

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

Cristina Maria da Silva

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

Belo Horizonte
2019

Cristina Maria da Silva

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

Versão final

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

Orientador(a): Rafael Alves Ferreira
Almeida

Belo Horizonte
2019

CIP – Catalogação na publicação

S586 Silva, Cristina Maria da
Portfólio de sequências didáticas utilizando as tecnologias digitais / Cristina Maria da Silva. - Belo Horizonte, 2019.
52 f. il. color.; enc.

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

Orientador: Rafael Alves Ferreira Almeida

Inclui bibliografia.

1. Tecnologias digitais. 2. Sequências didáticas – Material didático. 3. Planejamento escolar. 4. Ensino-aprendizagem. 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

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

Cursista: CRISTINA MARIA DA SILVA

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

BANCA EXAMINADORA

Professor(a) orientador(a): Rafael Alves Ferreira Almeida

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 Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0, o professor orientador e o examinador, acima descritos, para avaliação do trabalho final do(a) cursista CRISTINA MARIA DA SILVA.

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

A nota do trabalho foi de 100 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)

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso nasceu com a finalidade de construir um portfólio a partir da produção de Sequências didáticas elaboradas ao longo do Curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0. Aqui, busco apresentar possibilidades de uso das tecnologias digitais no planejamento escolar. As propostas das sequências didáticas foram formuladas por mim com a preocupação de atender as necessidades dos alunos, os conteúdos foram sempre focados especialmente nas dificuldades apresentadas pela a turma, quando demonstram dificuldades na assimilação dos conteúdos escolares. Com a elaboração das sequências didáticas, o portfólio foi construído com objetivo de serem aplicados de maneira prática para as crianças que formam o grupo da educação infantil e do ensino fundamental. A intencionalidade foi de reunir métodos tecnológicos do ensino trabalhado, que poderão contribuir no aprendizado do professor e aluno. Por meio deste portfólio, busco possibilitar e promover uma organização de maneira mais detalhada dos métodos a serem realizados em sala de aula. Os tópicos das sequências didáticas foram apresentados sobre cinco 5 etapas em portfólio, com diferentes temas voltados para o trabalho de maneira digital.

Palavras-chave: Tecnologia. Aprendizagem. Sequência didática.

ABSTRACT

This course conclusion work was born with the purpose of building a portfolio from the production of Didactic Sequences elaborated throughout the Specialization Course in Digital Technologies and Education 3.0. Here, I seek to present possibilities of using digital technologies in school planning. The didactic sequences proposals were formulated by me with the concern of meeting the needs of the students, the contents were always focused especially on the difficulties presented by the class, when they demonstrate difficulties in the assimilation of the school contents. With the elaboration of didactic sequences, the portfolio was built with the objective of being applied in a practical way for the children that form the group of early childhood education and elementary school. The intention was to gather technological methods of teaching worked, which can contribute to the learning of the teacher and student. Through this portfolio, I seek to enable and promote an organization in a more detailed way of the methods to be performed in the classroom. The topics of the didactic sequences were presented on five 5 stages in the portfolio, with different themes aimed at working in a digital way.

Keywords: Technology. Learning. Following teaching.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	06
2 MEMORIAL.....	11
3 SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS.....	14
3.1 O uso das tecnologias em sala de aula.....	14
3.2 Aprendendo matemática com o jogo da memória.....	18
3.3 Trabalhando storytelling em sala de aula.....	26
3.4 Um milharal na escola.....	32
3.5 Sustentabilidade, meio ambiente e redes sociais.....	42
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	50
REFERÊNCIAS.....	52

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho de conclusão de curso nasceu com a finalidade de construir um portfólio a partir da produção de Sequências didáticas elaboradas ao longo do Curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0. Aqui, busco apresentar possibilidades de uso das tecnologias digitais no planejamento escolar.

Vivemos em um momento da história que ainda hoje o uso de tecnologias em sala de aula é duramente criticado, pois faltam recursos e orientações que indiquem a melhor forma de utilizá-las no processo de ensino e aprendizagem. Esta crítica ao uso da tecnologia não é algo novo, assim como destaca Palma Filho (2010, p. 19):

O século XV inaugura uma nova fase na trajetória intelectual que o ser humano vem trilhando desde a Antiguidade Greco-Romana. O homem do Renascimento confia na razão e nas aquisições culturais da Antiguidade. Essa mudança no modo de ver o mundo e o próprio homem teve uma estreita relação com os avanços da ciência da época e com as descobertas tecnológicas. Assim é que as grandes navegações, a invenção da bússola e, principalmente, a invenção da tipografia por Gutenberg aumentaram a crença nas possibilidades do homem, favorecendo o individualismo, o pioneirismo e a aventura. Hoje, diríamos que beneficiou o empreendedorismo. Desse modo, era inevitável que surgissem novas concepções de educação e de ensino. (PALMA FILHO, 2010, p. 19).

Contudo, os avanços tecnológicos continuam crescendo. As tecnologias adentraram os espaços escolares e aos poucos tem conseguido transformar a educação. Gradualmente, as escolas tem conseguido montar laboratórios de informática e disponibilizar acesso à internet, muitas vezes oportunizando o conhecimento mais rápido que as bibliotecas.

Ressalto que o uso das mídias digitais em sala de aula não é algo novo, foi um processo que evoluiu ao longo do tempo e está mais presente agora, principalmente com a nova geração de “Nativos Digitais”, que já nasceram imersos na tecnologia.

A elaboração da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) foi uma iniciativa importante dada no Brasil para guiar o uso das mídias digitais nos planejamentos escolares. Por meio dela é possível determinar as competências e as habilidades que todos os alunos devem desenvolver durante a Educação Básica. Agora, o uso de tecnologias, em especial as da informação e da comunicação (TICs), está contemplado nas competências de cada área do conhecimento e deve fazer parte da formação dos alunos.

O ensino por meio do uso das tecnologias dentro do ambiente escolar representa um papel muito importante, além de despertar a atenção possibilita o conhecimento e desenvolvem na criança a criatividade e a noção que aprender pode ser algo prazeroso e divertido.

Nas realizações das tarefas com o auxílio dessas metodologias, na criança pode ampliar a sua imaginação, atribuindo seus pensamentos imaginários das fantasias com mundo real. Assim como destaca o professor Moran (2000, p. 63):

Repassar as novas mídias de ensino, somente será considerado uma revolução para a educação se ocorrer mudanças aos paradigmas tradicionais do ensino considerados como únicos e ideais, que não leva a interação entre professores e alunos os distanciando com a adoção das mudanças, será possível dar uma nova aparência moderna, sem alterar o seu sentido.(MORAN, 2000, p. 63).

Em razão desse novo jeito de aprender, cada vez mais, os educadores tem adotado o ensino lúdico e tecnológico como recurso de aprendizagem como um jeito eficaz de levar a inovação e formas de ensino que são desenvolvidos dentro da sala de aula.

Nesse sentido a rotina diária pedagógica, vivida por mim ao longo do Curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 foi constituída dentro do ambiente escolar, onde a teoria a mim repassada se transformou em prática pela a execução das atividades que foram planejadas e propostas pela Universidade, obedecendo aos limites do tempo, atenção a realidade do espaço e os recursos didáticos que tem por sentido corresponder com as intervenções e propostas ministradas por mim em sala de aula.

As propostas das sequências didáticas foram formuladas por mim com a preocupação de atender as necessidades dos alunos, os conteúdos foram sempre focados especialmente nas dificuldades apresentadas pela a turma, quando demonstram dificuldades na assimilação dos conteúdos escolares.

Com a elaboração das sequências didáticas, o portfólio foi construído com objetivo de serem aplicados de maneira prática para as crianças que formam o grupo da educação infantil e do ensino fundamental. A intencionalidade foi de reunir métodos tecnológicos do ensino trabalhado, que poderão contribuir no aprendizado do professor e aluno. Por meio deste portfólio, busco possibilitar e promover uma

organização de maneira mais detalhada dos métodos a serem realizados em sala de aula.

De acordo com Neves, Gouveia e Castanheira, (2011) “a transição entre a pré-escola e o ensino fundamental é um momento crucial na vida das crianças.” Sendo assim, a proposta é possibilitar que meus alunos possam fazer uso das tecnologias de modo crítico e consciente, empregando-as a conteúdos e experiências sociais em toda Educação Básica. Já a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), no pilar de número cinco (5) das competências gerais, prevê que os alunos ao final da Educação Básica necessitam ser capazes de “compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.” (BRASIL, 2018, p. 9)

Os tópicos das sequências didáticas foram apresentados sobre cinco 5 etapas em portfólio, com diferentes temas voltados para o trabalho de maneira digital que se dividem em:

1. O Uso de Tecnologia na Sala de Aula: apresenta uma proposta com alternativas sobre como se deve manusear à tecnologia em sala de aula.

2. Aprendendo Matemática com o Jogo da Memória: com a finalidade de adquirir o conhecimento de números e quantidades. Considerando que a turma está aprendendo estes conceitos, o Jogo da Memória será uma forma não mecânica, prazerosa e divertida de aprender esses conceitos matemáticos.

3. Trabalhando Storytelling na Sala de Aula: promover hábitos de leitura, capacidade criativa, vocabulário e escrita.

4. Um Milharal na Escola: Visa proporcionar uma experiência real, adquirindo conhecimentos que permitam a criança intervir transformar a sua realidade por meio de vivências e descobertas na natureza.

5. Sustentabilidade, Meio Ambiente e Redes Sociais: Visa desenvolver opiniões críticas com relação aos cuidados de preservação do meio ambiente.

Como já destacado aqui, a escola ainda encontra resistência em se apropriar de elementos tecnológicos ao trabalhar os conteúdos escolares.

A criação deste portfólio justifica-se pela necessidade de evidenciar que o uso da tecnologia em sala de aula é um mecanismo capaz de ampliar o conhecimento.

Comprovando isso por meios de novos conceitos de linguagens e demonstrações com o uso de ferramentas tecnológicas de ensino que disponibiliza um jeito mais inovado de ensino, assumindo um espaço importante na educação.

Conforme tantas dificuldades que interferem na ação de ensinar e aprender, buscar diferentes iniciativas de ensino com o uso da internet e as ferramentas através da mesa digital, softwares educativos e informática, esses instrumentos só contribuem no enriquecimento do conhecimento e aprendizagem. Nessa perspectiva se fazem necessários que o professor entenda das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), para assim saber conduzir de maneira segura e de forma prazerosa.

Para Moran (2000, p. 44):

Cada vez mais poderoso em recursos, velocidade, programas e comunicação, o computador nos permite pesquisar, simular situações, testar conhecimentos específicos, descobrir novos conceitos, lugares, idéias. Produzir novos textos, avaliações, experiências. As possibilidades vão desde seguir algo pronto (tutorial), apoiar-se em algo semidesenhado para complementá-lo até criar algo diferente, sozinho ou com outros. (MORAN, 2000, p.44)

Moran também destaca que “A criança também é educada pela mídia, principalmente pela televisão” (MORAN, 2000, p.33).

Nesse sentido o autor reforça que os vídeos como parte da educação escolar pode ser inserido de maneira gradativa, por meio de diferentes características de vídeos denominados por simples, tocantes; ilustrativos e com conteúdo de ensino e aprendizado, além dos vídeos de produção; de processo de avaliação e os Vídeoespelho. Portanto, cada sequência didática aqui apresentada, foram elaboradas de forma criteriosa, buscando selecionar ferramentas compatíveis as atividades propostas.

Diante do pensamento que envolve os diferentes tipos de ensino o desenvolvimento do portfólio foi elaborado com sequências didáticas planejadas de maneira sistemática. Contribuindo para despertar para as diferentes questões pedagógicas sobre a importância e a eficácia do novo jeito de levar o aprendizado. No decorrer dos anos a educação tem demandado da necessidade da inclusão de um trabalho pedagógico, que siga o processo de evolução que se constitui na

transformação e na exploração de novas tecnologias que podem contribuir para uma educação de qualidade com ferramentas atualizadas.

A organização das sequências didáticas tem por princípio apresentar a importância das ferramentas de característica tecnológica, que podem ser usadas na educação básica e introduzidas como essenciais na programação das disciplinas de ensino, além de destacar os padrões lúdicos e tecnológicos na educação como facilitadora educacional.

2 MEMORIAL

O presente memorial é parte integrante do trabalho de conclusão de curso da especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0. Aqui resgato e apresento lembranças, desafios, expectativas e vitórias relativas à minha trajetória pessoal e profissional. Cada momento que vivi foi muito importante.

Nasci em 09 de Novembro de 1984 na cidade de Belo Horizonte, e desde a infância me considero privilegiada em ter uma família que me ensinou a batalhar para atingir meus objetivos. Meu nome, Cristina, foi escolhido por minha mãe. Meus pais, Milton e Maria das Dores me deram e me dão amor, apoio e discernimento para chegar às minhas decisões.

Durante a minha infância foram muitas as vezes que eu e minhas primas e amigas brincávamos de “escolinha”, e quase sempre eu estava no papel de professora. Lembro-me das histórias que eu escutava contadas por meu pai e, por diversas vezes, lidas por minha mãe: eram os contos de fadas, livros estes emprestados pelas escolas onde eu estudei. Ao ouvi-los eu viajava pelo mundo daquela história, sentia como se eu estivesse vendo um filme.

Quantas boas lembranças eu guardo da minha infância! Os churrascos que meu pai e eu preparávamos no quintal de casa. As brincadeiras de casinha, o esconde-esconde, o pegador, a queimada e tantas outras coisas que brincávamos no quintal ou mesmo na rua, entre nós os irmãos e entre os amigos vizinhos.

Foi no ano de 1989 que a escola entrou em minha vida! Com seis anos ingressei no antigo “Jardim de Infância” na Escola Infantil Três Porquinhos. Encontrei nesta escola professoras que possuíam um maravilhoso dom, o dom de ensinar. E como consequência de todo um trabalho estruturado e que respeitava cada indivíduo findi o ano totalmente alfabetizada.

Após sair da educação infantil chegou à hora de uma escola com mais alunos e mais responsabilidades, a Escola Municipal Jardim Felicidade. Lá permaneci por quatro anos e cursei as quatro séries iniciais do ensino fundamental. Depois estudei na Escola Municipal Hilda Rabello Matta, onde conclui o ensino fundamental e cursei o ensino médio.

Tantas vezes as professoras me encarregavam de atividades “docentes”, como distribuir as atividades, ajudar aqueles que estavam com dificuldades em suas realizações ou até mesmo “vigiar” a sala por um momento. Nesses momentos eu me

sentia a própria professora, afinal eu estava com a responsabilidade. Era um faz de conta se tornando realidade.

Foi lá na Escola Municipal Hilda Rabello Matta que muitos elogios eram tecidos ao meu desempenho e isso me motivou a desejar ser professora, seguindo o caminho da educação.

Muitos professores passaram por mim durante este tempo. O tempo passa rápido, cresci... E crescer significa responsabilidades e novos caminhos.

Em 2002, após a conclusão do ensino médio, já me preparando para fazer a prova da UEMG, meus pais se divorciaram. Foram momentos difíceis vividos, e para ajudar minha mãe a manter as despesas da casa, senti que era o momento de começar a trabalhar e ajudá-la, deixando os estudos para um segundo momento.

Meu primeiro emprego foi na empresa Ação Assessoria de Cobrança, lá ocupava o cargo de operadora de telemarketing. Foram 5 anos nesta ocupação. Então tive a oportunidade de começar a ensinar sendo convidada a ocupar o cargo de instrutora de treinamento. Em 2009 recebi uma proposta de trabalho pela empresa Alma Viva do Brasil, também ocupando o cargo de instrutora de treinamento Sênior. Aceitei a proposta e neste mesmo ano fiz o resgate do meu sonho em ser professora.

Foi em 2009 que ingressei no curso de Pedagogia. Cada semestre que se passava eu aprendia e buscava mais para minha jornada acadêmica. Porém, durante o curso muitas dificuldades apareceram, como o cansaço, pois trabalhava durante todo o dia e à noite tinha que estudar, os trabalhos intermináveis que foram exigidos durante o curso, as provas que muitas vezes precisei passar noites em claro para estudar para realizá-las e ainda ter tempo para a família e para os trabalhos domésticos.

Como nada na minha vida foi conquistado sem muito esforço e determinação, foram quatro anos de constante luta e força de vontade, mas vencidos e hoje tenho certeza que valeu à pena. Em 2012 me formei como graduada em Pedagogia. Tendo a certeza que minha formação nada acabaria por aí, pois acredito em uma formação continuada.

Minha caminhada pela docência teve início em 2013. Recém-formada e cheia de ânimo para colocar toda a teoria em prática, ainda trabalhando na empresa Alma Viva do Brasil, comecei a procurar por uma oportunidade de trabalho em escolas de educação infantil, mas não obtive sucesso. Então, neste mesmo ano iniciou às

inscrições para o concurso da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte para o cargo de Professor para Educação Infantil, onde resolvi fazer com o intuito de adquirir experiência. Para minha surpresa fui aprovada e nomeada em fevereiro de 2014 e assim me desliguei da empresa Alma Viva e entrei em exercício na UMEI São Bernardo, recém-nomeada EMEI São Bernardo. Um misto de ansiedade e receio tomava conta de mim. Porém, esses sentimentos, logo se transformaram em vontade de aplicar tudo àquilo que eu havia trazido comigo.

Atualmente, leciono para uma turma de 14 crianças de dois anos, no período da manhã e uma turma de 19 crianças de quatro anos, no período da tarde na EMEI São Bernardo. O trabalho realizado segue as intencionalidades do Município de Belo Horizonte, seguindo seus eixos educativos e as múltiplas linguagens. Com o objetivo de me tornar uma profissional mais capacitada, trilho os caminhos da especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 desde o mês de agosto de 2018. Posso dizer que as ferramentas tecnológicas apresentadas ao longo do curso têm se constituído como pontes entre a porta da minha sala de aula e o mundo. O meu planejamento se tornou mais dinâmico, as tecnologias até aqui experimentadas, tem me permitido mostrar várias formas de entender ou apresentar o mesmo objetivo. Conforme MORAN (2000, p. 23), “um dos grandes desafios para o educador é ajudar a tornar a informação significativa, a escolher as informações verdadeiramente importantes entre tantas possibilidades, a compreendê-las de forma cada vez mais abrangente e profunda e a torná-las parte do nosso referencial”.

Expectativas estão presentes em todo o percurso trilhado pelo curso. Sigo com a expectativa de uma capacitação na qual os meus alunos serão os maiores favorecidos.

3. SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

3.1 O uso das tecnologias em sala de aula

Área de conhecimento

- Língua Portuguesa.

Contexto didático

A temática apresentada na sequência didática Tecnologias em sala de aula justifica-se diante da precisão de explorar esse tema tão presente na vida dos nossos alunos.

Observa-se que os alunos costumam demonstrar disposição e participação efetiva com atividades com o foco mais tecnológico. Contudo, percebe-se que os alunos ainda encontram dificuldade em usarem esses meios como recurso para estudarem. Considerando esta problemática.

Sendo assim, a proposta desta sequência didática será propor alternativas sobre como se deve utilizar a tecnologia em sala de aula.

Objetivos

- Possibilitar, por meio do uso das Tecnologias em sala de aula, atividades que demonstrem aos alunos os inúmeros modelos de tecnologias que nos cercam e que podemos de algum modo utilizar no processo de ensino aprendizagem.
- Estimular o uso de fontes de pesquisa na internet, acessando a informação e ampliação do conhecimento de maneira mais rápida, promovendo o uso das tecnologias para os estudos.

Conteúdo

- Pesquisa (EF35LP17);
- Produção de texto (EF03LP25);
- Compreensão em leitura (EF03LP24);
- Utilização de tecnologia digital (EF15LP08).

Ano

- Ensino Fundamental – 3º ciclo (Adaptável).

Tempo estimado

- Cinco aulas de 60 minutos.

Previsão de materiais e recursos

- Notebook conectado a Data Show;
- Computadores com acesso a internet e navegador Mozilla Firefox;
- Impressora;
- Papel sulfite 40kg A4;
- Pen drive para salvar as atividades e pesquisas;
- Material solicitado pelos alunos.

Desenvolvimento1ª atividade: aula 1

O que sei sobre tecnologias...

- Conversar com o grupo sobre o que/quanto eles sabem/usam as tecnologias no dia a dia;
- Alguns questionamentos podem ser feitos: Você tem celular, Tablet, facebook, e-mail, twitter, entre outros? Quais?
- Você utiliza a internet para estudar?

2ª atividade: aula 2

Na segunda atividade o professor deverá ensinar a utilizar vários recursos tecnológicos de forma pedagógica. Após deverá dividir a turma em 2 (dois) grupos, e dividir as tarefas:

- Grupo 1: Montar uma linha do tempo com os principais artefatos tecnológicos

produzidos pelo homem e sua relação com a educação.

Para realizar esta atividade você deverá utilizar uma tecnologia digital para produzir uma linha do tempo colocando os principais artefatos e transformações tecnológicas produzidas pelo homem. É muito importante que essa linha do tempo relacione esses artefatos com a educação.

Existem vários aplicativos que são capazes de produzir uma linha do tempo.

Como sugestão, indico o aplicativo TimeToast , disponível no endereço eletrônico <https://www.timetoast.com> (Acesso em: 10 out. 2019).

Ele é mais simples, porém bem fácil e intuitivo para linhas do tempo.

Você pode acessar o Tutorial de como utilizar o TimeToast disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=WoSK02_nVeY&feature=youtu.be (Acesso em: 10 out. 2019).

➤ Grupo 2: Pesquisar sobre o uso de tecnologias e a internet no ambiente escolar e apresentar em forma de seminário. Procure enriquecer o conteúdo com recursos audiovisuais, tais como: cartazes, fotos, vídeos, apostilas, retroprojeto, data show, microfones, entre outros. Para realizar esta atividade você deverá utilizar uma tecnologia digital para produzir uma apresentação interativa. Como sugestão, indico o aplicativo Prezi disponível em: <https://prezi.com> (Acesso em: 10 out. 2019).

Você pode acessar o Tutorial de como utilizar o Prezi disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QAznsklCaa0> (Acesso em: 10 out. 2019).

Observação: O Professor será o orientador durante todo o processo de pesquisa.

3ª atividade: aula 4 e 5

Após tantas pesquisas relacionadas à tecnologia e sala de aula, o professor deverá promover um debate sobre o uso da tecnologia na sala de aula com o foco nos limites e possibilidades.

Para ampliar as discussões a respeito do uso de tecnologias na sala de aula, o professor deverá fazer a leitura do texto: Uso da tecnologia - Benefícios e malefícios nas aprendizagens, disponível em:

<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/direito/uso-da-tecnologia-beneficios-e-maleficios-nas-aprendizagens/58354> (Acesso em: 10 out. 2019).

Para contextualizar e finalizar nossa sequência didática, a turma deverá criar um infográfico que será distribuído na escola com o tema: o uso de tecnologia na sala de aula.

Esta atividade será feita em sala com a participação do professor.

Existem várias ferramentas que facilitam a construção de um Infográfico. Como sugestão, indicamos o Canva disponível em: https://www.canva.com/pt_br/ (Acesso em: 10 out. 2019).

Ele consiste numa das ferramentas de criação de conteúdos gráficos mais simples de utilizar, entre as existentes!

Você pode acessar o Tutorial de como utilizar o Canva disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FRGfF8RB6uk&feature=youtu.be> (Acesso em: 10 out. 2019).

Avaliação

- A avaliação será contínua, processual, diagnóstica.
- Auto-avaliação dos alunos (Infográfico): quais os conhecimentos adquiridos nas aulas.
- Avaliar os momentos de fala e de escuta e se foram capazes de respeitar às opiniões dos colegas. Avaliar a compreensão e participação dos alunos no decorrer das atividades propostas. O professor deverá certificar se os alunos foram capazes de: i) discutir de forma crítica os riscos e cuidados indispensáveis ao uso da internet; ii) reconhecer a relevância de utilizar os recursos tecnológicos de forma respeitosa e criteriosa, compartilhando informações sobre a temática da aula.

Referências para o professor

BRASIL(1998). Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Língua Portuguesa - 5° à 8° série. Brasília: MEC/SEF.

Referências para o estudante/Pais e ou responsáveis

PAULA, Rubia Denise. **Uso da tecnologia:** benefícios e malefícios nas aprendizagens. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/direito/uso-da-tecnologia-beneficios-e-maleficios-nas-aprendizagens/58354>. Acesso em: 10 out. 2019.

3.2 Aprendendo matemática com o jogo da memória

Área de conhecimento

➤ Linguagem Matemática.

Contexto didático

Esta sequência didática tem por objetivo apresentar uma proposta de atividades para o desenvolvimento lógico-matemático. Por meio de uma sequência didática pretende-se explorar o raciocínio da criança, desejando que a criança consiga memorizar e identificar a sequência numérica de 1 ao 10 no cotidiano relacionando-os com quantidades.

A temática apresentada no projeto Jogo da Memória X Matemática justifica-se perante a necessidade de explorar o processo de quantificar e de descobrir a quantidade de números e também compreender o que os alunos pensam e sabem sobre os números desde a infância. Segundo KAMII (1990) ela defende que “quantificar é a capacidade da criança representar um número com símbolos ou signos a partir de sua construção lógico matemática”.

A problematização se dará por meio de um trabalho com jogos, tecnologias e meios textuais.

A proposta desta sequência didática será adquirir o conhecimento de números e quantidades. Considerando que a turma está aprendendo estes conceitos, o Jogo da Memória será uma forma não mecânica, prazerosa e divertida de aprender esses conceitos matemáticos.

Objetivos

- Ampliar o conhecimento numérico, Identificando os números por meio da memória, relacionando imagem à quantidade;
- Identificar informações numéricas presentes em situações diversas ao longo do

jogo e posteriormente do cotidiano.

Conteúdo

- Números e quantidades (EI03ET07);
- Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação (EI03EO03);
- Registro de observações (EI03ET04).

Ano

- Segundo Ciclo da Educação Infantil – 5 anos (Adaptável).

Tempo estimado

- Oito aulas de 60 minutos.

Previsão de materiais e recursos

- Notebook conectado a Data Show.
- Computadores com acesso a internet e navegador Mozilla Firefox.
- Impressora.
- Papel sulfite 40kg A4.
- Imagens de animais.
- Números móveis.
- Livro da história: E o dente ainda dói.
- Pendrive com o vídeo da música dos números.
- Durex, cola, tesoura, canetinhas coloridas, lápis de cor e lápis de escrever.

Desenvolvimento

1ª atividade: aula 1

O que sei sobre os numerais...

1. Para iniciar a aula o professor deverá entregar uma folha branca para cada aluno. Explique que eles deverão escrever os números que irá ditar, um embaixo do outro. Em seguida eles deverão representar, em forma de pequenos círculos, na frente de cada número a quantidade correspondente da maneira que julgar correta.

2. Agora o professor deverá contar uma história relativa aos números:

➤ E o dente ainda doía.

➤ Escrito e Ilustrado por Ana Terra - Ed Difusão Cultural do Livro – DCL

Um jacaré parado, com cara de coitado, não parava de reclamar:

- Ai, ui, ui, ai. Será que vou agüentar?

Dois coelhos ligeiros disputaram para ver quem era o primeiro que iria perguntar:

- O que foi, jacaré, está doente?

- Não, pequeninos, estou com dor de dente!

- Dor de dente? – Disse o segundo. – Eu sei como resolver: peque uma cenoura e comece a roer!

Mas nada resolvia. O jacaré roía a cenoura... e o dente ainda doía!

Três mais entraram na conversa.

A coruja e filhotes:

- Pegue este graveto e cutuque bem forte.

Mas nada resolvia. O jacaré roía cenoura, cutucava com graveto... e o dente ainda doía!

Quatro tatus chegaram sem fazer barulho:

- Morda este pedregulho!

Mas nada resolvia. O jacaré roía a cenoura, cutucava com graveto, mordia o pedregulho... e o dente ainda doía!

Cinco patinhos saíram da água para ver:

- Só com um carinho seu dente vai parar de doer!

Mas nada resolvia. O jacaré roia a cenoura, cutucava com o graveto, mordia o pedregulho, recebia carinho... e o dente ainda doía!

Seis ratinhos também quiseram dar a sua solução:

- Cubra seu dente com este pedaço de sabão.

Mas nada resolvia. O jacaré roia a cenoura, cutucava com o graveto, mordia o pedregulho, recebia carinho, cobria o dente de sabão... e o dente ainda doía!

Sete toupeiras surgiram de um único buraco, ali, bem pertinho:

- Que nada, mastigue esta raiz-forte que ficará bom rapidinho!

Mas nada resolvia. O jacaré roia a cenoura, cutucava com o graveto, mordia o pedregulho, recebia carinho, cobria o dente de sabão, mastigava raiz-forte... e o dente ainda doía!

Oito sapos coaxaram na lagoa:

- Essa é boa! Que idéia descabida: melhor que tudo isso é uma mosca lambida.

Mas nada resolvia. O jacaré roia a cenoura, cutucava com o graveto, mordia o pedregulho, recebia carinho, cobria o dente de sabão, mastigava raiz-forte, lambia a mosca... e o dente ainda doía!

Nove esquilos de uma mesma família:

- Mãe, pai, filho, filha, avô, avó, tio dentuço, tia dentada e uma prima mau humorada – soltaram as vozes:

- Coloque na boca este punhado de nozes!

Mas nada resolvia. O jacaré roia a cenoura, cutucava com o graveto, mordia o pedregulho, recebia carinho, cobria o dente de sabão, mastigava raiz-forte, lambia a mosca, colocava nozes na boca... e o dente ainda doía!

Dez passarinhos vieram tentar resolver o problema:

- Coloque no seu focinho esta pena!

Mas nada resolvia. O jacaré roia a cenoura, cutucava com o graveto, mordida o pedregulho, recebia carinho, cobria o dente de sabão, mastigava raiz-forte, lambia a mosca, colocava nozes na boca, botava a pena bem na frente do nariz... e o dente ainda doía!

De repente, sem dar tempo de mais alguém chegar, o jacaré bufou e começou a ofegar...

- Aaa... Aaaaaa... Atchim!

- Funcionou, a pena me deixou bonzinho!

Já posso até matar a fome fazendo u lanchinho...

E a bicharada toda deu no pé.

Ninguém quis ficar para ser almoço de jacaré!

3. Após contação de história, solicitar que os alunos digam o que mais chamou atenção deles na história.
4. Fazer perguntas de interpretação, como: Quais animais aparecem ao longo da história? Quais animais representam o número 6? E o número 8? Entre outras perguntas.
5. Mostrar os numerais de 1 ao 10, presentes na história.

Aula 2

Atividade coletiva: Fazer um cartaz apresentando a sequência numérica do 1 ao 10 (numeral e escrita).

Aula 3

- O professor deverá criar antecipadamente 5 jogos da memória. Cada jogo deverá ser confeccionado com 20 cartas, 10 com imagens dos animais da história contada e as outras 10 com os numerais de 1 ao 10.
- Regras do jogo: encontrar todos os pares de cartas iguais, associando imagens com números.
- O jogo deverá ser jogado em dupla.
- Sempre que necessário, o professor deverá fazer intervenções.

Modelo de jogo retirado da plataforma GCompris Educational Software disponível em: https://gcompris.net/index-pt_BR.html (Acesso em: 10 nov. 2019).

2ª atividade: aula 4

1. Na segunda atividade o professor deverá colocar em uma caixa os números móveis de 1 a 10, convide dez alunos para retirar um número, falar o nome do numeral colar na lousa.
2. Solicite um aluno por vez (até que alguém consiga) para organizar a sequência dos números na ordem crescente de forma correta na lousa.
3. Em seguida, entregue aos alunos imagens dos animais que aparecem na história, e peça que eles se agrupem com animais da mesma espécie, ou seja, todos que pegaram a plaquinha dos passarinhos formarão um grupo, todos que pegaram a plaquinha com sapos formarão outro grupo e assim sucessivamente até formar 10 grupos na sala.
4. Agora, faça a leitura da história para cada grupo, mas desta vez somente a parte relacionada à espécie do grupo. Em seguida, peça aos alunos que identifique na lousa o número que corresponda ao total de crianças no seu grupo.
5. Finalizar a aula com o vídeo (levar para sala o Notebook e data show): A música dos números disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Zi-cEMm3m9g> (Acesso em: 10 nov. 2019).

Aula 5

Agora, aproveitando dos benefícios do uso das tecnologias em sala de aula,

como o aumento da atenção ao que é ensinado, o incentivo nas atividades propostas e o complemento de motivação para participar mais ativamente, nesta aula o professor deverá disponibilizar os Netebooks para jogar o jogo da memória em dupla. O professor deverá dar todo suporte e fazer intervenções quando necessário. As regras do jogo serão a mesma da aula 3, uma vez que o jogo foi produzido conforme a plataforma GCompris Educational Software. A diferença está somente nas figuras apresentadas nas cartas que poderão ser objetos, animais e ou plantas. Acessar a plataforma GCompris Educational Software disponível em: https://gcompris.net/index-pt_BR.html (Acesso em: 10 nov. 2019).

Aula 6

Retome a aula, relembando os conteúdos e atividades realizadas com os números na aula 4.

1. Nesta aula o professor deverá dividir a turma em 2 grupos. Em seguida deverá colar os numerais de 1 ao 10 de forma aleatória na camisa das crianças de cada grupo.
2. Oriente as crianças que elas precisam organizar sozinhas, a sequência dos números de cada grupo na ordem crescente.
3. Após cada grupo informar que finalizou a organização, o professor deverá fazer as intervenções cabíveis.
4. Para finalizar esta aula, as crianças irão representar através de desenhos, tudo que viram nas aulas. Em seguida, os desenhos serão fixados no mural da sala.

3ª atividade: aula 7 e 8

Agora será o momento de testar os conhecimentos adquiridos durante este período.

A proposta será fazer a escala dos ajudantes do dia através do Jogo da Memória.

1. No primeiro momento a professor deverá colocar afixado no quadro placas com os numerais de 1 a 10, depois disponibilizar um Notebook para cada criança e explicar e ou acompanhar o processo de ligar até chegar ao jogo da memória que

estará disponível na plataforma GCompris Educational Software instaladas nos aparelhos. Esta plataforma foi escolhida devido a diversidade de jogos disponibilizados e o fácil acesso, pois após instalados no aparelho não é necessário o acesso a internet para utilização.

- Informe aos alunos que as regras do jogo serão a mesmas da aula 5.
- Explicar que o jogo será feito de forma individual porque o objetivo é montar a escala de ajudantes do dia para os próximos 10 dias de aula.
- Após toda essa explicação, o professor deverá explicar como a escala de ajudantes será montada:
 1. Todos devem iniciar o jogo ao mesmo tempo, à medida que conseguirem finalizar o mesmo deverá se levantar e pegar uma placa afixada no quadro de forma crescente;
 2. O professor deverá acompanhar o jogo sem fazer intervenções drásticas e também acompanhar se os alunos estão pegando a placa afixada no quadro correspondente a posição que finalizou o jogo.
- Ao final, quando todos finalizarem o jogo, o professor irá pedir para os 10 alunos que conseguiram pegar uma plaquinha para se levantarem e organizar os números de forma crescente, organizando-se assim a ordem da escala dos ajudantes do dia.
- Feito isso, o professor deverá tirar uma foto da escala para colocar no mural da sala.

Avaliação

- A avaliação será contínua, processual, diagnóstica.
- Avaliar se participação dos alunos foi efetivo no transcorrer das atividades.
- Observar as estratégias utilizadas pelos alunos para executar as atividade.
- A construção gradativa do conhecimento do aluno deverá ser acompanhada e orientada.

Referências para o professor

KAMII, C.; DEVRIES, R. **Jogos em grupo na educação infantil**: implicações da teoria de Piaget. Porto Alegre: Artmed, 2009.

KAMII, Constance. **A criança e o número**: implicações da teoria de Piaget. Campinas: Papyrus, 1990.

TERRA, A. **E o dente ainda doía**. São Paulo: DCL, 2012.

Referências para o estudante/Pais e ou responsáveis

OLIVÉRIO, Juliana bortolucci. **O ensino da matemática através do lúdico na educação infantil**. Disponível em: <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/o-ensino-matematica-atraves-ludico-na-educacao-infantil.htm>. Acesso em: 10 de out. 2019.

3.3 Trabalhando storytelling em sala de aula

Área de conhecimento

➤ Linguagem Oral e Escrita (Campo de experiências “Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação”).

Contexto didático

Esta sequência didática tem por objetivo trabalhar com alunos hábito de leitura e a participação dos alunos em sala de aula. A proposta desta sequência didática enfoca no ato de ler como ponto de partida para incentivar os alunos a buscarem a conhecer palavras novas, sentimentos, ações e perspectivas, ou seja, o conhecimento como um todo.

A temática apresentada na sequência “Trabalhando storytelling” em sala de aula justifica-se pela vontade de trabalhar o ato da leitura de forma diferenciada, em uma perspectiva lúdica que fizessem a diferença na aprendizagem em relação à leitura e a escrita na vida escolar dos nossos alunos. Buscamos assim aproximar do brincar, típico da etapa escolar vivenciada por estas crianças.

O trabalho se desenvolverá a partir de textuais narrativos, como o conto de fadas.

Objetivos

- Incentivar hábitos de leitura, motivando o gosto pela leitura por meio da literatura infantil.
- Aproximar os alunos do universo letrado por meio dos livros.
- Despertar sentimentos, experiências, ideais e opiniões em busca de definir suas preferências de leitura.
- Interpretar as informações principais da história, identificando personagens e assuntos.

Conteúdo

- Storytelling (EI03EF06).
- Leitura e interpretação de texto (EI03EF07).
- Narrativas: contos de fadas (EI03EF08).
- Produção de texto: reconto (EI03EF05).

Ano

- Segundo Ciclo da Educação Infantil – 5 anos (Adaptável).

Tempo estimado

- 07 aulas de 60 minutos.

Previsão de materiais e recursos

- Notebook conectado a Data Show.
- Computadores com acesso a internet e navegador Mozilla Firefox.
- Notebook.
- Impressora.
- Papel A4.

Desenvolvimento

1ª atividade: aula 1

Você sabe o que é uma storytelling...

2. O Professor deverá iniciar perguntando se eles sabem o que é um storytelling. Provavelmente a resposta será não, então pergunte: e uma história vocês sabem o que é? Pergunte para as crianças quais histórias elas conhecem? Vocês conhecem alguma história que seja um conto de fadas? Quais contos de fadas vocês conhecem?
3. Após essa sondagem diga aos alunos que os contos de fadas possuem gênero textual narrativo e surgiram a centenas de anos. Ainda hoje, atraem crianças e adultos e podem contar com personagens de fadas e heróis.
4. Escolha algumas histórias de contos de fadas e faça uma apresentação no PowerPoint com figuras das capas dos livros e apresente para os alunos através do data show. Explore cada uma delas com os alunos.
5. Em seguida faça uma votação com os alunos para definir qual história eles gostariam de ouvir o professor contar.
6. Para votação elabore um gráfico simples para apresentar aos alunos da votação, facilitando o entendimento do resultado. Como Exemplo abaixo:

Gráfico1: Exemplo de votação para escolha do livro.



Fonte: Elaborado pela autora.

2ª atividade: aula 2

3. De posse do resultado da votação, o professor deverá pegar no acervo da escola o livro para contar a história.

4. Após a leitura do Conto encolhido, o professor deverá fazer um reconto da história com a turma. As crianças deverão reconstruir a história oralmente, e o professor fará o papel de escriba, escrevendo o reconto na lousa. O professor deverá intervir sempre que julgar necessário a fim de auxiliar as crianças na organização dos fatos e idéias para a construção do reconto.

5. Após o reconto o professor deverá entregar uma folha em branco e propor que as crianças façam a representação da história por meio de um desenho que será afixado no mural da sala. O professor também deverá digitar o reconto e colar no mural para apreciação.

3ª atividade: aula 3

Produzindo uma storytelling

Agora iremos incentivar que os alunos façam a produção de uma narrativa.

- O professor deverá levar para sala de aula um aparelho celular (sistema android) com o aplicativo story telling Cubes instalado: acesse pelo Google Play.
- O professor deverá explicar que através deste jogo/aplicativo alguns elementos serão escolhidos para fazer parte da narrativa escrita por eles.

1. Em roda o professor deverá abrir o aplicativo, fechar a propagando e clicar em “New Game”. Ele deverá escolher a categoria de imagens Halloween a serem apresentadas nos cubos, clicar no ícone de ferramenta, selecionar o número 9 e balançar o celular. Nesse momento 9 cubos serão embaralhados e serão apresentadas 9 figuras que deverão fazer parte da narrativa. Esses 9 elementos serão uma base para que a narrativa comece a ser construída, vários outros elementos ou personagens poderão ser criados ao longo da história.

2. Antes de começarem a produzir a história, o professor deverá elaborar um cartaz e colar na lousa com uma estrutura de planejamento para construção da história. As orientações do cartaz deverão ser seguidas pelos alunos.

- Leia o cartaz para os alunos:
- Início da história.

- Reflita o tema de sua história, ou seja, sobre o que irá escrever?
- Crie os 9 personagens e ou figuras do story telling Cubes, se desejar, você poderá criar outros personagens para sua história como: heróis, heroínas; vilãs e vilões;
- Pense nas características de cada personagem;
- Crie os nomes de seus personagens;
- Idealize em que lugar a história acontecerá.

Desenvolvimento:

- Pense no problema ou na dificuldade que o personagem principal de sua história terá que enfrentar;
- Crie um elemento ou personagem mágico que contribuirá na solução do problema ou dificuldade.

Fim da história:

- Elabore uma maneira em que o problema da história possa ser solucionado.
- Normalmente o final de um conto de fadas é feliz. Isso aconteceu em sua história?

Aula 4 e 5

3. Ao iniciar a aula o professor deverá afixar na parede ao lado da lousa a folha de papel craft com o planejamento do storytelling que será construído. A atividade será feita com a participação de todos os alunos presentes. É importante observar neste momento se as crianças estão respeitando e aceitando as idéias e opiniões dos colegas na construção da história.
4. O professor será o escriba para a construção do storytelling, e também deverá orientar na construção, realizando esta atividade de forma coletiva. Vamos começar a escrita com a expressão: Era uma vez...;
5. Quando terminarem, dêem um título para a história.

Revisão da história produzida - Leiam o texto produzido e analisem se:

- A história contém início, desenvolvimento e fim?
- Menciona o lugar em que os fatos ocorreram?
- Apresentam-se personagens apropriados para os contos de fadas?
- Existe um problema ou dificuldade para ser solucionado?
- O problema ou dificuldade foi solucionado?
- Apresenta um objeto ou personagem mágico que contribuiu na resolução do problema?
- O título está pertinente à história?
- A pontuação está correta?

Aula 6

Retome a aula com a leitura da narrativa produzida.

1. Após a leitura um debate deverá ser feito sobre a produção. Indague: Todas as dicas foram seguidas na produção das narrativas? Vocês gostaram de produzir uma história? Todos os elementos do aplicativo foram utilizados? Sobre o que fala a nossa história?

3ª atividade: aula 07

Agora que a narrativa foi produzida, o professor deverá fazer uma apresentação com a narrativa utilizando a ferramenta Prezi. A apresentação deverá ser produzida antes de esta aula acontecer.

- O aplicativo Prezi está disponível em: <https://prezi.com> (Acesso em: 10 nov. 2019) .

Você pode acessar o Tutorial de como utilizar o Prezi no Youtube disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QAznsklCaa0> (Acesso em: 10 nov. 2019).

1. Os alunos deverão opinar sobre a estética da produção e como poderíamos melhorar a apresentação.

2. Após as adequações, a produção será apresentada na Feira de Cultura da escola.

Avaliação

- A avaliação será contínua, processual, diagnóstica.
- Avaliar por meio da participação dos alunos no decorrer das atividades.
- Avaliar os momentos de fala e de escuta e se foram capazes de respeitar às opiniões dos colegas. . Avaliar a compreensão e participação dos alunos no decorrer das atividades propostas. O professor deverá certificar se os alunos foram capazes de: i) negociar entre seus colegas para organizar ou construir a história/narrativa; ii) argumentar e apresentar para os colegas, qual a linha de raciocínio desenvolvida para atribuir sentido a uma sequência de acontecimentos na história.

Referências para o professor

FRAGA, Nadia Carvalho. **Os contos de fadas no processo de aprendizagem.**

Disponível em:

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=49885>. Acesso em: 02 out. 2019.

CARLETO, Eliana Aparecida. **Contos de encantamento.** Disponível em:

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=49606>. Acesso em: 02 out. 2019.

Referências para o estudante/Pais e ou responsáveis

AZEVEDO, Ricardo. **Literatura e educação.** Disponível em:

<http://www.ricardoazevedo.com.br/artigos/>. Acesso em: 02 out. 2019.

3.4 Um milharal na escola

Área de conhecimento

- Múltiplas Linguagens(Oral, Escrita, Matemática, Corporal, Musical, Plástica, Brincar, Digital, Construção de Atitudes e valores, Natureza e Sociedade).

Contexto didático

Este projeto de ensino tem por objetivo trabalhar com alunos por meio das múltiplas linguagens com atividades e aprendizados interdisciplinares.

A proposta desta sequência didática vai além do aprendizado das linguagens, pois busca encorajar as crianças a plantar, cuidar da horta, colher e comer sua própria produção de milho.

A temática apresentada no projeto Um Milharal na Escola, justifica-se pela necessidade de observar a natureza, seus recursos e processos, extraíndo dela conhecimentos.

A problematização se dará por meio de um trabalho com os meios e ou acontecimentos que fazem ou podem fazer parte do cotidiano das criança como o plantio e a preparação de alimentos.

A proposta desta sequência didática será proporcionar uma experiência real, adquirindo conhecimentos que permitam a criança intervir transformar a sua realidade por meio de vivências e descobertas na natureza.

Objetivos

- Incentivar hábitos de leitura, motivando o gosto pela leitura por meio da literatura infantil.
- Contribuir para que os alunos conheçam os processos da natureza e seus recursos naturais, percebendo por meio do plantio de milho a importância dos alimentos.
- Proporcionar entre os alunos momentos de interação, estimulando a amizade e cooperação durante o desenvolvimento das atividades, demonstrando os pontos positivos do trabalho coletivo.
- Desenvolver noções matemáticas, relacionando-as ao tempo, espaço, quantidade e medidas no plantio de milho e na receita.
- Despertar o interesse pelo preparo dos alimentos por meio de receitas incentivando a importância de provar os alimentos antes de dizer que não gosta.

Conteúdo

- Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação (EI03EO03);

- Observar e descrever mudanças em diferentes materiais, resultantes de ações sobre eles, em experimentos envolvendo fenômenos naturais e artificiais (EI03ET02).
- Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes (EI03ET04).
- Números e quantidade (EI03ET07).

ANO

- Segundo Ciclo da Educação Infantil – 4 anos (Adaptável).

Tempo estimado

- 11 aulas de 60 minutos.

Previsão de materiais e recursos

- Computadores com acesso a internet e navegador Mozilla Firefox.
- Notebook.
- Impressora.
- Papel A4 40 quilos.
- Caneta para desenho, giz de cera, lápis de cor.
- Papel Collor set (diversas cores).
- Papel Craft.
- Espigas de milho e milho para plantio.
- Regador e instrumentos de plástico para plantio.
- Ingredientes da receita do bolo de milho.
- Máquina fotográfica.

Desenvolvimento

Aula 1

O que sei sobre Plantio de alimentos...

1. Comece a aula com um diálogo, pergunte: Vocês sabem o que é uma horta? Para que serve e o que podemos plantar nela? Na casa de vocês tem horta? Quem cuida dela? Vocês sabem em que local podemos ter uma horta? E Animais, vocês tem em casa ou na região onde vocês moram? Quais animais vocês tem em casa ou na região?
2. Agora, o professor deverá preparar o ambiente da sala de aula fantoches de diversos animais. Estes fantoches poderão ser encontrados nas caixas de contação de histórias da escola.
3. Ao iniciar a aula, o professor deverá deixar os alunos explorarem os fantoches com liberdade. Após mais ou menos uns 10 minutos de aula o professor deverá fazer intervenções perguntando: Quais animais vocês conhecem? De onde conhecem? De casa, TV, jornal, livros, entre outros? Vocês conhecem alguma história ou músicas com estes animais? Proponha que eles contem suas histórias e ou cantem utilizando os fantoches e contracenando.
4. Para finalizar esta aula, o professor deverá disponibilizar papel, caneta para desenho, giz de cera e lápis de cor. Convide as crianças a fazer um desenho do animal que mais gostou da história contada ou cantada por ela e ou seus colegas. Os desenhos deverão ser expostos no mural de sala.

Aula 2

1. O professor deverá preparar o ambiente da sala de aula antes da chegada das crianças com os seguintes itens:
 - Fantoches dos animais, mas desta vez somente os personagens da história: A Galinha Ruiva (Galinha, Pintinhos, Porco, Cachorro, Gato e a Vaca);
 - Cenário em MDF para contação de história (solicitar a Coordenação);
 - Imprimir colorido a figura do milho e o bolo, plastificar e colocar no palito para contar a história;
 - Enfeitar o cenário em MDF com gramas e árvore (utilizar EVA e fita crepe);

➤ Solicitar o livro da história A Galinha Ruiva na biblioteca da escola para auxiliar nos preparativos e conhecer a história.

2. Com a chegada dos alunos, deverá dizer que hoje será a vez da professora contar uma história: A Galinha Ruiva. Ela deverá utilizar tudo que preparou antecipadamente para contar a história.

3. Após a contação da história a professora deverá permitir que os alunos explorem o livro e os fantoches. Em seguida, em roda, deverá dialogar com as crianças sobre o que acharam da história. Pergunte: Vocês acham que o Cachorro, Gato, Vaca e Porco poderiam ter ajudado a Dona Galinha? A atitude deles é de um amigo? Ao terminar a conversa deverá dizer que na próxima aula terá um momento surpresa.

➤ A história está disponível em:

<http://www.qdivertido.com.br/verconto.php?codigo=22> (Acesso em: 02 Jun. 2019).

A Galinha Ruiva



Era uma vez uma galinha ruiva, que morava com seus pintinhos numa fazenda.

Um dia ela percebeu que o milho estava maduro, pronto para ser colhido e virar um bom alimento.

A galinha ruiva teve a idéia de fazer um delicioso bolo de milho. Todos iam gostar!

Era muito trabalho: ela precisava de bastante milho para o bolo.

Quem podia ajudar a colher a espiga de milho no pé?

Quem podia ajudar a debulhar todo aquele milho?

Quem podia ajudar a moer o milho para fazer a farinha de milho para o bolo?

Foi pensando nisso que a galinha ruiva encontrou seus amigos:

- Quem pode me ajudar a colher o milho para fazer um delicioso bolo? - Eu é que não, disse o gato. Estou com muito sono.

- Eu é que não, disse o cachorro. Estou muito ocupado.

- Eu é que não, disse o porco. Acabei de almoçar.

- Eu é que não, disse a vaca. Está na hora de brincar lá fora.

Todo mundo disse não.

Então, a galinha ruiva foi preparar tudo sozinha: colheu as espigas, debulhou o milho, moeu a farinha, preparou o bolo e colocou no forno.

Quando o bolo ficou pronto ...

Aquele cheirinho bom de bolo foi fazendo os amigos se chegarem. Todos ficaram com água na boca.

Então a galinha ruiva disse:

- Quem foi que me ajudou a colher o milho, preparar o milho, para fazer o bolo?

Todos ficaram bem quietinhos. (Ninguém tinha ajudado.)

- Então quem vai comer o delicioso bolo de milho sou eu e meus pintinhos, apenas.

Vocês podem continuar a descansar olhando.

E assim foi: a galinha e seus pintinhos aproveitaram a festa, e nenhum dos preguiçosos foi convidado.

Aula 3

1. Antecipadamente, o professor deverá solicitar a direção da escola para comprar espigas de milho.
2. Deverá entregar o milho na cozinha da escola (separar 1 espiga para levar para sala de aula) e agendar o horário para experimentar o milho cozido com as crianças.
3. Ao iniciar a aula o professor deverá fazer um breve relato da história da Galinha Ruiva. Pergunte se eles se lembram da surpresa que a professora falou na última aula. Depois mostre para as crianças uma espiga de milho. Deixe que elas explorem a espiga. Após, perguntar se eles já comeram milho. Convide a turma para experimentar. O professor deverá levar a turma para o refeitório. Depois de experimentarem, o professor deverá perguntar se eles gostaram da experiência e se eles sabem como se planta o milho, como eles crescem. Após isto, convide a turma para na próxima aula plantar milho na horta da escola.

Aula 4

1. Antecipadamente, solicite a direção da escola para comprar sementes de milho para plantio, regador e ferramentas de plástico para plantio.

2. Ao iniciar a aula o Professor deverá levar as crianças para horta da escola. Em roda o professor deverá apresentar onde o plantio irá acontecer. Dê uma colher de plantio para que cada criança pegue um pouco de terra e veja sua textura, explique que a escola preparou aquela terra para plantio e que possui adubo orgânico que é feito a partir de sobras de alimentos como bagaços, cascas e restos vegetais e esterco animal.

3. Pergunte se eles encontraram algum animal na terra, as minhocas. Explique que as minhocas são animais invertebrados, que não possui ossos. A minhoca é importante para o solo, pois ela se alimenta dos restos orgânicos que ficam depositados na terra, eliminando as fezes no solo produzindo húmus que serve como um adubo natural que ajuda no crescimento das plantas.

4. Agora, apresente as sementes de milho, e oriente que através do plantio daquela semente ela irá germinar, ou seja, a semente irá passar por um processo de transformação se tornando uma planta que dará origem a espiga milho.

5. Orientações do professor antes do Plantio: aproveite este momento para o uso de conceitos matemáticos, importantíssimo para que o processo de plantio seja bem sucedido. Converse com as crianças sobre a importância de medir os espaços para o plantio, para que assim, as sementes consigam germinar.

- Distribuir as atividades conforme a quantidade de alunos presente no dia;
- Iremos fazer várias covinhas na terra;
- Cada covinha deverá ter uma distância de 4 palmas de mão uma da outra;
- A profundidade das covas será de 3 palmas de mão;
- Em cada covinha deverá ser plantado 3 sementes de milho;
- Após colocar as sementes cobrir com terra e regar com bastante água.

1. Ao finalizar o plantio, ainda na horta, fazer outra roda e conversar sobre a importância da luz do sol e a água na germinação das sementes. Após o plantio é preciso regar todos os dias milho, pois assim a semente vai enchendo de água até a casca da semente se romper, permitindo a entrada de oxigênio. A luz do sol fornece energia auxiliando no seu crescimento e de desenvolvimento.

2. Agora, o professor deverá pegar a mangueira e molhar o plantio pela primeira vez com o auxílio das crianças. Após, o professor deverá perguntar como foi trabalhar em grupo?

Orientação: A turma deverá todos os dias antes do horário do parquinho regar a plantação, pois o milho precisa de muita água para germinar e crescer. E para finalizar, o professor deverá dizer que na próxima aula iremos aprender uma receita onde o milho é utilizado para fazer um bolo.

Aula 5 e 6

O professor deverá pedir antecipadamente a compra dos ingredientes do bolo:

Ingredientes

- 1 lata de milho verde com água e tudo
- 1/2 lata da mesma de óleo
- 1 lata da mesma de açúcar
- 1/2 lata da mesma de fubá
- 4 ovos
- 2 colheres bem cheias de farinha de trigo
- 2 colheres de coco ralado
- 1 colher e 1/2 de chá bem cheia de fermento em pó

Modo de Preparo

- Bata bastante todos os ingredientes no liquidificador, depois bem batido acrescente o coco ralado e o fermento e misture, coloque para assar
- Pode colocar na forma redonda de buraco e na quadrada, a forma deverá ser untada e enfarinhada
- O tempo de preparo na redonda é mais rápido, mas a receita fica menor, para aumentar faça 2 vezes

- O bolo fica parecendo pamonha, bem cremoso, fica uma delícia!
- Leve ao forno preaquecido a 180°C por, aproximadamente, 40 minutos

A receita está disponível em: <https://gshow.globo.com/receitas-gshow/receitas/bolo-cremoso-de-milho-55c2ce3f4d38853ede000047.ghtml> (Acesso em: 02 Jun. 2019).

1. Elaborar um cartaz com papel craft a receita e colar no refeitório e agendar com as cozinheiras o horário para o preparo do bolo com os alunos.
2. Ao iniciar a aula as crianças deverão ser direcionadas para o refeitório. O professor deverá dizer que conforme combinado, hoje iremos preparar uma receita de bolo utilizando milho.
3. O professor deverá fazer a leitura do cartaz com a receita do bolo e juntos deverão conferir se os ingredientes comprados pela escola conferem com a quantidade escrita na receita.
4. O professor deverá convidar os alunos, 1 de cada vez, para colocar os ingredientes na tigela, aproveite a oportunidade para dialogar perguntando se eles sabem de onde vem aqueles ingredientes, com que letra começa cada ingrediente.
5. Explore com as crianças a quantidade e medidas de cada ingrediente utilizadas na receita, pergunte: se alterarmos a quantidade de ingrediente por conta própria, a receita dará certo? E se eu apenas dobrar as quantidades de todos os ingredientes, o que acontece? A massa do bolo é um líquido pastoso, após ser levada ao forno como ficará nossa receita? E se eu deixar assar um tempo inferior ou superior ao indicado na receita, como o bolo ficará?
6. Após o bolo ficar pronto, será o momento de experimentar. Pergunte as crianças o que acharam do bolo, se gostaram de trabalhar juntos, colaborando uns com os outros.

Aula 7 , 8, 9 e 10

Agora faremos um reconto da história: A Galinha Ruiva. Iremos utilizar o recurso da montagem da história quadro a quadro e depois fazer uma animação em vídeo. Nos programas Anima Escola e Muan você poderá ter idéias de como fazer a

animação quadro a quadro com as crianças. Estes programas estão disponíveis em: <http://www.animaescola.com.br/br> e <http://www.muan.org.br> (Acesso em: 02 jun. 2019).

- O professor deverá disponibilizar papel colorido (diversas cores), tesoura, caneta para desenho e os moldes dos personagens para confecção. Neste processo o professor deverá acompanhar e auxiliar.
- Agora que os personagens estão prontos vamos iniciar a montagem do cenário para fotografar quadro a quadro, observando o movimento dos personagens.
- O professor deverá utilizar o Muan ou o Filmora 9 para fazer a animação em vídeo. Segue abaixo o tutorial de como utilizar estas ferramentas disponíveis em: https://www.youtube.com/watch?v=yWuel7JZ__c e https://www.youtube.com/watch?v=Ta_sRji2S80 (Acesso em: 02 Jun. 2019).

Aula 11

Após finalizar a animação, o vídeo deverá ser exibido para as crianças. Antecipadamente o professor deverá agendar o horário na sala de multimídia.

1. Ao iniciar a aula, direcione a turma para sala de multimídia para assistir a animação.
2. Ao finalizar de assistir o vídeo sente em roda com os alunos na própria sala de multimídia. Pergunte se gostaram das vivências durante aquele período? O que elas aprenderam? Se em algum momento sentiram dificuldades? Quais? Se com o trabalho em grupo, com ajuda dos colegas ficou mais fácil executar as atividades.

Finalize a aula informando que o milhoal deverá ser cuidado todos os dias, pois fará parte da feira de cultura e que a animação em vídeo também será exibida para os familiares.

Avaliação

- A avaliação será contínua, processual, diagnóstica.
- Avaliar por meio da participação dos alunos no decorrer das atividades.

- Avaliar os momentos de fala e de escuta e se foram capazes de respeitar às opiniões dos colegas. Avaliar a compreensão e participação dos alunos no decorrer das atividades propostas.

Referências para o professor

CAPRA, Fritjof, *et al.* **Alfabetização ecológica**: a educação das crianças para um mundo sustentável. São Paulo: Cultrix, 2006.

Referências para o estudante/Pais e ou responsáveis

STONE, Michael K. ; BARLOW, Zenobia. (Org.) **Alfabetização ecológica**: a educação das crianças para um mundo sustentável. São Paulo: Cultrix, 2006.

3.5 Sustentabilidade, meio ambiente e redes sociais

Área de conhecimento

- Ciências.

Contexto didático

A temática apresentada no projeto Sustentabilidade, meio ambiente e redes sociais justificam-se perante a necessidade de disponibilizar cada vez mais o acesso a informação de práticas sustentáveis bem como os problemas ambientais existentes em uma determinada localidade.

O projeto visa trabalhar o crescimento da consciência ambiental por meio das redes sociais pretendendo transmitir informações que conduzam as práticas educativas e conservadoras do meio ambiente, segundo cita Leff (2001, p. 256): “o processo educativo deve ser capaz de formar um pensamento crítico, criativo e sintonizado com a necessidade de propor respostas para o futuro, capaz de analisar as complexas relações entre os processos naturais e sociais e de atuar no ambiente em uma perspectiva global, respeitando as diversidades socioculturais.

A proposta desta sequência didática tem por objetivo desenvolver opiniões críticas com relação aos cuidados de preservação do meio ambiente.

Objetivos

- Selecionar argumentos que justifiquem a importância da cobertura vegetal para a manutenção do ciclo da água, a conservação dos solos, dos cursos de água e da qualidade do ar atmosférico (EF05CI03).
- Identificar os principais usos da água e de outros materiais nas atividades cotidianas para discutir e propor formas sustentáveis de utilização desses recursos (EF05CI04).
- Construir propostas coletivas para um consumo mais consciente e criar soluções tecnológicas para o descarte adequado e a reutilização ou reciclagem de materiais consumidos na escola e/ou na vida cotidiana (EF05CI05).
- Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis (EF15LP08).

Conteúdo

- Consumo consciente de água;
- Reciclagem.

Ano

- 5º Ano do fundamental (Adaptável).

Tempo estimado

- 08 aulas de 60 minutos.

Previsão de materiais e recursos

- Computadores com acesso a internet e navegador Mozilla Firefox.
- Notebook.
- Data Show.
- Impressora.

- Papel A4.
- Máquina fotográfica ou celular para fotos e vídeos.

Desenvolvimento

Atenção!

Antes de iniciar esta sequência didática, o professor deverá fazer um bilhete e enviar para os responsáveis pelos alunos, informando sobre o desenvolvimento de atividades utilizando o Facebook e solicitar autorização. De posse desta autorização, poderemos prosseguir com as atividades.

Aula 1

1. O professor deverá preparar o ambiente da sala de aula antes da chegada dos alunos(as) com um data Show, notebook e um pen drive com o vídeo Planeta água- Clipe da música de Guilherme Arantes disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xzh0j4xt7io> (Acesso em: 08 out. 2019). E o vídeo Uma hora volta pra você disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jNVv2HYExVE> (Acesso em: 12 out. 2019).
2. Ao iniciar a aula, o professor(a) deverá explorar o conhecimento prévio do aluno acerca do tema sustentabilidade e meio ambiente, pergunte se eles conhecem o termo sustentabilidade e qual o seu significado, o que representa em nosso dia a dia.
3. Na sequência o Professor deverá entregar para cada aluno cópia do texto: Desenvolvimento sustentável. Disponível em: <https://meioambx04.blogspot.com/2011/01/leia-este-texto-argumentativo-sobre.html> (Acesso em: 08 jul. 2019).

Texto: Desenvolvimento sustentável

Você já parou para pensar no que significa a palavra "progresso"? Pois então pense: estradas, indústrias, usinas, cidades, máquinas e muitas outras coisas que ainda estão por vir e que não conseguimos nem ao menos imaginar. Algumas partes desse processo todo são muito boas, pois melhoram a qualidade de vida dos seres humanos de uma forma ou de outra, como no transporte, comunicação, saúde, etc.

Mas agora pense só: será que tudo isso de bom não tem nenhum preço? Será que para ter toda essa facilidade de vida nós, humanos, não pagamos nada?

Você já ouviu alguém dizer que para tudo na vida existe um preço? Pois é, nesse caso não é diferente. O progresso, da forma como vem sendo feito, tem acabado com o ambiente ou, em outras palavras, destruído o planeta Terra e a Natureza. Um estudioso do assunto disse uma vez que é mais difícil o mundo acabar devido a uma guerra nuclear ou a uma invasão extraterrestre (ou uma outra catástrofe qualquer) do que acabar pela destruição que nós, humanos, estamos provocando em nosso planeta. Você acha que isso tudo é um exagero? Então vamos trocar algumas idéias.

E o Desenvolvimento Sustentável?

O atual modelo de crescimento econômico gerou enormes desequilíbrios; se, por um lado, nunca houve tanta riqueza e fartura no mundo, por outro lado, a miséria, a degradação ambiental e a poluição aumentam dia-a-dia. Diante desta constatação, surge a idéia do Desenvolvimento Sustentável (DS), buscando conciliar o desenvolvimento econômico com a preservação ambiental e, ainda, ao fim da pobreza no mundo.

As pessoas que trabalharam na Agenda 21 escreveram a seguinte frase: "A humanidade de hoje tem a habilidade de desenvolver-se de uma forma sustentável, entretanto é preciso garantir as necessidades do presente sem comprometer as habilidades das futuras gerações em encontrar suas próprias necessidades". Ficou confuso com tudo isso? Então calma, vamos por partes. Essa frase toda pode ser resumida em poucas e simples palavras: desenvolver em harmonia com as limitações ecológicas do planeta, ou seja, sem destruir o ambiente, para que as gerações futuras tenham a chance de existir e viver bem, de acordo com as suas necessidades (melhoria da qualidade de vida e das condições de sobrevivência). Será que dá para fazer isso? Será que é possível conciliar tanto progresso e tecnologia com um ambiente saudável?

Acredita-se que isso tudo seja possível, e é exatamente o que propõem os estudiosos em Desenvolvimento Sustentável (DS), que pode ser definido como:

"equilíbrio entre tecnologia e ambiente, relevando-se os diversos grupos sociais de uma nação e também dos diferentes países na busca da equidade e justiça social".

Para alcançarmos o DS, a proteção do ambiente tem que ser entendida como parte integrante do processo de desenvolvimento e não pode ser considerada isoladamente; é aqui que entra uma questão sobre a qual talvez você nunca tenha pensado: qual a diferença entre crescimento e desenvolvimento? A diferença é que o crescimento não conduz automaticamente à igualdade nem à justiça sociais, pois não leva em consideração nenhum outro aspecto da qualidade de vida a não ser o acúmulo de riquezas, que se faz nas mãos apenas de alguns indivíduos da população. O desenvolvimento, por sua vez, preocupa-se com a geração de riquezas sim, mas tem o objetivo de distribuí-las, de melhorar a qualidade de vida de toda a população, levando em consideração, portanto, a qualidade ambiental do planeta.

1. Após a leitura o professor deverá iniciar uma nova discussão, agora debatendo o conhecimento prévio com as informações contidas no texto.
2. Informe aos alunos que nas próximas aulas iremos utilizar o Facebook como ferramenta de apoio para interagir e divulgar os trabalhos desenvolvidos por eles.
3. Agora, o professor deverá exibir o Vídeo Planeta Água e em seguida o vídeo Uma hora volta pra você no notebook e data show .
4. Faça um debate sobre a diferença entre os dois vídeos, se eles conseguem observar alguma alteração no meio ambiente após a ação do homem no ambiente.
5. Solicite que para a próxima aula, eles deverão em casa, produzir cartazes informando como poderíamos evitar os prejuízos ao meio ambiente apresentados no vídeo Uma hora volta pra você.

Aula 2 e 3

1. Antecipadamente o professor deverá criar um grupo no Facebook que será utilizado somente para postagens de atividades realizadas por eles, seja desta

sequência ou de outras atividades. O professor deverá ser o administrador do grupo, ou seja, toda postagem deverá passar por autorização do professor. Após o grupo ser criado, estabeleça com os alunos regras de convivência e defina o propósito do grupo. As orientações de como criar um grupo no Facebook estão disponíveis em: https://www.facebook.com/help/1629740080681586/?helpref=hc_fnav e https://www.youtube.com/watch?v=znlh2_-PJ88 (Acesso em: 08 Jul. 2019).

2. Para iniciar a aula, os alunos deverão apresentar os cartazes produzidos e deverão socializar com colegas e professores. Depois o professor deverá fotografar os cartazes. Em seguida os mesmos deverão ser afixados no mural da escola.

3. Esta aula será iniciada em sala de aula e nos espaços escolar e finalizada no laboratório de informática.

4. Agora que os alunos possuem um pouco mais de conhecimento sobre o tema abordado (Sustentabilidade e meio ambiente), o professor deverá dividir a turma em quatro grupos e deverá orientar que a tarefa do dia será entrevistar alunos, professores e funcionário. A principal pergunta aos entrevistados será: Você sabe o que é Desenvolvimento Sustentável ou sustentabilidade? Incentive o aluno: Seja criativo e elabore outras perguntas que julgar pertinente. Oriente que poderão utilizar o telefone celular para filmar ou tirar fotos. Oriente ao aluno que antes de fotografar e ou filmar você tem que solicitar autorização por escrito.

5. Para finalizar a aula, já no laboratório de informática, o professor deverá apresentar o grupo criado no Facebook e deverá fazer as primeiras postagens com as fotos retiradas dos cartazes. Juntos, professor e alunos deverão elaborar frases para adicionar as imagens.

Aula 4 e 5

1. Esta aula será realizada em sala de aula com recursos apresentado pelo aluno. Eles deverão apresentar todo o material produzido por eles durante as entrevistas.

Aula 6 e 7

1. Esta aula será realizada no Laboratório de Informática. Com um data show o professor deverá apresentar alguns recursos para que os alunos possam editar suas

imagens e iniciar suas postagens no facebook. Trabalhando com os materiais produzidos nas entrevistas:

2. Observação: O objetivo da proposta é a socialização e discussão das postagens através das redes sociais. Segue abaixo os tutoriais que professor poderá apresentar nesta aula para orientar os alunos de como utilizar algumas ferramentas:

➤ Facebook para iniciantes. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=TsWwzaFT8PU>. Acesso em: 08 de jul. 2019.

➤ Canva. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=noHVIalorKc>.

Acesso em: 08 de jul. 2019.

➤ Filmora. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Ta_sRji2S80.

Acesso em: 08 de jul. 2019.

Aula 8

Após o material das entrevistas serem editados e postados no Facebook, a página do grupo será apreciada pela turma no laboratório de informática através do data show. Os comentários dos colegas também serão socializados e comentados novamente por alunos e familiares.

Observação: O grupo criado no Facebook será utilizado para postagens e novos comentários de novas atividades desenvolvidas pela turma.

Avaliação

➤ A avaliação deverá ser contínua no decorrer das atividades: avaliar as contribuições individuais e em grupo e a participação crítica nos momentos de discussões e debates.

➤ Avaliar o respeito dos comentários nas postagens dos colegas.

Referências para o professor

ALMEIDA, Margarida Regina. **Fé na vida: construindo um novo mundo**. São Paulo: Ed. do Brasil, 2012.

STONE, Michael K. ; BARLOW, Zenobia. (Org.) **Alfabetização ecológica: a educação das crianças para um mundo sustentável**. São Paulo: Cultrix, 2006.

LEFF, E. **Epistemologia ambiental**. São Paulo: Cortez, 2001.

Referências para o estudante/Pais e ou responsáveis

BRANDS, Maker. **Moradores da Reserva do Rio Negro vivem da floresta de maneira sustentável**. Disponível em:
<https://www.cocacolabrazil.com.br/historias/moradores-da-reserva-do-rio-negro-vivem-da-floresta-de-maneira-sustentavel>. Acesso em: 08 jul. 2019.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao desenvolver o trabalho foi possível perceber a importância do ensino que considere as novas tecnologias, que já fazem parte do cotidiano na vida das pessoas. Sendo assim, é preciso que o ambiente escolar se organize em torno dos interesses manifestados pelos alunos. A escola é um espaço oportuno para envolver o uso responsável e correto da tecnologia no processo de ensino e aprendizagem.

A construção do trabalho foi de grande relevância para o meu enriquecimento intelectual, que quando aplicado em sala, não só contribuiu para o aprendizado das crianças, mais também como uma experiência vivida em sala de eficiência como reforço de conhecimento prático.

A inovada forma de ensinar, seguindo o conceito lúdico sobre os recursos tecnológico nas escolas, atua como um instrumento para a educação, em acordo a Base Nacional Comum Curricular. Além do aspecto curricular, essa atitude surgiu pela a necessidade da criação de métodos educativos que contribuíssem e avançassem no aprendizado do público infantil, através das brincadeiras e jogos educativos como forma de causar impactos no desenvolvimento da educação.

É notório que as práticas de ensino apresentadas ajudarão no processo aprendizado, especialmente por estarem relacionadas com as rotinas vividas diariamente pelas crianças e, sobretudo, observadas e praticadas pelo os pais ou pela a própria criança ao ter acesso com equipamentos tecnológicos de utilidades e entretenimento.

É impossível ignorar as mudanças que a tecnologia tem provocado na vida das pessoas, assim como é impossível imaginar que elas também não transformaram o modo como os alunos aprendem. Tudo isso, possibilita que ocorra uma vantagem para a educação e o entrosamento entre alunos e professores de maneira natural, podendo assim, criar base de discernimento com o meio cultural da criança, utilizando de recursos que assegurem numa relação de conhecimento com o universo ao seu redor.

Apesar de tantos esforços o ato de ensinar ainda continua sendo um desafio para o docente. Mesmo mediante a paciência e o esforço, dependendo da situação estrutural da escola, as mesmas não oferecem ambientes ideais e adequados de

ensino, que não depende apenas do esforço e criatividade do professor para que ocorra uma mudança, mais de todos principalmente os gestores.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. **Educação é a base**. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 20 out. 2019.
- MORAN, J. **A introdução das novas tecnologias nas disciplinas pedagógicas**. Educação Infantil. Campinas. Editora: Papyrus, 2000, p.63.
- MORAN, José Manuel *et. al.* **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 6. ed. Campinas: Papyrus, 2000.
- MORAN, J. **Transformações na intercomunicação pessoal**: planejamento integrado ligado à apresentação de ordem pessoal, tecnológico e social. São Paulo. Editora: Paulinas, 2000, p.33 - 44.
- NEVES, V. F. A.; GOUVEA, M. C. ; CASTANHEIRA, M. L. **A passagem da educação infantil para o ensino fundamental**: tensões contemporâneas¹. Educação e Pesquisa, São Paulo, v.37, n.1, p. 121-140, jan./abr. 2011.
- PALMA FILHO, João Cardozo. **A Educação Através Dos Tempos**. Disponível em: https://acervodigital.unesp.br/bitstream/unesp/337931/1/caderno-formacao-pedagogia_3.pdf. Acesso em: 27 out. 2019.