. Prancha Fácil. NCE, UFRJ, 2015. Disponível em: <<https://sites.google.com/a/nce.ufrj.br/prancha-facil/prancha-facil-em-3-minutos>>. Acesso em 20 de outubro 2020.

POKER, Rosimar Bortolini; NAVEGA, Marcelo Tavella; PETITTO, Sônia (org.). **Acessibilidade na escola inclusiva: tecnologias, recursos e o atendimento educacional especializado**. Marília / São Paulo: UNESP, 2012. Disponível em: <https://www.marilia.unesp.br/Home/Publicacoes/af4_colecao_poker_navega_petitto_2012-pcg.pdf>. Acesso em 03 de setembro 2019.

RIBEIRO, Elias. **Movie Maker: Edição de vídeos para Iniciantes**. Tutorial de ferramentas básicas (vídeo). Canal do YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1H_2_Q8akuA>. Acesso em 30 de novembro de 2019.

SARTORI, Ademilde Silveira (et al.) **Tecnologia, Educação e Aprendizagem**: os

desafios do educador na era da comunicação e da informação. Florianópolis: Universidade do Estado de Santa Catarina, 2002.

SOUSA, Mauricio. **Quadrinhos da Turma da Mônica**. Portal da UOL. Disponível em: <<http://turmadamonica.uol.com.br/home/>>. Acesso em 30 de novembro de 2019.