ASSOCIAÇÃO CARIOCA DE ENSINO SUPERIOR – UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

CARLA SANTIAGO FERREIRA

UMA PROPOSTA DE APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA E COLABORATIVA QUE INTEGRE OS ALUNOS INCLUÍDOS AOS ALUNOS REGULARES DO ENSINO FUNDAMENTAL I POR MEIO DE UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA COM USO DE RECURSOS DIGITAIS

RIO DE JANEIRO – RJ
2022

CARLA SANTIAGO FERREIRA

UMA PROPOSTA DE APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA E COLABORATIVA QUE INTEGRE OS ALUNOS INCLUÍDOS AOS ALUNOS REGULARES DO ENSINO FUNDAMENTAL I POR MEIO DE UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA COM USO DE RECURSOS DIGITAIS

Dissertação apresentada ao programa de Pós-graduação em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário Carioca de Ensino Superior - UNICARIOCA como parte dos requisitos necessários para obtenção do título de mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

Orientadores:

Prof. Ana Paula Legey de Siqueira, D. Sc.

Prof. Antônio Carlos de Abreu Mól, D. Sc.

CARLA SANTIAGO FERREIRA

UMA PROPOSTA DE APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA E COLABORATIVA QUE INTEGRE OS ALUNOS INCLUÍDOS AOS ALUNOS REGULARES DO ENSINO FUNDAMENTAL I POR MEIO DE UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA COM USO DE RECURSOS DIGITAIS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Título de Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

A Presidente da Banca, abaixo assinado, atesta que os membros da banca participaram de forma remota desta defesa de dissertação.

Examinado por:

Profa. Ana Paula Legey de Siqueira, D. Sc. (UniCarioca)
Presidente da Comissão Examinadora

Prof. André Cotelli do Espírito Santo, M. Sc. (UniCarioca)

Profa. Ana Luísa Antunes, D. Sc. (INES)

Profa. Bianca de Fátima Fonseca Jardim Pantoja, M. Sc. (UFPA)

Rio de Janeiro
2022

F368p Ferreira, Carla Santiago

Uma proposta de aprendizagem significativa e colaborativa que integre os alunos incluídos aos alunos regulares do ensino fundamental I por meio de uma sequência didática com uso de recursos digitais ./ Carla Santiago Ferreira. – Rio de Janeiro, 2022.

193 f.

Orientadores: Ana Paula Legey de Siqueira e Antônio Carlos de Abreu Mól

Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2022.

1. Sequência didática. 2. Inclusão. 3.Tecnologia educacional. 4. Storytelling. I. Siqueira, Ana Paula Legey de, prof. orient. II. Mól, Antônio Carlos de Abreu, prof. orient. III. Título.

CDD 371.344

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todos os alunos público-alvo da Educação Especial que necessitam de um olhar atento e sensível nos espaços de aprendizagem e práticas pedagógicas significativas para o fortalecimento da inclusão escolar.

AGRADECIMENTOS

Ao meu maior amigo fiel e todo poderoso Deus por estar comigo até aqui em mais uma conquista, mostrando-me que as promessas podem e devem ser cumpridas em minha vida, transformando mais um sonho em realidade.

Ao meu filho Filipe Gabriel que é fonte de inspiração e fortaleza nesta caminhada, com toda a riqueza de detalhes em amor, companheirismo e conquistas. Pela paciência em tempos difíceis da pesquisa, me acompanhando até nas madrugadas... pela impaciência também, que me fez abrir horizontes para alavancar e finalizar este trabalho.

Ao meu eterno pai Hildeberto, que me impulsionou a iniciar o mestrado pela saudade que fez após sua partida. À minha mãe que sempre me apoiou nos estudos e me fez acreditar, nos bons e maus momentos, que seriam por eles que eu iria garantir bons frutos. Sempre!

Aos meus professores, desde a minha inicialização escolar, que fazem de mim um ser humano cada vez mais indagado pela aprendizagem e realizador dos meus sonhos profissionais e pessoais.

Aos meus queridos alunos que me inquietam a defender uma Educação Pública de qualidade e inclusiva e aguçam cada vez mais esta caminhada pelo amor que transmitem nas práticas de desenvolvimento social, afetivo e cognitivo dentro e fora da escola.

A todas as minhas colegas de curso – as meninas da mesa da frente, do lado esquerdo. Monique, Marília, Valéria, Ana e Luciana: certamente vocês serão pessoas para a vida! Gratidão pela amizade, companheirismo e força em todos os momentos. Professoras colaboradoras da pesquisa: obrigada pela caminhada de trabalho, principalmente pela paciência em um momento tão difícil para a humanidade.

Aos professores do mestrado, em especial aos meus orientadores Ana Legey e Antônio Carlos Mól, que me incentivaram na participação do Programa Anual de bolsas de estudo de mestrado da Escola Paulo Freire, não me deixarem desistir de concorrer à vaga e serem excepcionais em cada detalhe da pesquisa. Professor André Cotelli: você também foi um grande colaborador para a minha ascensão profissional.

Ao meu aluno Heitor que me mostrou o horizonte da tecnologia digital como fonte colaborativa e significativa para a Inclusão nas aulas do ano que lecionei a ele, me

despertando a mais esta caminhada nos estudos. A todos que acreditam na Educação. Gratidão!

Há escolas que são gaiolas. Há escolas que são asas. Escolas que são gaiolas existem para que os pássaros desaprendam a arte do voo. Escolas que são asas não amam pássaros engaiolados. Existem para dar aos pássaros coragem para voar.

Rubem Alves (2001)

RESUMO

A inclusão escolar, enquanto prática, perpassa um século e ainda hoje é um dos maiores desafios do professor. De fato, a falta de contextualização na prática docente não permite que a aprendizagem possa ser significativa aos alunos incluídos nas salas de aula regulares, causando um obstáculo ao ato de incluir. Portanto, é de execução deste trabalho propor uma metodologia para promover uma aprendizagem significativa e colaborativa que integre os alunos incluídos aos alunos regulares do Ensino Fundamental I por meio de uma Sequência Didática com o uso de recursos digitais. A abordagem da metodologia se deu a partir de três etapas elementares. Inicialmente, organizada em rodas de conversa com professoras colaboradoras convidadas a participarem do assunto, a primeira etapa buscou trocar e colher dados para integrar experimentos ao trabalho. Em seguida, com uma pesquisa realizada por questionário com docentes de diferentes realidades, para agregar significância à construção dos produtos. E, com base nas trocas de experiência das duas primeiras etapas, foi realizada a formação de uma Sequência Didática permeada pelas tecnologias digitais, fundamentada no desenvolvimento de um *E-book*, a partir de uma sucessão de atividades significativas e interligadas com a interdisciplinaridade presente. Os resultados encontrados partiram de uma avaliação com as professoras colaboradoras que classificaram os produtos construídos como uma tecnologia digital relevante às atividades propostas à inclusão escolar. Concluiu-se que é possível encontrar caminhos satisfatórios e significativos ao ato de incluir estudantes com Necessidades Educacionais Especiais a partir da utilização de ferramentas corretas na prática docente.

Palavras-chave: Sequência Didática - Inclusão - Tecnologia Educacional - Storytelling.

ABSTRACT

School inclusion, as a practice, spans a century, and is still one of the greatest challenges for teachers today. In fact, the lack of contextualization in teaching practice does not allow learning to be meaningful to students included in regular classrooms, causing an obstacle to the act of inclusion. Therefore, it is the execution of this work to propose a methodology to promote a meaningful and collaborative learning that integrates the included students with the regular students of elementary school I through a Didactic Sequence with the use of digital resources. The methodology approach was based on three elementary steps. Initially, organized in conversation circles with collaborating teachers invited to participate in the subject, the first stage sought to exchange and collect data to integrate experiments into the work. Then, with a survey carried out by questionnaire with professors from different realities, to add significance to the construction of products. And, based on the exchanges of experience of the first two stages, the formation of a Didactic Sequence permeated by digital technologies was carried out, based on the development of an E-book, from a succession of significant activities and interconnected with the present interdisciplinarity. The results found came from an evaluation with the collaborating teachers who classified the products built as a digital technology relevant to the activities proposed for school inclusion. It was concluded that it is possible to find satisfactory and meaningful ways to include students with Special Educational Needs from the use of correct tools in teaching practice.

Key words: *Didactic Sequence – Inclusion - Educational Technology - Storytelling*.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: Esquema Sobre as Capacidades da Linguagem 37

FIGURA 2: Conversa sobre o reconhecimento da proposta 63

FIGURA 3: Encontro sobre o reconhecimento da proposta..... 70

FIGURA 4: Mostra da SD 90

FIGURA 5: Mostra da finalização da SD 91

FIGURA 6: Revisão do *E-book* 93

FIGURA 7: Mostra final do "Jogo dos Artigos" 93

FIGURA 8: Mostra do "Jogo dos Animais" 93

FIGURA 9: Comparando os recursos com as habilidades contidas na SD 94

FIGURA 10: Esquema de Estrutura da BNCC 98

FIGURA 11: Jogo de Combinação "Combinando Artigo com Substantivo", produzido na Plataforma do *Wordwall* 103

FIGURA 12: Jogo de Classificação de Grupos "Pontuação com LIBRAS", produzido na Plataforma do *Wordwall* 103

FIGURA 13: Templates do *E-book* do Aluno 106

FIGURA 14: Estrutura de Base de uma Sequência Didática 107

FIGURA 15: Modelo de Framework. SD – Diagnose com Foco na Alfabetização e Letramento Mediado Pelas Novas Tecnologias Digitais 113

FIGURA 16: "A Minha História", do *E-book* do aluno 115

FIGURA 17: Parte do Questionário de Avaliação Final com as Professoras Colaboradoras Composto por Perguntas Abertas 139

FIGURA 18: Parte do Questionário de Avaliação Final com as Professoras Colaboradoras Composto por Perguntas Abertas 139

FIGURA 19: Parte do Questionário de Avaliação Final com as Professoras Colaboradoras Composto por Perguntas Abertas e de Classificação 139

FIGURA 20: Parte do Questionário de Avaliação Final com as Professoras Colaboradoras Composto por Perguntas Abertas e de Classificação 140

FIGURA 21: Parte do Questionário de Avaliação Final com as Professoras Colaboradoras Composto por Pergunta Aberta 140

QUADROS DAS RESPOSTAS DOS PROFESSORES

QUADRO 1: Questionário de Verificação de Concordância do Professor em Participar da Pesquisa 131
QUADRO 2: Questionário de Verificação do Processo Inclusivo nas Salas de Aula em Modelo de Escala Likert (1932) 131
QUADRO 3: Questionário de Verificação do Processo Inclusivo nas Salas de Aula em Modelo de Escala Likert (1932) 132
QUADRO 4: Questionário de Verificação do Processo Inclusivo nas Salas de Aula em Modelo de Escala Likert (1932) 132
QUADRO 5: Questionário de Verificação do Processo Inclusivo nas Salas de Aula em Modelo de Escala Likert (1932) 133
QUADRO 6: Questionário de Verificação do Processo Inclusivo nas Salas de Aula em Modelo de Escala Likert (1932) 133
QUADRO 7: Questionário de Verificação do Processo Inclusivo nas Salas de Aula em Modelo de Escala Likert (1932) 133
QUADRO 8: Questionário de Verificação do Processo Inclusivo nas Salas de Aula em Modelo de Escala Likert (1932) 134
QUADRO 9: Questionário de Verificação do Processo Inclusivo nas Salas de Aula em Modelo de Escala Likert (1932) 134
QUADRO 10: Questionário de Verificação do Processo Inclusivo nas Salas de Aula em Modelo de Escala Likert (1932) 135
QUADRO 11: Questionário de Verificação do Processo Inclusivo nas Salas de Aula em Modelo de Escala Likert (1932) 135
QUADRO 12: Questionário de Verificação do Processo Inclusivo nas Salas de Aula em Modelo de Escala Likert (1932) 135
QUADRO 13: Questionário de Verificação do Processo Inclusivo nas Salas de Aula em Modelo de Escala Likert (1932) 136
QUADRO 14: Questionário de Verificação do Processo Inclusivo nas Salas de Aula em Modelo de Escala Likert (1932) 136
QUADRO 15: Questionário de Verificação do Processo Inclusivo nas Salas de Aula em Modelo de Escala Likert (1932) 136

QUADRO 16: Questionário de Verificação do Processo Inclusivo nas Salas de Aula em Modelo de Escala Likert (1932) 137
QUADRO 17: Questionário de Verificação do Processo Inclusivo nas Salas de Aula em Modelo de Escala Likert (1932) 137
QUADRO 18: Questionário de Verificação do Processo Inclusivo nas Salas de Aula em Modelo de Escala Likert (1932) 138
QUADRO 19: Questionário de Verificação do Processo Inclusivo nas Salas de Aula em Modelo de Escala Likert (1932) 138

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1: Tabela de Competências pela ESE 40

QUADRO 2: Organização do Método 53

QUADRO 3: Atividades da Primeira Etapa 59

QUADRO 4: Atividades da Primeira Etapa 61

QUADRO 5: Atividades da Primeira Etapa 64

QUADRO 6: Atividades da Primeira Etapa 67

QUADRO 7: Atividades da Segunda Etapa 71

QUADRO 8: Atividades da Segunda Etapa 73

QUADRO 9: Atividades da Terceira Etapa 86

QUADRO 10: Atividades da Terceira Etapa 88

QUADRO 11: Atividades da Terceira Etapa 89

QUADRO 12: Atividades da Terceira Etapa 90

QUADRO 13: Atividades da Terceira Etapa 92

QUADRO 14: Atividades da Terceira Etapa 94

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AEE – Atendimento Educacional Especializado

APA – Agente do preparo de Alimentos

BNCC – Base Nacional Curricular Comum

CEP – Comitê de Ética em Pesquisa

CF – Constituição Federal

CIEP – Centro Integrado de Educação Pública

CNE – Conselho Nacional de Educação

DSM-5 – Diagnóstico e Estatística de Transtornos Mentais

EF – Ensino Fundamental

ESE – Educação Socioemocional

HQ – Histórias em Quadrinhos

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

IHA – Instituto Municipal Helena Antipoff

INES – Instituto Nacional de Educação de Surdos

LIBRAS – Língua Brasileira de Sinais

LDB – Lei de Diretrizes e Bases

LDBEN – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

MEC – Ministério da Educação e Cultura

NEE – Necessidades educacionais Espaciais

ONU – Organização das Nações Unidas

PSE – Programa Saúde nas Escolas

SD – Sequência Didática

SDI – Sequência Didática Interativa

SME – Secretaria Municipal de Educação

SRM – Sala de Recursos Multifuncionais

TDC – Transtorno do Desenvolvimento da Coordenação

TEA – Transtorno do espectro Autista

TIC – Tecnologia da Informação e Comunicação

SUMÁRIO

1- INTRODUÇÃO 21

1.1 Inquietação 21

1.2 Caracterização do Problema 22

1.3 Tecnologia na Educação 25

2- JUSTIFICATIVA 26

3- OBJETIVOS 31

3.1 Objetivo Geral 31

3.2 Objetivos Específicos 31

4- FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 32

4.1 O Valor Social do Gênero Textual e a Importância de sua Referência na Aprendizagem 35

4.2 As Histórias em Quadrinhos (HQs) Como Fonte do Protagonismo 37

4.3 O Trabalho Socioemocional no Processo Inclusivo 39

4.4 *Storytelling* na Aprendizagem para Engajar Alunos na Criação de Histórias 42

4.5 A Sequência Didática com o Foco no Protagonismo 44

4.6 A Utilização do *PowerPoint* como Ferramenta Integradora das Atividades 46

5- METODOLOGIA 48

5.1 Aspectos Éticos 50

5.1.1 Riscos e Benefícios da Pesquisa 50

6- PERCURSO METODOLÓGICO 52

6.1 Identificação de Fatores Importantes da Realidade de Todos os Alunos Participantes para Promover uma Aprendizagem Significativa 53

6.1.1 As Rodas de Conversa e as Atividades: Como Avaliar e Descrever o Perfil do Grupo 57

6.2 Pesquisa por Questionário 71

6.2.1 A Contribuição do Questionário de Coleta de Dados para a Pesquisa 74

6.3 Desenvolvimento de uma Sequência Didática com a Colaboração de Professores atuantes em Turmas Inclusivas 85

6.3.1 Seleção e Desenvolvimento de Recursos Digitais que Proporcionem o Engajamento de Todos os Alunos no Ambiente Escolar 96

6.3.2 Os Instrumentos Geradores Utilizados na Garantia de Boas Práticas Pedagógicas na SD em Prol de uma Aprendizagem Significativa 96

6.3.2.1 A Base Nacional Comum Curricular e a Interdisciplinaridade Envolvidas na Execução do Caminhar Pedagógico 97

6.3.2.2 A Utilização de Vídeos na Colaboração de Práticas Inclusivas e Significativas à Proposta 100

6.3.2.3 A Significância dos Jogos Educativos na Promoção do Ensino e o Uso da Brincadeiras e Atividades Dirigidas na Rotina da Sala de Aula 101

6.3.2.4 O Poder da Participação das Histórias na Prática das Aprendizagens 104

6.3.2.5 O *PowerPoint* como Ferramenta Escolhida e a Criação do Recurso *E-book* no Aprimoramento da Leitura, da Escrita e da Criatividade 105

6.3.3 O Percurso da Sequência Didática Colaborativa e Significativa aos Estudantes 106

6.4 Avaliação da Sequência Didática 107

7- ANÁLISE DE RESULTADOS DA PESQUISA 112

8- CONCLUSÃO 118

9- REFERÊNCIAS BILIOGRÁFICAS 120

10- ANEXO 128

Carta de Anuência da Escola 128

Carta de Anuência da Orientadora 129

Página de aprovação do CEP 130

11- APÊNDICES 131

APÊNDICE A – Questionário da Segunda Etapa da Pesquisa Realizado com Professores de Outras Redes e Realidades 131

APÊNDICE B – Questionário de Avaliação Final com as Professoras Colaboradoras da Pesquisa 138

APÊNDICE C – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) para as Professoras Colaboradoras 140

APÊNDICE D – A Sequência Didática Desenvolvida 146

1. INTRODUÇÃO

1.1 Inquietação

Durante a jornada dos meus quase dezoito anos enquanto educadora, venho percebendo cada vez mais os alunos desinteressados e desmotivados pelas aulas. A partir da minha formação em professora no curso Normal no Ensino Médio, da minha graduação em Letras, da minha pós-graduação em Ciências da Linguagem e do meu curso de *stricto sensu* em Novas Tecnologias Digitais na Educação, venho acompanhando inúmeros desacertos na Educação no que compete a prática inclusiva. Hoje, cerca de um ano atuando no cargo da coordenação pedagógica, acompanho com mais amplitude as dificuldades e os entraves que, mesmo desempenhando uma longa trajetória de lutas e transformações, a inclusão escolar é um projeto que requer atenção e emergência no tocante cenário da educação. O modelo tradicional, que a escola atual ainda traz consigo, não permite refletir a realidade dos alunos às suas reais necessidades e não está sendo significativa para eles. Este desinteresse é perceptível pela forma como se comportam perante o que lhes são propostos, deixando claro que estão aquém do que eles necessitam. É preciso inovar a educação!

Vejo que o comportamento apresentado pelos alunos regulares é ainda mais notório aos alunos com Necessidades Educacionais Especiais (NEE), uma vez que estes tendem a se desinteressar da aula mais facilmente se ela não for muito atrativa. Além disso, percebo que ao perder o interesse por um instante, os alunos incluídos têm muito mais dificuldades para retomar o ritmo das aulas.

Sendo assim, ao longo desse tempo, com a aquisição de experiências no âmbito da inclusão, uma grande inquietação começou a surgir: percebi o quanto falta para ocorrer de fato a inclusão dos alunos com necessidades educacionais especiais nas escolas.

A inclusão, que por lei é obrigatória na educação, ocorre a partir da socialização, mas esta não deve ser apenas a proposta. Nas minhas percepções, no contato com a inclusão na classe regular, a capacidade cognitiva dos alunos sempre está presente, cada qual com a sua particularidade, assim como é com os demais alunos, ou seja, podemos partir de um mesmo princípio neste âmbito, mas ainda não é garantido de fato a eles, pela falta da proposta de ensino não ser ainda instigante como as necessidades inerentes aos mesmos.

Já foi percebido o quanto a inclusão tem a contribuir na vida em sociedade, o quanto cada aluno incluído pode desenvolver seu potencial que vai muito além da socialização.

É possível efetivar significativamente a inclusão escolar. O conceito de educação inclusiva é oriundo de uma luta de muitas décadas. Hoje os alunos incluídos fazem parte do mesmo processo de aprendizagem que os alunos das classes regulares, mas ainda é preciso pensar em metodologias que façam este processo se tornar realmente inclusivo.

Nas classes regulares iniciais do Ensino Fundamental I, o aluno com NEE é incluído e provido de um material pedagógico fornecido pela Rede que precisa ser adaptado às suas necessidades. Mediante as diversas realidades atendidas, a Secretaria Municipal de Educação (SME) em conjunto com o Instituto Municipal Helena Antipoff (IHA) traçam meios para investir nas capacidades e na logística escolar entre todos os envolvidos, apesar da demanda ser muito extensa.

Nem sempre o material, mesmo adaptado, passa a ser interessante ao aluno integrado. No entanto, os alunos se interessam bastante pelas atividades didáticas propostas quando tem a inserção de tecnologias digitais às mesmas. Os recursos digitais aliados à didática são fatores que realmente chamam a atenção desses alunos quando estão envolvidos em atividades dinâmicas, que incluem também recursos sonoros e artísticos. A partir dessa perspectiva, é necessário criar um material inovador que envolva as novas tecnologias digitais na educação em uma proposta pedagógica interessante para a prática da inclusão.

Por outro lado, os próprios alunos demonstram a facilidade de manuseio dos recursos tecnológicos digitais, tanto os regulares quanto os incluídos, sendo perceptível nas aulas diversificadas e nas sondagens de pesquisas feitas com jogos didáticos digitais, aplicativos e propostas de meus estudos nos últimos dois anos no CIEP que leciono. A tecnologia digital é atrativa ao aluno e pode ser uma grande aliada ao processo inclusivo, para que de fato uma aprendizagem significativa ocorra a todos de forma satisfatória.

1.2 Caracterização do Problema

Dentro das salas de aulas regulares, o grande número de alunos também é um dificultador e torna completamente desafiador o trabalho do professor em estabelecer e garantir uma aprendizagem provida de uma afetividade significativa e motivadora

proporcionadas a todos. Para que o atendimento seja regido de práticas saudáveis de aprendizagem é necessário superar a educação bancária, tradicional, e focar no diálogo, na motivação no envolvimento da aprendizagem do aluno (FREIRE, 2009 apud MENEZES; SANTIAGO, 2014).

Buscando respostas na literatura, é possível encontrar reflexões sobre o processo de construção do conhecimento interligado a participação nas diversas práticas sociais sob a perspectiva inclusiva no que diz respeito ao preparo do professor. O professor ainda apresenta muitas dificuldades com a inclusão, pois carece de capacitação profissional que o prepare também em sua própria construção social, a partir do artigo de (BRITO, 2004), que diz que "é importante enfatizar que a condição humana não é dada pela natureza, e sim pela construção de um longo processo histórico-cultural entre as interações sociais realizadas entre o homem e o meio". (VYGOTSKY, 1984).

Segundo a pesquisa de (BRASIL, 2005), em um documento subsidiário à política de inclusão, a escola pública brasileira não consegue acompanhar as transformações e especificidades da sociedade. Problemas ainda não sanados até os dias atuais, relacionados ao suporte de efetivação das políticas inclusivas, tais como a falta de recurso para a garantia de um bom retorno do processo pedagógico e dificuldade na elaboração de adaptações curriculares, entre outros aspectos importantes que ainda repercutem no ambiente inclusivo escolar.

A continuidade da falta de reconhecimento de uma reforma educativa inclusiva, problematizará cada vez mais a permissão do desenvolvimento de novas metodologias e recursos que a inclusão requer para potencializar as diferentes capacidades de aprendizagem em grupo. (RODRIGUES, 2007 apud PRAIS; ROSA,2014)

O material didático fornecido pela SME é proposto por apostilas semestrais e avaliações interligadas aos conteúdos trabalhados nestes períodos aos bimestres, atualmente com livros didáticos também. Seu trabalho é fundamentado em uma proposta que dispõe de seus descritores, o Currículo Carioca, cuja meta é atingir as habilidades e competências previstas para cada ano de escolaridade do Ensino Fundamental (EF) entre as disciplinas, pautados nos planos e bases curriculares da educação, no que regem as leis municipais e brasileiras da Educação. Entretanto, embora importante, essa proposta não está sendo totalmente satisfatória aos alunos integrados de uma forma geral, pois as adaptações pedagógicas não ocorrem sempre por diversos motivos estruturais da própria Rede de Ensino.

O material é único para cada ano de escolaridade. A cada professor é criada uma estratégia de adaptação ao material ou a outros materiais aos alunos com NEE.

A priori, para integrar de fato os alunos com NEE aos alunos regulares é necessário cumprir com uma proposta metodológica a uma proposta de organização do trabalho pedagógico. A Sequência Didática (SD), como classifica Zabala[1] (1998), é conceituada como conjunto ordenado, estruturado e articulado de atividades com um início e um fim aos conhecimentos do professor e dos alunos a fim de realizar objetivos educacionais. Também conceituada como Sequência Didática Interativa (SDI), como complementa Oliveira (2013), como uma proposta de atividades associadas a teoria(s) da aprendizagem, metodologias e/ou propostas pedagógicas que, entrelinhas, vão partir de uma construção e reconstrução da realidade com o objetivo de conceituar/definir os componentes curriculares, em um movimento de interpretar e reinterpretar um estudo ou análise a partir do que é proposto nos componentes curriculares na produção de novos conhecimentos e saberes de forma integrada no processo de ensino-aprendizagem.

No entanto, é determinada por uma proposta que dispõe de uma articulação de atividades, do grau de significância e da atenção dos professores à adversidade das aprendizagens. O material dos alunos do Ensino Fundamental I da Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro (PCRJ) não se adequa aos critérios individuais do aluno com NEE, com base nas propostas dos descritores de cada série, assim como é organizada a metodologia da SME.

Neste contexto, o problema desta pesquisa se refere às práticas não contextualizadas e que impedem a inclusão de fato aos alunos com necessidades educacionais especiais em sala de aula regular, e assim a aprendizagem passa a não ser significativa, principalmente aos alunos incluídos.

A partir deste problema, propõe-se saná-lo, com a busca de uma aprendizagem significativa e colaborativa, a partir da integração dos alunos incluídos aos alunos regulares, por meio de atividades com acesso e recursos tecnológicos de forma agradável e adaptada, por meio de uma sequência didática (SD).

[1] Zabala (1998) diz que "o primeiro elemento que identifica um método é o tipo de ordem em que se propõem as atividades", justificando a sequência de ensino/aprendizagem como relações fundamentais para o "clima de convivência" entre professores e alunos e o resultado que é a aprendizagem.

1.3 Tecnologia na Educação

A tecnologia entra em ação a partir das dificuldades que dividem a participação dos sujeitos no processo de ensino-aprendizagem, partindo das estratégias utilizadas no contexto da educação para justificar um modo de motivar e engajar todos os estudantes nascidos na cibercultura, conhecidos como "Nativos Digitais"[2]. Eles compõem uma geração que cresceu juntamente com a revolução digital e são os que mais utilizam tecnologias como smartphones, tablets e videogames e possuem um interesse que a escola pode elencar. (LAZZARO, 2005, apud SEIXAS et al 2014).

Muitas pesquisas e avaliações vêm demonstrando o grau de insatisfação dos estudantes e das dificuldades de aprendizado e de manter os alunos motivados em sala de aula. Sabe-se que, por meio do avanço das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), a sociedade se atualiza, trazendo novos modos de pensar e aprender. De fato, é perceptível afirmar que a escola não vem acompanhando estas mudanças na mesma rapidez, nem mesmo no investimento de uma inclusão de qualidade. O aluno incluído faz parte desta geração e geralmente possui muito afinco à tecnologia digital.

Keller (2013) e Silva (2016), em seus estudos sobre uso de novas tecnologias digitais com os alunos que apresentam necessidades educacionais especiais, perceberam a contribuição significativa no processo ensino-aprendizagem ao se utilizar ferramentas como os computadores, jogos educativos eletrônicos e dispositivos com comando por meio do "toque na tela" (*touch*). Portanto, a oportunidade na abrangência ao uso de tecnologias digitais no tocante cenário educacional passa a exigir uma reconstrução à didática para a formação de novas propostas, novas metodologias e concepções que visam atender às expectativas de aprendizagem na inclusão a fim de transformar a realidade de estudantes com NEE nos estabelecimentos de ensino.

A pesquisa tem como proposta atender ao desafio de promover atividades didáticas específicas a estes alunos, fazendo valer seus direitos garantidos por lei para que assim a educação inclusiva seja compreendida e apreendida por todos. A implementação da SD a ser produzida está de acordo com os métodos e parâmetros da linha de pesquisa do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação da UniCarioca.

[2] Segundo Prensky M (2001), a denominação mais utilizada que ele encontrou para chamar os "novos" alunos de hoje. De acordo com o autor, alguns se referem a eles como N-gen [Net] ou D-gen [Digital].

2. JUSTIFICATIVA

Durante a jornada dos seus dezoito anos enquanto educadora, a proponente desta pesquisa vem percebendo cada vez mais, no cenário educacional, alunos se sentindo desinteressados e desmotivados pelas aulas. A forma tradicional que a escola atual traz consigo não está refletindo a realidade dos alunos e não apresenta uma aprendizagem significativa para eles. Este desinteresse é perceptível pela forma como se comportam perante o que lhes são propostos, deixando claro que estão aquém do que eles necessitam. É preciso inovar a educação!

É perceptível no comportamento apresentado pelos alunos regulares e ainda mais notório nos alunos integrados, uma vez que estes tendem a se desinteressar da aula mais facilmente se não for muito atrativa. Além disso, percebe-se que ao perder o interesse por um instante, os alunos integrados têm muito mais dificuldades para retomar o ritmo das aulas.

Com a realidade das salas de aulas em um número muito grande de alunos, as estratégias para ensinar com livros, cadernos e brincadeiras ao ar livre como, por exemplo, não têm facilitado a inclusão, nem tampouco costumam transcorrer de oportunidades viáveis ao processo de ensino-aprendizagem que integrem a todos nos espaços escolares. O aluno incluído necessita de atividades adaptadas e estas necessitam ser facilitadas e estimulantes a ele e ao professor. Ao longo da caminhada, a pesquisadora deste presente estudo percebeu e compartilhou da mesma angústia entre muitos professores regentes do Ensino Fundamental I sobre a realidade inclusiva, que é vivenciada por alunos com Necessidades Educacionais Especiais (NEE) a um desafio lançado pelo ritmo brusco de uma adaptação que não oferece parcerias socioemocionais para fundamentar a inclusão.

Entre muitas circunstâncias, faltam recursos metodológicos, faltam materiais especializados. Não há ainda um espaço alicerçado para receber os alunos integrados de uma forma geral, de forma sensibilizada. Conforme Leonardo, Bray e Rossato (2009, p. 296), para que a aprendizagem e o desenvolvimento sejam proporcionados aos alunos com NEE, é significativo que haja recursos auxiliares, devidos instrumentos, alicerçados a profissionais apropriadamente instrumentalizados. A busca pelas respostas sobre alunos que se isolam, ou indiretamente são isolados pela falta do que o espaço escolar ainda não oferece a eles é muito real também, o que pode interferir muito na comunicação e linguagem deles, de acordo com as experiências do professor, do comportamento da turma, da série, da idade, das próprias

experiências do aluno na vida escolar, familiar, do tipo de material que o professor e a escola costumam trabalhar, entre outros aspectos. Toda aprendizagem é um processo emocional. Para Vygotsky (p. 224, 1960), "o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma, seriam impossíveis de acontecer".

Sendo assim, ao longo desse tempo, com a aquisição de experiências no âmbito da inclusão, uma grande inquietação começou a surgir pela pesquisadora: percebeu o quanto falta para ocorrer de fato a inclusão dos alunos com necessidades educacionais especiais nas escolas, o quanto de material falta na acessibilidade para oportunizar os conteúdos e aprendizagens, e ainda, a grande necessidade de sensibilização com o ato de incluir.

A pesquisadora tem acompanhado os desdobramentos pedagógicos, muitas vezes individuais, pois cada professor tem procurado uma forma de incluir, de interagir, somar e têm "acontecido" em muitas vezes porque o docente não é um ser humano que desiste e trabalha com muita empatia. Mas, de fato, mesmo com algumas histórias de carinho, de projetos positivos, de solidariedade, em suas particularidades, a estrutura pedagógica e os meios para oferecer uma educação de qualidade, um espaço adequado a este público em geral ainda é escasso.

A grande realidade é que esta coletividade está sempre buscando um espaço escolar com seus próprios ajustes, pois não há adaptação, preparo e conhecimento para o encontro de soluções. Um grande exemplo, a cultura linguística dos surdos, que é entendida como uma minoria, na qual é muito bem representada pela Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), não faz parte da aceitação cultural da sociedade. De acordo com as fontes do *site*[3] da Prefeitura do Rio (2020), são dezessete mil, novecentos e quarenta e seis (17.946) estudantes que são atendidos pela educação especial com algum tipo de deficiência e, destes, com surdez ou deficiência auditiva são cerca de oitocentos (800) na Rede Municipal. A questão é que ainda não existe recursos de material de apoio disponíveis a estes estudantes integrados, apenas intérpretes que é um outro caso dificultador. De acordo com Duarte (2011, p. 14), a falta de materiais pedagógicos específicos ainda implicam em variadas problemáticas para atender às necessidades do aluno surdo, envolvendo tensões e desencontros na interpretação entre

[3]https://prefeitura.rio/educacao/prefeitura-do-rio-celebra-dia-da-educacao-de-surdos-e-dia-nacional-de-libras/

professor e aluno. Segundo Goleman (1995), “as emoções são contagiosas. Todos sabem disso por experiência. Depois de um bom café com um amigo, você se sente bem. Quando encontra um balconista rude em uma loja, se sente mal”. O espaço escolar é atrativo, mas a aprendizagem ainda não engloba a todos.

A inclusão, que por lei é obrigatória na educação, ocorre a partir da socialização, mas esta não deve ser apenas a proposta. Nas percepções, no contato com a inclusão na classe regular, a capacidade cognitiva dos alunos sempre está presente, cada qual com a sua particularidade, assim como é com os demais alunos, ou seja, pode-se partir de um mesmo princípio neste âmbito, mas ainda não é garantido de fato a eles, pela falta da proposta de ensino não ser ainda instigante como as necessidades inerentes aos mesmos. Segundo Platão (cerca 387 A.C apud JAQUES; VICARI, 2005), “todo aprendizado tem uma base emocional” e não podem ser ignorado pelo professor e nem pelo ambiente escolar, pois as emoções têm um papel muito importante na aprendizagem.

Já foi percebido o quanto a inclusão tem a contribuir na vida em sociedade, o quanto cada aluno incluído pode desenvolver seu potencial que vai muito além da socialização e que potencial vai além da cognição também e o tratamento bancário nas escolas (FREIRE, 2011) exclui as habilidades criativas e não constrói competências emocionais ao alunado em geral.

É possível efetivar significativamente a inclusão escolar. O conceito de educação inclusiva é oriundo de uma luta de muitas décadas. Hoje os alunos incluídos fazem parte do mesmo processo de aprendizagem que os alunos das classes regulares, mas ainda é preciso pensar em metodologias que façam este processo se tornar realmente inclusivo.

Nas classes regulares iniciais do Ensino Fundamental I, o aluno incluído é provido de um material pedagógico fornecido pela Rede que precisa ser adaptado às suas necessidades. Observa-se que o professor regente não consegue ter sucesso nas adaptações em colaboração do professor de Sala de Recursos Multifuncional (SRM) que, muitas vezes, também deixa de utilizar o material por não desenvolver aspectos de acessibilidade e se apropria a atividades de material próprio, respeitando a individualidade do aluno. Segundo Carneiro (2019, p. 126), profissionais das Salas de Recursos Multifuncionais afirmam não receber materiais de tecnologia assistiva, exceto os confeccionados pelos professores, que utilizam de seus próprios equipamentos, como o celular, para realizar suas criações adaptativas.

Uma grande inquietude também está nas avaliações internas e externas que os alunos com NEE são submetidos, principalmente as avaliações da rede que podem ser adaptadas ao

nível cognitivo de cada um, aproximado do conteúdo avaliativo, mas sem oportunizar recursos em seu próprio material. A grade curricular para pessoa com NEE sempre será diferenciada, adaptada, funcional e individual, como estabelece o Conselho Nacional de Educação (CNE nº 2 e nº 4).

No total, nos dados de setembro de 2021, do site[4] da Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro em parceria com a Secretaria Municipal de Educação e o Instituto Municipal Helena Antipoff, são atendidos cerca de quase vinte mil (20.000) alunos pela Educação Especial do município, com algum tipo de deficiência, público-alvo da educação Especial.

Nem sempre o material, mesmo adaptado, passa a ser interessante ao aluno integrado. É notório no Ensino Fundamental, dentro da sala de aula regular de ensino, que a utilização de certos tipos de materiais não atraem mais os alunos integrados, devido a própria trajetória escolar que permitiu a eles esses momentos, além de dispersar o entrosamento da aula pela utilização de recursos muito diferentes dentro de um mesmo ambiente. Incomoda ver que ainda não há um grau de compatibilidade na busca por soluções para que esta interação sensibilize a todos e seja válida no ambiente escolar e na sociedade.

A busca por um material que seja colaborativo e significativo, que atenda às individualidades e seja acessível a todos inquietam a pesquisadora deste trabalho desde o início de suas atividades pedagógicas profissionais. É possível encontrar muitos alunos integrados que não acompanham atividades fornecidas pelo material oferecido, de forma a desempenhar uma autonomia, funcionalidade e qualidade na vida escolar. No entanto, os alunos se interessam bastante pelas atividades didáticas propostas quando tem a inserção das tecnologias digitais. As Tecnologias da Educação e Comunicação (TICs) chegaram para produzir interatividade e, assim criar a produção colaborativa (ROJO, 2012, p.24), transmitindo aos equipamentos digitais, por exemplo, as funções de outros, acompanhando as transformações da sociedade.

Os recursos digitais aliados à didática são fatores que realmente chamam a atenção desses alunos quando estão envolvidos em atividades dinâmicas, que incluem também recursos sonoros e artísticos, pois despertam a linguagem, principalmente a linguagem audiovisual, assim como configura Moran (2012, p. 39) à arte da linguagem estruturada pelas TICs. Assim, o "sujeito letrado", como afirma Magda Soares, é aquele que vai além da

[4] Dados disponíveis em: http://www.rio.rj.gov.br/web/sme/iha-estatisticas. Acesso em 15 de janeiro de 2022.

simples decodificação e, ao tratar-se de ser letrado, amplia o seu entendimento que também vai além dos símbolos e sinais que são apresentados a ele. A partir dessa perspectiva, é necessário criar um material inovador que envolva as novas tecnologias digitais na educação em uma proposta pedagógica interessante para a prática da inclusão, trazendo assuntos ligados aos aspectos socioemocionais que são integradores do tema e da sociedade na qual vivemos.

Por outro lado, os próprios alunos demonstram a facilidade de manuseio dos recursos tecnológicos digitais, tanto os regulares quanto os incluídos, sendo perceptível nas aulas diversificadas e nas sondagens de pesquisas feitas com jogos didáticos digitais, aplicativos e propostas das sondagens com atividades realizadas pelas pesquisadora nos últimos três anos no Centro Integrado de Educação Pública (CIEP) que a pesquisadora trabalha e realizará a pesquisa. A tecnologia digital é atrativa ao aluno e pode ser uma grande aliada ao processo inclusivo para que, de fato, uma aprendizagem significativa ocorra a todos de forma satisfatória.

3. OBJETIVOS

De acordo com a ideia de oferecer uma educação inclusiva por meio de uma proposta de aprendizagem significativa e colaborativa a todos os alunos, esta pesquisa apresenta seus objetivos.

3.1 Objetivo Geral

Propor uma metodologia que promova uma aprendizagem significativa e colaborativa que integre os alunos incluídos aos alunos regulares por meio de uma Sequência Didática com o uso de recursos digitais.

3.2 Objetivos Específicos

- Identificar fatores importantes da realidade de todos os alunos participantes para promover uma aprendizagem significativa;
- Escolher e desenvolver recursos digitais que proporcionem o engajamento de todos os alunos ao ambiente escolar;
- Desenvolver uma Sequência Didática (SD) com a colaboração de professores atuantes em turmas inclusivas;
- Avaliar a aplicabilidade e a eficácia da Sequência Didática.

4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Atualmente a informação tem um grande valor, é a principal base para a construção do conhecimento e de uma sociedade inclusiva, quando as particularidades das pessoas são levadas em conta, garantindo liberdade e autonomia (HOTT; FRAZ, 2020).

A população mundial de pessoa com deficiência conta com aproximadamente um sétimo da população total estimada, segundo o Relatório do Banco Mundial (2016), ou seja, um bilhão de pessoas com deficiência do total mundial estimado. Não há como separar a escola da sociedade que ela está inserida. As ações de letramento, por exemplo, como prática social de leitura e escrita, se ocupam do mundo dos alunos fora da escola, mas é dela que é encarregada a bagagem do ensino, assim como a formação crítica do cidadão. É essa formação que irá constituir alunos a futuros sujeitos dominadores de sua própria língua, através da leitura e da escrita, como enfatizam Kersch e Marques (2016).

De acordo com Alves e Hostins (2019), para auxiliar as crianças com maior dificuldade é necessário estar intelectualmente mais desenvolvido por meio de ações coletivas e colaborativas, não podendo haver o rompimento entre a forma ideal e a inicial, o que tornará o desenvolvimento limitado, como consequência o subdesenvolvimento da propriedade intelectual de quem recebe as informações.

Conforme afirma Freitas (2019), ainda vivemos sob uma perspectiva cultural muito aprisionada às metodologias tradicionais de ensino. O profissional da educação necessita ser norteado quanto às características e peculiaridades dos transtornos do neurodesenvolvimento que se apresentam em comprometimentos neurológicos, psicológicos e psiquiátricos, em níveis variados no desenvolvimento global de acordo com a classificação do DSM-V[5]. O que corrobora com o Planejamento Educacional Individualizado (PEI) mais eficaz e diminuição do nível de exclusão.

A adaptação curricular aos alunos com Necessidade Educacional Especial (NEE) exige adequação e perpassa por diversas dificuldades. Não há como seguir uma grade

[5] De acordo com Freitas (2019), o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-V), que apresenta as divisões de cada tipo de transtorno do neurodesenvolvimento, apresenta um desafio na definição de classificações diagnósticas precisas comparado às vivências do profissional de Educação que precisa criar condições de aprendizagem ao aluno com NEE e ainda não consegue distinguir as peculiaridades, pois ao considerar as especificidades de cada transtorno, suas semelhanças e alta taxa de comorbidades pode gerar conflito no guia.

curricular predefinida, já que é preciso considerar o tempo de aprendizagem do aluno com NEE. Para que um real processo de inclusão ocorra é necessário resguardar e adaptar o nível de conhecimento de todos os alunos envolvidos na ação cognitiva. Tais problemas ainda não sanados, relacionados ao suporte de efetivação das políticas inclusivas, como a falta de recurso para a garantia de um bom retorno do processo pedagógico e dificuldade na elaboração de adaptações curriculares, entre outros aspectos importantes que ainda repercutem no ambiente inclusivo escolar.

A equidade aos alunos com NEE envolve uma filosofia de práticas inclusivas através de uma contribuição e articulação de todos os envolvidos, a partir das experiências e conhecimentos, abrangendo equipe multidisciplinar, pedagógica e familiar. Sendo assim, é possível elaborar e avaliar planos individuais para uma aprendizagem mais significativa, assim como afirma Dias (2017), porém vale salientar o desafio do professor para tais implementações inclusivas nestas competências avaliativas na inclusão.

Segundo Molena, Andrade e Veraszto (2017), em um estudo sobre metodologia e ensino-aprendizagem, é preciso destacar que, se a escolha metodológica não for adequada a todos os alunos, não auxiliará no processo de cognição.

A tecnologia entra em ação a partir das dificuldades que dividem a participação dos sujeitos no processo de ensino-aprendizagem, partindo das estratégias utilizadas no contexto da educação para justificar um modo de motivar e engajar todos os estudantes nascidos na cibercultura, conhecidos como “Nativos Digitais”. Em um estudo sobre a relação entre uso das tecnologias da informação e comunicação (TICs) e criatividade no contexto da educação, concluiu-se a necessidade do incentivo de pesquisas na área, em especial no cenário brasileiro. Destacou-se a busca pela utilização de metodologias que permitam a comparação entre diferentes tecnologias e a importância da investigação das características específicas das TICs que são mais efetivas e como afetam o desenvolvimento da criatividade. (REZENDE *et al*. 2016)

Muitas pesquisas e avaliações vêm demonstrando o grau de insatisfação dos estudantes e das dificuldades de aprendizado e de manter os alunos motivados em sala de aula. Sabe-se que, por meio do avanço das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), a sociedade se atualiza, trazendo novos modos de pensar e aprender. De acordo com Santana (2021, p. 14), a escola ainda não se concentra em reconhecer as dificuldades do aluno e preocupa-se em cumprir o que é apresentado nos componentes curriculares, sem a preocupação em fazer adequações necessárias. De fato, é perceptível afirmar que a escola

não vem acompanhando estas mudanças na mesma rapidez, nem mesmo no investimento de uma inclusão de qualidade. O aluno incluído faz parte desta geração e geralmente possui muito afinco à tecnologia digital.

É necessário que as tecnologias assistivas sejam introduzidas nas instituições de ensino, pois, com o auxílio delas, o ensino terá ganhos satisfatórios, a inclusão será permitida para todos os alunos, tanto no processo educativo, como na sociedade, o que garantirá boas condições no desenvolvimento integral deles, que assegura que a utilização de equipamentos tecnológicos dentro das salas de aula amplia a possibilidade de aprendizagem aos alunos incluídos, para que eles possam descobrir suas habilidades, exercer a sua capacidade de pensar, resolver problemas e alcançar novos saberes, adquirindo situação de igualdade para a informação que necessitam e qualificação para o mercado de trabalho assim como afirmam De Paiva *et al* (2020).

A afirmação de que as tecnologias digitais oferecem uma enorme diversidade de informações, permitindo interatividade e colaboração de acordo com o documento de Brasil (2008), agregam à aposta de que são uma poderosa ferramenta para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem e viabilizar a autonomia do aluno e a atuação do professor, colaborando com a mudança destes papéis atuais (ECHALAR; PEIXOTO, 2017).

A SD aliada a uma ferramenta educacional que esteja contextualizada com as TICs, que seja ofertada facilmente a todos os alunos, especialmente aos incluídos, em variados aspectos, tais como social, emocional e econômico, entre outros, como os pedagógicos, pode atender às expectativas de aprendizagem. Criar condições educacionais para que os alunos com NEE sintam-se incluídos e desempenhem suas aprendizagens é um fator que ainda exige um olhar aguçado para a promoção das práticas pedagógicas.

A partir das ideias de Ferreira (2007), a inclusão transcende o caminho de receber pessoas com deficiência nos espaços de ensino, porque é necessário criar condições ao ambiente que deve ser preparado e o aluno seja bem recebido, tanto na acessibilidade física, quanto na formação de profissionais da educação:

> Incluir significa organizar e implementar respostas educativas que facultem a apropriação do saber, do saber fazer e da capacidade crítica e reflexiva; envolve a remoção de barreiras arquitetônicas sim, mas sobretudo das barreiras atitudinais – aquelas referentes ao olhar das pessoas normais e desinformadas – para que se promova a adequação do espaço psicológico que será compartilhado por pessoas muito diferentes entre si (FERREIRA, 2007, p.45).

A pesquisa tem como proposta atender ao desafio de promover atividades didáticas específicas a estes alunos por meio da Sequência Didática, fazendo valer seus direitos garantidos por lei para que assim a educação inclusiva seja compreendida e apreendida por todos. A implementação da SD a ser produzida está de acordo com os métodos e parâmetros da linha de pesquisa do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação da UniCarioca.

No intuito de promover recursos digitais que aprimorem uma didática transformadora aos alunos, repensando a proposta de um novo caminho que a educação necessita na atualidade, com ações inovadoras, Silva (2001), afirma:

> O impacto das transformações de nosso tempo obriga a sociedade, e mais especificamente os educadores, a repensarem a escola, a repensarem a sua temporalidade. E continua. Vale dizer que precisamos estar atentos para a urgência do tempo e reconhecer que a expansão das vias do saber não obedece mais a lógica vetorial. É necessário pensarmos a educação como um caleidoscópio, e perceber as múltiplas possibilidades que ela pode nos apresentar, os diversos olhares que ela impõe sem, contudo, submetê-la à tirania do efêmero (SILVA, 2001, p.37).

Na inclusão, o trabalho com o gênero textual escolhido pode despertar habilidades orais e escritas pela característica interessante pelas características que compõe. Aos alunos surdos, o gênero textual HQ se torna extremamente importante, principalmente ao público das séries iniciais, já que é muito interessante, dá ênfase ao visual que é uma marca de sua identidade e possibilita o desenvolvimento e o prazer pela leitura e pela escrita (MIRAIS, 2009).

4.1 O Valor Social do Gênero Textual e a Importância de sua Referência na Aprendizagem

É importante que o usuário de uma língua saiba decodificá-la, ao apresentá-lo ao conhecimento das convenções da escrita e da leitura, porém não é o suficiente para que ele se comunique com destreza no ambiente que vive. Mais do que saber ler e escrever, saber usar a língua é produzir sentido e se comunicar com os outros de modo formal e informal (WITTKE; BALDO; MORETTO, 2018).

Diante ao entendimento, o texto passa a ser reconhecido como um objeto de estudo em sua funcionalidade social (MARCUSCHI, 2008, 2010), de (mega) instrumento

(SCHNEUWLY; DOLZ, 2010) e possibilita a comunicação nas variadas interações, passando assim a ser sucedido pelo ângulo do texto/gênero de texto (ou textual). Foi nesse contexto que os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997; 1998) surgiram, com o objetivo de organizar e orientar o ensino da língua, mais especificamente do texto e do gênero, definindo um objeto de ensino, uma metodologia, a ser elaborada nas aulas (ROJO, 2002). Desde então. o documento definiu o texto como a principal fonte de estudo, deixando de definir a língua como um conjunto de regras e estruturas para serem descritas e classificadas, passando a ser compreendido como um processo de interação verbal, uma ação social, um saber a ser construído que, para Bakhtin (1992), definimos nas aulas de português a prática da interação verbal pela constante comunicação da oralidade e da escrita pelo desejo do locutor interessado a dizer algo a seu interlocutor.

Para Machado (2005, p.251) sua classificação de gênero é entendida como: um mecanismo fundamental de socialização, de possibilidade de inserção prática dos indivíduos nas atividades comunicativas humanas.

O gênero textual é um dos meios mais eficientes do mecanismo socio discursivo para Marcuschi (2008), pois estimula a comunicação nas práticas sociais.

Ainda nas palavras de Marcuschi (2010):

> Já se tornou trivial a ideia de que gêneros textuais são fenômenos históricos, profundamente vinculados à vida cultural e social, fruto de trabalho coletivo os gêneros contribuem para ordenar e estabilizar as atividades comunicativas do dia a dia. São entidades socio discursivas e formas de ação social incontornáveis em qualquer situação comunicativa. No entanto, mesmo apresentando alto poder preditivo e imperativo das ações humanas em qualquer contexto discursivo, os gêneros não são instrumentos estanques e enrijecedores da ação criativa. Caracterizam-se como eventos textuais altamente maleáveis, dinâmicos e plásticos, surgem emparelhados a necessidades socioculturais, bem como na relação com inovações tecnológicas, o que é facilmente perceptível ao se considerar a quantidade de gêneros textuais hoje existentes em relação as sociedades anteriores à comunicação escrita (MARCUSCHI, 2010, p. 19).

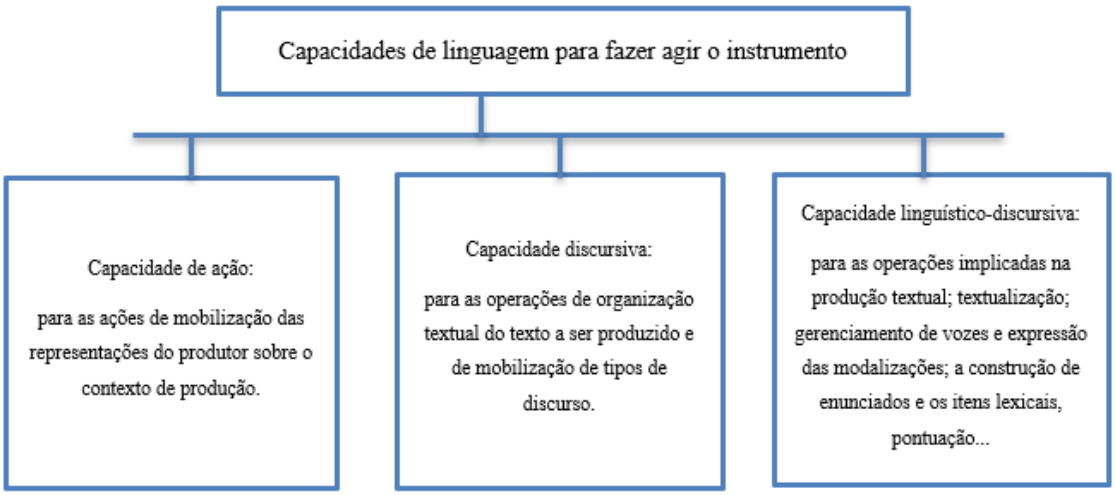
Segundo Schneuwly (1995), a habilidade de um gênero implica na criação de esquemas de utilização por parte do indivíduo. A construção desses esquemas possuem uma ligação relacionada à linguagem e considera a aptidão como uma capacidade que resulta dos conhecimentos que vêm da interação social primeiramente, como afirma Nascimento e De Cássia Andrade (2018):

> Esses esquemas, por sua vez (DOLZ, PASQUIER; BRONCKART, 1993) estão ligados às capacidades de linguagem, que nada mais são do que aptidões requeridas

> por parte do aprendiz para a produção e recepção de um dado gênero, numa situação de interação verbal. (Nascimento; De Cássia Andrade, 2018, p.108)

Segundo Nascimento e Pereira (2014), o conceito de linguagem pode ser sintetizado como na figura 1:

Figura 1: ESQUEMA SOBRE AS CAPACIDADES DA LINGUAGEM



Fonte: Nascimento e Pereira (2014).

Dionísio (2008) explica o surgimento de novos gêneros textuais acompanhados de novos fenômenos, como a internet, e conceitua como multimodalidade:

> Imagem e palavra mantêm uma relação cada vez mais próxima, cada vez mais integrada. Com o advento de novas tecnologias, com muita facilidade se criam novas imagens, novos *layouts*, bem como se divulgam tais criações para uma ampla audiência. Todos os recursos utilizados na construção dos gêneros textuais exercem uma função retórica na construção de sentidos dos textos. [...] Representação e imagens não são meramente formas de expressão para divulgação de informações, ou representações naturais, mas são, acima de tudo, textos especialmente construídos que revelam as nossas relações com a sociedade e com o que a sociedade representa (DIONÍSIO. 2008, p. 132).

4.2 As Histórias em Quadrinhos (HQs) como Fonte do Protagonismo

O favorecimento do diálogo na Histórias em Quadrinhos, por conter um recurso enriquecido de multimodalidades pode atribuir o engajamento do trabalho significativo na sala de aula (BARBOSA; ARAÚJO; ARAGÃO, 2016). O gênero HQ abre espaço para a interação da tecnologia digital, que por sua vez possui recursos assistivos para facilitar o envolvimento de alunos incluídos nas atividades. Dessa forma, a facilidade para manipular e editar imagens e textos pelas TICs tem possibilitado o uso de ferramentas tecnológicas digitais e produção de materiais didáticos cada vez mais multimodais, provocando uma reorganização na produção do conhecimento. (BARBOSA; ARAÚJO; ARAGÃO, 2016)

O gosto pelo uso de combinação entre palavras e imagens podem ser exemplificados por muitos povos e lugares, definido por Mazur e Danner (2014) a origem e a criação da HQ através de práticas universais:

> Resolver essa questão parece cada vez menos importante; o que acabamos por deduzir a partir dessas discussões é que nenhuma cultura ou país pode reivindicar a propriedade dos quadrinhos. A propensão a contar histórias com figuras, combinando imagem e texto, parece universal: a Coluna de Trajano, pergaminhos asiáticos, tapeçarias medievais e retábulos, os jornais *broadsheet* do século XVIII e as gravuras japonesas feitas a partir de pranchas de madeira podem sem sombra de dúvida ser identificados como 'pré-história dos quadrinhos (MAZUR; DANNER, 2014, p.7).

A partir da transposição didática do conteúdo deste gênero textual, o professor poderá inserir estratégias adaptativas ou não, dependendo da forma como abordará o tema, e construir uma sequência didática permeada por objetivos socioemocionais, artísticos, comunicativos e inclusivos interligados.

Todavia, os temas abordados nas HQs devem ser muito bem definidos com os estudantes, pois seu uso na sala de aula não pode ser interpretado como uma atividade de passatempo (PAIVA; BENTO, 2020).

Na BNCC (2017), para desenvolver habilidades de leitura e de escrita, uma das formas está associada à construção de HQs e a Língua Portuguesa. Ainda no documento, há a proposta do uso de tecnologias digitais relacionadas às competências específicas da linguagem aos alunos do Ensino Fundamental de forma a tratar da compreensão e da utilização destas a comunicação na forma das diferentes linguagens e mídias de maneira crítica, significativa e reflexiva relacionadas às práticas sociais, principalmente no ambiente escolar (BNCC, 2017).

Para Barbosa (2004), este recurso é uma grande aquisição do conhecimento e passa a ter um lugar de destaque no desenvolvimento das ciências da comunicação:

> (...) passaram a ter um novo status, recebendo um pouco mais de atenção das elites intelectuais e passando a ser aceitas como um elemento de destaque do sistema global de comunicação e como forma de comunicação artística com características próprias (BARBOSA, 2004, p.17).

De acordo com as ideias de Passos e Vieira (2014), as HQs tornam as aulas mais estimulantes por conter assuntos que estimulam a curiosidade e o senso crítico, ampliam a possibilidade de entendimento em seu contexto através da relação do texto e imagens, além de contribuir no hábito e na formação da leitura e da escrita por seu caráter dinâmico e animado e no vocabulário.

Em um trabalho inclusivo com alunos cegos realizado por Correia-Silva, Da Silva Paiva e Ribeiro (2020), visou trazer a contribuição da proposta da audiodescrição para solucionar aos estudantes o acesso à tradução do conteúdo de imagens em palavras da HQ para proporcionar uma leitura descritiva a este público, tornando acessível e mostrando que o recurso pode ser estendido a outros públicos, como os analfabetos, disléxicos, deficientes, sem barreiras, concluindo que este tipo de gênero textual é importante e pode ser proveitoso e sem a presença de barreiras na inclusão escolar.

A interação encontrada entre imagens e textos nas HQs pode explorar estratégias dos mais variados tipos de linguagens, nas características apresentadas nas expressões dos personagens, nas cores, tipos de balões, podendo ser trabalhada por níveis, estágios de aprendizagens e diferentes públicos.

Contudo, a partir de um trabalho colaborativo com um grupo de professoras, ao criar a Sequência Didática, a pesquisadora utilizou como ponto de partida o conceito e a criação de personagens nas atividades como um trabalho inicial, propondo uma elaboração de perfil para os alunos em seus processos criativos e artísticos, propondo o protagonismo aos alunos com NEE e os regulares.

4.3 O Trabalho Socioemocional no Processo Inclusivo

O desenvolvimento da criança, que perpassa por várias etapas na faixa dos 6 aos 12 anos, requer cada vez mais um suporte emocional do meio. Muitos e variados são os

problemas que as grandes pesquisas apresentam sobre comportamento geradores de conflitos psicológicos e sociais que abarcam sérias desvantagens na aprendizagem das crianças. Às famílias sempre foi dado o compromisso sobre o bem-estar psíquico e de competências socioemocionais; porém, a escola passou a assumir esse compromisso devido ao processo de mudança entre as famílias (DEL PRETTE; DEL PRETTE, 2014).

Portanto, compreende-se que a Educação Socioemocional (ESE) é o processo de atrair habilidades necessárias para reconhecer e gerenciar emoções, aprimorar cuidado e preocupação com outros, estabelecer relações positivas, tomar decisões responsáveis e administrar situações desafiadoras de forma eficaz (WEISSBERG, GOREN, DOMITROVICH & DUSENBURY, 2015).

A ESE apresenta cinco competências estabelecidas pelas habilidades socioemocionais, representadas no quadro 1:

Quadro 1: TABELA DE COMPETÊNCIAS PELA ESE.

HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS				
5 COMPETÊNCIAS ALMEJADAS PELA ESE				
autoconsciência	**autocontrole**	**consciência social**	**habilidades sociais**	**decisão responsável**
Exemplos: **Reconhecer os próprios pensamentos e emoções**	**Exemplos:** **Manejo das emoções, pensamentos e comportamentos**	**Exemplos:** **Ser empático em diversas culturas e contextos**	**Exemplos:** **Comunicação clara, escuta ativa.**	**Exemplos:** **Bom senso na escolha das próprias interações sociais, do comportamento.**

Fonte: Weissberg et al. (2013).

Para o grupo Colaborativo para a Aprendizagem Acadêmica, Social e Emocional - CASEL[6] (2003), esses cinco domínios são oriundos de natureza cognitiva, afetiva e comportamental e estabelece a aprendizagem socioemocional como "processo através do qual crianças e adultos adquirem e aplicam eficazmente os conhecimentos, atitudes e

[6] CASEL – *The Collaborative for Academic, Social and Emotional Learnig*. Grupo formado por Daniel Goleman, Eileen Rockefeller Growald e outros pesquisadores, configurado como uma organização mundial na promoção do aprendizado social, emocional e acadêmico integrados na Educação Básica.

habilidades necessárias para compreender e gerir emoções, estabelecer e alcançar objetivos positivos, sentir e demonstrar empatia pelos outros, estabelecer e manter relacionamentos e tomar decisões responsáveis" (CASEL, 2015 apud SILVA, 2018, p. 45). No contexto escolar, entre outros, tais capacidades podem ser assimiladas, aprendidas e aplicadas em suas rotinas para serem desenvolvidas, em oportunidades e experiências, as competências pessoais e interpessoais. (COELHO; SOUZA, 2018a; WEISSBERG *et al*., 2015)

Diante das funções que o papel escolar tem a desempenhar, a chave para a efetivação dos direitos de todos os alunos se encontra também no âmbito socioemocional e a escola não deve visar apenas as outras demandas escolares (FALEIROS; FALEIROS, 2008).

Portanto, o papel de desempenhar habilidades socioemocionais no ambiente escolar atribui ao aluno características positivas em seu desempenho de cunho educacional e social quando são proporcionados e ele meios que permeiem situações significativas. Quando o clima escolar é positivo, ele passa a promover a todos os estudantes a capacidade de adquirir o desenvolvimento socioemocional, principalmente àqueles que estão em situação de vulnerabilidade conforme a presença de riscos familiares ou individuais. Por outro lado, quando negativo, o clima escolar poderá atuar com riscos ao desenvolvimento saudável dos alunos (HOPSON; LEE, 2011; LOUKAS *et al*, 2010; WANG; DISHION, 2011).

A escola não deve apenas investir em conteúdos acadêmicos, pois é necessário desenvolver competências para que o aluno se conheça melhor e obter relacionamentos interpessoais de maneira saudável (VALENTE *et al.*, 2019).

Vale salientar que estas competências socioemocionais são de conteúdos transversais e que não dependem das disciplinas escolares para serem trabalhadas e inclusive podem ser acompanhadas em diversas delas, a concluir que as alterações vindas das aprendizagens sociais e emocionais apresentam contribuição na vida dos alunos, na inclusão, em seus níveis escolar e social, afirmando Valente (2020) que:

> Nesta sequência, é essencial o desenvolvimento de competências socioemocionais à correta e efetiva inclusão escolar, pois importa educar emoções e comportamentos, o saber sentir e o saber ser, em benefício de uma sociedade futura mais salutar, com o próprio e com o ecossistema social que o rodeia. (VALENTE, 2020, p.15)

Sendo assim, alguns fatores importantes para o desenvolvimento na infância que a escola precisa desempenhar estão ligados ao clima escolar, ao relacionamento entre pares e entre professor-aluno, a localização da escola e a oferta de recursos materiais para as

atividades pedagógicas que trabalhe com a inclusão. Vale ressaltar que estes quatro fatores são importantes no processo de socialização. Não se pode atribuir transferência de responsabilidades entre escola e família, pois juntas precisam estar a favor do desenvolvimento adaptado, preparadas para quando uma ou outra falhar e atuarem em conjunto em prol da socialização, juntamente com os investimentos de políticas públicas na promoção do desenvolvimento global dos alunos (PETRUCCI; BORSA; KOLLER, 2016).

O papel socioemocional presente na pesquisa busca o apoio da oferta de materiais pedagógicos que engajem os alunos regulares e com NEE em seus percursos formativos, enfatizando a escola como o local de práticas afetivas, inclusivas, por despertar as cinco competências mencionadas pela ESE. Para Valente (2020), a educação deve oportunizar e dar incentivo ao desenvolvimento pessoal dos alunos, com a compreensão de que todos não são iguais e possuem talentos naturais e, na identificação e reconhecimentos das diferenças é que será encontrada a solução de problemas, promovendo assim o desenvolvimento emocional e social das crianças e jovens.

4.4 *Storytelling* na Aprendizagem para Engajar Alunos na Criação de Histórias

Contar histórias é um gesto expressivo humano que acompanha seus traços culturais, físicos e psicológicos. Desde seu desenvolvimento no útero, o bebê já pode ser estimulado a ouvir e após muitos estímulos ao nascer, inicia a comunicação e a transforma conforme a interação social que vai adquirir em suas outras fases da vida. Quando a criança inicia o processo de desenvolvimento escolar, a escola procura acompanhar seu ritmo de fala e escuta na linguagem, buscando soluções ao que pode melhorar. Entre as atividades do repertório infantil na escola está o gerador, a contação de histórias, que é um elo de desenvolvimento integral da linguagem, da comunicação, da imaginação, da criatividade, da socialização etc. que abrange a outras áreas e fases. Para Diniz (2014, p.14), “Entende-se que o ouvir precede o ler, desta maneira o estímulo a ouvir histórias deve acontecer desde os primeiros meses de vida, pois se sabe que até mesmo o bebê estando no ventre da mãe, já é sensível à sua voz.”

Desde os primórdios que a contação de histórias possui um registo. Em cada momento, para cada parte do desenvolvimento da história humana há a sua adaptação. Nas cavernas, com desenhos, na transmissão oral após o surgimento das palavras. Dos desenhos nas paredes aos romances, contos, teatro, cinema, TV e a internet, a contação de histórias

jamais perdeu a sua força, pois faz parte das ideias humanas ligadas ao cotidiano (NEVES, 2019).

Com a transformação da humanidade, o gosto pelas histórias da contação do "longe temporal e espacial" passa a ganhar o gosto pela "verificação imediata", modificando-se e "a narrativa começou pouco a pouco a tornar arcaica. Essa nova forma de comunicação é a informação" (BENJAMIN, 1994).

Storytelling é uma narrativa que pode ser trabalhada na aprendizagem escolar e seu conceito é dado por Figueiredo (2014, p. 4) como "(...) uma das formas mais brilhantes de transmitir conhecimentos, hábitos e costumes entre os seres humanos.".

Segundo KMR da Cunha e PF Mantello (2014), *Storytelling* é uma técnica de narrar fatos, transformando-os em histórias, recriando cenas e personagens pela enfatização da narração e descrição, desperta sensações no consumidor de notícias, tanto impressa quanto audiovisual, fazendo com que ele se identifique com o relato e goste do tipo de texto, como é no caso de textos jornalísticos, em que o leitor passa a apreciá-lo, comparando-o a um texto mais elaborado como os poéticos ou literários. Assim, ao produzir suas histórias conforme os conteúdos trabalhados na SD, o aluno poderá contar fatos que foram inseridos nas aulas de acordo com os temas propostos em sequências, tornando-se protagonista na etapa de desenvolvimento que se encontra.

Segundo Hack e Guedes (2013), *Storytelling* oportuniza a aprendizagem a partir de situações autênticas, potencializando a prática pedagógica e as práticas educacionais, na construção de narrativas imersas, aprofundadas, e com significados com científicos, sociais, histórico e culturais.

O processo de desenvolver histórias colabora na construção de muitas habilidades nas crianças. Portanto, não é uma prática muito comum nas séries iniciais do Ensino Fundamental e vem tornando uma proposta nas formações e cursos para os professores com a inclusão de metodologia e preparo para contar histórias. Segundo Souza e Bernardino (2011):

> As narrativas estimulam a criatividade e a imaginação, a oralidade, facilitam o aprendizado, desenvolvem as linguagens oral, escrita e visual, incentivam o prazer pela leitura, promovem o movimento global e fino, trabalham o senso crítico, as brincadeiras de faz de conta, valores e conceitos, colaboram na formação da personalidade da criança, propiciam o envolvimento social e afetivo e exploram a cultura e diversidade. (SOUZA; BERNARDINO, 2011, P. 236)

A aproximação para o uso da *Storytelling* nasce a partir da criação das próprias histórias de um personagem no cenário do gênero textual Histórias em Quadrinhos, incluindo suas ideias, criatividade, recriando os assuntos dos temas abordados nas aulas, com sua própria narrativa, transformando estes próprios temas em histórias autênticas, as suas próprias histórias, na identificação de suas produções.

Em um trabalho realizado com brincadeiras e contação de histórias envolvendo a Storytelling em uma instituição educacional foi concluído que a construção dos recursos apresentou grande significância aos educandos, que se viram como responsáveis pelo cuidado de suas obras desde o processo de criação até chegar nas estruturas dos recursos – o brincar, como afirmam Cunha *et al* (2015):

> Assim, a escuta de história estimula a imaginação, educa, instrui, desenvolve habilidades cognitivas, facilita o processo de leitura, escrita e potencializa a linguagem infantil, tornando-se uma ferramenta ímpar para os trabalhos realizados com esse público (Cunha et al, 2015, p. 225)

Com as Tecnologias da Educação e Comunicação (TICs), os alunos passaram a adquirir muitas linguagens através da criação de uma identidade cultural. Por divisões de classes, conseguia afastar as massas, com as TVs e rádios, às elites, com a imprensa e o cinema, e as TICs fez com que a produção cultural começasse a mesclar esses multiletramentos. Ao unir as TICs às "muitas linguagens" é possível que os alunos passem a adquirir e a exercer a prática da compreensão e da produção:

> É o que tem sido chamado de multimodalidade ou multissemiose dos textos contemporâneos, que exigem multiletramentos. Ou seja, textos compostos de muitas linguagens (ou modos, ou semioses) e que exigem capacidades e práticas de compreensão e produção de cada uma delas (multiletramentos) para fazer significar (ROJO, 2012, p. 19).

Como estratégia para a inclusão dos alunos com necessidades educacionais especiais em sala de aula regular, se pensou na utilização das HQs, que são textos de multimodalidades, incluídas em Sequencias didáticas. A HQ será o gênero textual utilizado na técnica da *Storytelling* na contação de histórias dos personagens (que serão os próprios alunos, como protagonistas), engajando-os a narrarem os cenários, o enredo e produzirem suas características a partir do aplicativo digital.

4.5 A Sequência Didática com o Foco no Protagonismo

A proposta de Sequência Didática, que por sua vez, em sua estrutura de base, contém uma introdução de apresentação detalhada e caracteriza-se por atividades escolares organizadas, deve proporcionar uma produção inicial ou diagnóstica do estudo para que seus módulos sejam produzidos progressiva e sistematicamente e assim ocorrer a assimilação dos alunos (DOLZ; NOVERRAZ; SCHNEUWLY, 2004, p. 97).

Para De Araújo (2013), a organização da SD parte de núcleos temáticos e procedimentais, de acordo com os módulos necessários para a mudança e promoção dos alunos:

> O número dos módulos varia de acordo com o gênero e com o conhecimento prévio que os alunos já têm sobre o mesmo. A produção final, segundo os autores, é o momento de os alunos porem em prática os conhecimentos adquiridos e de o professor avaliar os progressos efetivados, servindo esse momento, também, para uma avaliação do tipo somativo. (DE ARAÚJO, p. 323)

Dessa forma, uma SD baseada em produção textual oral ou escrita estimula a relação de língua e linguagem como interação (BACKTIN, 1992, 2000) e de aprendizagem no âmbito do desenvolvimento da zona proximal (VYGOTSKY, 1998), o que reforça ainda a De Araújo (2013) uma demanda de adaptações na adoção desse modelo.

Sendo assim, aliado à tecnologia digital, o trabalho da Sequência Didática necessita estar alicerçado a conteúdos que proporcionem uma aprendizagem significativa e que justifiquem o processo inclusivo. A utilização dos textos multimodais no processo de aprendizagem da escrita é de extrema importância, pois apresentam imagens e linguagem acessível e referenciando a língua como sistema de interação. O trabalho com o gênero textual Histórias em Quadrinhos (HQs) parte da escolha do trabalho não apenas como uma organização do ensino de gênero textual, mas por ser um excelente tema gerador inclusivo, pois as possibilidades de adaptações são variadas e as formas de oportunizar o protagonismo são ricas.

Além disso, o gênero textual de HQs explora o ritmo artístico, abrange as possibilidades de linguagens verbal e não verbal nas produções dos alunos, não gerando constrangimento entre os diferentes níveis de aprendizagens, explorando as possibilidades adaptativas e colabora com o objetivo principal da pesquisa, que é o trabalho do protagonismo entre os alunos na sala de aula. O valor do protagonismo é de suma importância no apoio inclusivo e socioemocional do grupo de trabalho.

Sendo assim, o trabalho da Sequência Didática pode ser um caminho para a aprendizagem e para a integração entre todos os alunos.

4.6 A Utilização do *PowerPoint* como Ferramenta Integradora das Atividades

O *software* conhecido há bastante tempo como *PowerPoint* é uma ferramenta que existe há quase trinta e oito anos conta com dois tipos de versões para ser utilizado nos equipamentos digitais. Atualmente, além da versão que necessita ser instalada nos computadores que necessita ser paga, existe também a versão gratuita em contas da *Microsoft* online com algumas diferenças de recursos. Sabe-se que o *software* é muito conhecido como uma ferramenta de apresentação de slides, por permitir incluir imagens e textos em seu programa, mas, com o avanço da tecnologia e da informação, o recurso vem acompanhando as transformações da era digital e se desenvolve cada vez mais, permitindo a inserção de interatividade e animação que colaboram muito com os usuários, contemplando-se em uma ferramenta muito versátil e aliada às TIC.

Segundo Sanches (2016), a ferramenta *PowerPoint* é provida de muitos recursos que ainda não são muito explorados pelos usuários e mostra o quanto ela é polivalente na prática:

> Com esse *software*, além da inserção de textos e imagens, que é o mais comum em sua utilização, podemos inserir interatividade e animação, recursos muito pouco utilizados, na prática pela maioria dos usuários, assim como a captura de vídeo desenhando ou escrevendo na tela enquanto se faz a gravação; captura de tela; remoção do fundo de imagens; tela; remoção do fundo de imagens; tela com visualização de todos os slides e zoom no modo apresentação. Esses recursos mais recentes fazem do *PowerPoint* uma verdadeira suíte multimídia (SANCHES, 2016, p. 2).

Além de oferecer-se como uma ferramenta multifuncional, o *PowerPoint* é um recurso existente há bastante tempo e conhecido por muitos, o que ajuda na colaboração com o trabalho educativo, principalmente em situações em que os grandes avanços tecnológicos digitais ainda não chegaram, pois, mesmo assim, seus recursos são muito utilizados atualmente.

De acordo com as habilidades e competências exigidas na BNCC que atendeu aos comandos da UNESCO (2015) para as práticas pedagógicas ao século 21, a ferramenta

colabora na combinação das habilidades e na integração das TIC no ponto de vista emergente na pedagogia relacionados ao ensino e à aprendizagem. De acordo com Sanches (2016, p. 6), a metodologia denominada Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP), apesar de existir desde a década de 60, no Canadá, e muito discutida atualmente por parecer ser ainda uma novidade, pode ser executada satisfatoriamente na ferramenta do *PowerPoint*, agregando as variadas abordagens de uma temática escolar através dos variados recursos que os alunos podem utilizar em uma pesquisa.

As possibilidades de agrupar os diversos recursos utilizados pelos alunos em um trabalho, por exemplo, contribui na aprendizagem de um ou de outro quando a intenção é somar as sortidas formas para oferecer as aprendizagens individuais e coletivas. Se em um trabalho pedagógico a intenção é de compor grupos de pesquisa, tal como diversificar as formas dela, os recursos utilizados são permitidos na ferramenta do *PowerPoint*, pois alguns alunos aprendem melhor lendo, outros ouvindo, outros escrevendo e até assistindo a um vídeo, o que permite integrar as variadas formas de aprendizagem desde os anos iniciais da educação, o que é enfatizado na teoria das múltiplas inteligências Sanches (2020, apud GARDNER, 2016).

5. METODOLOGIA

A pesquisa configura-se como qualitativa e visa analisar e investigar novas propostas de trabalho voltadas à educação inclusiva e de todo o grupo estabelecido neste projeto, na classe regular de ensino, colaborando com a organização do trabalho pedagógico nas escolas e em conjunto com as orientações curriculares e os descritores da metodologia da SME e de professores, observando os impactos do uso das novas tecnologias digitais como um recurso colaborativo no reforço escolar de alunos incluídos e regulares. É uma pesquisa exploratória, descritiva e explicativa, usando fontes de informação a análise de campo. No intuito de ser satisfatória, foram abordadas as propostas de SD com conteúdo de reforço escolar através das novas tecnologias digitais articuladas com as atuais concepções de ensino. Configura-se como uma pesquisa-ação, segundo Gonsalves (2001).

O método adotado configura-se em uma abordagem sequencial criteriosa de análise dos recursos, por experimento, levantamento e coleta participativa em seus procedimentos. Inicialmente e exclusivamente, a primeira etapa é a estabelecida como imprescindível, pois vai sondar o perfil dos professores, a interação entre seus alunos, os regulares e os com NEE. A busca por informações específicas sobre os alunos integrados, pelas suas necessidades motoras, afetivas, sociais e cognitivas em específico, a partir das possíveis ações de diversas atividades e das avaliações diagnósticas produzidas e oferecidas pela Rede de Ensino, pela Secretaria Municipal de Educação (SME), com o retorno das professoras colaboradoras nas rodas de conversa, a fim de colher dados para seu produto.

Em seguida, foram elaborados questionários avaliativos de cunho exploratório para a pesquisa. Nestas sondagens, professores de contato com alunos integrados em suas aulas foram abordados de acordo com o surgimento sobre as investigações referentes às necessidades educacionais encontradas no decorrer de um repertório avaliativo. Este segundo momento da pesquisa não apresenta interesse em abranger informações específicas das instituições e de seus professores participantes no questionário remoto visto que o objetivo da etapa se trata de um estudo de caso, relevante e está relacionado a experiências fora do campo de pesquisa para uma possível comparação, colaboração e contraposição do produto. As informações necessárias à pesquisadora foram incluídas neste questionário de método

utilizado conhecido como *Bola de Neve*[7] para aferir os mínimos dados descritivos dos participantes, visando uma colaboração voluntária.

Não há necessidade sobre outras informações que não estejam presentes sobre as instituições para o questionário remoto *Bola de Neve*, pois os pesquisadores vão utilizar suas experiências como respostas mediantes a instituição pública ou privada que lecionam e o Ano de Escolaridade que atuam. Feita a descrição, a terceira etapa da pesquisa vai embrenhar-se aos dados obtidos no decorrer do processo avaliativo amplo e vai enraizar os elementos encontrados para a elaboração da Sequência Didática, buscando encontrar a interação entre o perfil de todos os alunos em cada estruturação de composição das atividades através da colaboração do grupo de professores selecionados da escola, que são as professoras colaboradoras na rodas de conversa.

Dando sequência, o produto foi produzido, mas não será aplicado com os alunos, com o propósito de apresentar um material de acordo com o perfil estudado, de acordo com as habilidades elementares e de cunho socioemocional, por etapas, aliadas às áreas e objeto de conhecimento, pelas competências específicas da área, componentes curriculares, competências específicas de componentes do currículo, unidades temáticas, em um documento comum a todos os estudantes, a BNCC.

Os procedimentos abordados nas primeiras etapas terão por base de coletas os estudos feitos e delineados por Silva *et al* (2014), BNCC (2016) e SME (2020), nos fundamentos teóricos e práticos somados às análises dos resultados obtidos das sondagens, questionários e avaliações.

As estratégias metodológicas serão abordadas a partir dos dados da descrição desta pesquisa de campo. Ainda neste capítulo, serão tratados os aspectos éticos, os riscos e benefícios da pesquisa. A pesquisadora iniciou o seu trabalho como professora e atualmente é a coordenadora pedagógica da Unidade Escolar de análise e teve como propósito, observar e atuar durante todo o processo de realização da pesquisa.

[7] O método de Bola de Neve possui uma técnica de pesquisa qualitativa, que possui o objetivo de gerar vários informantes através de suas redes de transmissão suas informações, na aplicação de pesquisas como questionários, tendo em vista o aprofundamento sobre um fenômeno social específico (BIERNARCKI, P.; WALDORF, D. *Snowball sampling-problems and techniques of chain referral sampling*. **Sociological Methods and Research**, v. 10, n. 2, p. 141-163, nov.1981).

5.1 Aspectos Éticos

A presente pesquisa foi aprovada pelo Conselho de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Secretaria Municipal de saúde do Rio de Janeiro SMS/RJ, em 15 de abril de dois mil e vinte e um, com o Parecer Consubstanciado de número 44456621.5.0000.5279.

5.1.1 Riscos e Benefícios da Pesquisa

Esta pesquisa foi realizada com seres humanos, possibilitando ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), através da Plataforma Brasil, a atuar com os quesitos de orientação e análise dos preceitos éticos. Com base na resolução CNS nº 510/2016, estão incluídos entre os documentos da pesquisa, o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) para os professores envolvidos com a pesquisa. A Resolução 466/2012, do Conselho Nacional de Saúde, em suas diretrizes e normas, indica que toda pesquisa com seres humanos envolve algum tipo de risco.

Durante a pesquisa, estes puderam se apresentar na forma de desconforto ou constrangimento que poderiam ser gerados a partir da coleta de dados das falas dos participantes. Portanto, a pesquisadora procurou socializar ao máximo para que, durante a aplicação de alguma atividade ou durante a gravação da voz, nenhum participante se sentisse desconfortável, inseguro, indisposto ou constrangido, por qualquer motivo, pois teria o direito de não realizar as tarefas propostas ou poderia desistir a qualquer momento da participação da pesquisa, sendo respeitado em sua decisão. Também foi buscada a oferta de meios para que nenhum participante se sentisse vítima de preconceito ou discriminação. A fim de minimizar os riscos, a pesquisadora fez todo o esforço para que os participantes se sentissem à vontade e confortável para expressar seus sentimentos, desejos, falas e opiniões.

Foi adotado uma conduta ética e respeitosa com os questionamentos dos participantes, bem como, com seus valores sociais, culturais, morais e religiosos. Utilizou-se linguagem clara e acessível para qualquer esclarecimento. Eventuais riscos físicos, psicológicos, espirituais, morais, familiares, intelectuais, sociais e culturais foram cuidadosamente minimizados, a partir de ações cabíveis dentro das Rodas de Conversa realizadas por meio do uso das tecnologias digitais, na plataforma do Google *Meet.* Conforme descrito no Art. 9º da Resolução N° 510, cada participante foi informado sobre os objetivos da pesquisa previamente e terá sua privacidade, identidade e confidencialidade respeitadas. Sendo assim,

nenhum participante foi identificado durante a pesquisa e, em lugar de seu nome, foi utilizado nome fictício.

O participante foi acompanhado e assistido pela pesquisadora ao longo de todos os momentos de coleta de dados desta pesquisa. Todas as etapas de produção para o produto até a execução final da Sequência Didática foram realizadas em grupos, de acordo com um cronograma, cabendo à pesquisadora a organização com as professoras colaboradoras. Todos os dados da pesquisa serão mantidos em arquivo digital, sob guarda e responsabilidade da pesquisadora, por um período de 5 (cinco) anos após o término da pesquisa, e após esse período, serão excluídos permanentemente. Esta pesquisa também possui um vínculo com Centro de Referência de Educação Pública da Cidade do Rio de Janeiro – Anísio Teixeira (CREP-AT), e ficará disponibilizada por um período de 5 (cinco) anos em seu acervo e à disposição da publicação do trabalho.

A justificativa da realização com grupo vulnerável nesta pesquisa foi dada pela finalidade de que esta proposta significativa e colaborativa a partir do recurso da sequência didática, na integração entre todos, traz benefícios às crianças, auxiliando-as em seus processos de aprendizagem (BNCC, 2017). A pesquisa procurou contribuir para que os alunos obtenham suas aprendizagens individuais e evolutivas, na cooperação de um ambiente cooperador e estimulante e desenvolvedor desses conhecimentos.

Esta pesquisa também procurou trazer como benefício o aprimoramento do tema de habilidades socioemocionais no conteúdo do cronograma didático do material desenvolvido.

6. PERCURSO METODOLÓGICO

Com a finalidade de executar os procedimentos essenciais desta pesquisa, os métodos utilizados ocorreram de forma progressiva a contribuir com a proposta de cada etapa deste trabalho e atingir seu objetivo geral.

De acordo com a proposta de investigar e identificar fatores importantes da realidade dos alunos na pesquisa para promover uma aprendizagem significativa, foram feitas rodas de conversa para traçar o perfil dos grupos de discentes dos professores, através de diagnoses das turmas trazidas pelas professoras colaboradoras desta pesquisa, interações sobre a metodologia e planejamento para a obtenção de uma coleta de dados juntamente de um questionário e construção colaborativa em co-criação. Os métodos adotaram as seguintes etapas: I) Encontros virtuais de rodas de conversa com o grupo das professoras colaboradoras da escola para discutir e definir as propostas iniciais para a elaboração do produto; II) Pesquisa por questionário com outros grupos de professores com o objetivo de receber retorno sobre as dificuldades e facilidades com o material; III) Construção da Sequência Didática colaborativa, com o recurso tecnológico digital, auxiliada entre a pesquisadora e o grupo das professoras escolhido na escola.

As professoras colaboradoras convidadas tiveram posse do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) que foi entregue na escola pesquisada para que elas tomassem ciência de todo o procedimento das etapas para participarem ou não do trabalho.

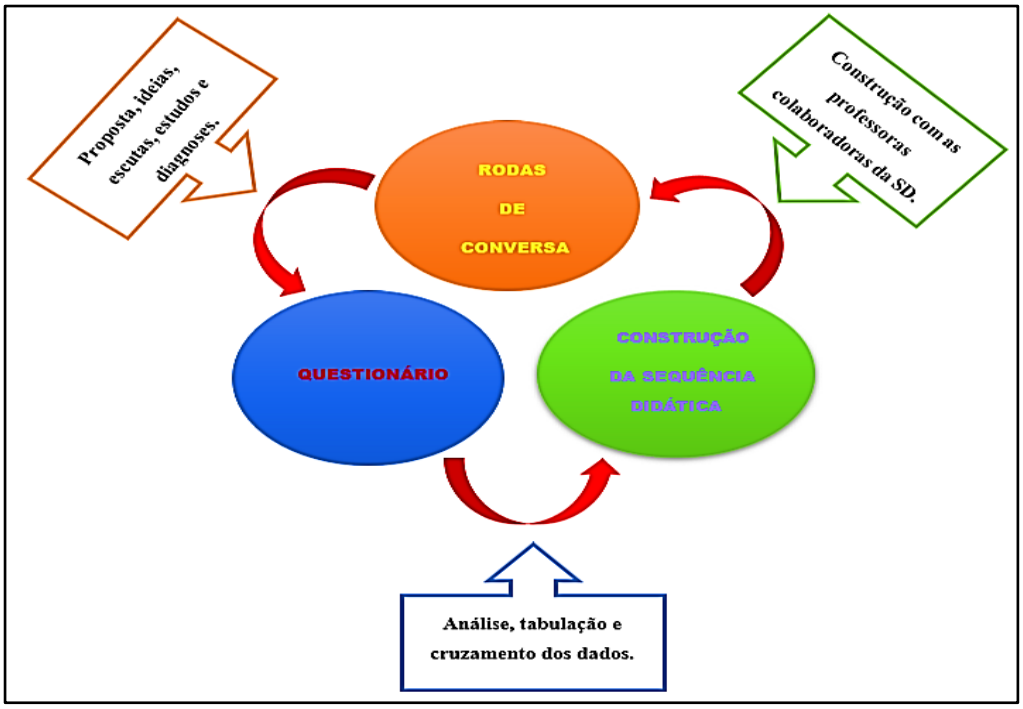
Para desenvolver recursos digitais que proporcionem o engajamento de todos os alunos ao ambiente escolar e proporcionar um ambiente pedagógico colaborador a aprendizagem e de desenvolvimento da inclusão nas classes regulares de ensino, a proposta visou incluir, através do projeto socioemocional ligado aos conteúdos e necessidades das turmas, adaptações, comunicação, linguagem e a individualidade de cada aluno. Assim, as atividades foram criadas a partir do perfil dos grupos através dos dados fornecidos sobre perfil das turmas e necessidades dos alunos pelas professoras colaboradoras desta pesquisa.

Sendo assim, a pesquisa buscou desenvolver atividades permeadas por recursos digitais que proporcionem o engajamento de todos os alunos ao ambiente escolar através da criação da Sequência Didática para envolver todos os participantes às atividades colaborativas, significativas, que respeitem suas individualidades, de forma integradora.

Em vista disso, ao proporcionar um ambiente pedagógico colaborador à aprendizagem e de desenvolvimento da inclusão nas classes regulares de ensino, a Sequência Didática foi criada com a colaboração dos professores regentes de classes regulares de ensino com a realidade da inclusão escolar dentro delas.

No quadro 2, os métodos são apresentados em um esquema organizado:

Quadro 2: ORGANIZAÇÃO DO MÉTODO.



Fonte: A AUTORA (2021).

6.1 Identificação de Fatores Importantes da Realidade de Todos os Alunos Participantes para Promover uma Aprendizagem Significativa

Esta pesquisa visou envolver a coleta de dados referentes a um grupo de professoras atuantes com alunos com NEE e regulares a partir dos documentos da escola, com anuência da direção, com a finalidade de colaborar com escolhas dentro das metodologias e tecnologias inseridas em cada SD.

As professoras selecionadas a participar em colaboração desta pesquisa são profissionais atuantes em uma escola pública municipal situada na Zona Norte da Cidade do Rio de Janeiro. A escola é pertencente a maior Rede de Ensino da América Latina, com cerca

de seiscentos e cinquenta mil (650.000) alunos e um mil, em quinhentas e quarenta e uma (1.541) Unidades Escolares.

As participantes desta pesquisa fazem parte de uma mesma escola, de um mesmo segmento de escolaridade, o Ensino Fundamental I. Foram quatro professoras colaboradoras convidadas a participar do trabalho, atuantes nas séries do Primeiro Ano (passando ao critério de exclusão), Segundo Ano, Terceiro Ano de Quarto Ano de Escolaridade do Ensino Fundamental I. As professoras colaboradoras do CIEP atuam sempre com a inclusão de alunos com NEE em suas salas de aula. Os dados sobre seus alunos e características das turmas foram colhidos nas rodas de conversa após a aprovação junto ao Comitê de Ética em Pesquisa.

A coordenadora pedagógica e pesquisadora Carla Santiago Ferreira, que também participou, foi a mentora de toda a organização e construção do produto, produziu um material de acordo com o perfil das turmas, com as experiências de inclusão e contou com a participação de professoras da escola na colaboração do produto final deste trabalho. Nas turmas das quais as professoras colaboradoras inseriram dados, a quantidade de alunos em cada classe variava entre vinte (20) a trinta (30) estudantes em cada, com alunos incluídos e presença de discentes incluído em reforço escolar no processo de alfabetização.

Apesar dos muitos projetos criados para sanar a questão do analfabetismo, a Rede Municipal ainda encontra um percentual de alunos frequentando projetos de realfabetização, como no caso do Carioca, para a defasagem de idade/série.

A pesquisadora criou algumas estratégias para conhecer o perfil das turmas e as necessidades socioemocionais, sociocomunicativas, de aprendizagem e levou as possibilidades para as rodas de conversa afim de dinamizar com o grupo de pesquisa.

Como o intuito da pesquisa era de promover uma aprendizagem interativa e colaborativa ao grupo selecionado, a ideia inicial era de professoras elaborarem uma série de atividades avaliativas para diagnosticar as necessidades individuais e em grupo. As atividades avaliativas sofreram mudanças e foram distintas, pois, com o início do ano letivo da vigência da prática do produto ter sido remoto e continuado como híbrido, remoto e/ou presencial, em sequência, não foi possível acompanhar as atividades diagnósticas da Rede Municipal de todos os alunos e durante todo o processo da pesquisa. Realizadas em variados formatos, devido as diferenças e impossibilidades que a pandemia proporcionou com a

presença da COVID-19 (SARS-coV-2)[8] em termos mundiais, a Educação caminhou conforme o retrato social vivido acerca da saúde, e as avaliações diagnósticas realizadas pelas professoras colaboradoras sofreram distâncias e um olhar avaliativo formativo na pesquisa. Entretanto, a pesquisadora contou com as habilidades e competências básicas prescritas na BNCC para as séries contempladas neste trabalho.

Os critérios de inclusão utilizados nesta pesquisa se destinaram ao trabalho com professores selecionados do primeiro segmento do Ensino Fundamental I do CIEP Augusto Pinheiro de Carvalho e professores de outras redes pública e particulares que lecionam neste e em outros segmentos de escolaridade, nas rodas de conversa e questionários, conforme explicitados nos textos e documentos presentes no Comitê de Ética e Pesquisa (CEP), incluindo a ampliação de outros mais. Os critérios de exclusão seriam aplicados nesta pesquisa a professores e profissionais da Educação Infantil, do Ensino Médio e do Ensino Superior de redes públicas e privadas, mas que tornaram a participação mais que necessária devido aos transtornos de pesquisa e necessidades que a pandemia proporcionou, contribuindo bastante com os dados esperados.

Contudo, logo no início da pesquisa, uma participante deixou de fazer parte do estudo exploratório, conforme o Termo de Consentimento Livre e esclarecido (TCLE) orienta, encaminhando-se assim ao critério de exclusão deste trabalho.

O espaço escolar de estudo tem por características físicas a estrutura de Centro Integrado de Educação Pública (CIEP) e localiza-se no bairro de Marechal Hermes, um bairro cheio de histórias e momentos marcantes no passado do nosso país desde o início do período republicano, sendo o primeiro bairro operário e o terceiro projetado no Brasil. Ainda hoje, a estação ferroviária mantém a estrutura como a de sua fundação, em 1913.

A escola teve sua obra concluída e data de inauguração em quatro de dezembro de um mil, novecentos e noventa e três (1993). Com sua estrutura física de CIEP, que foi idealizado no governo de Leonel Brizola, apelidada de "Brizolão", é uma escola pública que atende alunos da Educação Infantil ao Ensino Fundamental I, composta por duas classes especiais, seguido de seu projeto padrão, com 24 salas de aulas, além de outros espaços importantes como a sala de Recursos, sala de Informática, Secretaria, sala dos Professores,

[8] MACHADO, Rebel Zambrano; DA SILVA LUNARDELLI, Priscila (2021) "A COVID-19 é uma doença infecciosa causada pelo novo coronavírus (SARScoV-2), identificado pela primeira vez em dezembro de 2019, em Wuhan, na China. Na atualidade, atinge todos os continentes e todos os países, tendo sido importado para o Brasil no início de 2020."

sala de Leitura, centro médico e ginásio desportivo. Os alunos da educação Infantil e do Ensino Fundamental I são atendidos em horário integral.

Sempre houve muita demanda de alunos matriculados, havendo quase sempre um aumento de número de alunos por turmas, pois a procura por vagas é sempre muito grande. Com o seu grande envolvimento com a Educação, a escola passou a ser reconhecida como referência de qualidade educacional, tanto pela sua comunidade, como pela sua Secretaria de Educação. Com o avanço de seu IDEB, em 2016 e além de seu reconhecimento de Polo bilíngue em Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) já conquistado na quinta Coordenadoria Regional de Educação (5ª CRE) há alguns anos, a escola triunfou mais uma vez e garantiu a conquista de se tornar uma escola bilíngue entre as treze escolas de toda a rede na época, com a Língua Inglesa, tornando o CIEP uma referência em sua CRE.

Atualmente, a escola atende vinte (20) turmas, sete da Educação Infantil, onze do Ensino Fundamental I e duas turmas de Transtorno do Espectro Autista (TEA). O Ensino Fundamental I atende aos alunos do primeiro ao quinto Ano de Escolaridade. O ciclo de alfabetização é iniciado no primeiro Ano do Ensino Fundamental I e atualmente a proposta de encerramento deste ciclo é até o segundo Ano de escolaridade. Durante essas etapas, o aluno não pode ser retido pelo desempenho escolar de suas notas, apenas pelo percentual de faltas exigido. A partir do terceiro Ano do Ensino Fundamental I, o aluno pode sofrer retenção de série, caso não acompanhe os objetivos traçados, nem obtenha avanços determinados a suas necessidades ou contenha faltas acima da proposta oriunda dos documentos oficiais.

Por ser muito grande, a escola possui muitos funcionários. São eles: uma diretora geral; duas diretoras adjuntas; uma coordenadora pedagógica; um secretário escolar; um auxiliar administrativo; dezenove professores generalistas; onze professores especialistas com sete professores de Inglês, três professores de Educação Física, uma professora de Música; duas professoras readaptadas; duas agentes educadoras; dois agentes de educação especial; quatro auxiliares de creche; uma professora de sala de recursos; cerca de dez garis e cinco Agentes do preparo de Alimentos (APAS).

A procura pelas vagas de alunos com NEE no CIEP 05.15.501 Augusto Pinheiro de Carvalho sempre foi grande por ser reconhecido como uma escola muito acolhedora e até os dias atuais não perdeu o seu âmago. A escolha da escola para a pesquisa logo então foi motivadora, que aliás, durante todos os anos trabalhados na Educação, mais especificamente na Rede Pública, a pesquisadora encontrou sua fomentação para desenvolver este trabalho.

Todo o problema envolvido durante esses anos foi alimentado e transformado em estudos por uma busca de soluções na Educação, mais especificamente com aspectos aproximado da educação Inclusiva da Rede Pública Carioca.

Iniciando este trabalho com o cargo de professora na Rede Municipal, a pesquisadora recebeu o convite de sua própria escola para atuar como coordenadora pedagógica e colaborar com as estratégias de ensino que a pandemia desafiou. Ao adotar a proposta, a pesquisadora continuou sua pesquisa com as professoras colaboradoras convidadas, adicionando sua prática pedagógica nos objetivos, experiências e métodos apresentados.

6.1.1 As Rodas de Conversa e as Atividades: Como Avaliar e Descrever o Perfil do Grupo

Compreendendo as variadas formas de avaliar na educação escolar, a pesquisadora buscou junto ao grupo de professoras colaboradoras a troca de informações como as necessidades educacionais especiais, as habilidades destinadas às faixas etárias, oferecer contribuições teóricas e práticas sobre o público para traçar o perfil do grupo de estudo, para gerar o objetivo principal da pesquisa que é apresentar atividades significativas permeadas aos recursos digitais tecnológicos. A pesquisadora utilizou a BNCC como recurso principal para apresentar as atividades avaliativas a fim de contribuir com uma boa prática pedagógica de suas habilidades e competências para que as atividades estivessem estabelecidas em processos e necessidades motoras, afetivas, sociais e cognitivas ao produto que foi produzido, ou seja, engajadas com as habilidades socioemocionais.

Para somar e enriquecer os resultados de sua pesquisa, procurou-se contar também com alguns dos dados trazidos nas reuniões com as participantes desta pesquisa das Atividades Diagnósticas da Rede de Ensino em que trabalha para aperfeiçoar e moldar seu planejamento juntamente das professoras colaboradoras nos encontros das Rodas de Conversa, a primeira etapa da pesquisa.

Todos os procedimentos de dados foram detalhados de acordo com as etapas e seus objetivos. Os critérios apresentados na elaboração de cada fase desta pesquisa estão delineados cronologicamente para que os valores de referência de cada teste tenham sua significância e clareza. Os processos avaliativos nas diagnoses formativas das turmas de suas professoras colaboradoras foram abordados e relatados nas rodas de conversas, além de

destaques já pré-definidos a partir dos estudos realizados pela pesquisadora sobre o tema desta pesquisa em uma segunda etapa deste método de condução com um questionário a fim de colher mais dados para a construção do produto. Este questionário foi transmitido por meio de um formulário pelas redes sociais, através da ferramenta do *Microsoft Forms*[9], a professores de outras realidades e assim feita uma análise e tabulação de dados sobre as possibilidades de colaboração na construção da Sequência Didática.

Os quadros a seguir definem o planejamento das três etapas da pesquisa realizado em partes de apresentação com rodas de conversa, elaboração e coleta de dados dos questionários e construção da Sequência Didática. A cada etapa apresentada, o total de encontros foi estabelecido conforme a necessidade do planejamento das atividades. Ao total, foram necessários doze encontros para a produção do produto. A cada encontro, ficaram norteados os detalhes das atividades a serem produzidas, o local, a coleta de dados, o tempo e os recursos utilizados.

Durante a primeira e importante etapa desta pesquisa, muitos fatores foram identificados para a construção do produto, como o perfil de alunos, estrutura das habilidades e competências a serem trabalhadas, temas a serem desenvolvidos juntamente com a integração dos componentes curriculares em um trabalho interdisciplinar, interatividade na articulação de atividades, em uma predefinição metodológica.

O quadro 3, direcionado às atividades da primeira etapa, representa o primeiro encontro da roda de conversa que buscou nortear as professoras colaboradoras da pesquisa sobre a proposta e iniciar a coleta de dados do público-alvo deste trabalho.

[9] GONÇALVES, Vitor (2020). Segundo o autor, o Microsoft Forms é uma ferramenta que permite a elaboração de questionários de diversas modalidades, diversa escalas lineares, carregamento de ficheiro etc.

Quadro 3: ATIVIDADES DA PRIMEIRA ETAPA.

ETAPA: APRESENTAÇÃO (Total: 1 encontro)				
1ºEncontro: Apresentação da pesquisadora e das etapas do trabalho a ser realizado nos próximos encontros.				
ATIVIDADES	**LOCAL**	**COLETA DE DADOS**	**TEMPO**	**RECURSOS**
• Roda de conversa para apresentação da situação de produção e envolvimento inicial dos professores na pesquisa, com perguntas norteadoras.	Plataforma Google: Videoconferência pelo Meet e documentos do *Google (Google Docs).*	• A pesquisadora passa a iniciar as reuniões com um documento compartilhado de forma *on-line*, a fim de ser alimentado com os conteúdos deste e dos encontros a seguir, em tempo real, para transformar as reuniões mais colaborativas. • Reflexões norteadoras desta roda de conversa foram feitas pela pesquisadora às professoras: *"Como Vocês enxergam suas turmas?", "Como é a relação de vocês e entre os alunos das turmas?", "Que necessidades pedagógicas são necessárias neste momento para haver uma boa integração dos alunos incluídos?", "O que vocês acham da inclusão na turma de vocês?", "Que atividades os alunos realizam com a turma?", "É possível fazer adaptação das aulas ao mesmo tempo que ministram os conteúdos?", "Quais são as suas expectativas para um ensino significativo para todos?", "Que tal produzirmos juntas uma sequência didática que integre os alunos regulares aos alunos incluídos?", "Neste material, formaremos uma proposta com muitas atividades exclusivas para os alunos de nossas turmas, com o recurso tecnológico digital, que é um recurso ligado ao perfil dos nossos alunos, a fim de investigarmos novas possibilidades didáticas para a Educação de forma colaborativa. Vocês gostariam de participar desse desafio?".* • Algumas partes das reuniões, documento e fotos dos momentos com os	1h30	• Computador; • Internet.

		participantes foram salvos e arquivados, para os trechos transcritos para análise. A pesquisadora observou os professores interagindo nas conversas por meio da videoconferência.		

FONTE: A autora (2021).

Durante o primeiro encontro foi possível destacar o objetivo da pesquisa, os três passos importantes da proposta a partir da organização do método e priorizar alguns assuntos importantes para a coleta de dados como alguns recursos tecnológicos digitais que podem ser utilizados na pesquisa e uma conversa bastante amistosa sobre as dificuldades acerca da sala de aula de acordo com a inclusão. Foi utilizado o *Google Docs* para abordar os assuntos discutidos e material, como a imagem de organização do método para explicar às três professoras o passo a passo de construção do produto final. As professoras ficaram curiosas e comentaram sobre a utilização da tecnologia digital no momento a partir de suas aulas, das angústias e da proximidade que o atual momento dificulta. Entre os pontos positivos e negativos sobre a tecnologia digital, uma professora comentou sobre um aluno incluído estar realizando as atividades da plataforma da Rede e de estar acompanhando os conteúdos em casa. Exemplos:

> *"Ô, Carla! Olha só. Desculpe te cortar. Eu, agora esse período, descobri a história da Mônica, em quadrinhos, e estou usando muito na plataforma porque tem vários temas, vários quadrinhos que a Turma da Mônica trabalha. E aí é legal porque para as pessoas que estou colocando isso, estão lendo, enfatizando muita coisa. E aí...Estou falando isso porque a mãe do meu aluno incluído disse que ele está gostando muito."* PARTICIPANTE 1

> *"Eu estou cheia de revistas em quadrinhos que uma minha amiga me deu para quando eu puder levar para a escola. Não estou deixando ninguém ficar mexendo por causa do vírus."* PARTICIPANTE 2

Durante o momento do encontro, uma professora destacou sobre a relação das atividades remotas do momento, em que envia pela plataforma atividades comuns aos objetivos de sua turma e atividades adaptadas, de consciência fonológica, a seu aluno integrado, mas que o retorno de entrega ao aluno tem sido sobre os trabalhos comuns a turma, explicando sobre a importância que a família dá ao cronograma da série, acreditando no potencial e nas possibilidades da criança adquirir as habilidades de sua faixa etária.

Foi comentado no encontro a necessidade dos equipamentos tecnológicos digitais dentro das salas de aula e da importância que os alunos dão a atividades com o envolvimento com jogos digitais, vídeos e da ludicidade oriunda da tecnologia digital já observada entre as participantes. O primeiro encontro foi importante na compreensão da proposta entre as colaboradoras sobre a construção de atividades integradoras à inclusão, sobre a coleta de dados relacionada às necessidades dos alunos integrados. O encontro colaborou também sobre a reflexão da inclusão ser assertiva, pois não é a realidade vista pelas colaboradoras sobre os seus olhares na prática da Educação e de que a pesquisa é uma tentativa de novos horizontes pedagógicos.

Apesar das reflexões apresentadas pela pesquisadora acerca do relacionamento, perfil de suas turmas, adaptação de atividades e a proposta de construção de atividades utilizando a tecnologia digital, as participantes apresentaram-se como ouvintes, mostrando necessidade de mais argumentos na proposta das próximas rodas de conversa.

O quadro 4 organiza o segundo encontro da roda de conversa que buscou a continuidade nos assuntos do primeiro dia e acrescentar conteúdos importantes que acompanharam a SD, como as habilidades da BNCC e destaques na competência quatro, conversa e mostra de materiais relacionados às TICs.

QUADRO 4: ATIVIDADES DA PRIMEIRA ETAPA.

ETAPA DAS RODAS DE CONVERSA: RECONHECIMENTO DA PROPOSTA (Total: 3 encontros)				
2º Encontro: Roda de Conversa. Encontro para a mostra da proposta				
ATIVIDADES	**LOCAL**	**COLETA DE DADOS**	**TEMPO**	**RECURSOS**
• Explicação do conceito de Sequência Didática; • Apresenta-ção das habilidades da BNCC e da competência 4 em específico; • Demonstra-ção da importância do trabalho comunicativo, do envolvimento com a linguagem na inclusão; • Conversa sobre as dificuldades na	Plataforma Google: Videocon-ferência pelo Meet e documen-tos do *Google (Google Docs).*	• Nesta roda, a pesquisadora apresentou uma série de conceitos e formas didáticas para que as professoras pesquisadas compreendam o foco do trabalho e entendam que é possível criar uma proposta de acordo com as necessidades de seus alunos. Ao apresentar os materiais, a pesquisadora formulou preguntas: *"Vocês conhecem este material?" Vocês já ouviram falar neste tema?" "O que vocês acham desse material?".* Durante a divulgação de seu material, o espaço	2h	• Computador; • Internet; • Slides; • Bloco de Anotações; • Caneta; • Som com *bluetooth*.

comunicação, dos alunos que não têm a fala como comunicação ou possuem a fala funcional; • Mostra do material socioemocional para o despertar da escola como lugar de interação e aprendiza-gens; • Exposição de slides aos professores mostrando os recursos que colaboram e que a tecnologia assistiva é um caminho, a partir de imagens, vídeos e textos; • Relatar a metodologia específica, o uso do *Storytelling* como foco para induzir a comunicação entre os alunos, apresentando seu projeto; • Perguntas e sugestões.		esteve aberto a todo o momento para ouvir as professoras. • Reflexões norteadoras desta discussão: *Após relatar a metodologia apresentada em seu projeto, será necessário colher dados sobre a experiência e conhecimento sobre o Storytelling: "Vocês já ouviram falar em Storytelling?", "Sabem o porquê da utilização dele nas grandes empresas de publicidade?", "Conseguiram perceber a ligação dele com o incentivo à comunicação dos alunos e interação com os outros na turma?", "O protagonismo e o Storytelling são os objetivos principais para dar significância à inclusão real: vocês acham possível?"* • A pesquisadora também abriu um espaço final para perguntas e sugestões para nortear a colaboração das participantes. • A pesquisadora observou as professoras interagindo por meio da videoconferência. A imagem da reunião com as participantes foi salva e arquivada na pasta do computador e, posteriormente, foi disponibilizada para comprovação.		

FONTE: A autora (2021).

Durante o segundo encontro foi possível observar a grande curiosidade das professoras ao lidarem com os materiais trazidos no compartilhamento da reunião pelo *Google Docs*.

A pesquisadora encontrou problemas tecnológicos para gravá-lo e registrou por foto o momento:

FIGURA 2: CONVERSA SOBRE O RECONHECIMENTO DA PROPOSTA.



FONTE: A autora (2021).

Ao observar o material compartilhado na reunião do dia, uma participante apresentou dúvidas sobre um determinado aluno ao compará-lo com o manual de diagnóstico e estatística de transtornos mentais, apresentando a seguinte pergunta:

“ O aluno com características de psicopatia faz parte do quadro de alunos integrados, Carlinha?”
PARTICIPANTE 1

Durante o encontro, a pesquisadora possibilitou uma grande mostra de imagens que exemplificam as tecnologias assistivas, como objetos para a adaptação de materiais aos alunos, materiais tecnológicos adaptados e tipos de atividades que podem estar ao alcance dos alunos envolvidos na pesquisa. Foi explicado o significado da sequência didática em seu conceito teórico, foram apresentada algumas habilidades da BNCC estruturais à pesquisa, comentando com as colaboradoras sobre as próximas que serão complementadas conforme o desenvolvimento das atividades. Entre as habilidades estruturais, estão as direcionadas ao gênero textual Histórias em Quadrinhos. também foi abordado no encontro o conceito de *Storytelling*. As professoras mostraram habilidades com a BNCC e acharam o tema bacana.

“ Eu não sabia que existiam tantas coisas para adaptar.” PARTICIPANTE 1

Entre as tecnologias assistivas, perceberam o quanto são importantes e variadas. Pelo material levado à reunião, mostraram-se compreendidas pelo uso de atividades que podem nortear a SD. durante a conversa, as professoras comentaram que não tinham conhecimento do conceito de *Storytelling* ainda e gostaram da ideia. Foi explicado, assim como no primeiro encontro, sobre a importância de inserir o aluno no protagonismo e de como o recurso do

Storytelling irá colaborar na prática inclusiva, pois, possibilitando ao aluno a criação de suas próprias histórias em um cenário facilitador de suas expressões e, aliado a uma temática de gênero textual inspiradora, vai inseri-lo no desenvolvimento de sua própria produção, de estar inserido nas atividades da turma, de se sentir capaz. Exemplo:

" Nunca ouvi falar em Storytelling, não! O trabalho socioemocional tem sido muito comentado nos cursos que estamos fazendo." PARTICIPANTE 1

Diante das reflexões, as participantes não apresentaram opinião sobre todas as interrogações apresentadas nesta roda de conversa, observando os materiais em grande parte da reunião.

O quadro 5 está representado pelo desenvolvimento de atividades e coleta de dados do terceiro encontro, que buscou prosseguir com o assunto da última reunião e trazer algumas definições para o tipo de material que será construído:

QUADRO 5: ATIVIDADES DA PRIMEIRA ETAPA.

ETAPA DAS RODAS DE CONVERSA: RECONHECIMENTO DA PROPOSTA (Total: 3 encontros)				
3º Encontro: Roda de Conversa.				
ATIVIDADES	**LOCAL**	**COLETA DE DADOS**	**TEMPO**	**RECURSOS**
• Resgate dos conteúdos e das sugestões através de uma tabela de dados; • Desenvolvimento de questionamentos a partir de perguntas norteadoras; • Espaço para ideias sobre atividades, dificuldades e o que mais surgir para serem colocados em prática.	Plataforma Google: Videoconferência pelo Meet e documentos do *Google (Google Docs).*	• Perguntas norteadoras deste resgate oral foram feitas pela pesquisadora às professoras: *"Como poderemos produzir? É possível produzir uma proposta a partir do que já temos? Vocês conseguem compreender a utilização da SD que vamos propor? O que não pode faltar em nossa SD?".* • Os vídeos das reuniões com a imagem e a fala das participantes foram salvos e arquivados na pasta do computador e, posteriormente, os trechos foram transcritos para análise. • A pesquisadora observou o desenvolvimento da atividade e as dificuldades apresentadas pelas pesquisadas. • Os materiais produzidos foram fotografados e analisados. Para facilitar esta	2h30	• Computador; • Internet; • Slides; • Bloco de Anotações; • Caneta; • Som com *bluetooth*; Arquivos de texto.

		análise, foi preenchido o documento com um quadro de verificação das ideias de Linguagem oriundas da BNCC, para traçar as possíveis capacidades de interação socioemocional aliadas às capacidades de comunicação para a proposta.		

FONTE: A autora (2021).

Durante o terceiro encontro, a proposta em delimitar os tipos de atividades foram iniciadas. A pesquisadora mostrou às professoras o esboço das habilidades iniciais da BNCC ao *E-book* do aluno que foi produzido e aproveitou para resumir o encontro anterior devido a uma impossibilidade de gravação mediante a dificuldades com os recursos tecnológicos. A pesquisadora apresentou o programa do *PowerPoint* com alguns *templates* (modelos como exemplos) para mostrar às colegas como era a proposta principal, mostrando as possibilidades de realização da proposta pelos alunos, mediante algumas dificuldades já apresentadas por eles no dia a dia, destacando integrações possivelmente motivadoras, como a inserção de fotos no desenvolvimento do *E-book*. Em conversa, a pesquisadora destacou a possibilidade de despertar novas habilidades aos alunos integrados, nem que estas sejam as habilidades na linguagem, na comunicação, de desenvolvimento social, visando a socialização entre todos. As professoras já conheciam o programa e comentaram que era uma ideia legal realizar as HQs naquele local. Ocorreu também o surgimento dos conteúdos a serem destacados no desenvolvimento da SD. Exemplos:

"Também na história em quadrinhos, no processo de início, explicar a diferença entre os balões." PARTICIPANTE 1

"Esse PowerPoint aos alunos especiais inclui o presencial ou o remoto? Eu já fui professora de Classe especial por mais de seis anos, sempre lutei por essas tecnologias e eu não recebi. mesmo quando eu era coordenadora, sempre quis e nunca tive. O máximo que elas mandavam buscar era aquele adaptador de mão, de dedinho para a escrita. E aí, eu acho que tudo é válido porque no futuro, vai que alguém compre essa ideia, né?!" PARTICIPANTE 1

As professoras mostraram suas preocupações sobre a escrita dos alunos, sobre alunos que ainda não estão em fase silábica, por exemplo:

" Você vai partir das características de um aluno incluído de uma turma?" PARTICIPANTE 1

Foi então que a pesquisadora enfatizou a presença das HQs no trabalho, comentando sobre o tipo de texto multimodal e da possibilidade artística que elas permitem, como o texto não verbal, entre os exemplos. Foi assim que a produção da SD se iniciou.

"Eu concordo com tudo isso, acho que seria o ideal, mas, por exemplo, Da nossa realidade de hoje, eu tentei a tecnologia na escola hoje, mas foi impossível. Eu tentei a tecnologia lá e não consegui. E aí você quer tornar a aula mais interessante, mas também você fica impossibilitada disso." PARTICIPANTE 1

Sobre a possibilidade de produzir uma proposta a partir do que há de base no momento, a pesquisadora indagou se é possível partir do que foi colhido até o momento.

" Carlinha, só uns parênteses. Hoje até foi dito nessa reunião mais cedo, na palestra, da questão de colocar atividades que equivalem à faixa etária para ser algo mais estimulante na vivência da criança, né?!É, muita coisa a gente assim... aproveita. eu aproveito as que eu acho que me convém. nem tudo ali me convém, porque tem criança que só aprende mesmo no 'bê-a-bá', pode ter não sei quantos anos, mas, enfim..." PARTICIPANTE 2

A partir do momento em que foi discutido sobre a importância da significância nas atividades ao aluno, uma das professoras colaboradoras quis usar de um exemplo atual ocorrido em sua turma para destacar quando algo é interessante a alguém, relatando o que aconteceu ao falar de um assunto que despertou a fala, a conversa de um aluno extremamente calado e com uma série de comprometimentos apresentados na sala de aula. A colaboradora disse ter comentado com sua turma, de acordo com o que observou nas conversas da aula e necessidades de interferir e falar do assunto, sobre um jogo digital do momento, que não é indicado à faixa etária de seus alunos e que se deparou com o interesse empolgante de seu aluno ao falar sobre o jogo. Exemplos:

" Ele não queria deixar que os outros alunos falassem. Me surpreendeu que ele não parava de falar. Por quê? Porque é um assunto interessante para ele. E é um gancho que agora eu vou pegar, porque eu não sabia desse detalhe. É assim com os alunos especiais, pegar esse ponto de interesse." PARTICIPANTE 1

"Eles amam jogos. Todos..." PARTICIPANTE 2

E, a partir do desenvolvimento do assunto, nos exemplos dados em conversa, o jogo digital surgiu como uma possibilidade de atividade para os alunos, por despertar o entretenimento, a disputa, o gosto e o interesse aos alunos da faixa etária da pesquisa. De acordo com o que foi desenvolvido no encontro, foi possível ampliar entre as colaboradoras

destaques importantes à vivência dos alunos e despertá-los como ponte de utilização na proposta da SD, com produção de jogos digitais e atividades relacionadas à faixa etária deles, proporcionando uma interdisciplinaridade, por exemplo. A pesquisadora destacou o gênero textual de HQs, por ser multimodal e multissemióticos por trabalhar com imagens, animações e linguagem verbal e não verbal, relacionando às habilidades já pré-estabelecidas na BNCC de acordo com a proposta.

"Eu uso muito no remoto a Turma da Mônica porque ela traz história em quadrinhos dentro de temas. Tem muitas historinhas com temas diversos, da natureza... Só que agora eu queria levar isso também para a sala de aula, mas ainda não consegui." PARTICIPANTE 1

Como exemplo, sobre o destaque da língua e linguagem não verbal e da participação dos alunos surdos nas sala de aula, a pesquisadora destacou a utilização da interpretação em LIBRAS nos vídeos proporcionados a este público-alvo, o que até o momento não foi disponibilizado pela Rede de Ensino aos alunos com estas necessidades educacionais nas aulas remotas. Essa tecnologia assistiva faz muita falta no momento de ensino remoto e pode estar aliada a um equipamento e fazer leitura de códigos, como o *QR Code*, nos materiais impressos da Rede, facilitando as aulas presenciais também.

No entanto, muitas atividades, como também o conteúdo dos Componentes Curriculares, foram definidas neste encontro, o que foi muito rico em conversa, exemplos e tarefas.

No quarto encontro foi possível iniciar a descrição do público-alvo da pesquisa através das características colhidas na reunião, como mostra o quadro 6:

Quadro 6: ATIVIDADES DA PRIMEIRA ETAPA.

ETAPA DAS RODAS DE CONVERSA: RECONHECIMENTO DA PROPOSTA (Total: 3 encontros)				
4º Encontro: Roda de Conversa.				
ATIVIDADES	**LOCAL**	**COLETA DE DADOS**	**TEMPO**	**RECURSOS**
• Leitura de textos sobre as caracterís-ticas dos alunos incluídos das turmas; • Apresenta-ção de slides preparado pela	Plataforma Google: Videocon-ferência pelo Meet e documen-tos do *Google*	• Perguntas norteadoras do resgate oral foram feitas pela pesquisadora às professoras: *"O que poderemos produzir? Já é possível produzir uma proposta a partir do que já temos? Vocês já conseguem compreender a utilização da SD que vamos propor? Falta algo em nossa SD?".*	2h	• Computador; • Internet; • Slides; • Bloco de Anotações; • Caneta; • Som com *bluetooth*; Arquivos de texto.

pesquisadora para despertar a importância da inclusão; • Demonstração das leis que regem os direitos às igualdades na sala de aula; • Busca de ideias para a produção de atividades para a construção da SD.	*(Google Docs)*.	• Os vídeos das reuniões com a imagem e a fala das participantes foram salvos e arquivados na pasta do computador e, posteriormente, os trechos foram transcritos para análise. • A pesquisadora colheu os dados para o desenvolvimento da atividade e as dificuldades apresentadas pelas pesquisadas. • Os materiais produzidos foram fotografados para análise da pesquisa. Para facilitar esta análise, foi dada a continuidade do preenchimento de um quadro de verificação das ideias de Linguagem e outros campos do conhecimento traçados pela BNCC, para buscar as possíveis capacidades de interação socioemocional aliadas às capacidades de comunicação para a proposta. • Perguntas norteadoras desta discussão sobre contexto de produção foram feitas pela pesquisadora às professoras: *"Por que este documento é importante? Que referências eles trazem? No que eles mais tocaram em vocês?"* Os vídeos das reuniões com a imagem e a fala das participantes foram salvos e arquivados na pasta do computador e, posteriormente, trechos serão transcritos para análise. • A pesquisadora trouxe informações importantes sobre a inclusão. Propostas positivas e situações que dificultam a inclusão no ambiente escolar. As professoras se certificaram de que é necessário fazer adaptações e repensar nas propostas para a sala de aula para que a inclusão seja real e favorável a todos. • Foi importante apresentar aos professores as leis que regem sobre a inclusão, pois ainda é possível ouvir que ela não dá certo. Entre outras possíveis indagações e discussões que surgiram na conversa, as mais essenciais sobre o conteúdo levaram aos questionamentos:		

		"É possível questionar a inclusão escolar?", "O professor, mesmo com todas as dificuldades na sala de aula, deve decidir se o aluno pode aprender ou não?" para que a pesquisadora formule o seu questionário.		

Fonte: A autora (2021).

No quarto encontro, um dos mais especiais e importantes, foi desenvolvida uma boa conversa e dinamização com as colaboradoras. Com o objetivo de colher dados descritivos dos alunos incluídos e das turmas, as professoras colaboradoras explicitaram suas características, dificuldades e facilidades nos conteúdos e na rotina, o gosto de cada aluno incluído, as relações na socialização, no comportamento em sala e parte externa, da relação com todo o grupo, concluindo o todo sobre seus traços motores, cognitivos, afetivos e sociais. Exemplos:

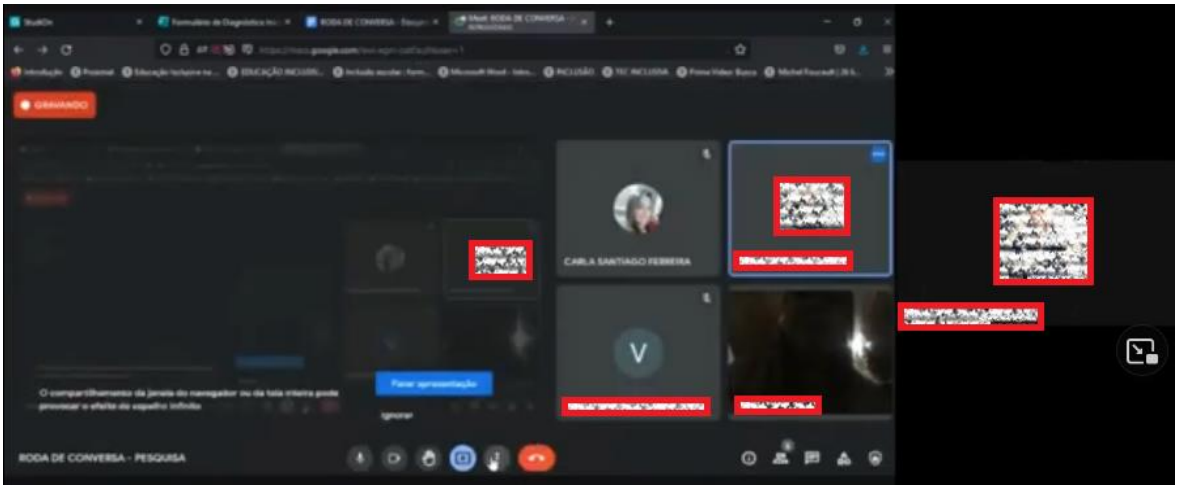
"Eu acho que jamais poderemos dizer que o aluno não vai aprender. Não vejo por esse lado, não. Cito até o caso da aluna X, que todo mundo achava que ela tinha algum comprometimento e ela voltou lendo e escrevendo, com letra cursiva... E era um caso que, quem olhava, falava 'olha, ela não aprende e ela aprendeu." PARTICIPANTE 2

"Cada um tem uma forma de aprender com o seu cotidiano." PARTICIPANTE 2

"Não só da parte cognitiva, não, mas da social também." PARTICIPANTE 3

"Há muitos anos, eu tive um aluno, porque naquela época ele era repetente porque repetia o C.A. (Classe de Alfabetização) e ele não aprendia. Ele só escrevia 'Papai é mala, papai é mala' porque ele memorizava. Até que um dia, eu levei um jogo de animais, porque ele adorava animais e ele aprendeu por conta dos nomes dos animais. E foi alfabetizado por conta do nome dos animais. Então, assim, né?! Teve o interesse dele... Então, é difícil falar que o aluno não aprende. Uma hora, lógico que, se ele tiver algum comprometimento ou algo assim que a criança não aprenda, mas uma hora vai. Quem somos nós pra dizer isso." PARTICIPANTE 2

FIGURA 3: ENCONTRO SOBRE O RECONHECIMENTO DA PROPOSTA.



FONTE: A autora (2021).

"A BNCC é, hoje, o documento norteador das práticas pedagógicas." PARTICIPANTE 1

É importante destacar que, enquanto a pesquisadora apresentava o seu material para exemplificar algumas das principais síndromes e transtornos presentes nas salas de aula, conforme exemplifica Freitas (2019), as professoras fizeram variados comentários sobre as especificidades de seus alunos incluídos durante os exemplos de atividades que podem ser relacionadas a eles. no material compartilhado, a pesquisadora apresentou o histórico do processo inclusivo, destaques sobre os principais transtornos encontrados nas escolas, de acordo com a pesquisa da autora citada e assuntos relacionados aos conceitos, às características e ideias de atividades aos alunos público-alvo do trabalho, como os casos do Transtorno do Espectro Autista (TEA), Déficit de Audição, Dislalia e Dislexia. Exemplos:

"A monografia da minha faculdade foi essa, de dislexia." PARTICIPANTE 2

"Aos poucos estamos compreendendo a proposta, mas já dá pra entender." PARTICIPANTE 2

Foi a partir deste momento que foi notório perceber o quanto o professor se interessa por ajudar e a compreender seus alunos, o quanto falta de formações para auxiliar os profissionais da educação no conhecimento da inclusão, pois o professor está disposto a aprender e somar. A pesquisadora apresentou o quadro de classificação DSM[10]-V, mostrando os sete tipos de transtorno do neurodesenvolvimento, a trajetória da inclusão, os tipos de

[10] De acordo com RIBEIRO *et al* (2020),"O DSM (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) é um sistema diagnóstico e estatístico de classificação dos transtornos mentais, segundo o modelo categorial, destinado à prática clínica e à pesquisa em psiquiatria elaborado pela APA (American Psychiatric Association)."

adaptações curriculares e o fluxograma de planejamento curricular a partir das considerações de Freitas (2019), trazendo às colaboradoras reflexões e perguntas norteadoras, como: "É possível questionar a inclusão escolar?", "O professor, mesmo com todas as dificuldades na sala de aula, deve decidir se o aluno pode aprender ou não?". Também foram discutidas as questões relacionadas aos atendimentos dos alunos com NEE nas Salas de Recursos da Rede Municipal. De acordo com a classificação do DSM-V e os transtornos do neurodesenvolvimento, alunos com transtornos de comunicação, como na linguagem e na fala, e de transtornos específicos da aprendizagem, de prejuízos na leitura, na escrita e na matemática, não possuem o direito ao atendimento com o Atendimento Educacional Especializado (AEE) nas salas de Recursos, contando apenas com o auxílio do Programa Saúde nas Escolas (PSE) para um encaminhamento em parcerias com a Clínica da Família.

6.2 Pesquisa por Questionário

Diante disso, para dar prosseguimento à segunda etapa do método desta pesquisa, no quinto encontro foi realizado um questionário construído pela Plataforma da *Microsoft Forms*, que teve por objetivo colher mais dados, mais experimentos sobre a rotina de desenvolvimento social, cognitivo, afetivo e motor em suas salas de aula com professores de outras realidades de ensino. De acordo com Aguiar; Correia; Campos (2011), "Escalas Likert são uma das escalas de autorrelato mais difundidas, consistindo em uma série de perguntas formuladas sobre o pesquisado, onde os respondentes escolhem um dentre várias opções, normalmente cinco, sendo elas nomeadas como: concordo muito, Concordo, Neutro/indiferente, discordo e Discordo muito, apresentando uma gradação entre as respostas, em uma ordem descendente." O quadro 7 delimita a primeira parte de desenvolvimento desta etapa:

QUADRO 7: ATIVIDADES DA SEGUNDA ETAPA.

ETAPA: QUESTIONÁRIO (Total: 2 encontros)				
5º Encontro: Questionário				
ATIVIDADES	**LOCAL**	**COLETA DE DADOS**	**TEMPO**	**RECURSOS**
• Apresentação da proposta do estudo;	*Microsoft Forms*	• Perguntas e afirmações na escala Likert e de perguntas abertas para nortear a discussão sobre os aspectos inclusivos e dificuldades encontradas foram feitas pela pesquisadora aos professores.	Aproximada-mente 40 dias.	• Computador; • Internet.

• Coleta de perfil dos professores; • Perguntas e afirmações abertas e fechadas sobre os assuntos abordados nas rodas de conversa e da pesquisa para colher as informações e levar para a próxima etapa de estudo.		Abaixo, algumas perguntas norteadoras do questionário: *A inclusão acontece na minha escola?", "Eu conheço as leis inclusivas.", "As atividades são adaptadas para o meu aluno com NEE.". "Eu tenho uma boa relação com o meu aluno incluído.", "A família do meu aluno com NEE conhece seus direitos legais.", "A linguagem do meu aluno incluído favorece a socialização dele com a turma.", "A turma apresenta uma boa relação com o meu aluno incluído."* • Os vídeos das reuniões com a imagem e a fala das participantes foram salvos e arquivados na pasta do computador e, posteriormente, seus trechos foram transcritos para análise. Este questionário encontra-se detalhado na página do *Microsoft Forms* e contou com a participação colaborativa para a inserção ou exclusão de perguntas e afirmações de acordo com a abordagem nas rodas de conversa.		

FONTE: A autora (2021).

Entre as duas partes da segunda etapa, nos 5º e 6º encontros, foi possível introduzir bastantes dados para os tipos de atividades inseridas na SD. Ao total, quarenta e três professores participaram da pesquisa por formulário, com uma duração de cerca de sessenta dias, que, pela pandemia, ampliou o perfil de profissionais envolvidos nos variados níveis de segmento educacional, como professores da Educação Infantil, do Ensino Fundamental, Médio e outros.

Durante estes momentos, a pesquisadora explicou às colaboradoras que o questionário seria encaminhado a outros colaboradores por meio de um questionário compartilhado virtualmente, mostrando a elas as partes que foram desenvolvidos, as formas de respostas para a coleta de dados direcionadas à construção das atividades do produto. Foram disponibilizados e mostrados os jogos digitais em construção, apresentando às

colaboradoras o passo a passo de confecção e a intenção pedagógica de cada um, destacando os objetivos lúdicos correlacionados às dificuldades de aprendizagem e características do público-alvo da pesquisa, como o caça-palavras no trabalho da dislalia, palavras-cruzadas para trabalhar a ortografia, conteúdos curriculares que foram definidos, como o meio ambiente, inclusão de imagens com LIBRAS em jogo da memória ao aluno surdo, etc. Exemplo:

> *"Carlinha, deixa eu te fazer uma pergunta: Você colocando tudo isso, todos esses conteúdos, todos eles serão trabalhados, ou você vai dar sugestões do que pode ser trabalhado?"* PARTICIPANTE 2

O quadro 8 estabelece o momento de coleta de dados externos desta pesquisa:

Quadro 8: ATIVIDADES DA SEGUNDA ETAPA.

ETAPA: QUESTIONÁRIO				
6º Momento: Análise, Tabulação dos dados e Síntese do Questionário.				
ATIVIDADES	**LOCAL**	**COLETA DE DADOS**	**TEMPO**	**RECURSOS**
• Escrita sobre a análise das respostas do questionário; • Formação de tabelas e gráficos referentes aos resultados obtidos na pesquisa; • Elaboração de texto conclusivo sobre o retorno da pesquisa pelo questionário.	*Microsoft Forms; Microsoft Word.*	• Texto escrito norteador para discussão e cruzamento de dados sobre os aspectos inclusivos na Educação que serão feitas pela pesquisadora aos professores respondentes do questionário: *"Quantos professores entendem que as salas de aula precisam de mudança para ocorrer a inclusão?" "Que mudanças precisam ser feitas para que a escola seja mais inclusiva?", "Os professores estão de fato preparados para desempenhar um trabalho inclusivo na sala de aula?", "Como é o relacionamento entre os alunos em geral nas salas de aula pesquisadas?", "De acordo com a pesquisa, os responsáveis costumam conhecer os direitos das crianças com NEE?", "A dificuldade na comunicação define a maioria do público com NEE dos professores pesquisados?", "De que ponto devemos partir para a construção da SD?"*	7 dias	• Computador; • Internet;

		Os vídeos das reuniões com a imagem e a fala das participantes foram salvos e arquivados na pasta do computador e, posteriormente, seus trechos foram transcritos para análise.		

Fonte: A autora (2021).

Após a pesquisa realizada a partir de dados extraídos do questionário, a pesquisadora analisou questões importantes para dinamizar com as professoras colaboradoras e assim iniciar as atividades a serem compostas pela SD e tratar em grupo. Entre partes importantes do questionário, o gosto por certas atividades, a forma de incluir os alunos e o conhecimento por dados inclusivos foram pontuais para a elaboração, estrutura e organização da SD.

6.2.1 A Contribuição do Questionário de Coleta de Dados para a Pesquisa

De acordo com a proposta desta pesquisa e roteiro de coleta de dados, após a primeira etapa do trabalho, a pesquisadora procurou extrair do ponto de vista, ideais, vivências e didática de outros professores das mais variadas realidades de mesmo perfil de faixa escolar desta pesquisa, em seus outros públicos a fim de colher dados para a formação da Sequência Didática. O questionário sofreu algumas mudanças conforme as conversas iniciais da primeira etapa e do momento mundial apresentado pela COVID-19 que causou transformações na Educação. Ele foi preenchido através da internet, de forma colaborativa, por professores de outras redes e de outras turmas para avaliarem a perspectiva inclusiva na Educação, a partir de um quadro de análise inspirado nas pesquisas para avaliar ações, suporte e demanda necessários, verificando o grau de concordância dos respondentes com cada afirmação proposta, utilizando, para tanto, uma escala do tipo *Likert* (1932) na qual o participante encontrou as seguintes opções de resposta, com apenas uma opção de escolha: Concordo Totalmente; Concordo Parcialmente; Discordo Parcialmente; e Discordo Totalmente. Os participantes também encontraram perguntas abertas nas quais digitaram suas opiniões sobre o conteúdo abordado.

Os dados pessoais dos participantes da pesquisa para o primeiro contato, incluídos no formulário, atendem às características da intencionalidade da estratégia utilizada no trabalho,

que visou buscar outras respostas quanto ao aspecto da realidade inclusiva dos quarenta e três professores respondentes deste questionário. Neste caso, a contribuição de outras experiências pedagógicas puderam ser analisadas em contrapartida a da realidade da escola pesquisada, não interessando à pesquisa informações abrangentes dos pesquisados e dessas outras realidades institucionais. O questionário oferecido foi de cunho tecnológico digital, em formato *online* e procurou apenas buscar respostas à finalização do produto e colaborar na tabulação de dados na conclusão. O método de coleta de dados no formulário estabelecido na pesquisa está baseado em referências teóricas e empíricas de uma metodologia.

O método denominado *Bola de Neve* é uma técnica de pesquisa, qualitativa conforme a função do questionário. Pela necessidade de ser repassado de forma remota, faz-se prioritário pela característica de integrar pessoas em diferentes grupos de redes sociais respondendo, repassando assim a outras pessoas respondentes. Contudo, a pesquisadora não encontrou necessidade de colher maiores dados relacionados aos pesquisados e às instituições, haja vista que logo na segunda seção, os dados principais para a coleta foram satisfatórios ao trabalho. Outras informações sobre as instituições e pesquisados neste formulário não foram necessárias à pesquisa devido ao tipo de método a ser realizado. Portanto, não há como inserir informações referentes as outras instituições e participantes que fizeram parte da etapa do questionário remoto, tampouco anexar o termo de Anuência deste quesito a um questionário de cunho metodológico voluntário.

O TCLE pôde ser consultado através do link https://rioeduca-my.sharepoint.com/personal/c_ferreira_rioeduca_net/Documents/TCLE.pdf, disponibilizado no questionário remoto conforme o termo em sua primeira seção para ser dado o início à pesquisa, caso o professor a ser pesquisado aceitasse este termo, ou finalizado se não concordasse.

O questionário encontra-se na página da Microsoft *Forms*, nos arquivos de formulários da pesquisadora e foi enviado para pesquisa após aprovação mediante o Conselho de Ética em Pesquisa, de acordo com o cronograma estabelecido. Ao final do período descrito, a pesquisadora utilizou a comparação dos dados que colaborou para a análise e construção da Sequência Didática com as colaboradoras. Seus resultados contribuíram na formação do material final, o produto. Ao final de todo o trabalho, o Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) receberá seu relatório final.

O questionário apresentou, em sua primeira parte, os procedimentos éticos da pesquisa necessários para a continuidade da análise e obtenção das demais respostas. O

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) contido no questionário foi manifestado em formato *Portable Document Format* (PDF), o mesmo apresentado às professoras colaboradoras em formato impresso na modalidade presencial. Esta pesquisa contou com a participação de quarenta e três respondentes.

No apêndice desta pesquisa encontra-se a ilustração dos gráficos.

Na segunda seção do formulário, as perguntas visavam analisar o perfil dos professores participantes. Entre a (s) opção (ões) de atuação do professor, 36 pesquisados são professores de Escola Pública, 8 da Escola Particular e 2 de outros tipos de Redes, mostrando que há professores que atuam em mais de uma Rede de Ensino. A importância no traçado deste tipo de perfil pode apresentar um maior interesse e participação de professores da Rede Pública aos interesses do tema deste estudo.

Com o intuito de colaborar com a opinião dos professores respondentes foi destacado o perfil de Ano de escolaridade em que cada um leciona, objetivando entre as respostas os destaques do critério de inclusão relacionado às séries estabelecidas na Sequência Didática. Ao total, entre as respostas de maior relevância na colaboração das atividades e sugestões foram entre os 1º e 4º Anos de Escolaridade do Ensino Fundamental, somados trinta e um respondentes (31) a estas séries, entre os quarenta e três 43 totais.

A partir da questão de número quatro (4), os professores participantes do questionário foram submetidos a perguntas de cunho de respostas fechadas, conforme o padrão da escala *Likert*.

Entre a opinião sobre a possibilidade de estabelecer nos espaços de aprendizagens um trabalho colaborativo que possa integrar alunos incluídos aos alunos regulares, dentre os 43 respondentes, apenas um (1) discordou totalmente, assim como a mesma quantidade entre discordo totalmente e nem concordo, nem discordo; dezenove (19) participantes concordaram parcialmente e vinte e um (21) concordaram totalmente. Nenhum participante marcou a opção "Não sei responder.". De acordo com as respostas, observou-se que, entre a opinião dos professores, realizar um trabalho de colaboração e integração entre todos os alunos é possível nos espaços de aprendizagens, e que, comparado ao grupo da roda de conversa, as possibilidades tornam-se possíveis e consequentemente positivas.

Ao avaliar o ambiente de aprendizagem, que visa uma pesquisa sobre a colaboração do ambiente e a interação do aluno nas aulas, a pergunta de número cinco (5) procurou colher dados sobre o espaço de conhecimento de cada professor, cooperando com a pergunta

anterior para avaliar o trabalho colaborativo e integrador aos estudantes. Entre os 43 respondentes, dezoito (18) professores concordaram totalmente que proporciona ao aluno incluído uma boa interação, dezessete (17) concordaram parcialmente, seis (6) discordaram parcialmente e dois (2) nem concordam, nem discordam. A partir deste resultado, foi possível perceber que a contribuição dada pelos professores pesquisados ao ambiente de aprendizagem que proporcionam aos alunos é relevante ao trabalho colaborativo e integrador, o que reforça neste trabalho uma possível mudança nos espaços de ensino a valer com a inclusão.

Sobre o material utilizado nas aulas, mais especificamente no estabelecimento de ensino, sobre ser adequado e adaptado à realidade do aluno incluído, fator importantíssimo aos dados da pesquisa, a questão buscou investigar as possibilidades de integração aos alunos em seus usos. Observou-se resultados distintos quanto a esta questão, sendo que dezenove (19) professores concordam parcialmente, onze (11) discordam totalmente, nove (9) concordam totalmente e um (1) nem concorda, nem discorda. Este é um aspecto de total relevância à inclusão e mostra resultados distantes na pesquisa, ainda que quase 50% dos pesquisados mostram que há uma possível adaptação do material ao aluno com NEE. É importante destacar que existem diversas formas de apresentação nas variadas Redes de Ensino entre públicas ou particulares, entidades filantrópicas e outras, em que há participação ativa interna de professores ou não na produção do material pedagógico, mas que ainda assim cabe ao professor analisar a especificidade do aluno incluído e fazer interferências a sua realidade e integrá-lo.

O planejamento do professor é a ferramenta principal para estratégias e busca de resultados na aprendizagem, contendo diversos fatores colaborativos para a sua organização. A pesquisa buscou analisar se, no planejamento das atividades, os conteúdos abordados são pautados na limitação entre a interação das diferenças na turma, ou seja, se há algum tipo de organização pensada nas dificuldades, adaptações relacionadas à abordagem dos temas trabalhados. Dentre os participantes, no total de 43 pesquisados, as respostas apresentaram-se de forma diferenciadas, concordando parcialmente dezessete (17) professores, concordando totalmente doze (12), nove (9) discordando totalmente e três (3) nem concorda, nem discorda.

A questão de número oito (8) possui também uma forte contribuição aos interesses desta pesquisa e pode colaborar com dados para outras, pois tem o intuito de verificar se o professor realiza as propostas contidas nas leis e documentos de Inclusão, como determina o

CNE sobre os direitos dos alunos com NEE a atividades adaptativas. O resultado apresentado contou com um excelente retorno de base, mostrando um retorno de quase 80% de professores que planejam atividades adaptadas aos alunos incluídos, com quase 20% discordando total ou parcialmente.

A pesquisa contou com respostas bastante variadas, entre as 43 colhidas, ao investigar sobre a oferta das mesmas oportunidades de aprendizagens tanto ao aluno regular, quanto ao aluno incluído. Entre os professores pesquisados, quinze (15) concordam parcialmente, onze (11)discordam totalmente, dez (10) concordam totalmente e apenas um (1) nem concorda, nem discorda.

Na pergunta de número dez (10), a pesquisadora realizou uma sondagem sobre o processo de interação entre os alunos incluídos e os demais alunos para saber se ela ocorre de forma satisfatória. O interesse sobre as respostas visa analisar os futuros aspectos socioemocionais correlacionados com as perguntas abertas entre alunos, professores e família na verificação da contribuição da Sequência Didática. Neste aspecto pontuado foi possível perceber a diferença entre as concordâncias e discordâncias nas respostas. Entre números, aos 43 respondentes, dezenove (19) dos participantes concordam totalmente, quinze (15) concordam parcialmente, cinco (5) discorda parcialmente e quatro (4) discorda totalmente. Cerca de 80% aponta que o processo de interação em suas realidades ocorre de forma satisfatória com a Inclusão.

A pergunta de número onze (11), debatida nas Rodas de Conversa também buscou compreender entre os professores participantes desta pesquisa sobre o conhecimento das leis de inclusão na Educação formal. Entende-se que haja a necessidade de o professor conhecer os direitos de seus alunos com NEE, pois seu saber facilita a sensibilização, a garantia da jurisdição e principalmente a realização de práticas educativas e sociais existentes na escola. Foram recebidas todas as opções de respostas, mas que 70% delas são de concordância parcial e total.

A pesquisa visou analisar a relação entre a família e o professor dos alunos com NEE. O estudo procurou identificar se fatores como proximidade e comunicação, que são aspectos apresentados em uma boa relação, são fundamentais ou podem interferir nas boas práticas de trabalho pedagógico inclusivo. A pergunta contou todos os tipos de repostas apresentadas dos pesquisados, no total de 43 professores, e relevância de vinte e seis (26) participantes que mostraram concordar totalmente, dez (10) concordam parcialmente e os demais apontando

uma resposta para todas as outras existentes, o que equivale a mais de 85% nas concordâncias.

A pergunta treze (13) buscou saber se há, entre o professor e o aluno incluído, um bom relacionamento. Na coleta de dados entre os 43 professores participantes desta questão, dois grupos específicos de respostas foram formados, apresentando-se em concordar totalmente trinta e cinco (35) e a concordar parcialmente, oito (8) ao total. A relação entre professor e aluno é sempre um fator muito importante para o desenvolvimento de vários aspectos na vida escolar do discente, principalmente ao que cabe os alunos incluídos que necessitam de uma maior atenção quanto à adaptação de atividades, entre outros aspectos educacionais.

A pesquisa procurou investigar a relação de aspecto social entre o aluno com NEE com os demais alunos da turma, do espaço de aprendizagem. Nota-se a importância na relação social para que o processo inclusivo se desenvolva com propriedade para a construção de outros aspectos serem realizados. A pesquisa contou com a apresentação de variadas respostas entre as 43 extraídas, entretanto com o maior número de respondentes que concordam totalmente, contabilizando vinte e uma (21) respostas e dezesseis (16) que concordam parcialmente. Quase 90% dos entrevistados acordam com a pergunta.

A partir das informações teóricas relacionadas aos fatores da escola possuir um papel inclusivo, e que o apoio entre pessoas, atividades e conhecimento são fundamentais, a pesquisa procurou descobrir se o processo e a circunstâncias da inclusão são traços existentes no suporte. As respostas obtidas entre os 43 respondentes foram apresentadas de formas variadas, contendo percentuais em todas as respostas, com relevância no número dos participantes que concordam totalmente, somados em vinte e cinco (25) totais. Entre as demais respostas, onze (11) concordam parcialmente, três discordam parcialmente, dois (2) discordam totalmente, e um (1) de cada nem concorda, nem discorda e não sabe responder.

De acordo com a base teórica desta pesquisa, a inclusão, para ocorrer de forma satisfatória na escola e nos espaços de aprendizagens, precisa estar alinhada e contida no Projeto Político Pedagógico, ou seja, inserida no conjunto de ações pedagógicas da clientela. Na pergunta dezesseis que procurou investigar o envolvimento de atividades inclusivas em integração com toda a comunidade escolar, os 43 professores pesquisados retornaram às suas realidades com respostas de todas as opções. O maior percentual apontado no gráfico presente no apêndice desta pesquisa contou com dezessete (17) respostas de professores que concordam totalmente, o que corresponde a 40% dos entrevistados, e demonstram que há o

envolvimento das atividades inclusivas e integradas com toda a comunidade escolar no projeto político pedagógico de sua escola. São onze (11) professores que concordam parcialmente, dez (10) professores dividiram suas respostas igualmente e discordam parcial e totalmente, quatro (4) não sabem responder sobre este assunto e apenas um (1) nem concorda e nem discorda.

O questionário contou com um espaço para avaliar a visão dos professores sobre suas opiniões no que tange ao assunto da existência de prática positiva da inclusão no cenário educacional. O percentual apontado neste tema, entre as 43 respostas, resultou em 45% de retorno de professores que concordam parcialmente. Entre as demais respostas colhidas, oito (8) professores discordam parcialmente, sete (7) professores concordam totalmente, sete (7) discordam totalmente e dois (2) nem concordam, nem discordam, como mostra o gráfico no apêndice desta pesquisa.

Foram apresentadas a todos os professores duas perguntas relacionadas a redes de ensino com a criação de possibilidades inclusivas inovadoras em seus espaços. Na pergunta de número dezoito, o questionário direcionou-se à rede privada de ensino a este tema. Contando com a apresentação de respostas variadas sobre o assunto, dez respondentes concordam parcialmente somando à mesma quantidade aos que não sabem responder, correspondendo juntas a quase 50% do total das respostas. São nove os professores que discordam totalmente, com a mesma quantidade apresentada aos que nem concordam, nem discordam. Os demais, quatro discordam parcialmente e um concorda totalmente sobre a visão e/ou vivências sobre o assunto, como é possível observar no gráfico presente no apêndice desta pesquisa.

Sobre a visão relacionada à rede pública no que corresponde ainda ao assunto, todas as opções de respostas aos 43 respondentes foram apresentadas, entretanto é possível observar distâncias nos percentuais, sobressaindo as vinte e duas (22) respostas que concordam parcialmente, identificando mais da metade , 55% desta opção. O percentual restante contou com nove (9) professores que discordam parcialmente, cinco que concordam totalmente quatro que nem concordam, nem discordam, dois que discordam totalmente e um que não sabe responder sobre o assunto. Vale ressaltar que professores das variadas redes de ensino responderam às duas perguntas sobre a criação de possibilidades inclusivas inovadoras, inserindo suas opiniões, vivências e estudo de informações de âmbito pedagógico.

As questões que vão do número vinte (20) ao número vinte e nove (29) são apresentadas em formato de perguntas abertas, com a possibilidade de respostas nas escritas livres a cada respondente. Esta sessão do questionário se objetivou em receber retorno mais específico das práticas pedagógicas dos professores que colaboraram com esta parte da pesquisa.

Na primeira pergunta aberta, a intencionalidade da pesquisa foi de sondar a estratégia para realizar a inclusão de alunos com NEE na sala de aula. Entre as quarenta e três respostas, o retorno sobre o assunto foi, em maiorias, o respeito com o tempo de aprendizagem dos alunos incluídos como base na realização da integração, mas com muita demonstração de dificuldades no encontro do material na prática para que haja retorno pedagógico.

"Dentro das possibilidades que temos e o grau de comprometimento do aluno incluído, fazemos um planejamento que possa alcançar aquele aluno também, com atividades que, através de observações, causam interesse ao aluno incluído." PARTICIPANTE 11

Em algumas respostas, a dificuldade no apoio de outros profissionais do espaço de ensino, como de tutores de alunos, coordenação pedagógica, professor de sala de recursos e a própria escola, foram mencionadas como ações difíceis para ocorrer a inclusão dos alunos com NEE.

"Através da mediação escolar é desenvolvido em sala de aula e sala de recursos possibilidade de ensino, no entanto, há dificuldades entre professores e coordenação para realizarem as atividades seguindo o PEI." PARTICIPANTE 7

Entre as principais estratégias descritas, a presença de jogos, imagens, desenhos, a própria conversa com a turma para o acolhimento do aluno incluído, histórias, trabalho em duplas ou coletivo, o alunos escolhido como ajudante, projeção na lousa através de conteúdos específicos com a finalidade de melhorar o ambiente físico da sala de aula e possíveis melhora na aprendizagem e assimilação deles, avaliação adaptada e busca de atividades que envolvam todos os alunos.

"Planejamento diferenciado, atividades adaptadas para que 'os mesmos' possam participar dos conteúdos de forma efetiva." PARTICIPANTE 9

Alguns professores descreveram suas limitações e dificuldades para que a estratégia aconteça ou que não tenham estratégias.

"A falta de formação dos professores." PARTICIPANTE 27

Nas respostas da pergunta vinte e uma, sobre como é a rotina, o envolvimento, do aluno incluído com os demais alunos da turma, o maior percentual de retorno vindo dos professores foi de que a relação de interação é muito boa, com muita harmonia, com tentativa de oferecer ações socioemocional com empatia, altruísmo e afeto para que todos possam evoluir, de respeito, com cuidado e cooperação, com rotina acolhedora. Entre cinco professores entrevistados, a tentativa de inclusão é trabalhada ao máximo para que a rotina seja agradável, mas que a relação é precária, sem muita interação, com isolamento por parte dos alunos e nem sempre é satisfatória.

"Em uma escola há um estagiário que o ajuda. Em outra, que não há estagiário, sinto que o trabalho não é desenvolvido adequadamente." PARTICIPANTE 3

Os professores, ao darem retorno sobre a forma que que os alunos com NEE recebem as atividades, demonstraram suas angústias sobre a ajuda de forma individualizada durante a rotina escolar. Alguns professores justificaram a resposta com auxílio que a escola ou a rede de ensino oferecem, com a ajuda dos estagiários e mediadores no envolvimento da realização das atividades adaptadas que promovem a seus alunos incluídos.

"Em uma escola há um estagiário que o ajuda. Em outra, que não há estagiário, sinto que o trabalho não é desenvolvido adequadamente." PARTICIPANTE 5

Entre as formas oferecidas pelos respondentes, houve a presença da utilização do espaço do laboratório, com formas lúdicas, auxílio de jogos, de um colega da classe para ajudar, com material apropriado para a inclusão, com o uso de apostilas e do material que já vem disponibilizado pela escola ou pela Rede de Ensino, que não é adaptado.

"Atividades com a alta técnica, demonstram interesse por atividades de baixa tecnologia também, músicas, filmes, contação de histórias entre outros." PARTICIPANTE 36

Muitos professores descreveram o espaço da sala de aula o lugar para realizar a adaptação das atividades.

"Realiza as atividades dentro de suas possibilidades." PARTICIPANTE 13

No retorno da pergunta "Quais são as maiores dificuldades apresentadas pelo aluno incluído na sala de aula e nos outros espaços da escola?", as respostas apresentaram diversos entraves, como a falta do uso de medicamentos, de atendimentos terapêuticos, a frequência do aluno na escola, material inadequado, dificuldade de acompanhamento da turma, na alimentação e acesso para as dependências da escola, a infraestrutura da escola, na locomoção, o olhar dos adultos que impedem seu desenvolvimento, a avaliação da Rede de

Ensino proporciona, a falta de profissional para auxiliá-lo nas atividades e dependências do espaço escolar, fatores externos, a falta de formação de professores para atuarem com a inclusão, manter a concentração nas atividades da sala de aula, em o aluno permanecer sentado para a realização de trabalhos e no ato da leitura.

"As maiores dificuldades são alguns fatores externos que podem promover uma mudança comportamental, alteração de humor. Busco fomentar a sensibilidade de todos envolvidos neste processo." PARTICIPANTE 20

Os professorem apresentaram diversas dificuldades que são encontradas na rotina escolar, mostrando os limites que vivenciam com seus alunos incluídos.

"Material inadequado." PARTICIPANTE 6

Na pergunta vinte e quatro, sobre as habilidades que o aluno incluído possui nas atividades de sala de aula, os professores, em grande maioria, apresentaram a socialização e envolvimento com as atividades artísticas em suas respostas, a criatividade, a habilidade com atividades de desenho e pintura, rotina e organização, alguns apresentam habilidades específicas sem mencioná-las e boa parte acompanha os conteúdos transmitidos, com boa fluência em leitura e escrita, nos cálculos matemáticos, boa oralidade etc.

"Principalmente de interação social." PARTICIPANTE 4

Sobre a forma que o professor observa o aprendizado dos alunos incluídos, alguns professores alegaram utilizar testagens para observá-los, a partir da participação nas atividades propostas, a partir de acompanhamento de um portfólio individual do aluno, de forma diária, observando, mesmo quando o aluno não participa das atividades, se houve interesse, quais foram as ajudas que o educando necessitou, em quais ele foi independente, observando o comportamento que ele apresentou. Enfim, a grande maioria mostrou observar o aprendizado na vivência diária escolar.

"É observado se alcança os pontos desejados no planejamento escolar e nos planejamentos da equipe multidisciplinar." PARTICIPANTE 7

Ao descreverem entre as atividades que os alunos apresentam mais interesse, os professores destacaram as ativiades em grupo, com jogos, colagens e imagens, de esporte, contação de histórias, atividades com o uso do celular com sons e e imagens, tecnologia com jogos (os jogos eletrônicos, *games*), com tinta, dobradura, desenho, estímulos visuais com músicas, movimento do corpo, pintura, leitura e brincadeiras. A grande parte de respostas mostraram o desejo do aluno pelas artes e pela tecnologia digital com ludicidade.

"Atividades em grupo no geral. Jogos, leitura participativa, atividades em conjunto."
PARTICIPANTE 3

A pergunta vinte e sete procurou descobrir a forma como o professor avalia seu aluno incluído. Entre as respostas enviadas, muitos professores afirmaram utilizar a observação na realização das atividades de seus alunos com NEE, de acordo com desenvolvimento e com a confecção anotações diárias e de relatórios específicos de obsevação, como o retorno do que foi proposto no Planejamento de Ensino Individualizado (PEI), pensando nas necessidades dos alunos, a partir de proposta de autoavaliação realizada pelo aluno, de avaliação formativa e através do desempenho de acordo com as avaliações bimestrais somativas. Foi observado nos relatos dos professores participantes que boa parte procura observar o desenvolvimento individual de seu aluno incluído, de que "não dá pra medir com a mesma régua o progresso do aluno incluído" de acordo com a avaliação dos alunos regulares, com uma diagnose e que procuram avaliar conforme o desenvolvimento apresentado no dia a dia.

"Avaliação por relatório das atividades desenvolvidas." PARTICIPANTE 6

Na pergunta vinte e oito, o objetivo de pesquisa foi o de encontrar atividades que fundamentem a prática positiva já encontrada pelos professores que foram ofertadas e obteve sucesso na rotina escolar, que foram interessantes aos alunos incluídos. Entre as respostas recebidas, as atividades que não utilizam livro didático, caderno e material disponibilizado pela escola ou rede de Ensino, com as chamadas "atividades criativas" criadas. Os professores afirmaram utilizar jogos divertidos em grupo, jogos em geral, utilização de mapas geográfico a partir da especificidades de necessidades de aluno, maquetes, material concreto, atividades com pintura, tintas, com material para colorir, desenhos, quebra-cabeça, participação em atividades que desempenham o protagonismo da criança, como apresentação em eventos escolares, atividades com material de reciclagem, música, vídeos, aula passeio, contação de histórias, etc. Foi possível observar que, em grande parte das respostas, a utilização de jogos concretos foi a mais destacada nesta parte da pesquisa, mas a presença de jogos digitais e com o manuseio por *tablet* e utilização de *softwares* de manutenção de computadores tambem estiveram presentes.

"Numa turma regular, nem sempre esses alunos podem ser realmente "incluídos". Não dispomos de especialistas suficientes para cuidar de cada caso. Muitas vezes, o professor se dedica mais à turma em geral em detrimento dos incluídos. Às vezes, ocorre o inverso. As atividades pedagógicas mais bem aceitas por todos são as lúdicas, em geral." PARTICIPANTE 32

Na última pergunta aberta (29), a pesquisa visou buscar o retorno sobre o uso de tecnologias digitais já utilizadas na sala de aula com a presença dos alunos incluídos, com a intenção de colher as específicasjá vivenviadas, caso o professor já tenha disponibilizado a eles. Entre as respostas recebidas, quinze educadores entre os quarenta e três participantes, cerca de 37%, afirmaram que nunca utilizaram a tecnologia digital. Entre as tecnologias digitais utilizadas pelos professores na proposta desta parte da pesquisa o uso de vídeos, de aplicativos no celular com o uso de jogos digitais com a presença de computadores para a projeção, nos celurares e *tablet*. Em uma resposta, o retorno foi "N/A", compreendido com não aplicável.

"Sim, vídeos. O retorno foi satisfatório." PARTICIPANTE 37

Ao final desta etapa de coleta de dados realizada pelo questionário foi possível agregar ideias para a organização da SD a partir das situações apresentadas nas diversas realidades que somaram à prédefinição de atividades, conceitos e métodos da primeira etapa desta pesquisa.

Contudo, de acordo com o perfil de alunos já traçado no primeiro momento desta pesquisa que, somado aos dados colhidos nesta segunda parte composta pela pesquisa por questionário com outros professores de diferentes realidades, a formação da proposta de escolha de recursos digitais foi definida de acordo com os aspectos relatados entre os dois momentos. Sendo assim, a produção no alinhamento do passo a passo do procedimento metodológico para a construção da SD se estabeleceu, tornando definida a escolha de conteúdos a serem trabalhos de forma interativa nas atividades relacionadas aos componentes curriculares, entre as etapas e partes com objetivos e metas para tornar significativo o produto final deste trabalho.

6.3 Desenvolvimento de uma Sequência Didática com a Colaboração de Professores Atuantes em Turmas Inclusivas

A partir do sétimo encontro foi iniciada a terceira etapa do método que visou na construção da SD. Assim, as atividades passaram a ser definidas com mais precisão aos conteúdos a abordar, pois, com base da coleta de dados realizada nas duas primeiras etapas, os resultados foram primordiais.

A terceira etapa contou com um total de seis encontros para produzir o material final desta pesquisa. O quadro 9 constitui o início:

Quadro 9: ATIVIDADES DA TERCEIRA ETAPA.

ETAPA:CONSTRUÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA (Total: 6 encontros)				
7º Encontro: Início da construção da Sequência Didática				
ATIVIDADES	**LOCAL**	**COLETA DE DADOS**	**TEMPO**	**RECURSOS**
• Apresentação do conteúdo iniciado pela pesquisadora sobre o gênero textual Histórias em Quadrinhos; • Conversa para mostrar a importância do texto multimodal no processo de alfabetização aliado ao trabalho do *Storytelling*, da construção dos próprios personagens nas histórias e o trabalho sociocomunicativo na sala de aula; • Mostra do resultado do questionário realizado e confecção de atividades a partir do material proposto por meio da tecnologia digital.	Plataforma Google: Videoconferência pelo *Meet* e documentos do *Google (Google Docs).*	• A pesquisadora procurou adquirir o máximo de ideias colaborativas a partir do que vai propor. Os professores participantes conheceram a proposta do trabalho com as HQs para o incentivo ao protagonismo e à socialização de todos na sala de aula e a ideias nas atividades foram indagadas nas formas: *"O que vocês acham de iniciar o tema apresentando um vídeo e apresentação de slides?", "Precisamos pensar sempre em facilitar o manuseio do aluno integrado com o recurso digital.", "As atividades devem ser pensadas em todos no planejamento.", "Os meus alunos também poderão colaborar uns com os outros nas atividades.", "O aluno ficará feliz em criar seu próprio personagem?".* Os vídeos das reuniões com a imagem e a fala das participantes foram salvos e arquivados na pasta do computador e, posteriormente, seus trechos foram transcritos para análise.	1h30	• Computador; • Internet; • Slides; • Bloco de Anotações; • Caneta; • Som com *bluetooth*; • Arquivos de texto.

Fonte: A autora (2021).

Após fazer a análise de dados com as professoras participantes sobre o resultado do questionário, a pesquisadora buscou trocar informações sobre os tipos de atividades e recursos que fariam parte do trabalho, como a introdução de vídeos, mostrando a elas algumas ideias entre os conteúdos delimitados na primeira etapa, iniciando a confecção dos *frameworks*. Foi discutida a elaboração dos jogos com a representação de LIBRAS, o uso e a análise das figuras contidas. O encontro contou bastante com a experiência das participantes

no contato com alunos surdos em sala de aula, no ensino do uso de sinais e de conteúdos curriculares em sua segunda língua, a Língua Portuguesa, como o artigo e pronomes contidos no jogo digital da SD. Ao mostrar os jogos, as participantes fizeram apontamentos importantíssimos sobre a forma de apresentar e representar os conteúdos aos alunos surdos:

"Depois, Carlinha, é importante conferir estas figuras em LIBRAS, né?!" PARTICIPANTE 2

"É ensinado o artigo, sim. É porque eles precisam entender o que é isso, né?! Na estrutura de escrita eu fui ensinada a colocar, sim. Porque ele (o aluno) vai viver na realidade. O surdo precisa viver a realidade do aluno. Porque artigo tem até sinal." PARTICIPANTE 2

"Mas na maioria das vezes eles não usam, não, né?! Porque eles escrevem tudo sem o conectivo. Exemplo: 'Árvore bonita verde.' Sei lá..." PARTICIPANTE 3

"É importante eles saberem o que é isso. Até porque, se começa a ler uma coisa que não é adaptada, eles ficam completamente perdidos no que fazem. Isso eu via com o aluno X e Y. 'Mas o que é isso?' Eu tinha que ensinar o que é isso a ales também... o que era, né?! Em uma fase de alfabetização bem lá no início, nem é tanto cobrado. Mas nas outras séries, é cobrado, sim." PARTICIPANTE 2

Conforme a pesquisadora explicava a utilidade dos jogos digitais elaborados, foi comentado no encontro, sobre o desenvolvimento da coordenação motora fina no uso do teclado, *mouse* ou do movimento na tela *touch* aos alunos, como instrumentos também colaborativos do processo, principalmente aos alunos com NEE, com a tecnologia assistiva. Muitas vezes a tecnologia assistiva une a área da saúde e a área da educação para incluir os alunos às atividades da escola. De acordo com Peron e Tait (2016), cerca de 5% a 6% das crianças em idade escolar, com mais frequência nos meninos, sofrem do Transtorno do Desenvolvimento da Coordenação (TDC), podendo estar presente nas que possuem distúrbio de aprendizagem, da fala/ linguagem ou transtorno no déficit de atenção. Ainda assim, há muitos tipos de teclados para auxiliar as dificuldades encontradas na escrita por estudantes nos casos específicos de suas necessidades, como as físicas e as intelectuais.

As professoras gostaram das sugestões de propostas de atividades.

"Estou gostando, sim. Agora está saindo mais do abstrato e indo para o concreto." PARTICIPANTE 2

Neste dia, a sequência de atividades foi iniciada, e as professoras participantes foram avaliando o passo a passo. Foi importante informar a elas o conceito de *framework* e explicar

da parte de seu procedimento, mostrando cada introdução de trocas realizadas entre os encontros presentes nela.

Em subsequência, os outros encontros foram traçando o perfil da SD, procurando sempre analisar se a proposta estava adequada ao público-alvo desta pesquisa, como mostra o quadro 10:

Quadro 10: ATIVIDADES DA TERCEIRA ETAPA.

ETAPA:CONSTRUÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA (Total: 6 encontros)				
8º Encontro: Construção da Sequência Didática				
ATIVIDADES	**LOCAL**	**COLETA DE DADOS**	**TEMPO**	**RECURSOS**
• Desenvolver uma SD que dê continuidade à atividade, de forma a avaliar se o processo de aprendizagem está ocorrendo a partir da coleta realizada no questionário; • Solicitar às professoras que se inspirem nas características de seus alunos na construção do material sequencial; • Apresentar o próximo passo de construção das HQs, com a fase da utilização dos balões de fala, com slides e conceitos; • Acompanhar o processo de construção de cada etapa.	Plataforma Google: Videoconferência pelo Meet e documentos do *Google (Google docs)*.	• A pesquisadora apresentou e observou o desenvolvimento da atividade e as dificuldades apresentadas pelas professoras colaboradoras. Nesta fase, o conteúdo sobre a HQ começa a ficar mais criterioso e detalhado. Foi importante mostrar às professoras os resultados do questionário e as possibilidades de atividades: De que forma poderemos avaliar se eles estão aprendendo de fato com a criação destas atividades, o que podemos incluir para deixar esta sequência mais significativa à aula. Tudo a partir dos dados dos respondentes do questionário, que contou com o retorno de tipos de atividades, dificuldades e facilidades na sala de aula, opiniões acerca da inclusão etc. Os vídeos das reuniões com a imagem e a fala das participantes foram salvos e arquivados na pasta do computador e, posteriormente, seus trechos foram transcritos para análise.	1h30	• Computador; • Internet; • Slides; • Bloco de Anotações; • Caneta; • Som com *bluetooth*; • Arquivos de texto.

Fonte: A autora (2021).

De acordo com os dados do questionário, a pesquisadora mostrou ideias norteadoras da construção da SD a partir da coleta realizada com professores que vivenciam em outras

realidades educacionais. As participantes puderam analisar o desenvolvimento da terceira parte da pesquisa, comentando:

"Essa parte é muito importante!" PARTICIPANTE 2

Além disso, assim como mostram os quadros 11 e 12, a cada encontro desta última etapa foi priorizada a verificação de momentos inclusivos e a relação com os conteúdos estabelecidos nos outros momentos. A pesquisadora encontrou problemas tecnológicos para gravá-los e registrou por foto os dois momentos. Foi extremamente relevante observar o acompanhamento das falas das colaboradoras, como:

"Esta atividade é muito legal para o meu aluno autista que adora desenhar." PARTICIPANTE 1

"A framework está de acordo com o acompanhamento da minha turma." PARTICIPANTE 2

"Meus alunos seriam capazes de acompanhar essas atividades." PARTICIPANTE 3

"Eles vão adorar!" PARTICIPANTE 3

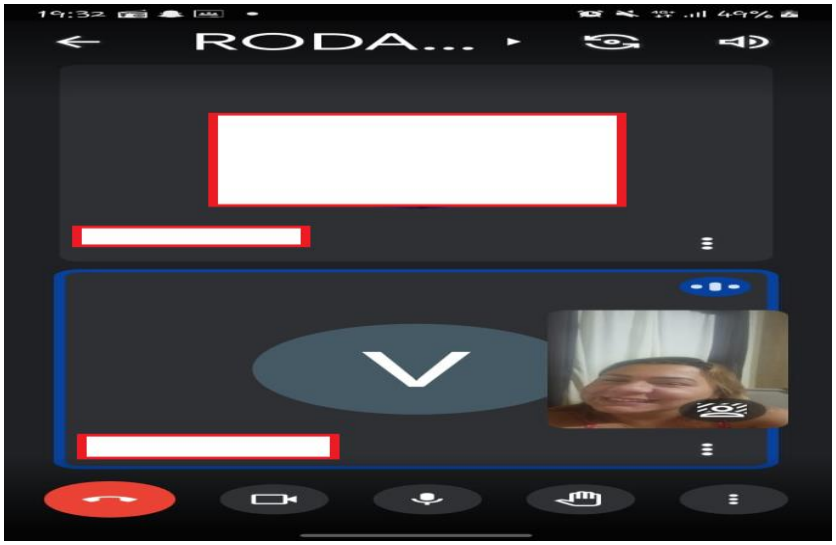
Quadro 11: ATIVIDADES DA TERCEIRA ETAPA.

ETAPA:CONSTRUÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA (Total: 6 encontros)				
9º Encontro: Construção de Sequência Didática				
ATIVIDADES	**LOCAL**	**COLETA DE DADOS**	**TEMPO**	**RECURSOS**
• Preenchimento dos *Frameworks*, com toda a organização já feita; • Iniciação da etapa do tipo de escrita da HQ, do conteúdo dos sinais de pontuação;	Plataforma Google: Videoconferência pelo *Meet* e documentos do *Google; Microsoft Word.*	• A pesquisadora apresentou e observou o desenvolvimento das atividades e as dificuldades apresentadas pelas professoras colaboradoras na pesquisa. Ao preencher os *Frameworks*, a pesquisadora lembrou das habilidades apresentadas nas rodas de conversa e destacou as habilidades deverão estar descritas em nossos *Frameworks: "Não devemos esquecer do verdadeiro intuito da Sequência Didática que é o de sempre estar avaliando os conteúdos já trabalhados, por isso eles devem ficar interligados.", "Vamos destacar a importância dos sinais de pontuação, pois as HQs são muito próximas à realidade de nossas falas, mas que devemos deixar registrado de forma compreensível na*	2h	• Computador; • Internet; • Slides; • Bloco de Anotações; • Caneta; • Som com *bluetooth*; • Arquivos de texto.

		escrita e os pontos são determinantes.", "Que materiais são necessários para apresentar à turma em uma aula e nesta atividade para que o conteúdo seja fixado?" A imagem da reunião com as participantes foi salva e arquivada na pasta do computador e, posteriormente, foi disponibilizada para comprovação.		

Fonte: A autora (2021).

Figura 4: MOSTRA DA SD.



Fonte: A autora (2021).

Quadro 12: ATIVIDADES DA TERCEIRA ETAPA.

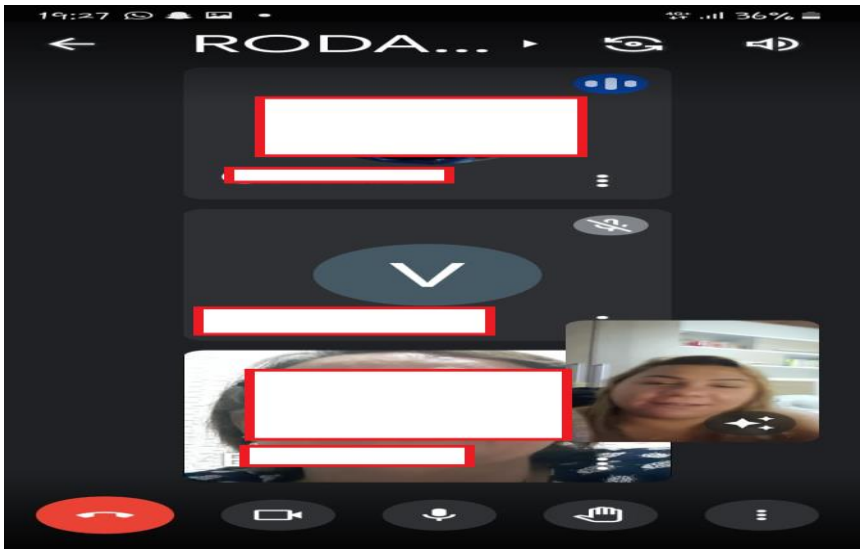
ETAPA:CONSTRUÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA (Total: 6 encontros)				
10º Encontro: Construção de Sequência Didática				
ATIVIDADES	**LOCAL**	**COLETA DE DADOS**	**TEMPO**	**RECURSOS**
• Pedir para que as professoras descrevam as maiores dificuldades ortográficas entre seus alunos, entre os grupos de outras fases de aprendizagem também; • Trabalho com algumas	Plataforma Google: Videoconferência pelo *Meet* e documentos do *Google; Microsoft Word.*	• A pesquisadora apresentou e observou o desenvolvimento das atividades e dinamizou com as professoras colaboradoras para verificar se o material estava viável. Foi necessário neste momento revisar cada construção e discutir sobre os vocábulos que possivelmente podem estar presente na escrita destes textos que merecem atenção na escrita, a forma que	3h	• Computador; • Internet; • Slides; • Bloco de Anotações; • Caneta; • Som com *bluetooth*; • Arquivos de texto.

atividades de níveis de aprendizagem de vocabulário para reforçar a ortografia dos alunos, com adaptações possíveis; • Possível revisão dos textos e *Frameworks* com foco nos aspectos didáticos e linguístico-discursivos, juntamente com a pesquisadora.		podemos ajudar os alunos com atividades inseridas na SD para que eles aprendam e fixem estes vocabulários, inserir um vídeo explicativo para mostrar aos alunos como que se constrói uma HQ. Verificar se é possível revisar os textos e *Frameworks*. A imagem da reunião com as participantes foi salva e arquivada na pasta do computador e, posteriormente, foi disponibilizada para comprovação.		

Fonte: A autora (2021).

E assim, no momento do décimo primeiro encontro, a SD encontrou-se definida a partir de todos os requisitos traçados. Durante o encontro, as professoras colaboradoras ficaram encantadas com tamanho recurso produzido. Uma professora afirmou que quer utilizar o produto com seus alunos neste ano letivo, pois verificou que todo o percurso será excelente a eles. Todas as colaboradoras aprovaram o processo final do produto. Este encontro foi bem demorado, pois contou com toda a mostra de detalhes e o retorno das participantes.

Figura 5: MOSTRA DA FINALIZAÇÃO DA SD.



Fonte: A autora (2021).

O quadro 13 mostra os elementos finais da parte de revisão de todo o material:

QUADRO 13: ATIVIDADES DA TERCEIRA ETAPA.

ETAPA:CONSTRUÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA (Total: 6 encontros)				
11º Encontro: Revisão de todo o material realizado na Sequência Didática				
ATIVIDADES	**LOCAL**	**COLETA DE DADOS**	**TEMPO**	**RECURSOS**
• A pesquisadora mostrará os textos finais com a ajuda das professoras colaboradoras para finalização da montagem e possíveis correções da Sequência Didática Significativa Integradora; • Avaliação feita pelas professoras colaboradoras.	Plataforma Google: Videoconferência pelo *Meet* e documentos do Google; *Microsoft Forms;*	• A pesquisadora apresentou e observou o desenvolvimento das atividades indagando as professoras colaboradoras sobre o processo do produto. *"O que vocês acharam do material produzido?", "Falta algo?", "Está extenso?", "Ele possui a sua maior essência que é a proposta de integração?", "Há um trabalho socioemocional presente nas atividades?", "Vocês acham que a utilização desta tecnologia digital com estes conteúdos favoreceriam uma boa prática inclusiva na sala de aula?"* • A pesquisadora apresentou um formulário de avaliação para documentar as conversas e possibilidades de práticas inclusivas aliadas às tecnologias digitais nos processos construtivos de mudanças, facilidades e dificuldades encontradas no percurso para um possível protocolo. Os vídeos das reuniões com a imagem e a fala das participantes foram salvos e arquivados na pasta do computador e, posteriormente, seus trechos foram transcritos para análise.	2h	• Computador; • Internet; • Slides; • Bloco de Anotações; • Caneta; • Som com *bluetooth*; • Arquivos de texto.

FONTE: A autora (2021).

Entre os assuntos abordados acerca da totalização da SD, as participantes teceram comentários sobre todo o conteúdo. Exemplos:

"Eu acho que está ótimo. Os conteúdos estão nos níveis dos alunos e bem contextualizados." (participante 1)

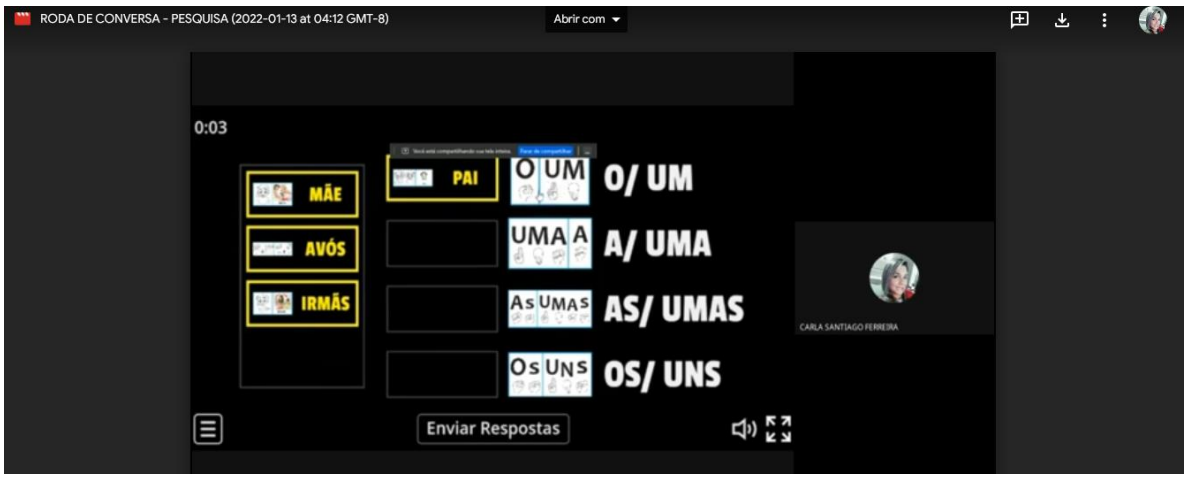
"Está bem bonito. Estou aproximando aqui e as figuras estão ótimas." (participante 2)

FIGURA 6: REVISÃO DO *E-BOOK*.



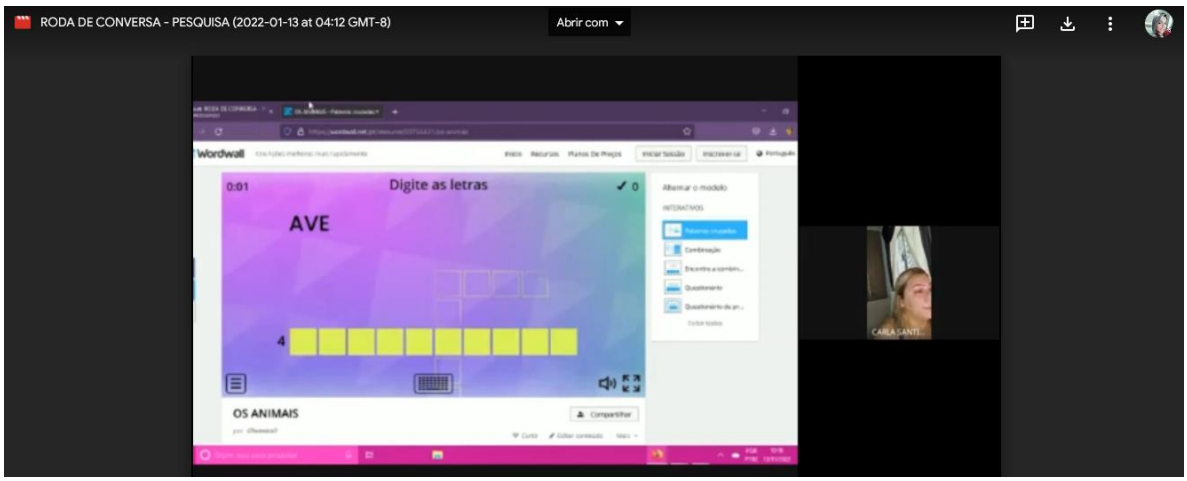
FONTE: A autora (2022).

FIGURA 7: MOSTRA FINAL DO JOGO SOBRE ARTIGOS.



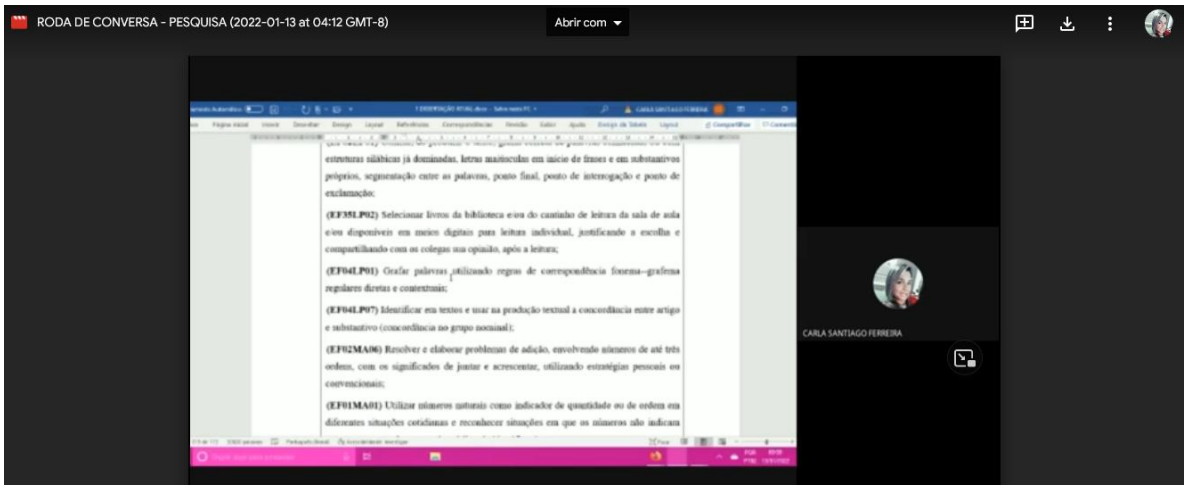
FONTE: A autora (2022).

FIGURA 8: MOSTRA DO JOGO DOS ANIMAIS.



FONTE: A autora (2022).

FIGURA 9: COMPARANDO OS RECURSOS COM AS HABILIDADES CONTIDAS NA SD.



FONTE: A autora (2022).

Portanto, o último encontro foi realizado. Nele foram feitas a avaliação do produto final a partir de um questionário destinado às participantes e algumas perguntas pertinentes ao momento. Todas as três professoras participantes acharam o produto positivo, relevante e extremamente pertinente ao grupo do público-alvo da pesquisa, enfatizando que a tecnologia digital é um suporte para os alunos que já sabem lidar muito bem com o assunto. Entre os comentários, uma professora destacou que o trabalho está muito minucioso e que "deve ter dado um trabalho danado para construí-lo". Foram feitos muitos agradecimentos e elogios à proposta entre todas, não somente entre as colaboradoras. Foi apontado no encontro que a participação de todas elas foi extremamente colaborativa e extraordinariamente significativa.

O quadro 14 mostra os detalhes do último encontro:

QUADRO 14: ATIVIDADES DA TERCEIRA ETAPA.

ETAPA:CONSTRUÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA (Total: 6 encontros)				
12º Encontro: Revisão final da Sequência Didática e Avaliação do Produto pelas colaboradoras				
ATIVIDADES	**LOCAL**	**COLETA DE DADOS**	**TEMPO**	**RECURSOS**
• Divulgação do processo final do Produto; • Roda de conversa com as professoras colaborado-	Plataforma Google: Videocon-ferência pelo Meet e documen-tos do *Google (Microsoft*	• Perguntas norteadoras na roda de conversa para as professoras colaboradoras avaliarem, de um modo geral, os encontros da SD e o produto final: " Vocês gostaram do processo de produção de	2h	• Computador; • Internet; • Slides; • Bloco de Anotações; • Caneta; • Som com *bluetooth*;

ras da pesquisa para avaliarem o processo dos encontros.	*Word e PowerPoint*); Vídeos; Material em PDF.	nossa SD? Alguém gostaria de comentar o que gostou ou o que não gostou?" Os vídeos das reuniões com a imagem e a fala das participantes foram salvos e arquivados na pasta do computador e, posteriormente, trechos foram transcritos para análise.		• Arquivos de texto.

FONTE: A autora (2021).

Nos roteiros preparados para serem atuados nas rodas de conversa oferecidas pela pesquisadora durante os doze encontros foram desenvolvidos através de encontros por chamada de videoconferência na ferramenta do *Google*, o *Google Meet*[11]. Este recurso utilizado pela pesquisadora para realizar suas reuniões com as professoras colaboradoras foi escolhido a partir de sua disponibilidade na plataforma de ensino utilizada no período de aulas síncronas e assíncronas, vinculado aos cursos oferecidos na Rede para o manuseio dos recursos *Google*. Este recurso contribuiu bastante nos momentos de reprodução de documento compartilhado, geração de vídeos, imagens e de todo o conteúdo utilizado durantes os encontros. É importante enfatizar que, durante o período da realização desta pesquisa, muitas plataformas foram oferecidas aos profissionais da área da Educação para realizarem suas aulas remotas síncronas, reuniões e encontros de forma a construírem um meio de uma comunicação à distância.

No desenvolvimento das etapas das rodas de conversa e encontros, algumas mudanças ocorreram devido à pandemia e ao desenrolar dos assuntos. A partir dos encontros remotos por chamada de videoconferência, a pesquisa contou, em alguns momentos, com a instabilidade da internet, com situações particulares da pesquisadora e das professoras colaboradoras e contextos ligados à característica acerca da pandemia.

Os roteiros preparados foram executados nas reuniões através do compartilhamento de documento ligado ao drive dos recursos do *Google*, Documentos *Google*, encontrado no *Google Apps*, de maneira a oferecer o conteúdo programado na pesquisa. Sempre no mesmo

[11] DARSKI, Caroline; CAPP, Edison; NIENOV, Otto Henrique (2021) "É um serviço de comunicação por vídeo desenvolvido pelo Google. É um dos serviços que substitui a versão anterior do *Google Hangouts*, juntamente com o Google Chat. Seu lançamento ocorreu em 2017 e, atualmente, está disponível para plataforma Windows, macOS, Linux, Android e iOS."

documento, a cada encontro, a pesquisadora apresentou seus textos, imagens e informações que cada etapa das rodas de conversa objetivou.

Em alguns encontros, nem todas as perguntas e resposta foram realizadas, pois, além do novo modelo de reuniões e encontros vindo de uma nova proposta remota, que delegava uma postura diferente de comunicação, os assuntos e particularidades das pessoas pesquisadas tomaram caminhos que permitiam o encontro das necessidades relacionadas à formação do produto ao público-alvo da pesquisa. Em algumas situações e momentos, a professoras colaboradoras apresentaram o movimento de escuta mais do que de fala ao acompanharem os encontros.

6.3.1 Seleção e Desenvolvimento dos Recursos Digitais que Proporcionem o Engajamento de Todos os Alunos ao Ambiente Escolar

A partir da necessidade de inserir práticas de atividades que promovam interatividade e aproximação da realidade dos alunos, o estudo desta pesquisa foi ao encontro dos recursos tecnológicos digitais a fim de promover nestas práticas, a promoção do ato de incluir nos procedimentos metodológicos em torno de todo o processo da SD.

Na busca pela literatura e, ao encontro dos perfis traçados nas rodas de conversa e na pesquisa realizada por questionário, foram feitas as escolhas de algumas ferramentas digitais que permitem conduzir os desafios do cotidiano e que prosperem com eficácia na vida pessoal e social dos alunos, assim como no percurso escolar, para contribuir com seu desenvolvimento integral nas aprendizagens sociais e emocionais. (VALENTE, 2020)

Sendo assim, as buscas por atividades que promovam o desenvolvimento artístico e e tipologias textuais próxima à realidade das crianças da faixa etária entre 8 a 10 anos, aproximadamente, em conjunto da articulação com jogos digitais e físicos, ambos educativos, leitura, atividades dirigidas, vídeos educativos e conteúdos interligados, desempenharam uma função de alta relevância para efetivar o objetivo desta pesquisa.

6.3.2 Os Instrumentos Geradores Utilizados na Garantia de Boas Práticas Pedagógicas na SD em Prol de uma Aprendizagem Significativa

Durante o desenvolvimento das rodas de conversa foi possível verificar e criar hipóteses em favor da aprendizagem significativa e colaborativa aos alunos dos Anos de Escolaridade já citados, referente aos tipos de atividades e conteúdos e instrumentos norteadores das etapas e partes da SD. A partir dos eixos temáticos, objetos de conhecimento e habilidades oriundos da BNCC, as propostas de atividades se estabeleceram e assim surgiram o desenvolvimento de todo o percurso de trabalho com os recursos que foram compreendidos como um facilitador da aprendizagem e, consequentemente, um implemento para a realização da inclusão escolar.

A BNCC, que propõe um desafio de melhorias no desenvolvimento escolar para ressignificar as práticas e aprendizagem, consequentemente busca suas respostas no desempenho dos alunos. Entretanto, é necessário que este documento faça parte da realidade de conhecimento do profissional da educação, preferencialmente dos professores, pois exige mudanças de paradigma para serem alinhadas à pratica nas instituições de ensino, enfatizando Maciel *et al* (2017, p. 669): "Assim, a BNCC é um retrato, o mais fidedigno possível, da realidade sócio-histórica cultural brasileira.".

Os instrumentos geradores às boas práticas pedagógicas originaram de seu documento para nortear todo o percurso de atividades para torná-las significativas à aprendizagem e ao ambiente escolar e inclusivo.

6.3.2.1 A Base Nacional Comum Curricular e a Interdisciplinaridade Envolvidas na Execução do caminhar Pedagógico

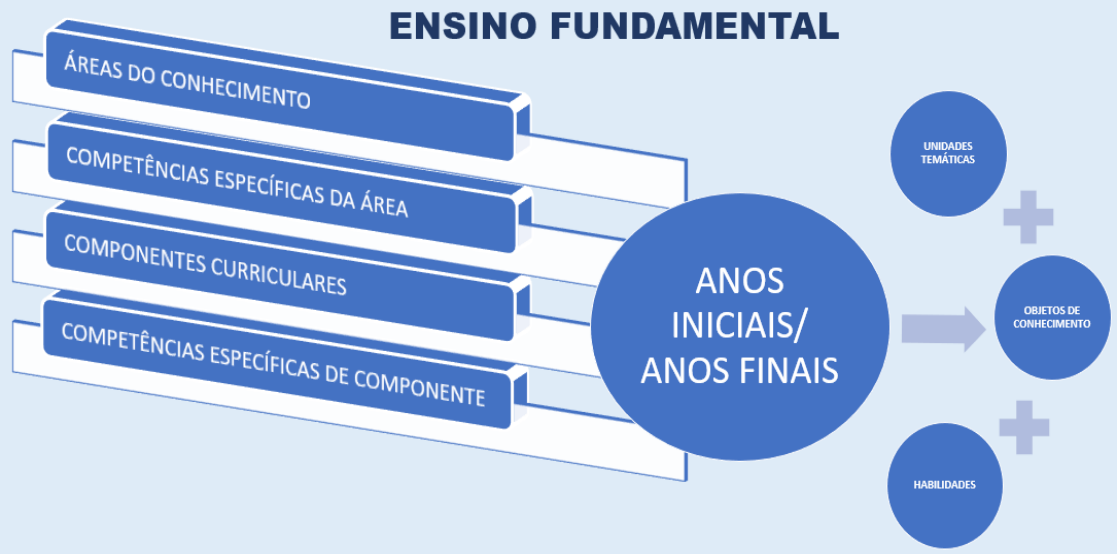
A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) tem como proposta tornar o ambiente escolar organizado em torno dos interesses das crianças com a disponibilidade de computadores, tablets, telefones celulares e afins, aos alunos que são engajados cada vez mais como protagonistas da cultura digital. A necessidade de tornar igualitária a Educação Básica fundamenta o objetivo da BNCC que visa propor uma formação integral aos alunos, conforme mostra seu documento. Na possibilidade de fazer valer os direitos de aprendizagem dos alunos, empregou-se o preceito para tornar próprio o caminhar das instituições de ensino em uma base de cumprimento de processos norteadores às faixas etárias de aprendizagem, objetos de conhecimento e habilidades que os estudantes precisam atingir durante cada etapa estabelecida na BNCC. A proposta é positiva, pois em cada etapa de desenvolvimento da aprendizagem há um ponto de partida com a finalidade de tornar igual em direitos a trajetória

dos educandos. “A BNCC é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidade da Educação Básica [...]” (MEC, 2017, p.7)

Proveniente ao que prevê a CF para assegurar a formação básica comum a todos, da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) que estabelece competências e diretrizes para nortear o currículo e os conteúdos mínimos nas três etapas da Educação Básica (desde a Educação Infantil ao Ensino Médio) em todo o repertório nacional e originária do Plano Nacional de educação (PNE) que reiterou a necessidade de uma base Nacional Comum, nasce a BNCC.

No intuito de estabelecer uma formação integral aos estudantes, dez competências gerais compreendem a formação do indivíduo desde aspectos cognitivos aos socioemocionais para serem desenvolvidos ao longo do percurso da Educação Básica. Além das competências gerais, existem as competências específicas que, ligadas a cada área do conhecimento, formam os componentes curriculares que, em cada um, desempenham um conjunto de habilidades a fim de relacionar aos diferentes objetos do conhecimento que são organizados em unidades temáticas, conforme a representação da figura 2:

Figura 10: ESQUEMA DE ESTRUTURA DA BNCC.



Fonte: A autora (2021).

São quatro áreas do conhecimento (Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza e Ciências Humanas) presentes nesta pesquisa que se comunicam com seis componentes curriculares do Ensino Fundamental I, como Língua Portuguesa, Arte, Matemática, Ciências,

História e Geografia, que revelam os conhecimentos e saberes propostos do desenvolvimento ao longo das etapas da Educação Básica. Assim como estabelece o documento, nos componentes curriculares estão as habilidades que são apresentadas com o objetivo de desenvolver competências específicas a partir da relação dos diferentes objetos de conhecimento (conteúdos, conceitos e processos). Vale ressaltar que as competências específicas desempenham grande importância entre as áreas de conhecimento, pois possibilitam uma grande articulação de nível horizontal e vertical na progressão do EF, assim como aponta a BNCC (2017):

> As competências específicas possibilitam a articulação horizontal entre as áreas, perpassando todos os componentes curriculares, e também a articulação vertical, ou seja, a progressão entre o Ensino Fundamental – Anos Iniciais e o Ensino Fundamental – Anos Finais e a continuidade das experiências dos alunos, considerando suas especificidades (BNCC, 2017).

Dessa forma, a integração entre os componentes curriculares presentes na proposta teve suma importância para o desenrolar-se de competências específicas que estão previstas na BNCC (2017), em consonância da interdisciplinaridade que desempenham nas atividades produzidas a conexão entre as áreas de conhecimento. A interdisciplinaridade está prevista no documento da BNCC (2017).

Sendo assim, com o documento que conta com as dez competências gerais para gerarem os direitos de aprendizagem e desenvolvimento de cunho pedagógico, esta pesquisa apresenta cinco delas em atividades de caráter socioemocional, tecnológico, de importância na realidade social, pensamento criativo e afins, discriminadas na SD. A finalidade é de promover atividades significativas no âmbito da inclusão ao que objetiva este trabalho, pois, assim como são discriminadas as dez competências, o próprio documento reconhece que a "educação deve afirmar valores e estimular ações que contribuam para a transformação da sociedade, tornando-a mais humana, socialmente justa e, também, voltada para a preservação da natureza" (BRASIL, 2013).

A interdisciplinaridade é prevista nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), que possuem a função de atingir os objetivos da LDB, o que conta com o trabalho entre as disciplinas:

> 4.6. – Base Nacional comum e parte diversificada
> Interdisciplinaridade e Contextualização formam o eixo organizador da doutrina curricular expressa na LDB. Elas obrigam uma visão do conhecimento e das formas de tratá-los para ensinar e para aprender, que permite dar significado integrador a duas outras dimensões do currículo, de forma a evitar transformá-las em novas

> dualidades ou reforçar as já existentes: base nacional Comum/parte diversificada, e formação geral/preparação básica para o trabalho. (PCN 2002, p. 98)

Os conteúdos trabalhados na sequência de atividades nasceram da necessidade do envolvimento entre as partes de cada etapa relacionada às habilidades que se deseja almejar, em uma função de proporcionar uma ligação entre os assuntos das disciplinas trabalhadas de cada dia de aula planejado.

6.3.2.2 A Utilização de Vídeos na Colaboração de Práticas Inclusivas e Significativas à Proposta

Uma das partes principais para o planejamento do professor é a utilização dos recursos didáticos que vão compor suas aulas e projetos, caminhando com sua base metodológica e organização para realizar as ações pedagógicas. São muitos os recursos a compor as práticas no dia a dia do professor e de seus alunos na sala de aula. Com a *cibercultura*, o cenário educacional passou a contar com a possibilidade do uso da tecnologia digital, que reavalia as práticas nos espaços de ensino.

Vivemos em uma sociedade em que as informações e a comunicação movem as relações com o mundo que, movimentado pelas evoluções tecnológicas, o desenvolvimento das práticas do professor, em sua formação, merece um olhar especial. Nos dias atuais, os saberes de uma única área não podem ser resolvidos sozinho, exige um olhar interdisciplinar e entendimento transdisciplinar para serem solucionados. O professor enquanto transmissor de informação deixa de fazer sentido pelas necessidades que são impostas. Mediante a este cenário, a formação docente merece destaque e necessita da articulação do contexto social e de suas práticas pedagógicas, sendo ela, a articulação, as competências relacionadas ao uso das tecnologias digitais. (MODELSKY; GIRAFFA; CASARTELLI, 2019)

Em função das necessidades apontadas neste novo cenário educacional que a tecnologia digital tende a contribuir, esta pesquisa contou com a utilização de vídeos didáticos construídos com a finalidade de aproximar as informações e as relações entre professor-aluno, através de um artifício comum à realidade de todos por meios atrativos.

A ferramenta utilizada para a introdução de alguns conteúdos e assuntos mencionados na SD foi a produção de vídeos que foram construídos para um determinado fim específico na dinamização do percurso das atividades permeados pela plataforma do *YouTube*.

Entretanto, os vídeos e os demais elementos da construção da SD, assim como o material na íntegra, estão presentes no site da Proximal[12]. No total foram quatro vídeos criados para a contribuição da aprendizagem, tanto de contribuição do percurso de uma parte específica, quanto como finalidade geral de toda a proposta da SD. Os vídeos contaram com a presença da interpretação em LIBRAS, ampliando o recurso ao favorecimento da prática inclusiva no decorrer das atividades como apoio visual, facilitador e significativo. Quanto à temática dos quatro vídeos proporcionados, a SD conta com assuntos relacionados à "A Importância das Histórias", que apresenta uma breve origem da contação das histórias e a importância dela no dia a dia, "A História dos Números Naturais", que explica que em tudo há uma história, relacionando ao tema de identidade trabalhado na aula, "O Número nas Posições das Casas Decimais" para aprofundar os conhecimentos da Matemática pretendido na aula e "o percurso para a produção do *E-book*" que é direcionado ao uso em dois momentos, pois dá o passo a passo da confecção do produto do *E-book* e do conteúdo relacionado ao gênero textual oferecido nele. Os vídeos contam com imagens retiradas do *Bing*[13], de criação da pesquisadora, de prints dos materiais criados, com efeitos especiais de imagens permitidos pelo recurso escolhido para a sua produção, com vídeos e vozes da pesquisadora e interpretação da instrutora de LIBRAS convidada a participar. Para a produção entre cada vídeo foi necessária a pesquisa entre diversos assuntos. Este recurso conta como uma grande contribuição significativa para o ambiente inclusivo na sala de aula.

6.3.2.3 A Significância dos Jogos Educativos na Promoção do Ensino e o Uso de Brincadeiras e Atividades Dirigidas na Rotina da Sala de Aula

Muito se deturpa a presença dos jogos ao ambiente educacional. Na atualidade, com a presença e exploração de um universo de jogos digitais, muito se associa a utilização deles como diversão, passatempo. Todavia, a promoção de jogos na escola, mais especificamente na sala de aula, já é uma tarefa de muitos professores, fazendo o uso destes recursos de forma concreta com um propósito pedagógico. Hoje, nos deparamos com infinitas possibilidades de jogos promovidos pela tecnologia digital com a finalidade pedagógica, já que o contexto social caminha com a evolução da tecnologia em aplicativos e *sites* da *internet*. A partir desta

[12] Proximal: site de acesso aos produtos das dissertações do Mestrado Profissional da UNICARIOCA. Disponível em: https://proximal.unicarioca.edu.br/portal/sequencias-didaticas/

[13] *Bing* é um motor de pesquisa da *Microsoft* que ajuda a transformar informações em ações, tornando mais rápido e fácil passar da pesquisa à ação. Informações disponíveis em: https://www.bing.com/?cc=br

caminhada surgiram os jogos digitais pedagógicos na busca de trazer ao aluno e ao ambiente escolar as possibilidades de investir em novas práticas para a aprendizagem, somadas aos objetivos do professor em seu planejamento. Os jogos são recursos lúdicos que promovem grandemente o desenvolvimento da criança. A partir do jogo, a criança adquire iniciativa e autoconfiança, estimula a criatividade, aprende a agir, desenvolve a linguagem, o pensamento e a concentração (Vygotsky, 1989), lida com regras e permeiam um desenvolvimento integral e proativo em diferentes áreas como linguística, social, afetiva, cognitiva, motora e moral. Além disso, contribui na formação da Educação Socioemocional, na construção de responsabilidade, autonomia, criatividade, criticidade e cooperação, assim como diz Moratori (2003), que complementa:

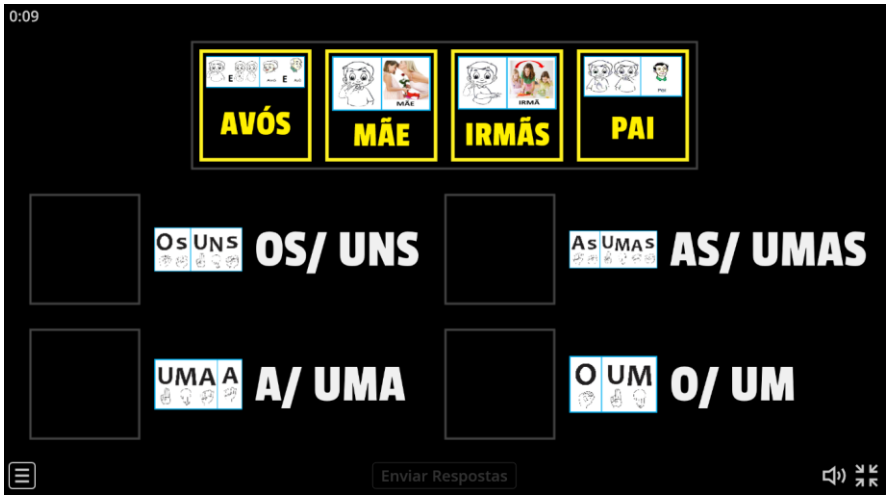
> Quando são propostas atividades com jogos para alunos, a reação mais comum é de alegria e prazer pela atividade a ser desenvolvida. O interesse pelo material do jogo, pelas regras ou pelo desafio proposto envolvem o aluno, estimulando-o à ação. É necessário que a atividade de jogo proposta, represente um verdadeiro desafio ao sujeito despertando-o para a ação, para o envolvimento com a atividade, motivando-o ainda mais (Moratori, 2003, p. 12)

Os jogos educativos precisa ter objetivos bem definidos, promover situações desafiadoras e interessantes na contribuição da resolução de problemas e permite desempenhar no estudante uma autoavaliação enquanto dinamiza no coletivo. E, o papel do professor na prática com os jogos é o de colaborar com o aluno na busca de solução de problemas, envolvendo-o emocionalmente nesta dinâmica. Moratori (2003) ainda menciona o jogo permeado pela tecnologia digital e afirma que, ao possibilitar um jogo computadorizado no processo de ensino-aprendizagem, os fatores que devem ser priorizados são a faixa etária e a maneira como o jogo se apresenta e não somente o conteúdo que será trabalhado ao público-alvo.

Os jogos elaborados para a presente pesquisa são tanto em formato concreto para as atividades, quanto em formato digital a fim de proporcionarem ao ambiente escolar o pleno desenvolvimento do educando. Entre os jogos concretos, está o jogo de perguntas e respostas relacionados às definições de palavras trabalhadas no conteúdo de Língua Portuguesa, discriminado na SD em Anexo. Entre os jogos digitais, estão os quatro jogos produzidos pela pesquisadora através da plataforma do *Wordwall* que permite a criação de atividades personalizadas, gamificadas para trabalhar com palavras, com formação de jogos por combinação, classificação de grupos e por caça-palavras. Entre os jogos digitais, há a presença do recurso de LIBRAS nas imagens dos que foram possível incluir a informação, como o de combinação e de classificação de grupos.

Nas figuras 11 e 12 há exemplos dos jogos produzidos pela pesquisadora com a finalidade de proporcionar atividades inclusivas aos alunos:

Figura 11: JOGO DE COMBINAÇÃO “COMBINANDO ARTIGO COM SUBSTANTIVO”, PRODUZIDO NA PLATAFORMA DO *WORDWALL*.



Fonte: A autora (2021).

Figura 12: JOGO DE CLASSIFICAÇÃO DE GRUPOS “PONTUAÇÃO COM LIBRAS”, PRODUZIDO NA PLATAFORMA DO *WORDWALL*.



Fonte: A autora (2021).

A SD conta também com brincadeiras, como apresentado no produto a “Caixa de palavras”, entre a dinâmica de procura de objetos para conceituá-los e no uso da contagem de tampinhas para as operações matemáticas. As atividades dirigidas mencionadas e

propostas contam como um mesmo procedimento de objetivos dos jogos, assim como as brincadeiras, pela organização que possuem no planejamento da proposta.

Entre as atividades dirigidas, que tiveram como objetivo revisar os conteúdos ministrados, trabalhados em diferentes formas e com diferentes recursos, apresentaram em seu formato destaques em cores, tamanhos e possibilidades de colaboração em suas atividades para o ato de incluir os alunos com NEE. No entanto, as atividades dirigidas, nascem das propostas dos diferentes momentos e torna-se mais um recurso para verificar a aprendizagem dos alunos.

6.3.2.4 O Poder da Participação das Histórias na Prática das Aprendizagens

A presença da criação e contação de histórias em torno da SD se deu como eixo central de toda a proposta desta pesquisa. A importância do recurso das histórias é preconizada nos documentos relacionados à prática pedagógica e potencializa todos os componentes curriculares pelas suas variadas formas no campo da oralidade e da escrita.

A história é um alimento da imaginação da criança e precisa ser dosada conforme sua estrutura cerebral. Sabemos que o leite é um alimento indispensável ao crescimento sadio. No entanto, se oferecermos ao lactente leite deteriorado ou em quantidade excessiva, poderão ocorrer vômitos, diarreia, e prejuízo da saúde. Feijão é excelente, mas nem por isso iremos dar feijão a um bebê, pois fará mal a ele. Esperamos que cresça e seu organismo possa assimilar o alimento. A história também é assimilada de acordo com o desenvolvimento da criança e por um sistema muito mais delicado e especial. (COELHO, 2008, p. 14)

Assim, a contribuição das histórias no exercício de sala de aula conta desde o desenvolvimento da linguagem oral até prática de produção textual, explorando e desenvolvendo variadas formas de estilo, conforme Bakthin (2003), que afirma o porquê de gêneros serem infinitos:

> [...] são inesgotáveis as possibilidades da multiforme atividade humana e porque em cada campo dessa atividade é integral o repertório de gêneros do discurso, que cresce e se diferencia à medida que se desenvolve e se complexifica a um determinado campo. (BACTHIN, 2003, p. 262)

É previsível que os gêneros textuais, como a presente HQ desta pesquisa, sejam os fatores que permeiem os conteúdos, não só da Língua Portuguesa, mas de quaisquer disciplinas, comportando-se como componente contextualizado entre as atividades.
Murray et al (2018) destaca a presença da história como uma atividade a um fator relevante no auxílio do aluno com NEE, inclusive aos que têm necessidade complexa de comunicação nas variadas habilidades escolares, na aquisição e desenvolvimento de conceitos.

6.3.2.5 O *PowerPoint* Como Ferramenta Escolhida e a Criação do Recurso *E-book* no Aprimoramento da Leitura, da Escrita e da Criatividade

O *PowerPoint* é um programa da Microsoft que possibilita o uso de textos, vídeos, desenhos, imagens e afins, como estratégia de recurso das TICs. Apresenta-se como um programa próximo e muito conhecido pelos professores e estudantes em geral. Além de ser um recurso antigo, permite que os usuários se apropriem dele sem precisar utilizar dados de internet, pois é um programa pertencente no computador e em outros equipamentos tecnológicos digitais como em *tablets* e *smartphones*, tornando-se acessível a todos que possuam estas ferramentas.

A partir das características do programa, de uma função integradora e mais acessível ao aluno, o programa foi inserido na pesquisa com a finalidade de possibilitar aos alunos um recurso tecnológico digital que, em junção dos conteúdos definidos, traz as possibilidades da Arte na criatividade e criação de histórias, as HQs.

Com uma riqueza de recursos presentes, o programa conta com a inserção de imagens, textos, símbolos, figuras, com a criação de desenhos que possibilitam ao corpo discente a produtividade do gênero textual escolhido na pesquisa.

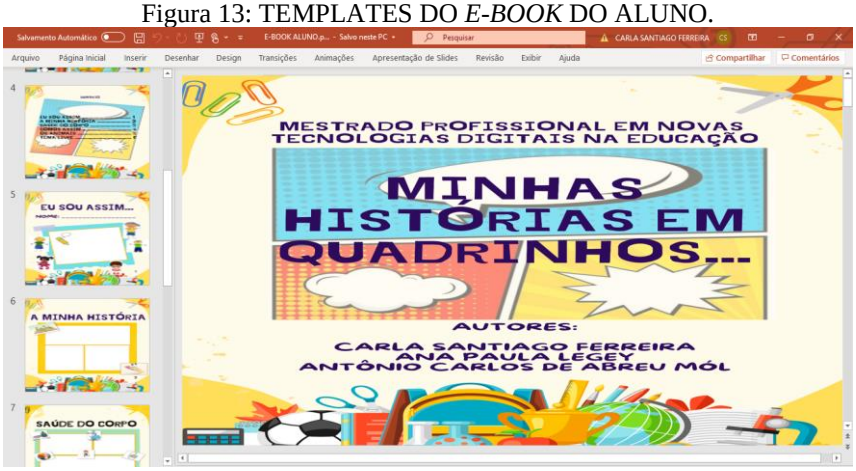
Diante disso, pela facilidade tanto para o professor quanto para o aluno, o programa pode proporcionar a realização de variados tipos de atividades, não só como apresentação de aulas, de atividades, mas até como produção de jogos, pois o programa está em constante atualização de recursos, o que o torna uma grande ferramenta na sala de aula. Sua utilização na pesquisa se dá pelo uso de *templates* criados pela pesquisadora na busca de utilização para a criação de um *E-book* de HQs. O uso do *PowerPoint* já é ministrado há muito tempo em

aulas, com um perfil de apresentações de conteúdo das aulas. O programa é de fácil acesso e familiarizado pela grande maioria dos docentes, de práticas e de conhecimento deles.

Em um estudo realizado já em 2009 por Pires *et al* (2012), com a utilização do programa do *PowerPoint* em aulas da disciplina de Ciências em uma escola da Rede Pública, constatou que a maioria dos estudantes já conhecia o instrumento, que o uso das imagens permeadas por ele era significativo, que quase totalmente possibilitou a compreensão do conteúdo dentro do contexto educacional, entre outros aspectos.

Dentro dos doze *templates* contemplados pelo *E-book* do aluno estão a capa, ficha de informações dos autores, ficha catalográfica, as cinco partes temáticas descritas na SD para a produção da HQ, a página do código QR e a contracapa.

Figura 13: TEMPLATES DO *E-BOOK* DO ALUNO.



Fonte: A autora (2021).

A proposta do uso do Código QR no *E-book* do aluno é dada pela promoção que um produto digital possui. Diante da possibilidade de formação de um livro digital, o Código QR entra como o recurso facilitador para visualizar a produção de cada aluno discriminada no último dia de atividades da SD, apresentando possibilidades rápidas e dinâmicas das informações do produto.

6.3.3 O Percurso da Sequência Didática Colaborativa e Significativa aos Estudantes

A Sequência Didática elaborada foi permeada por um circuito de atividades que tiveram como objetivo a promoção de um trabalho significativo ao público de alunos do

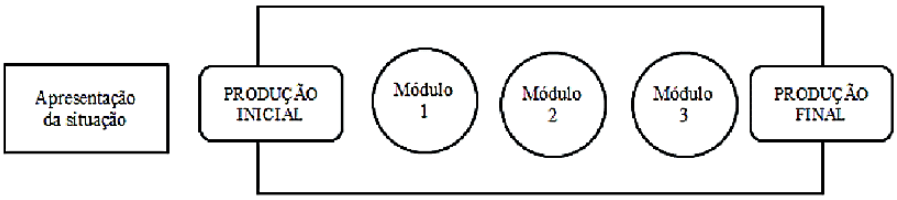
Ensino Fundamental I para tornar seu ambiente integrador e inclusivo. Portanto, sua construção contou com uma série de atividades e recursos que, em sequência, organizados, estruturados e articulados atribuíram sua forma didática em consonância com a inclusão escolar.

Em cada dia de percurso, procurou-se promover atividades articuladas, de forma a vincular os componentes curriculares uns com os outros. Ainda assim, entre os dias de percurso de sua organização, apresentou-se de modo a estabelecer uma ligação entre os conteúdos, a partir de uma estrutura composta por recursos e atividades, para que ganhasse sentido , com o objetivo de efetivar a promoção da aprendizagem.

Em proporção, os objetivos educacionais traçados e propostos na SD deste trabalho priorizou destacar ao conhecimento tanto do professor quanto pelos alunos seu início e seu fim entre as atividades planejadas, assim como estabelece Zabala (1998).

O esquema da figura 6, segundo Dolz *et al* (2013, p. 83) trata-se da estrutura de base de uma Sequência Didática:

Figura 14: ESTRUTURA DE BASE DE UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA.



Fonte: Dolz et al (2004).

Relacionando a figura de estrutura de base de uma SD, como conceitua Dolz *et al* (2004), cada parte estabelecida pelos autores conta com os dias de trabalho descrito nos *frameworks*, na área de anexo desta pesquisa, como Produção Inicial, Módulo 1, Módulo 2, Módulo 3 e Produção Final, contendo a apresentação da situação a cada momento das atividades, principalmente no processo inicial do trabalho.

6.4 Avaliação da Sequência Didática

Ao final da construção da SD desta pesquisa, um novo questionário foi apresentado, conforme explicitado no apêndice deste projeto, para analisar a avaliação final do produto

realizado de forma colaborativa e integradora, buscando respostas sobre a significância e a objetividade da construção deste trabalho às professoras colaboradoras.

No último encontro da Roda de Conversa promovido pela pesquisadora desta pesquisa, as professoras colaboradoras estiveram diante de um formulário construído na plataforma da Microsoft Forms a assim avaliar a SD preparada.

A avaliação foi realizada por meio de questionário eletrônico, oferecido pela plataforma da *Microsoft Forms*, formulado pela proponente deste trabalho. O objetivo do formulário de avaliação final é de investigar o retorno positivo e negativo das professoras colaboradoras participantes sobre a proposta do produto final, apresentando doze (12) questões muito importantes para futuras pesquisas. Entre as doze questões apresentadas no questionário, duas (2) visam qualificar a utilização e a importância das novas tecnologias como recursos nas atividades em sala de aula e as demais destinam-se a perguntas abertas com o intuito de ampliar às colaboradoras o espaço de suas considerações a respeito do produto criado de forma colaborativa.

Sendo assim, as professoras colaboradoras responderam às dozes questões contidas.

Na primeira pergunta para verificar se o processo de construção da SD foi importante, todas as três as professoras colaboradoras concordaram que foi positivo, que contribuiu muito para as produções de suas aulas e atingir alguns alunos com NEE, identificando que a estratégia utilizada auxilia e valoriza os conhecimentos prévios dos alunos, auxiliando-os nas dificuldades também.

> *"Sim, porque essa estratégia de ensino auxilia e valoriza os conhecimentos prévios dos alunos, auxiliando nas suas dificuldades."* PARTICIPANTE 1

Sobre a definição do percurso do processo de elaboração na pesquisa, as colaboradoras o destacaram como produtivo, enriquecedor, rico em aprendizagem, e fundamental, pois escolher a maneira para abordar os conteúdos diferenciados para contemplar todos os alunos é fundamental para o sucesso do produto realizado.

> *"Esse percurso é fundamental, pois escolher de que maneira podemos abordar os conteúdos de maneira diferenciada que contemplem todos os alunos são questões fundamentais para o sucesso do produto realizado."* PARTICIPANTE 1

As professoras comentaram sobre pergunta de número três que não encontraram dificuldades para colaborar na elaboração da pesquisa, apesar de alguns contratempos encontrados, que não impediram seu interesse e espírito colaborativo.

"Não encontrei dificuldades, pois durante as rodas de conversa foi minuciosamente esclarecido, apesar de ter sido algo novo que pude vivenciar." PARTICIPANTE 2

Sobre a experiência com um produto colaborativo e tecnológico digital em uma pesquisa, as professoras concluíram que vivemos na era dessa tecnologia digital, que os alunos já lidam com ela e se atraem, que contribuiu principalmente para o conhecimento próprio e que ampliou a visão da utilização de recursos tecnológicos em suas práticas pedagógicas. Também foi destacado que a experiência foi construtiva, pois está colaborando com o processo de conhecimento docente.

"Experiência construtiva, pois também estou me apossando das novas tecnologias." PARTICIPANTE 3

De acordo com as formações e experiências pedagógicas já adquiridas, foi questionado se alguma expectativa não foi atingida por cada uma. Todas as professoras colaboradoras afirmaram que as expectativas foram superadas e atingidas.

"Todas atingidas." PARTICIPANTE 3

De forma a avaliar a estrutura da SD, foi perguntado às professoras se elas mudariam a forma de construção da proposta e como fariam em caso positivo. Em todas as respostas foram registrados que não mudariam nada, pois foi muito bem elaborada.

"Achei que a construção da Sequência Didática foi bem elaborada, não mudaria nada." PARTICIPANTE 1

Na pergunta sete, a pesquisadora procurou descobrir se o produto final pode proporcionar um ambiente pedagógico colaborador à aprendizagem e de desenvolvimento da inclusão nas classes regulares de ensino e que aspectos são importantes a destacar. As respondentes afirmaram que o produto proporciona um ambiente pedagógico colaborador à

aprendizagem e ao desenvolvimento da inclusão nas classes regulares de ensino. Destacaram que devemos oportunizar diferentes formas pedagógicas para alcançar a todos, com novas experiências de aprendizagem, o produto final está adaptado a todas as realidades e de fácil acesso, respeitando a individualidade e limitações dos alunos e que traz ludicidade e modernidade para a sala de aula.

"Concordo. O produto final está adaptado para todas as realidades e de fácil acesso, respeitando a individualidade e limitações dos alunos." PARTICIPANTE 2

Foi possibilitado às professoras a avaliarem a produção do produto final por nota ao desenvolver um recurso digital que tem por meta proporcionar o engajamento de todos os alunos ao ambiente escolar. Todas as professoras avaliaram com a nota máxima, com dez estrelas.

"10.0" PARTICIPANTE 1

A pesquisa de avaliação final por questionário procurou verificar se, após as professoras terem contribuído na construção da SD, se incluiriam na prática e porque o incluiriam. As respondentes afirmaram que incluiriam por ser um recurso oportuno e colaborador na aprendizagem, por ter contribuído positivamente no aprendizado e no interesse para ser executado.

"Com certeza. O recurso realizado contribuiu positivamente no aprendizado e no interesse para ser executado." PARTICIPANTE 2

Entre a opinião das colaboradoras, foi solicitado no questionário a classificação dada sobre a importância da utilização das novas tecnologias digitais como um recurso nas atividades de sala de aula e todas apresentaram a máxima dela.

"10.0" PARTICIPANTE 1

Ainda em opinião, sobre a utilização dos recursos das novas tecnologias digitais em atividades para promover uma aprendizagem significativa e colaborativa no processo de inclusão nas salas de aula, as respostas foram "O mundo digital oferece aos nossos alunos incluídos ou não e também a nós professores desafios e oportunidades na educação , com mais participações", "De extrema importância. Os recursos tecnológicos são atraentes e

contribuem para o melhor desenvolvimento entre as crianças." e "Irei incluir na minha prática docente, pois achei o produto final muito enriquecedor".

“Irei incluir na minha prática docente, pois achei o produto final muito enriquecedor.”
PARTICIPANTE 1

Na última parte do questionário, na questão de número doze, o espaço foi aberto para que as professoras colaboradoras apresentassem suas críticas e sugestões acerca do tema, da participação do produto e de suas visões sobre o desenvolvimento e proposta da pesquisa. As participantes comentaram

"Quero ressaltar que, apesar da proposta ser altamente positiva, requer também iniciativas governamentais de assessorar as escolas na parte tecnológica para que a parceria dos sistemas humanos aliados aos sistemas tecnológicos digitais possa potencializar as aprendizagens complexas e colaborativas no nosso ambiente escolar.", PARTICIPANTE 1

"O trabalho final está excelente! Realizado com muito carinho, atenção, cuidado e dedicação! Parabéns, Carla! Sucesso com o seu Projeto." PARTICIPANTE 2

"Achei que o Projeto foi desenvolvido com muito carinho não só para os alunos que necessitam de alguma atenção em especial, mas também servirá para apoio e desenvolvimento de toda a classe".
PARTICIPANTE 3

7. ANÁLISE DE RESULTADOS DA PESQUISA

O produto final desta pesquisa contou com três fatores sistematizados nos procedimentos metodológicos. Os diagnósticos verificados a partir dos três procedimentos contidos no método desta pesquisa colaboraram na argumentação de alguns fatores importantes de análise das atividades significativas e colaborativas na integração de todos os alunos permeadas pela Sequência Didática. Desse modo, procedeu-se o desenvolvimento de uma SD com a colaboração de professores atuantes em turmas inclusivas.

As sequências didáticas foram desenvolvidas a partir do que é preconizado pela BNCC e a partir um planejamento conhecido também como modelo ou "*framework*"[14].

É interessante ressaltar que esse modelo de planejamento foi adaptado pela pesquisadora desta dissertação, como objetivo de diagnosticar as fases de aprendizagem das crianças, que foi realizada com sucesso entre alunos da Rede Municipal de Ensino da Cidade do Rio de Janeiro, inclusive com alunos NEE.

A partir da experiência adquirida, o modelo de planejamento passou a ser utilizado e assim ser adaptado à realidade dos alunos (regulares e incluídos) na classe regular de ensino.

Cada SD produzida ao público-alvo desta pesquisa (alunos com NEE e alunos regulares) foi construída com a colaboração de um grupo de professores da mesma escola da pesquisadora deste trabalho. Os encontros ocorreram através da plataforma da Google, no *Google Meet*, que foi parte do ambiente virtual de trabalho de todas, com reuniões periódicas quase que semanais totalizadas em seis encontros. A cada encontro desta etapa ficou definido o passo a passo de cada atividade sequenciada pelo gênero textual Histórias em Quadrinhos na concepção de um *Storytelling* em seu desenvolvimento de conteúdos e práticas socioemocionais a serem organizadas conforme as necessidades de cada perfil.

O objetivo, ao final desta etapa, era que as professoras colaboradoras pudessem compreender o motivo pelo uso dos temas e conteúdos e ter habilidades de promover ideias sobre propostas integradoras, apesar destes escolhidos já terem sido justificados como um grande suporte inclusivo. Entre os encontros, foi prevista a montagem dos *Frameworks*, logo

[14] JOHNSON, R. E.; FOOT, B. (1988) Segundo os autores, um framework é definido com "um conjunto de classes que incorporam um projeto abstrato para solucionar uma família de problemas relacionados". Entrelinhas, o framework procura destacar as partes que permanecem estáveis do domínio da aplicação que podem ser reutilizadas, atuando como um percurso que enfatiza o reforço nas atividades desta pesquisa.

assim para as educadoras analisarem o quanto as habilidades da BNCC devem fazer parte de um planejamento que deve estar interligado a um retorno das aprendizagens. Portanto, assim como afirma Freire (2011) acerca do currículo e da educação bancária, o desafio é focar nas questões pedagógicas, de crítica social dentro das escolas, com espaço de participação ativa do aluno em reflexões, de construção coletiva. Para Santos (2019, p. 14), "pensar nas ideias de Freire para compreender um pouco mais sobre o que significa currículo na educação é buscar compreender sobre como uma educação crítica é um grande ato de resistência.". Ainda para a autora, o desenvolvimento do protagonismo e da autonomia ofertam ao aluno o direito na participação de seu processo de aprendizagem, conforme o enfoque da BNCC:

> Participar ativamente, com adultos e outras crianças, tanto do planejamento da gestão da escola e das atividades propostas pelo educador quanto da realização das atividades da vida cotidiana, tais como a escolha das brincadeiras, dos materiais e dos ambientes, desenvolvendo diferentes linguagens e elaborando conhecimentos, decidindo e se posicionando. (BRASIL, 2017, p. 34)

O modelo de *framework* foi desenvolvido por Arantes[15] (2019) em sua pesquisa de mestrado pela UniCarioca (https:// proximal.unicarioca.edu.br). Ele é conhecido como um sistema para projetos que podem ser reutilizados, em repetidas vezes, otimizando tempo e trabalho (Quadro 15).

O quadro 15 mostra a fonte para o desenvolvimento da SD.

Quadro 15: MODELO DE FRAMEWORK. SD – DIAGNOSE COM FOCO NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO MEDIADO PELAS NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS.

MODELO DE FRAMEWORK PARA A SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Dia:	**1**	**X**	**2**		**3**	
Instituição:				**Data:**		
Professor:				**E-mail:**		
Eixo Temático:						
Conteúdo:						
Locais que serão utilizados:	**Sala de Aula**		**Pátio**	**X**	**Outros**	
Objetivos Esperados: Estabelecer a fase da aprendizagem investigada na qual o aluno de 3º Ano do E. F. se encontra.						

[15] De acordo com Arantes (2019), a facilidade para o aluno se desmotivar por assuntos que não são interessantes, o desmotiva e a aprendizagem será mais demorada ou não ocorrerá. E que os recursos tecnológicos digitais são a atração, bastando criar zonas de desenvolvimento proximal como apontam os estudos de Vygotsky.

1ª Etapa: Sempre com a tomada de Consciência e Diagnose (Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem e registro dos conhecimentos prévios sobre o assunto dos alunos).	
2º Etapa: Procurar estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos.	
3º Etapa: Tentar promover atitudes lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem permeadas pelas novas tecnologias digitais.	
4º Etapa: Buscar fixar os conteúdos através do caderno digital.	
5º Avaliação: Desenvolver as habilidades propostas na pesquisa, levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para as próximas etapas com a finalidade de garantir o resultado esperado pela pesquisadora.	
Recursos Digitais	Caderno digital (e outros).
Recursos Analógicos utilizados:	
Atividades para o Caderno Digital	Atividades direcionadas aos conceitos de SD, adaptadas na tecnologia digital.
Observações:	

Fonte: Arantes (2019)

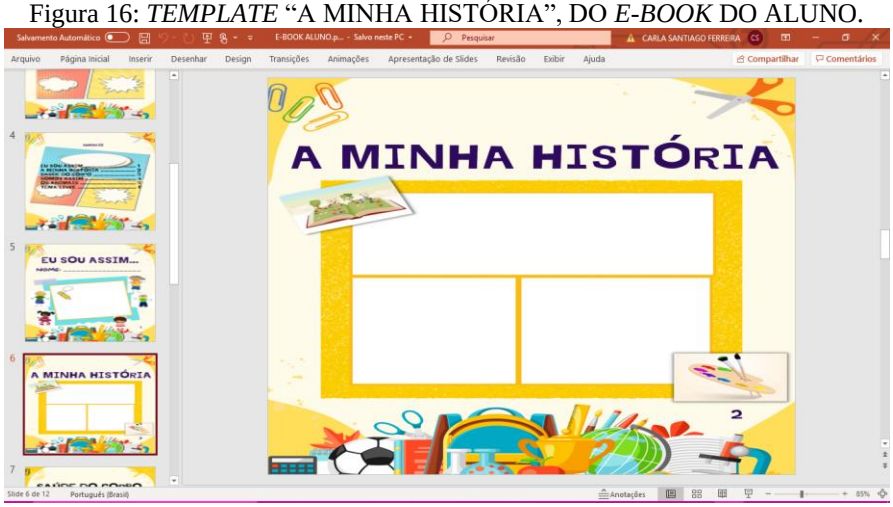
A cada etapa da SD, de cada dia de atividades, são propostas as partes da aula para que o roteiro siga com a organização e orientação que facilitará aos professores a desempenhar o trabalho nas disciplinas que serão abordadas. Dada a tomada de consciência sobre o percurso da aula, o professor passa a direcionar as etapas do processo de desenvolvimento de aprendizagem seguindo as habilidades da BNCC para que, em cada parte delas, a interdisciplinaridade ocorra, fazendo com que exista um circuito de conteúdos ministrados sendo interligados no trabalho e assim concluir com o trabalho final que será o *E-book* do aluno produzido pelas HQs.

Durante o primeiro dia, será possível realizar a primeira parte do *E-book* "Minhas Histórias em Quadrinhos" (Anexo A, p. 145) e trabalhar os conteúdos de Língua Portuguesa, História e Matemática, integrando-os ao assunto principal do dia que tem por objetivo trabalhar a identidade com a primeira parte do livro digital de tema "Eu sou Assim". Os alunos terão a oportunidade de aprender sobre a origem das histórias contadas, sobre sua identidade e sobre as histórias dos números, compreendendo que tudo possui uma história. O aluno criará seu personagem compreendendo os outros conteúdos trabalhados durante toda a aula. Assim, ao final da atividade, cada aluno passará para a fase de realização de sua

identidade, produzindo seu próprio personagem de sua HQ, suas características e detalhes artísticos individuais. Sendo assim, as atividades propostas no primeiro dia contarão com o recurso de imagens, atividades dirigidas, materiais para jogos e proposta de escrita em cada dia de formação da SD.

No segundo dia de atividades, as possibilidades de aprendizagem se dão a partir de atividades com materiais concretos, com cartazes, por vídeo explicativo sobre os conceitos das HQs, roda de conversa para discutir o tema da história a ser produzida de tema "A Minha História", lista coletiva e quadro de palavras, jogo concreto de perguntas e respostas, mostra de imagens e conversa sobre o tema saúde, atividade dirigida e jogo digital. Todas as atividades estão interligadas nos componentes curriculares previstos para o dia e compõe de situações inclusivas a todo o momento de suas realizações acerca de conteúdos de Língua Portuguesa, Ciências e Matemática.

Figura 16: *TEMPLATE* "A MINHA HISTÓRIA", DO *E-BOOK* DO ALUNO.



Fonte: A autora (2021).

No terceiro dia, as atividades apresentadas são compostas por contação de histórias, roda de conversa para desenvolver a terceira parte do *E-book* com o tema "Saúde do Corpo e da Mente", produção textual, ortografia por meio de um bingo de palavras trabalhadas, releitura e análise de gibis para investigar o uso da pontuação, jogo digital para verificar a aprendizagem sobre o conteúdo da pontuação, pesquisa sobre o assunto família, atividade dirigida para verificar a aprendizagem de conteúdos da Matemática lançados e por um vídeo explicativo que liga um conteúdo ao outro desta disciplina.

O quarto dia de atividades está composto por leitura de HQ, desenvolvimento da escrita, atividade dirigida, caixa de palavras para trabalhar conteúdos integrados de Língua

Portuguesa, apresentação de imagens e roda de conversa para tratar os assuntos abordados em Ciências, jogo digital para tratar do conteúdo “Os Animais”, utilização de tampinhas para diferenciar a adição da subtração e o desenvolvimento da quarta parte do *E-book* para tratar do assunto família em “Somos assim”. Os componentes curriculares trabalhados neste dia conta com a integração entre Língua Portuguesa, Ciências e Matemática.

O quinto dia conta como a produção final da SD. Neste dia, os alunos poderão fazer suas revisões acerca dos conteúdos trabalhados em todas as disciplinas e dos conceitos trabalhados no gênero textual HQ, por jogo digital para verificar a aprendizagem da ortografia de palavras e ao mesmo tempo enfatizar os sentimentos. A última parte trabalhada para a finalização do *E-book* tem por descrição “Tema Livre” e conclui o livro digital “Minhas Histórias em Quadrinhos”. A última parte do dia conta com o momento de autógrafos que possibilita aos alunos a maior fase de seu protagonismo da SD. Este último momento conta com o recurso do Código QR para facilitar a visibilidade da produção do *E-book* dos alunos.

Sendo assim, pensando nas possibilidades de criação e protagonismo do aluno, é importante discutir que atualmente o trabalho pedagógico ainda encontra embates, contradições e preocupações acerca do que é preconizado na BNCC. De acordo com Franco (2018, p. 3), ainda encontramos nas escolas a identificação de problemas como ênfase na memorização, falta de trabalho focado nas habilidades de reflexão crítica, assim como a autocrítica, sobre o que é ofertado nos conteúdos, destacando ainda o professor como principal condutor para a aprendizagem, determinante da forma de como se dará o saber. Um caminhar de desconstrução pedagógica é o ideal, pois, mesmo com os descritores do documento norteador dado ao professor, as ações focadas no objetivo de tornar o aluno como participante ativo ainda não estão sendo desenvolvidas plenamente nos espaços da escola. Vale ressaltar que, diante das possibilidades ainda encontradas nas salas de aula, o aluno com NEE também se torna um sujeito passivo no processo de inclusão e de aprendizagem acerca de sua formação social, principalmente. Portanto, quase sempre, o professor ainda não atua como o mediador do ensino aprendizagem e o aluno ainda participa como um sujeito passivo no desenvolvimento dos conteúdos correlacionados aos componentes curriculares. A autora defende o uso da SD nas ações pedagógicas, afirmando que, é através dela, que o professor pode intervir na aprendizagem ao ofertar momentos de reflexões e possibilidades ao aluno a atuar como sujeito deste processo pelas estratégias que a metodologia que possui.

A fim de auxiliar o professor na produção do *E-book* do aluno, a pesquisadora desta pesquisa construiu um *E-book* para o professor. Um manual com sete passos para o professor auxiliar seus alunos na construção de seu livro digital. O link deste manual preparado ao professor encontra-se na parte de anexo deste trabalho.

8. CONCLUSÃO

O presente trabalho contou com uma proposta de transformação dentro da sala de aula proporcionada pelas novas tecnologias digitais envolvendo a inclusão escolar. Não é uma tarefa fácil, mas de acordo com a proposta da pesquisa, as observações, buscas, estudos e amostragens dos próprios participantes, que permitiram o tracejar do caminho, os resultados esperados foram delimitados e apostos para serem executados.

De fato, como as práticas pedagógicas percorrem na atualidade, não há como dar continuidade, e a busca por soluções de olhares sensíveis ao tema foi o que tornou aos pares desta pesquisa uma grande força à causa. Tornar alunos com NEE participantes das aulas, mostrando sua significância real ao mundo, respeitando suas individualidades e adaptações em um ambiente agradável com os outros atuantes, de forma ativa, oferecendo a mesma oportunidade e concluindo assim a escola o seu papel social com todos, será um grande afago educacional.

O resultado como produto, visou em adotar as rodas de conversa como uma proposta futura para um modelo de encontros na construção de atividades, avaliações, oficinas, planejamentos, projetos etc. para a formação de Sequência Didática colaborativa que dê significado a uma necessidade dentro do espaço escolar.

Contudo, visando alcançar cada propósito deste trabalho, a pesquisa buscou alcançar uma aprendizagem oriunda de descobertas individuais e produções coletivas, transformar o espaço de aprendizagem em um ambiente agradável e estimulante, principalmente inclusivo, aproximar os alunos à realidade social de uma aprendizagem com significância através do trabalho com os recursos tecnológicos digitais; produzir atividades colaborativas, que dê significado aos conteúdos e ao dia adia de todos os alunos na participação de uma sociedade melhor e mostrar a necessidade do investimento aos recursos tecnológicos digitais a todos os alunos, principalmente aos alunos com NEE.

Concluindo, os procedimentos metodológicos utilizados com a finalidade de promover uma aprendizagem significativa e colaborativa que integre os alunos incluídos aos alunos regulares por meio de uma Sequência Didática com o uso de recursos digitais foram realizados. Foi possível identificar os fatores importantes da realidade de todos os alunos público-alvo deste trabalho para promover uma aprendizagem significativa através das rodas de conversa e da pesquisa pelo questionário. Os recursos digitais destacados na SD que

tinham como objetivo proporcionar o engajamento de todos os alunos ao ambiente escolar foram alcançados a partir da coleta de dados das rodas de conversa e do questionário. Assim, a SD foi construída com a participação de professoras colaboradoras e a avaliação final delas foi muito importante para a análise do produto final.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, B.; CORREIA, W.; CAMPOS, F. Uso da escala likert na análise de jogos**.** Salvador: **SBC-Proceedings of SBGames** Anais, v. 7, p. 2, 2011.

ALVES, A. G.; HOSTINS, R. C. Desenvolvimento da Imaginação e da Criatividade por meio de Design de Games por Crianças na Escola Inclusiva**. Rev. bras. educ. espec**., Bauru, v. 25, n. 1, p. 17-36, Mar. 2019. DOI 10.1590/s1413-65382519000100002. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-65382019000100017&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 27 jun. 2020

ALVES, Adriana Gomes; HOSTINS, Regina Célia Linhares. **Elaboração Conceitual por meio da Criação Colaborativa e Coletiva de Jogos Digitais na Perspectiva da Educação Inclusiva.** Rev. bras. educ. espec., Bauru, v. 25, n. 4, p. 709-728, Dec. 2019**.** DOI 10.1590/s1413-65382519000400011. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-65382019000400709&lng=en&nrm=iso. Acesso em 27 jun. 2020.

ARANTES, S. F. **Reforço Escolar em Sociedades Civis em prol da Alfabetização:** Interface entre Sequência Didática e Tecnologias Digitais. Disponível em: https://proximal.unicarioca.edu.br/portal/reforco-escolar-em-sociedades-civis-em-prol-da-alfabetizacao-interface-entre-sequencia-didatica-e-tecnologias-digitais/. Acesso em 03 nov. 2019.

BÁSICA, CÂMARA DE EDUCAÇÃO. **Conselho Nacional de Educação.** Resolução CNE/CP**, v**. 1, 2002.

BAKTIN, M. **Estética da Criação Verbal.** São Paulo: Martins Fontes, [1979] 1992.

BAKHTIN, V. I. Asymptotics of superregular perturbations of fiber ergodic semigroups. **Stochastics and Stochastic Reports**, v. 75, n. 5, p. 295-318, 2003.

BANCO MUNDIAL. Relatório sobre o Desenvolvimento Mundial de 2016: dividendos digitais. Overview booklet. **Banco Mundial, Washington, DC** Licença: Creative Commons Attribution CC BY, v. 3, 2016.

BARBOSA, V. S.; ARAÚJO, A. D.; ARAGÃO, C. O. Multimodalidade e multiletramentos: análise de atividades de leitura em meio digital. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v. 16, p. 623-650, 2016.

BENJAMIM, W. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura.** São Paulo: Brasiliense, 1994.

BIERNACKI, P.; WALDORF, D. **Snowball sampling: Problems and techniques of chain referral sampling.** Sociological methods & research, v. 10, n. 2, p. 141-163, 1981.

BN, C. **Contar histórias uma arte sem idade**. 2008.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil.** São Paulo: Imprensa Oficial, 2001.

_____. BRASÍLIA. **Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência nº 13.146, de 6 de julho de 2015 (Estatuto da Pessoa com Deficiência).** Diário Oficial da União, Brasília, DF, julho de 2015. BRASIL, BRASÍLIA.

_____. Ministério da Educação e de Desportos. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's)** – 3º e 4º ciclos do ensino fundamental: Língua Portuguesa. Brasília: MEC/SEF, 1997.

_____. Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República. Caderno de Educação em Direitos Humanos. **Educação em Direitos Humanos:** Diretrizes Nacionais. Brasília: Coordenação Geral de Educação em SDH/PR, Direitos Humanos, Secretaria Nacional de Promoção e Defesa dos Direitos Humanos, 2013. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=32131-educacao-dh-diretrizesnacionaispdf& Itemid=30192. Acesso em: 12 dez. 2021.

CARNEIRO, J. P. Inclusão Escolar: Desafios, Entraves e Possibilidades na Síndrome de Down. **Semioses**, v. 13, n. 4, p. 122-135, 2019.

COLLABORATIVE FOR ACADEMIC, SOCIAL, AND EMOTIONAL LEARNING. **Safe and sound: An educational leader's guide to evidence-based social and emotional learning programs**. 2003.

COELHO, V. A.; SOUSA, V.. **Differential effectiveness of a middle school social and emotional learning program: does setting matter?.** Journal of youth and adolescence, v. 47, n. 9, p. 1978-1991, 2018.

CORREIA-SILVA, A. T.; DA SILVA PAIVA, F.; RIBEIRO, E. N. **Inclusão educacional e audiodescrição de histórias em quadrinhos.** REVISTA INTERSABERES, v. 15, n. 36, p. 936-962, 2020.

CUNHA, J. H. S.; GRADIM, L. C. C.; COSTA, J. D.; ANDRADE, P. F.; OLIVEIRA, N. P.; PINTO, A. C. A experiência da Terapia Ocupacional com contação de histórias em uma instituição educacional/The experience of Occupational Therapy with storytelling in an educational institution**. Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**, v. 23, n. 1, 2015.

CUNHA, K. M. R.; MANTELLO, P. F. Era uma vez a notícia: Storytelling como técnica de redação de textos jornalísticos. **Revista Comunicação Midiática**, v. 9, n. 2, p. 56-67, 2014.

PAIVA, A. B. et al. Tecnologias assistivas como recurso didático para o ensino de matemática de alunos surdos. **Revista Valore**, v. 5, n. 1, p. 2-21, 2020.

DE SOUSA, L. O.; DALLA BERNARDINO, A. A contação de histórias como estratégia pedagógica na educação infantil e ensino fundamental. **Educere et Educare**, v. 6, n. 12, 2011.

DEL PRETTE, A.; DEL PRETTE, Z. A. P. **Aprendizagem socioemocional na infância e prevenção da violência:** Questões conceituais e metodologia da intervenção. In: Del Prette, A., Del Prette, Z. (Org.). Habilidades sociais, desenvolvimento e aprendizagem: Questões conceituais, avaliação e intervenção. 2ª ed. Campinas: Alinea. (2014).

DOLZ, J.; PASQUIER, A.; BRONCKART, J-P. **L'acquisition des discours: émergence d'une compétence ou apprentissage de capacités langagières? Études de Linguistique Appliquée,** n. 92, 1993.

DIAS, P. C. **A autoeficácia dos professores para a implementação de práticas inclusivas: contributos para uma reflexão sobre a inclusão educativa.** Ensaio: aval.pol.públ.Educ.. Rio de Janeiro, v. 25, n. 94, p. 7-25, Mar. 2017. DOI 10.1590/s0104-40362017000100001. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40362017000100007&lng=en&nrm=iso. Acesso em 27 jun. 2020.

DINIZ, T. B. C. **A contação de histórias e sua influência no desenvolvimento cognitivo e emocional da criança.** 2014.

DUARTE, A. S. et al. **Ensino de Libras para ouvintes numa abordagem dialógica: contribuições da teoria bakhtiniana para a elaboração de material didático.** 2011.

ECHALAR, A. D. L.; PEIXOTO, J. **Programa Um Computador por Aluno: o acesso às tecnologias digitais como estratégia para a redução das desigualdades sociais.** Ensaio: aval.pol.públ.Educ., Rio de Janeiro , v. 25, n. 95, p. 393-413, Apr. 2017. DOI 10.1590/s0104-40362017002501155. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40362017000200393&lng=en&nrm=iso. Acesso em 27/06/2020. Epub Apr. 27, 2017.

FERREIRA, S. L. Ingresso, permanência e competência: uma realidade possível para universitários com necessidades educacionais especiais. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 13, p. 43-60, 2007.

FIGUEIREDO, J. C. T. Defesa de Mestrado. **Digital Storytelling no eLearning: estudo de caso da sua aplicação a um modulo do ensino superior. 2014.** Disponível em https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/3472/1/TMPEL_JoséCarlosFigueiredo.pdf. Acesso em 02 dez. 2020.

FRANCO, D. L. A importância da sequência didática como metodologia no ensino da disciplina de física moderna no ensino médio. **Revista triângulo**, v. 11, n. 1, p. 151-162, 2018.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido.** rev. e atual. Rio de Janeiro: Paz e Terra**, p. 95-101, 2011.**

FREITAS, E. **Transtornos do Neurodesenvolvimento:** conhecimento, planejamento e inclusão real. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2019.

GARDNER, H. **Mentes que mudam: a arte e a ciência de mudar as nossas ideias e as dos outros.** Penso Editora, 2016.

GOLEMAN, D. **Inteligência Emocional.** 20. Ed. Rio de Janeiro, RJ: Objetiva, 1995.

GONÇALVES, V. COVIDados a inovar e a reinventar o processo de ensino-aprendizagem com TIC. **Revista Pedagogia em Ação**, v. 13, n. 1, p. 43-53, 2020.

HACK, J. R.; GUEDES, Olga. Digital storytelling, educação superior e literacia digital. **Roteiro**, v. 38, n. 1, p. 09-31, 2013.

HOPSON, L. M.; LEE, E**.** Mitigating the effect of family poverty on academic and behavioral outcomes: The role of school climate in middle and high school. **Children and Youth Services Review**, v. 33, n. 11, p. 2221-2229, 2011.

HOTT, D. F. M.; FRAZ, J. N. Acessibilidade, tecnologia assistiva e unidades de informação: articulações à realidade da inclusão. **Perspect. ciênc. inf.,** Belo Horizonte, v. 24, n. 4, p. 199-210, Dec. 2019. DOI 10.1590/1981-5344/4194. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-99362019000400199&lng=en&nrm=iso. Acesso em 27 jun. 2020. Epub Feb 10, 2020.

JAQUES, P. A.; VICARI, R. M. Estado da arte em ambientes inteligentes de aprendizagem que consideram a afetividade do aluno. **Informática na educação**, UFRGS: Porto Alegre**, v.** 8, n. 1, p. 15-38, 2005.

JOHNSON, R. E.; FOOTE, B. Designing reusable classes. **Journal of object-oriented programming**, v. 1, n. 2, p. 22-35, 1988.

KELLER, D. S. **Na ponta dos dedos: reflexões complexas entre cibernética e aprendizagem de crianças autistas (Tesis de Maestría).** Universidade de Santa Cruz do Sul. Santa Cruz do Sul. Recuperado de https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=107085#. Acesso em 24 nov. 2019. (2013)

KERSCH, D. F.; MARQUES, R. G. **SAÍMOS DO CINEMA DE ALMA LAVADA: MULTILETRAMENTOS E TRABALHO INTERDISCIPLINAR NA PRODUÇÃO DE CURTAS DE ACESSIBILIDADE MIDIÁTICA.** Trab. linguist. apl., Campinas, v. 55, n. 1, p. 77-99, abr. 2016. DOI 10.1590/010318134899174681. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-18132016000100077&lng=pt&nrm=iso. Acesso em 27 jun. 2020.

Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, v. 134, n. 248, 23 dez. 1996. Seção 1, p. 27834-27841. CÓRIA-SABI.

LEONARDO, N. S. T.; BRAY, C. T.; ROSSATO, Solange P. M. Inclusão escolar: um estudo acerca da implantação da proposta em escolas de ensino básico. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 15, p. 289-306, 2009.

LEONTEV, A. N. **A perspectiva Interacionista Sociodiscursiva de Bronckart.** In: MEURER, J.F; BONINI, A; Motta Ruth, D. (Org.) Gêneros: Teorias, Métodos, Debates. São Paulo: Parábolas, 2005.

LOUKAS, A.; ROALSON, L. A.; HERRERA, D. E. School connectedness buffers the effects of negative family relations and poor effortful control on early adolescent conduct problems. **Journal of research on adolescence**, v. 20, n. 1, p. 13-22, 2010.

MACHADO, R. Z.; LUNARDELLI, P. Os impactos da pandemia pelo coronavírus (SARSCOV-2) em múltiplas dimensões da vida social no brasil em 2021. **Brazilian Journal of Development**, v. 7, n. 6, p. 64121-64132, 2021.

MACIEL, C. M. L. et al. Visão de professores de escolas de Cuiabá/MT e Campo Verde/MT sobre a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). **Revista de Educação Pública**, v. 26, n. 62/2, p. 657-673, 2017.

MARCUSCHI, L. A. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão.** São Paulo: Parábola, 2008.

_____. **Gêneros textuais: definição e funcionalidade**. In: BEZERRA Maria Auxiliadora; MACHADO, Anna Rachel; DIONÌSIO, Angela Paiva (orgs.). Gêneros textuais & ensino. Rio de Janeiro: Parábola, 2010.

_____. **Da fala para a escrita:** atividades de retextualização. São Paulo: Cortez Editora, 2010ª.

MAZUR, D.; DANNER, A. **Quadrinhos: história moderna de ema arte global de 1968 até os dias de hoje:** com 289 ilustrações, 125 coloridas**.** WMF Martinsfontes, 2014.

Ministério da Educação(MEC).(2017). **Base Nacional Comum Curricular (BNCC).** Brasília: MEC. Disponível em http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 10 jun. 2020.

_____. Catálogo de publicações. **Política de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva.** Disponível em http://portal.mec.gov.br/observatorio-da-educacao/192-secretarias-112877938/seesp-esducacao-especial-2091755988/12625-catalogo-de-publicacoes. Acesso em: 23 set. 2019.

MIRAIS, M. S. **Produção de história em quadrinhos (HQs) no computador como estratégia de ensino da língua portuguesa para alunos surdos.** Artigo para o Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE), da Secretaria Estadual de Educação do Paraná (SEED), Londrina, Paraná, 2009.

MODELSKI, D.; GIRAFFA, L. M. M; CASARTELLI, A. O. Tecnologias digitais, formação docente e práticas pedagógicas. **Educação e Pesquisa**, v. 45, 2019.

MOLENA, J. C.; ANDRADE, P. G.; VERASZTO, E. V. Indicadores da inclusão de alunos surdos em salas de aula regulares. **Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias**, v. 16, n. 2, 2017.

MORAN, J. M.; MASSETTO, M. T.; BEHRENS M. A. **Novas tecnologias e mediações pedagógicas.** Campinas, SP. Papirus, 2012.

MORATORI, P. B. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?. 2003.** Universidade Federal do Rio de Janeiro Instituto de Matemática Núcleo de Computação Eletrônica Informática na educação**, 2012.**

MOTTA, P. C.; ROMANI, P. F. A educação socioemocional e suas implicações no contexto escolar: uma revisão de literatura. Psicologia da Educação. **Programa de Estudos Pós-Graduados em Educação: Psicologia da Educação**. ISSN 2175-3520, n. 49, 2019.

MURRAY, J. et al. Communicating the unknown: descriptions of pictured scenes and events presented on video by children and adolescents using aided communication and their

peers using natural speech. **Augmentative and Alternative Communication**, v. 34, n. 1, p. 30-39, 2018.

NEVES, A. P. **Storytelling digital. 2019.** Disponível em https://repositorio.ifsc.edu.br/handle/123456789/843 . Acesso em 02 dez. 2020.

OLIVEIRA, M. M. **Sequência didática interativa no processo de formação de professores.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

PAIVA, L.; BENTO, L. ENSINAR INCLUSÃO POR MEIO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:"A TURMA DA MÔNICA" EM SALA DE AULA. **Revista de Ciências Humanas**, n. 1, 2020.

PASSOS, L. A.; VIEIRA, MS. P. A contribuição do gênero história em quadrinhos para o desenvolvimento da leitura. **Anais do IV Simpósio Internacional de Ensino de Língua Portuguesa**, 2014.

PERON, F.; TAIT, T. Tecnologia assistiva: Um teclado para uso de crianças com dificuldades de coordenação motora. **Journal of Exact Sciences – JES**, Vol.11,n.1,pp.05-14. Out - Dez 2016.

PETRUCCI, G. W.; BORSA, J. C.; KOLLER, S. H. A Família e a escola no desenvolvimento socioemocional na infância. **Temas em Psicologia**, v. 24, n. 2, p. 391-402, 2016.

PIRES, F. E. S. et al. **Avaliação sobre o uso do programa *PowerPoint* em sala de aula por estudantes da educação básica na rede pública.** 2012.

PRENSKY, M. Nativos digitais, imigrantes digitais. **On the horizon**, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001.

Presidência da República, Casa Civil, Subchefia para Assuntos Jurídicos. **Lei Federal 13.146/15. Lei Brasileira de Inclusão.** Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2015/Lei/L13146.htm. Acesso em: 25 set. 2019.

Presidência da República, Casa Civil, Subchefia para Assuntos Jurídicos. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei Federal 9.394/96.** Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm. Acesso em 23 set. 2019.

RIBEIRO, A. S. et al. Psicopatologia na contemporaneidade: análise comparativa entre o DSM-IV e o DSM-V. **Fractal: Revista de Psicologia**, v. 32, p. 46-56, 2020.

ROJO, R. H. R. **Multiletramentos na escola.** São Paulo: Parábola editorial, 2012.

_____ (org.). **A prática da linguagem na sala de aula.** Praticando os PCN's. São Paulo: Mercado Aberto, 2002.

SANCHES, C. E. *PowerPoint* como ferramenta educacional e sua contextualização nas TICs. **Revista Tecnologias na Educação-Ano**, 2016.

SANTANA, W. da C. **Dificuldades encontradas no ensino de matemática.** 2021.

SANTOS, J. M. A. **Currículo, BNCC e planejamento: composições de uma professora de crianças pequenas.** 2019.

SCHENEUWLY, B. Contradiction and developement: Vygotsky and paedology. **European Journal of Psychology of Education**, 1995.

SCHNEUWLY, B.; DOLZ, J.; et al. Des objets enseignés en classe de français. Le travail de l'enseignant sur la rédaction de textes argumentatifs et sur la subordonnée relative. **Presses Universitaires de Rennes**, 2009.

_____. **Gêneros orais e escritos na escola.** Campinas-SP: Mercado de Letras, [2004] 2010.

SILVA, E. D. **Estudo sobre uma abordagem transdisciplinar entre a educação estatística e a educação socioemocional.** 2018.

SILVA, M. L. **A urgência do tempo: novas tecnologias e educação contemporânea.** Novas tecnologias: educação e sociedade na era da informática. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

UNESCO. **Declaração Mundial De Educação Para Todos:** necessidades básicas de aprendizagem. Jomtien, 1990.

VALENTE, S. Competências socioemocionais na atividade do educador social: implicações à inclusão escolar. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, p. 2332-2349, 2020.

VALENTE, S. et al. A importância das dinâmicas de desenvolvimento pessoal na escola. In: XV Congreso Internacional Gallegoportugués de Psicopedagogía: II Congreso de la Asociación Científica Internacional de Psicopedagogía (A Coruña, 4-6 de septiembre de 2019). **Universidade da Coruña**, 2019. p. 1683-1694.

VILARINHO-REZENDE, D. et al. Relação entre Tecnologias da Informação e Comunicação e Criatividade: Revisão da Literatura. **Psicol. cienc**. prof., Brasília, v. 36, n. 4, p. 877-892, dez. 2016. DOI 10.1590/1982-3703001342014. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932016000400877&lng=pt&nrm=iso. Acesso em 27 jun. 2020.

VINUTO, J. A amostragem em bola de neve na pesquisa qualitativa: um debate em aberto. **Temáticas**, v. 22, n. 44, 2014.

VYGOSTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente.** Martins Fontes - São Paulo. 5ªedição, 1994.

_____. **VYGOTSKY:** uma perspectiva histórico-cultural da educação. Tereza Cristina Rego, v. 20, 2010.

WANG, M.; DISHION, T. J. The trajectories of adolescents' perceptions of school climate, deviant peer affiliation, and behavioral problems during the middle school years. **Journal of Research on Adolescence**, v. 22, n. 1, p. 40-53, 2012.

WEISSBERG, R. P. et al. **Social and emotional learning: Past, present, and future.** 2015.

_____., GOREN, P.; DOMITROVICH, C.; DUSENBURY, L. CASEL guide effective social and emotional learning programs: Preschool and elementary school edition. Chicago, **IL: CASEL**. (2013)

ZABALA, A. **A prática educativa: como ensinar.** Porto Alegre: Artmed, 1998.

9. ANEXO

ANUÊNCIA DA ESCOLA

TERMO DE ANUÊNCIA INSTITUICIONAL

UNIDADE DA SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

O **05.15.501 CIEP Augusto Pinheiro de Carvalho** da Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro (SME-RJ) declara apoio à realização do projeto de pesquisa intitulado ***Uma Proposta de Aprendizagem Significativa e Colaborativa que Integre os Alunos Incluídos aos Alunos Regulares do Ensino Fundamental I, por meio de uma Sequência Didática***, sob responsabilidade da pesquisadora **Carla Santiago Ferreira**, portadora do **RG 20.563.759-8** e **CPF 101.870.837-54**, aluna do Mestrado Profissional em Nova Tecnologias Digitais na Educação, pela Associação Carioca de Ensino Superior (UNICARIOCA).

Ciente dos objetivos, dos procedimentos metodológicos e de sua responsabilidade como pesquisador da referida Instituição Proponente/Coparticipante, concedemos a anuência para o seu desenvolvimento.

Este Termo de Anuência está condicionado aos cumprimentos das determinações éticas normatizadas pelas Resoluções CNS/MS nº 466/2012 e 510/2016 e às resoluções complementares relacionadas ao objeto da pesquisa. O projeto somente poderá ter início nesta Unidade de Educação mediante sua aprovação prévia e documental pelo Comitê de Ética em Pesquisa da SMS-RJ.

Solicitamos que, ao concluir o estudo, o pesquisador responsável apresente o relatório final da pesquisa para o(s) gestor(es) e para a equipe da(s) unidade(s) onde se desenvolveu o estudo.

No caso do não cumprimento dos termos acima explicitados, a Instituição "anuente" tem desde já liberdade de retirar esta anuência a qualquer momento, sem incorrer em qualquer forma de penalização.

Rio de Janeiro, 23 / 11 / 2020 .

Assinatura e Carimbo do Diretor da Unidade

Maria Inês Bustamante
Diretor IV
CIEP 05.15.501
Mat.: 11/215.681-8

ANUÊNCIA DA ORIENTADORA

Associação Carioca de Ensino Superior UniCarioca
Núcleo de Computação Aplicada – NUCAP
Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação - MPNTDE

CARTA DE APRESENTAÇÃO

Eu, Ana Paula Legey de Siqueira, CPF 024.930.507-03, pesquisadora e coordenadora adjunta do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação da Associação Carioca de Ensino Superior - UniCarioca (instituição proponente), venho por meio desta carta apresentar a este Comitê de Ética em Pesquisa minha orientanda Carla Santiago Ferreira, CPF: 101.870.837-54.

Ressalto que a aluna se encontra devidamente matriculada no curso de Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação oferecido pela UniCarioca e pretende desenvolver a pesquisa " Uma Proposta de Aprendizagem Significativa e Colaborativa que Integre os Alunos Incluídos aos Alunos Regulares do Ensino Fundamental I por meio de uma Sequência Didática".

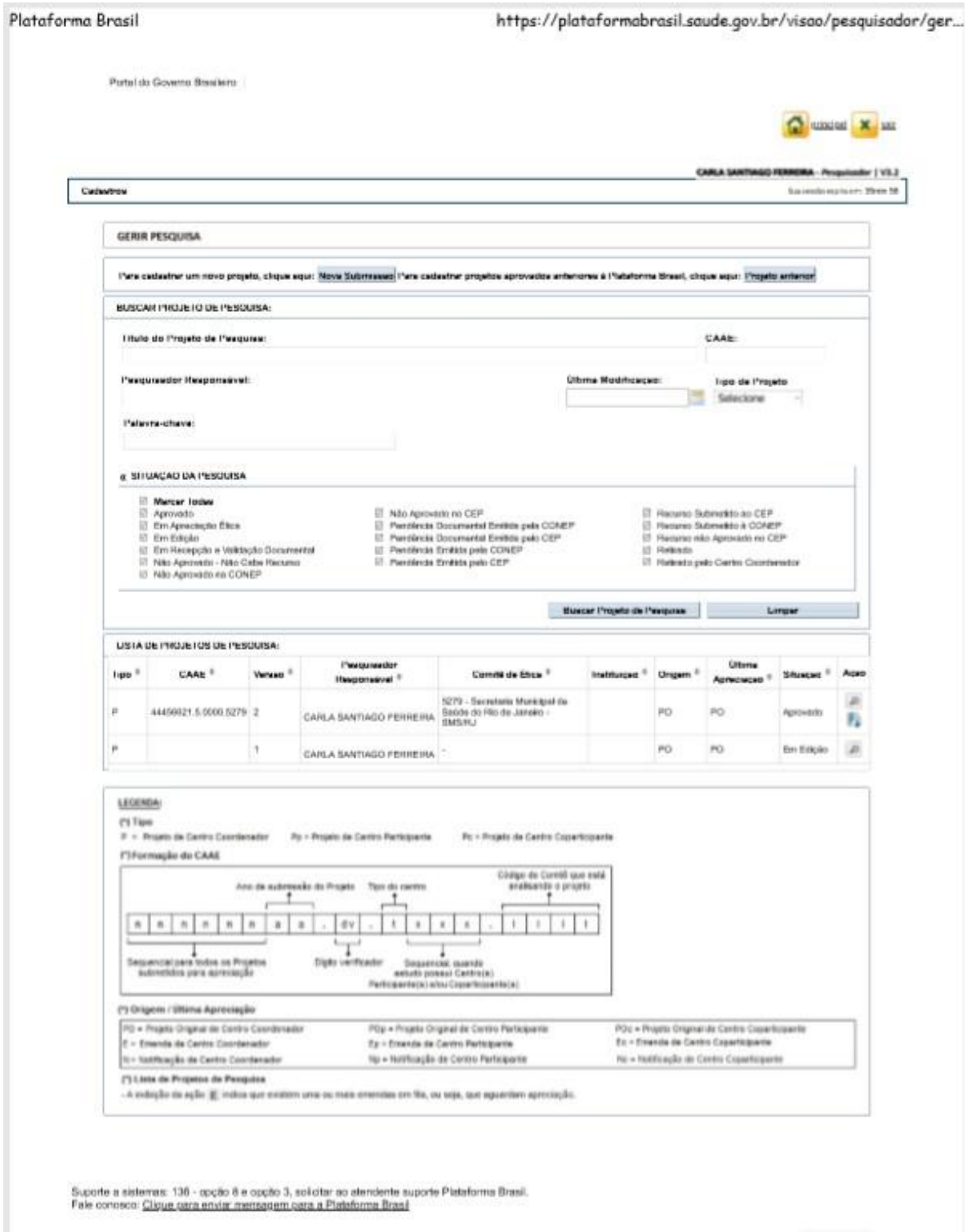
Rio de Janeiro, 24 de fevereiro de 2021.

Ana Paula Legey de Siqueira
Coordenadora Adjunta do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação
Centro Universitário Carioca

Assinatura da Orientadora

Unidade Rio Comprido
Paulo de Frontin, 568, Rio Comprido
RIO DE JANEIRO - RJ - CEP:20261-243
Tel.: (21)25631919 Email: amol@unicarioca.edu.br
www.unicarioca.edu.com.br

PÁGINA DE APROVAÇÃO DO CEP



Suporte a sistemas: 136 - opção 8 e opção 3, solicitar ao atendente suporte Plataforma Brasil.
Fale conosco: Clique para enviar mensagem para a Plataforma Brasil

10. APÊNDICES

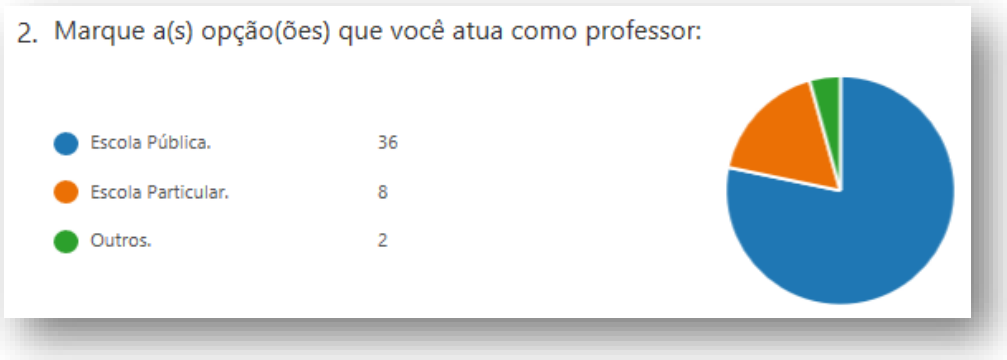
a. Questionário da Segunda Etapa da Pesquisa Realizado com Professores de Outras Redes e Realidades

QUADRO 1: QUESTIONÁRIO DE VERIFICAÇÃO DE CONCORDÂNCIA DO PROFESSOR EM PARTICIPAR DA PESQUISA.



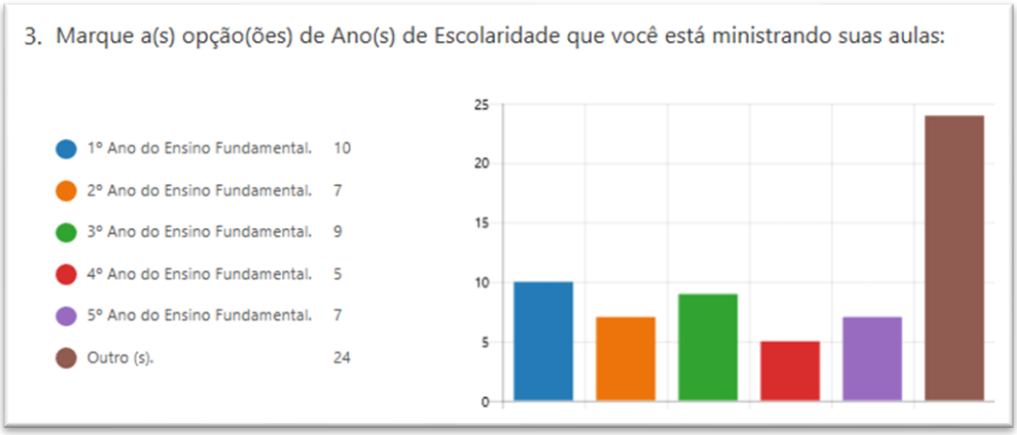
FONTE: Forms.

QUADRO 2: QUESTIONÁRIO DE VERIFICAÇÃO DO PROCESSO INCLUSIVO NAS SALAS DE AULA EM MODELO DE ESCALA TIPO LIKERT (1932).



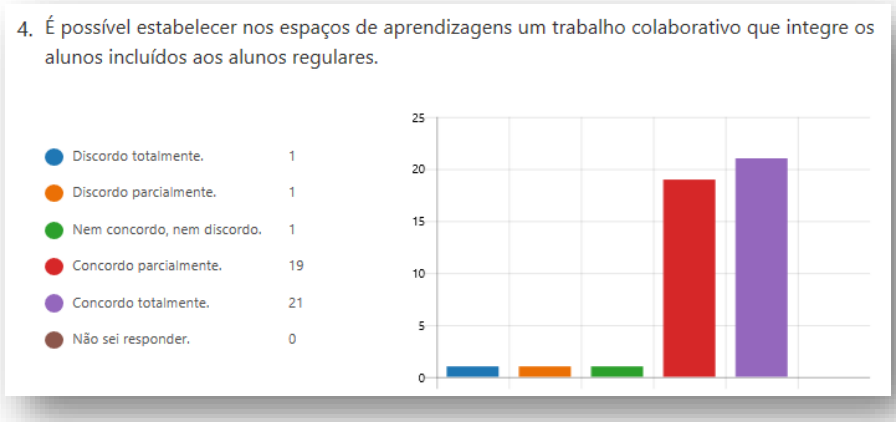
FONTE: Forms.

QUADRO 3: QUESTIONÁRIO DE VERIFICAÇÃO DO PROCESSO INCLUSIVO NAS SALAS DE AULA EM MODELO DE ESCALA TIPO LIKERT (1932).



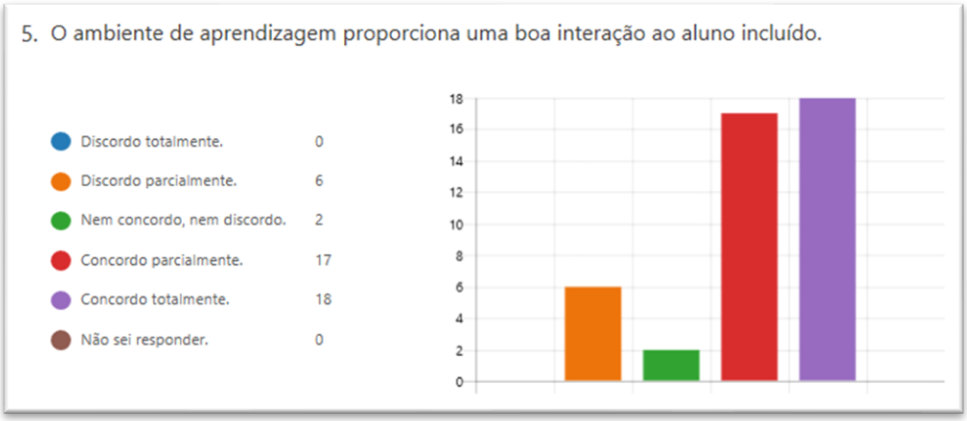
FONTE: Forms.

QUADRO 4: QUESTIONÁRIO DE VERIFICAÇÃO DO PROCESSO INCLUSIVO NAS SALAS DE AULA EM MODELO DE ESCALA TIPO LIKERT (1932).



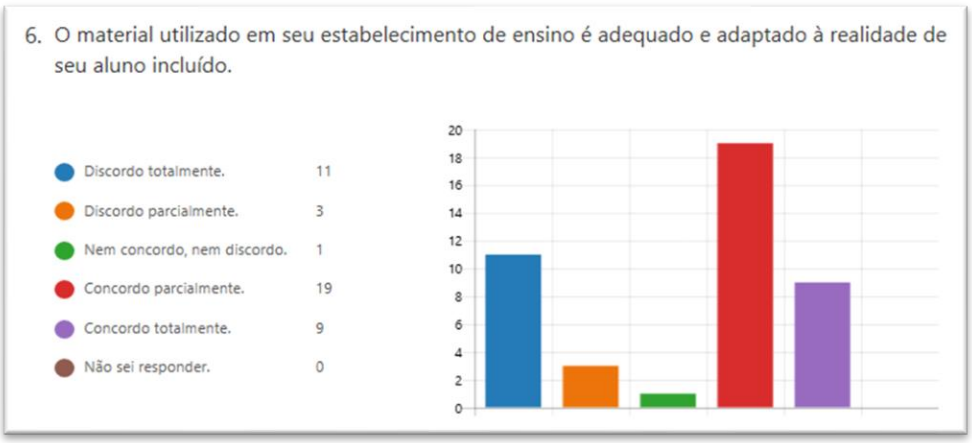
FONTE: Forms.

QUADRO 5: QUESTIONÁRIO DE VERIFICAÇÃO DO PROCESSO INCLUSIVO NAS SALAS DE AULA EM MODELO DE ESCALA TIPO LIKERT (1932).



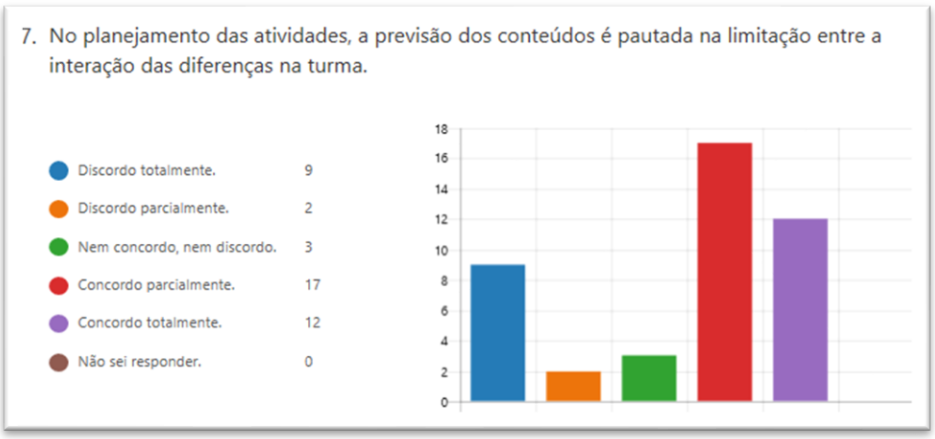
FONTE: Forms.

QUADRO 6: QUESTIONÁRIO DE VERIFICAÇÃO DO PROCESSO INCLUSIVO NAS SALAS DE AULA EM MODELO DE ESCALA TIPO LIKERT (1932).



FONTE: Forms.

QUADRO 7: QUESTIONÁRIO DE VERIFICAÇÃO DO PROCESSO INCLUSIVO NAS SALAS DE AULA EM MODELO DE ESCALA TIPO LIKERT (1932).



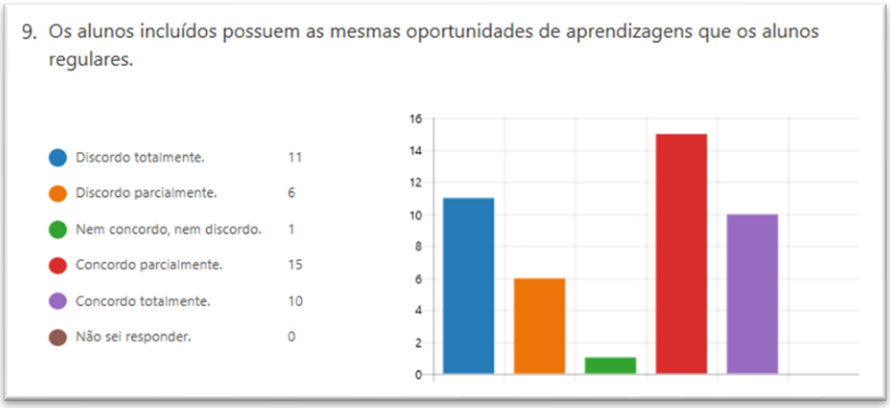
FONTE: Forms.

QUADRO 8: QUESTIONÁRIO DE VERIFICAÇÃO DO PROCESSO INCLUSIVO NAS SALAS DE AULA EM MODELO DE ESCALA TIPO LIKERT (1932).



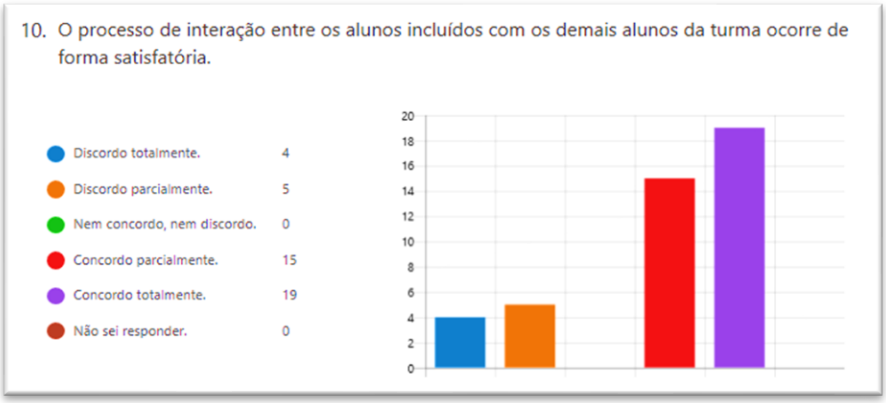
FONTE: Forms.

QUADRO 9: QUESTIONÁRIO DE VERIFICAÇÃO DO PROCESSO INCLUSIVO NAS SALAS DE AULA EM MODELO DE ESCALA TIPO LIKERT (1932).



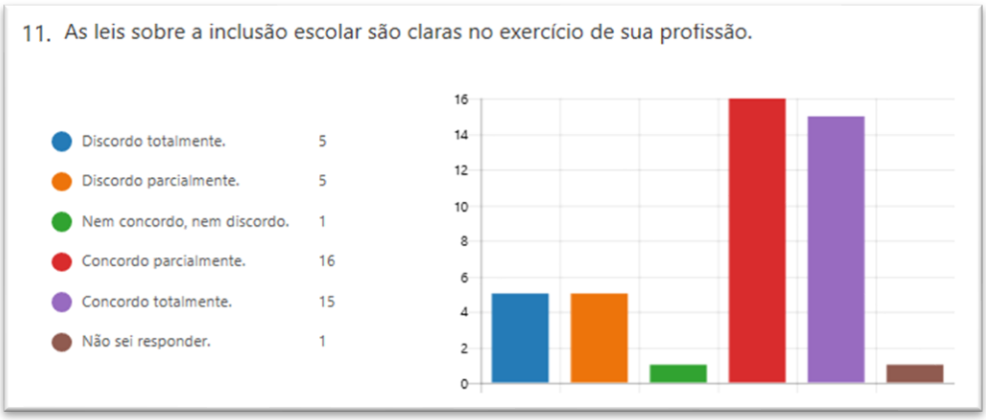
FONTE: Forms.

QUADRO 10: QUESTIONÁRIO DE VERIFICAÇÃO DO PROCESSO INCLUSIVO NAS SALAS DE AULA EM MODELO DE ESCALA TIPO LIKERT (1932).



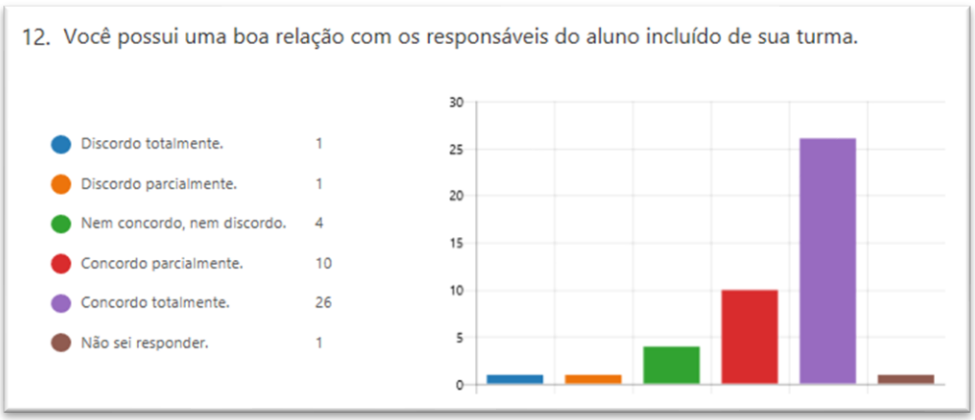
FONTE: Forms.

QUADRO 11: QUESTIONÁRIO DE VERIFICAÇÃO DO PROCESSO INCLUSIVO NAS SALAS DE AULA EM MODELO DE ESCALA TIPO LIKERT (1932).



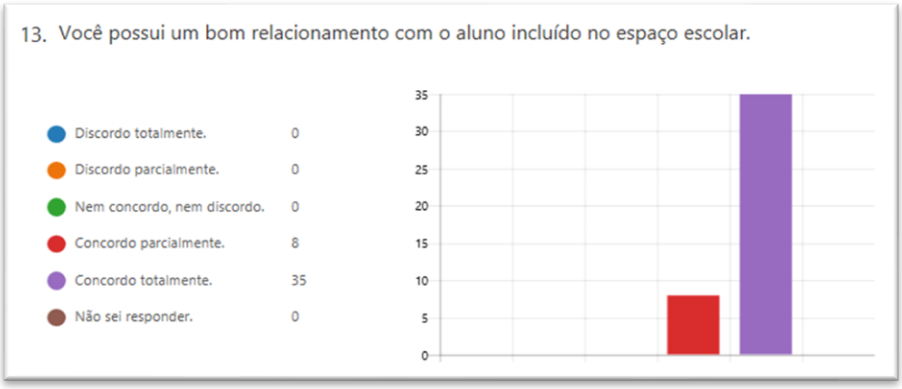
FONTE: Forms.

QUADRO 12: QUESTIONÁRIO DE VERIFICAÇÃO DO PROCESSO INCLUSIVO NAS SALAS DE AULA EM MODELO DE ESCALA TIPO LIKERT (1932).



FONTE: Forms.

QUADRO 13: QUESTIONÁRIO DE VERIFICAÇÃO DO PROCESSO INCLUSIVO NAS SALAS DE AULA EM MODELO DE ESCALA TIPO LIKERT (1932).



FONTE: Forms.

QUADRO 14: QUESTIONÁRIO DE VERIFICAÇÃO DO PROCESSO INCLUSIVO NAS SALAS DE AULA EM MODELO DE ESCALA TIPO LIKERT (1932).



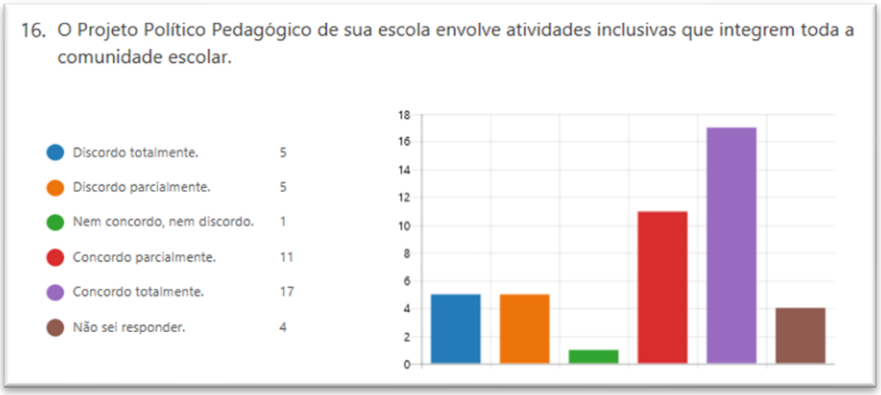
FONTE: Forms.

QUADRO 15: QUESTIONÁRIO DE VERIFICAÇÃO DO PROCESSO INCLUSIVO NAS SALAS DE AULA EM MODELO DE ESCALA TIPO LIKERT (1932).



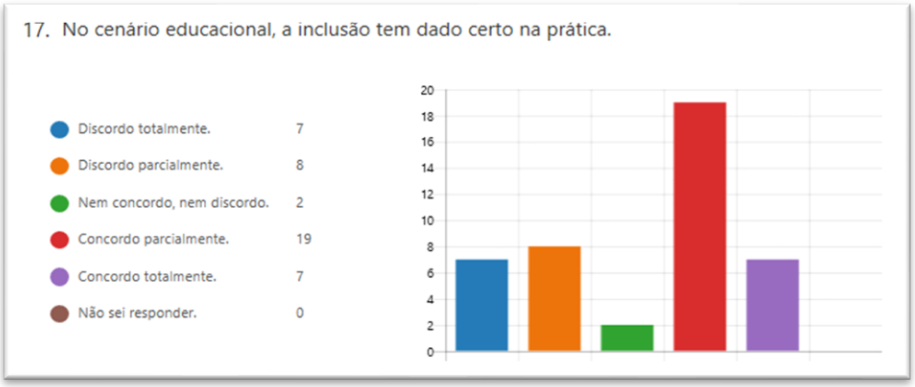
FONTE: Forms.

QUADRO 16: QUESTIONÁRIO DE VERIFICAÇÃO DO PROCESSO INCLUSIVO NAS SALAS DE AULA EM MODELO DE ESCALA TIPO LIKERT (1932).



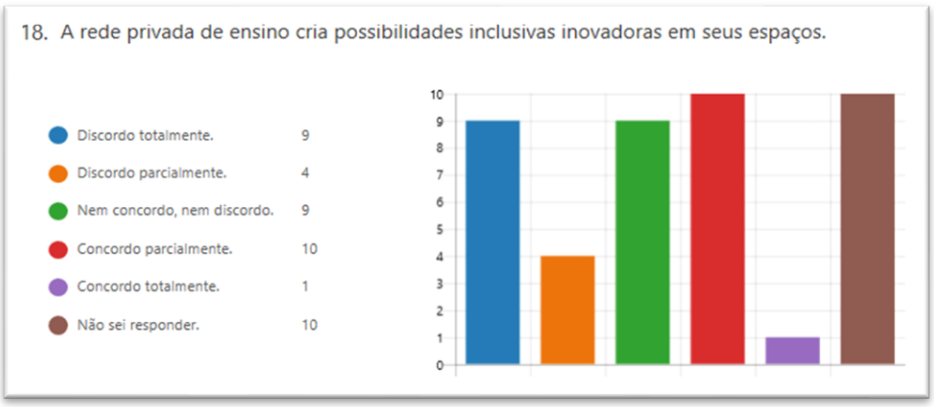
FONTE: Forms.

QUADRO 17: QUESTIONÁRIO DE VERIFICAÇÃO DO PROCESSO INCLUSIVO NAS SALAS DE AULA EM MODELO DE ESCALA TIPO LIKERT (1932).



FONTE: Forms.

QUADRO 18: QUESTIONÁRIO DE VERIFICAÇÃO DO PROCESSO INCLUSIVO NAS SALAS DE AULA EM MODELO DE ESCALA TIPO LIKERT (1932).



FONTE: Forms.

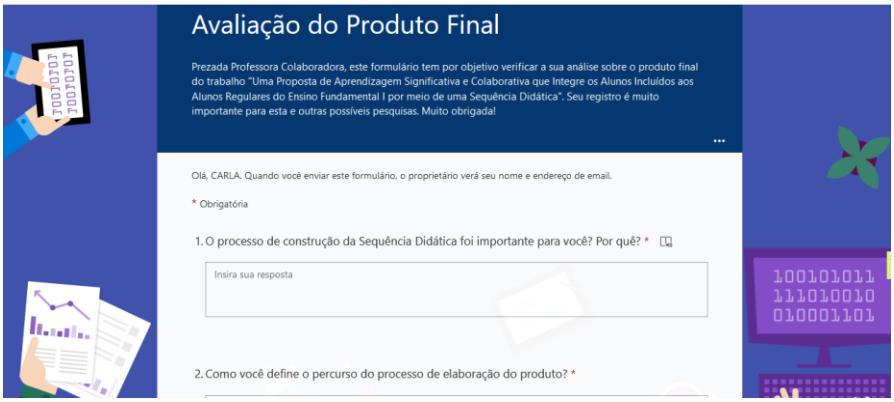
QUADRO 19: QUESTIONÁRIO DE VERIFICAÇÃO DO PROCESSO INCLUSIVO NAS SALAS DE AULA EM MODELO DE ESCALA TIPO LIKERT (1932).



FONTE: Forms.

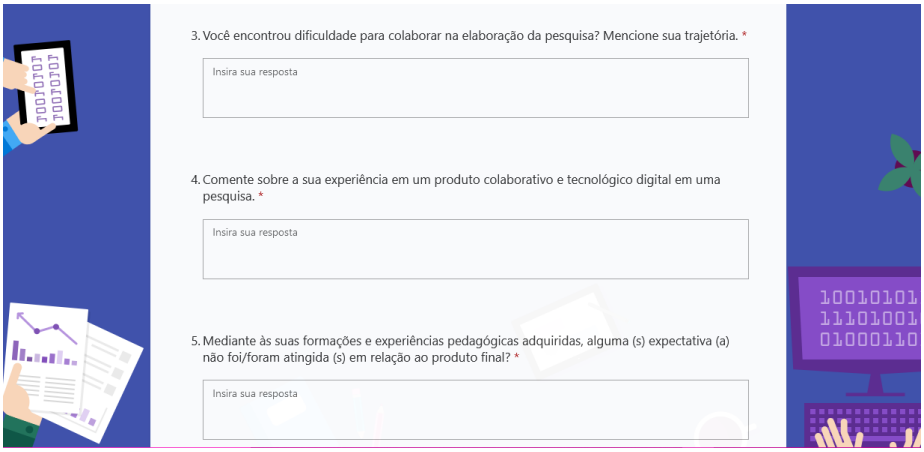
b. Questionário de Avaliação Final com as Professoras Colaboradoras da Pesquisa

FIGURA 17: PARTE DO QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO FINAL COM AS PROFESSORAS COLABORADORAS COMPOSTO POR PERGUNTAS ABERTAS.



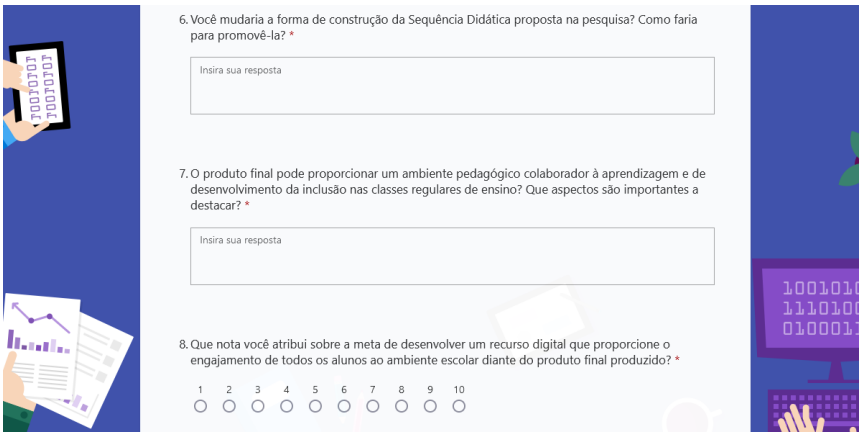
FONTE: Forms

FIGURA 18: PARTE DO QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO FINAL COM AS PROFESSORAS COLABORADORAS COMPOSTO POR PERGUNTAS ABERTAS.



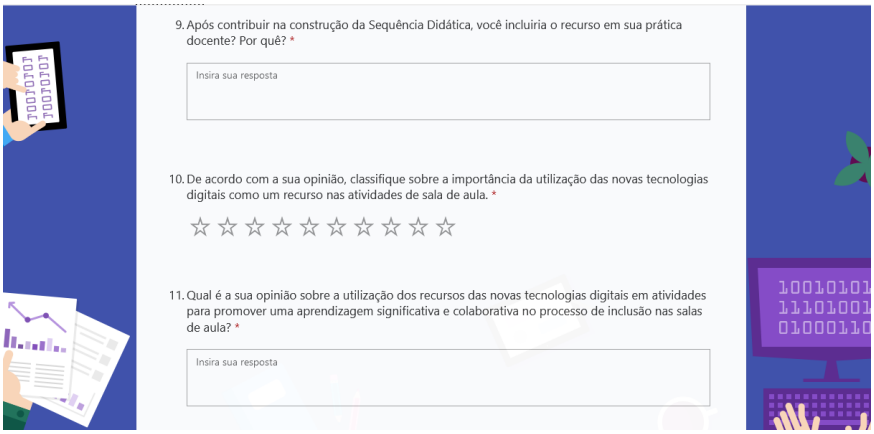
FONTE: Forms.

FIGURA 19: PARTE DO QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO FINAL COM AS PROFESSORAS COLABORADORAS COMPOSTO POR PERGUNTAS ABERTAS E DE CLASSIFICAÇÃO.



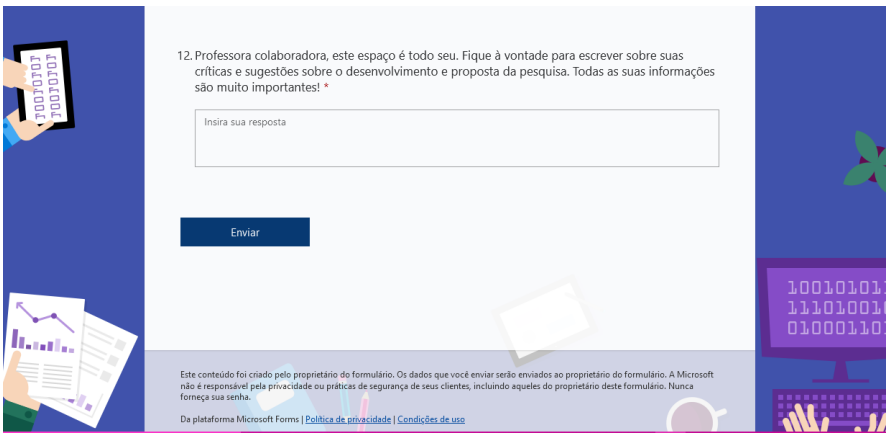
FONTE: Forms

FIGURA 20: PARTE DO QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO FINAL COM AS PROFESSORAS COLABORADORAS COMPOSTO POR PERGUNTAS ABERTAS E DE CLASSIFICAÇÃO.



FONTE: Forms.

FIGURA 21: PARTE DO QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO FINAL COM AS PROFESSORAS COLABORADORAS COMPOSTO POR PERGUNTA ABERTA.



FONTE: Forms.

c. Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) para as Professoras Colaboradoras

E-mail: cepsms@rio.rj.gov.br ou cepsmsrj@yahoo.com.br

Site: http://www.rio.rj.gov.br/web/ sms/comite-de-etica-em- pesquisa

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO

Projeto de Pesquisa: Uma Proposta de Aprendizagem Significativa e Colaborativa que Integre os Alunos Incluídos aos Alunos Regulares do Ensino Fundamental I, por meio de uma Sequência Didática

Prezado(a) Professor (a),

_____, o (a) senhor (a) está sendo convidado (a) para participar da pesquisa "Uma Proposta de Aprendizagem Significativa e Colaborativa que Integre os Alunos Incluídos aos Alunos Regulares do Ensino Fundamental I, por meio de uma Sequência Didática", a ser realizada na Escola Municipal 05.15.501 CIEP Augusto Pinheiro de Carvalho. Antes de autorizá-la a participar desta pesquisa, a pesquisadora deverá responder a todas as suas dúvidas e é muito importante que você compreenda as informações e instruções contidas neste documento.

A sua participação não é obrigatória. Você tem o direito de desistir da participação da nesta pesquisa a qualquer momento, sem nenhuma penalidade e sem perder os benefícios aos quais tenha direito.

Esta pesquisa tem por **objetivo** propor uma metodologia que promova uma aprendizagem significativa e colaborativa que integre os alunos incluídos aos alunos regulares, por meio de uma sequência didática com uso de recursos digitais. O convite à participação se deve à necessidade de apresentar meios de aprendizagens que facilitem a vivência, respeitando a particularidade dos alunos, trabalhando aspectos socioemocionais e colaborativos que incentivem a comunicação e facilitem a linguagem de todos na sociedade.

A pesquisa adotará os seguintes **procedimentos**: o (a) senhor (a) participará de atividades que ocorrerão em um determinado período, durante alguns encontros com atividades variadas e sequenciais apresentadas para desenvolver o produto a fim de receber o retorno colaborativo na pesquisa, realizando um trabalho de cocriação em grupo. A pesquisa contará com as seguintes fases: roda de conversa, questionário e construção da Sequência Didática. O (a) senhor (a) terá o apoio da pesquisadora em todos os momentos, seja nas atividades individuais ou coletivas. A sua voz e a sua imagem poderão ser gravadas durante todos os encontros.

Quanto aos **riscos**, cabe ressaltar que a Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, em suas diretrizes e normas, indica que toda pesquisa com seres humanos envolve algum tipo de risco e, durante esta pesquisa, este poderá se apresentar na forma de desconforto ou constrangimento que poderão ser gerados a partir da coleta de dados de sua fala. Portanto, se durante a aplicação de alguma atividade ou da gravação das vozes, algum participante se sentir desconfortável, inseguro, indisposto ou constrangido, por qualquer motivo, terá o direito de não realizar as tarefas propostas ou

poderá desistir a qualquer momento da participação da pesquisa, sendo respeitado em sua decisão.

Nenhum participante será vítima de preconceito ou discriminação. A fim de minimizar os riscos, a pesquisadora fará todo o esforço para que o (a) senhor (a) se sinta à vontade e confortável para expressar seus sentimentos, desejos, falas e opiniões. Adotará uma conduta ética e respeitosa com os questionamentos dos participantes, bem como, com seus valores sociais, culturais, morais e religiosos. Utilizará linguagem clara e acessível para qualquer esclarecimento. O (a) senhor (a) será acompanhada e assistida pela pesquisadora ao longo de todos os momentos de coleta de dados desta pesquisa.

Durante todas essas etapas, todo o esforço será feito pela pesquisadora para que os riscos sejam minimizados. Eventuais riscos físicos, psicológicos, espirituais, morais, familiares, intelectuais, sociais e culturais serão cuidadosamente minimizados, a partir de ações cabíveis dentro da Unidade Escolar.

Esta pesquisa trará como **benefício** para os participantes alunos da E.M. 05.15.501 CIEP Augusto Pinheiro de Carvalho a apropriação da proposta de aprendizagem significativa e colaborativa que integre os alunos incluídos aos alunos regulares do ensino fundamental I, por meio de uma sequência didática. Quando as crianças se apropriam do potencial das novas tecnologias e da aprendizagem significativa e colaborativa que ela proporciona, ampliam seus horizontes de participação e interação em diferentes esferas sociais. Como benefício indireto, poderá contribuir para outras pesquisas na busca por estratégias para a ensino do tema, da inclusão, aliado à tecnologia digital.

A sua participação no estudo não implicará em custos adicionais. O (a) Sr. (a) não terá qualquer despesa com a realização das etapas desta pesquisa que serão custeadas pela pesquisadora responsável por essa proposta. Também não haverá nenhuma forma de pagamento pela sua participação.
Assinando esse consentimento, o(a) senhor (a) não desiste de nenhum de seus direitos. Além disso, o(a) senhor(a) não libera os investigadores de suas responsabilidades legais e profissionais no caso de alguma situação que o (a) prejudique.

A participação nessa pesquisa é inteiramente voluntária. Uma vez aceitando a sua participação nesta pesquisa, o(a) senhor (a) deverá se sentir livre para desistir dela a qualquer momento do curso desta, sem que isso afete o seu relacionamento, ou seu relacionamento futuro com esta instituição.

A pesquisadora também poderá retirar o participante do estudo a qualquer momento, se ela julgar que seja necessário para o bem-estar dele.

Em caso de dúvidas quanto à ética do estudo, o(a) Sr.(a) poderá se reportar ao Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos - subordinado ao Conselho Nacional de Ética em Pesquisa, órgão do Ministério da Saúde, através de solicitação ao representante de pesquisa, que estará sob contato permanente, ou contatando o Comitê de Ética em Pesquisa desta instituição, no telefone (21) 2215-1485. Caso necessite de mais informações sobre a pesquisa, poderá procurar a pesquisadora responsável pela mesma, professora especialista Carla Santiago Ferreira, pelo telefone profissional 2464-6223, ou pelo e-mail c.ferreira@rioeduca.net .

É assegurado o completo sigilo da identidade do participante dessa pesquisa. Em nenhum momento serão publicados dados ou informações que possibilitem a identificação do participante dentro desta pesquisa, incluindo a eventualidade da apresentação dos resultados deste estudo em congressos e periódicos científicos.

Todos os dados físicos e digitais coletados serão sigilosamente armazenados sob guarda e responsabilidade da pesquisadora por um período de 5 anos, e após esse período, eles serão excluídos permanentemente. Esta pesquisa também possui um vínculo com Centro de Referência de Educação Pública da Cidade do Rio de Janeiro – Anísio Teixeira (CREP-AT), e ficará disponibilizada por um período de 5 (cinco) anos seu acervo e disposição da publicação do trabalho.

Diante do exposto nos parágrafos anteriores eu, firmado abaixo, acredito ter sido suficientemente informado(a) pela pesquisadora Carla Santiago Ferreira, a respeito da pesquisa "Uma Proposta de Aprendizagem Significativa e Colaborativa que Integre os Alunos Incluídos aos Alunos Regulares do Ensino Fundamental I, por meio de uma Sequência Didática". Ficou clara para mim **qual é a minha participação enquanto professora colaboradora da pesquisa, ficando sob minha responsabilidade e a garantia de proteção e sigilo de meus** dados individuais. Pude questionar a pesquisadora sobre todos os aspectos do estudo. Fui informado(a) de que o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido é um procedimento exigido

pelo Ministério da Saúde e que é possível, a qualquer tempo, desistir de participar do estudo sem qualquer prejuízo. Recebi um exemplar assinado desse Termo e pelo presente concordo voluntariamente com a participação, sob minha responsabilidade, na pesquisa.

NOME DO PARTICIPANTE: _____
_____
ENDEREÇO DO PARTICIPANTE: _____
_____
RESPONSÁVEL PELO PARTICIPANTE: _____
_____
CPF DO RESPONSÁVEL: _____ RG: _____
ASSINATURA DO RESPONSÁVEL: _____
DATA: ___/____/____.

NOME DA PESQUISADORA RESPONSÁVEL PELO PROJETO: _____
_____
_____
ASSINTAURA DA PESQUISADORA: _____
_____
_____
DATA: ____/____/____.

d. A Sequência Didática Desenvolvida

1º DIA



SD: COMUNICAÇÃO COMO RECURSO AMPLIADOR DA LINGUAGEM

Unidade Escolar:	**Dia:** 1
Educador Autor(a):	**E-mail:** c.ferreira@rioeduca.net
Eixo Temático: COMPETÊNCIA 2 – PENSAMENTO CIENTÍFICO, CRÍTICO E CRIATIVO; COMPETÊNCIA 4 – COMUNICAÇÃO; COMPETÊNCIA 6 – CULTURA DIGITAL; COMPETÊNCIA 8 – AUTOCONHECIMENTO E AUTOCUIDADO; COMPETÊNCIA 9 – EMPATIA E COOPERAÇÃO.	
Objetos de Conhecimento: PRÁTICAS DE LINGUAGEM: LEITURA, ESCUTA E ORALIDADE. • Estratégia de leitura; • Construção do sistema alfabético; • Escrita autônoma e compartilhada; • Contagem de rotina/ Contagem ascendente e descendente/ Reconhecimento de números no contexto diário: indicação de quantidades, indicação de ordem ou indicação de código para a organização de informações; • As fases da vida e a ideia de temporalidade (passado, presente, futuro); • As diferentes formas de organização da família e da comunidade: os vínculos pessoais e as relações de amizade; • Utilização de tecnologia digital.	
Local (ais) para a realização: ☐ **Sala de Aula** ☐ **Laboratório de Informática** ☐ **Outros: _____**	
Tempo de duração: 1 AULA.	
Objetivos esperados	TRABALHAR O GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIA EM QUADRINHOS COM A FINALIDADE DE ATRIBUIR AO ALUNO COMPORTAMENTOS COMUNICATIVOS NA FALA E NAS ARTES, INTEGRANDO-O AO AMBIENTE E CONTEÚDOS DE APRENDIZAGEM.
1ª ETAPA: TOMADA DE CONSCIÊNCIA	
(Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para a aprendizagem) • Cartaz com figuras explicativas sobre o planejamento da aula e de cada etapa;	

<table>
<tr><td colspan="2">

- Vídeo explicando a proposta da SD – A importância das histórias, de nossas histórias. https://youtu.be/oqqiDgRAZzs

</td></tr>
<tr><td colspan="2">2ª ETAPA: CONSTRUÇÃO DO STORYTELLING NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS</td></tr>
<tr><td colspan="2">

Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como:

(EF15LP12) Atribuir significado a aspectos não linguísticos (paralinguísticos) observados na fala, como direção do olhar, riso, gestos, movimentos da cabeça (de concordância ou discordância), expressão corporal, tom de voz.

(EF15LP13) Identificar finalidades da interação oral em diferentes contextos comunicativos (solicitar informações, apresentar opiniões, informar, relatar experiências etc.).

</td></tr>
<tr><td>1ª PARTE:</td><td>

- Demonstração do gênero textual História em Quadrinhos aos alunos;
- Vídeo introdutório preparado para explicação da Sequência Didática, de como o trabalho será realizado pelos alunos; o tipo de planejamento de texto que será abordado, com textos explicativos, figuras e vídeo adentro. https://youtu.be/gJ5Dk6P0tq0

</td></tr>
<tr><td>2ª PARTE:</td><td>

- Mostra e leitura de um gibi impresso escolhido pela turma (Professor, é importante que você tenha um cantinho da leitura dentro da sala de aula. Caso este cantinho não exista, ou queira realizar a atividade de forma diferenciada, leve a turma a um local bem bacana para que o momento seja prazeroso.);
- Roda de conversa sobre o assunto do texto, sobre personagens, fala, tipo de texto abordado (gênero textual); A criação, a arte dos alunos na elaboração de seus trabalhos para estimulá-los;
- Introdução sobre o protagonismo e personagem, a história da vida deles – em conversa.

</td></tr>
<tr><td colspan="2">3ª ETAPA: MOMENTO E-BOOK</td></tr>
<tr><td colspan="2">

Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como:

(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia

</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais;

(EF15LP08) Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis.</td></tr>
<tr><td>1ª PARTE:</td><td>Primeira atividade no E-book do PowerPoint sobre o gênero textual História em Quadrinhos (HQ): cada aluno vai construir seu personagem a partir de sua criatividade, esforço e capacidade. O professor poderá disponibilizar do equipamento que a escola possui, como o Data show, acessando ao site (Neste caso, um aluno realizará a atividade por vez até que todos sejam alcançados e enquanto isso as outras atividades podem ser realizadas também em forma de rodízio.), ou utilizando o Laboratório de Informática, caso a escola possua, ou mesmo combinando com os alunos de trazerem seus smartphones na aula para realizarem esta atividade. E-book do professor com manual de 7 passos para a realização das atividades com os alunos: https://rioeduca-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/c_ferreira_rioeduca_net/Eel0uwcZj0lCsGhV1uTGikIBAvrU-Ge01RawyPzpQritlA?e=fzk8XR
Cada aluno poderá escolher como será seu personagem: com desenho, figuras, símbolos, imagem da internet, imagem da galeria etc. https://rioeduca-my.sharepoint.com/:p:/r/personal/c_ferreira_rioeduca_net/_layouts/15/Doc.aspx?sourcedoc=%7B6A321775-D5D6-47BC-99B6-0E4EFEF04B5E%7D&file=Apresenta%C3%A7%C3%A3o.pptx&action=edit&mobileredirect=true&cid=397b67c3-7e91-4d88-96d1-ebda172df634</td></tr>
<tr><td colspan="2">4ª ETAPA: CONTEXTUALIZAÇÃO DE CONTEÚDOS</td></tr>
<tr><td colspan="2">Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como:

(EF15LP04) Identificar o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais em textos multissemióticos;

(EF01LP05) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala;

(EF01LP17) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), dentre outros gêneros</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/ finalidade do texto;

(EF01MA01) Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas e reconhecer situações em que os números não indicam contagem nem ordem, mas sim código de identificação;

(EF01HI01) Identificar aspectos do seu crescimento por meio do registro das lembranças particulares ou de lembranças dos membros de sua família e/ou de sua comunidade;

(EF01HI02) Identificar a relação entre as suas histórias e as histórias de sua família e de sua comunidade.</td></tr>
<tr><td>1ª PARTE:</td><td>Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com conteúdo de Língua Portuguesa:

• A fim de aprimorar a escrita, o aluno contará, nesta aula, com os conteúdos para nomear pessoas, lugares, seres, coisas e as palavras que antecedem esses nomes com atividades;
• Será apresentada uma explicação prática na própria sala de aula com os objetos, imagens e pessoas para demonstrar tipos de substantivos e os artigos que acompanham todos (Professor, é importante que em sua sala de aula existam alfabetários com explicação em LIBRAS das imagens e palavras contidas neles.);
• Cada aluno registra em seu caderno as descobertas em listas com palavras ou ilustrações. O aluno que estiver em iniciação do desenvolvimento da escrita contará com o professor como escriba. O aluno com dificuldades motoras será avaliado pela dinâmica oral ou, se não for possível, poderá ilustrar e/ou contar com a sua língua principal (LIBRAS, no caso);
• O aluno realizará uma atividade permeada pelo jogo online do Wordwall para verificar o aprendizado desta parte. O professor poderá disponibilizar do equipamento que a escola possui, como o Data show, acessando ao site, ou utilizando o Laboratório de Informática, caso a escola possua, ou mesmo combinando com os alunos de trazerem seus smartphones na aula para realizarem esta atividade. Link do jogo: https://wordwall.net/pt/resource/24408381</td></tr>
<tr><td>2ª PARTE:</td><td>Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com os conteúdos de História:

• Abrangendo o tema Storytelling, será conversado com a turma junto a uma demonstração de documentos vivos, como uma Certidão de Nascimento, e apresentada uma atividade dirigida sobre a identidade do aluno e a importância do “EU”.</td></tr>
</table>

3ª PARTE:	Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com os conteúdos de Matemática: • Para somar, a turma vai assistir a um vídeo sobre a História dos Números Naturais e, finalizando a aula, entender o porquê das histórias na vida. https://youtu.be/em8Gtx_P-Hc
5ª ETAPA: AVALIAÇÃO	
Verificar se a autoestima e se o autoconhecimento do aluno já se iniciaram no processo comunicativo com o grupo. • Os alunos terão a oportunidade de trocar ideias sobre os assuntos e colaborarem uns com os outros nas atividades, estimulando a consciência comunicativa, crítica e científica, pois poderão auxiliar os colegas com os equipamentos tecnológicos também. A avaliação do aluno com NEE sempre deverá ser adaptada.	
Recursos Digitais	Data Show; Vídeos do YouTube; Tablet/ Smartphone/ Data Show; Jogo do Wordwall; Objetos da sala de aula; Apresentação de *PowerPoint*.
Recursos Analógicos utilizados	Gibis; Cartaz (cartolina); Caderno; Atividade Dirigida; Objetos da sala de aula; Fita adesiva.
Observações:	

AUTORA: Carla Santiago Ferreira

Durante o primeiro dia, o professor contará com os seguintes instrumentos para realizar a sua aula:

Cartaz com o infográfico do percurso da aula:



Sugestão para a atividade do caderno:

LISTA DE PALAVRAS DA PESQUISA	
ARTIGOS	SUBSTANTIVOS

Exemplo de Certidão de Nascimento para apresentar na aula:



FONTE: *Bing*.

2º DIA



SD: COMUNICAÇÃO COMO RECURSO AMPLIADOR DA LINGUAGEM

Unidade Escolar:	**Dia:** 2
Educador Autor(a):	**E-mail:** c.ferreira@rioeduca.net

Eixo Temático:

COMPETÊNCIA 2 – PENSAMENTO CIENTÍFICO, CRÍTICO E CRIATIVO;
COMPETÊNCIA 4 – COMUNICAÇÃO;
COMPETÊNCIA 6 – CULTURA DIGITAL;
COMPETÊNCIA 8 – AUTOCONHECIMENTO E AUTOCUIDADO;
COMPETÊNCIA 9 – EMPATIA E COOPERAÇÃO.

Objetos de Conhecimento:

- Protocolos de leitura;
- Leitura de imagens em narrativas visuais;
- Produção de textos;
- Utilização de tecnologia digital;
- Construção do sistema alfabético e da ortografia;
- Cadeias alimentares simples;
- Microrganismos;
- Corpo humano;
- Respeito à diversidade;
- Leitura, escrita, comparação e ordenação de números de até três ordens pela compreensão de características do sistema de numeração decimal (valor posicional e papel do zero).

Local (ais) para a realização:

☐ **Sala de Aula** ☐ **Laboratório de Informática** ☐ **Outros: _____**

Tempo de duração: 1 AULA.

Objetivo esperado	TRABALHAR O GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIA EM QUADRINHOS COM A FINALIDADE DE ATRIBUIR AO ALUNO COMPORTAMENTOS COMUNICATIVOS NA FALA E NAS ARTES, INTEGRANDO-O AO AMBIENTE CONTEXTUALIZADOR E AOS CONTEÚDOS DE APRENDIZAGEM.

1ª ETAPA: TOMADA DE CONSCIÊNCIA

<table>
<tr><td colspan="2">(Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para a aprendizagem)

• Conversa sobre o planejamento da aula e de cada etapa;
• Explicação sobre a formação do texto presente no E-book .</td></tr>
<tr><td colspan="2">2ª ETAPA: CONSTRUÇÃO DO STORYTELLING NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS</td></tr>
<tr><td colspan="2">Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como:

(EF01LP01) Reconhecer que textos são lidos e escritos da esquerda para a direita e de cima para baixo da página;

(EF15LP08) Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis;

(EF15LP05) Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve/para quem escreve); a finalidade ou o propósito (escrever para quê); a circulação (onde o texto vai circular); o suporte (qual é o portador do texto); a linguagem, organização e forma do texto e seu tema, pesquisando em meios impressos ou digitais, sempre que for preciso, informações necessárias à produção do texto, organizando em tópicos os dados e as fontes pesquisadas;

(EF15LP14) Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).</td></tr>
<tr><td>1ª PARTE:</td><td>• Apresentação das características do gênero textual História em Quadrinhos aos alunos através de materiais concretos elaborados em cartazes, presentes neles a mostra dos tipos dos balões e seus conceitos para serem fixados na sala de aula;
• Revendo o vídeo explicativo da aula 1 sobre a construção das histórias em quadrinhos, enfatizando o programa disponibilizado, o PowerPoint e as características deste gênero textual. https://youtu.be/gJ5Dk6P0tq0</td></tr>
<tr><td>2ª PARTE:</td><td>• Roda de conversa e planejamento sobre o assunto do texto, sobre personagens, fala, tipo de texto abordado (gênero textual); A criação, a arte dos alunos na elaboração de seus trabalhos para estimulá-los;</td></tr>
<tr><td colspan="2">3ª ETAPA: MOMENTO E-BOOK</td></tr>
</table>

Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como: **(EF15AR04)** Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.	
1ª PARTE:	• Segunda atividade no *E-book* do *PowerPoint* sobre o gênero textual História em Quadrinhos: cada aluno vai construir sua primeira história relacionada ao conteúdo trabalhado, tornando a atividade interdisciplinar significativa, colaborativa ao aluno e ao professor, pois vai facilitar sua avaliação, utilizando seu personagem e possível linguagem verbal a partir de sua criatividade, esforço e capacidade; • Desenvolvimento da primeira história no *E-book* presente no programa do *PowerPoint* aos alunos a partir do conteúdo trabalhado na aula anterior: Identidade. **O professor poderá disponibilizar do equipamento que a escola possui, como o Data show, acessando ao site (Neste caso, um aluno realizará a atividade por vez até que todos sejam alcançados e enquanto isso as outras atividades podem ser realizadas também em forma de rodízio.), ou utilizando o Laboratório de Informática, caso a escola possua, ou mesmo combinando com os alunos de trazerem seus smartphones na aula para realizarem esta atividade. Link do *E-book*:** https://rioeduca-my.sharepoint.com/:p:/r/personal/c_ferreira_rioeduca_net/_layouts/15/Doc.aspx?sourcedoc=%7B6A321775-D5D6-47BC-99B6-0E4EFEF04B5E%7D&file=Apresenta%C3%A7%C3%A3o.pptx&action=edit&mobileredirect=true&cid=397b67c3-7e91-4d88-96d1-ebda172df634
4ª ETAPA: CONTEXTUALIZAÇÃO DE CONTEÚDOS	
Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como: **(EF03LP02)** Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, VC, VV, CVV, identificando que existem vogais em todas as sílabas; **(EF35LP20)** Expor trabalhos ou pesquisas escolares, em sala de aula, com apoio de recursos multissemióticos (imagens, diagrama, tabelas etc.), orientando-se por roteiro escrito, planejando o tempo de fala e adequando a linguagem à situação comunicativa;	

<table>
<tr><td colspan="2">(EF04LP07) Identificar em textos e usar na produção textual a concordância entre artigo, substantivo e adjetivo (concordância no grupo nominal); NESTA AULA SEM O ADJETIVO

(EF03LP01) Ler e escrever palavras com correspondências regulares contextuais entre grafemas e fonemas – c/qu; g/gu; r/rr; s/ss; o (e não u) e e (e não i) em sílaba átona em final de palavra – e com marcas de nasalidade (til, m, n);

(EF01CI04) Comparar características físicas entre os colegas, reconhecendo a diversidade e a importância da valorização, do acolhimento e do respeito às diferenças;

(EF04CI08) Propor, a partir do conhecimento das formas de transmissão de alguns microrganismos (vírus, bactérias e protozoários), atitudes e medidas adequadas para prevenção de doenças a eles associadas;

(EF02MA01) Comparar e ordenar números naturais (até a ordem de centenas) pela compreensão de características do sistema de numeração decimal (valor posicional e função do zero).</td></tr>
<tr><td>1ª
PARTE:</td><td>Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com conteúdo de Língua Portuguesa:

• Desenvolvendo habilidades para a escrita, serão oferecidos os alunos os conceitos por meio de uma explicação oral e expositiva, relacionados aos conteúdos dos encontros vocálicos, encontros consonantais e dígrafos já presentes em palavras nos cartazes explicativos.
• A turma apresentará oralmente sua lista criada na aula anterior sobre os substantivos e uma lista coletiva será criada a fim de coletar as informações e aprendizagens sobre esta e a aula anterior.
• Coletivamente, professor e alunos verificarão os conteúdos presentes nas palavras, construindo um quadro de palavras e suas especificidades, apresentando a presença ou não de encontros vocálicos, consonantais e dígrafos e que outras palavras podem ser incluídas.
• A professora vai formar grupos com quatro ou cinco alunos em cada para que formem uma equipe, criando um jogo de perguntas e respostas, lançando as palavras que foram trabalhadas no quadro da sala de aula para que cada um responda às perguntas relacionadas, como: “Esta palavra é um substantivo próprio?”, “A palavra escrita possui encontro vocálico?”, “Onde está o encontro consonantal de tal palavra?”, “Qual é o dígrafo desta palavra?”, “Esta palavra é um substantivo comum ou próprio?”, “Qual é o artigo que eu tenho que usar antes desta palavra na frase?” etc.</td></tr>
</table>

	• Ao finalizar o jogo, os alunos irão registrar no caderno o conceito das palavras.
2ª PARTE:	Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com os conteúdos de Ciências: • Com o intuito de aprimorar o *E-book* e o conhecimento dos alunos, será conversado com os alunos o tema "Saúde", abordando o professor assuntos relacionados ao cotidiano da turma. É importante trazer as vivências para que situações de vulnerabilidade social sejam tratadas com cuidado não retratadas com discriminação; • A partir do assunto desenvolvido, a professora irá mostrar imagens sobre a importância da saúde na vida e sociedade, abrangendo o assunto não somente à saúde física, mas também mental; • Cada aluno terá a oportunidade de se expressar sobre seu conhecimento e sentimentos, construindo frases e/ou ilustrações em folhas recebidas sobre o tema.
3ª PARTE:	Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com os conteúdos de Matemática: • Complementando a aula anterior, os alunos vão verificar a classificação dos números naturais e suas casas decimais a partir do conteúdo apresentado em atividade dirigida, com uma folha explicativa; • Para dinamizar o novo conteúdo, será disponibilizado o jogo digital do Wordwall de Roda Aleatória de nome "Qual é o número?", para que cada aluno identifique o número ao girar a roleta. **O professor poderá disponibilizar do equipamento que a escola possui, como o Data show, acessando ao site, ou utilizando o Laboratório de Informática, caso a escola possua, ou mesmo combinando com os alunos de trazerem seus smartphones na aula para realizarem esta atividade. Link do jogo: https://wordwall.net/pt/resource/14244898**
5ª ETAPA: AVALIAÇÃO	
Verificar se a autoestima e se o autoconhecimento do aluno já se iniciaram no processo comunicativo com o grupo. • Os alunos terão a oportunidade de trocar ideias sobre os assuntos e colaborarem uns com os outros nas atividades, estimulando a consciência comunicativa, crítica e científica, pois poderão auxiliar os colegas com os equipamentos tecnológicos também. A avaliação do aluno com NEE sempre deverá ser adaptada.	
Recursos Digitais	Data Show; Vídeos do YouTube;

	Tablet/ Smartphone/ Data Show; Jogo do Wordwall; Apresentação de *PowerPoint*.
Recursos Analógicos utilizados	Cartazes (em cartolina); Quadro; Caderno; Atividade Dirigida; Fita adesiva.
Observações:	

AUTORA: Carla Santiago Ferreira

Dia: 2

Modelos de cartazes para apresentar sobre as características das HQs (presença de palavras com encontros voc, cons e dógrafos

Sugestão para a atividade de lista coletiva de palavras:

LISTA COLETIVA DE PALAVRAS		
COM ENCONTROS VOCÁLICOS	**COM ENCONTROS CONSONANTAIS**	**COM DÍGRAFOS**

Material para o jogo de perguntas e respostas - Tabela com as perguntas utilizadas pelo professor:

Esta palavra é um substantivo próprio?	**A palavra escrita possui encontro vocálico?**
Onde está o encontro consonantal de tal palavra?	**Qual é o dígrafo desta palavra?**
Esta palavra é um substantivo comum ou próprio?	**Qual é o artigo que eu tenho que usar antes desta palavra na frase?**

Tabela para escrever as palavras surgidas:

Modelo para atividade para registro no caderno (Professor, os alunos poderão produzir o quadro por meio da escrita, caso queira utilizar a lousa para que ele copie.):

REGISTRO DE PALAVRAS DO JOGO *PERGUNTAS E RESPOSTAS*	
ARTIGOS	
SUBSTANTIVOS	
COM ENCONTRO VOCÁLICO	
COM ENCONTRO CONSONANTAL	
COM DÍGRAFO	

Sugestão de imagens para a atividade de Ciências:

HIGIENE DAS MÃOS/ CUIDADOS



FONTE: *Bing*.

HIGIENE DENTAL/ CUIDADO



FONTE: *Bing*.

O CUIDADO COM OS IDOSOS/ GESTO DE SOLIDARIEDADE



FONTE: *Bing*.

HIGIENE/ SAÚDE DO CORPO/ BANHO



FONTE: *Bing*.

O SONO/ DESCANSO/ DORMIR



FONTE: *Bing*.

A SAÚDE NO MUNDO/ O CUIDADO COM A LIMPEZA



FONTE: *Bing*.

HIGIENE/ LIMPEZA/ CUIDADO



FONTE: *Bing*.

SAÚDE/ USO DE MEDICAÇÃO



FONTE: *Bing*.

ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL



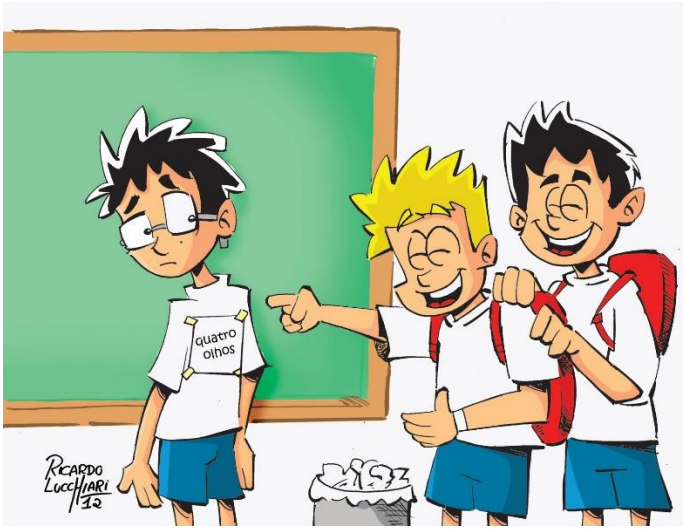
FONTE: *Bing*.

ESPORTE/ TRABALHO EM EQUIPE/ MENINAS NO ESPORTE



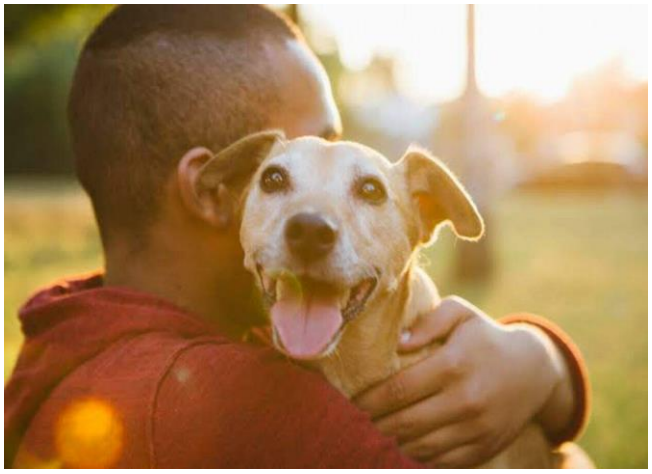
FONTE: *Bing*.

BULLYNG



FONTE: *Bing*.

CARINHO/ CUIDADO COM OS ANIMAIS/ COMPANHIA



FONTE: *Bing*.

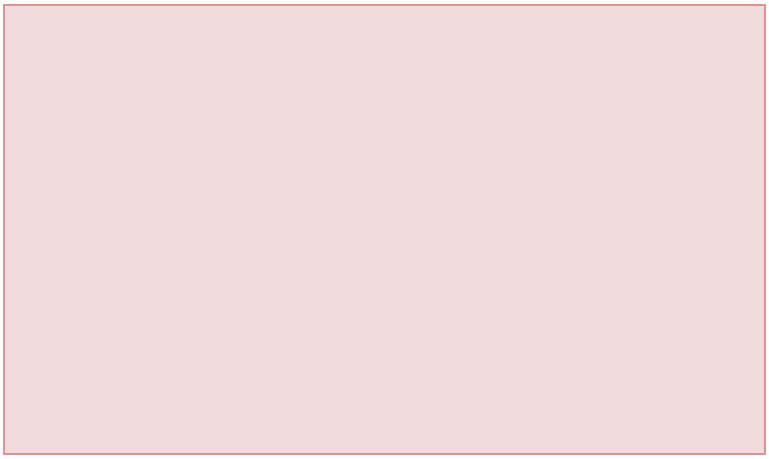
LIMPEZA E SOLIDARIEDADE



FONTE: *Bing*.

Sugestão de atividade para o caderno sobre a apresentação das imagens e conversa (Professor, os alunos poderão produzir o quadro por meio da escrita, caso queira utilizar a lousa para que ele copie.):

ESCREVA E/ OU ILUSTRE SOBRE O ASSUNTO ABORDADO SOBRE SAÚDE, NA AULA DE CIÊNCIAS:



Atividade dirigida sobre a classificação dos números naturais e as casas decimais, disponível também em :

ATIVIDADES SOBRE OS NÚMEROS NATURAIS E AS CASAS DECIMAIS

NOME: _____ DATA: _____/_____/_____

OS NÚMEROS NATURAIS SÃO UTILIZADOS PARA CONTAGEM OU PARA ORGANIZAR ALGO, POIS SURGIU DA NECESSIDADE PARA CONTAR E POR ISSO FORAM CRIADOS VALORES ÀS QUANTIDADES CONFORME A REPRESENTAÇÃO DE CADA.

VAMOS VER ALGUNS EXEMPLOS?

0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, ...

A SEQUÊNCIA ACIMA É NUMÉRICA, REPRESENTADA POR ALGUNS NÚMEROS NATURAIS, POIS ELE SÃO INFINITOS.

VAMOS PRODUZIR?

1. ESCREVA OS PRÓXIMOS 10 NÚMEORS QUE DÃO CONTINUIDADE À SEQUÊNCIA NUMÉRICA ACIMA:

14, 11, 15,20, 16, 19, 12, 13, 17

_____

_____

2. ESCRVA POR EXTENSO COMO SE LÊ CADA NUMERAL ABAIXO:

30 - _____

72- _____

94- _____

SETENTA E DOIS
TRINTA
NOVENTA E QUATRO

3. AGORA, DESCUBRA QUAL É O NÚMERO EM CADA LEITURA:

CINQUENTA E UM - _____

OITENTA E NOVE- _____

DEZENOVE- _____

SETE- _____

89 19

51 7

4. COMPLETE AS CASAS DECIMAIS DE ACORDO COM OS NUMERAIS ABAIXO:

NUMERAIS	CASAS DECIMAIS DAS UNIDADES SIMPLES		
	CENTENA	DEZENA	UNIDADE
95			
70			
101			
234			
6			

5. AGORA, DESCUBRA O MAIOR NÚMERO DA TABELA ABAIXO E MARQUE COM UM X NELE:

45	30	22	10	12	22
21	66	78	4	40	11

3º DIA



SD: COMUNICAÇÃO COMO RECURSO AMPLIADOR DA LINGUAGEM

Unidade Escolar:	**Dia:** 3
Educador Autor(a):	**E-mail:** c.ferreira@rioeduca.net

Eixo Temático:

COMPETÊNCIA 2 – PENSAMENTO CIENTÍFICO, CRÍTICO E CRIATIVO;
COMPETÊNCIA 4 – COMUNICAÇÃO;
COMPETÊNCIA 6 – CULTURA DIGITAL;
COMPETÊNCIA 8 – AUTOCONHECIMENTO E AUTOCUIDADO;
COMPETÊNCIA 9 – EMPATIA E COOPERAÇÃO.

Objetos do Conhecimento:

- Escrita compartilhada;
- Características da conversação espontânea;
- Construção do sistema alfabético e da ortografia;
- Construção do sistema alfabético/ Convenções da escrita;
- Conhecimento das diversas grafias do alfabeto;
- Formação de leitor;
- Pontuação;

- Morfossintaxe;
- Problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração (juntar e acrescentar)
- Contagem de rotina/ Contagem ascendente e descendente/ Reconhecimento de números no contexto diário: indicação de quantidades, indicação de ordem ou indicação de código para a organização de informações;
- As fontes: relatos orais, objetos, imagens (pinturas, fotografias, vídeos), músicas, escrita, tecnologias digitais de informação e comunicação e inscrições nas paredes, ruas e espaços sociais;
- A noção do "Eu" e do "Outro": comunidade, convivências e interações entre pessoas;
- A vida em família: diferentes configurações e vínculos.

Local (ais) para a realização:

☐ **Sala de Aula** ☐ **Laboratório de Informática** ☐ **Outros: pátio e sala de leitura.**

Tempo de duração: 1 AULA.

Objetivo esperado	TRABALHAR O GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIA EM QUADRINHOS COM A FINALIDADE DE ATRIBUIR AO ALUNO COMPORTAMENTOS COMUNICATIVOS NA FALA E NAS ARTES, INTEGRANDO-O AOS CONTEÚDOS E AO AMBIENTE DE APRENDIZAGEM.

1ª ETAPA: TOMADA DE CONSCIÊNCIA

(Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para a aprendizagem)

- Explicação por meio verbal dos balões produzidos nas Histórias em Quadrinhos acompanhada de um material com figuras que contenham o conceito de cada um;
- Conversa sobre o percurso da aula, dos conteúdos, do jogo sobre a aula e de como será a avaliação.

2ª ETAPA: STORYTELLING NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como:

(EF01LP01) Reconhecer que textos são lidos e escritos da esquerda para a direita e de cima para baixo da página;

(EF15LP08) Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis;

(EF15LP05) Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve/para quem escreve); a finalidade ou o propósito (escrever para quê); a circulação (onde o texto vai circular); o suporte (qual

<table>
<tr><td colspan="2">é o portador do texto); a linguagem, organização e forma do texto e seu tema, pesquisando em meios impressos ou digitais, sempre que for preciso, informações necessárias à produção do texto, organizando em tópicos os dados e as fontes pesquisadas;

(EF15LP11) Reconhecer características da conversação espontânea presencial, respeitando os turnos de fala, selecionando e utilizando, durante a conversação, formas de tratamento adequadas, de acordo com a situação e a posição do interlocutor;

(EF15LP14) Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).</td></tr>
<tr><td>1ª PARTE:</td><td>• Contação de uma HQ com a utilização dos balões trabalhados em sala;
• Mostra de uma das HQ’s já produzidas a partir do recurso da apresentação do PowerPoint no aparelho de Data Show;</td></tr>
<tr><td>2ª PARTE:</td><td>• Roda de conversa sobre o assunto do texto, sobre personagens, fala, tipo de texto abordado (gênero textual); A criação, a arte dos alunos na elaboração de seus trabalhos para estimulá-los;
• Iniciação e construção do cenário e utilização da linguagem que desejar ou de acordo com as necessidades especiais ou não dos alunos;
• Formação da história com o tema Saúde, abordado na aula anterior. https://rioeduca-my.sharepoint.com/:p:/r/personal/c_ferreira_rioeduca_net/_layouts/15/Doc.aspx?sourcedoc=%7B6A321775-D5D6-47BC-99B6-0E4EFEF04B5E%7D&file=Apresenta%C3%A7%C3%A3o.pptx&action=edit&mobileredirect=true&cid=397b67c3-7e91-4d88-96d1-ebda172df634</td></tr>
<tr><td colspan="2">3ª ETAPA: CONTEXTUALIZAÇÃO DE CONTEÚDOS</td></tr>
<tr><td colspan="2">Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como:

(EF02LP07) Escrever palavras, frases, textos curtos nas formas imprensa e cursiva;

(EF12LP05) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, (re)contagens de histórias, poemas e outros textos versificados (letras de canção, quadrinhas, cordel), poemas visuais, tiras e histórias em quadrinhos, dentre outros gêneros do campo artístico-literário, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto;</td></tr>
</table>

(EF01LP14) Identificar outros sinais no texto além das letras, como pontos finais, de interrogação e exclamação e seus efeitos na entonação; **(EF02LP01)** Utilizar, ao produzir o texto, grafia correta de palavras conhecidas ou com estruturas silábicas já dominadas, letras maiúsculas em início de frases e em substantivos próprios, segmentação entre as palavras, ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação; **(EF35LP02)** Selecionar livros da biblioteca e/ou do cantinho de leitura da sala de aula e/ou disponíveis em meios digitais para leitura individual, justificando a escolha e compartilhando com os colegas sua opinião, após a leitura; **(EF04LP01)** Grafar palavras utilizando regras de correspondência fonema--grafema regulares diretas e contextuais; **(EF04LP07)** Identificar em textos e usar na produção textual a concordância entre artigo e substantivo (concordância no grupo nominal); **(EF02MA06)** Resolver e elaborar problemas de adição, envolvendo números de até três ordens, com os significados de juntar e acrescentar, utilizando estratégias pessoais ou convencionais; **(EF01MA01)** Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas e reconhecer situações em que os números não indicam contagem nem ordem, mas sim código de identificação; **(EF02HI08)** Compilar histórias da família e/ou da comunidade registradas em diferentes fontes; **(EF02HI02)** Identificar e descrever práticas e papéis sociais que as pessoas exercem em diferentes comunidades; **(EF01HI07)** Identificar mudanças e permanências nas formas de organização familiar.	
1ª PARTE:	Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com conteúdo de Língua Portuguesa: • Atividade a partir da mostra de uma das HQ's já produzidas para que, em conversa coletiva, a turma construa um texto sobre o que possa acontecer a partir da imagem existente; • A partir dos quadros de palavras produzidos na aula anterior, os alunos irão analisar a leitura e a escrita das palavras para verificar vocabulários dos conteúdos ligados a esta. Lançados os

	conteúdos de Encontros Consonantais e Dígrafos com explicação por meio de palavras trazidas em tiras (dentro de frases), os alunos poderão perceber que elas se tratam de parte da história contada na primeira etapa da aula. • Após a interação entre a explicação e observação nas escritas, a turma irá verificar e existência dos conteúdos trabalhados em seus nomes próprios, conhecidos/amigos e de sua família, registrando no caderno em uma nova lista de verbetes; • A professora vai utilizar o registro por meio da ortografia de palavras com H, RR, SS, NH, LH e R e L intermediários em uma caixa para a formação de um bingo de palavras em trio, utilizando um espaço diferente da escola, como o pátio; • Os alunos irão fazer uma releitura das tiras para verificarem, juntamente ao professor, os traços da pontuação existentes nas frases, a fim de discutirem a existência deles, a necessidade e utilização na escrita; • Ao destacar a pontuação necessária na escrita, os alunos irão analisar gibis presentes na sala de aula ou na sala de leitura para investigar os traços da escrita estudado. • O aluno realizará uma atividade permeada pelo jogo online de combinação do *Wordwall* denominado *Pontuação com LIBRAS* para verificar e dinamizar o aprendizado de parte do conteúdo da aula. Link do jogo: https://wordwall.net/pt/resource/27426205
2ª PARTE:	Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com os conteúdos de História: • Complementando o assunto abordado na última aula sobre identidade, o tema será ampliado ao contexto socioemocional, para que cada aluno compreenda como cada um é, com ideias respeitosas, de aceitação, cooperativas, entre outras. O conteúdo sobre família será pesquisado entre a turma e sociedade presentes (poderá ser funcionários da escola, a presença de responsáveis na escola, ou por meio de uma pesquisa pela *internet*) para que os destaques principais sejam pautados e seja desenvolvido em um texto coletivo/lista de palavras/ ilustrações com a turma sobre o assunto.
3ª PARTE:	Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com os conteúdos de Matemática: • Os alunos vão receber uma atividade dirigida para destacar os números em seu valor posicional, sua leitura e escrita a fim de verificar o nível de aprendizagem da turma. O aluno integrado poderá reescrever os números e/ou exercitar a oralidade e sua língua padrão, como a LIBRAS para destacar os números trabalhados; • Os alunos vão assistir ao vídeo sobre as casas decimais e a soma dos números naturais para colaborar na compreensão do conteúdo

	para realizar cálculos em seus cadernos que serão escritos no quadro logo após o lançamento. https://youtu.be/u22yQYLDlLM
4ª ETAPA: MOMENTO *E-BOOK*	
Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como: **(EF15AR04)** Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.	
1ª PARTE:	• Terceira atividade no *E-book* a partir do recurso do *PowerPoint* sobre o gênero textual História em Quadrinhos: Saúde. Cada aluno poderá explorar o tema da forma como sentir-se à vontade, como saúde do corpo, da mente, conforme o tema foi explorado na aula anterior, pois o assunto deverá ser relembrado para que todos possam se aperfeiçoar na atividade. **O professor poderá disponibilizar do equipamento que a escola possui, como o Data show, acessando ao site (Neste caso, um aluno realizará a atividade por vez até que todos sejam alcançados e enquanto isso as outras atividades podem ser realizadas também em forma de rodízio.), ou utilizando o Laboratório de Informática, caso a escola possua, ou mesmo combinando com os alunos de trazerem seus smartphones na aula para realizarem esta atividade. https://rioeduca-my.sharepoint.com/:p:/r/personal/c_ferreira_rioeduca_net/_layouts/15/Doc.aspx?sourcedoc=%7B6A321775-D5D6-47BC-99B6-0E4EFEF04B5E%7D&file=Apresenta%C3%A7%C3%A3o.pptx&action=edit&mobileredirect=true&cid=397b67c3-7e91-4d88-96d1-ebda172df634**
5ª ETAPA: AVALIAÇÃO	
Verificar se a autoestima e se o autoconhecimento do aluno já se iniciaram no processo comunicativo com o grupo. • Os alunos terão a oportunidade de trocar ideias sobre os assuntos e colaborarem uns com os outros nas atividades, estimulando a consciência comunicativa, crítica e científica, pois poderão auxiliar os colegas com os equipamentos tecnológicos também. A avaliação do aluno com NEE sempre deverá ser adaptada.	

Recursos Digitais	Data Show; Vídeos do YouTube; Tablet/ Smartphone; Jogo do Wordwall; Quadro; Apresentação de *PowerPoint*.
Recursos Analógicos utilizados	Gibis; Cartaz (cartolina); Caderno; Atividade Dirigida; Folhas de papel; Fita adesiva.
Observações:	

AUTORA: Carla Santiago Ferreira

Dia: 3

A história para contar:



FONTE: *Bing*.

Sugestão de imagens dos balões de história em Quadrinhos:



FONTE: *Bing*.

Frases (TIRAS) para utilizar na explicação aos alunos:

SIMÃO FORTE VAI TENTAR ERGUER QUINHENTOS QUILOS!
TREINO DEMAIS!
ELE CONSEGUIU!
E ASSIM, CEBOLINHA TREINA, TREINA, TREINA...
PISEI NUM BURACO, TORCI O PÉ E NÃO CONSIGO ANDAR!

Sugestão para a atividade do caderno “Lista de Verbetes”:

LISTA DE PALAVRAS DE NOMES COM ENCONTROS CONSONANTAIS E DÍGRAFOS	
FAMÍLIA	**AMIGOS/ CONHECIDOS**

Palavras para o bingo:

CARRO	PASSARINHO	NINHO
CARINHO	BLUSA	BICICLETA
GLOBO	GOLFINHO	CARROÇA

ASSADO	PLANETA	ATLETA

Cartelas para a atividade do bingo:

CARRO	PASSARINHO
CARINHO	BLUSA
GLOBO	GOLFINHO

BICICLETA	PASSARINHO
PLANETA	BLUSA
GLOBO	NINHO

CARINHO	PASSARINHO
PLANETA	BLUSA
GLOBO	CARRO

ASSADO	PASSARINHO
PLANETA	BLUSA
GLOBO	ATLETA

NINHO	PASSARINHO
PLANETA	CARROÇA
GLOBO	ATLETA

PASSARINHO	NINHO

BLUSA	BICICLETA
GOLFINHO	CARROÇA
PLANETA	ATLETA

CARRO	NINHO
CARINHO	BICICLETA
GLOBO	CARROÇA
ASSADO	ATLETA

Sugestão para o registro no caderno da atividade de História sobre a Família:

ELABORE UM TEXTO, UMA LISTA DE PALVRAS OU REPRESENTE POR ILUSTRAÇÕES AS IDEIAS ACERCA DO ASSUNTO TRABALHADO. DÊ A SUA OPINIÃO TAMBÉM:

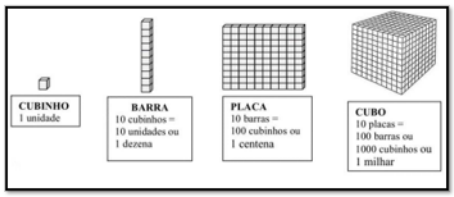
Atividade dirigida de matemática sobre “Os Números e o Valor Posicional”:

ATIVIDADES SOBRE OS NÚMEROS E SEU VALOR POSICIONAL

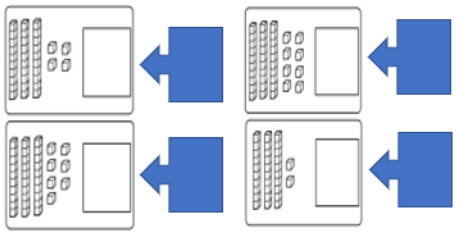
NOME: _____ DATA: _____/_____/_____

NO QUADRO ABAIXO, VOCÊ ENCONTRA AS IMAGENS E OS VALORES IDENTIFICADOS PELO MATERIAL DOURADO QUE É UTILIZADO PARA REPRESENTAR OS VALORES DOS NÚMEROS NAS CASAS DECIMAIS. CADA OBJETO OU IMAGEM REPRESENTADO POR ELE EQUIVALE A UMA DETERMINADA QUANTIDADE.

VEJA:



VAMOS IDENTIFICAR AS QUANTIDADES REPRESENTANDO COM OS NÚMEROS?! ESCREVA OS NÚMEROS CORRESPONDENTES AOS VALORES:



4º DIA

SD: COMUNICAÇÃO COMO RECURSO AMPLIADOR DA LINGUAGEM

Unidade Escolar:	**Dia:** 4
Educador Autor(a):	**E-mail:** c.ferreira@rioeduca.net

Eixo Temático:

COMPETÊNCIA 2 – PENSAMENTO CIENTÍFICO, CRÍTICO E CRIATIVO;
COMPETÊNCIA 4 – COMUNICAÇÃO;
COMPETÊNCIA 6 – CULTURA DIGITAL;
COMPETÊNCIA 8 – AUTOCONHECIMENTO E AUTOCUIDADO;
COMPETÊNCIA 9 – EMPATIA E COOPERAÇÃO.

Objetos de Conhecimento:

- Correspondência fonema-grafema;
- Protocolos de leitura;
- Construção do sistema alfabético/ Convenções da escrita;
- Construção do sistema alfabético e da ortografia;
- Conhecimento das diversas grafias do alfabeto;
- Pontuação;
- Leitura de imagens em narrativas visuais;
- Formação do leitor literário/Leitura multissemiótica;
- Construção do sistema alfabético/ Estabelecimento de relações anafóricas na referenciação e construção da coesão;

• Problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar); • Seres vivos no ambiente; • A noção do “Eu” e do “Outro”: comunidade, convivências e interações entre pessoas; • As fontes: relatos orais, objetos, imagens (pinturas, fotografias, vídeos), músicas, escrita, tecnologias digitais de informação e comunicação e inscrições nas paredes, ruas e espaços sociais; • A escola e a diversidade do grupo social envolvido.
Local (ais) para a realização: ☐ **Sala de Aula** ☐ **Laboratório de Informática** ☐ **Outros: _____**
Tempo de duração: 1 AULA.

Objetivos esperados	TRABALHAR O GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIA EM QUADRINHOS COM A FINALIDADE DE ATRIBUIR AO ALUNO COMPORTAMENTOS COMUNICATIVOS NA FALA E NAS ARTES, INTEGRANDO-O AOS CONTEÚDOS E AO AMBIENTE DE APRENDIZAGEM.

1ª ETAPA: TOMADA DE CONSCIÊNCIA
(Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para a aprendizagem) • Explicação sobre o percurso da aula, dos conteúdos, do jogo oferecido e de como será a avaliação; • Apresentação de um novo recurso que poderá estar presente no *E-book* dos alunos: as onomatopeias.
2ª ETAPA: STORYTELLING NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS
Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como: **(EF01LP01)** Reconhecer que textos são lidos e escritos da esquerda para a direita e de cima para baixo da página; **(EF01LP11)** Conhecer, diferenciar e relacionar letras em formato imprensa e cursiva, maiúsculas e minúsculas; **(EF01LP14)** Identificar outros sinais no texto além das letras, como pontos finais, de interrogação e exclamação e seus efeitos na entonação; **(EF15LP14)** Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias);

<table>
<tr><td colspan="2">(EF15LP18) Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.</td></tr>
<tr><td>1ª PARTE:</td><td>• Leitura de uma HQ com a utilização do equipamento de Data Show e do recurso do PowerPoint para apresentar os slides da história na sala.</td></tr>
<tr><td>2ª PARTE:</td><td>• Escrita no caderno dos alunos dos textos presentes na HQ apresentada para que sejam observados possíveis detalhes ainda não vistos no sistema de escrita, apresentando as onomatopeias. Caso o aluno não esteja nesta etapa de desenvolvimento da escrita, ele contará com a escuta e será avaliado pelo retorno de participação desta parte da aula.</td></tr>
<tr><td colspan="2">3ª ETAPA: MOMENTO E-BOOK</td></tr>
<tr><td colspan="2">Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como:

(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais;

(EF02LP01) Utilizar, ao produzir o texto, grafia correta de palavras conhecidas ou com estruturas silábicas já dominadas, letras maiúsculas em início de frases e em substantivos próprios, segmentação entre as palavras, ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação;

(EF02HI08) Compilar histórias da família e/ou da comunidade registradas em diferentes fontes;

(EF02HI03) Selecionar situações cotidianas que remetam à percepção de mudança, pertencimento e memória;

(EF01HI04) Identificar as diferenças entre os variados ambientes em que vive (doméstico, escolar e da comunidade), reconhecendo as especificidades dos hábitos e das regras que os regem.</td></tr>
<tr><td>1ª PARTE:</td><td>• Cada aluno irá produzir sua História em Quadrinhos no contexto do tema da família a sua personagem, visando revisar o conteúdo trabalhado na aula anterior e explorá-lo com o uso da comunicação, escuta ativa, artística e aproximada de sua realidade. O professor poderá disponibilizar do equipamento que a escola possui, como o Data show, acessando ao site (Neste caso, um aluno realizará a atividade por vez até que todos sejam alcançados e enquanto isso as outras atividades podem ser realizadas também em forma de rodízio.), ou utilizando o Laboratório de Informática, caso a escola possua, ou mesmo</td></tr>
</table>

	combinando com os alunos de trazerem seus smartphones na aula para realizarem esta atividade. https://rioeduca-my.sharepoint.com/:p:/r/personal/c_ferreira_rioeduca_net/_layouts/15/Doc.aspx?sourcedoc=%7B6A321775-D5D6-47BC-99B6-0E4EFEF04B5E%7D&file=Apresenta%C3%A7%C3%A3o.pptx&action=edit&mobileredirect=true&cid=397b67c3-7e91-4d88-96d1-ebda172df634
4ª ETAPA: CONTEXTUALIZAÇÃO DE CONTEÚDOS	
Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como: **(EF01LP02)** Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas; **(EF01LP02)** Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas; **(EF01LP07)** Identificar fonemas e sua representação por letras; **(EF12LP03)** Copiar textos breves, mantendo suas características e voltando para o texto sempre que tiver dúvidas sobre sua distribuição gráfica, espaçamento entre as palavras, escrita das palavras e pontuação; **(EF01MA08)** Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até dois algarismos, com os significados de juntar, acrescentar, separar e retirar, com o suporte de imagens e/ou material manipulável, utilizando estratégias e formas de registro pessoais; **(EF02CI04)** Descrever características de animais (tamanho, forma, cor, fase da vida, local onde se desenvolvem etc.) que fazem parte de seu cotidiano e relacioná-las ao ambiente em que eles vivem.	
1ª PARTE:	Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com conteúdo de Língua Portuguesa: • Após o registro e análise escrita do texto apresentado no início da aula, o professor vai destacar algumas frases para que os alunos observem a diferença entre a presença de palavras no singular e no plural e o sentido que representam nelas, como a concordância. Dados os exemplos, o professor vai apresentar os novos conteúdos abordados, apresentando aos alunos os conceitos dos assuntos de forma oral e com os exemplos das frases;

	• A partir da explicação, os alunos vão receber uma lista de exercícios contendo os conteúdos dos outros dias, como os substantivos, artigos, pontuação e os novos. • Os alunos vão analisar a presença dos balões com as onomatopeias e ouvirão a explicação oral do conteúdo, relacionando ao texto oferecido; • • Em uma caixa de palavras trazidas pelo professor, cada aluno poderá escolher uma para ler. As palavras contidas na caixa estarão com as seguintes grafias: H, S, SS e Z; • O professor vai registrar no quadro as palavras lidas pelos alunos ou por ele mesmo e vai explicar o porquê das dificuldades na leitura de algumas. Ainda complementará que o momento da escrita dessas ortografias é ainda mais complexo, explicando algumas regras dessas palavras; • Para treinar, os alunos irão ouvir e escrever as palavras que estiveram presentes na aula contendo a ortografia trabalhada. **Neste caso, para os alunos, inclusive os integrados que não estiverem no nível de desenvolvimento da escrita previsto, estes serão estimulados pela escrita espontânea ou pelo momento da correção em que o professor será o escriba da turma.**
2ª PARTE:	Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com os conteúdos de Ciências: • Serão apresentados aos alunos imagens obtidas pela internet sobre a classificação dos animais para que os alunos percebam as características, semelhanças e diferenças também existentes na vida dos seres irracionais; • Os alunos poderão discutir sobre o tema, trazendo suas dúvidas e curiosidades em uma roda de conversa; • Cada aluno irá descrever em forma de escrita e/ou ilustrações as características entre as cinco classificações dos animais; • Será apresentado aos alunos o jogo de caça-palavras do Wordwall chamado *Os animais* para que eles identifiquem qual é o animal segundo a dica da classificação dada. Os animais presentes no jogo possuem a grafia conforme a ortografia trabalhada na aula e os alunos poderão jogar em equipes. Link do jogo “Os Animais”: https://wordwall.net/pt/resource/20755421
3ª PARTE:	Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com os conteúdos de Matemática: • Com o auxílio de objetos, o professor vai explicar à turma as noções de subtração, relembrando a adição e suas noções também; • Cada aluno receberá tampinhas para registrar com ilustrações em folhas avulsas as contas de adição e subtração produzidas em grupo.
5ª ETAPA: AVALIAÇÃO	

<table>
<tr><td colspan="2">Verificar se a autoestima e se o autoconhecimento do aluno já se iniciaram no processo comunicativo com o grupo.

• Os alunos terão a oportunidade de trocar ideias sobre os assuntos e colaborarem uns com os outros nas atividades, estimulando a consciência comunicativa, crítica e científica, pois poderão auxiliar os colegas com os equipamentos tecnológicos também. A avaliação do aluno com NEE sempre deverá ser adaptada.</td></tr>
<tr><td>Recursos Digitais</td><td>Data Show;
Vídeos do YouTube;
Tablet/ Smartphone;
Jogo do Wordwall;
Apresentações no PowerPoint.</td></tr>
<tr><td>Recursos Analógicos utilizados</td><td>Gibis;
Cartaz (cartolina);
Folhas avulsas de A4;
Caderno;
Atividade Dirigida;
Fita adesiva.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Observações:</td></tr>
</table>

AUTORA: Carla Santiago Ferreira

Dia:4

Texto da História em Quadrinhos para ler com a turma:



FONTE: *Bing*.

Frases destacadas da História em Quadrinhos lida:

SALVE-SE, AMIGA!
ESPERA POR MIM!
EI, VOCÊS!
A GENTE INVENTA UMA HISTÓRIA!
AI! DESISTE! NÃO DÁ!!

Atividade dirigida para a aula de Língua Portuguesa:

ATIVIDADES SOBRE OS ARTIGOS, SUBSTANTIVOS, PONTUAÇAO, SINGULAR E PLURAL

NOME: _____ DATA: _____/_____/_____

VAMOS RELEMBRAR E PRODUZIR?!

ARTIGO É A PALAVRA QUE VARIA, ESPECIFICANDO O SUBSTANTIVO.

VEJA:

ARTIGO	SUBSTANTIVO
OS	MENINOS

SUBSTANTIVO É A PALAVRA QUE DÁ NOME AOS SERES EM GERAL.

1. ESCREVA O ADJETIVO CORRESPONDENTE AO SUBSTANTIVO RELACIONADO:

___	CASA	___	BOTA
___	MÃES	___	PANELAS
___	MENINO	___	MARIA
___	PESSOAS	___	BOLAS

A AS O OS UM
UNS UMA UMAS

A PONTUAÇÃO É UTILIZADA NA ESCRITA PARA REPRESENTAR A COMUNICAÇÃO PELA FALA, DEMONSTRANDO OS SENTIMENTOS, EMOÇÕES, PENSAMENTOS, SENTIDO... EXISTEM VÁRIOS SINAIS PARA FAZER ESTAS REPRESENTAÇÕES. VAMOS VER ALGUNS:



ESTES SÃO ALGUNS DOS SINAIS QUE VOCÊ MAIS ENCONTROU NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.

2. FAÇA FRASES PARA REPRESENTAR CADA SINAL DE PONTUAÇÃO ABAIXO:



3. IDENTIFIQUE E RISQUE APENAS AS PALAVRAS QUE ESTÃO NO PLURAL:

BOLHA	BOLHAS
SONHO	SONHOS
PENTE	PENTES
TELHA	TELHAS

Sugestão de palavras da caixa sobre as ortografias:

Sugestão de atividade do caderno sobre as ortografias presentes nas palavras:

SINO	PASSADO
HOMEM	AZEITE
SABIÁ	PÁSSARO
HIPOPÓTAMO	ZEBRA
AZULÃO	HIENA

ESCREVENDO AS PALAVRAS TRABALHADAS	
COM S	
COM SS	
COM H	
COM Z	

Sugestão de imagens para trabalhar o conteúdo de Ciências sobre a “Classificação dos Animais”:

Imagens extraídas do *Bing*.

MAMÍFEROS



FONTE: *Bing*.

ANFÍBIOS



FONTE: *Bing*.

AVES



FONTE: *Bing*.

PEIXES



FONTE: *Bing*.

RÉPTEIS



FONTE: *Bing*.

Sugestão de imagens de tampinhas, caso os objetos não sejam encontrados:







FONTE: *Bing*.

5º DIA



SD: COMUNICAÇÃO COMO RECURSO AMPLIADOR DA LINGUAGEM

Unidade Escolar:	**Dia:** 5
Educador Autor(a):	**E-mail:** c.ferreira@rioeduca.net
Eixo Temático: COMPETÊNCIA 2 – PENSAMENTO CIENTÍFICO, CRÍTICO E CRIATIVO; COMPETÊNCIA 4 – COMUNICAÇÃO; COMPETÊNCIA 6 – CULTURA DIGITAL; COMPETÊNCIA 8 – AUTOCONHECIMENTO E AUTOCUIDADO; COMPETÊNCIA 9 – EMPATIA E COOPERAÇÃO.	
Conteúdo: • Conhecimento do alfabeto do português do Brasil; • Escrita autônoma e compartilhada; • Edição de textos; • Utilização de tecnologia digital; • Leitura de imagens em narrativas visuais; • Pontuação; • Construção do sistema alfabético e da ortografia; • Utilização de tecnologia digital; • Leitura de imagens em narrativas visuais; • Construção do sistema alfabético/ Convenções da escrita.	
Local (ais) para a realização: ☐ **Sala de Aula** ☐ **Laboratório de Informática** ☐ **Outros:** _____	
Tempo de duração: 1 AULA.	

<table>
<tr><td>Objetivos esperados</td><td>TRABALHAR O GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIA EM QUADRINHOS COM A FINALIDADE DE ATRIBUIR AO ALUNO COMPORTAMENTOS COMUNICATIVOS NA FALA E NAS ARTES, INTEGRANDO-O AOS CONTEÚDOS E AO AMBIENTE DE APRENDIZAGEM.</td></tr>
<tr><td colspan="2">1ª ETAPA: TOMADA DE CONSCIÊNCIA</td></tr>
<tr><td colspan="2">(Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para a aprendizagem)
• Conversa sobre o percurso da aula, dos conteúdos, do jogo sobre a aula e de como será a avaliação;
• Mostra do E-book em sua etapa final.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2ª ETAPA: STORYTELLING NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS</td></tr>
<tr><td colspan="2">Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como:

(EF01LP25) Produzir, tendo o professor como escriba, recontagens de histórias lidas pelo professor, histórias imaginadas ou baseadas em livros de imagens, observando a forma de composição de textos narrativos (personagens, enredo, tempo e espaço);

(EF15LP07) Editar a versão final do texto, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ilustrando, quando for o caso, em suporte adequado, manual ou digital;

(EF15LP08) Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis;

(EF15LP14) Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias);

(EF03LP07) Identificar a função na leitura e usar na escrita ponto final, ponto de interrogação, ponto de exclamação e, em diálogos (discurso direto), dois-pontos e travessão.</td></tr>
<tr><td>1ª PARTE:</td><td>• Contação de uma HQ com a utilização dos balões trabalhados em sala e os conteúdos de Língua Portuguesa, por um aluno da turma, por meio do recurso de Data Show e do PowerPoint na apresentação da história em slides;</td></tr>
<tr><td>2ª PARTE:</td><td>• Construção do cenário artístico;
• Conversa sobre o assunto do texto, sobre personagens, fala, tipo de texto abordado (gênero textual); A criação, a arte dos alunos na elaboração de seus trabalhos para estimulá-los;</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>• Utilização do tema livre para construir sua História em Quadrinhos com sua personagem.</td></tr>
<tr><td colspan="2">3ª ETAPA: CONTEXTUALIZAÇÃO DE CONTEÚDOS</td></tr>
<tr><td colspan="2">Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como:

(EF01LP04) Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos;

(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita;

(EF01LP14) Identificar outros sinais no texto além das letras, como pontos finais, de interrogação e exclamação e seus efeitos na entonação;

(EF15LP14) Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias);

(EF02LP01) Utilizar, ao produzir o texto, grafia correta de palavras conhecidas ou com estruturas silábicas já dominadas, letras maiúsculas em início de frases e em substantivos próprios, segmentação entre as palavras, ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação.</td></tr>
<tr><td>1ª PARTE:</td><td>Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com conteúdo de Língua Portuguesa:

• Os alunos terão a oportunidade de revisar seus textos com a correção pontuada pelo professor a fim de deixá-los com a escrita correta conforme os conteúdos estudados durante o período de desenvolvimento da sequência Didática.
• Na aula, estará presente músicas relaxantes para estimular um clima motivador e calmo durante o fechamento da semana;
• Jogo de caça-palavras no Wordwall chamado de “Caça-sentimentos”, disponível no link:. https://wordwall.net/pt/resource/20933740</td></tr>
<tr><td colspan="2">4ª ETAPA: MOMENTO E-BOOK</td></tr>
<tr><td colspan="2">Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como:</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais;

(EF15LP08) Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis.</td></tr>
<tr><td>1ª PARTE:</td><td>• TEMA LIVRE para finalizar o E-book. https://rioeduca-my.sharepoint.com/:p:/r/personal/c_ferreira_rioeduca_net/_layouts/15/Doc.aspx?sourcedoc=%7B6A321775-D5D6-47BC-99B6-0E4EFEF04B5E%7D&file=Apresenta%C3%A7%C3%A3o.pptx&action=edit&mobileredirect=true&cid=397b67c3-7e91-4d88-96d1-ebda172df634</td></tr>
<tr><td>2ª PARTE:</td><td>• Preparo para o momento de autógrafos do E-book realizado na escola. Cada aluno receberá um Código QR em seu E-book digital para facilitar a visibilidade no momento de autógrafos, pois os equipamentos de comunicação, como os smartphones atuais, já oferecem este recurso de leitura e aproximam os conteúdos digitais de forma rápida. Professor (a), a confecção do Código QR poderá ser realizada em sites gratuitos que permitem a leitura do código entre 15 a 60 dias. Link para o E-book do aluno: https://www.qrcodefacil.com/</td></tr>
<tr><td colspan="2">5ª ETAPA: AVALIAÇÃO</td></tr>
<tr><td colspan="2">Verificar se a autoestima e se o autoconhecimento do aluno já se iniciaram no processo comunicativo com o grupo.

• Os alunos terão a oportunidade de trocar ideias sobre os assuntos e colaborarem uns com os outros nas atividades, estimulando a consciência comunicativa, crítica e científica, pois poderão auxiliar os colegas com os equipamentos tecnológicos também. A avaliação do aluno com NEE sempre deverá ser adaptada.</td></tr>
<tr><td>Recursos Digitais</td><td>Data Show;
Rádio;</td></tr>
</table>

	Tablet/ Smartphone; Jogo do Wordwall; Apresentação de *PowerPoint*.
Recursos Analógicos utilizados	Caderno.
Observações:	

AUTORA: Carla Santiago Ferreira

Dia: 5

Sugestão de leitura de História em Quadrinhos:



FONTE: *Bing*.

Sugestões de músicas relaxantes para serem ouvidas durante a aula e confecção das atividades:

https://www.youtube.com/watch?v=na3XDVEQynE

https://www.youtube.com/watch?v=iUohO2MSot8

https://www.youtube.com/watch?v=jgpJVI3tDbY

Sugestões de sites para criar Código QR gratuitamente:

https://www.qrcodefacil.com/

https://br.qr-code-generator.com/

https://www.qrplus.com.br/

E-book do professor em PDF (necessário uma conta de e-mail na *Microsoft*):

https://rioeduca-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/c_ferreira_rioeduca_net/Eel0uwcZj0lCsGhV1uTGikIBAvrU-Ge01RawyPzpQritlA?e=fzk8XR

E-book do aluno em PDF (necessário uma conta de e-mail na *Microsoft*):

https://rioeduca-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/c_ferreira_rioeduca_net/ESkwkPDkQchPljfYbeIAWAQBhYUFx-V1qREq9ZRX_s2BGw?e=Ewcc9n