

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

Fabiane Lopes de Oliveira Torres

**PORTFÓLIO DE SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS UTILIZANDO AS TECNOLOGIAS
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL E SÉRIES INICIAIS**

Belo Horizonte

2019

Fabiane Lopes de Oliveira Torres

**PORTFÓLIO DE SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS UTILIZANDO AS TECNOLOGIAS
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL E SÉRIES INICIAIS**

Versão final

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

Orientadora: Profa. Ma. Luiza Coutinho Martins

Belo Horizonte

2019

CIP – Catalogação na publicação

- T693p Torres, Fabiane Lopes de Oliveira
Portfólio de sequências didáticas utilizando as tecnologias digitais na Educação Infantil e séries iniciais / Fabiane Lopes de Oliveira Torres. - Belo Horizonte, 2019.
53 f. il. color.; enc.
- Monografia (Especialização): Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico, Belo Horizonte, 2019.
- Orientadora: Profa. Ma. Luiza Coutinho Martins
- Inclui bibliografia.
1. Educação. 2. Inovações educacionais. 3. Material didático. I. Título. II. Martins, Luiza Coutinho. III. Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico.

CDD: 371.334
CDU: 37.02:62

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

Cursista: FABIANE LOPES DE OLIVEIRA TORRES

Título do Trabalho: PORTFÓLIO DE SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS UTILIZANDO AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL E SÉRIES INICIAIS

BANCA EXAMINADORA

Professor(a) orientador(a): Luiza Coutinho Martins

Professor(a) examinador(a): Leandra de Castro Gonzaga Figueiró

PARECER

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

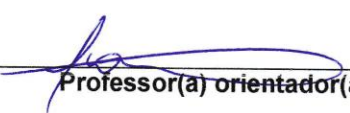
Após a apresentação, o(a) cursista foi arguido e a banca fez considerações conforme parecer anexo.


A nota do trabalho foi de 90 pontos. (Nota de 0 a 100)

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

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

Belo Horizonte, 30 de novembro de 2019.


 Professor(a) orientador(a)


 Professor(a) examinador(a)

Lista de Figuras

Figura 1 - Tela do aplicativo Pixton	15
Figura 2 - Cartas para o jogo da memória temático	16
Figura 3 - Autoavaliação	17
Figura 4 - Exemplos de comportamentos	18
Figura 5 - Modelo de atividade com desenhos das crianças	22
Figura 6 - Atividades para Projeto Identidade	23
Figura 7- Modelo de recortes de quebra cabeça facial para a atividade “Cara Maluca”	24
Figura 8 - Modelo de impressão para identidade	24
Figura 9 - Print do aplicativo Story Telling	33
Figura 10 - Recortes do print do app Story Telling	36
Figura 11 - Recortes do print do app Story Telling	36
Figura 12 - Recortes do print do app Story Telling	36
Figura 13 - Recortes do print do app Story Telling	36
Figura 14 - Recortes da imagem printada do aplicativo Story Telling	37
Figura 15 - Recortes da imagem printada do aplicativo Story Telling	37
Figura 16 - Recortes da imagem printada do aplicativo Story Telling	37
Figura 17 - Recortes da imagem printada do aplicativo Story Telling	37
Figura 18 - Exemplo de atividade	45
Figura 19 - Exemplo de atividade de Para Casa	45
Figura 20 - Calendário do mês de junho	47

RESUMO

A humanidade vive num processo contínuo de evolução e os processos de aprendizagem acompanham esta trajetória. Desde a era primitiva, o ser humano produz e transmite conhecimento. Seguindo o curso da história, novas maneiras de ensinar surgiram e a Educação formal se instaurou. O formato de Educação 3.0 é resultado da adequação às novas tendências de comunicação. Nele o professor assume um papel diferente, o de mediador de conhecimento. Tanto alunos quanto o professor, trocam, produzem e compartilham informações gerando conhecimento e propagando estes saberes. Desta forma, não existe um único detentor do saber e nem um caminho de construção delimitado. No contexto atual, o fácil acesso às tecnologias digitais e sua ampla possibilidade de utilização na educação, fez com que os celulares, tablets e outras mídias digitais se tornassem instrumentos de uso contínuo, pois já são utilizados por grande parte das pessoas em seu cotidiano. A utilização destas ferramentas, além de aumentar o envolvimento do aprendiz no processo ensino–aprendizagem, possibilita a inclusão de pessoas que, estrategicamente, não teriam acesso à formação. O curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 proporcionou experimentar várias tecnologias acessíveis à maioria da população implementadas à prática pedagógica. A tendência é que esses instrumentos sejam incorporados à rotina pedagógica, de todas as escolas. O presente trabalho tem como finalidade apresentar as sequências didáticas desenvolvidas durante este curso de especialização. Sequências didáticas são ações interligadas entre si e executadas sequencialmente, uma após a outra, conduzindo para o aprendizado proposto. É possível observar nas sequências propostas que o protagonismo continua sendo da experiência vivida pelas crianças e das trocas reais entre os estudantes. As tecnologias digitais fornecem suporte sem suprimir o desenvolvimento de outras capacidades essenciais para as crianças.

Palavras-chave: Educação. Conhecimento. Tecnologias.

ABSTRACT

Humanity lives in a continuous process of evolution and the learning processes follow this trajectory. Since the primitive era, the human being produces and transmits knowledge following the course of history, new ways of teaching have emerged and formal education has been established. The Education 3.0 format is the result of adapting to new communication trends. In it, the teacher assumes a different role, that of knowledge mediator. Both students and the teacher exchange, produce and share information generating knowledge and spreading this knowledge. In this way, there is not a single holder of knowledge or a defined construction path. In the current context, the easy access to digital technologies and their wide possibility of use in education, has made cell phones, tablets and other digital media become instruments for continuous use, as they are already used by most people in their daily lives. The use of these tools, in addition to increasing the learner's involvement in the teaching-learning process, allows the inclusion of people who, strategically, would not have access to training. The Specialization course in Digital Technologies and Education 3.0 provided the opportunity to experiment with various technologies accessible to the majority of the population implemented in pedagogical practice. The tendency is for these instruments to be incorporated into the pedagogical routine of all schools. This work aims to present the didactic sequences developed during this specialization course. Didactic sequences are actions linked together and executed sequentially, one after the other, leading to the proposed learning. It is possible to observe in the proposed sequences that the protagonism remains the experience lived by the children and the real exchanges between students. Digital technologies provide support without suppressing the development of other essential skills for children.

Keywords: Education. Knowledge. Technologies.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	06
2. MEMORIAL	09
3. SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS	13
3.1. Elaboração dos combinados da turma em quadrinhos do site Pixton	13
3.2. Minha história em quadrinhos	20
3.3. Uso do aplicativo Story Telling com o tema animais	26
3.4. Plantar para colher, comer para crescer! Uso do Filmora para registrar o crescimento da horta.	41
3.5. Treinando o uso a vírgula pelo aplicativo WhatsApp	48
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	52
5 REFERÊNCIAS	53

1. INTRODUÇÃO

A humanidade vive num processo contínuo de evolução e os processos de aprendizagem acompanham esta trajetória. Desde a era primitiva, o ser humano produz e transmite conhecimento. Já naquela época, utilizava de tecnologias no contexto educacional. Sentados ao redor do fogo, a transmissão era feita oralmente. As paredes das cavernas eram usadas como lousas e nelas, os antigos faziam seus registros com carvão, madeira ou pedras ilustrando cenas das caçadas ou de predadores.

Seguindo o curso da História, novas maneiras de ensinar surgiram e a Educação formal se instaurou. Na Educação 1.0, um tutor orientava um seleto grupo de alunos. Este modelo era altamente excludente e somente os nobres tinham este privilégio. Já na Educação 2.0, os saberes eram transmitidos para um grupo maior, mas assim como no modelo anterior, o professor ocupava o posto de único detentor de conhecimento, partindo somente dele as determinações de quais e como seriam transmitidas as informações.

O formato de Educação 3.0 é resultado da adequação às novas tendências de comunicação. Nele o professor assume um papel diferente, o de mediador de conhecimento. Tanto alunos quanto o professor, trocam, produzem e compartilham informações gerando conhecimento e propagando estes saberes. Desta forma, não existe um único detentor do saber e nem um caminho de construção delimitado *a priori* (OKADA et al., 2013)

No contexto atual, o fácil acesso às tecnologias digitais e sua ampla possibilidade de utilização na educação, fez com que os celulares, tablets e outras mídias digitais tornassem instrumento de uso contínuo, pois já são utilizados por grande parte das pessoas em seu cotidiano, principalmente os mais jovens. A utilização destas ferramentas, além de aumentar o envolvimento do aprendiz no processo ensino – aprendizagem, possibilita a inclusão de pessoas que, estrategicamente, não teriam acesso à formação. O isolamento geográfico, acúmulo de tarefas e até mesmo a

rigidez de horários fixos foram, durante muito tempo, empecilho para muitos indivíduos que desejavam iniciar ou dar continuidade aos estudos.

O curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 proporcionou experimentar várias tecnologias acessíveis à maioria da população implementadas à prática pedagógica. A tendência é que esses instrumentos sejam incorporados à rotina pedagógica, de todas as escolas. Ao executar estas sequências, verificamos que seu uso como recurso pedagógico beneficia o processo ensino aprendizagem, visto que os alunos participam mais ativamente na construção do conhecimento. Na educação infantil ainda não foi notável uma grande importância de se utilizar tais recursos como ferramentas pedagógicas. Inclusive, estudos recentes contraindicam o uso de mídias digitais por crianças, visto que esta exposição atrasa o amadurecimento do córtex cerebral, acarretando prejuízos cognitivos, dentre eles um baixo rendimento escolar (RUEST et al., 2018). Enquanto em outro estudo observou-se que a predileção por atividades estáticas está diretamente relacionada ao atraso no desenvolvimento psicomotor (LUCENA et al., 2010). Para o professor da Educação Infantil fica o desafio de desenvolver a linguagem digital, como uma das linguagens pautadas no currículo de Belo Horizonte, sem expor, excessivamente, os estudantes às consequências negativas da exposição excessiva às telas.

O presente portfólio tem como finalidade apresentar as sequências didáticas desenvolvidas durante o percurso de duração deste curso de especialização. Sequências didáticas são ações interligadas entre si e executadas sequencialmente, uma após a outra, conduzindo para o aprendizado proposto. É possível observar nas sequências propostas que o protagonismo continua sendo da experiência vivida pelas crianças e das trocas reais entre os estudantes. As tecnologias digitais fornecem suporte sem suprimir o desenvolvimento de outras capacidades essenciais para as crianças. Estas sequências podem ser reproduzidas na íntegra ou adaptadas de acordo com as necessidades do educador.

As sequências aqui apresentadas são: “Elaboração dos combinados da turma em quadrinhos do site Pixton”, que ilustra uma das primeiras regras de boa convivência: os combinados da turma. Dando continuidade, na sequência “Minha história em quadrinhos”, o projeto identidade é retratado em forma de quadrinhos, nos quais cada

aluno conta um pouco sobre si e sua história. Ainda trabalhando com projetos institucionais, a sequência “Uso do aplicativo Story Telling com o tema animais” permite estimular várias habilidades nas linguagens oral escrita e natureza e sociedade. Em “Plantar para colher, comer para crescer! ”, uso do Filmora para registrar o crescimento da horta. É uma sequência que acompanha o desenvolvimento da horta escolar, do seu plantio até a colheita, com registros feitos semanalmente e depois processados pelo programa Filmora. Para alunos do ensino fundamental, “Treinando o uso a vírgula pelo aplicativo WhatsApp”, desafia os alunos a testarem seus conhecimentos sobre o uso correto da língua através do WhatsApp. Todas as sequências didáticas foram construídas como requisito para aprovação das disciplinas obrigatórias e contemplam habilidades específicas a serem desenvolvidas na Educação Infantil. Exceto a Sequência Didática 3.5, que explora o uso da vírgula pelo aplicativo WhatsApp que se aplica ao ensino fundamental.

2. MEMORIAL

MEMORIAL REFLEXIVO

Nasci e fui “criada” em Belo Horizonte, de família muito simples e sem muitos recursos financeiros. Passei a infância inteira num quintal sem fim, onde eu corria, subia em árvores, atravessava um córrego, brincava com os bichos, com as plantas e sonhava. Sonhava em ser dentista, médica de bichos e de gente (tudo junto) e professora. Nada exótico para aqueles tempos, afinal, todas as meninas queriam ser professoras. E até nas festas de aniversário, brincávamos de escolinha. Ao invés de giz, usávamos carvão do fogão à lenha da minha mãe. Ela que não ficava muito feliz com o resultado final. As manchas de carvão grudavam na roupa e as unhas ficavam imundas. Neste momento não tive o menor contato com mídias digitais. Pela televisão, assistia somente aqueles desenhos com horário marcado. Mas isso não me impediu de visitar a lua e todo o sistema solar, tripulando minha nave espacial construída sobre os galhos de uma mangueira. E como era alta!

Gostava de admirar o céu. Tanto de dia, viajando no formato e nas indagações sobre a composição das nuvens, quanto à noite, contando estrelas e na expectativa de ver uma cadente. Não era difícil observar uma ou outra riscando o azul mais negro da vida. Naquele momento da história, tudo tinha relação com o cometa Halley. Desde os desenhos das embalagens de balas até a lateral do ônibus escolar. E a ansiedade em ver o cometa era tão grande que todos os dias eu me colocava à sua espera. Havia lugar e horário específicos para isso. Depois do jantar, debruçada sobre a janela da sala, de madeira pintada de azul, enquanto minha mãe conversava com a tia que era vizinha, eu colada ao lado dela, mirava o céu... e o encantamento era quase do mesmo tamanho que o medo. As noites eram escuras, muito escuras. Tinha medo das sombras e dos contornos que pareciam mudar de lugar na escuridão. As árvores nas quais subia de dia, pareciam maiores e mais animadas quando anoitecia. Para não alimentar o medo, descia e fechava parte da janela, deixando meia banda aberta. O bastante para enxergar somente um pedaço de céu. Costume que tenho até hoje. Não pelo medo, mas pelo deslumbramento que o céu ainda me causa.

Comecei minha vida escolar aos 5 anos, numa das mais tradicionais escolas de educação infantil da Rede Municipal de Belo Horizonte, a Escola Municipal Marília Tanure. Não esqueço do cheiro da tinta guache e das tampinhas de refrigerante que usávamos para brincar. Continuei estudando em escola pública durante o ensino fundamental e o ensino médio, cursei no colégio Tiradentes da PMMG, Unidade Central. E que saudade tenho de lá! Foi então que decidi fazer o magistério. Muito por influência de minha mãe, acho que era o sonho dela. No estágio, não tive contato com o melhor da profissão. Muito pelo contrário. Fomos escaladas para lecionar em uma escola localizada no centro de uma comunidade nada pacificada. Deste grupo de normalistas, ninguém seguiu a profissão. Traumatizante! Foi bom ter feito o curso normal, mas acho que não deveria ter trocado o integrado, que preparava para o vestibular. Queria conhecer outras possibilidades. Águas passadas...

Na hora de me inscrever para o vestibular, a dúvida. Qual curso escolher? Neste momento eu trabalhava como auxiliar administrativo na secretaria do Centro de Odontologia e Pesquisa da PUCMINAS e como não tinha opinião formada sobre nada, optei por Serviço Social. Fiz dois períodos e percebi que ainda não era aquilo. Outro vestibular e mudança de curso. Agora Fisioterapia. Adorei! Era pesado trabalhar e dedicar a um curso que exige tanto do aluno, mas fazia tudo com um prazer enorme. Seguindo a vida, me formei e abri meu consultório. Por 5 anos me dediquei à profissão, enfrentando as intempéries do mercado. Mas eis que um filho nasce. Neste momento já começa a não ser tão vantajoso deixar o filho e dedicar ao trabalho. Fui reduzindo a carga horária gradativamente ao ponto de não compensar mais manter o negócio. Saio da fisioterapia e com a maternidade, fui retomando contato com a educação infantil. Neste momento, após tanto tempo fora de sala, percebo que a Educação Infantil tem uma outra perspectiva. Hoje a criança é mais valorizada como indivíduo portador e construtor de conhecimento, sendo sujeito ativo no processo de aprendizagem. Esta fase do desenvolvimento ganhou muito destaque devido à grande importância na formação do educando. Foi encantamento ao primeiro contato. Grávida do segundo filho, decido voltar para a educação.

Decidi fazer o concurso para professor de educação infantil pela Prefeitura de Belo Horizonte. E para minha surpresa, fui aprovada. Assumi minha primeira turma

em 2014, com crianças de 4 anos, em uma escola que vi sendo levantada do chão, a EMEI Baleia. Ela foi construída onde era o campo de futebol do bairro Saudade e bem ao lado da escola que cursei o fundamental. Depois de tantos anos, voltar aquela região me fez sentir como se regressasse à minha própria época de estudante. Retorno para a educação e daqui não pretendo sair. A educação infantil é encantadora! É muito apaixonante acompanhar a criança se percebendo como indivíduo, como pessoa única, que participa de um grupo que é a família, e que tem um outro grupo maior ainda, que é a comunidade local. É muito gratificante propiciar momentos em que a criança descobre sua identidade e aprende a escrever o seu nome.

Depois dos filhos maiores, me especializei em Psicomotricidade, Psicopedagogia Institucional e agora termino o curso de Tecnologias Digitais e Educação 3.0. Buscava por cursos com esta temática, pesquisei no site da UFMG e vi o anúncio do Edital de seleção. Imaginei que o curso, além de experimentar os recursos digitais apresentados, me conduziria para a criação de material para acessibilidade, utilizando essas tecnologias como instrumentos pedagógicos inclusivos. A intensão era conhecer recursos pedagógicos digitais e adequar sua aplicação à inclusão de crianças com necessidades educacionais especiais, como exercícios de raciocínio lógico, por exemplo. Esperava poder aliar neurociência e tecnologia para melhoria do aprendizado em crianças com algum comprometimento cognitivo, utilizando jogos paradidáticos. Iniciei este curso com uma expectativa muito grande, achando que aplicaria o aprendizado construído em minha prática docente. Infelizmente ou felizmente, isso ainda não foi possível. Primeiramente, pelo fato do curso não ser voltado para a temática da inclusão e, em segundo lugar, pela dificuldade de adequação dos instrumentos apresentados, pois estas tecnologias são de difícil utilização com crianças tão pequenas. Mas por outro lado, não deixamos de experimentar os sons, cheiros e demais sensações da infância. Registros podem ficar guardados além de um Dropbox, nossas impressões não terão uma resolução de alta qualidade, nossos jogos não serão virtuais, nossas historinhas serão manuscritas, com desenhos feitos com canetinha. Nossas esculturas de massinha não terão o acabamento de uma impressão 3d. Mas nenhum corte de energia, nenhuma pane no sistema ou falha na atualização do software vão impedir nossas vivências. Nossas

experiências serão registradas no corpo, mais precisamente no coração. E neste dispositivo, o espaço para memórias afetivas é infinito!

3. SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

3.1 Elaboração dos combinados da turma em quadrinhos do site Pixton

1. Contexto de Utilização

A Educação Infantil é o primeiro contato que as crianças têm com pessoas fora de seu núcleo familiar. É através desta etapa da educação que são apresentadas às outras esferas da sociedade. Como introdução à socialização, as regras de convivência em espaços públicos e ambientes compartilhados devem ser introduzidas de maneira lúdica, contextualizada e de fácil compreensão. Nesta sequência didática, tratamos a introdução destas regrinhas de ouro, tão valiosas para uma boa convivência em grupo.

2. Objetivos

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

- Praticar a escuta e o respeito mútuo
- Conhecer valores fundamentais para uma boa convivência
- Praticar o respeito ao próximo.
- Evitar o surgimento de situações problema
- Colaborar com a organização do espaço escolar

3. Conteúdo

Linguagem Oral-Escrita, Natureza e Sociedade.

4. Ano

TURMA DE 4 ANOS – EDUCAÇÃO INFANTIL

5. Tempo Estimado

3 Aulas de 40 minutos, realizadas na primeira semana do período letivo

6. Previsão de Materiais e Recursos

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

O livro “O dia em que um monstro veio à escola”!,

Computador conectado à internet para acessar o site Pixton.

Impressora com tinta colorida, papel ofício para impressão, papel contact para revestimento, fitas adesivas para fixação.

Papeis variados, EVA, colas, tesouras para confecção dos jogos temáticos.

7. Desenvolvimento

Primeira aula: Acolhida e conversa sobre a boa convivência e regras de socialização.

Leitura do texto “O dia em que um monstro veio à escola”! Discussão e contextualização do tema na roda de conversa. O que acontece na escola que nos deixa tristes? Como o comportamento de um colega pode me incomodar? O que eu posso fazer para me relacionar melhor com meus colegas? Como posso contribuir para que o clima na escola seja de respeito mútuo?

Segunda aula: Jogo da memória temático. Elaboração da lista de combinados da turma e votação para escolha de quais irão compor um cartaz em formato de histórias em quadrinhos (HQ). A professora, utilizando o site Pixton, irá confeccionar os cartazes com a participação dos alunos

Link <https://Pixton.com/hq:983rw3xy>

Figura 1 - Tela do aplicativo Pixton



Fonte: Print de tela do site <https://Pixton.com/hq:983rw3xy>

Figura 2 - Cartas para o jogo da memória.



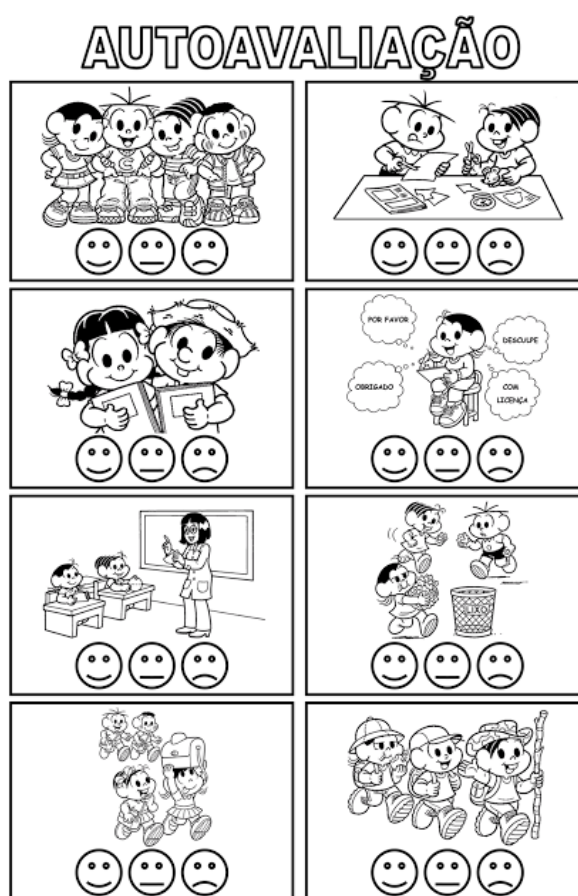
Fonte: <http://ensinar-aprender.com.br/2011/03/normas-de-convivencia.html>

Terceira aula: Impressão e exposição em lugar visível dentro da sala, para apreciação e memorização destes combinados. Revisitar e reavaliar constantemente. Reelaborar os combinados sempre em que nova situação se fizer necessário

8. Avaliação

VAMOS CONFERIR SE VOCÊ ENTENDEU OS COMBINADOS? PINTE A CARINHA RELACIONADA AO SEU COMPORTAMENTO NA AÇÃO REPRESENTADA NO QUADRO.

Figura 3: Autoavaliação



Fonte: <http://ensinar-aprender.com.br/2011/03/normas-de-convivencia.html>

CIRCULE AS FIGURAS QUE REPRESENTAM UM BOM COMPORTAMENTO E RISQUE AS QUE REPRESENTAM UM MAL COMPORTAMENTO.

Figura 4: Exemplos de comportamentos



Fonte: <http://ensinar-aprender.com.br/2011/03/normas-de-convivencia.html>

Referências

9.1 Referências para o professor

9.1.1 MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Referencial curricular nacional para a educação infantil, volume 3 – Conhecimento de mundo

9.1.2 O DIA EM QUE UM MONSTRO VEIO PARA A ESCOLA. Disponível em: <http://dessiral.blogspot.com/2017/02/livro-o-dia-em-que-um-monstro-veio.html>
Acesso em 01/10/2019

9.1.3 Atividades impressas sobre combinados disponíveis em <http://ensinar-aprender.com.br/2011/03/normas-de-convivencia.html> Acesso em 01/10/2019

3.2. Minha história em quadrinhos

1. Contexto de Utilização

A Educação Infantil é o primeiro contato que as crianças têm com pessoas fora de seu núcleo familiar. É através desta etapa da educação que são apresentadas às outras esferas da sociedade. O reconhecimento do outro parte do reconhecimento de si próprio. Conhecer sua história, sua família, suas tradições e cultura tornam o indivíduo mais consciente de si e do lugar que ocupa na sociedade. Para conhecer o mundo, é preciso conhecer a si próprio e este projeto tem a intenção de provocar a curiosidade dos alunos sobre suas histórias e de suas famílias. Após a investigação com seus familiares, os alunos contaram suas próprias histórias através das histórias em quadrinhos, que é um gênero textual muito apreciado pelas crianças. Nesta sequência didática, depois do levantamento de dados, vamos organizar e expor estas informações de forma divertida, atraente, lúdica e única.

2. Objetivos

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

- Conhecer suas origens, características físicas, sua história e de sua família
- Reconhecer e valorizar as diferenças físicas, culturas e sociais dentre as famílias.
- Relatar fatos acontecidos com seus familiares

3. Conteúdo

O projeto identidade é trabalhado durante toda a educação infantil. Nele exploramos a percepção do eu como sujeito pertencente a um grupo que se expande da família para a comunidade escolar. O encontro com a família e suas tradições reforçam o reconhecimento e sensação de pertencimento, construindo a identidade do indivíduo. Já na Educação infantil, as crianças têm contato com diversos gêneros

textuais. Nesta atividade, apresentamos e confeccionamos histórias em quadrinhos, baseadas na própria história dos alunos.

4. Ano

ALUNOS DA TURMA DE 5 ANOS – EDUCAÇÃO INFANTIL

5. Tempo Estimado

10 Aulas, distribuídas em 3 semanas.

6. Previsão de Materiais e Recursos

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

Registros e relatos realizados pelas famílias

Computador conectado à internet com permissão de acesso ao site PIXTON

Impressora com tinta colorida, papel ofício para impressão.

7. Desenvolvimento

1ª aula: Apresentação das fichas com nomes dos alunos. Roda de conversa sobre estes nomes, origens e significados, quem escolheu... Como para casa, solicitar este levantamento com os familiares,

Da 2ª à 9ª aula: exposição dos registros feitos em conjunto com a família em casa. Construção da história individual baseada nos registros e relatos familiares, em formato de história em quadrinhos, através do site Pixton, com auxílio da professora. Cada aluno terá a oportunidade de se retratar como personagem principal e na história apresentará sua origem e de sua família. Impressão para futura divulgação. Serão

realizadas atividades lúdicas para reconhecimento e apreciação das diferenças físicas entre os alunos, como desenhar o colega, descobrir quem o outro colega desenhou, adivinhar quem é o aluno oculto baseando-se nas pistas dadas pela professora.

Figura 5: Modelo de atividade com desenhos das crianças



Fonte: <https://www.espacoeducar.net/2019/01/projeto-identidade-quem-sou-eu-para.html>

10ª aula: Exposição das histórias criadas pelos alunos durante a festa da família.

8. Avaliação

Atividades que retratem as próprias características físicas para percepção de si. Como Para Casa, levarão questões para serem investigadas junto aos familiares.

- Onde eu nasci?
- Quem escolheu o meu nome?
- Qual o significado dele?
- Qual a origem do sobrenome da família?

Figura 6: Atividades para Projeto Identidade

MEU NOME É:

ESSA É MINHA MÃO DIREITA:

EU SOU ASSIM:

EU TENHO ANOS

Fonte: <https://www.espacoeducar.net/2019/01/projeto-identidade-quem-sou-eu-para.html>

- Traga uma foto de seu rosto, tamanho 10x15, na posição vertical, para montarmos um quebra cabeça “Cara Maluca”
- Com a foto enviada, recortar e colar os palitos de picolé. Brincar de “Cara Maluca”, trocando as partes do rosto com as de outros colegas.

Figura 7 – Modelo de recortes de quebra cabeça facial para a atividade “Cara Maluca”



Fonte: <https://www.espacoeducar.net/2019/01/projeto-identidade-quem-sou-eu-para.html>

Registre, de sua maneira, o seu rosto. Preste atenção nos detalhes que fazem você tão diferente e especial! Capriche na produção!

Figura 8 – Modelo de impressão para identidade



Fonte: <https://www.espacoeducar.net/2019/01/projeto-identidade-quem-sou-eu-para.html>

Os registros serão coletados, impressos e agrupados, formando um livrão contando a história de todos os alunos da turma. Este material coletivo será exposto para a comunidade escolar na festa da família.

Referências

Referências para o professor

*EDWARDS, C.; GANDINI, L.; FORMAN, G. As cem linguagens da criança: a abordagem de Reggio Emília na educação da primeira infância. Porto Alegre: Artmed, 1999.

*FREIRE, Madalena, A paixão de conhecer o mundo. 10ªEd. Paz na Terra Editora., 2009

* MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Referencial curricular nacional para a educação infantil, volume 3 – Conhecimento de mundo

Referências para o estudante

*MARY HOFFMAN, ROS ASQUITH. Grande e maravilhoso livro das famílias, SM Editora, 2011

* MEXEINER, ALEXANDRA. É tudo família! Outros Formatos Editora, 2013

* PARR, TODD. O Livro da família. Editora Panda Books, 2003

3.3 Sequência didática com uso do aplicativo Story Telling Cubes com o tema animais

1. Contexto de Utilização

A seguinte sequência didática pode ser usada como mais um instrumento para estimulação no processo de alfabetização e letramento, assim como desenvolvimento da linguagem oral através do conto e reconto, tendo como recurso adicional o aplicativo de Story Telling Cubes, utilizado para sortear animas que serviram de tema para ilustrar os trabalhos.

2. Objetivos

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

*Reconhecer as rimas em músicas e nos textos poéticos

*Ouvir a leitura de histórias e outros textos e acompanhando, com orientação do adulto-leitor, a direção da leitura (de cima para baixo, da esquerda para a direita).

*Criar e contar histórias oralmente, com base em imagens selecionadas através da utilização do aplicativo Story Telling Cubes, tema animais.

*Recontar histórias criadas e planejar coletivamente o formato do registro através gravuras ou desenhos, tendo o professor como escriba ou pela escrita espontânea.

3. Conteúdo

Nas sociedades letradas, as crianças estão em contato com a linguagem escrita constantemente. Através deste contato cotidiano, elas descobrem o aspecto funcional da escrita, estimuladas pelo interesse e curiosidade. Para aprender a escrever, dois processos paralelos acontecem simultaneamente: o reconhecimento do conteúdo escrito e as características desta linguagem escrita. Esta aprendizagem está

relacionada ao contato com textos de diversos formatos para que além de saber ler e escrever, entendam o porquê de ser desta ou daquela forma. Na Educação Infantil, é importante promover experiências nas quais as crianças possam falar e ouvir, potencializando sua participação na cultura oral, pois é na escuta de histórias, na participação em conversas, nas descrições, nas narrativas elaboradas individualmente ou em grupo e nas implicações com as múltiplas linguagens que a criança se constitui ativamente como sujeito singular e pertencente a um grupo social.

A observação e análise das produções escritas das crianças revelam que elas tomam consciência das características desta linguagem gradativamente, ao passo que vão experimentando estas construções. Desde pequenas elas usam o lápis e papel para imprimir marcas, sugerindo uma escrita, imitando o que está escrito nos livros ou outros materiais impressos. Nesse convívio com textos escritos, as crianças vão construindo hipóteses sobre a escrita que se revelam, inicialmente, em rabiscos e garatujas e, à medida que vão conhecendo letras, em escritas espontâneas, não convencionais, mas já indicativas da compreensão da escrita como sistema de representação da língua. Estas são hipóteses provisórias, antes que compreendam o sistema escrito e sua complexidade.

No processo de construção da linguagem escrita, as crianças cometem erros, mas que não devem ser considerados equívocos. Estes são esperados, pois remetem a um processo evolutivo na aprendizagem. Informam como estas crianças pensam a escrita em determinado momento. Nestas tentativas e formulação de hipóteses, as crianças aprendem a produzir textos antes mesmo de grafá-los, tendo o adulto como escriba. Nesta sequência didática, as crianças têm a oportunidade de experimentar a escrita de forma lúdica e divertida, como deve ser toda proposta em educação infantil.

4. Ano

5. Tempo Estimado

Duas aulas de quarenta minutos por semana, durante três semanas, totalizando seis aulas.

6. Previsão de Materiais e Recursos

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

*Figuras diversas sobre animais

*Celular conectado à internet com o aplicativo Story Telling Cubes instalado

*Computador conectado à impressora

*Impressora com tinta colorida e folhas para impressão dos prints das telas do aplicativo;

*Papéis variados, lápis de escrever, lápis de colorir, tintas, cola

7. Desenvolvimento

1ª aula

Primeiro momento: Em roda, promover uma conversa inicial sobre o tema animais, sondando as preferências e curiosidades, perguntando quais animais as crianças tem contato, se tem animal de estimação, de quais gostam mais.... Compartilhar a fala do grupo, estimulando cada criança a contribuir este momento de expressão oral com sua bagagem individual, sua vivência, experiências. O professor deve estimular o relato individual de experiências e fatos acontecidos, outras histórias ouvidas, filmes ou outro contato relacionado ao tema animais.

Segundo momento: Distribuição de figuras, imagens ou fotos sobre variados animais para manuseio em pequenos grupos de 4 crianças e discussão sobre as imagens. Espaço para questionamentos: Quais animais eles conhecem, se sabem como vivem, se alguém já viu ou tem algum daqueles animais... Colagem em grupo, confecção de cartazes, escrita espontânea das informações levantadas e compartilhamento para toda sala.

2ª aula

Leitura de alguns textos do livro A arca de Noé e escuta do CD a Arca de Vinicius.

Acompanhamento da leitura de texto impresso em folha e distribuído as crianças para reconhecimento do sentido da escrita, da esquerda para direita, identificação das rimas oralmente, destaque para as palavras que terminam com o mesmo som.

O PINGUIM

BOM DIA, **PINGUIM**
ONDE VAI **ASSIM**
COM AR **APRESSADO?**
EU NÃO SOU **MALVADO**
NÃO FIQUE **ASSUSTADO**
COM MEDO DE **MIM.**
EU SÓ **GOSTARIA**
DE DAR UM **TAPINHA**
NO SEU CHAPÉU-**JACA**
OU BEM DE **LEVINHO**
PUXAR O **RABINHO**
DA SUA **CASACA.**

O ELEFANTINHO

ONDE VAIS, **ELEFANTINHO**
CORRENDO PELO **CAMINHO**
ASSIM TÃO **DESCONSOLADO**
ANDAS PERDIDO, **BICHINHO**
ESPETASTE O PÉ NO **ESPINHO**
QUE SENTES, POBRE **COITADO?**

— ESTOU COM UM MEDO **DANADO**
ENCONTREI UM **PASSARINHO!**

O PATO

LÁ VEM O PATO
PATA AQUI, PATA **ACOLÁ**
LÁ VEM O PATO
PARA VER O QUE É QUE **HÁ**.
O PATO PATETA
PINTOU O **CANECO**
SURROU A GALINHA
BATEU NO **MARRECO**
PULOU DO POLEIRO
NO PÉ DO **CAVALO**
LEVOU UM COICE
CRIOU UM **GALO**
COMEU UM **PEDAÇO**
DE **JENIPAPO**
FICOU **ENGASGADO**
COM DOR NO **PAPO**
CAIU NO **POÇO**
QUEBROU A **TIGELA**
TANTAS FEZ O **MOÇO**
QUE FOI PRA **PANELA**.

AS BORBOLETAS

BRANCAS

AZUIS

AMARELAS

E PRETAS

BRINCAM

NA LUZ

AS BELAS

BORBOLETAS.

BORBOLETAS BRANCAS

SÃO ALEGRES E FRANCAS.

BORBOLETAS AZUIS

GOSTAM MUITO DE LUZ.

AS AMARELINHAS

SÃO TÃO BONITINHAS

E AS PRETAS, ENTÃO...

OH, QUE ESCURIDÃO!

A FOCA

QUER VER A FOCA

FICAR FELIZ

É PÔR UMA BOLA

NO SEU NARIZ.

QUER VER A **FOCA**
BATER **PALMINHA**?

É DAR A ELA
UMA **SARDINHA**.

QUER VER A **FOCA**
FAZER UMA **BRIGA**?
É ESPETAR ELA
BEM NA **BARRIGA**!

A CACHORRINHA

MAS QUE AMOR DE **CACHORRINHA**!
MAS QUE AMOR DE **CACHORRINHA**!

PODE HAVER COISA NO MUNDO
MAIS BRANCA, MAIS **BONITINHA**
DO QUE A TUA **BARRIGUINHA**
CRIVADA DE **MAMIQUINHA**?

PODE HAVER COISA NO MUNDO
MAIS TRAVESSA, MAIS **TONTINHA**
QUE ESSE AMOR DE **CACHORRINHA**
QUANDO VEM FAZER **FESTINHA**
REMEXENDO A **TRASEIRINHA**?

3ª Aula

Primeiro momento: Manuseio de diversos gêneros textuais impressos (cartazes de sala, recados, bilhete, convite, livro, revista, gibi, jornal, bula de remédio, receitas) Levantamento de hipóteses sobre a função dos diferentes gêneros.

Segundo momento: Introdução oral do conceito de Story Telling Cubes, demonstração de como se usa este aplicativo, para que serve e como podemos criar histórias a partir dele. Utilização do aplicativo Story Telling Cubes pelos alunos e prints das várias formas de apresentação dos dados com o tema animais. Impressão das telas printadas. As crianças realizam a construção de um conto coletivo, onde cada um dá continuidade à história iniciada pelo anterior. Assim, em roda, as crianças vão seguindo a ordem de fala, utiliza das imagens para a construção da história e a professora consegue acompanhar a produção e realizar o registro.

Figura 9 Print do aplicativo Story Telling



Fonte: Imagem printada da tela do celular usando aplicativo Story Telling

4ª aula

Primeiro momento: oralmente, retomar as informações levantadas anteriormente, os textos da Arca de Noé, os cartazes produzidos em sala fazendo ligação com os animais contemplados pelo aplicativo. Relembrar os vários gêneros textuais e sugerir a utilização destes como orientação para construção da história.

Segundo momento: Livre manuseio das impressões dos prints das telas do aplicativo Story Telling Cubes da aula anterior para visualização das imagens e apoio à memorização das gravuras dos animais, evocando as informações já trabalhadas.

5ª aula

Construção coletiva de texto cujo enredo se baseie nas imagens de animais sorteadas através do aplicativo Story Telling Cubes. Após visualização das imagens e a estimulação da oralidade sobre o tema, inicia-se o registro do conto. Com os alunos sentados no chão, formando uma roda, dá-se início à construção da narrativa a partir das imagens sorteadas no aplicativo neste momento, tendo a professora como escriba das contribuições individuais. Todos os alunos participam da atividade.

6ª aula:

Registro livre feitos pelos alunos (desenhos, colagens, gravuras...)

Montagem de um livrão coletivo com os registros produzidos pelas crianças para exposição na feira de cultura da escola.

8. Avaliação

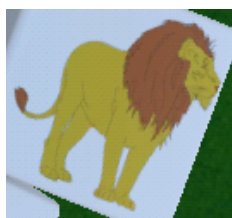
Na Educação Infantil a avaliação não é quantitativa e sim qualitativa. Um bom indício que o trabalho tem alcançado seus objetivos será o envolvimento de cada criança em construir seu material e expor seu trabalho. Esta observação será feita durante toda construção, considerando-se a disposição e a realização em conhecer e criar sua história. Por meio de diversos registros, feitos em diferentes momentos tanto pelos professores quanto pelas crianças (gravuras, cartazes, desenhos e textos), podemos evidenciar a progressão ocorrida durante o período observado. Os exercícios permitem que o professor avalie o processo permitindo, desta maneira, uma tomada de decisão mais clara para direcioná-los durante este percurso e possibilitando novos caminhos. Alguns exercícios propostos:

- 1) PINTE COM SUA COR PREFERIDA A PRIMEIRA PALAVRA DE CADA LINHA.

O PINGUIM

BOM DIA, PINGUIM
ONDE VAI ASSIM
COM AR APRESSADO?
EU NÃO SOU MALVADO
NÃO FIQUE ASSUSTADO
COM MEDO DE MIM.
EU SÓ GOSTARIA
DE DAR UM TAPINHA
NO SEU CHAPÉU-JACA
OU BEM DE LEVINHO
PUXAR O RABINHO
DA SUA CASACA.

2) QUAL É O NOME DESTE ANIMAL?

Figuras 10 a 14: Recortes do print do app Story Telling**Figura 10****Figura 11****Figura 12****Figura 13**

Fonte: Imagens printadas da tela do celular usando aplicativo Story Telling

3) VAMOS LIGAR AS RIMAS?

Figuras 14 a 17: Recortes da imagem printada do aplicativo Story Telling

Figura 14



Figura 15



Figura 16



Figura 17



Fonte: Imagens printadas da tela do celular usando aplicativo Story Telling

4) DESENHE O ANIMAL QUE MAIS GOSTA. DO JEITO QUE VOCÊ PENSA QUE É.

Uma caixa vazia com uma borda preta, destinada ao desenho do animal preferido do usuário. A caixa é retangular e ocupa a maior parte da largura da página.

AGORA ESCREVA O NOME DELE.

5) EM SEU CADERNO, RECONTE DO SEU MELHOR JEITO, A PARTE DA HISTÓRIA QUE MAIS GOSTOU.

6) REPRESENTAÇÃO CÊNICA DAS HISTÓRIAS CRIADAS PELOS ALUNOS.

EXERCÍCIOS DE PARA CASA

1) PEÇA AJUDA DE UM FAMILIAR E PROCURE 5 IMAGENS DE ANIMAIS EM JORNAIS E REVISTAS. COLE EM SEU CADERNO E EM SEGUIDA ESCREVA, DA FORMA QUE VOCÊ PENSA, OS NOMES DESTES ANIMAIS.

2) CIRCULE AS PALAVRAS QUE TERMINAM COM O MESMO SOM.

A FOCA

QUER VER A FOCA
FICAR FELIZ?
É PÔR UMA BOLA
NO SEU NARIZ.

QUER VER A FOCA
BATER PALMINHA?
É DAR A ELA
UMA SARDINHA.

QUER VER A FOCA
FAZER UMA BRIGA?
É ESPETAR ELA
BEM NA BARRIGA!

Referências

* EDWARDS, C.; GANDINI, L.; FORMAN, G. As cem linguagens da criança: a abordagem de Reggio Emilia na educação da primeira infância. Porto Alegre: Artmed, 1999.

*FREIRE, Madalena, A paixão de conhecer o mundo. 10ªEd. Paz na Terra Editora., 2009

* MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Referencial curricular nacional para a educação infantil, volume 3 – Conhecimento de mundo

* MORAES, VINICIUS DE. A arca de Noé, 2a ed. aumentada, Companhia das Letras, São Paulo, 2004

*MORAES, VINICIUS DE. A Arca de Vinícius, Gravadora Universal 1980.

3.4. Plantar para colher, comer para crescer! Uso do Filmora para registrar o crescimento da horta.

1. Contexto de Utilização

A horta é um espaço muito atraente para alunos da educação infantil. Com este tema, pode-se trabalhar diversos aspectos dentro dos contextos trabalhados como linguagem oral escrita, matemática, ciências, artes, natureza e sociedade. Elaborar uma horta, trabalhar a terra e plantar, além de muito prazeroso para as crianças, oferece possibilidade de enriquecimento nutricional, pois o que se colhe pode ser servido nas refeições servidas na escola.

2. Objetivos

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

- Visualizar a sequência de crescimento de uma hortaliça ou legume.
- Reforçar as noções de passagem do tempo.
- Perceber as diferenças no clima de acordo com as estações do ano.
- Reconhecer o sabor do que foi plantado e colhido na horta, servido em refeições preparadas na escola
- Reconhecer e formular hipóteses sobre escrita dos nomes das hortaliças plantadas

3. Conteúdo

- Relação entre a passagem do tempo e a sequência de crescimento das plantas. (Matemática)
- Características climáticas das estações do ano. (Natureza e Sociedade)

- Alfabetização e letramento (Linguagem oral e escrita)
- Experimentação e utilização de variadas técnicas (Artes)

4. Ano

Turma de 4 anos, segundo ciclo da Educação Infantil.

5. Tempo Estimado

A duração desta sequência didática é determinada pelo tipo de hortaliça escolhido. As atividades podem se estender de cinquenta dias a um ano, de acordo com as estações e o plantio determinado. Nesta atividade, foram necessárias 4 aulas

6. Previsão de Materiais e Recursos

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são: espaço apropriado para implantação ou revitalização de uma horta, sementes ou mudas para o plantio, instrumentos para preparar a terra, papelaria diversa para registros, calendários impressos, câmera fotográfica para registro evolutivo, computador com acesso à internet e o programa Filmora9 instalado.

7. Desenvolvimento

Cada etapa é realizada em uma aula de 50 minutos. O intervalo da 4ª para a 5ª aula é de cinquenta dias, mas dependerá da cultura escolhida. Neste caso, utilizamos alface, cenoura, salsinha. Ao decorrer das etapas, dentro da rotina normal, serão realizados exercícios para alfabetização com a temática horta

1ª AULA

ETAPA 1: Conversa com os alunos e levantamento de questões sobre como o meio ambiente é formado e a importância em preservá-lo, origem dos alimentos que ingerimos e como são produzidos, alimentação saudável e seus benefícios para a saúde.... Marcar no calendário o primeiro dia de atividade

ETAPA 2: Escrita espontânea das plaquinhas indicativas com os nomes das hortaliças, ilustrar as placas indicativas

ETAPA 3: Reconhecimento do local de construção da horta. Divisão dos canteiros e marcação da posição de onde serão feitas as fotografias diárias. Registro fotográfico dos canteiros no mesmo horário. Marcação da data no calendário. Registro do cenário em forma de desenho, utilizando pintura. Atentar para as condições climáticas como: se o céu estava nublado ou não, se estava chovendo ou o tempo estava seco, se ventava, se estava frio ou fazia calor.

2ª AULA

ETAPA 4: Plantio juntamente com os alunos. Registro fotográfico dos canteiros no mesmo horário, marcação da data no calendário. Registro do cenário em forma de desenho, utilizando colagem. Atentar para os indícios climáticos.

ETAPA 5: Rega de acordo com a demanda de cada espécie até alcançar o tamanho adequado para colheita. Registro fotográfico dos canteiros, semanalmente, no mesmo horário. Marcação da data no calendário. Registro do cenário em forma de desenho com canetinha hidrográfica. Atentar para os indícios climáticos.

3ª AULA

ETAPA 6: Após atingir o crescimento adequado para consumo, colher, higienizar corretamente e encaminhar para preparo na cantina. Degustação do prato.

Fotografar todos os passos. Marcar a data no calendário. Registro do cenário em forma de desenho, utilizando massinha.

4ªAULA

ETAPA 7: A professora fará a edição o material fotográfico no programa Filmora e exibição vídeo para discussão com os alunos.

ETAPA 8: Discussão e coleta de dados observados durante o processo para registro escrito pelos alunos. Avaliação das percepções individuais em relação as mudanças ocorridas no tempo e espaço. Contagem dos dias de atividades, comparação do mês de início e final das atividades, reescrita das plaquinhas indicativas com nomes das plantas.

8. Avaliação

Verificar se cada criança acompanhou as marcações das datas de atividades nos calendários para observação da passagem e contagem dos dias.

Comparação entre a escrita espontânea das primeiras e das últimas plaquinhas. Verificação se houve avanço no processo de aquisição da escrita.

Averiguação se os desenhos expõem características climáticas condizentes com as estações.

Exemplos de atividades propostas a serem realizadas antes e após o plantio

Figura 18: Exemplo de atividade

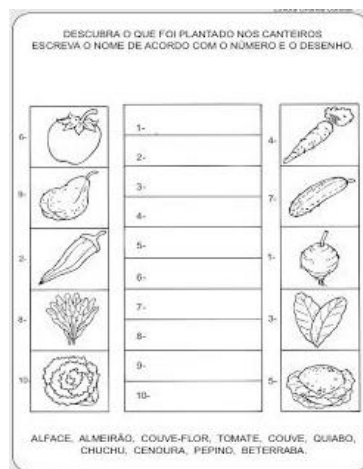


Imagem disponível em <https://www.mestredosaber.com.br/projeto-alimentacao-saudavel-educacao-infantil/>

Atividade proposta como Para Casa

Figura 19: Exemplo de atividade de Para Casa

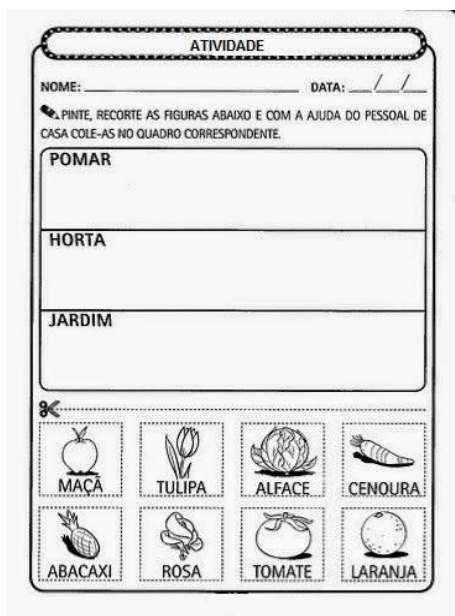
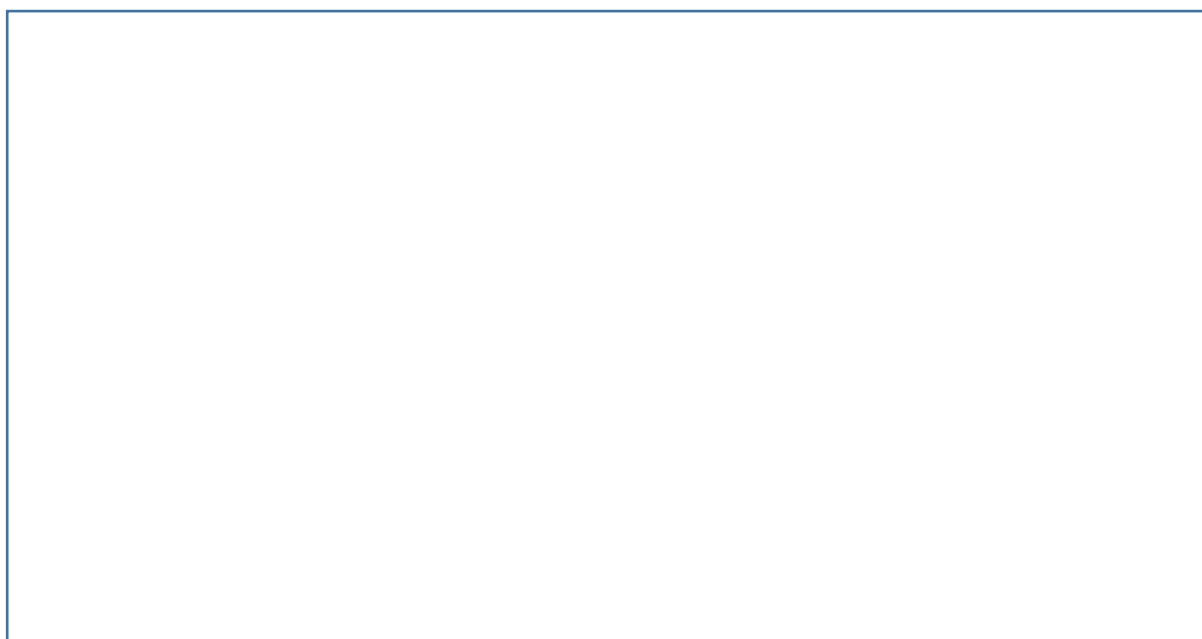


Imagem disponível em <https://www.mestredosaber.com.br/projeto>

NO ESPAÇO ABAIXO, DESENHE O QUE VOCÊ OBSERVOU NO HORTA HOJE. NÃO SE ESQUEÇA DE REGISTRAR O CÉU E O ENTORNO DA HORTA. CAPRICHE NA ARTE!



Exemplo de calendário para ser distribuído aos alunos.

Figura 20: Calendário do mês de junho



Imagem disponível em <https://www.mestredosaber.com.br/projeto-alimentacao-saudavel-educacao-infantil/>

Avaliação da escrita espontânea no início e no final da aplicação da sequência

ESCREVA, DO JEITO QUE VOCÊ PENSA QUE É, O NOME DA HORTALIÇA QUE PLANTAMOS HOJE.

Ao final da sequência, reaplicar a atividade.

ESCREVA, DO JEITO QUE VOCÊ PENSA QUE É, O NOME DA HORTALIÇA QUE PLANTAMOS NO PRIMEIRO DIA DE AULA.

Referências

9.1. Referências para o professor

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Referencial curricular nacional para a educação infantil, volume 3 – Conhecimento de mundo

3.5. Treinando o uso a vírgula pelo aplicativo WhatsApp

1. Contexto de Utilização

Atualmente, é difícil pensar a vida contemporânea sem a participação em alguma rede social. Os nativos digitais assimilam a tecnologia digital como se fosse uma extensão de seu próprio eu. Nesse contexto, para que o processo

ensino/aprendizagem seja mais atraente, é indispensável a atualização das metodologias didáticas, incluindo técnicas mais dinâmicas e próximas do dia a dia do educando. Utilizar redes sociais como instrumento didático pode ser uma boa estratégia. Mas, antes, é necessário que os alunos sejam instruídos de como o seu bom uso pode lhe proporcionar boas experiências, enquanto o uso inadequado desencadeará em consequências indesejadas.

2. Objetivos

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

- Receber/Postar/Responder/Encaminhar mensagens pelo app WhatsApp
- Estejam mais assertivos em sua escrita em relação ao uso correto da vírgula, seguindo os padrões da norma culta da Língua Portuguesa.

3. Conteúdo

- Língua Portuguesa – Gramática – Uso da vírgula.
- Uso de tecnologias digitais para produção de conhecimento

4. ANO

5º Ano do Ensino Fundamental I

5. Tempo Estimado

Duas aulas e tarefas extraclasse

6. Previsão de Materiais e Recursos

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

Aparelhos celulares com o aplicativo WhatsApp instalado e acesso à internet

7. Desenvolvimento

1º PASSO: 1 AULA DE INTRODUÇÃO AO TEMA

Acolhida e introdução ao conteúdo “Uso da Vírgula”;

Resolução de exercícios em sala

2º PASSO: 1 AULA PARA TRATAR SOBRE O USO DAS MÍDIAS SOCIAIS

Discussão e contextualização sobre o uso do WhatsApp como instrumento de aprendizagem.

Montagem do grupo virtual para desenvolvimento das tarefas.

3º PASSO: Após criado o grupo, cada aluno postará um trecho de texto para que a turma faça a correta inclusão de vírgulas, repostando as mensagens para discussão entre os componentes deste grupo. O professor ocupa o lugar de administrador e moderador do grupo, fornecendo as devidas correções após encerradas as discussões.

4º PASSO: Após análise das postagens, o professor escolherá alguns dos trechos postados que serão incluídos como exercícios na avaliação bimestral.

8. Avaliação

Os exercícios postados pelos alunos serão incluídos na avaliação bimestral.

Referências

SIBILA, PAULA. A escola no mundo hiperconectado: Redes em vez de muros? Matrizes, Ano 5 N°2 Jan/Jun., 2012, São Paulo, Brasil p 195-211 Disponível em <http://www.periodicos.usp.br/matrizes/article/view/38333/41193>. Acesso em 05/10/2019

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Terminando o curso e revendo nossas primeiras sequências didáticas, percebemos quanto conhecimento sobre o uso das tecnologias na educação construímos ao longo destes semestres. Conhecemos inúmeros instrumentos e variadas possibilidades de utilização das tecnologias de informação na educação. Na reta final, nossas produções foram mais assertivas e condizentes com o curso. Estão melhor elaboradas, mais completas e de fácil reprodução por terceiros. Experimentamos as ferramentas propostas e tanto professores, quanto alunos ficaram entusiasmados com as novas possibilidades de produção e gerenciamento de informações na construção dos saberes.

Minha expectativa inicial não foi atingida, pois não foi falado nada de relacionado à inclusão. A única disciplina que dizia tratar sobre jogos, não trouxe nada em relação à Educação Inclusiva. Contudo, notamos o quanto a Educação a Distância aproxima e cria possibilidades de formação para quem, estrategicamente, está fora dos limites dos grandes centros. Conhecemos instrumentos tecnológicos fáceis de serem usados, com baixo custo e de ampla aplicabilidade nos ensinos fundamental e médio. Instrumentos estes, que tornam as aulas mais atraentes, fazendo com que o aluno seja mais participativo, deixando de ser consumidor para se tornar criador e compartilhador de conhecimento. Mesmo que tais instrumentos estejam ainda distantes prática real em algumas escolas, particularmente para a rede pública de ensino, vale a esperança de que um dia, todos os alunos sejam contemplados com acesso às tecnologias de ponta. Enquanto não acontece, vamos estudando e conhecendo novos caminhos para que a discrepância entre rede pública e privada diminua cada vez mais e possamos oferecer educação de qualidade com acesso universal.

REFERÊNCIAS

OKADA, Alexandra et al. Os estilos de coaprendizagem para as novas características da educação 3.0. **ATAS DA VIII CONFERÊNCIA INTERNACIONAL DE TIC NA EDUCAÇÃO**, Universidade do Minho | Braga | Portugal 15-16 jul. 2013.

RUEST, Stephanie et al. The Inverse Relationship Between Digital Media Exposure and Childhood Flourishing. **The Journal of Pediatrics**, v.197, n.1, p. 268-274, jun. 2018.

LUCENA, Neide Maria Gomes de et al. Relação entre perfil psicomotor e estilo de vida de crianças de escolas do município de João Pessoa, PB. **Fisioterapia e Pesquisa**, São Paulo, v. 17, n. 2, p. 124-129, jun. 2010