

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

Eliete Moreira Rodrigues

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO: sequências didáticas com o uso das
tecnologias de informação e comunicação como recurso pedagógico em sala
de aula**

Belo Horizonte

2020

Eliete Moreira Rodrigues

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO: sequências didáticas com o uso das
tecnologias de informação e comunicação como recurso pedagógico em sala
de aula**

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: Prof. Dr. Rafael Alves Ferreira Almeida

Belo Horizonte

2020

CIP – Catalogação na publicação

- R696t Rodrigues, Eliete Moreira
Trabalho de conclusão de curso: sequências didáticas com o uso das tecnologias de informação e comunicação como recurso pedagógico em sala de aula / Eliete Moreira Rodrigues. - Belo Horizonte, 2020.
40 f.; enc.
- Monografia (Especialização): Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico, Belo Horizonte, 2020.
- Orientador: Prof. Dr. Rafael Alves Ferreira Almeida
- Inclui bibliografia.
1. Tecnologias digitais. 2. Sequências didáticas – Material didático. 3. Educação tecnológica. 4. Prática docente. I. Título. II. Almeida, Rafael Alves Ferreira. 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: ELIETE MOREIRA RODRIGUES

Matrícula: 2018731984

Título do Trabalho: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO: SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS COM O USO DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO COMO RECURSO PEDAGÓGICO EM SALA DE AULA

BANCA EXAMINADORA:

Professor(a) orientador(a): RAFAEL ALVES FERREIRA ALMEIDA

Professor(a) examinador(a): ANA CRISTINA RIBEIRO VAZ

Aos 4 dias do mês de julho de 2020, reuniram-se através de Teleconferência pelo aplicativo Zomm, durante a realização do II 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 **ELIETE MOREIRA RODRIGUES**.

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

PARECER: APROVADA**NOTA: 70****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 17/08/2020, às 17:03, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



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 **0216939** e o código CRC **2E475CD4**.

RESUMO

Um dos maiores marcos do século XXI é o fato de viver imerso em uma sociedade digital. As tecnologias têm provocado mudanças em todos os segmentos sociais, e desafiam as metodologias de aprendizagem. As escolas foram inventadas em uma época industrial e passaram longos anos fazendo uso de tecnologias analógicas. A maior parte dos professores se formou em aulas tradicionais e sem uso de tecnologias digitais. Essa condição, muitas vezes, gera um distanciamento entre a sociedade e as práticas pedagógicas realizadas na escola e configuram um desafio aos docentes: inovar as práticas de ensino para construir aprendizagens possíveis aos alunos digitais. Novas competências se fazem necessárias na sociedade do conhecimento, como: habilidade de comunicação, capacidade de aprender de forma independente, ética e responsabilidade, atividades em equipe e flexibilidade, pensamento crítico, competências digitais e gestão do conhecimento. Diante de tais perspectivas o presente trabalho busca expor atividades sobre o uso da sequência didática (SD) em atividades pedagógicas com o uso das tecnologias de informação e comunicação, porém, o mesmo objetiva-se demonstrar sobre o uso da SD, como uma ferramenta de desenvolvimento da leitura e escrita no ensino, a partir de práticas de ensino desenvolvidas na escola. Neste trabalho elaborou uma revisão bibliográfica sobre a temática da SD na sala de aula. Em seguida, fez-se uso dos registros presentes nos diários de campo, no intuito de resgatar as experiências obtidas por meio das primeiras ações realizadas com a utilização das oficinas didático/pedagógicas para o ensino da leitura e escrita. Além disso, neste trabalho foi apresentado um memorial onde enfatiza uma linha de tempo profissional da autora.

Palavras-chave: Educação tecnológica. Prática docente. Propostas pedagógicas.

ABSTRACT

One of the greatest milestones of the 21st century is the fact of living immersed in a digital society. Technologies have brought about changes in all social segments, and challenge learning methodologies. Schools were invented in an industrial era and spent long years using analog technologies. Most teachers graduated from traditional classes and did not use digital technologies. This condition often creates a gap between society and the pedagogical practices carried out at school and constitute a challenge for teachers: innovating teaching practices to build possible learning for digital students. New skills are needed in the knowledge society, such as: communication skills, the ability to learn independently, ethics and responsibility, team activities and flexibility, critical thinking, digital skills and knowledge management. In view of such perspectives, the present work seeks to expose reflections on the use of the didactic sequence (SD) in pedagogical activities with the use of information and communication technologies, however, the same objective is to reflect on the use of SD, as a tool for development of reading and writing in teaching, based on teaching practices developed at school. The literature review on the theme of DS in the classroom was initially adopted as a methodological procedure. Then, the records in the field diaries were used, in order to rescue the experiences obtained through the first actions carried out with the use of didactic / pedagogical workshops for the teaching of reading and writing. In addition, in this monographic work a memorial was presented where it emphasizes a professional timeline of the author. Bearing in mind that, the study was based on writing about the perception of the character's practice and teaching.

Keywords: Technological education. Teaching practice. Pedagogical proposals

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
2 MEMORIAL.....	8
3 SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS	13
3.1 SD - Leitura e Escrita/Textualização/Trava língua	13
3.1.1 Contexto de Utilização	13
3.1.2 Objetivos	14
3.1.3 Conteúdo	14
3.1.4 Ano.....	14
3.1.5 Tempo estimado	14
3.1.6 Revisão de Materiais e Recursos	14
3.1.7 Desenvolvimento	15
3.1.8 Avaliação	18
3.1.9 Roteiro Esquemático para o Professor	18
3.2 SD - Leitura e Escrita/ Flashcards	19
3.2.1 Contexto de Utilização	19
3.2.2 Objetivos	20
3.2.3 Conteúdo	20
3.2.4 Ano.....	20
3.2.5 Tempo estimado	20
3.2.6 Revisão de Materiais e Recursos	20
3.2.7 Desenvolvimento	20
3.2.8 Avaliação	23
3.2.9 Roteiro Esquemático para o Professor	24
3.3 SD - Jogos educativos/interpretação de texto.....	24
3.3.1 Contexto de Utilização	24
3.3.2 Objetivos	25
3.3.3 Conteúdo	25
3.3.4 Ano.....	25
3.3.5 Tempo estimado	25
3.3.6 Revisão de Materiais e Recursos	25
3.3.6 Desenvolvimento	25
3.3.8 Avaliação	27
3.3.9 Roteiro Esquemático para o Professor	28
3.4 SD - Preservação do meio ambiente.....	28
3.4.1 Contexto de Utilização	28
3.4.2 Objetivos	29
3.4.3 Conteúdo	29
3.4.4 Ano.....	29
3.4.5 Tempo Estimado.....	30
3.4.6 Revisão de Materiais e Recursos	30
3.4.7 Desenvolvimento	30
3.4.8 Avaliação	31
3.4.9 Roteiro Esquemático para o Professor	31

3.5 SD - Jogo educativo – memória alfabeto	32
3.5.1 Contexto de Utilização	32
3.5.2 Objetivos	33
3.5.3 Conteúdo	33
3.5.4 Ano.....	33
3.5.5 Tempo Estimado.....	33
3.5.6 Revisão de Materiais e Recursos	34
3.5.7 Desenvolvimento	34
3.5.8 Avaliação.....	36
3.5.9 Roteiro Esquemático para o Professor	36
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
REFERÊNCIAS.....	38

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho de conclusão de curso propõe apresentar sequências de atividades utilizando as tecnologias digitais, como apoio ao ensino. Haja vista que tais práticas pedagógicas têm como objetivo a introdução dos conteúdos de forma a proporcionar o encontro com as mídias como recurso para aprendizagem.

Vale frisar que as sugestões de práticas pedagógicas apresentadas no estudo poderão servir de auxílio para outras atividades interativas no aprofundamento da aprendizagem das sequências didáticas.

O objetivo geral deste trabalho é compreender o conhecimento didático por meio das tecnologias digitais, propondo atividades que favoreça a utilização das mídias digitais permeando o conhecimento, desenvolvimento e aprendizagem dos educandos.

Vale frisar que a utilização das mídias, haja vista as tecnologias já divulgadas por grandes autores como meio de comunicação, é uma ferramenta de grande importância para o conhecimento, já utilizada no meio social, e sendo disseminadas as informações para todo o mundo, meio de comunicação eficiente na educação dos alunos, e favorecendo a aprendizagem.

Este trabalho divulgado como meio de pesquisa, usou-se de sites de pesquisa como Google, Avilac, e outros que por meio de plataformas, aonde vai desenvolvendo a atividade de acordo com o conteúdo a ser ensinado.

A metodologia envolveu a construção de sequências didáticas com o uso pedagógico de diferentes mídias digitais com o objetivo de explorar o lúdico por meio das tecnologias digitais, possibilitando aos alunos o desenvolvimento cultural, apropriação de novos conhecimentos e maior sociabilidade.

O referido estudo teve como objetivo procurar desenvolver alternativas para que a tecnologia na escola não seja apenas um recurso em sala de aula e que as tecnologias trazidas pelos alunos não sejam apenas uma forma de entretenimento ou uma forma de distração durante as aulas, mas que ambas possam caminhar juntas para auxiliar na educação e assim melhorar a compreensão dos conteúdos aplicados nas aulas, desenvolvendo nos estudantes reflexões críticas e habilidades para propor soluções aos problemas propostos nas atividades em sala de aula.

Haja vista que as sequências didáticas são parte de um planejamento didático rico em detalhes e preparação.

A primeira sequência didática baseia-se na leitura e escrita na Educação Infantil, com ênfase no trava-língua. Sabe-se que o lúdico sempre ajuda no desenvolvimento da criança, trazendo prazer ao conhecimento, e de forma de brincadeiras, com rimas, risos, e da descoberta as atividades vão ser desenvolvidas. Esta atividade tem a proposta de desenvolver a fala das crianças, sendo assim, quando tiver trabalhando as atividades, observe aqueles alunos que ainda não tem a dicção clara, para que nas brincadeiras elas participem sem constrangimento, levando-as a participar de outros papéis. A Base Nacional Curricular Comum (BNCC) enfatiza sobre a importância da alfabetização, a Base diz que “aprender a ler e escrever oferece aos estudantes algo novo e surpreendente: amplia suas possibilidades de construir conhecimentos nos diferentes componentes, por sua inserção na cultura letrada, e de participar com maior autonomia e protagonismo na vida social.” (BNCC, 2015).

Encontra-se na segunda sequência didática a presença da literatura na Educação Infantil, onde esta introduz a criança na escrita, além do desenvolvimento do gosto pela leitura. Haja vista que a Literatura na BNCC é fortemente associada à formação de leitores-fruidores. Esse tipo de leitor é aquele que compreende o valor do estudo literário e respeita as mais diversas expressões artísticas. Portanto, é desenvolvido o conhecimento de culturas — regionais e mundiais —, das variações linguísticas do português e das línguas estrangeiras e das diferentes maneiras de expressão. (BNCC, 2015)

A terceira sequência didática teve como tema jogos educativos - com ênfase na interpretação de texto está foi desenvolvida no universo dos jogos online. Este trabalho é uma proposta que pretende auxiliar a intervenção pedagógica feita pelo professor de forma a atender melhor o desempenho dos alunos. Na BNCC já é reconhecida a relevância da utilização das tecnologias digitais no processo pedagógico, desde os anos iniciais, ao afirmar que: [...] especialmente nos primeiros anos do Ensino Fundamental, tal formação pode ser iniciada, sobretudo considerando-se que as crianças já convivem com técnicas de base científica, como controles remotos, telefones celulares, brinquedos, jogos eletrônicos, além dos computadores. (BNCC, 2015, p. 153)

Posteriormente a quarta sequência foi fundamentada na apresentação às crianças, desde a Educação Infantil, situações que as incentivem a discutir a preservação do meio ambiente. A apropriação dos conhecimentos referentes ao

tema em questão é fundamental para desenvolver nas crianças um senso de responsabilidade e valorização a vida. Para o PCN: Tema Transversal Meio Ambiente, a principal função do professor ao trabalhar esse tema é contribuir para a formação de cidadãos conscientes, aptos a decidir e a atuar na realidade socioambiental de um modo comprometido com a vida, com o bem-estar de cada um e da sociedade, local e global. Para isso, é necessário que, mais do que informações e conceitos, o educador trabalhe com atitudes, com formação de valores, com o ensino e a aprendizagem de procedimentos.

Por fim a 5ª e última sequência didática o jogo da memória educativo apresenta-se como uma prática do cotidiano escolar, oportunizando de forma lúdica e prazerosa a aprendizagem dando significado ao conhecimento. Entendendo que a brincadeira e brincadeira de jogos contribui no desenvolvimento motor, na linguagem, na socialização, na afetividade, agilidade visual, e ajuda a organizar o tempo e espaço, por meio das regras claras e estruturadas. E, pensando nisso, a proposta está permeada por atividades com jogos, a começar trabalhando em sala com material concreto, apresentando o alfabeto móvel, para depois ser inseridas atividades com jogos online educativos, que serão jogos de memória do alfabeto.

No entanto, vale frisar que se vive no decorrente ano uma pandemia denominada COVID – 19, onde o uso da tecnologia está sendo utilizada constantemente devido ao isolamento social que foi averiguado como a única forma de prevenção do vírus em questão. Assim, o trabalho em casa (*home office*) utiliza dessa grande ferramenta, a tecnologia, como aliada em todos os setores de atividades.

Frente a este contexto, mesmo quem não tem habilidade do formato *home office* precisa se acostumar, porém, é comum sentir dificuldades num primeiro momento. Torna-se um desafio performar no mesmo ritmo sem colegas para trocar ideia ou um chefe fisicamente presente para guia-lo. Além disso, é preciso passar a usar estratégias de comunicação à distância ou plataformas até então desconhecidas.

2 MEMORIAL

Meu nome é Eliete Moreira Rodrigues, tenho 48 anos, nasci na cidade de Tarumirim, município de Minas Gerais. Atualmente moro no bairro Belmonte, em Belo Horizonte. Morei na cidade de Tarumirim até cinco anos. Em 1976 mudamos

para Belo Horizonte, e fomos morar no bairro Ribeiro de Abreu, onde cresci e comecei a estudar. Ingressei direto na primeira série do ensino fundamental, pois naquela época a educação infantil não era tão acessível como hoje. Vi a escola que estudei, Escola Estadual Bolívar Tinoco Mineiro, ser construída. Antes da construção estudávamos em um barracão de dois cômodos. Estudei lá até a quarta série.

Recordo-me que aprendi a ler com sete anos, e a multiplicação aprendi aos oito anos de idade. Lembro-me que os professores eram bem exigentes. Tinha uma posição e uma postura correta para assentar na carteira e para andar em fila. Havia uma professora, chamada Heloísa, que descia conosco em fila até o portão da saída. Um dia corri, e fui a primeira a sair no portão. Ela me gritou e me fez voltar e entrar na fila novamente.

Não esqueço a professora Rosângela da terceira série. No final da aula ela sempre contava história, mas não terminava no mesmo dia. Deixava aquele suspense no ar e concluía no outro dia. Eu ficava aflita para chegar a hora da história e saber como terminaria. Gostava muito dela com aqueles brincos coloridos feitos de concha do mar. Eu queria ser professora, como ela. Estava sempre sorridente e gostava de seus alunos.

No final do ano letivo ela entregava o boletim com o resultado final. Lia o nome e ia falando se tinha passado ou não de ano. Ela deixou o meu por último, cheguei a ficar em lágrimas, achando que tinha sido reprovada. Depois ela me entregou o boletim rindo muito da minha preocupação em não passar de ano. Depois se despediu de nós e não voltou à escola no outro ano. Que pena! Senti muitas saudades. Os melhores dias da minha vida eu vivi naquela escola. Isso perdurou até a quarta série. Foi essa vivência escolar que despertou em mim um desejo enorme de ser professora. Eu brincava de dar aula para meus irmãos, e era muito bom!

Quando fui para quinta série, mudei de escola. Fui para Escola Estadual Isabel da Silva Poolk. Sentia-me muito confusa, diante de tantos professores que entravam e saíam da sala. Não compreendia aquela organização com um professor para cada matéria. Esta escola era longe da minha casa, muitas vezes voltava a pé, pois não tinha dinheiro para voltar de ônibus. Quando tinha dinheiro para pagar a passagem os ônibus passavam lotados. Esse era um fator desanimador. Concluí o ensino fundamental nessa escola. Nela me familiarizei muito com a leitura. A escola tinha uma boa biblioteca e eu pude ler todos os livros da série Vagalume, O Crime

do Padre Amaro, Helena, Iracema, e as revistas do Asterix e Obelix, entre outros, que agora não recordo.

Quanto ao segundo grau, me formei na escola estadual Professor Guilherme Azevedo Lage. Não gostei do segundo grau, principalmente, porque tive que fazer o curso de contabilidade e eu queria fazer o curso de magistério. Não tenho boas lembranças e nem quero me recordar. Detestei essa fase da minha escolarização. Tive péssimos professores, minhas notas eram sempre baixas. Tive um professor que ia bêbado dar aulas. Ele substituiu outro, de física, dono de um comércio de construção, que se tivesse permanecido eu teria reprovado na matéria. Ele saiu e entrou esse que ia dar aula bêbado.

Após concluir o curso de contabilidade tive a oportunidade de estudar na escola estadual Ana de Carvalho, onde fiz o tão sonhado magistério. Tive bons professores. Havia uma, cujo nome não lembro, mas com quem aprendi muito. Aprendi a ler textos e a interpretá-los, localizando as informações com precisão mesmo em textos longos. Era professora de história de educação e aprendi muito com ela. Gostava das aulas práticas, das rodas de conversa, da contação de histórias. Era algo diferente.

Conclui o curso de magistério e fui trabalhar em uma escola infantil do meu bairro. Nessa época já estava casada, e precisava ganhar mais dinheiro. Como o salário de professora de escola infantil de bairro não era bom, fui costurar. Realizei o sonho da minha mãe. Ela queria que eu fosse costureira. Eu gostava muito de lecionar, me imaginava dando aulas. Contudo as necessidades financeiras eram muitas e o salário de professora não era suficiente para supri-las. Infelizmente tive que me afastar do magistério. Algum tempo depois uma amiga que sabia que eu era apaixonada por escola e pela docência, veio até minha casa e me falou do concurso da educação infantil. Eu fiz a inscrição e fiz um cursinho no Prefácio concursos onde aprendi muito ao ouvir sobre conhecimento escolar, renovando minhas expectativas de exercer a docência.

Estudei e passei no concurso para professora da educação infantil. Em 2007, fui chamada para assumir o cargo e comecei a minha vida de professora, na UMEI (Unidade Municipal de Educação Infantil) Betinho. Lá aprendi muito com a diretora, com a coordenadora e também nos cursos de formação oferecidos pela Rede Municipal de Educação. Naquele mesmo ano iniciei no projeto Veredas. O Projeto Veredas foi um curso de Formação Normal Superior de professores oferecido na

modalidade de educação à distância. Foi uma iniciativa da Secretaria Estadual de Educação de Minas Gerais para formar, em serviço, professores do ensino fundamental em exercício nas redes públicas, estadual e municipal do estado. Fiz a inscrição, passei e comecei a cursar o Normal Superior.

Depois de concluir o curso Normal Superior continuei aperfeiçoando a minha prática por meio de cursos de curta duração sobre as mais diversas temáticas tais como, letramento e alfabetização, inclusão, educação matemática, entre outras. No Hospital Sarah Kubitschek, fiz cursos sobre educação inclusiva. Neles aprendi como lidar com a criança de inclusão, aprendi que várias são as possibilidades de incluir. Nesse percurso de formação passou muita gente boa no meu caminho. Aprendi muito. No mesmo hospital frequentei um curso de educação de matemática. Lembro-me que o professor era muito competente, tinha um vasto conhecimento na área e passava tal conhecimento com muita facilidade. Nossa, me sentia muito estimulada! Queria ser como aquele professor! Sua maneira de enxergar a criança e o seu desenvolvimento eram demais. Outra professora, excelente, que marcou minha trajetória foi a Patrícia, do curso do Prefácio. Aprendi muito e fiquei deslumbrada com o conhecimento que ela detinha.

No ano de 2013 passei novamente no concurso para professora da educação infantil e conheci uma professora chamada Roseli. Ela me convidou para fazer um curso de especialização oferecido pela FUMEC, intitulado “Infância, Cultura e Práticas Formativas”. Matriculei-me, e estudava duas vezes na semana, e aos sábados. Excelente curso. Penso até em fazer de novo. Aprendi com professores experientes e muito competentes. Foi uma formação de excelência para professor de educação infantil. Continuei investindo em uma formação voltada para as temáticas relacionadas à educação infantil participando de cursos oferecidos pela SMED (secretaria municipal de educação) e das formações promovidas pela escola. Os cursos me ofereceram elementos para refletir sobre a docência nesse nível de ensino e para aprimorar a minha prática docente.

Com relação à minha prática docente na educação infantil tive uma grande decepção, depois de me esforçar muito para alfabetizar meus alunos, ouvi de coordenadores que eu havia perdido tempo, pois na série seguinte as crianças iriam começar tudo de novo. Fiquei muito decepcionada, pensando naquelas crianças em salas de alunos que não tinham sido alfabetizados, imaginava o regresso deles, e as

mães, que saíram alegres com seus filhos alfabetizados, passariam por tudo de novo.

Tive que repensar nas minhas práticas, e não exceder, mesmo que o contexto de sala pedisse progressão. Assim sempre que trabalho em salas de cinco anos, procuro inserir mais jogos, histórias, músicas buscando trabalhar mais na perspectiva do letramento do que da alfabetização. Ou seja, trabalho de maneira que não os formo para segundo ano do ensino fundamental. É um dilema terrível porque os alunos querem mais do que somente roda de histórias. Penso que esse trabalho com histórias e a ludicidade, muito presentes na educação infantil, são importantes, mas não pode faltar a sistematização da alfabetização.

No meu movimento contínuo de formação e de aperfeiçoamento docente sempre tive vontade de fazer um curso sobre tecnologias da comunicação e da informação e sobre sua aplicabilidade em sala de aula. Desejava apreender novas formas de desenvolver atividades, e de usar os aplicativos dos computadores. O uso das tecnologias da comunicação e da informação era uma dificuldade para mim. Buscava aprender perguntando, para um, para outro sobre como fazer.

No ano passado surgiu a oportunidade de fazer o curso de especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0. Trata-se de um curso semipresencial oferecido pelo Centro Pedagógico da UFMG. Seu principal objetivo é a formação continuada de professores, educadores e profissionais administrativos da Rede Pública da Educação Básica para lidarem com inovação e tecnologias digitais na Educação. A proposta consiste em promover o desenvolvimento de competências e habilidades que permitam a utilização de novas tecnologias da informação e comunicação como ferramentas didático-pedagógicas de interação, compartilhamento e produção coletiva do conhecimento.

No referido curso aprimorei o uso da internet. Agora estou mais segura para pesquisar sites, fazer as buscas necessárias para melhorar meu conhecimento escolar e do cotidiano. O curso foi muito bom e estimulante. Agora estudo mais e com prazer. Imaginava o curso, bastante teórico, não imaginava as práticas vivenciadas, usando plataforma. As atividades foram explorativas, para mim, porque não tinha experiência com o que foi ensinado. Gostei das atividades coletivas, principalmente dos fóruns, uma maneira de interações sem contato físico com ninguém, via online.

Fiquei surpresa com as possibilidades de aprendizagem. Me achei importante utilizando todas aquelas ferramentas para aprender mais e melhor. A biblioteca e os textos disponibilizados acrescentaram muito no meu repertório de leitura. E quando mais se lê, melhor é a formação, principalmente para professor. Não tenho condições e nem tempo de ir até a biblioteca e pegar livros para ler. Com os artigos disponíveis para ler, na internet e na plataforma facilita tudo. Aumenta o meu repertório de leitura e a aumenta a possibilidade de adquirir conhecimento. É uma forma de eu ler mais. Achei excelente. O curso impactou muito o meu conhecimento, minha prática pedagógica e minha experiência com a tecnologia.

Uma das impressões que tá ficando é de que não tive tempo para cumprir todas as tarefas. Isso me causou muita ansiedade. Queria ler tudo, explorar os aplicativos, realizar as atividades em tempo oportuno e fazer todas as leituras. Não conseguia. O computador estragava, a internet acabava. Tudo acontecia, não consegui realizar as atividades propostas no tempo previsto.

Apesar das dificuldades, o curso foi muito bom. Hoje tenho mais clareza da importância do meu papel de professora na escola, e como isso se reflete na comunidade escolar. Aprendi que a minha prática educativa deve motivar meus alunos, proporcionando uma aprendizagem prazerosa, principalmente agora que os conhecimentos sobre tecnologia se somaram aos meus afazeres escolares. Estou até buscando informações sobre outras duas pós-graduações para dar continuidade à formação com vista ao aperfeiçoamento da minha prática educativa.

3 SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

3.1 SD - Leitura e Escrita/Textualização/Trava língua

3.1.1 Contexto de Utilização

O trava-língua é uma brincadeira infantil e menções de versos com aliterações que ajuda no processo de alfabetização. A importância de usá-lo promoverá um amplo desenvolvimento oral nas crianças. Os versinhos de trava-língua são usados nas brincadeiras que faziam parte da roda dos adultos como cultura popular das brincadeiras.

E aproveitando o trabalho a seguir, escolhemos o trava-língua que permeará algumas das atividades desta sequência didática.

O lúdico sempre ajuda no desenvolvimento da criança, trazendo prazer ao conhecimento.

Esta atividade tem a proposta de desenvolver a fala das crianças, sendo assim, quando estiver trabalhando as atividades, observe aqueles alunos que ainda não tem a dicção clara, para que nas brincadeiras elas participem sem constrangimento, levando-as a participar de outros papéis como interação e socialização dentro do grupo.

O tema escolhido é desafiador e ampliará o conhecimento dos alunos, quanto à variedade de leituras de textos.

3.1.2 Objetivos

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

- Valorizar a leitura;
- Escutar e recontar diferentes gêneros de textos;
- Interagir em situações de comunicação oral na sala de aula;
- Conhecer o canal do *Youtube* e interagir com os colegas usando os vídeos de trava-línguas;
- Identificar semelhanças sonoras em sílabas e em rimas.

3.1.3 Conteúdo

- Favorecer a linguagem oral e escrita (Português)
- Estimular a coordenação motora/percepção visual.

3.1.4 Ano

5 e 6 anos

3.1.5 Tempo estimado

30 minutos/4 aulas na semana.

3.1.6 Revisão de Materiais e Recursos

Cartaz para o registro dos textos, canetas hidrográficas, folha específica do álbum para o tatu-bola e barbante, celular para gravar o vídeo no canal do *Youtube*.

3.1.7 Desenvolvimento

1) Desenvolvimento:

Inicie a conversa com as crianças lendo o seguinte texto sobre o tatu - bola:
Tatu-bola: O tatu-bola tem casco nas costas. Quando sente algum perigo, ele se envolve todo e vira uma bola perfeita, mais ou menos do tamanho de uma bola de futebol, e assim consegue se proteger. (EDUAR, 2014, p. 18).

2) Desenvolvimento:

Brinque com as crianças de imitar o tatu-bola com o corpo todo. Para isso, combine com elas que, quando você disser “tatu”, elas ficam de quatro e, quando falar “bola”, devem virar uma bolinha.

3) Desenvolvimento:

Em outro momento, apresente este trava-língua para as crianças. Sugiro que registre previamente em cartazes, que serão os acompanhamentos da leitura.

TATU

- Alô, seu tatu ta, aí?

- Não, seu tatu não ta,

Mas a mulher do tatu tando,

É o mesmo que o tatu ta!

- Então ta!

Um tatu

Se encontrou

Com outro tatu

E o cumprimentou:

- Como tá tu, cara de tatu?

4) Desenvolvimento:

Leia para as crianças o primeiro trava-língua e peça a elas que repitam depois de você. Leia cada vez mais rápido e observe se o grupo acompanha (sem enrolar a língua). Proponha às crianças que criem um jeito diferente de finalizar o trava-língua, para isso, pergunte a elas: - e se a resposta fosse “Sim, Seu Tatu ta”.

Registre as sugestões das crianças no quadro ou em um cartaz. Incentive toda a turma a repetir o trava-língua experimentando os novos finais. Proceda da

mesma forma com o segundo trava-língua, pedindo que criem uma nova fala para o tatu.

5) Desenvolvimento:

Apresente um poema que também vai trabalhar com a repetição da palavra “tatu”. Durante sua leitura, enfatize a repetição.

TATU-BOLA
Tatu-bola,
Tatu pula,
Tatu se arrasta
Dentro do chão.

Tatu quer mato,
Tatu quer chuva
Tatu quer tudo
Lá do sertão.

Tatu tem toca,
Tem carapaça,
Tatu tem pelo,
Tatuagem, não.

Depois de recitá-lo mais de uma vez, conversem sobre o poema. Pergunte às crianças: Tatu tem pelo? Tem tatuagem? Tatu se arrasta? Tatu pula? Tatu tem carapaça? Tatu tem toca? As crianças deverão responder ‘sim’ ou ‘não’.

6) Desenvolvimento:

Na sequência, convide as crianças para irem a uma área externa da escola para brincar de Tatu sai da toca. Em pé, elas formam um círculo e uma criança é escolhida para ser o Tatu. Esta ficará no meio da roda abaixada (imitando um tatu, todo enrolado). O objetivo do tatu é escapar do buraco, e, para isso, precisa forçar e romper a roda formada pelas mãos dos outros participantes. Antes de a criança

escolhida tentar sair da roda, os participantes da brincadeira recitam os seguintes versos:

Roda: tatu quer sair?

Tatu: quero?

Roda: tem chave para abrir?

Tatu: tenho.

As crianças que deixarem o tatu escapar ficam no lugar dele e, na próxima rodada, voltam para a roda. Quando houver dois tatus, a dupla que deixar o primeiro tatu escapar vai para o meio da roda e assim a brincadeira continua até que a maioria das crianças tenha representado o tatu.

7) Desenvolvimento:

Proponha uma nova roda de conversa para apresentar as informações sobre o tatu-bola.

NOME; tatu-bola, tatu-bola-do-nordeste.

TAMANHO: entre 1 kg e 1,8 kg

ALIMENTAÇÃO: Cupins, além de outros invertebrados e frutos

HÁBITAT: Nordeste

CURIOSIDADES: Foi a mascote da Copa do Mundo FIFA de 2014, quando o Brasil sediou o evento.

Fonte: <https://mundoeducacao.uol.com.br/biologia/tatu-bola.htm>

Depois de ler as informações, pergunte às crianças se elas acham que o tatu-bola é grande ou pequeno, estique no chão da sala um pedaço de barbante aproximadamente 50 cm. Os alunos então são convidados a se questionar: O que tem na escola que é maior que o comprimento do tatu-bola? E o que é menor? Elas podem usar o barbante para fazer as medições.

Após todas essas etapas, converse com as crianças sobre o que conheceram do tatu-bola e registrem as informações na página específica do álbum. Cole a imagem do tatu-bola no espaço indicado. Depois, preencha a ficha. E, por fim, guarde o barbante no envelope colado no álbum.

8) Desenvolvimento:

Durante o registro no álbum, observe como as informações sobre o tatu-bola foram tratadas pelas crianças. Com as crianças decidam como será apresentado o portfólio do tatu-bola na escola.

9) Desenvolvimento:

Baixado o aplicativo do *Youtube*, professor, você precisará se não tiver de fazer uma conta, entrar no aplicativo e de cadastrar. Para na hora de gravar as brincadeiras e fala dos alunos, eles, também participarem de gravar e criar, novas formas de brincadeiras e trava-línguas.

3.1.8 Avaliação

O que as crianças conheceram de novo sobre o tatu-bola? Mostraram-se curiosas para obter mais informações sobre o animal? Estabeleceram relação de comparação entre comprimentos, fazendo uso dos termos adequados (maior/menor)?

Conseguiram recitar os trava-línguas sem titubear e com rapidez? Divertiram-se com esse desafio? Conseguiram criar finais inusitados para eles? Preocuparam-se em novos finais contendo rimas?

3.1.9 Roteiro Esquemático para o Professor

Nesta sequência didática irá trabalhar a ludicidade, ou seja, o trava-língua inserida no cenário tecnológico onde educador e educando deverão interagir na construção da aprendizagem, como se observa a seguir na relação das atividades:

- Leitura e do texto;
- Socialização nas brincadeiras;
- Pesquisas e descobertas em sites;
- Elaboração de portfólio;
- Criação de vídeos de todo o processo e adição no *Youtube*.

Espera-se que ao final das atividades que as crianças consigam relatar oralmente e através de registro todo o conhecimento sobre o tema trabalhado.

3.2 SD - Leitura e Escrita/ *Flashcards*

3.2.1 Contexto de Utilização

A Educação Infantil é a etapa em que as crianças estão se adaptando da língua oral e, por meio de várias ocasiões nas quais podem falar e ouvir vão abrindo e enriquecendo, seu vocabulário, o que possibilita a compreensão de ouvir a leitura de textos feitos pelo professor é uma das probabilidades mais ricas de desenvolvimento da oralidade, pelo incentivo a escuta atenta, pela formulação de perguntas e respostas de questionamentos, pelo convívio com novas palavras, além de estabelecer como alternativa para introduzir a criança no universo da escrita. Desde cedo, a criança manifesta desejo de adequar-se da leitura e da escrita: ao ouvir e acompanhar a leitura de textos, ao notar os muitos textos que cercam no contexto familiar, comunitário e escolar, ela vai construindo sua concepção de língua escrita, reconhecendo diferentes usos sociais da escrita, gêneros, suportes e portadores.

Segundo o RCNEI (BRASIL, 1998), aprender a falar não consiste apenas em memorização de palavras más também em ações, reflexões sobre seus atos, sentimentos e desejos. Aproximadamente a partir de um ano de idade as crianças selecionam os sons dirigidos a elas, mesmo antes de começarem a falar as crianças podem se fazer compreender e compreendem o outro, pois as competências linguísticas abrangem tanto as capacidades de compreensão como as capacidades de se fazer entender.

Sobretudo a presença da literatura na Educação Infantil introduz a criança na escrita: além do desenvolvimento do gosto pela leitura, do estímulo a imaginação e conhecimento de mundo, a leitura de histórias, contos, fábulas, poemas e cordéis, entre outros, realizada pelo professor, o mediador entre os textos e as crianças, propicia a intimidade com livros, com diferentes gêneros literários, a diferenciação entre ilustrações e escrita, a aprendizagem da direção da escrita e as formas corretas de manipulação de livros. Nesse convívio com textos escritos, as crianças vão conhecendo letras, em escritas espontâneas, não convencionais, mas já indicativas da compreensão da escrita como representação da oralidade. As tecnologias digitais surgem como escolhas transitáveis na escola, que poderá ser capaz de fazer uso no dia a dia, por meio da leitura e escrita, e leitura de imagem, a fim de conduzir as crianças a aperfeiçoar outras oportunidades de aprendizagem.

De acordo com o Referencial Curricular Para a Educação Infantil, [...] quanto mais às crianças puderem falar em situações diferentes, como contar o que lhes aconteceu em casa, contar histórias, dar um recado, explicar um jogo ou pedir uma informação, mais poderão desenvolver suas capacidades comunicativas de maneira significativa (BRASIL, 1998, p.121).

3.2.2 Objetivos

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

- Incentivar o desenvolvimento da expressão oral;
- Propiciar descobertas – releituras a partir das sessões da leitura;
- Interagir em situações de comunicação oral;
- Identificar a ideia principal do texto e imagens;
- Apresentar as fichas de leituras pelo Flashcards ferramenta do Goconqr.
- Socializar as descobertas de novas palavras e imagens no Flashcards.

3.2.3 Conteúdo

- Linguagem oral/escrita
- Linguagem digital

3.2.4 Ano

5 e 6 anos

3.2.5 Tempo estimado

50 minutos/3 aulas na semana.

3.2.6 Revisão de Materiais e Recursos

Duas caixas retangulares e finas (podem ser tampas de uma caixa)
36 tampas de garrafa de PET ou lacre de caixa de suco ou de leite longa vida, canetas permanentes, cola quente (esse item será usado exclusivamente pelo professor).

3.2.7 Desenvolvimento

Atividades a serem construídas com os alunos:

Inicie a conversa com as crianças sobre o computador, depois dirija-se com os alunos até um ambiente da instituição que tenha um computador – a secretaria, por exemplo. Um dos funcionários pode falar às crianças quais tarefas executa na máquina, além de demonstrar como realiza algumas dessas tarefas, evidenciando o que é teclado, mouse, cursor, entre outros aspectos que chamarem a atenção da turma.

1) Desenvolvimento:

Proponha que façam uso de computadores nos laboratórios de informática. Para isso, selecione um site interativo apropriado para as crianças e deixe-as manipular o teclado, o mouse etc.

De volta à sala, pergunte às crianças se já viram computadores sendo usados em outros lugares. Registre as indicações em uma lista intitulada “onde os computadores podem ser encontrados?”. Elas podem citar bancos, correios, supermercados, casas lotéricas, farmácias, aeroporto, além das próprias casas.

2) Desenvolvimento:

Proponha que realizem uma pesquisa com um familiar ou vizinho que utiliza computador, seja no trabalho ou em casa. As crianças devem perguntar essa pessoa qual atividade realiza com a ajuda do computador. A resposta obtida deve ser ilustrada, para que a criança tenha o apoio do registro e se lembre de detalhes a serem compartilhados com os colegas. Promova uma roda de conversa a respeito das múltiplas funções e tarefas possíveis de realizar com o apoio do computador: cada criança revela a descoberta que fez na entrevista e, nesse momento, poderá compor uma legenda explicativa sobre seu desenho (escrita espontânea); ou, então, você poderá adotar a legenda para cada criança.

3) Desenvolvimento:

Promova uma experiência das crianças com o computador: elas podem digitar no world a legenda que foi elaborada com a sua ajuda. Essa experiência poderá oferecer muitas informações e novidades a elas: organização do teclado (presença de todas as letras, de números de 0 a 9, de outros sinais e pontos, teclas com diversas funções). Usos do mouse, possibilidade das crianças, de apagar e

recuperar tudo o que foi escrito, entre outras descobertas possíveis. Depois de impressas e recortadas, as legendas podem ser afixadas nas ilustrações das crianças, que podem ser expostas no mural da sala. Conte com ajuda das crianças para essa exposição.

Aproveite e leve um teclado de computador para a sala e o explore com as crianças: quantas e quais são as letras; quantos e quais são os números; que sinais são aqueles, que conhecem, para que servem, onde são encontrados. Desafie as crianças, uma de cada vez, a clicar na tela que apresenta a letra inicial de seus nomes.

4) Desenvolvimento:

Depois, apresente os materiais necessários para a confecção de um teclado e um computador e proponha às crianças a seguinte elaboração:

Computador de brinquedo

Materiais

- Duas caixas retangulares e finas (podem ser tampas de uma caixa)
- 36 tampas de garrafa PET ou lacre de caixa de suco ou de leite longa vida.
- Caneta permanente

Como fazer:

Cada criança deve receber uma tampa ou um lacre e, nesse material, registrar uma das letras ou números presentes no teclado disponibilizado na sala.

Quando todas as tampas ou lacres estiverem prontos, a turma deve organizar essas “teclas” sobre umas das tampas de uma caixa.

Assim que a ordem e a disposição das teclas estiverem confirmadas, cole-as na tampa da caixa.

A outra tampa de caixa será a tela do computador, que pode ser revestida de papel colorido.

5) Desenvolvimento:

Quando estiver tudo pronto, proponha uma brincadeira com as crianças: Escrita do nome. Em duplas, uma criança se posiciona diante do teclado de brinquedo e a outra recebe lápis e papel.

A criança que está no teclado clica sobre as teclas que correspondem às letras do seu nome, em ordem e uma de cada vez.

A outra criança anota as letras que foram clicadas. Ao final, deve ter registrado o nome do colega. Depois, os papéis se invertem: quem digitou as teclas deve ser o escriba e registrar o nome do colega.

Quando os dois nomes estiverem registrados, a dupla pode consultar os crachás para confirmar se todas as letras estão ali e se estão na ordem correta.

➤ **Socialização das descobertas**

As crianças poderão evidenciar se têm alguma familiaridade com o uso do teclado de computador. Se perceber que algumas delas utilizam esse equipamento, incentive-as a compartilhar seus conhecimentos com os colegas. Como fazer para a letra ficar na forma que elas conhecem (caixas - alta) é uma descoberta importante para todas elas (é preciso acionar a tecla *Caps Lock*), e isso pode ser exemplificado pelas crianças que já utilizam computadores. Por outro lado, se as crianças estão entrando em contato pela primeira vez com esse equipamento, procure fazer com que utilizem de deduções, que façam experimentações e troquem ideias e descobertas para ampliar seus repertórios.

6) Desenvolvimento:

Para a atividade com as fichas de *Flashcards*, leva-los para visualizar e participar da brincadeira aproveitando os crachás dos alunos com seus nomes, e letras, mostra a letra e pergunta o nome de quem começa, e vira a ficha do *Flashcards*, com o nome do aluno. Continua a brincadeira até terminar todos os alunos, podendo ser visualizado também, a foto com letra do nome, ou nome com foto.

3.2.8 Avaliação

Avaliar se o aluno conseguiu identificar o alfabeto e facilitou a aprendizagem com o uso da tecnologia do *Flashcards* como uma ferramenta de auxílio para o desenvolvimento do conhecimento aluno.

3.2.9 Roteiro Esquemático para o Professor

Essa sequência didática oferece ao educando o convívio com novas palavras, estabelecendo a introdução no universo da escrita e da leitura através da tecnologia. Nesta etapa, a criança desenvolverá a aprendizagem através das fichas de leituras pelo *Flashcards* ferramenta do *Goconqr*. E para que tal situação ocorra, é necessária a interação entre escola e família, como se observa abaixo na relação exposta abaixo:

- Apresentação e manuseio do computador pelas crianças;
- Construção com materiais recicláveis de uma réplica de computador;
- Pesquisa e socialização no convívio familiar;
- Utilização de ferramenta *Flashcards* como leitura e escrita das palavras;
- Brincadeiras sobre o assunto.

Ao final dessa ação didática o educando deverá ter realizado leitura e escrita de palavras através da ferramenta tecnológica trabalhada.

3.3 SD - Jogos educativos/interpretação de texto

3.3.1 Contexto de Utilização

A proposta desta sequência didática é a partir de jogo educativo. Ela foi desenvolvida o inverso dos jogos online que conhecemos, significa que, utilizaremos um jogo online e trabalharemos atividade de interpretação de texto na sala de aula. Sabemos que os jogos educativos digitais são bastantes atrativos para os alunos, e tornam a aprendizagem mais prazerosa, desenvolvendo o gosto pela leitura, e vamos por meio desta, trabalhar a socialização, a valorização e respeito ao outro.

Vamos utilizar o jogo online, um pequeno filme, produzido no aplicativo da Filmora, que deverá ser visualizado pelos alunos para que entendam a atividade.

As atividades serão realizadas a partir do vídeo. O texto, questionário será trabalhado a partir do jogo e outras atividades podem ser construídas, pois, nenhuma atividade em si, é o fim, por meio desta, outras poderão ser realizadas, para melhor atender as necessidades dos alunos, e favorecer a aprendizagem.

Este trabalho é uma proposta que pretende auxiliar a intervenção pedagógica feita pelo professor de forma a atender melhor o desempenho dos alunos.

3.3.2 Objetivos

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

- Desenvolver o hábito de leitura e favorecer o entendimento, às características do texto;
- Interagir por meio do jogo com os outros colegas de sala;
- Desenvolver o conhecimento de outra forma de jogo educativo;
- Compreender a relação de leitura e interpretação.

3.3.3 Conteúdo

Jogos educativos e interpretação de texto (Português)

3.3.4 Ano

5/6 anos

3.3.5 Tempo estimado

50 minutos /2 Aulas

3.3.6 Revisão de Materiais e Recursos

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática:

Espaço para realizar o jogo;

Cartelas com as perguntas e respostas;

Pen drive com o vídeo *stop/motion* produzido no aplicativo Filmora, para visualizar a atividade na sala de computador com internet.

3.3.6 Desenvolvimento

1) Atividades a serem construídas com os alunos:

Em sala conversar com os alunos sobre os jogos online, fazer perguntas, como: quem joga em casa algum jogo? Se os alunos têm conhecimento dos jogos educativos, quem já jogou jogo, que desenvolveu alguma aprendizagem? Esperar as respostas dos alunos e intervir quando necessário. Se na família já teve aprendizagem por jogos educativos? Outros professores na escola proporcionam este tipo de aprendizagem?

Depois da conversa encaminhar os alunos para o laboratório de informática, e mostrar o aplicativo Filmora, conversar sobre ele, e dizer que a atividade que os alunos desenvolverão, vai ser a partir de um jogo, criado no Filmora.

2) Atividade, segundo momento:

Apresentação do vídeo em sala.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=5wb4-lauJfM&feature=youtu.be>

Expor o texto sem título de preferência, para que no final da atividade, os alunos terem a oportunidade de dar um título. O jogo começará com um pequeno texto:

(Criar título)

O carro vivia desafiando o burro para disputar uma corrida com ele.

De tanto insistir, o burro falou:

- É, bem, vamos correr até o alto do morro da arara amarela.

Saíram os dois, o carro em disparada, e o burro toc...toc...toc...

Algum tempo depois o burro passou pelo carro, que derrapava e não conseguia subir o morro.

E lá se foi o burro para receber a bandeirada da vitória.

Figura 1 - Texto: O burro e o carro



Fonte: FOTORESEARCH (2020).

3) Atividade: terceiro momento:

Dividir a turma em duas equipes, de forma que a turma participe em grupo nas respostas.

Distribuir em cima da mesa da sala as cartelas com perguntas e respostas que será produzida anteriormente com perguntas e respostas sobre o texto, sendo que a distribuição será através de sorteio entre os alunos.

Figura 2 - Perguntas e respostas



Fonte: WORDPRESS (2020).

No momento de jogar, sortear quem iniciará primeiro, a equipe da direita ou da esquerda. Estas perguntas e respostas devem ser colocadas em fichas e serem sorteadas, cada aluno de cada equipe vai e pegar a pergunta e entregar a professora para ler a pergunta. E a professora se necessário lê a resposta. Segue exemplo:

Sugestão de perguntas e respostas

- O que o carro queria com o burro? Queria competir corrida com o burro
- Quais são os personagens do texto? O carro e o burro
- Qual o desafio proposto? Subir o morro arara amarela
- Porque o carro não conseguia subir o morro? Porque derrapava o pneu
- Porque o carro desafiava o burro? Porque pensava ser mais rápido do que o burro
- Qual foi o morro para o desafio? O morro da arara amarela
- Quando o burro passou o carro o que ele recebeu? A bandeirada da vitória.
- Atividade: terceiro momento:

Depois do jogo, a equipe que der o melhor título para o texto será o vencedor, lembrando sempre aos alunos, que na brincadeira todos são vencedores, pois o objetivo é a aprendizagem.

3.3.8 Avaliação

A avaliação será baseada na participação e no envolvimento das crianças em relação às atividades desenvolvidas. Espera-se a interação das crianças com as outras crianças e com a professora e nas atividades propostas.

3.3.9 Roteiro Esquemático para o Professor

A sequência didática apresentada tem como objetivo trabalhar o jogo em equipe com ênfase na tecnologia. As atividades desenvolvidas aqui serão:

- Roda de conversa;
- Interação no laboratório de informática;
- Jogo com cartelas previamente organizadas.

Ao final desta etapa as crianças deverão ter criado novas habilidades na leitura e escrita de palavras.

3.4 SD - Preservação do meio ambiente

3.4.1 Contexto de Utilização

É fundamental apresentar às crianças, desde a Educação Infantil, situações que as incentivem a discutir a preservação do meio ambiente.

E isso tem uma razão muito clara: é preciso que o ser humano assuma desde cedo uma postura cuidadosa com a natureza. Esta sequência didática foi construída com o objetivo de levar os alunos a conhecerem um pouco da região Amazônica. E este tema é um convite a descobirmos e tomarmos consciência da destruição que sofre a Amazônia. As crianças necessitam saber da importância da floresta Amazônica para a humanidade e para os animais, passando assim a valorizá-la. A apropriação dos conhecimentos referentes ao tema em questão é fundamental para desenvolver nas crianças um senso de responsabilidade e valorização a vida.

Como a tecnologia está presente em todo momento da sociedade, utilizaremos a televisão um meio analógico para assistir o vídeo que permitirá aos alunos conhecerem um pouco da Amazônia, assistindo um vídeo do *Youtube* que retrata alguns animais e o rio Igarapé. A história acontece neste (rio).

Lembramos que os conteúdos veiculados, por esse meio, considerado infantil, são de extrema importância para a formação de uma sociedade crítica e ativa. Utilizando os Princípios Educomunicativos, Kaplun, Soares (2000), assim define:

(...) a Educomunicação define-se como um conjunto das ações destinadas a: integrar às práticas educativas o estudo sistemático dos sistemas de comunicação; criar e fortalecer ecossistemas comunicativos em espaços educativos. (SOARES, p.1, 2000).

Os Princípios Educomunicativos serão utilizados para permear a atividade como Alteridade que levará o aluno a compreender o respeito mútuo, a biodiversidade da Amazônia, cabe um olhar diferente, isento de preconceitos.

Outro Princípio é a Conscientização Social a fim de colaborar para uma melhor formação ética entre os alunos, com a noção do cuidado com o meio ambiente. Os alunos desenvolverão, também, o Princípio da Cidadania, conhecendo os direitos e deveres de cada um, atendendo às necessidades básicas da preservação do meio ambiente. Esta sequência didática poderá ser trabalhada com alunos de cinco a seis anos de idade, utilizada de forma lúdica a explorar o tema proposto.

3.4.2 Objetivos

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

- Conhecer a Amazônia por meio da sua biodiversidade de fauna e flora,
- Compreendendo a importância e a necessidade de preservação do meio ambiente.
- Refletir acerca da importância da floresta Amazônica para a vida;
- Proporcionar momentos de reflexões sobre os aspectos estudados;
- Promover o senso crítico com relação às atitudes inadequadas do homem para com o meio ambiente;
- Encorajá-los na busca de soluções para os problemas que interferem na vida.

3.4.3 Conteúdo

- Linguagem oral e escrita (Português)
- Linguagem plástica e visual (Artes)
- Ciências

3.4.4 Ano

Educação Infantil 5 e 6 anos. A escolha desta série ocorre devido ao fato de ser um público alvo abrangente e também, sabe-se que deve o assunto deve ser tratado desde cedo no cotidiano do indivíduo.

3.4.5 Tempo Estimado

5 aulas de 50 minutos.

3.4.6 Revisão de Materiais e Recursos

Vídeo/áudio, televisão, *pendrive*, folhas A3, canetão.

3.4.7 Desenvolvimento

1) Atividade 1

Fazer uma roda de conversa com os alunos sobre o significado da palavra Biodiversidade: é o conjunto de todas as espécies de seres vivos existentes na biosfera. De preferência levar escrito em um cartaz para que os alunos possam visualizar. Pergunte o significado como eles entendem, e escreva em uma folha de papel pardo com canetão preto, depois peça para escreverem no caderno.

Logo após, dividir a turma em grupos e fazer um acróstico com a palavra Biodiversidade e fixar na parede da sala.

2) Atividade 2

Agora, converse com os alunos sobre o que são os animais típicos de uma região. Mostre para os alunos o vídeo do “Igarapé Mágico, garrafa ou gafanhoto”, você professor conseguirá este vídeo no *Youtube*, onde conseguirá o vídeo e baixando o vídeo, passe para um *pen drive*, para ser exibido pela televisão. O vídeo está no *link*: https://youtu.be/21uUm2_bEus.

3) Atividade 3

Agora, converse com os alunos sobre o filme, ouvindo-os e anotando as respostas.

Perguntas e possíveis respostas:

Se os animais conheciam os objetos? Os objetos eram garrafas descartáveis.

O que tentaram fazer com os objetos desconhecidos? Comê-los.

O que vai acontecer com os animais se comerem? Podem morrer.

Como as garrafas chegaram até no rio Igarapé? Descartadas de qualquer jeito.

Qual foi a atitude dos animais? Juntá-las e fazer uma balsa.

O que vocês alunos fazem com o lixo descartável da casa de vocês? E o que é melhor para fazer? Separá-los para descartar adequadamente.

4) Atividade 4

Construa com os alunos um álbum gigante dos bichos do desenho “Igarapé mágico, garrafa ou gafanhoto”.

Prepare previamente a capa do álbum, depois os alunos podem desenhar os animais e colocar os seus nomes. Lembrando-se dos nomes dos animais, do anfíbio, e o réptil.

O peixe Pirarucu (Bitelo), o Peixe-Boi (Maná), a sucuri (Ceci), a piranha (Cotinha), o jacaré (Jaca Zé), e a perereca (Quinha).

Para fazer o portfólio usará papel chamex A3, na primeira página que é a capa, escreverá com letras maiúsculas **ÁLBUM GIGANTE DOS ANIMAIS DO DESENHO DO IGARAPÉ MÁGICO, GARRAFA OU GAFANHOTO**, o nome do aluno no final da produção.

5) Atividade 5

Comunique através de bilhete, a família sobre as atividades realizadas em sala de aula, levando os alunos e a família confeccionarem cartazes para serem expostos sobre o cuidado com os lixos descartáveis. Sugerindo as famílias a utilizarem cartolina branca e canetões, desenhos, ou os próprios descartáveis colados na cartolina com os dizeres “descarte o lixo na lixeira”, e outros conforme forem criados pelos alunos e famílias.

3.4.8 Avaliação

A avaliação será baseada na participação e no envolvimento das crianças em relação às atividades desenvolvidas. Espera-se a interação das crianças com as outras crianças e com a professora e nas atividades propostas.

3.4.9 Roteiro Esquemático para o Professor

Essa sequência didática aborda o trabalho com meio ambiente de forma lúdica e contextualizada com a tecnologia, nesta seção a compreensão sobre os

cuidados com o meio ambiente e um fator primordial. Aqui, professor e aluno deverão interagir através de:

- Roda de conversa;
- Descobertas através de vídeo no *Youtube*;
- Interação com a família;
- Pesquisas;
- Elaboração e realização de atividades.

Ao final desta, espera-se que os alunos adquiram conhecimento amplo sobre como cuidar e preservar o meio ambiente.

3.5 SD - Jogo educativo – memória alfabeto

3.5.1 Contexto de Utilização

Os jogos tornam-se importantes na vida das crianças, pois trabalham na formação integral dos pequenos e associando os jogos com as brincadeiras, vem contribuir como ferramenta importante no desenvolvimento social e cultural da criança. Para Queiroz (2003, pg. 158), os jogos e brincadeiras devem fazer parte do cotidiano das crianças da educação infantil. Através deles, a criança pode estimular o desenvolvimento do seu raciocínio lógico, da cooperação, criatividade, coordenação, imaginação e socialização. Através do jogo pode-se oportunizar aos alunos aprenderem a respeitar regras, discutir, inventar, criar e transformar o mundo onde estão inseridos. Isso porque o jogo constitui-se em “uma atividade organizada por um sistema de regras, na qual se pode ganhar ou perder”.

Os jogos devem ser prática do cotidiano escolar, e oportunizar de forma lúdica e prazerosa a aprendizagem dando significado ao conhecimento. Entendendo que a brincadeira e brincadeira de jogos contribui no desenvolvimento motor, na linguagem, na socialização, na afetividade, agilidade visual, e ajuda há organizar o tempo e espaço, por meio das regras claras e estruturadas.

E pensando nisso, a proposta a seguir é permeada por atividades com jogos, a começar trabalhando em sala com material concreto, apresentando o alfabeto móvel, para depois ser inseridas atividades com jogos online educativos, que serão jogos de memória do alfabeto.

Está proposta é para ser trabalhada com alunos de quatro e cinco anos, pois é nessa idade que o aluno conhece e reconhece as letras do alfabeto internalizando o conhecimento, e sendo preparados para alfabetização e futura leitura de palavras e textos.

Podendo ser explorado de todas as maneiras para melhor aprendizado, e podendo ser trabalhada com outras linguagens como: linguagem matemática, linguagem oral, linguagem digital.

O aluno adquire o desenvolvimento da atenção, memorização, socialização, pois permite que outro participe no jogo, a imaginação e raciocínio lógico, oportunizando a aprendizagem.

3.5.2 Objetivos

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

- Conhecer e reconhecer a partir das brincadeiras com jogos educativos o alfabeto.
- Vivenciar a socialização dos jogos nas brincadeiras em sala de aula e propiciar a construção das regras dos jogos.
- Promover o conhecimento dos saberes escolares por meio dos jogos online educativos de memória, estimulando a memorização, a observação, a atenção e agilidade visual na correspondência da imagem com o som da letra.

3.5.3 Conteúdo

Linguagem oral/Digital (Português)

3.5.4 Ano

Alunos de quatro e cinco anos, pois nessa idade o conhecimento é internalizado.

3.5.5 Tempo Estimado

4 aulas de 50 minutos

3.5.6 Revisão de Materiais e Recursos

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são: uma lata, cartelas escritas o alfabeto, computador, *Datashow*, internet, caneta, cartolina, alfabeto xerocado.

3.5.7 Desenvolvimento

Pedir os alunos para fazer uma roda e junto deles sentados, apresentar o alfabeto, as letras móveis, recortar as letras xerocadas e colar na cartolina, formando a letra certinha do alfabeto, conversar com os alunos sobre cada letra e seu som, deixá-los manusear e repetir o som.

Como o exemplo abaixo:

Figura 3 - Exemplo de letras móveis



Fonte: ATIVIDADES PROFESSORES (2020).

Na cartolina escrever o alfabeto para que os alunos vejam como é a grafia das letras, e expor na sala.

Em outra aula fazer uma roda e pegar a lata e colocar as letras da cartela dentro e enquanto os alunos vão passando a lata de mão em mão, vai cantando a música, quando a música parar, o aluno que ficar com a lata tira a letra e fala o nome da letra, e continua até terminar os alunos, é uma forma dos alunos aprenderem as letras do alfabeto. Depois eles podem brincar com as letras entre si, colocando as cartelas viradas e descobrindo qual letra é. Já iniciando a brincadeira de jogo da memória.

Passa a lata, passa a lata,
Quem ficar com essa lata,
Uma letra vai tirar.

Depois desta apresentação e brincadeira é hora de apresentar os alunos que existem outras formas de aprender as letras do alfabeto, explicar sobre os jogos online para os alunos, e leva-los até a sala de informática ou usar um *Datashow* para apresentação na própria sala, para que todos vejam a forma como faz para abrir os aplicativos.

O jogo a ser apresentado para os alunos é o jogo de memória alfabeto, tem o exemplo em aprender onde se encontra as letras e tem três fases: fácil, normal e difícil.

O aluno vai clicando em cima da cartela e vira a letra e no jogo apresenta o som de cada letra, e vai encontrando os pares das letras até terminar todas as letras.

O tempo é de cinco a dez minutos, isso dependerá de cada criança, para completar todas as fases.

Segue o *link* a ser usado para explicar aos alunos como se usa, clica no *link* e explica cada fase aos alunos.

Segue *link*: <https://jogoseducativos.hvirtua.com.br/memoria-alfabeto/>

A aula de jogo online do alfabeto de memória deve ser apresentada em outras aulas e deixar os alunos a brincarem mais vezes, levando-os na sala de informática, pois a aula de jogos deve ser pratica no cotidiano escolar. Para uma aprendizagem prazerosa e lúdica, onde os alunos desenvolvem a socialização, e partilha do conhecimento com os colegas de sala. O jogo, aqui compreendido como o ato de envolver-se no brincar, possibilita à criança exercitar-se no domínio do simbolismo, ou seja, adentrar em mundos que se encontram apenas no seu imaginário. “O jogo e a brincadeira permitem ao aluno criar, imaginar, fazer de conta, funciona como laboratório de aprendizagem, permitem ao aluno experimentar, medir, utilizar, equivocarse e fundamentalmente aprender” (VYGOTSKY, LURIA e LEONTIEV,1998 p.23).

3.5.8 Avaliação

Os alunos conseguiram aprender o alfabeto e reconhecer o som das letras, observou-se que os alunos desenvolveram atenção, a memória visual foi ampliada, adquirindo capacidade para o desenvolvimento na correspondência das letras com o som.

3.5.9 Roteiro Esquemático para o Professor

Observou na sequência didática apresentada que a proposta foi embasada por atividades com jogos, trabalhando e interagindo com material concreto, apresentando o alfabeto móvel, e inserindo tarefas com jogos online educativos.

- Expor aos educandos o alfabeto em cartolina;
- Criar jogos lúdicos;
- Realizar jogos *online* com alfabeto;
- Interação com todos em cada atividade;
- Registros das descobertas.

Ao final espera-se que o aluno tenha apreendido o alfabeto e som de sua grafia com a leitura ampliada.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao criar as sequências didáticas foi possível coletar ideias e possibilidades de uso das tecnologias digitais em contextos reais de ensino e aprendizagem. Contudo, nota-se que muitas vezes os recursos até existem nas escolas, mas estão trancados e acumulando poeira. É preciso vencer a barreira do medo, investir energias e criar possibilidade de uso efetivo pelos alunos.

O uso das tecnologias nas escolas não deve ser esporádico, deve se tornar um uso cotidiano parte do currículo e das práticas pedagógicas do professor.

Observo que um currículo digital traz inúmeras contribuições para os alunos, professores e toda a comunidade escolar na medida em que os objetivos propostos para a aprendizagem dos alunos são alcançados coletivamente através de ações marcadas pelo protagonismo, autoria e autonomia.

Essa ferramenta é um novo jeito de fazer escola e também de fazer educação. Mais do que reinventar práticas pedagógicas é necessário formar o aluno em sua totalidade de potencialidades. As sequências criadas abordam temas

diversos e também múltiplos recursos da web que podem ser utilizados e remixados para ampliar o conhecimento dos alunos. É de suma importância que o educador adapte a construção das aprendizagens na reflexão e interação, levando sempre em consideração a realidade do aluno e da escola.

As aulas elaboradas não devem ser estáticas, mas dinâmicas e os alunos deve ter o papel central na realização das tarefas e cabe ao educador ser o mediado desse processo de ensino aprendizagem. Vale frisar que a pesquisa foi um elemento presente em todas as sequências. Seja uma pesquisa conceitual ou feita por meio de coleta de dados com familiares e vizinhos. Elas têm como objetivo estimular a curiosidade e formar hábitos criativos essenciais ao pesquisador.

Assim sendo, conclui-se frisando que a função do professor, mais do que transmitir é mediar e auxiliar os alunos para que aprendam a buscar informações, selecioná-las, qualificá-las e aprender a utilizá-las em contextos sociais. É importante também que saibam fazer uso de conhecimentos historicamente construídos e aprimorados pela humanidade em prol do bem comum.

A mudança para uma educação 3.0 não é fácil, pois requer docentes preparados e com ampla vivência pessoal nas tecnologias digitais, e isso requer tempo e esforço de toda comunidade escolar.

REFERÊNCIAS

BENEFÍCIOS E CURIOSIDADES SOBRE O JOGO DA MEMÓRIA: Disponível em: <https://ciabrink.com.br/beneficios-e-curisidades-sobre-os-jogos-memoria>. Acesso em: 06 de Dez. 2019.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**: Consulta Pública. Brasília: MEC, 2017.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998, v. 3.

FOTOSEARCH. **Divertimento, burro, caricatura, personagem, com, car Banco de Imagem**. Disponível em: <https://www.fotosearch.com.br/CSP246/k35597957/>. Acesso em: 15 de jun. 2015.

JOGO DA MEMÓRIA. Parquinho das vogais. **HVirtua**. Disponível em: <http://m.hvirtua.com/parquinho-das-vogais>. Acesso em: 05 de Dez. 2019.

SILVA, Mariane Ellen da e RISSOTTO, Denize Donizete Campos. O uso do trava-língua na identificação de palavras. **Portal do Professor**. jul 2013. Disponível em: <portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=50581>. Acesso em: 15 de jun. 2020.

QUEIROZ, Tânia Dias. **Dicionário Prático de Pedagogia**. 1.ed. São Paulo: Rideel, 2003.

ROCHA. Ruth. **Azul e Lindo, Planeta Terra, nossa casa**. 3 ed. São Paulo: Salamandra, 2004.

TVBRASIL. **Caiu na rede é peixe!**: Igarapé Mágico. **Youtube**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_lYyaHqOcw&feature=youtu.be. Acesso em: 15 de out. 2019.

VOVÔ MOLEQUE. Vovô Moleque - N 17 - Top 10 trava língua. **Youtube**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=6hw3xd0jn_A&feature=youtu.be. Acesso em: 20 de jun. 2019.

VIGOTSKII, Lev Ssemenovich; LURIA, Alexander Romanovich & LEONTIEV, N. Alexis. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 11 ed. São Paulo. Cone, 1998.

WORDPRESS. 2020. **Perguntas & Respostas**. Disponível em: https://essencialgarcom.files.wordpress.com/2015/03/perguntas_e_respostas.png. Acesso em: 22 de jun. 2019.