

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

Janete Márcia de Freitas

**PORTFÓLIO DE SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS: O uso das Tecnologias de
Informação e Comunicação como recurso pedagógico**

Belo Horizonte
2019

Janete Márcia de Freitas

**PORTFÓLIO DE SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS: O uso das Tecnologias de
Informação e Comunicação como recurso pedagógico**

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): Lívia Andréa F. de Souza

Belo Horizonte

2019

CIP – Catalogação na publicação

F866p Freitas, Janete Márcia de
Portfólio de sequências didáticas: o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação como recurso pedagógico / Janete Márcia de Freitas. - Belo Horizonte, 2019.
36 f. il. color.; enc.

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

Orientadora: Lívia Andréa F. de Souza

Inclui bibliografia.

1. Tecnologia e Educação. 2. Material didático. 3. Mídia (Educação). I. Título. II. Souza, Lívia Andréa F. de. III. Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico.

CDD: 371.334

CDU: 37.0:62

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

Cursista: JANETE MARCIA DE FREITAS

Título do Trabalho: PORTFÓLIO DE SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS O USO DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO COMO RECURSO PEDAGÓGICO

BANCA EXAMINADORA

Professor(a) orientador(a): Lívia Andrea Figueiró de Souza

Professor(a) examinador(a): Camila Amorim Campos

PARECER

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

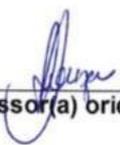
Após a apresentação, o(a) cursista foi arguido e a banca fez considerações conforme parecer anexo.

A nota do trabalho foi de 95 pontos. (Nota de 0 a 100)

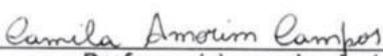
Assim sendo, a banca considera o trabalho (Assinale com um X):

- 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)

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, esposo e minha filhinha, que me incentivaram nos momentos difíceis e compreenderam minha ausência enquanto eu me dedicava à realização deste trabalho.

RESUMO

O presente trabalho traz uma reflexão sobre a incorporação da tecnologia nos processos de ensino e aprendizagem, destacando a presença da tecnologia na escola. O uso das tecnologias nas escolas se apresenta num novo cenário do século XXI, com o avanço da globalização a tecnologia passou a ser inserida no cotidiano e as informações e os conhecimentos chegam com maior intensidade e frequência até nós, por meio dos computadores, celulares e da *internet*. O desenvolvimento deste estudo tem como base a importância do papel do professor diante da utilização das tecnologias e mídias digitais na educação, acreditando que ele seja indispensável no processo de integração das tecnologias à sala de aula. O presente trabalho discute a importância da inserção de mídias digitais como material didático-pedagógico com o objetivo de analisar o uso da tecnologia digital e sua aplicabilidade no contexto escolar e assim melhorar a compreensão dos conteúdos aplicados nas aulas, desenvolvendo nos estudantes mais reflexões, mais críticas e mais soluções aos problemas discutidos em sala de aula.

Palavras-chave: Tecnologia digital. Educação 3.0. Mídias digitais.

ABSTRACT

This paper reflects on the incorporation of technology in the teaching and learning processes, highlighting the presence of technology in school. The use of technologies in schools presents itself in a new scenario of the 21st century, with the advance of globalization, technology started to be inserted in everyday life and information and knowledge reach us with greater intensity and frequency to us, through computers, cell phones and from Internet. The development of this study is based on the importance of the teacher's role in the use of technologies and digital media in education, believing that it is indispensable in the process of integrating technologies into the classroom. This paper discusses the importance of inserting digital media as didactic-pedagogical material in order to analyze the use of digital technology and its applicability in the school context and thus improve the understanding of the content applied in class, developing more reflections, more criticisms and more solutions to the problems discussed in the classroom.

Keywords: Digital technology. Education 3.0. Digital media.

,

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|---|----|
| Figura 1 – HQ | 15 |
| Figura 2 - Atividades de matemática | 18 |
| Figura 3 - Mastigadores de números primos | 19 |
| Figura 4 - Mastigadores de números primos..... | 20 |
| Figura 5 - Mastigadores de números primos..... | 20 |

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| 1. INTRODUÇÃO | 08 |
| 2. MEMORIAL | 11 |
| 3. SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS | 13 |
| 3.1 Igualdades de gênero e violência contra a mulher | 13 |
| 3.2 Sequência didática com o objeto de aprendizagem <i>Gcompris</i> | 15 |
| 3.3 Gênero Textual biografia com a utilização do <i>Prezi</i> | 20 |
| 3.4 Animação utilizando <i>Filmora</i> e <i>Youtube</i> | 24 |
| 3.5 O uso do <i>WhatsApp</i> como recurso didático em sala de aula | 26 |
| 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS | 30 |
| REFERÊNCIAS | 32 |

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho de conclusão de curso é o produto da pós-graduação em Tecnologias Digitais e Educação 3.0, realizado no Centro Pedagógico da Universidade Federal de Minas Gerais e elaborado a partir de atividades desenvolvidas ao longo das disciplinas cursadas.

As mudanças sociais e tecnológicas ocorridas nos últimos tempos evidenciam novas demandas em relação ao modo de pensar, agir, de se relacionar socialmente e adquirir conhecimentos (SILVA; GOMES, 2015).

Na educação não é diferente, já que as demandas por novas maneiras de ensinar surgem diariamente, a partir do momento em que os alunos da contemporaneidade são jovens conectados a essa nova tecnologia digital. De acordo com Moran (2007, p.90):

O domínio pedagógico das tecnologias na escola é complexo e demorado. Os educadores costumam começar utilizando-as para melhorar o desempenho dentro dos padrões existentes. Mais tarde, animam-se a realizar algumas mudanças pontuais e, só depois de alguns anos, é que educadores e instituições são capazes de propor inovações, mudanças mais profundas em relação ao que vinham fazendo até então. Não basta ter acesso à tecnologia para ter o domínio pedagógico. Há um tempo grande entre conhecer, utilizar e modificar o processo. (MORAN, 2007, p.90)

Na Educação que se espera ser 3.0, o estudante deve ser acompanhado e não controlado, fornecendo ao professor o papel que hoje já possui que é de mediador. Segundo Rui Fava, a Educação 3.0 mostrará que o aluno é colaborador do processo de ensino-aprendizagem e que os professores deverão estimular os estudantes a buscarem informações e conteúdos adequados numa construção coletiva (FAVA, 2012).

Estamos vivendo um momento único da história em relação às Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, pois a atual geração de pais e professores é a última geração que nasceu em um mundo sem a influência da *Internet* (BARROS, 2013).

Inserida neste contexto de mudanças necessárias no fazer docente e

refletindo em tal fato, acreditei que o curso em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 me traria maior conhecimento e ampliaria a maneira de ministrar minhas aulas e dialogar com meus alunos de uma forma mais rica e dialógica.

Em cada disciplina do curso fui surpreendida por novidades que até então eu não conhecia. Pude então, de alguma forma, tentar ajustar à minha realidade desenvolvendo atividades com meus alunos. Acredito que para falar a mesma língua dos nossos alunos, precisamos saber explorar o potencial dos novos recursos tecnológicos. Porém, a tecnologia ainda é pouco usada nas escolas públicas do país. Os principais obstáculos são o precário acesso a equipamentos e a falta de um olhar específico para a tecnologia nas políticas de formação de professores.

A metodologia da especialização 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. Em outras palavras, buscou-se desenvolver didáticas para que a tecnologia usada na escola não seja apenas um recurso para entretenimento ou uma forma de distração durante as aulas, mas que juntas possam ajudar na compreensão dos conteúdos aplicados, desenvolvendo nos estudantes a curiosidade investigativa.

A primeira sequência didática teve como tema “Igualdade de gênero e violência contra a mulher”, com os objetivos de analisar a importância do respeito e adotar atitude de reprovação diante de qualquer abuso cometido contra o outro. Discutindo a questão de gênero em nossa sociedade não se esquecendo de analisar os conceitos e as relações de gênero que se dão no ambiente escolar, debatendo porque ainda existem diferenças de gênero consideráveis em nossa sociedade.

Posteriormente a segunda sequência “Sequência didática com o objeto de aprendizagem *Gcompris*”, objetivou desenvolver o raciocínio lógico, a concentração e fixação das operações matemáticas, bem como treinar a memória, desenvolver as quatro operações fundamentais matemáticas e realizar as atividades do pacote Série Educacional, além de resolver exercícios educativos usando o computador e utilizando a *internet* como fonte de conhecimentos e complemento dos estudos. O objeto de aprendizagem *Gcompris* é facilmente aplicável pelos professores, adequando-se ao conteúdo em diversas disciplinas e no reforço ao conteúdo específico para os alunos com uma aprendizagem prazerosa, significativa e interativa.

A terceira sequência didática “Gênero Textual biografia com a utilização do

Prezi”, com a tecnologia a todo vapor, passamos a ter algumas alternativas interessantes para a dinâmica do ensino nas escolas. A sala de aula que antes se resumia a alunos, professores, quadro, giz, mesas e cadeiras pode agora contar com novos elementos de multimídia. Para essa sequência didática utilizei o *Prezi* como ferramenta tecnológica na construção de Biografias.

A quarta sequência didática “Animação utilizando *Filmora* e *Youtube*” almejou despertar o interesse pela arte audiovisual e estimular a criação artística, assim como conhecer sobre o cinema e a técnica *Stop Motion* e criar animações por meio dessa técnica que é, basicamente, o agrupamento de fotos em sequência para criar a ilusão de movimentos rápidos. Quando você fotografa as fotos e as mostra passando-as rapidamente, parece que ela está se movendo.

Por fim, a última sequência didática foi o uso do *Whatsapp* como recurso didático em sala de aula. Esta mudança de conceitos na educação traz novos desafios para os professores, como a inclusão de tecnologias móveis em sala de aula. Por lecionar para 7º, 8º e 9º anos, na disciplina Língua Inglesa, pensei em aulas mais lúdicas e decidi desenvolver essa sequência didática, já que o celular em sala de aula se tornou uma constância, fazendo dele um aliado às aulas e não um inimigo. No contexto educacional, o aplicativo *Whatsapp* fortalece esse conjunto de nós interconectados da sociedade em rede.

O desenvolvimento deste estudo tem como base a importância do papel do professor diante da utilização das tecnologias e mídias digitais na educação, por acreditar que seja indispensável no processo de integração das tecnologias à sala de aula.

2 MEMORIAL

O presente Memorial tem por objetivo descrever a minha trajetória profissional e educacional, destacando as principais atividades que eu já desenvolvi, quanto às atividades que realizo atualmente. Registro, também, nesse documento, as minhas perspectivas de estudo e pesquisa em relação a esse curso.

Meu nome é Janete Márcia de Freitas, tenho 46 anos e vou contar um pouco de minha trajetória escolar e profissional em relação à educação.

Fiz o curso de Magistério em 1997 no Colégio Batista Mineiro dando início assim à minha trajetória como professora, não sei exatamente quando surgiu essa vontade de ser professora, pois vontade mesmo eu tinha de ser médica. Outra grande vontade era de ser bióloga, ainda tenho e quem sabe um dia realizo.

Em 1996 eu já trabalhava ministrando aulas particulares e algumas vezes como vendedora em shopping ou autônoma, à noite eu frequentava as aulas, cansada, mas sempre muito dedicada ao curso. Concluí o Magistério em 1998 e, comecei a dar aulas em algumas escolas perto de casa e as aulas particulares continuaram também. Em 1999 fiz o concurso para professor da Rede Municipal de Belo Horizonte (P1), fiquei como excedente e, portanto, demoraria muito a ser chamada. Em 2003 passei no vestibular da PUC Minas no curso de Letras/Português e foi nesse momento que percebi que faria parte da educação. Em 2004 entrei para a Rede Municipal de Belo Horizonte para lecionar nas séries iniciais com formação em Magistério, pois naquela época era permitido e após concluir a graduação eu subiria de nível e isso foi o um bom incentivo.

Iniciei com turmas de alfabetização, grávida de minha primeira filha, ansiosa e apreensiva, cometi muitas falhas e tive muitas decepções até compreender que cada aluno tem seu tempo de aprendizado e que não temos uma fórmula pronta. Mas com cada erro aprendi cada tropeço me fez crescer e amadurecer. Fiquei 10 anos na mesma escola e passei por todos os anos escolares, várias disciplinas, todo tipo de aluno com variadas dificuldades.

Destaco aqui, que sempre gostei da literatura e das mídias digitais. Em 2008 grávida de meu segundo filho, fui convidada a participar de um projeto de Informática Educativa, na escola eu tinha o perfil indicado para exercer tal função. Fiquei feliz, pois era uma área que eu apreciava e que eu poderia desenvolver projetos em sala de aula juntamente com as professoras, era um desafio para mim. Este momento de minha vida influenciou muito a minha trajetória e foi um tempo de experiência positiva e muito relevante. Eu não havia cursado nenhuma pós-graduação anterior às

Tecnologias e Mídias Digitais e Educação 3.0 e essa experiência de trabalhar dois anos como coordenadora de Informática Educativa de certa forma me influenciou a escolher o curso. Trabalhei por mais cinco anos em outras escolas da Prefeitura e pude realizar muitos trabalhos com mídias digitais, sempre procurando inovar o ensino com meus alunos.

No Curso de Mídias e Tecnologias, minhas expectativas eram as melhores e posso afirmar que estou aprendendo muito, embora, como sempre digo, muito do que aprendemos está longe da realidade do espaço físico e infraestrutura das nossas escolas. Mas com criatividade e o nosso jeito de buscar soluções sempre encontramos uma saída. As ferramentas tecnológicas que vimos até agora me chamaram muito a atenção, pois até então, eu ainda não tinha conhecimento de algumas delas e eu achava que já conhecia muitas coisas nessa área, mas fui surpreendida e até consegui utilizar algumas delas em sala de aula e têm me ajudado muito nas aulas de inglês com ensino fundamental II. Tenho planos para desenvolver mais projetos, com apoio da direção e coordenação. Até a conclusão do meu curso aposto na tecnologia para enriquecer a prática pedagógica proporcionando a realização de um trabalho de excelência em busca de uma escola inovadora e uma educação de qualidade e que com meus 16 anos de ensino na Rede Municipal espero que eu ainda possa somar muita coisa produtiva e positiva ainda.

Enfim, a educação digital na aprendizagem já não é mais questão de escolha. Afinal, o uso das novas tecnologias já faz parte da vida dessas novas gerações fora da sala de aula. Por isso, usar em benefício do ensino é um caminho fundamental para aumentar a dinâmica das aulas. Dessa forma, é de fundamental importância que os professores saibam integrar essas novas formas de ensinar e aprender ao currículo escolar. Mas é fundamental que para o sucesso do uso destas mídias no espaço escolar também se preocupem com a formação do professor, visando o melhor uso dos equipamentos e garantido que se mantenha o estado físico de todos os materiais.

Portanto, ampliar a prática pedagógica e usar as mídias no espaço escolar é pensar na melhoria do processo educacional e em profissionais qualificados.

3 SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

3.1 IGUALDADE DE GÊNERO E VIOLÊNCIA CONTRA MULHER

3.1.1 Contexto de utilização

[...] Os professores precisam encontrar meios de criar espaço para um mútuo engajamento das diferenças vividas que não exija o silenciar de uma multiplicidade de vozes por um único discurso dominante. (GIROUX, 2001)

Enquanto a mídia teima em reforçar os estereótipos de gênero e uma cultura machista, mostrando comerciais com mulheres que cuidam da casa, dentre outros exemplos, professores buscam formas de levar o debate para dentro da sala de aula. Como meio privilegiado de socialização, a escola tem como missão promover a igualdade de oportunidades e educar para os valores do pluralismo e da igualdade entre homens e mulheres. O educador pode usar notícias e reportagens, recortes de anúncios publicitários e trechos de comerciais, filmes e programas de TV para debater a igualdade de gênero e a violência contra a mulher na sala de aula, adaptando o conteúdo para a faixa etária dos alunos.

3.1.2 Objetivos

- Analisar a importância do respeito e adotar atitude de reprovação diante de qualquer abuso cometido contra o outro.
- Discutir a questão de gênero em nossa sociedade.
- Analisar conceitos e as relações de gênero que se dão no ambiente escolar.
- Debater porque ainda existem diferenças de gênero consideráveis em nossa sociedade.

3.1.3 Conteúdo

Violência contra a mulher.

3.1.4 Ano

5ºano / 2º ciclo

Pode-se adaptar para 6/7/8º anos

3.1.5 Tempo estimado

Três aulas de 50 minutos ou mais dependendo da demanda.

3.1.6 Previsão de materiais e recursos

Cópias da história em quadrinhos relacionadas ao tema de acordo com o número de alunos.

- Sala de informática
- *Datashow*
- Charges
- Usar o material de apoio na informática.

3.1.7 Desenvolvimento

1º aula

O professor apresenta à turma a história em quadrinhos.

Figura 1: HQ



Fonte: <https://brincadeirasemgenero.weebly.com/material.html/>

Por meio de perguntas o professor interpreta, com os alunos, a história em quadrinhos.

O professor associa a história em quadrinhos com a realidade social e propõe

novas questões para o debate em sala de aula.

O professor finaliza o debate fazendo um paralelo do assunto discutido com o artigo 19 da Declaração dos Direitos da Criança e do Adolescente*.

2º aula

Abaixo os questionamentos sobre a história em quadrinhos:

- Onde se passa a história?
- Que situação é representada?
- Qual foi o objetivo do garoto ao produzir e divulgar as imagens?
- Em sua opinião como a colega que teve sua imagem exposta se sentiu?
- Que reação demonstraram os outros colegas e os educadores da escola?
- O que vocês acham da justificativa dada (“Foi só uma brincadeira”) pelo garoto?
 - Por que o garoto fotografou a colega às escondidas?

3.1.8 Avaliação

Participação dos alunos nas atividades e discussões orais. Avaliar se as atividades propostas contribuíram para um repensar dos alunos sobre seus conceitos, atitudes e suas relações com os/as colegas com vistas a uma convivência mais igualitária e sem preconceitos.

3.2 SEQUÊNCIA DIDÁTICA COM O OBJETO DE APRENDIZADO *GCOMPRIS*

3.2.1 Contexto de utilização

Segundo o MEC, Informática Educativa significa: “A inserção do computador no processo de ensino- aprendizagem dos conteúdos curriculares de todos os níveis e modalidades da educação. Os assuntos de uma determinada disciplina da grade curricular são desenvolvidos por intermédio do computador.”.

Assim sendo, esta sequência didática tem por finalidade trabalhar com os estudantes em fase de alfabetização desenvolvendo atividades pedagógicas, com o uso dos recursos dos computadores e algumas mídias como *datashow*, propondo assim novas possibilidades para o trabalho pedagógico. O contato com as mídias

digitais facilita a aprendizagem, estimula a curiosidade, provoca anseio em busca de respostas. A diversidade de atividades e propostas educacionais para as crianças é enorme e tem se mostrado muito eficiente dentro das salas de aulas digitais. O objeto de aprendizagem *Gcompris* é facilmente aplicável pelos professores, adequando-se ao conteúdo em diversas disciplinas e no reforço ao conteúdo específico para os alunos. Aprendizagem prazerosa, significativa e interativa.

3.2.2 Objetivos

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

- Desenvolver o raciocínio lógico e a concentração desenvolver o raciocínio, fixar as operações matemáticas.
- Treinar a memória; desenvolver as quatro operações fundamentais matemáticas.
- Realizar as atividades do pacote Série Educacional.
- Resolver exercícios educativos usando o computador.
- Utilizar a *internet* como fonte de conhecimentos e complemento dos estudos.
- Laboratório de Informática.

3.2.3 Conteúdo

- Jogo com multiplicação e resultados
- Números primos
- Desenvolver a memorização; conhecer as regras do jogo da memória.

3.2.4 Ano

4º e 5º ano do Ensino Fundamental

3.2.5 Tempo estimado

Uma aula de 50 minutos para cada atividade (porém, ela pode ser realizada em outros momentos, como se trata de um jogo e as crianças adoram).

3.2.6 Previsão de materiais e recursos

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

- *Software Livre Gcompris*
- Tabuada de Multiplicação
- Laboratório de Informática
- *Datashow*

3.2.7 Desenvolvimento

Relembrar o conhecimento que as crianças já possuem sobre o conteúdo estudado em sala de aula, bem como o conhecimento e contato que elas tiveram ou têm como computadores.

Falar sobre os combinados no laboratório de informática. Nesse momento é importante juntos definirem o que pode e o que não pode fazer no laboratório.

No laboratório de informática, irão sentar em dupla, para começar os jogos. O professor deve fazer a apresentação do *Gcompris*, mostrar onde os alunos vão encontrar o jogo que irão usar na aula.

Ler as regras do jogo para os alunos e comentá-las, mostrando e explicando como se joga. Deixar que eles se familiarizem com o jogo, sem pressa. Atividades de memória com matemática.

Nesta atividade serão encontradas várias outras atividades de memória envolvendo adições, subtrações, multiplicações, divisões (cálculos com números de 1 a 9). Algumas habilidades que são trabalhadas:

Figura 2: Atividades de matemática



Fonte: Capturas de ecrã do programa *Gcompris*

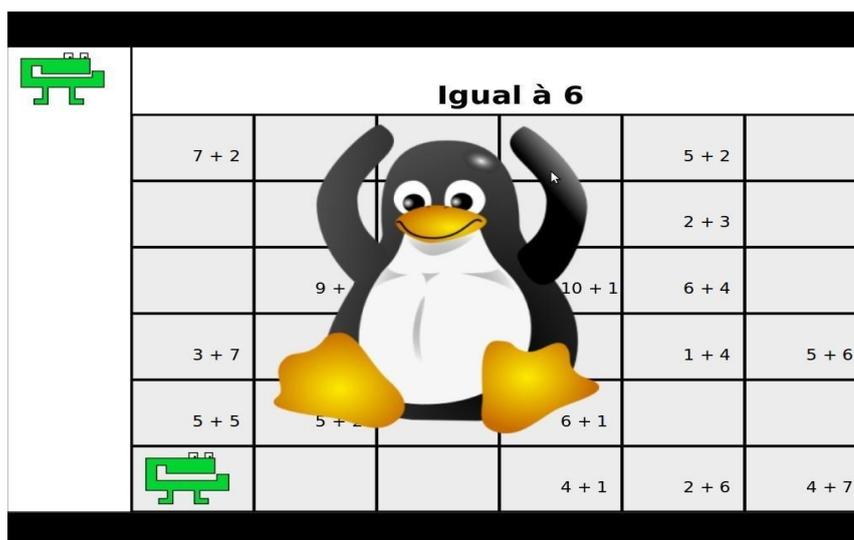
Treinar a memória; desenvolver as quatro operações matemáticas fundamentais. Usado nas aulas de Matemática.

Como usar: Clique em uma carta, nesta irá aparecer o cálculo da

operação escolhida, em seguida, clique em outra e tente acertar o resultado.

Como acessar a atividade: Aplicativo → educativo → série educacional Gcompris → matemática → atividades de cálculo → atividades de memória de matemática contra o Tux.

Figura 3: Mastigadores de números primos



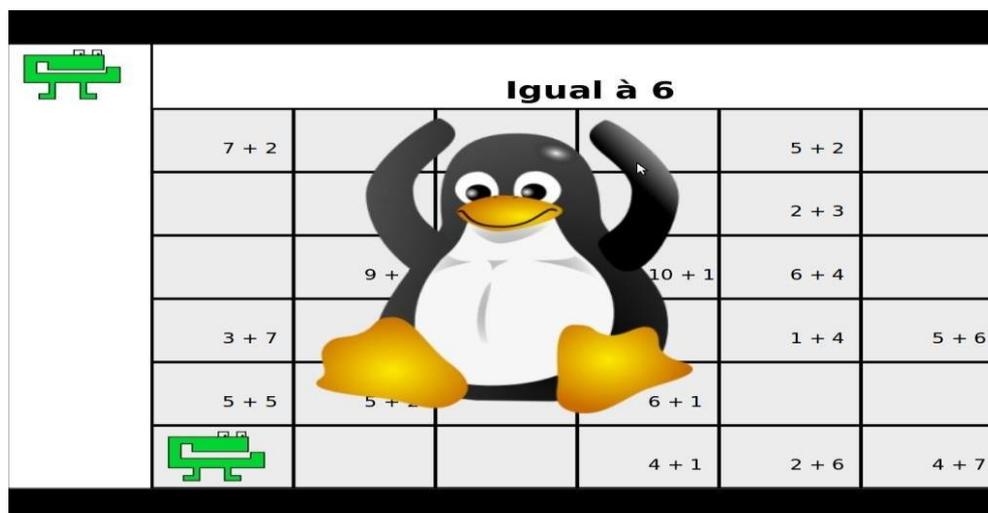
Fonte: Capturas de ecrã do programa *Gcompris*

Tem como objetivo mastigar todos os primos menores que o número citado, e não deixar o monstro capturá-lo. Habilidades que são trabalhadas: Desenvolver o raciocínio, fixar números primos. Para usar com alunos a partir do terceiro ano nas aulas de matemática

Como usar: Use as teclas de setas para navegar pelo tabuleiro e evitar os monstros. Pressione a barra de espaço para comer um número. O número escolhido deverá ser primo do que foi solicitado na atividade. (Números primos são aqueles divisíveis por ele mesmo e por 1).

Como acessar a atividade: Aplicativo → educativo → série educacional *Gcompris* → matemática → atividades de cálculo → mastigadores de números → mastigadores de números primos.

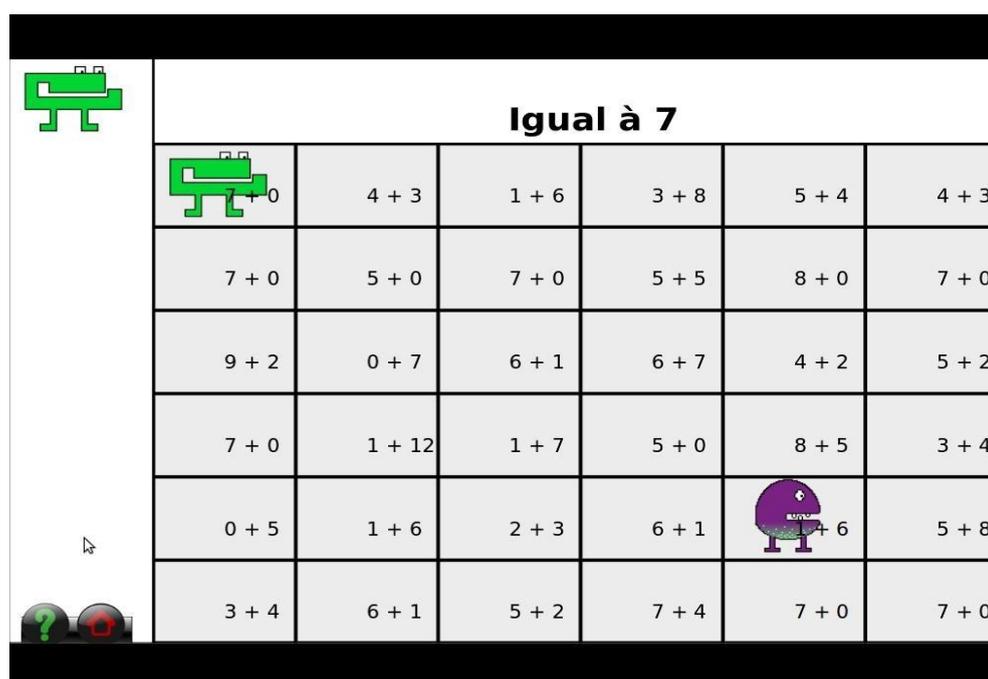
Figura 4: Mastigadores de números primos



| Igual à 6 | | | | | |
|-----------|-------|--|--------|-------|-------|
| 7 + 2 | | | | 5 + 2 | |
| | | | | 2 + 3 | |
| | 9 + | | 10 + 1 | 6 + 4 | |
| 3 + 7 | | | | 1 + 4 | 5 + 6 |
| 5 + 5 | 5 + 2 | | 6 + 1 | | |
| | | | 4 + 1 | 2 + 6 | 4 + 7 |

Fonte: Capturas de ecrã do programa *Gcompris*

Figura 5: Mastigadores de números primos



| Igual à 7 | | | | | |
|-----------|--------|-------|-------|-------|-------|
| | 4 + 3 | 1 + 6 | 3 + 8 | 5 + 4 | 4 + 3 |
| 7 + 0 | 5 + 0 | 7 + 0 | 5 + 5 | 8 + 0 | 7 + 0 |
| 9 + 2 | 0 + 7 | 6 + 1 | 6 + 7 | 4 + 2 | 5 + 2 |
| 7 + 0 | 1 + 12 | 1 + 7 | 5 + 0 | 8 + 5 | 3 + 4 |
| 0 + 5 | 1 + 6 | 2 + 3 | 6 + 1 | 7 + 6 | 5 + 8 |
| 3 + 4 | 6 + 1 | 5 + 2 | 7 + 4 | 7 + 0 | 7 + 0 |

Fonte: Capturas de ecrã do programa *Gcompris*

3.2.8 Avaliação

A avaliação será feita mediante acompanhamento dos alunos pelo professor, observando o desempenho de cada um, individualmente. Sondar se gostaram da atividade, justificativa, se acharam a atividade difícil, se acharem prazeroso desenvolver os conteúdos na sala de informática. Os alunos serão avaliados de

acordo com o interesse e participação de cada um. Seu desenvolvimento de aprendizagem no computador. Observar a forma como os alunos fazem os cálculos, suas maneiras de resolver as contas. No decorrer da atividade procurar sempre desafiar os alunos para que eles pensem sempre mais, pois as TICs (tecnologias da informação e comunicação) oferecem novas possibilidades, como de interação, relação, informações instantâneas, um mundo em nossas mãos.

3.3 GÊNERO TEXTUAL BIOGRAFIA COM UTILIZAÇÃO DO *PREZI*

3.3.1 Contexto de utilização

Ensinar biografia em sala de aula pode ser um momento prazeroso de descoberta e estímulo à escrita dos diferentes gêneros textuais. O ensino dos gêneros textuais é um assunto contemplado durante toda a vida escolar de nossos alunos. Desde a infância eles já têm contato com fábulas, poemas, contos de fadas, anedotas, HQ e uma variedade de textos que mais tarde eles saberão que são exemplos de gêneros textuais.

Entre esses vários tipos de texto está a biografia. Gênero muito comum, presente nos livros didáticos, contando a vida de alguma personalidade histórica ou escritor. Contudo, infelizmente, é um gênero pouco abordado em sala de aula e, pensando nessa necessidade, essa sequência didática tem o propósito de abordar o tema gênero biografia em sala de aula utilizando mídias digitais, para que de certa forma se torne mais prazerosa e lúdica. Com a tecnologia a todo vapor, passamos a ter algumas alternativas interessantes para a dinâmica do ensino nas escolas. A sala de aula que antes se resumia a alunos, professores, quadro, giz, mesas e cadeiras pode agora contar com novos elementos de multimídia. Para essa sequência didática utilizaremos o *Prezi* como ferramenta tecnológica na construção de Biografias.

3.3.2 Objetivos

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

- Identificar os elementos organizacionais e estruturais da biografia.
- Identificar a finalidade do gênero textual biografia.
- Ler e interpretar biografias de pessoas conhecidas.
- Construir biografias a partir das etapas aprendidas.

3.3.3 Conteúdo

Gênero textual biografia

3.3.4 ANO

5º ano do ensino fundamental

3.3.5 Tempo estimado

Cinco aulas de 50 minutos

3.3.6 Previsão de recursos

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

- Sala de informática com *Internet*
- Canetas e folhas de papel (do próprio caderno) para registro
- *Datashow*
- Quadro negro
- *Xerox*
- *Software Prezi*

3.3.7 Desenvolvimento

Atividade 1

Comece a aula perguntando para os alunos se eles conhecem a palavra biografia, se já a viram em algum lugar ou se sabem o que significa. Explique para eles que a palavra se origina de duas outras: bio (que significa vida) e grafia (que significa escrever). Assim, a biografia é um relato escrito que se faz da vida de uma pessoa.

- Leitura de biografia de várias personalidades
- Análise do gênero

Atividade 2

Apresente aos alunos várias biografias e estimule-os a perceber que os textos têm a mesma finalidade (informar ao leitor fatos importantes sobre a vida de alguém).

Peça também que observem aspectos como o modo que os textos começam, as informações que são comuns entre eles como data de nascimento e, se for o caso, de morte, profissões exercidas pela pessoa, área em que se destacou.

Mostre que esses textos falam um pouco do contexto histórico em que aquela pessoa estava inserida, abordando os assuntos que considerar relevante, como local de nascimento, informações sobre infância e juventude, gostos pessoais, etc.

Construa com os alunos um quadro na lousa, registrando as características encontradas nos textos. Depois, peça para que copiem no caderno ou reproduza o conteúdo para que todos possam consultá-lo em outras oportunidades.

As principais características do gênero textual Biografia são:

- Informações quanto ao nome da pessoa, data e local de seu nascimento.
- Fatos importantes da vida dessa pessoa.
- Texto narrado em terceira pessoa.
- Uso frequente de pronomes pessoais e possessivos.
- Predomínio de verbos no Pretérito Perfeito e Pretérito Imperfeito. (Se achar necessário, nesse momento, exemplifique a diferença entre Pretérito Perfeito e Pretérito Imperfeito).
 - O relato dos fatos no texto biográfico aparece frequentemente pontuado de lembranças, porém com o compromisso de dizer a verdade.
 - O biografado é, em geral, uma pessoa importante, cuja vida e a obra têm interesse.

Atividade 3

Agora que os alunos já compreenderam as características da biografia, incentive-os a produzir um texto desse gênero.

Separe os alunos em grupos e peça que eles decidam qual vai ser a pessoa sobre a qual escreverão a biografia.

Destaque que a pesquisa poderá ser sobre algum artista famoso, escritor, cantor, inventor, atleta, etc.

A pesquisa pode ser feita em livros presentes na biblioteca, na *Internet*. Em todos os casos, oriente os alunos sobre os procedimentos que devem ser adotados em pesquisas. Registre que a pesquisa não é somente copiar os dados, mas entendê-los, para que esses dados possam ser usados posteriormente. Antes de iniciarem a

produção, os alunos devem retomar o quadro de características do gênero, construído na 2ª etapa deste plano. Devem também construir a linha de tempo, organizando as informações em ordem cronológica.

Apresente um Roteiro de Escrita que servirá de parâmetro para que o aluno produza o seu texto biográfico.

Roteiro de escrita do gênero: biografia

1- Quem é a pessoa que será o personagem desta biografia?

2- Em que local, dia, mês e ano essa pessoa nasceu?

3- Qual a formação e profissão dessa pessoa?

4- Quais os fatos principais essa pessoa realizou em sua vida?

5- 5- Cite suas obras e/ou realizações.

6- Essa pessoa ainda está viva? Caso não esteja, cite a data, local e motivo do falecimento.

Atividade 4

Coletados os dados, chegou a hora de criar a apresentação no laboratório de informática utilizando *storytelling* colocando em prática o conhecimento adquirido sobre o gênero textual.

Storytelling é falar sobre algo por meio de narrativas, ou seja, contar uma história. Pensando nisso, explore o *Prezi* em sua versão gratuita com vistas a fornecer um conhecimento mínimo para que você faça uma apresentação diferenciada.

A partir daí, vá acompanhando o processo de escrita, ajudando os alunos a garantirem clareza e coerência no texto, imagens e *template*.

Peça que o texto seja lido por todos os membros do grupo para realizar as correções necessárias. Os alunos devem ser orientados a usarem o máximo de recursos gratuitos do *software* e estarem atentos para que seja uma biografia pequena para não ficar cansativo.

Atividade 5

Para finalizar, as biografias construídas deverão ser apresentadas para a turma com utilização de um *datashow*. Os demais colegas podem fazer perguntas a respeito da biografia e, inclusive, apontar outros aspectos que o grupo poderia ter

acrescentado na biografia produzida. Este será um momento para socializarem suas produções.

3.3.8 Avaliação

Os alunos serão avaliados tanto pelo seu envolvimento no trabalho como pela compreensão que tiveram do tema. Assim, o professor pode avaliar as interpretações e a construção das apresentações no *Prezi* onde foram feitas as biografias. Pode ser avaliada também a produção das biografias. Por meio delas, será possível perceber se os alunos entenderam o que é esse gênero e se são capazes de produzi-lo.

3.4 ANIMAÇÃO UTILIZANDO *FILMORA E YOUTUBE*

3.4.1 Contexto de utilização

Prender a atenção dos estudantes, que estão cada vez mais conectados, não tem sido uma tarefa fácil para os educadores. O problema se torna cada vez maior conforme os alunos ficam mais velhos. Nas salas de aula do Ensino Médio, é muito comum os professores disputarem a atenção dos estudantes com aparelhos eletrônicos, celulares ou smartphones. Por isso, o momento é propício para tornar a tecnologia - e a sua turma - uma aliada em sala de aula. "O uso de recursos tecnológicos que estão presentes no dia a dia dos alunos pode ajudar a aproximá-los dos temas tratados em sala, além de servir como estímulo para o estudo", afirma Marly Navas Soriano, s.d., professora de Informática Educativa da EMEF Cleómenes Campos, em São Paulo.

Nós vemos animação na TV o tempo todo. Pode ser divertido fazer uso da animação que é basicamente muitas fotos colocadas juntas para criar a ilusão de movimentos rápidos. Quando você fotografa as fotos e as mostra passando-as rapidamente, parece que ela está se movendo.

3.4.2 Objetivos

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

- Despertar o interesse pela arte audiovisual e estimular a criação artística.

- Conhecer sobre o cinema e a técnica *Stop Motion*.
- Criar animações através da técnica *Stop Motion*.

3.4.3 Conteúdo

Gênero textual animação

3.4.4 Ano

8º ano do ensino fundamental

3.4.5 Tempo estimado

2 aulas de 50 minutos

3.4.6 Previsão de recursos

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

- Computador com programa de animação *Filmora*
- Papel branco e colorido
- Canetinhas
- Lápis de cor ou marcadores
- *Youtube*

3.4.6 Desenvolvimento

Atividade 1.

Animação requer muito trabalho, trabalho e dedicação. Primeiro, é preciso escrever um roteiro com as indicações principais sobre a história. Esse roteiro dá origem a um *Storyboard*, é tipo uma história em quadrinhos com as principais cenas do desenho. Só para dar uma ideia, o *Storyboard* de um filminho de sete minutos costuma ter de 200 quadrinhos.

Divida a turma em grupo, sugiro no máximo 5 alunos. Peça para que escrevam o roteiro da animação que irão fazer. Esta é uma parte importante, pois é quando é feito todo o planejamento da animação. Aproveite para lapidar as ideias dos alunos, que com certeza serão bem criativas. Orientações a serem passadas para os alunos:

- Apresente uma animação para os alunos no *Youtube* para que eles vejam como funciona.
- Antes de começar a animação, eles precisarão pensar nos personagens, cenário, etc.

Atividade 2.

Comece com uma animação. Alguém andando são jeitos bons de começar. Desenhe a pessoa numa posição normal. Na segunda página, desenhe quase a mesma imagem. Se você está desenhando alguém andando, desenhe as pernas um pouco mais para frente do que na figura anterior. Se você está fazendo alguém acenando, desenhe o braço um pouco mais inclinado do que na última imagem, etc.

Desenhe esboços.

Você deve saber como são seus personagens e cenários antes de começar a animação. Se você é novo nisso, comece com "bonecos palito" num fundo de uma só cor. Desenhe a imagem na terceira página bem parecida com a da segunda página, mas com a perna/braço um pouco mais erguido, etc. Continue fazendo isso até que a ação esteja completa. Uma vez que você dominou uma ação simples, siga para algumas mais complicadas. Peça para alguns amigos seus te ajudarem com a dublagem ou adicione bolhas de fala em sua animação.

Mostre a seus amigos e família!

Coloque no *Youtube*, mande por e-mail para sua família e amigos.

3.4.8 Avaliação

Os alunos serão avaliados tanto pelo seu envolvimento no trabalho como pela compreensão que tiveram do tema. Assim, o professor pode avaliar as interpretações e a construção das animações. Pode ser avaliada também a produção das mesmas. Por meio delas, será possível perceber se os alunos entenderam o que é esse gênero e se são capazes de usar o aplicativo *Filmora* e a plataforma *Youtube*.

3.5 O USO DO WHATSAPP COMO RECURSO DIDÁTICO EM SALA DE AULA

3.5.1 Contexto de utilização

O *WhatsApp Messenger* é um aplicativo de mensagens que permite a troca de mensagens sem ter que pagar por SMS. *WhatsApp* está disponível para *iPhone*,

BlackBerry, Android, Windows Phone e Nokia. Esses telefones podem enviar mensagens uns aos outros. Isso porque o *WhatsApp Messenger* usa o mesmo plano de dados de *internet* que você usa para *e-mail* e navegação na *web*, não há custo para mensagem e assim você pode ficar em contato com seus amigos. No *WhatsApp* você pode criar grupos, enviar mensagens, imagens ilimitadas, vídeo e mídia de áudio.

Tal aplicativo é uma ferramenta importante, não só no que tange os negócios, como também na área acadêmica; especialmente por fortalecer esse conjunto de nós interconectados da sociedade em rede.

3.5.2 Objetivos

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

- Praticar a oralidade.
- Interagir com outros alunos através da oralidade.
- Escutar a sua gravação e corrigir/observar os seus erros linguísticos e de pronúncia.
- Entender o funcionamento da língua portuguesa, “internetês” e uso dos *emojis* onde um *emoji* vale por mil palavras.

3.5.3 Conteúdo

O conteúdo que servirá como tema para as mensagens orais no *WhatsApp* sempre será relacionado com os temas desenvolvidos em sala de aula em qualquer disciplina.

3.5.4 Ano

7º,8º e 9º ano do ensino fundamental II

3.5.5 Tempo estimado

Durante todo o ano.

3.5.6 Previsão de recursos e materiais

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são o celular smartphone ou um *tablet* para baixar o aplicativo. É preciso também ter conexão à *internet*.

3.5.7 Desenvolvimento

Atividade 1.

Montar um grupo do *WhatsApp* como ferramenta pedagógica.

Fazer um grupo para a turma, passar a lista e adicionar os alunos (ter autorização da família, previamente informada por bilhete assinado).

A ideia inicial é para lembrá-los das datas das provas, enviar atividades e solucionar dúvidas. Trabalhar temas como “internetês”

Atividade 2.

Em sala de aula fazer alguns acordos, definimos as regras do grupo, tais como: Nada de palavrões, pornografia, insultos entre outros.

A ideia não é tirar a diversão, eles podem enviar músicas, *gifs*, piadas, o que se configura uma ótima oportunidade de discussão. Além desses debates também pode ser gravados áudios, vídeos e imagens durante as aulas e compartilhar no aplicativo. Também pode-se discutir sobre temas gerais e envio de imagens e vídeos de referência.

Disponibilizar conteúdos e atividades extras para os alunos: como um Ambiente Virtual de Aprendizagem, na perspectiva do *mobile learning*, o *WhatsApp* possibilita a disponibilização de conteúdos no formato de áudio e vídeo, como *podcasts* e videoaulas, e a criação de fóruns de discussão e plantão de dúvidas.

Atividade 3.

Escolha um moderador do grupo. Escolha um aluno, pode ser um daqueles que não largam o celular na sua aula, provavelmente ele vai gostar de acompanhar as conversas. O moderador terá a função de avisar ao professor e ao grupo quando alguém estiver infringindo as regras,

Documente as regras. Em sala de aula faça os acordos, defina junto com os alunos e de forma democrática as regras. Digite, imprima e faça os alunos assinarem. Isso conferirá maior importância ao acordo.

Esclareça, Deixe claro que utilizaremos o *WhatsApp* para conversarmos, nos divertirmos, mas também para ser uma extensão da sala de aula com explicações, exemplos que possam ajuda-los a compreender o conteúdo.

Insira tudo no seu Planejamento Anual. Para evitar incidentes, podemos inserir todas as regras assinadas e os objetivos da utilização do aplicativo no Planejamento

Anual e deixar a coordenação pedagógica ciente, deste modo se algum responsável por alunos vier questionar este documento poderá servir como legitimador da prática.

3.5.8 Avaliação

Os alunos serão avaliados tanto pelo seu envolvimento no trabalho. Criar questões-problema, ou disponibilizar no grupo alguns tópicos da aula para a discussão nos momentos extraclasse. Desta forma, poderá avaliar a participação e interação do grupo, destinando um percentual de pontos para a composição da nota final dos participantes ativos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o objetivo de apresentar cinco sequências didáticas elaboradas no curso de especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 e torná-las públicas para que outros professores possam utilizá-las em sua prática docente por meio deste portfólio, foi uma experiência importante para a minha formação de especialista.

Ao reescrever as sequências didáticas para elaborar este trabalho, bem como ao refletir e elaborar o memorial,

Percebi o quanto foi enriquecedor este momento, pois pude perceber a importância de uma metodologia adequada e de certa forma ampliar minha visão crítica para o uso adequado e criterioso das Tecnologias digitais nos processos de ensino e aprendizagem.

Fazer uso de uma tecnologia digital não é suficiente para dizer que estamos inovando a educação. No âmbito educacional, é preciso apropriar a tecnologia digital de forma crítica e planejada e isso as sequências didáticas permitem.

Busquei compreender a utilização das mídias digitais em sala, trazendo reflexões sobre o futuro diante das tecnologias. Percebe-se assim que os processos educacionais estão mudando diante das novas tecnologias. É inegável que as mídias digitais tem uma importância relevante, sabemos que cada vez mais dependemos delas no nosso dia a dia.

A sequência didática com aplicativo *WhatsApp* cumpriu o seu objetivo de integrar como ferramenta de comunicação didático-pedagógica, no auxílio da midiaticização do conhecimento. Por meio dessa intervenção, concluiu-se que a utilização do *WhatsApp* contribuiu para um melhor aproveitamento das disciplinas para o professor e para os alunos envolvidos, e que práticas desse tipo fortalecem o uso efetivo de tecnologias no processo de ensino e aprendizagem.

Na atividade com o objeto de aprendizagem *Gcompris* os alunos foram desafiados a pensarem em cada etapa que oferecia novas possibilidades, como interação, relação, informações instantâneas, ou seja, um mundo nas mãos delas.

E porque não trabalhar gêneros textuais usando as tecnologias a nosso favor? Foi nessa sequência que tive uma experiência muito gratificante, um momento prazeroso de descoberta e estímulo. O meu objetivo foi concluído com sucesso ao abordar o gênero biografia em sala de aula utilizando mídias digitais, para que de certa

forma se tornasse uma atividade mais estimulante e lúdica. Para tal atividade utilizei o *Prezi* como ferramenta na construção de biografias e foi muito construtivo.

Os alunos também foram capazes de criar animações através da técnica *Stop Motion* utilizando o programa de animação *Filmora* e posteriormente aprenderam a postar no *youtube*, tudo isso possibilitado através de atividades desenvolvidas na sequência didática “Animação utilizando *Filmora* e *Youtube*”

Hoje inegavelmente vivemos na era da informação, estamos conectados a essas mídias, precisamos dar a oportunidades para que nossas crianças se familiarizem com essa nova realidade, pois as novas tecnologias nem sempre estão acessíveis a todos. Busquei compreender a utilização das mídias digitais em sala, trazendo reflexões sobre o futuro diante das tecnologias.

Os estudantes necessitam e apreciam novos recursos de ensino, trabalhar com novos modelos didáticos que utilizem instrumentos com tecnologia em favor do ensino no cotidiano é indiscutivelmente válido, ao trabalhar com as sequências didáticas percebi e comprovei na prática que a inserção de tecnologias móveis como aliadas, não as censurando no ambiente escolar, podem proporcionar mudanças na forma dos professores e alunos se relacionarem com a informação e produzir conhecimentos, apresentando significativo potencial para transformar a maneira de ensinar e de aprender.

REFERÊNCIAS

AMADEU, S.; CASSINO, J. ao. **Software Livre e Inclusão Digital**. . 1º ed. São Paulo. Ed. Conrad Livros, 2003.

BARROS, Solange Palma. A ética, a escola e a formação da cidadania digital. In: ABREU, Cristiano Nabuco de; EISENSTEIN, Evelyn; ESTEFENON, Susana Graciela Bruno. **Vivendo esse mundo digital**: impactos na saúde, na Educação e nos Comportamentos Sociais. 1º ed. São Paulo: Artmed, 2013.

CAMPOS, Helena Guimarães. **A História e a Formação Para a Cidadania Nos anos Iniciais do Ensino Fundamental**. 1º ed. São Paulo: Ed. Livraria Saraiva, 2012.

FAVA, Rui. **O ensino na sociedade digital**. Disponível em: https://unisos.uniso.br/publicacoes/anais_eletronicos/2014/6_es_avaliacao/03.pdf . Acesso em: 12out. 2018.

GIROUX, Henry e SIMON, Roger. **Cultura Popular e Pedagogia Crítica**: a vida cotidiana como base para o conhecimento curricular. IN: MOREIRA, Antonio Flávio e SILVA, Tomaz Tadeu (orgs). 5 ed. São Paulo: Ed. Cortez, 2001.

LIED, Aline Ceroni. **Brincadeira sem gênero**. Disponível em: <https://brincadeirasemgenero.weebly.com/material.html/>. Acesso em: 12 out. 2018.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos**. Novos desafios e como chegar lá. 2º ed. Campinas sp. Ed. Papyrus, 2007.