CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Verônica Rafaela Pinheiro de Jesus

GÊNEROS TEXTUAIS E A LUDICIDADE PERMEADA POR MEIO DAS SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

Rio de Janeiro
2024

Verônica Rafaela Pinheiro de Jesus

Gêneros Textuais e a ludicidade permeada por meio das Sequências Didáticas e Tecnologias 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.

Orientadores: Professor Mestre André Cotelli do Espírito Santo

Professora Doutora Ana Paula Legey de Siqueira

Rio de Janeiro
2024

J553g Jesus, Verônica Rafaela Pinheiro de
Gêneros textuais e a ludicidade permeada por meio das sequências didáticas e tecnologias digitais / Verônica Rafaela Pinheiro de Jesus. – Rio de Janeiro, 2024.
140 f.

Orientadores: André Cotelli do Espírito Santo e Ana Paula Legey de Siqueira
Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2024.

1.Gêneros textuais. 2. Reforço escolar. 3.Tecnologia digital. 4. Sequência didática. I. Espírito Santo, André Cotelli do, prof. orient. II. Siqueira, Ana Paula Legey de, prof. orient. III. Título.
CDD 371.344

Verônica Rafaela Pinheiro de Jesus

GÊNEROS TEXTUAIS E A LUDICIDADE PERMEADA POR MEIO DAS SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS E TECNOLOGIAS 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.

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

Examinada por:

gov.br Documento assinado digitalmente
ANDRE COTELLI DO ESPIRITO SANTO
Data: 15/03/2024 12:29:48-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

_____

Prof. (nome completo), Titulação (D. Sc. ou M. Sc.); Instituição do professor (Orientador)
Presidente da Comissão Examinadora

Prof. (nome completo), Titulação (D. Sc. ou M. Sc.); Instituição do professor **(membro interno)**

Prof. (nome completo), Titulação (**D. Sc**.); Instituição do professor **(membro externo)**

Rio de Janeiro

2024

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho com profundo sentimento à memória de minha querida mãe. Mesmo *in memoriam*, ela permanece como meu eterno exemplo de garra e determinação. Foi seu exemplo de força e sabedoria que me inspiraram a enfrentar desafios com resiliência.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, fonte de toda inspiração e fortaleza em minha jornada. Expresso minha gratidão à minha querida família, alicerce essencial em minha vida. Agradeço ao meu amado esposo, Antônio, pela constante presença e apoio incondicional. Meu filho, Peterson, e minha nora, Thais, merecem reconhecimento especial por toda ajuda prestada ao longo do caminho; foram muitos momentos compartilhados e superados juntos.

Um agradecimento especial é direcionado ao meu netinho Théo, cuja compreensão nos momentos em que as nossas brincadeiras foram adiadas revelou uma sabedoria além de sua idade. Aos meus amigos, expresso minha profunda gratidão por toda ajuda e incentivo, com destaque para minha amiga Adriana, pelo incentivo e presteza na correção dos meus textos.

Não posso deixar de mencionar a importância vital dos meus professores durante o mestrado. Em especial, dedico meu reconhecimento aos meus Orientadores André Cotelli e Ana Paula Legey cuja atenção, dedicação e prontidão foram fundamentais nessa reta final. Cada orientação recebida foi uma luz que iluminou meu percurso acadêmico.

Agradeço também aos meus colegas de curso, em especial a Alex, Camila, Marcos, Raquel e Washington, pela troca de conhecimento, companheirismo e apoio mútuo. Juntos, enfrentamos desafios e celebramos conquistas, construindo uma jornada acadêmica rica e significativa.

Que este agradecimento não seja apenas um registro formal, mas uma expressão sincera de minha gratidão a todos que, de alguma forma, contribuíram para o meu crescimento pessoal e acadêmico. Obrigada a cada um por ser parte essencial desta trajetória.

Muito Obrigada!!

RESUMO

Observa-se uma constante preocupação nos processos educacionais relacionados às competências essenciais para o desenvolvimento da leitura e escrita. Este estudo surgiu das reflexões sobre as dificuldades enfrentadas por muitos alunos nesses aspectos. Diante disso, conduziu-se uma pesquisa que explorasse uma metodologia envolvendo gêneros textuais, sequência didática e tecnologia digital, buscando contribuir de maneira lúdica e significativa para a melhoria do aprendizado dos alunos. Trata-se de uma pesquisa qualitativa com o objetivo de desenvolver, nas séries iniciais do ensino fundamental, a habilidade da leitura e da escrita adequadas em diversas situações, utilizando vários gêneros textuais por meio de uma sequência didática. Essa abordagem buscou destacar as diferentes formas de produção de ideias e comunicações resultando na criação do *e-book* intitulado "Gêneros Textuais nas Séries Iniciais". Para alcançar esse propósito, elaborou-se uma sequência didática que explorou gêneros textuais com atividades lúdicas, utilizando tecnologias digitais. A proposta foi implementada com vinte alunos de uma turma do 4º ano do ensino fundamental em uma escola pública localizada no município de Niterói, mas é adaptável para outras etapas das séries iniciais. Os dados coletados indicaram que os objetivos propostos foram alcançados, com os estudantes manifestando interesse e motivação na execução das atividades sugeridas e na produção de textos. A avaliação realizada pelos alunos destacou a natureza lúdica e dinâmica da proposta, evidenciando seu potencial para despertar interesse e motivação no processo de leitura e escrita.

Palavras-chave: Gêneros textuais, Reforço escolar, Tecnologia digital, Sequência didática.

ABSTRACT

There is a constant concern in educational processes regarding the essential skills for the development of reading and writing. This study emerged from reflections on the difficulties faced by many students in these aspects. In response, a research was conducted to explore a methodology involving textual genres, didactic sequence, and digital technology, aiming to contribute in a playful and meaningful way to the improvement of students' learning. It is a qualitative research aimed at developing, in the early grades of elementary school, the ability for appropriate reading and writing in various situations, using various textual genres through a didactic sequence. This approach sought to highlight the different forms of idea production and communication, resulting in the creation of the e-book titled "Textual Genres in the Early Grades". To achieve this purpose, a didactic sequence was developed that explored textual genres with playful activities, using digital technologies. The proposal was implemented with twenty students from a 4th grade class in a public school located in the municipality of Niterói, but it is adaptable to other stages of the early grades. The collected data indicated that the proposed objectives were achieved, with students showing interest and motivation in carrying out the suggested activities and in producing texts. The evaluation conducted by the students highlighted the playful and dynamic nature of the proposal, demonstrating its potential to stimulate interest and motivation in the reading and writing process.

Keywords: Textual genres, School reinforcement, Digital technology, Didactic sequence.

LISTA DE IMAGENS

FIGURA 1 – FLUXOGRAMA DO ESQUEMA PROPOSTO PARA SD COM FOCO NA ALFABETIZAÇÃO E NO LETRAMENTO MEDIADO PELAS NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS (ARANTES – 2022) 33
FIGURA 2 - ORGANIZAÇÃO DO MÉTODO 37
FIGURA 3 - IMAGEM DO APLICATIVO *WORDWALL* 41
FIGURA 4 - IMAGEM DO APLICATIVO DO *YOUTUBE* 44
FIGURA 5 - IMAGEM DO APLICATIVO *CANVA* 46
FIGURA 6 – IMAGEM DO APLICATIVO *PADLET* 49
FIGURA 7 - IMAGEM DO VÍDEO COM A MÚSICA BORBOLETA DE VINÍCIUS DE MORAES 54
FIGURA 8 - CONCEITO DE POESIA 55
FIGURA 9 - IMAGEM COM O TEXTO: AS BORBOLETAS DE VINÍCIUS DE MORAES 56
FIGURA 10 - IMAGEM DO JOGO ORTOGRÁFICO (AR, ER, IR, OR, UR) 57
FIGURA 11 – IMAGEM DO VÍDEO COM CONTAÇÃO DE HISTÓRIA: O LEÃO E O RATINHO 59
FIGURA 12 - FÁBULA: O LEÃO E O RATINHO 60
FIGURA 13 – IMAGEM DO HOLOGRAMA COM O CELULAR 61
FIGURA 14 - IMAGEM DO JOGO INTERATIVO - ADJETIVOS 62
FIGURA 15 - IMAGEM DO CASTELO PARA INTRODUÇÃO DO TEMA 63
FIGURA 16 - CONCEITO DO TEXTO DESCRITIVO 64
FIGURA 17 - TEXTO: O CASTELO 65
FIGURA 18 - JOGO INTERATIVO- ORTOGRAFIA (AS,ES, IS, OS E US) 66
FIGURA 19 - JOGO INTERATIVO COM INTERPRETAÇÃO DO TEXTO 67
FIGURA 20 - JOGO PARA IDENTIFICAR ADJETIVOS AOS SUBSTANTIVOS 68
FIGURA 21 - MURAL INTERATIVO COM AS PRODUÇÕES TEXTUAIS DOS ALUNOS 69
FIGURA 22 - MATERIAL DIDÁTICO 70
FIGURA 23 - RODA DE CONVERSA 84

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 - EVOLUÇÃO DAS PROFICIÊNCIAS MÉDIAS NO SAEB EM LÍNGUA PORTUGUESA NO 2° ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL- 2019 E 2021 23
GRÁFICO 2- PRIMEIRA PERGUNTA DO QUESTIONÁRIO: VOCÊ GOSTA DE ESCREVER?..... 72
GRÁFICO 3 - SEGUNDA PERGUNTA DO QUESTIONÁRIO: VOCÊ COSTUMA LER HISTORINHAS?..... 73
GRÁFICO 4 - TERCEIRA PERGUNTA DO QUESTIONÁRIO: VOCÊ COSTUMA USAR A INTERNET? 74
GRÁFICO 5 - QUARTA PERGUNTA DO QUESTIONÁRIO: VOCÊ JÁ FEZ TRABALHO ESCOLAR UTILIZANDO CELULAR OU COMPUTADOR? 75
GRÁFICO 6 - QUINTA PERGUNTA DO QUESTIONÁRIO: VOCÊ GOSTA DE FAZER ALGUMAS TAREFAS USANDO ESSES RECURSOS TECNOLÓGICOS?..... 77
GRÁFICO 7- SEXTA PERGUNTA DO QUESTIONÁRIO: VOCÊ ACHA QUE ESSES RECURSO CONTRIBUEM NA SUA APRENDIZAGEM? 78

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 - ETAPAS DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA PROPOSTA POR ARANTES 53
QUADRO 2- DÊ A SUA OPINIÃO: VOCÊ ACHA QUE MAIS ATIVIDADES PODERIAM SER FEITAS COM O USO DA TECNOLOGIA? 79

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC- Base Nacional Comum Curricular
IDEB - Índice de Desenvolvimento da Educação Básica
INAF - Indicador Nacional de Alfabetismo Funcional
INEP - Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas
SD - Sequência Didática
TDIC - Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
TICS - Tecnologias de Informação e Comunicação
3D - Tridimensional

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 15

1.1. Inquietação 15

1.2. Caracterização do Problema 16

1.3. Tecnologia na Educação 17

1.4. Relevância 20

1.5. Objetivos 21

1.5.1. Objetivo Geral 21

1.5.2. Objetivos Específicos 22

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 21

2.2. Sequência Didática: Conceito e relevância na educação 21

2.3. Sequência Didática: Princípios e Fundamentos para potencializar o processo de ensino aprendizagem 29

2.4. O uso das tecnologias digitais para fortalecer o processo ensino-aprendizagem de leitura e escrita nas séries iniciais 32

3. PERCURSO METODOLÓGICO 36

4. ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO COM A DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS 36

4.1. Tecnologias digitais que compoem o material didático 37

4.1.1. Aplicativo *Wordwalll* 38

4.1.2. Plataforma *YouTube* 41

4.1.3. Plataforma *CANVA* 43

4.1.4. Plataforma *Padlet* 45

4.1.5. Holograma 3D 48

4.2. Criação da sequência didática (SD) 50

4.3. Aplicação da sequência didática 53

4.3.1. Primeiro dia da sequência didática 53

4.3.2. Segundo dia da sequência didática 57

4.3.2. Terceiro dia da sequência didática 61

4.4. Desenvolvimento do material didático 68

4.4.1. Avaliação do material didático 70

5. ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO 83

6. **CONCLUSÃO** **90**

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS **93**

APÊNDICES **99**

APÊNDICE A – Sequência Didática- Primeiro Dia **99**

APÊNDICE B – Sequência Didática- Segundo Dia **101**

APÊNDICE C – Sequência Didática- Terceiro Dia **103**

APÊNDICE D – Termo de Consentimento Livre (TCLE) para os responsáveis dos participantes da pesquisa **105**

APÊNDICE E – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) **107**

APÊNDICE F – Questionário aplicado aos participantes da pesquisa **109**

APÊNDICE G – Declaração negativa de custos **110**

APÊNDICE H – Material Didático: *E-book* digital: Gêneros Textuais nas séries iniciais **111**

ANEXO A – Carta de Apresentação **136**

ANEXO B – Aceite da Fundação Municipal de Niterói (FME) **137**

ANEXO C – Aceite da Direção **138**

ANEXO D – Plataforma Brasil **139**

1. INTRODUÇÃO

1.1. Inquietação

Minha trajetória na área da educação tem sido marcada por um desejo constante de impactar positivamente a vida dos estudantes. Inicialmente, ao ingressar na formação docente no ensino médio Normal, já percebia a importância da educação como um pilar fundamental para o crescimento individual e social. No entanto, minha verdadeira paixão sempre foi a língua materna, o que me levou a ingressar no curso Letras/Literatura. A linguagem é uma ferramenta poderosa para a comunicação e a expressão, e eu acredito firmemente que dominá-la é essencial para o desenvolvimento dos indivíduos.

A busca pelo conhecimento não parou por aí. Em busca de uma visão mais abrangente da educação e da gestão escolar, busquei pós-graduações em Administração, Supervisão e Orientação Escolar, bem como em Gestão da Educação à Distância. Essas formações me permitiram compreender não apenas a dinâmica da sala de aula, mas também os aspectos administrativos e pedagógicos que impactam o sucesso do sistema educacional como um todo.

Com 22 anos de experiência na área, sendo nove deles como gestora escolar, onde pude vivenciar uma perspectiva abrangente sobre os desafios enfrentados na educação. No entanto, minha verdadeira paixão sempre foi o ensino nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Foi nesse contexto que tive a oportunidade de observar de perto as dificuldades enfrentadas por muitos alunos em relação à leitura e escrita.

Durante toda minha experiência como educadora, tenho notado que frequentemente recebo alunos com dificuldades em dominar a leitura e escrita e tais problemas podem limitar o aluno o acesso a diversas informações do cotidiano, bem como a aquisição de conhecimentos novos assim como uma participação social mais ativa. O que tem sido um grande desafio ao lidar com alunos com esses desafios, tornando desafiador proporcionar um ensino que atenda às necessidades dos alunos.

Diante dessas adversidades, fui percebendo nas reuniões de Conselho de Classe que diversos professores compartilhavam dessa mesma preocupação em relação as mesmas barreiras em leitura e escrita enfrentadas

por alunos em diferentes contextos escolares. Foi nesse momento que surgiu em mim a forte vontade de iniciar uma pesquisa aprofundada sobre métodos e metodologias que pudessem ajudar a solucionar esses problemas e que possa contribuir para desenvolver habilidades e competências no aluno para seu enriquecimento na leitura e escrita.

1.2. Caracterização do Problema

A prática da leitura e escrita desempenha um papel essencial no crescimento dos alunos, contribuindo significativamente para a construção de cidadãos críticos e conscientes. No entanto, os educadores observaram que muitos estudantes estão enfrentando dificuldades nessas habilidades.

Os estudos realizados por Santos *et al.,* (2020) apontam que no passado, muitas pessoas concluíram sua educação com conhecimento do alfabeto, porém, sem a capacidade de ler e escrever textos relevantes para suas atividades diárias. Diante desse cenário, surgiu a percepção da importância de promover a alfabetização funcional, ensinando a leitura e escrita de forma prática, com o intuito de capacitar os indivíduos a participarem plenamente dos diversos contextos sociais que envolvem a linguagem escrita.

Nesse contexto, Gomes e Penha (2021), ressaltam a importância sociocultural da educação escolar, que visa à formação integral do indivíduo e à sua preparação para o exercício da cidadania. No entanto, eles também observam que a escola enfrenta frequentemente desafios em atender a todas as demandas, incluindo as dificuldades de aprendizagem dos alunos.

Além disso, Gomes e Penha (2021), apontam que as dificuldades de aprendizagem têm sido objeto de estudo constante, e quando essas dificuldades se manifestam, afetam o domínio da linguagem, o crescimento do vocabulário e a capacidade de compreender mensagens escritas, impactando assim o progresso geral da aprendizagem.

Soares (2022) traz dados estatísticos que indicam um aumento nas taxas de insucesso escolar a partir do terceiro ano do ensino fundamental, com alunos enfrentando dificuldades no progresso para o ano letivo seguinte e, em alguns casos, avançando sem possuir as habilidades básicas de leitura e escrita. A pesquisa do Indicador Nacional de Alfabetismo Funcional (INAF) de

2018 também revelou que uma parcela significativa das pessoas que frequentaram os anos iniciais do ensino fundamental encontraram na condição de analfabetismo funcional, enfrentando dificuldades consideráveis no uso da leitura e escrita em situações cotidianas.

Soares (2022) enfatiza que a falta de aquisição de habilidades de leitura e escrita, especialmente no contexto da aprendizagem da língua escrita, tem implicações que se estendem ao longo da trajetória escolar, pois muitos aspectos da educação exigem essas habilidades fundamentais.

Arantes (2022) destaca um dado alarmante do site Todos pela Escola, que revela que apenas 14,1% das crianças mais pobres demonstram habilidades de leitura em um nível adequado, especialmente em relação à fluidez da leitura. Esse dado ressalta a preocupação de que o aumento da matrícula de crianças nas escolas não garante necessariamente que todas elas desenvolvam competências essenciais de leitura e escrita.

Sendo assim, Santos (2022) destaca a necessidade da escola buscar maneiras de resolver esses problemas. Para isso, é fundamental inserir o aluno na cultura letrada, conforme sugerido pelos Parâmetros Curriculares Nacionais de 1997, que evidenciam uma preocupação na melhoria do ensino da língua, especialmente no que diz respeito às habilidades de leitura e escrita dos alunos.

Nesse contexto o problema da pesquisa se configura na questão dos alunos com dificuldades na leitura e escrita. Um número expressivo não está desenvolvendo adequadamente essas habilidades essenciais nos primeiros anos de educação.

1.3. Tecnologia na Educação

Conforme os estudos de Pimentel e Costa (2018), no cenário atual, marcado por um rápido avanço tecnológico, os progressos nas ciências aplicadas e nos métodos de produção têm um impacto expressivo e imediato, inclusive sobre os procedimentos educacionais. Uma das grandes oportunidades que esses avanços oferecem, está na capacidade de empregar os recursos das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) em ambientes de ensino.

Nesse contexto, Soares e Colares (2020), dizem que o uso das tecnologias de informação e comunicação tem desempenhado um papel fundamental nos processos educacionais, englobando tanto as áreas administrativas quanto as pedagógicas. A integração de ferramentas tecnológicas nas operações das instituições de ensino, com ampla participação de diversos participantes, na interação entre educação e tecnologia, reforça a concepção de que as TICs representam uma ferramenta propícia para a difusão e aprofundamento do conhecimento sistematizado produzido pela humanidade, introduzindo as vivências proporcionadas pelo ambiente digital.

Nessa concepção, Vidal e Miguel (2020), afirmam que neste século, marcado por mudanças profundas em todas as esferas da vida humana, as mídias digitais têm desempenhado um papel crucial na reconfiguração da sociedade, alterando a forma como nos organizamos social e profissionalmente, nos comunicamos e interagimos uns com os outros.

Ainda, conforme Vidal e Miguel (2020), essa evolução tecnológica gerou pressões específicas em todos os setores da sociedade, incluindo as escolas, que enfrentam a necessidade de se adaptarem a um mundo cada vez mais tecnológico.

Nessa concepção, de acordo com Victor (2020), essas mudanças tecnológicas também exercem uma influência significativa na educação, trazendo uma nova perspectiva ao processo de ensino-aprendizagem.

Além disso, Carneiro *et al.* (2020), defendem a importância de as instituições fornecerem oportunidades para a integração das tecnologias, enquanto os educadores se familiarizam com essas ferramentas para uma disseminação eficaz do conhecimento.

A Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018) estabelece a importância de valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre diversos temas, incluindo o mundo digital, para entender e explicar a realidade, promovendo uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

Além disso, a BNCC (Brasil, 2018) ressalta a necessidade de compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, reflexiva e ética, nas diversas práticas sociais, incluindo as escolares.

Corroborando com essa ideia, atividades e práticas pedagógicas que incorporam as TICs se tornam aliadas importantes na ressignificação do

ensino-aprendizagem, promovendo uma construção do conhecimento mais reflexiva e consciente, além de desenvolver a autonomia, a criticidade e a capacidade dos envolvidos (Araújo et al. 2023).

Nesse sentido, Arantes (2022) enfatiza a necessidade de inserir essas inovações nas práticas pedagógicas para torná-las adequadas ao contexto escolar.

Consequentemente, Vidal e Miguel (2020), afirmam que o uso de novas tecnologias na sala de aula se tornou uma estratégia essencial, impulsionando os professores a buscar conhecimentos atualizados e proporcionando uma maior interação entre educadores e educandos. Isso resulta em aulas mais versáteis e interativas.

Conforme Victor (2020), destaca o uso desses recursos no cotidiano escolar possibilita uma maior interação entre alunos e professores, permitindo que o aluno desempenhe um papel ativo no processo educacional.

No que diz respeito à educação das crianças na era digital, a BNCC confirma que suas experiências de vida e o uso de tecnologias de informação e comunicação, como jogos, redes sociais e vídeos, podem despertar sua curiosidade e aumentar perguntas sobre o mundo ao seu redor (Brasil, 2018).

No entanto, Pimentel e Costa (2018) afirmam que é importante notar que as características das crianças na cultura digital exigem uma nova postura educacional, exigindo uma revisão da função social da escola. Isso implica reconhecer as mudanças nas formas de aprendizado e interação das crianças na era digital, indicando a importância de adaptar as práticas educacionais para atender às demandas desse novo contexto cultural e tecnológico.

Além disso, conforme Vidal e Miguel (2020), as tecnologias digitais oferecem recursos atrativos que podem capturar a atenção dos alunos e melhorar suas chances de aprendizagem. Com a rápida evolução tecnológica e as opções disponíveis, como a internet, o espaço da sala de aula evoluiu, tornando-se mais envolvente e propício para o aprendizado.

De maneira ampla, pode-se afirmar que as tecnologias no ensino contemporâneo procuram inserir os alunos não apenas no mundo digital, mas também em um vasto conjunto de informações que servem como base para sua formação. Isso desperta a curiosidade dos alunos, tornando-os mais ávidos

por conhecimento e desenvolvendo suas competências e habilidades (Vidal ; Miguel, 2020).

Diante dessa realidade, torna-se evidente que as tecnologias digitais desempenham um papel crucial na educação contemporânea, atuando como ferramentas de apoio neste cenário educacional. É importante que educadores, instituições de ensino e a sociedade em geral reconheçam e adotem as oportunidades oferecidas por essas inovações. Isso possibilita uma educação alinhada às exigências do nosso tempo, promovendo, assim, o desenvolvimento pleno dos indivíduos em uma sociedade cada vez mais digitalizada.

1.4. Relevância

A importância da pesquisa se fundamenta na necessidade de buscar abordagens educacionais inovadoras que possam enriquecer o processo de leitura e escrita. De acordo com Viana et al. (2022), há pouco tempo , o conceito de alfabetização era notavelmente conservador, uma vez que acreditava-se que a aquisição da leitura e escrita somente poderia ocorrer por meio de metodologias rígidas, nas quais uma criança era considerada alfabetizada ou letrada somente quando conseguisse reproduzir as letras e palavras de maneira estritamente padronizada. Segundo os autores, o cenário educacional atual, que antes estava rigidamente moldado por esses métodos, agora se abre para inovações, incluindo a incorporação da tecnologia.

Por essa perspectiva, segundo Viana et al. (2022), é crucial explorar abordagens inovadoras para a alfabetização, particularmente através de experiências mais interativas e divertidas, na qual, a integração da tecnologia digital pode se tornar uma via para criar atividades educacionais durante o processo de alfabetização, contribuindo para o desenvolvimento das competências de leitura, escrita e ampliação da compreensão do mundo.

De acordo com Ribeiro (2021), atualmente, a atividade de leitura e a criação de textos têm uma natureza distinta em comparação aos tempos passados. Essa constatação pode ser principalmente respaldada pela influência inegável das ferramentas tecnológicas que estão disponíveis na

atualidade, tanto em ambientes domésticos como escolares, bem como em outros contextos sociais aos quais temos acesso.

Desse modo, com fundamento na pesquisa de Oliveira e Silva (2020), é de suma importância considerar a implementação de estratégias que priorizem a incorporação frequente de recursos digitais nas atividades em sala de aula. Essa abordagem tem o potencial de despertar um maior interesse por parte dos alunos, o que, por sua vez, pode conduzir a resultados mais satisfatórios, especialmente no que diz respeito à língua portuguesa, facilitando assim a aquisição do conhecimento.

Nesse pensamento, Arantes (2022) afirma que estudos envolvendo o uso de sequências didáticas têm evidenciado ser uma das abordagens mais eficazes para implementar práticas educacionais de alta qualidade. Isso ocorre porque essas abordagens promovem um diálogo enriquecedor entre os alunos e sua realidade, tanto no contexto escolar como fora dele.

Sob esse viés , Arantes (2022) destaca que com a abordagem proposta, docentes, instituições escolares e organização social para a promoção da alfabetização contarão com uma ferramenta facilitadora para elaborar um planejamento que atenda às necessidades individuais dos alunos. Isso fomenta a criatividade no processo educativo e estabelece uma conexão mais estreita entre os estudantes que requerem alfabetização e os conteúdos envolvidos, apresentados de maneira estruturada, dinâmica e contextualizada de acordo com sua realidade.

Além disso, a perspectiva integrada das tecnologias digitais, conforme expressa por Conte, Habowski e Rios (2019), ressaltam a importância de incorporar esses novos saberes comunicativos na educação. Esse paradigma não apenas enriquece a experiência de aprendizagem, mas também promove a participação ativa dos indivíduos.

Conte, Habowski e Rios (2019) apontam que a integração da educação e da inclusão tecnológica não é apenas um direito, mas também uma condição fundamental para o surgimento de novas formas de aprendizagem . Isso implica reconhecer e celebrar a diversidade linguística como um meio crucial para promover o progresso em conjunto.

Assim, a integração entre educação e inclusão tecnológica possibilita o surgimento de abordagens inovadoras de aprendizagem.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo Geral

Desenvolver no aluno das séries iniciais do Ensino Fundamental I a habilidade de ler e escrever adequadamente em diversas situações, utilizando os mais diversos gêneros textuais por meio de uma sequência didática visando destacar as diversas formas de produção de ideias e comunicações.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Identificar as dificuldades de leitura e escrita dos alunos das séries iniciais do Ensino Fundamental.
- Elaborar uma Sequência didática que integra gêneros textuais e tecnologias digitais com o propósito de promover a ludicidade no processo de aprendizagem.
- Avaliar o impacto da integração de tecnologias digitais nas sequências didáticas sobre o desempenho dos alunos em relação à leitura e escrita.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. Desenvolvimento da leitura e escrita

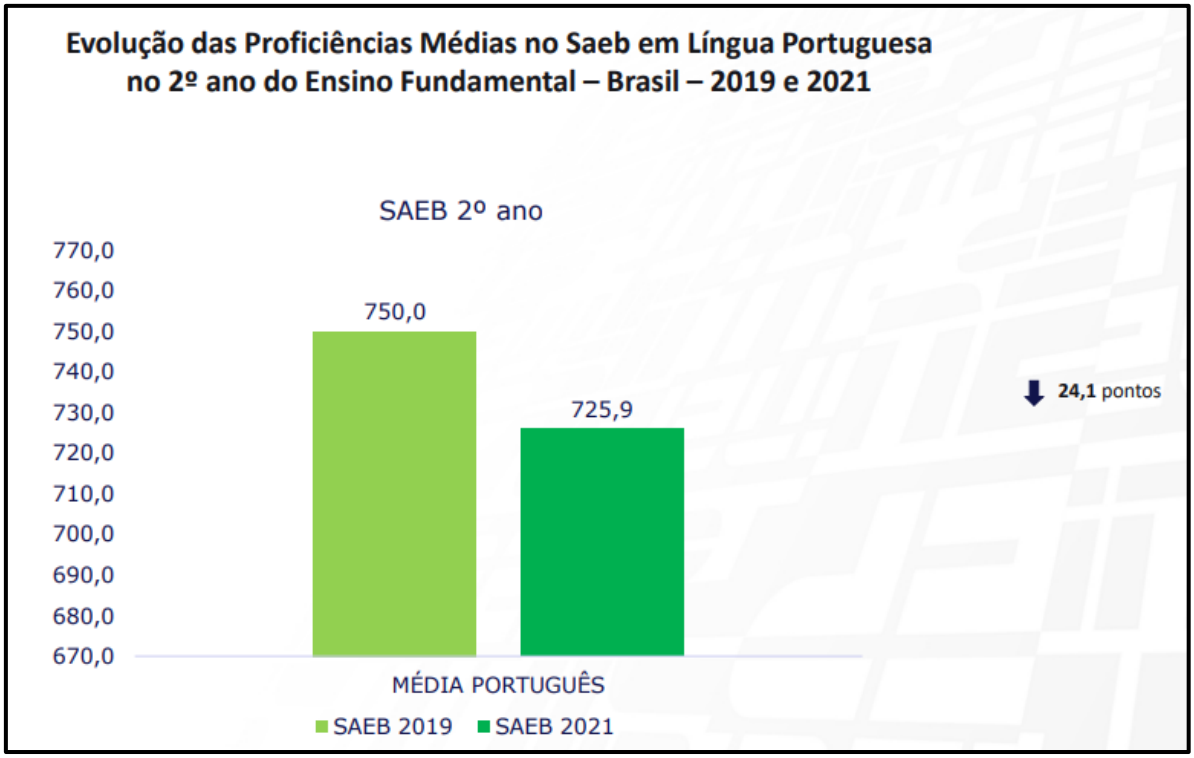
Conforme apontado por Soares (2022), nos anos 1980, em meio às novas abordagens sobre o objeto e o processo de aprendizagem da língua e escrita, tornou-se evidente que se concentrava quase exclusivamente na alfabetização, ou seja, na aprendizagem do sistema alfabético, não era mais adequado para a formação de indivíduos capaz de ler e produzir textos. Essa percepção marcou uma mudança significativa nas concepções contemporâneas sobre a educação linguística.

Nesse sentido, Soares (2022) preconiza que mesmo após terem adquirido habilidades de alfabetização, crianças, jovens e adultos que passaram por seus estudos ou já foram inseridos no ambiente escolar demonstraram limitações ao

enfrentar os diversos critérios de leitura e escrita não apenas em contextos escolares, mas também em situações sociais e profissionais.

Informações recentes divulgados pelo Instituto Nacional de Estudos e pesquisas Nacionais (INEP) gráfico 1, indicam que houve um aumento significativo de alunos que enfrentam dificuldades na leitura e escrita de acordo com o Índice de Desenvolvimento da Educação básica (Ideb) (2021).

Gráfico 1 - Evolução das Proficiências Médias no Saeb em Língua Portuguesa no 2° ano do Ensino Fundamental- 2019 e 2021



Fonte: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (2022)

Em consonância com os dados apresentados, Soares (2022) destaca que, no que se refere à aprendizagem da língua escrita, é crucial entender que a falta de domínio das habilidades de leitura e escrita pode resultar em dificuldades persistentes ao longo da trajetória educacional. Isso ocorre porque a escolarização depende essencialmente dessas habilidades.

De acordo com Soares (2022), foi percebido que um conceito restrito de alfabetização, que não exclui as múltiplas aplicações do sistema de escrita, é

inadequado frente à diversidade de demandas associadas à leitura e à escrita. Tornando-se necessário integrar a alfabetização ao que foi denominado de letramento, que se refere ao desenvolvimento explícito e sistemático de habilidades e estratégias relacionadas à leitura e escrita.

Segundo as reflexões de Ciriaco (2020), a leitura é um procedimento abrangente que engloba diversas dimensões, explorando desde elementos neurológicos e naturais até considerações de caráter econômico e político. Nesse contexto, a leitura implica na habilidade de estabelecer conexões entre os sons da linguagem e os símbolos gráficos, o que requer a habilidade de decifrar um código e compreender os conceitos e ideias expressas. Da mesma forma que a comunicação verbal, a prática da leitura envolve a busca ativa pelo significado, contemplando tanto a interpretação dos símbolos gráficos (os "significantes") quanto a compreensão do que está sendo representado por eles (os "significados").

Além disso, Ciriaco (2020) destaca que a leitura é uma forma de comunicação com o texto impresso, ativando uma série de ações mentais que permite ao leitor extrair informações e significados. Esse procedimento envolve a capacidade de identificar, reconhecer e empregar os sinais da linguagem.

No contexto da escrita, conforme abordado por Ciriaco (2020), esta se constitui como um meio de representar a linguagem falada. É um ato de comunicação que possibilita a manifestação de pensamentos, conceitos e emoções por meio de símbolos gráficos, os quais derivam da forma escrita, e não na forma sonora.

Ciriaco (2020), também ressalta que o processo de alfabetização é uma questão amplamente discutida, especialmente no contexto brasileiro, devido aos altos índices de analfabetismo e aos desafios estruturais na educação pública. Essa discussão evoluiu ao longo do tempo, passando a focar na maneira como os alunos aprendem, não apenas o método pelo qual os professores ensinam.

Ainda conforme Ciriaco (2020), a leitura tem como objetivo principal a compreensão do texto, incluindo a identificação dos interesses do autor, a detecção de mensagens explícitas e implícitas, e a conexão entre o conteúdo do texto e o conhecimento prévio do leitor.

No âmbito educacional, Ciriaco (2020) destaca a importância da relação entre leitura e escrita na formação de um leitor competente. A leitura e a escrita são ferramentas essenciais para a construção do conhecimento, sendo fundamental despertar o interesse dos alunos pela leitura de diversos tipos de textos.

Para complementar a compreensão do processo de alfabetização, Frade (2019), ressalta a importância de que a pedagogia esteja em sintonia com as práticas sociais que envolvem a leitura e a escrita.

Frade (2019), também destaca que a história do ensino isolado da leitura ou do ensino simultâneo da leitura e escrita ilustra o impacto da vida social na circulação de textos e na prática da escrita.

Além disso, o mesmo autor Frade (2019), descreve como a criança, ao registrar seus pensamentos por meio da escrita, analisa o funcionamento do sistema fonológico da língua e atribui significado ao ato de escrever. Esse processo requer a leitura e interpretação da escrita.

Soares (2022), enfatiza a importância de compreender que, desde cedo, as crianças adquirem conhecimento sobre a funcionalidade da leitura e escrita, bem como as convenções que relacionam a linguagem oral e escrita. Elas gradualmente evoluíram na compreensão de que a linguagem escrita representa a linguagem falada, desenvolvendo habilidades linguísticas cada vez mais específicas na produção escrita.

Nesse sentido, Albuquerque e Martins (2019), preconizam que desde uma idade precoce, as crianças começam a adquirir conhecimentos sobre a compreensão da funcionalidade da leitura/escrita, as normas e conexões entre a linguagem falada e a linguagem escrita, as características do sistema alfabético e as estratégias e comportamentos do leitor/escritor. Esse processo contínuo de apropriação começa com rabiscos, considerando-se um processo inicial de escrita ou leitura, progredindo para a compreensão de que a linguagem escrita é uma representação da linguagem oral e, finalmente, para uma utilização cada vez mais competente das convenções linguísticas na produção escrita .

Soares (2022) ressalta que, nas sociedades onde a leitura e a escrita têm papéis centrais, as crianças internalizam a ideia de que escrever é

transformar a fala em marcas escritas, e ler é decodificar essas marcas de volta à linguagem falada.

Soares (2022) também destaca que, à medida que as crianças convivem com a escrita, especialmente na escola, elas passam a compreender que a escrita é composta por letras. Com o tempo, elas adquiriram a capacidade de nomear e escrever essas letras, desenvolvendo habilidades fundamentais para a aprendizagem do sistema alfabético, incluindo a correspondência entre letras e fonemas.

Em sintonia com essa abordagem, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (2018) ressalta que :

> (...) “Leitura compreende as práticas de linguagem que decorrem da interação ativa do leitor/ouvinte/espectador com os textos escritos, orais e multissemióticos e de sua interpretação, sendo exemplos as leituras para: fruição estética de textos e obras literárias; pesquisa e embasamento de trabalhos escolares e acadêmicos; realização de procedimentos; conhecimento, discussão e debate sobre temas sociais relevantes; sustentar a reivindicação de algo no contexto de atuação da vida pública; ter mais conhecimento que permita o desenvolvimento de projetos pessoais, dentre outras possibilidades.” (Brasil, 2018)

Conforme Ciriaco (2020), a aprendizagem depende em grande parte do conhecimento prévio, pois ocorre uma transformação constante com base no conhecimento já adquirido. O que cada indivíduo já sabe desempenha um papel crucial na explicação das diversas maneiras e ritmos pelos quais eles aprendem determinados conteúdos. No entanto, é importante destacar que a intervenção do professor desempenha um papel determinante nesse processo, tanto na elaboração de atividades como na maneira como motivar os estudantes a se aventurarem na busca pelo conhecimento. Dessa forma, o papel do professor é de extrema importância mediando o processo.

Portanto, a compreensão da leitura e da escrita, assim como sua relação com o processo de alfabetização, é essencial para o desenvolvimento educacional e a construção do conhecimento, como evidenciado pelas contribuições de Albuquerque ; Martins (2019), Ciriaco (2020), Frade (2019), Soares (2022) e BNCC (2018).

2.2. Gêneros Textuais: Conceito e relevância na Educação

Nas palavras de Pereira (2021), a leitura, quando observada a partir de uma perspectiva convencional, está intrinsecamente associada à escrita e representa uma parte fundamental do progresso linguístico de cada pessoa.

Diante disso, Soares (2022) enfatiza que é incontestável que o texto desempenha um papel central nas práticas de letramento. Ela levanta a questão de como é possível desenvolver habilidades relacionadas ao uso social da escrita sem a prática de leitura, interpretação e produção de textos.

Com essas palavras Soares (2022), argumenta que a língua serve como facilitadora da interação entre indivíduos em seu ambiente social circundante, desempenhando, portanto, uma função sociointerativa. Essa função se materializa por meio dos textos, uma vez que, ao interagirmos por meio da língua, estamos, na verdade, falando ou escrevendo textos, além de ouvir ou ler.

Com base nisso, Soares (2022) afirma que: os gêneros textuais são inúmeros, sendo assim, são inúmeras também as possibilidades de interação entre os indivíduos e que são muitas as interações verbais que ocorrem no contexto social dos indivíduos como: convite, bilhete, carta, notícias jornalísticas, lista de compras, conto, parlendas e muitos outros e que diversos gêneros textuais estão a nossa volta e em nosso entorno.

Em consonância com esse modo de pensar, Rocha (2020) faz menção ao conceito de gênero textual, por convenção e devido à sua frequência na vida cotidiana, especialmente, no contexto das aulas de Língua Portuguesa e nos leva a pensar nas várias formas, características e estilos linguísticos presentes em uma ampla gama de textos. Esses textos podem ser tanto orais, quanto escritos, tradicionais ou digitais, desempenhando um papel fundamental nas interações comunicativas e na convivência social humana.

Dessa forma, Pereira (2021) afirma que para aproximar o ensino de língua portuguesa com a prática real de produção de textos que circulam no mundo, é importante promover uma abordagem que abrace uma variedade de gêneros textuais e discursivos que são comuns no contexto dos estudantes.

Dentro dessa perspectiva, Rocha (2020) diz que dado o seu potencial para promover a interação verbal e sua conexão com os aspectos históricos e sociais que moldam o indivíduo, os gêneros textuais emergem como componentes essenciais para enriquecer a prática pedagógica no contexto do

ensino da língua portuguesa. Desse modo, a autora traz a ideia de que se o texto serve como um veículo de interação, essa dinâmica é aprimorada quando consideramos abordar o ensino da língua portuguesa sob a ótica dos gêneros textuais.

Diante disso, Silva; Anecleto e Santos (2021) preconizam que as práticas pedagógicas de leitura e escrita na sala de aula terão maior relevância para os alunos quando estiverem alicerçadas no aprimoramento da competência comunicativa, na formação reflexiva e no processo de ensino e aprendizagem colaborativo. Isso se traduz em uma busca pela promoção do pensamento crítico e pela intensificação da interação mútua entre alunos e professores. Desta forma os autores afirmam que a escrita possibilitou um meio de interação entre os sujeitos, assim como a leitura um modo de entender o mundo.

Dentro dessa perspectiva, a Base Nacional Comum Curricular(BNCC) diz que:

> "Ao componente Língua Portuguesa cabe, então, proporcionar aos estudantes experiências que contribuam para a ampliação dos letramentos, de forma a possibilitar a participação significativa e crítica nas diversas práticas sociais permeadas/constituídas pela oralidade, pela escrita e por outras linguagens." (BRASIL, 2018)

Com base nessa concepção, Pereira (2021) ressalta a importância de incentivar uma abordagem que envolva os gêneros textuais que fazem parte do dia a dia dos alunos para que ocorra uma real aproximação do ensino de Língua Portuguesa.

Corroborando com essa ideia, Rocha (2020) afirma que agora, há uma necessidade de direcionar as aulas de língua portuguesa para um enfoque que priorize o uso eficaz da linguagem, adotando uma abordagem sociointeracionista. Isso implica compreender a linguagem como um meio pelo qual o sujeito interage em diversos contextos, abrangendo o uso de textos e gêneros textuais.

Nessa concepção , o objetivo fundamental dessa abordagem consiste em incentivar e direcionar o aluno a desenvolver habilidades de escritas capacitando-o a criar textos em contextos em que a necessidade ou o desejo se manifestem, conforme expresso por Soares (2022).

. Ainda, conforme Soares (2022), com a evolução da criança na compreensão do conceito de texto, especialmente através da exposição à leitura, a necessidade de escrever frases em torno de imagens pode guiar seu progresso para a composição de textos, paulatinamente , mais complexos.

Em sintonia com essa abordagem, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) traz como umas das competências para o ensino da Língua Portuguesa:

> “Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos (inclusive escolares) e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social.” (BRASIL, 2018)

Segundo, Santos; Osti e Cunha (2020) credita-se que o ensino dos gêneros textuais tem como objetivo principal permitir que os indivíduos participem ativamente em diversas esferas de atividades humanas que fazem maior uso da escrita, incluindo aqueles que possuem prestígio social. Portanto, adquirir a habilidade de ler e escrever uma ampla variedade de gêneros textuais é essencial para contribuições positivas e melhorias nas condições sociais das pessoas. Nesse contexto, a escola desempenha um papel fundamental para promover a continuidade do processo de letramento por meio do ensino sistemático dos diferentes gêneros textuais, capacitando crianças e adolescentes a participarem cada vez mais atuantes em eventos sociais mediados pela escrita.

Nessa perspectiva, é crucial que os educadores assegurem que os alunos tenham acesso a uma ampla gama de textos que desempenham um papel significativo na esfera social. Silva; Oliveira e Bessa, (2023) sublinham a importância da escola criar oportunidades para que os estudantes se familiarizem com diversos tipos de linguagem, uma vez que, em muitos casos, eles não têm a exposição adequada a essa diversidade linguística.

De acordo com Oliveira e Silva (2021), como uma maneira de proporcionar contato com uma variedade de textos, o professor de língua portuguesa pode optar por incorporar diversos gêneros textuais em suas aulas. Isso se apresenta como uma abordagem que pode conectar o processo de aprendizagem a temas que têm o intuito de melhorar tanto a competência

escrita quanto a oralidade na língua. É fundamental que essa abordagem seja fundamentada em uma concepção de ensino que seja expansiva, adaptável e que não esteja limitada por conteúdos estritamente definidos. Além disso, é importante dar ênfase à implementação de estratégias que promovam a crítica e incentivem a participação ativa dos alunos.

Na prática, a estratégia educacional predominante para os professores de língua portuguesa, como apontam Oliveira e Silva (2021), é a criação de ambientes reflexivos que estimulem os alunos a refletir e a utilizar a língua de maneira eficaz. Isso implica uma profunda familiaridade com a língua materna, indo além do estudo de sua estrutura funcional.

2.3. Sequência Didática: Princípios e Fundamentos para potencializar o processo de ensino aprendizagem

É fundamental oferecer uma metodologia que promova a aprendizagem de maneira lúdica e significativa.

Diante desse contexto, a sequência didática atualmente emerge como uma ferramenta significativa no campo da educação, uma vez que, quando implementada de maneira adequada, desempenha um papel crucial na construção do conhecimento e promove a integração eficaz no processo de avaliação (Santos, 2022).

De acordo com a definição de Marcilio e Tinoco (2021), as sequências didáticas são estratégias pedagógicas que se estruturam em fases progressivas, evoluindo à medida que o aluno adquire conhecimento, seguindo uma sequência cuidadosamente planejada para a aquisição do conhecimento. Essa metodologia pode se mostrar altamente benéfica para os educadores, uma vez que proporciona uma ponte entre as experiências atuais dos alunos e as propostas educativas, considerando cuidadosamente em seu planejamento o que é relevante para o aprendizado do aluno.

A eficácia das sequências didáticas como ferramenta pedagógica também é destacada por Santos (2022), que afirma que a sequência didática é uma ferramenta que o educador pode empregar para estruturar suas ações pedagógicas facilitando o processo educacional.

A utilização da SD na prática docente é uma estratégia pedagógica que pode facilitar o trabalho docente conforme mencionado por Batista e Silva, (2021) “A sequência didática é um instrumento que pode ser utilizado pelo professor para organizar suas atividades e facilitar o momento de ensino e aprendizagem..”

Além disso, de acordo com Oliveira e Silva (2021), ao empregar estratégias pedagógicas, o professor deve enfatizar a importância das tarefas de aprendizado, fornecer orientações cognitivas que orientem os alunos na resolução das atividades propostas reconhecendo o esforço e a dedicação demonstrados pelos estudantes. Além disso, é fundamental que o docente seja comprometido na organização e preparação de suas aulas e métodos de avaliação. Quando se mencionam estratégias pedagógicas, refere-se às abordagens, métodos e recursos que facilitam e enriquecem o processo de ensino e aprendizagem.

Ao abordar os objetivos da Sequência Didática no processo de ensino aprendizagem Zabala (1998) destaca que “ As finalidades , os propósitos, os objetivos gerais ou intenções educacionais, ou como queira chamar ,constituem o ponto de partida primordial que determina, justifica e dá sentido à intervenção pedagógica”

Nesse contexto, Zabala (1998) ressalta a importância da reflexão profunda por parte dos educadores sobre a finalidade do ensino, que se inicia com a resposta à pergunta fundamental “Por que ensinar?”. Dentro desse contexto, a busca pelo entendimento do propósito subjacente de cada conteúdo e atividade educacional se mostra essencial. O ato de questionar e identificar o "porquê" do ensino desempenha um papel crucial no alinhamento das práticas educativas com objetivos claros e pertinentes.

Zabala (1998) também ressalta a relevância de indagar "O que ensinamos?" Isso implica uma análise crítica dos conteúdos selecionados, sua relevância para os alunos e sua aplicação fora do contexto escolar. Ao questionar o que está sendo ensinado, os educadores podem avaliar se os conteúdos escolhidos estão alinhados com as necessidades e interesses dos alunos, bem como com os objetivos pedagógicos mais amplos.

Santos (2022) explora a ideia de que sequência didática possibilita que o docente organize suas aulas e recursos que serão utilizados no fazer

pedagógico de forma planejada e estruturada, funcionando como uma grande aliada no processo ensino aprendizagem.

De acordo com Marcilio e Tinoco (2021), esses elementos têm o potencial de aprimoramento de maneira significativa na aprendizagem dos alunos, proporcionando uma abordagem contemporânea, atrativa e bem estruturada para os professores.

Nesse sentido, as sequências didáticas se destacam como uma ferramenta benéfica, promovendo o progresso no aprendizado por meio de atividades planejadas e estruturadas.

Além disso, Marcilio e Tinoco (2021) ressaltam a importância fundamental dos alunos adquirirem novos conhecimentos que se tornem concretos e se integrem, de maneira relevante, em sua realidade social, destacando a conexão entre o conteúdo e a realidade em que está inserido.

Ugalde e Roweder (2020), também enfatizam a relevância da organização sequencial dos conteúdos, destacando como isso pode facilitar o aprendizado dos alunos por meio de uma progressão lógica. Eles afirmam que as sequências didáticas detalhadas para a construção do conhecimento do aluno, promovem uma compreensão mais profunda dos temas envolvidos e uma constante avaliação acerca de todo o processo.

Maroquio (2021) destaca a importância de incorporarmos as sequências didáticas como recursos educativos durante a formação, almejando promover o desenvolvimento do conhecimento pedagógico relacionado ao conteúdo. Isso pode ocorrer através da abordagem reflexiva e da facilitação ativa, visando à construção conjunta e colaborativa do conhecimento.

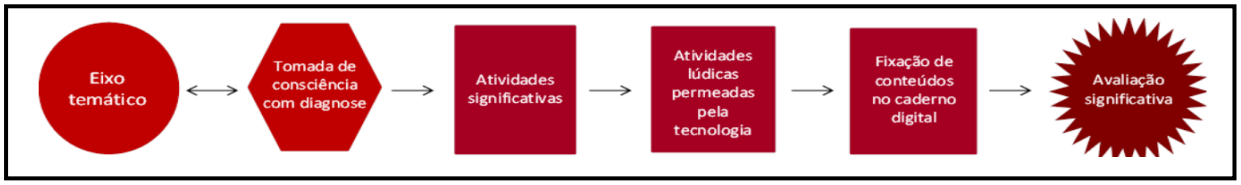
A reflexão de Maroquio (2021), preconiza que a incorporação da sequência didática como uma ferramenta pedagógica proporciona uma perspectiva renovada à estrutura curricular. Essa abordagem enfatiza o ensino orientado pela investigação, ancorado nas situações cotidianas. Ela parte de questionamentos que instigam os alunos a comparar seus conhecimentos existentes com as informações que serão apresentadas, impulsionando-os a assimilar novos significados, a adotar novos métodos de pesquisa e a gerar inovações tanto em termos de produtos quanto de processos educativos.

Segundo Arantes (2022), estudos com sequências didáticas têm sido apontados como uma das formas mais eficazes para a construção de práticas

educativas de qualidade, pois proporcionam um diálogo entre o aluno e suas vivências.

Nesse contexto, Arantes (2022) propõe um fluxograma com sequência didática, conforme mostra a figura 1 com duração de três dias com atividades ordenadas e articuladas nas quais os caminhos percorridos sejam claros tanto para professores quanto para os alunos.

Figura 1 – Fluxograma do esquema proposto para SD com foco na alfabetização e no letramento mediado pelas novas tecnologias digitais (Arantes – 2022)



Fonte: *Arantes (2022)*

2.4. O uso das tecnologias digitais para fortalecer o processo ensino-aprendizagem de leitura e escrita nas séries iniciais

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular, BNCC (2018), a escola enfrenta desafios importantes na formação das novas gerações. É crucial que uma instituição educacional preserve seu comprometimento em fomentar a reflexão e a análise crítica, além de promover o desenvolvimento de atitudes críticas em relação ao conteúdo e às mídias digitais, conforme expresso por:

> "Todo esse quadro impõe à escola desafios ao cumprimento do seu papel em relação à formação das novas gerações. É importante que a instituição escolar preserve seu compromisso de estimular a reflexão e a análise aprofundada e contribua para o desenvolvimento, no estudante, de uma atitude crítica em relação ao conteúdo e à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais. Contudo, também é imprescindível que a escola compreenda e incorpore mais as novas linguagens e seus modos de funcionamento, desvendando possibilidades de comunicação (e também de manipulação), e que eduque para usos mais democráticos das tecnologias e para uma participação mais consciente na cultura digital. Ao aproveitar o potencial de comunicação do universo digital, a escola pode instituir novos modos de promover a aprendizagem, a interação e o compartilhamento de significados entre professores e estudantes." (Brasil, 2018)

Considerando ainda a BNCC (2018), há que se observar as vivências das crianças em seus diversos contextos:

> “As experiências das crianças em seu contexto familiar, social e cultural, suas memórias, seu pertencimento a um grupo e sua interação com as mais diversas tecnologias de informação e comunicação são fontes que estimulam sua curiosidade e a formulação de perguntas. O estímulo ao pensamento criativo, lógico e crítico, por meio da construção e do fortalecimento da capacidade de fazer perguntas e de avaliar respostas, de argumentar, de interagir com diversas produções culturais, de fazer uso de tecnologias de informação e comunicação, possibilita aos alunos ampliar sua compreensão de si mesmos, do mundo natural e social, das relações dos seres humanos entre si e com a natureza.” (Brasil, 2018)

A cultura digital, segundo a BNCC (2018) desempenha um papel transformador nas sociedades contemporâneas, promovendo mudanças sociais significativas. Os estudantes estão inseridos dinamicamente nessa cultura, não apenas como consumidores, mas também como protagonistas, envolvendo-se em novas formas de interação e atuação social em rede (Brasil, 2018).

Modelski e Azeredo (2018) destacam que o professor possui uma ampla gama de recursos à sua disposição para aprimorar o ensino, incluindo tecnologias digitais que possibilitam o acesso à internet. Essas tecnologias têm o potencial de desempenhar papéis importantes na construção do conhecimento, permitindo que os alunos conduzam pesquisas, busquem informações e interajam com o conteúdo.

Modelski e Azeredo (2018) enfatizam também que o processo de ensino não é unidirecional; o professor aprende com os alunos e utiliza suas práticas de ensino.

Nesse contexto, Oliveira e Silva (2020) ressaltam a importância de introduzir elementos virtuais, ciberculturais e digitais de maneira planejada e estratégica na sala de aula. Isso visa promover a reflexão crítica e a criação de conteúdo original por meio do ensino da Língua Portuguesa.

Oliveira e Silva (2020) também destacam que o ambiente online oferece uma vasta gama de oportunidades para utilizar a linguagem, refletindo culturas e introduzindo inovações na prática da comunicação, permitindo interações humanas diversas

Sendo assim, de acordo com Araújo *et al.* (2023), atividades e práticas pedagógicas que incorporam o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) desempenham um papel fundamental na transformação do processo de ensino-aprendizagem tradicional. Essa transformação promove

uma abordagem mais reflexiva e consciente na construção do conhecimento, incentivando a autonomia e o pensamento crítico dos alunos.

Setime *et al.,* (2023) destacam que a utilização de ferramentas digitais e a implementação da cultura digital na educação visam envolver os alunos como coparticipantes ativos no processo de construção do conhecimento, por meio das ferramentas digitais.

Ferreira, Muniz e Oliveira Júnior (2018) ressaltam que a escola deve se adaptar às mudanças relacionadas às tecnologias digitais e considerar que essas tecnologias são uma realidade permanente e relevante na educação. Os educadores devem ter a responsabilidade de utilizar as tecnologias para estimular a reflexão sobre o conteúdo abordado e integrar os aprendizes às novas demandas relacionadas à leitura, escrita e interação digital.

Além disso, “É fundamental desenvolver as habilidades linguísticas e textuais dos alunos, buscando capacitá-los para participar das mudanças sociais em sua comunidade” (Ferreira; Muniz e Oliveira Júnior, 2018).

Viana *et al.,* (2022) observam que os recursos digitais são reconhecidos como um suporte valioso para as instituições educacionais, proporcionando a ludicidade, a interação e a dinâmica no ensino. A presença da internet no ambiente escolar pode proporcionar diversos benefícios, uma vez que é uma ferramenta tecnológica extremamente difundida entre o público-alvo envolvido.

Além disso, a tecnologia digital facilita a execução de tarefas e a introdução no contexto alfabetizador pode ser eficaz, considerando que os alunos desses segmentos já possuem acesso direto a equipamentos tecnológicos (Viana *et al*., 2022).

O professor alfabetizador, conforme apontado por Viana *et al.*(2022), precisa se responsabilizar por atualizar-se e adotar novas estratégias para a inclusão tecnológica eficaz, reconhecendo que o contexto educacional está em constante evolução.

Arantes (2022) destaca que as tecnologias digitais desempenham um papel fundamental na construção do conhecimento, transformando o modelo de ensino em algo mais eficaz e colaborativo. Ela enfatiza que, para utilizar os recursos digitais de maneira eficaz, os educadores devem estabelecer critérios e objetivos claros.

Além disso, Arantes (2022) argumenta que as tecnologias digitais são uma parte integrante do mundo atual e que a escola precisa se adaptar a essa realidade, promovendo a interatividade e a colaboração entre os alunos.

Dessa forma, as contribuíções da Base Nacional Comum Curricular(Brasil 2018) e dos autores: Modelski e Azeredo (2018); Oliveira e Silva (2020); Araújo *et al*. (2023); Setime *et al*. (2023); Ferreira, Muniz e Oliveira Júnior (2018); Viana *et al.* (2022) e Arantes (2022) enfatizam a importância da integração das tecnologias digitais na educação, apoiando seu potencial transformador no processo de ensino-aprendizagem.

3.0 PERCURSO METODOLÓGICO

Com o intuito de atender aos objetivos desta pesquisa, aprofundamos nossa compreensão dos princípios metodológicos que orientam a condução deste estudo. Além disso, buscamos explorar detalhadamente os instrumentos de pesquisa que empregamos e o percurso que seguimos em nossa investigação.

Inicialmente, nosso estudo envolveu uma pesquisa preliminar de natureza bibliográfica em livros e artigos que versam sobre o tema relacionados a identificação e análise de problemas relevantes ao processo de leitura e escrita de alunos nas séries iniciais. Sendo assim, mergulhamos nas obras acadêmicas, estudos e pesquisas prévias para compreendermos a complexidade dos desafios enfrentados pelos alunos em suas jornadas de leitura e escrita. Isso nos permitiu traçar um panorama sólido dos obstáculos e lacunas existentes nessa área da educação.

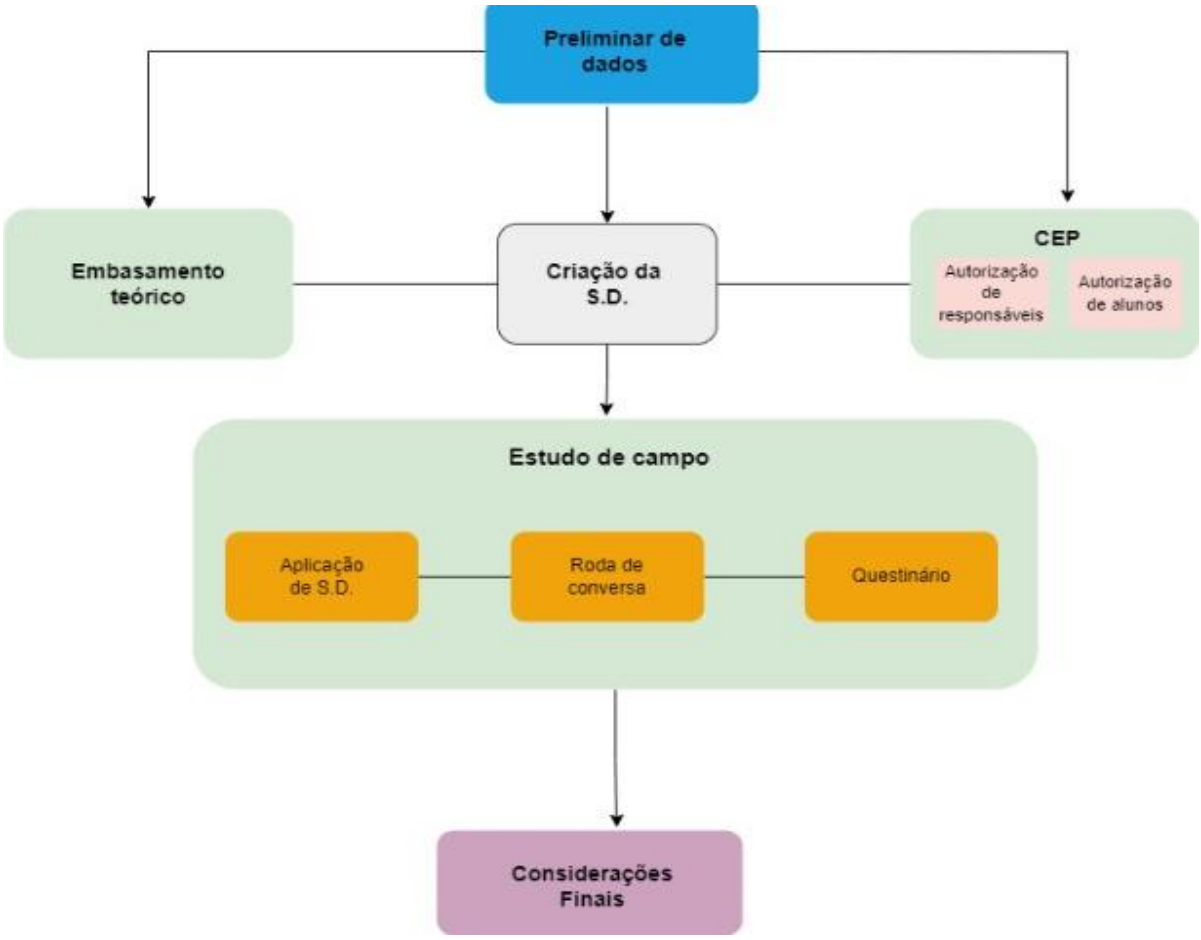
Em seguida, Foi desenvolvido um material didático, a partir da elaboração de uma Sequência Didática planejada, com o objetivo principal de integrar gêneros textuais e tecnologias digitais. Essa abordagem foi concebida com a intenção de contribuir para o desenvolvimento do processo de leitura e escrita do aluno através da produção de textos e enriquecer o processo de aprendizagem, tornando-o mais lúdico e envolvente para os alunos.

Nessa etapa do estudo, conduzimos uma avaliação por meio de um questionário aplicado aos vinte alunos participantes, visando a análise do

interesse e desenvolvimento deles em relação à proposta pedagógica. Além disso, promovemos uma roda de conversa com os participantes para uma melhor percepção do impacto causado com a implementação da abordagem lúdica e enriquecida pelas tecnologias utilizadas.

Com o propósito de atender aos objetivos da pesquisa, o método foi estruturado em etapas, obedecendo à disposição estabelecida na figura 2.

Figura 2 - ORGANIZAÇÃO DO MÉTODO



Fonte: A pesquisadora (2023)

4.0 ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO

A pesquisa foi fundamentada em uma pesquisa qualitativa, na qual inicialmente buscou-se informações relacionadas ao problema da pesquisa, assim como, embasamento teórico com temas que envolvem o processo de aquisição da leitura e escrita e sua importância a partir dos gêneros textuais na Língua Portuguesa para alunos das séries iniciais do Ensino Fundamental I,

com a utilização das sequências didáticas, assim como a utilização das tecnologias digitais utilizadas no contexto educacional.

Considerando que os participantes da pesquisa são alunos do 4º ano das séries iniciais de uma escola pública localizada no município de Niterói, realizou-se uma solicitação de autorização junto ao Conselho de Ética em Pesquisa (CEP) da Secretaria Municipal de Saúde (SMS/ RJ), Número do Parecer: 6.210.453, conforme Apêndice D. Em seguida, foi realizada uma reunião com os responsáveis por esses alunos, durante a qual foram explicados os procedimentos adotados no estudo. Isso visa garantir que eles compreendam a importância da utilização dos gêneros textuais no dia a dia dos alunos e destacar a relevância social do tema da pesquisa. Posteriormente, foram solicitadas as autorizações tanto dos responsáveis quanto dos próprios alunos, Apêndices E e F.

4.1- Tecnologias Digitais que compõem o material didático

Conforme a análise de Nunes (2021), os progressos nas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) têm a capacidade de tornar mais democrático o acesso às informações, tanto em níveis locais quanto globais. Essas informações podem servir como valiosos recursos pedagógicos no processo educacional, atuando como ambientes de interação social que desempenham um papel fundamental na construção do conhecimento.

Nunes (2021) enfatiza que vivemos em um mundo em constante evolução, o que exige que as pessoas estejam atualizadas em relação ao progresso tecnológico. Esse dinamismo tem um impacto significativo na área da educação, uma vez que agora temos à nossa disposição uma vasta variedade de recursos digitais que desempenham um papel fundamental nas práticas pedagógicas e no processo de aprendizado dos alunos.

Sendo assim, a integração de recursos tecnológicos e jogos educativos tem como objetivo facilitar a compreensão dos conteúdos e promover a

participação ativa dos alunos em seu próprio processo de aprendizado, incentivando o protagonismo e a autonomia na leitura e na escrita. Além disso, busca-se cultivar o protagonismo e a autonomia dos estudantes. Essa abordagem pedagógica cria um ambiente estimulante que valoriza a criatividade e o engajamento dos alunos.

4.1.1- Aplicativo *Wordwall*

Segundo os estudos de Nunes (2021), *o Wordwall* é uma plataforma interativa que dá aos educadores a capacidade de criar atividades personalizadas de forma gamificada, utilizando um número limitado de palavras. Apesar de ser particularmente adequada para aulas em fase de alfabetização, suas características permitem a criação de uma ampla variedade de atividades aplicáveis em diversas disciplinas.

De acordo com Nunes (2021), o *Wordwall* oferece uma versão gratuita que permite a criação de até cinco atividades distintas, que podem ser editadas posteriormente. A fim de criar e armazenar atividades de maneira ilimitada, é preciso escolher a versão Pro, a qual implica em um custo.

Ainda, conforme Nunes (2021), enfatiza que para utilizar este recurso digital, é necessário registrar-se no site *wordwall.net* usando uma conta do Google (e-mail e senha). A plataforma oferece uma série de modelos de atividades interativas e a opção "Criar atividades", onde os usuários podem explorar modelos de atividades com segurança correspondente. Ao criar uma atividade, um link é gerado, possibilitando o compartilhamento com os alunos tanto durante interações síncronas no chat do *Google Meet* quanto em momentos assíncronos, ao incluir o *link* na sala de aula virtual.

Uma característica notável na concepção de Nunes, (2021) é a possibilidade de tornar as atividades públicas, permitindo o compartilhamento dos *links* com a comunidade. As atividades elaboradas e publicadas podem ser usadas integralmente ou editadas de acordo com as necessidades dos professores e outros usuários. Todas as atividades criadas são armazenadas na seção "Minhas atividades". Além disso, o sistema oferece uma seção "Meus resultados", onde as atividades realizadas pelos alunos são registradas,

incluindo uma tabela de classificação com a posição dos alunos, alcançados e tempos gastos em cada atividade. Há também um gráfico quantitativo que detalha as respostas corretas, incorretas e em branco. Esses dados foram apresentados aos professores informações valiosas para analisar o desempenho dos alunos e ajustar seu planejamento com o objetivo de aprimorar a aprendizagem.

É relevante mencionar que nem todos os modelos de atividades oferecem os mesmos resultados detalhados, como é o caso da roda disputada. No entanto, outros modelos apresentam a tabela de classificação e/ou o gráfico quantitativo (Nunes, 2021).

De acordo com Nunes (2021), os avanços nas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) têm o potencial de fornecer informações aos cidadãos em nível local e global. Essas informações servem como recursos pedagógicos no processo educacional e também podem como espaços de socialização que são indicados para a construção do conhecimento.

Nunes (2021) também afirma que, no contexto de um mundo em constante evolução, é crucial que as pessoas acompanhem o progresso tecnológico. Isso é particularmente relevante na área da educação, onde uma ampla gama de recursos digitais desempenha um papel fundamental nas práticas pedagógicas e na aprendizagem dos alunos.

Conforme Loiola e Mourão (2021), os jogos didáticos são recursos inovadores que proporcionam aos alunos novas experiências e favorecem uma aprendizagem mais leve e simples. Durante a prática dos jogos, os alunos aprendem de forma mais eficiente. Além disso, os jogos didáticos auxiliam os alunos no desenvolvimento de novas habilidades, como a interação com o professor e os colegas.

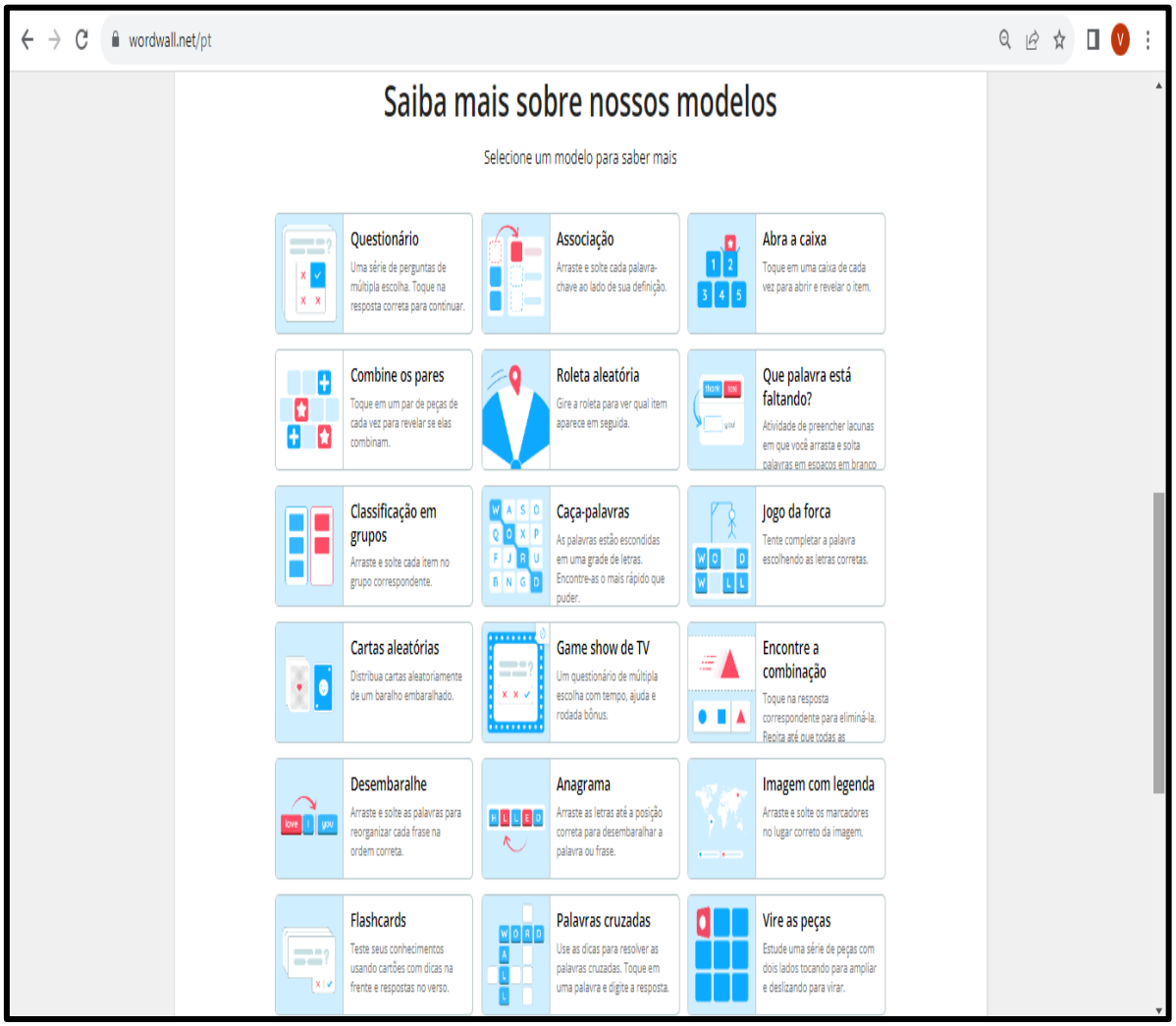
A plataforma *Wordwall*, como mencionada por Loiola e Mourão (2021), oferece uma ampla gama de aplicativos que permitem a criação de jogos didáticos online. Isso possibilita que os alunos vivenciem experiências diferentes, mesmo quando as aulas ocorrem remotamente. O *Wordwall* é um exemplo de aplicativo que permite a produção de diversos tipos de jogos e envolve os alunos de maneira ativa na construção do seu conhecimento.

Nesse contexto, Nunes (2021) sustenta que é responsabilidade do professor levar em conta os conhecimentos prévios dos alunos e oferecer

propostas motivadoras que sejam significativas, possibilitando a reflexão e expansão das informações pré-existentes em novos contextos, ao mesmo tempo que respeita a privacidade.

Sendo assim, a facilidade de acesso à plataforma, seja através de uma versão gratuita com limitações ou da versão *Pro* que oferece funcionalidades adicionais, oferece aos educadores a flexibilidade necessária para incorporar esse recurso de acordo com suas necessidades específicas. A integração do *Wordwall* figura 3, no ambiente digital, com a possibilidade de compartilhar atividades destaca sua adaptabilidade a diferentes modelos de ensino.

Figura 3 - Imagem do aplicativo *Wordwall*



Fonte: www.wordall.net

Logo, ao incorporar essa ferramenta no ambiente digital representa um diferencial significativo. Ao permitir que os educadores compartilhem atividades de maneira simples e rápida, uma plataforma que se adapte facilmente a diferentes contextos de ensino, sejam eles presenciais, híbridos ou totalmente virtuais. Essa adaptabilidade reforça a capacidade do *Wordwall* de se tornar uma ferramenta versátil e valiosa para potencializar as práticas educacionais, proporcionando experiências interativas e engajadoras para os alunos.

4.1.2- Plataforma *Youtube*

O uso do *YouTube* como ferramenta educacional é uma prática amplamente difundida, sendo uma atividade diária para grande parte dos internautas. De acordo com Junges e Gatti (2019), 44% dos usuários assistem a vídeos todos os dias em diversos dispositivos, incluindo dispositivos móveis, computadores e Smart TVs.

Na mesma perspectiva, têm se as ideias de Lucena; Mota e Santos (2021),dizendo que no contexto sociotécnico atual, os praticantes culturais realizam diversas atividades com dispositivos móveis, como *smartphones* e *tablets*, e o *YouTube* contribui para o surgimento de autores de conhecimento.

Embora o *YouTube* não tenha sido criado inicialmente com o propósito de educar, os usuários aproveitam seu potencial e recursos para esse fim (Junges ; Gatti, 2019).

Estudos realizados por Junges e Gatti (2019), indicam que a maioria dos alunos participantes da pesquisa utilizava o *YouTube* não apenas para fins diversos, mas também como uma ferramenta para adquirir conhecimentos.

Segundo Junges e Gatti (2019) no contexto educacional, as tecnologias de informação e comunicação, como o *YouTube,* desempenham um papel relevante nos processos de ensino e aprendizagem.

Nos estudos destacados por Lucena, Mota e Santos (2021), essa plataforma transcende sua função inicial como um simples *site* de compartilhamento de vídeos, tornando-se uma ferramenta de grande importância nos contextos educacionais, viabilizando a criação e cocriação.

Segundo Lucena, Mota e Santos (2021), o educador moderno deve incorporar o papel de mediador, compreendendo o impacto das abordagens interdisciplinares e a influência das novas tecnologias de comunicação e informação.

Na concepção de Oliveira e Momo (2021), o *YouTube,* implementado em 2005, é uma plataforma tecnológica que possibilita aos usuários publicar e compartilhar vídeos online. Com a globalização e a disseminação da internet, a plataforma alcançou grande popularidade como meio de entretenimento, além de ser adotada para fins educacionais.

Ainda, segundo Oliveira e Momo (2021), essa ferramenta despertou interesse em áreas específicas do conhecimento e entre pessoas em diferentes estágios da vida, incluindo crianças, com canais que ultrapassaram um milhão de seguidores .

Assim, conforme abordado por Oliveira e Momo (2021), *YouTube* ganhou reconhecimento público devido à usabilidade, facilidade no compartilhamento de vídeos e integração com outras redes sociais, sendo considerada uma ferramenta pedagógica que agrega tecnologia a diversos contextos educacionais.

Nessa concepção, Alarcon e Novello (2021) dizem que a relação entre usuários e a plataforma levou ao reconhecimento do *YouTube* como um espaço aberto para a construção de um ensino equitativo

Os mesmos autores, Alarcon e Novello (2021), afirmam que o *YouTube* vai além do compartilhamento de vídeos, permitindo protagonizar diferentes contextos, incluindo intenções pedagógicas, sendo uma ferramenta importante no processo de ensino e aprendizagem.

Junges, Rosa e Gatti (2021) preconizam que as transformações na educação e na sociedade, decorrentes das inovações tecnológicas, destacam o papel do *YouTube* como uma plataforma consolidada de compartilhamento de vídeos, utilizada tanto para fins educativos quanto para entretenimento

Conforme Junges, Rosa e Gatti (2021), com mais de 2 bilhões de usuários ativos globalmente, o *YouTube* exerce grande influência cultural e social, sendo identificado como uma ferramenta cada vez mais utilizada no ensino e aprendizagem de conteúdos curriculares

Nesse contexto, Junges, Rosa e Gatti(2021), afirmam que diversos autores defendem o uso das mídias sociais, incluindo o *YouTube*, como instrumentos práticos de ensino e aprendizagem.

Sendo assim, a convergência de evidências demonstradas por diversos autores respaldam a visão de que o *YouTube* , representado na figura 4 ,além de ser uma plataforma de entretenimento, também é uma ferramenta educacional eficaz. O emprego prático do *YouTube* na educação, aliado à sua ampla abrangência, sugere que a plataforma desempenhará um papel essencial na transformação e inovação do panorama educacional.

Figura 4 - **Imagem do aplicativo do *YouTube***



Fonte: *José Alves (2020) disponível em* *https://www.cenpec.org.br/noticias/youtube-edu-canais-de-videoaulas-para-ajudar-professores-e-alunos*

4.1.3- Plataforma Canva

A pesquisa de Ferreira e Silva (2020) afirmam que o Canva Educacional, disponível para dispositivos *iOS* e *Android*, é uma ferramenta *online* projetada com o propósito de capacitar os usuários a criar *designs* autorais ou compartilhados. Dessa forma, permite que os usuários capturem, construam e compartilhem suas ideias visualmente, seja através da ilustração a partir da leitura de textos ou da estruturação de interfaces, como mapas mentais. É relevante destacar que esta plataforma oferece uma característica marcante; a capacidade de escrita colaborativa em tempo real. Isso possibilita que o autor principal envolva vários colaboradores no processo, promovendo publicações, comentários e alterações, conjuntamente, durante o desenvolvimento de projetos .

Na concepção de Gomes, Muniz e Souza(2021), as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) desempenham um papel crucial, fornecendo interatividade, estimulando a criatividade e especificamente como fonte de inspiração para outras criações. Além disso, permite a produção autoral, contribuindo para uma abordagem mais criativa e autêntica .

Para Gomes, Muniz e Souza (2021), quanto à sua interface, o *Canva* se destaca pela sua disposição visual muito intuitiva. Possui um *design* fácil de navegar e usar, os usuários podem criar diversos *designs* gráficos, aproveitando os modelos disponíveis na galeria de edição do aplicativo. Ainda mais relevante é a possibilidade de escrita colaborativa em tempo real, que fomenta o trabalho em equipe. Isso torna o aplicativo uma opção ideal para estudantes e professores que desejam envolver-se em contribuições, comentários e alterações conjuntas durante o processo de produção

Ainda conforme Gomes, Muniz e Souza (2021), outro aspecto a ser considerado é a modalidade específica para o ambiente escolar, conhecida como *Canva for Education.* Essa versão permite a criação e comunicação visual de aulas com a colaboração entre professores e entre professores e estudantes, figura 5. É importante notar que, embora a versão gratuita ofereça um conjunto básico de funcionalidades, há limitações nos recursos *premium*. Estes recursos adicionais estão disponíveis apenas na versão de assinatura, que pode ser mensal ou anual. Mesmo na versão gratuita, o *Canva* já possibilita o desenvolvimento de diversas atividades que estimulam o protagonismo dos estudantes tanto dentro quanto fora da sala de aula.

Figura 5 - Imagem do aplicativo *Canva*



Fonte: Canva.com

4.1.4- Plataforma *Padlet*

De acordo com as observações de Costa e Júnior (2020), nos últimos anos, tem-se testemunhado um aumento significativo na quantidade de dispositivos disponíveis para utilização em dispositivos como smartphones, cujo uso também registrou um crescimento expressivo.

Diante disso, Costa e Júnior (2020), destacam que a quantidade crescente de tecnologias digitais, especialmente as educativas, transforma a dinâmica de aprendizagem. Os aplicativos digitais, como o *Padlet*, surgem

como aliados dos professores, oferecendo distintas formas de interação e enriquecimento do conteúdo educacional.

Conforme Sylvestre (2021), a influência da *cibercultura*, com suas oportunidades inovadoras de interação e aprendizagem, está promovendo uma reorganização no cenário educacional. Diante desse panorama, torna-se crucial contemplar a adaptação na metodologia de ensino-aprendizagem, a fim de explorar as variadas potencialidades oferecidas pelo hipertexto e pela interatividade nesses ambientes de aprendizagem .

Nesse sentido, Sylvestre (2021) diz que a atual relação do ser humano com tecnologias, como computadores e smartphones com internet, torna-se incoerente a manutenção de um modelo tradicional de educação presencial, sem a mediação das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) e Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs).

De acordo com as considerações de Sylvestre (2021), o Brasil, sendo um país marcado por significativa diversidade regional, cultural e por notáveis desigualdades sociais, torna inviável a concepção de um modelo único para a integração de recursos tecnológicos na educação. Dessa forma, faz-se necessário pensar em propostas que se adequam aos interesses e às necessidades específicas de cada região ou comunidade.

Ainda segundo a pesquisadora Sylvestre (2021), as relações do ser humano com o mundo têm passado por transformações significativas devido ao avanço das tecnologias. Em praticamente todos os lugares, encontramos alguma forma de ferramenta digital, e a escola deve adotar conscientemente esses recursos, com destaque para os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs).

Segundo as análises de Costa e Júnior (2020), mesmo não sendo indispensável para a aprendizagem dos alunos, os aplicativos digitais se revelam como recursos valiosos para os professores, proporcionando diversas modalidades de interação.

Pereira e Abreu (2022), em seus estudos, afirmam que é imprescindível considerar a concepção de que os alunos já fazem parte do contexto da *cibercultura.*

Nesse sentido, segundo as considerações de Pereira e Abreu (2022), é fundamental integrar as competências tecnológicas nas atividades propostas

em sala de aula, uma vez que essa é a realidade de muitos jovens contemporâneos.

Conforme indicado por Sylvestre (2021), é incontestável que computadores e smartphones têm desempenhado o papel de intermediários no processo de leitura e escrita.

Nesse contexto, a pesquisadora Sylvestre (2021) recomenda o emprego do *Padlet* como uma ferramenta que contribui para o desenvolvimento da produção textual e, por conseguinte, promover o letramento dos alunos.

Conforme descrito por Sylvestre (2021), o *Padlet* é um aplicativo *online* que facilita a expressão simples de pensamentos sobre um tema compartilhado. Ele opera como uma espécie de folha de papel virtual, permitindo que os usuários insiram diversos tipos de conteúdo, como imagens, vídeos e documentos de texto, em qualquer parte da página, independentemente do dispositivo utilizado.

O *Padlet* é uma ferramenta online que facilita a expressão de pensamentos em torno de um tema comum, permitindo que os usuários compartilhem suas ideias de maneira acessível (Sylvestre, 2021).

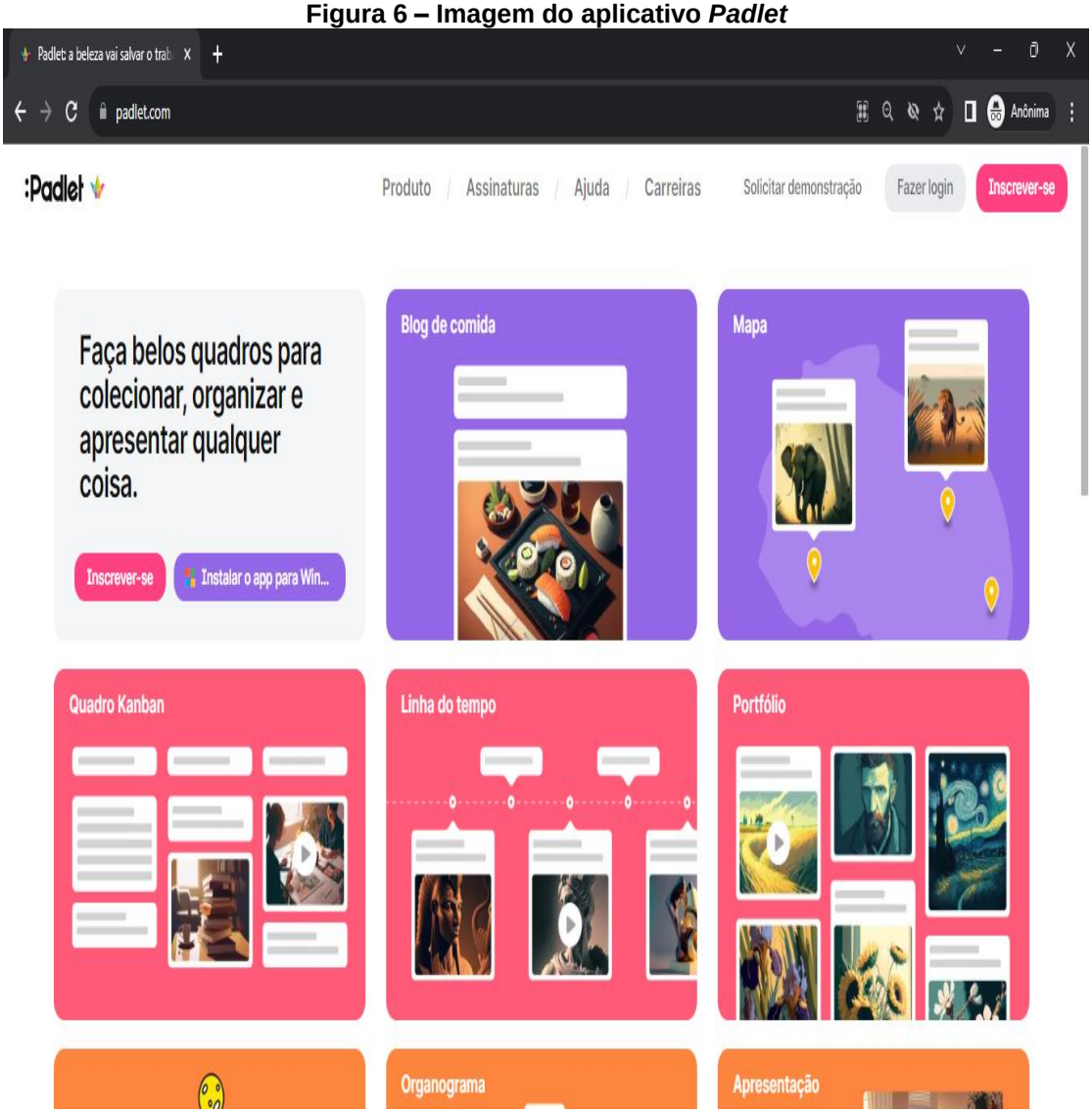
Nesse contexto, Pereira e Abreu (2022) preconizam que a utilização do *Padlet* oferece diversas oportunidades de trabalho, como a partilha de *links*, vídeos, arquivos e outros elementos relacionados a um mesmo tópico, além de promover a interatividade.

Além disso, de acordo com as observações de Sylvestre (2021), o emprego do aplicativo *Padlet* não apenas favorece a interação e comunicação, mas também contribui para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem. Essa abordagem, fundamentada na linguagem do hipertexto, é potencializada pelos materiais disponibilizados, os quais proporcionam ao aluno a navegação por diferentes *hiperlinks*.

Sendo assim, os alunos contemporâneos fazem parte da *cibercultura*, e a integração das competências tecnológicas nas atividades em sala de aula é fundamental para alinhar o ensino à realidade desses estudantes. A utilização do *Padlet*, figura 6, destaca-se como uma ferramenta que não apenas favorece a interação e a comunicação, mas também contribui para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma, a tecnologia não é apenas

uma ferramenta auxiliar, mas se torna um elemento integrante e potencializador do processo educacional.

Figura 6 – Imagem do aplicativo *Padlet*



Fonte: *Padlet.com*

4.1.5- Holograma 3D

O avanço tecnológico tem sido um agente transformador no cenário educacional, instigando uma revisão constante das práticas pedagógicas. O estudo, desenvolvido por Veiga; Luterman (2017) a partir de reflexões sobre a

presença crescente da *tridimensionalidade* (3D) na realidade educacional, destaca-se como uma análise crítica dessas mudanças e de como elas impactam o processo de aprendizagem dos alunos.

A *tridimensionalidade*, aqui referida como 3D, segundo Veiga; Luterman, (2017) surge como um recurso amplamente adotado para envolver os leitores em uma experiência mais imersiva.

Segundo Ataídes Júnior, Veiga e Luterman, (2017), essa técnica vai além da leitura convencional, transformando-a em um gesto que não se limita apenas à visualização, mas que incorpora o corpo do leitor. As respostas dos leitores a essa abordagem são complexas, muitas vezes resultando em reações emocionais paradoxais decorrentes da experimentação orgânica empírica durante a prática de leitura.

No entanto, ainda de acordo com Ataídes Júnior, Veiga e Luterman (2017) observa-se uma lacuna na atenção dada a essa abordagem no contexto das ciências humanas, especialmente no que se refere à transformação operacional dos protocolos de leitura para os leitores de 3D. Mesmo oferecendo novas possibilidades de interpretação, a adoção desse recurso na educação enfrenta desafios quanto à compreensão de seu potencial total.

No cenário educacional atual, segundo Amorin e Nascimento (2021), o avanço tecnológico propõe mudanças substanciais, destacando-se a transição de métodos tradicionais de ensino para abordagens inovadoras alinhadas à realidade dos alunos. A integração de recursos tecnológicos, como a visualização tridimensional de imagens, surgindo como uma estratégia promissora para tornar o aprendizado mais envolvente e significativo.

Nesse contexto, Amorim e Nascimento, (2021) expressam que a presença constante da *internet*, redes sociais, jogos e outros meios ilustra a capacidade dessas ferramentas de capturar a atenção dos alunos, apontando para a necessidade de uma abordagem educacional que incorpore efetivamente esses elementos.

Siqueira *et al*. (2017), em seus estudos, diz que a *holografia*, muitas vezes subestimada, destaca-se como uma ferramenta motivadora para alunos e educadores. Seu potencial de oferecer interatividade no processo de ensino e

aprendizagem, aliado à facilidade de aplicação e ao custo acessível, torna uma opção viável para enriquecer as práticas pedagógicas .

No entanto, a eficácia econômica da holografia depende da intencionalidade do professor em identificar objetivos pedagógicos específicos para sua implementação (Siqueira *et al*., 2017).

Ainda, conforme Siqueira *et al*.(2017), a integração eficaz desses recursos tridimensionais, tecnológicos e lúdicos no ambiente educacional representa uma evolução essencial nas práticas pedagógicas contemporâneas.

Nesse contexto, Siqueira *et al*. (2017), dizem que é crucial que os educadores compreendam profundamente o potencial dessas ferramentas, explorando formas de alinhá-las de maneira consistente aos objetivos de aprendizagem.

Os estudos de Siqueira *et al*. (2017) preconizam que a interseção entre inovação e tradição no processo educacional é um desafio instigante que seu estudo busca abordar o acompanhando da evolução educacional e que é um processo contínuo de adaptação e integração.

Sendo assim, a integração eficaz desses recursos tridimensionais, tecnológicos e lúdicos no ambiente educacional representa uma evolução essencial nas práticas pedagógicas contemporâneas. No entanto, é fundamental que os educadores compreendam profundamente o potencial dessas ferramentas, explorando formas de alinhá-las de maneira consistente aos objetivos de aprendizagem.

4.2 CRIAÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA (SD)

Ao considerarmos a realidade cotidiana da escola, onde nos deparamos com as dificuldades enfrentadas por muitos alunos nos estágios iniciais do ensino fundamental, especialmente no processo de aprendizagem da leitura e escrita, somada ao estudo exploratório anteriormente apresentado para identificar as barreiras que os alunos enfrentam, surgiu a opção de explorar um tema central: Os gêneros textuais como uma ferramenta de reforço na aprendizagem da Língua Portuguesa.

Nesse contexto, buscou-se encontrar maneiras mais eficazes e envolventes de ensinar gêneros textuais, adotando uma abordagem inovadora

e lúdica através do uso de tecnologias digitais. Isso implica em explorar métodos e estratégias que tornem o processo de aprendizagem dos diversos tipos de textos mais interessantes e relevantes para os alunos, aproveitando ao máximo as potencialidades das ferramentas tecnológicas disponíveis.

Com base nessas reflexões e com o objetivo de criar uma abordagem educacional integrada, optou-se por desenvolver uma sequência didática, conforme preconizado por Zabala (1998), que define as sequências didáticas como "uma maneira de encadear e articular as diferentes atividades ao longo de uma unidade didática".

Zabala (1998) ressalta que as sequências têm a capacidade de indicar a função específica de cada atividade na construção do conhecimento e na aprendizagem de diversos conteúdos.

Nesse contexto , o *framework* desenvolvido por Arantes (2022) propõe atividades que sejam significativas para os alunos, estabelecendo uma conexão direta com as novas aprendizagens cognitivas. A abordagem envolve a utilização de materiais didáticos e aplicativos ao longo das sequências didáticas, culminando em avaliações significativas ao final do processo educacional.

Nesse sentido, foram concebidas três sequências didáticas centradas no tema dos gêneros textuais. Estas sequências foram planejadas para serem aplicadas em uma turma do 4° ano do ensino fundamental, localizada no município de Niterói, envolvendo habilidades relacionadas ao processo de leitura e escrita de maneira lúdica, ao mesmo tempo em que integravam estrategicamente as tecnologias para contribuir na competência linguística dos alunos.

Dentro dessa abordagem, é possível visualizar as etapas delineadas no *Framework* apresentado por Arantes (2022), conforme representado no Quadro 1. Esse *framework* oferece uma estrutura que orienta o planejamento e a execução das sequências didáticas, proporcionando uma visão clara e organizada das atividades propostas ao longo do processo de ensino-aprendizagem.

Quadro 1 - Etapas da Sequência didática proposta por Arantes (2022)

ETAPA	DESCRIÇÃO
Eixo temático	Propõe selecionar um tema que contribua para o aprendizado do aluno, com foco no letramento proposto pela Base Nacional Comum Curricular, visando aprofundar os conhecimentos adquiridos na educação infantil.
Tomada de consciência	O tema é apresentado junto com as etapas que serão desenvolvidas pelos alunos, valorizando a ludicidade e dando ênfase à diversidade de gêneros e tipologias textuais.
Atividades significativas	Durante essa etapa, é proposto estabelecer uma conexão entre os novos conteúdos e o conhecimento prévio dos alunos, de maneira que essa conexão seja significativa e relevante para o processo de aprendizagem.
Atividades lúdicas permeadas pelas novas tecnologias digitais	Nesta fase, destaca-se a relevância dos jogos digitais, reconhecendo o papel que desempenham na rotina das crianças e como podem contribuir para o processo de ensino-aprendizagem.
Fixação do conteúdo no caderno digital e ou analógico	Nesta etapa, valoriza-se a escrita por meio da utilização de tablets, os quais são considerados recursos tecnológicos acessíveis e de fácil compreensão para as crianças.
Avaliação significativa	Na etapa final, enfatiza-se a importância da avaliação formativa, que visa estimular a autoconfiança e o respeito ao próximo, permitindo que o aluno tenha uma percepção clara de seu próprio progresso e mantendo-o motivado para as próximas atividades.

Fonte: *A pesquisadora (2023)*

4.3 APLICAÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

4.3.1 Primeiro dia da Sequência Didática

Inicialmente, estabelecemos o tema central Gêneros Textuais e o apresentamos aos alunos. Essa introdução, foi apresentada aos estudantes, fornecendo uma visão geral do que seria abordado ao longo da proposta educacional. Detalhes sobre objetivos , abordagens e atividades planejadas delineando os caminhos que seriam percorridos ao longo da proposta educacional estão ao final do trabalho no apêndice A.

Em um segundo momento, optamos por adotar uma abordagem participativa , promovendo uma discussão em grupo para avaliar o conhecimento prévio dos alunos sobre poesia, servindo como ponto de partida para uma compreensão mais ampla do tema abordado, permitindo não apena mapear as experiências individuais dos alunos, mas também estabelecer um ponto de partida.

Posteriormente, para contextualizar os conceitos, conduzimos os alunos a uma experiência audiovisual. Escolhemos um vídeo que incorpora elementos poéticos, mais especificamente uma canção sobre borboletas acessível em https://youtu.be/3xIftzW8Qyc, figura 7 com o intuito de contextualizar seus conhecimentos prévios.

Figura 7 - Imagem do vídeo com a Música Borboleta de Vinícius de Moraes



Fonte : *Governo de Minas (2022) https://youtu.be/3xIftzW8Qyc*

Após os alunos terem a experiência auditiva proporcionada pela música, é hora de explorar mais sobre a composição. Foi iniciada uma conversa, compartilhando a explicação de que a canção que eles tinham acabado de ouvir era, na verdade, uma poesia autêntica de um autor muito conhecido, Vinícius de Moraes.

Para tornar essa descoberta ainda mais estimulante, incorporamos recursos tecnológicos à aula. Utilizando uma plataforma interativa, o *canva*, apresentamos o conceito de poesia na tela conforme mostra a figura 8.

Figura 8 - Conceito de Poesia



Fonte: *DIANA, Daniela. O que é Poesia?. Toda Matéria.com.br*

Para proporcionar uma oportunidade para os alunos se aprofundarem na obra, apresentamos a letra da música conforme descrito na figura 9. Isso não apenas enriqueceu a compreensão da poesia, mas também permitiu que eles explorassem e analisassem os efeitos sonoros empregados pelo autor.

Ao explorar a poesia de maneira visual e interativa, os alunos tiveram a chance de mergulhar nas nuances da linguagem, identificando rimas, ritmos e outros elementos sonoros que trazem a riqueza da obra.

Figura 9 - Imagem com o Texto: As borboletas de Vinícius de Moraes

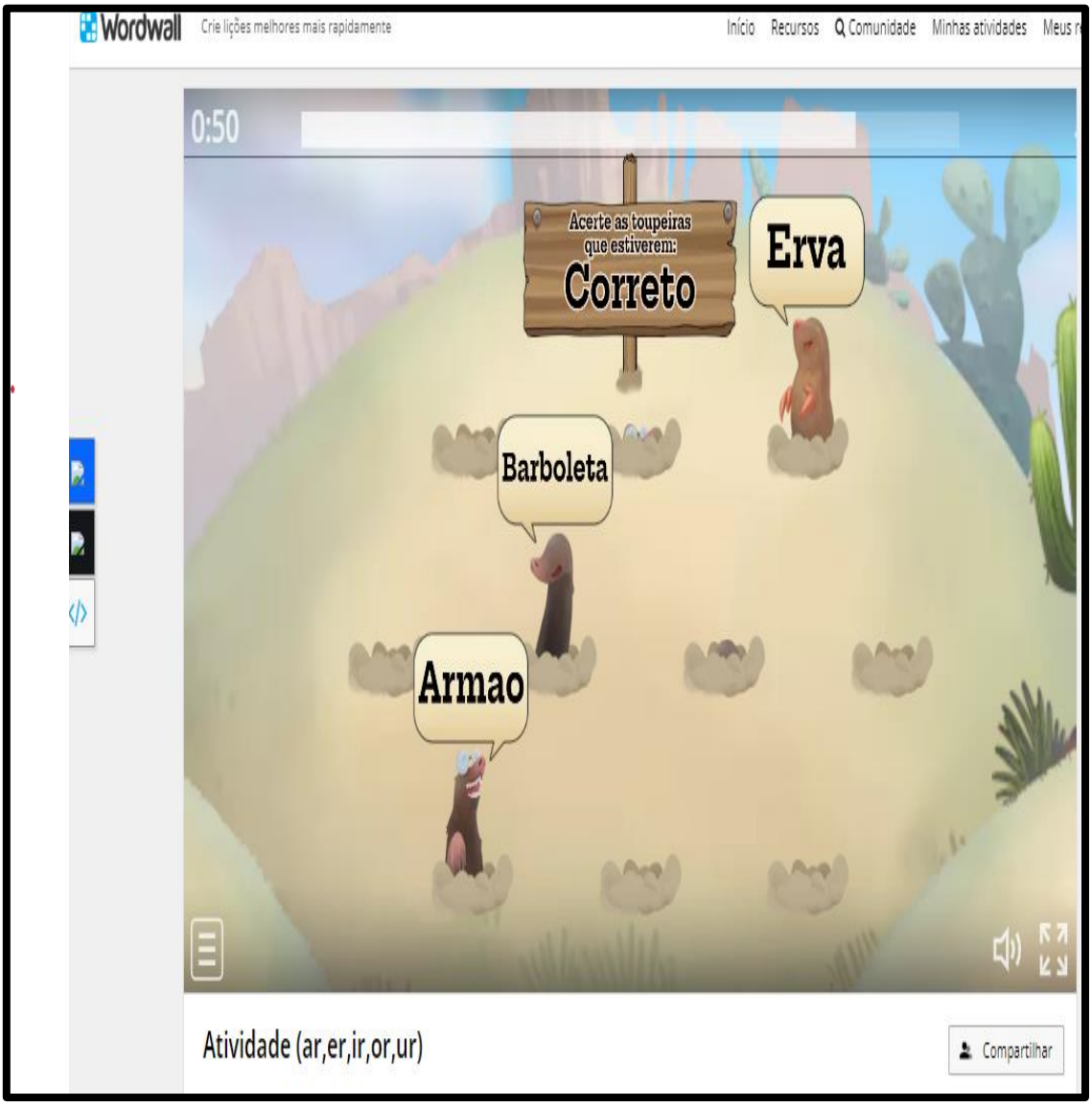


Fonte: *Moraes(1970)* https://www.viniciusdemoraes.com.br/pt-br/poesia/poesias-avulsas/borboletas

Em seguida, lançamos a proposta de uma atividade colaborativa de criação de poesia, na qual os alunos foram incentivados a contribuir com palavras, seguindo um esquema de rimas. As palavras escolhidas foram registradas em um *tablet*.

Para encerrar essa etapa de forma lúdica e interativa, os alunos foram envolvidos em um jogo envolvendo tarefas relacionadas às palavras com os sons "ar," "er," "ir," "or," e "ur," como exemplificado na poesia sobre borboletas, conforme ilustrado na Figura 10 . Esse jogo não apenas reforçava os conceitos de rimas de maneira prática, mas também proporcionava uma oportunidade para os alunos aplicarem de forma ativa os conhecimentos adquiridos durante a atividade colaborativa.

Figura 10 - Imagem do Jogo ortográfico (ar, er, ir, or, ur)



Fonte: A pesquisadora (2023)

Na etapa seguinte , os estudantes foram estimulados a colaborar na elaboração de um texto coletivo, fazendo uso das palavras previamente selecionadas. Esta iniciativa foi concebida como um desafio destinado a fomentar a cooperação e a expressão conjunta entre os alunos, a fim de enriquecer significativamente a experiência de aprendizagem.

O desafio pretendia incentivar a criatividade individual e promover uma interação do grupo, permitindo que as ideias dos alunos se entrelaçassem para

criar uma narrativa coletiva ,objetivando fortalecer as habilidades de expressão escrita e cultivar um ambiente de aprendizagem social e participativo.

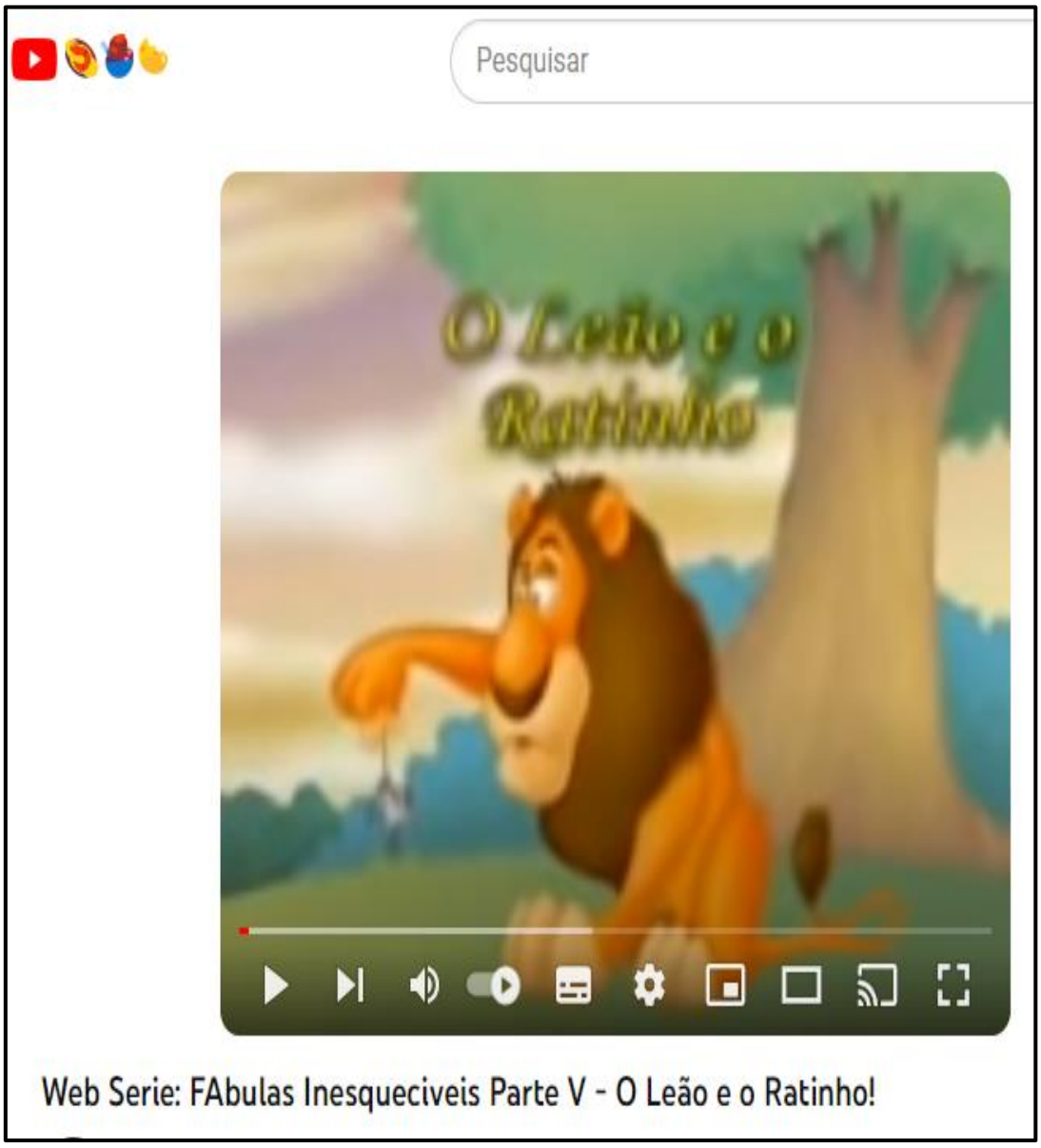
O resultado dessa atividade colaborativa foi compartilhado de maneira inovadora com toda a turma, utilizando a plataforma *Padlet* para proporcionar uma experiência completa de produção e avaliação poética, permitindo que os alunos criassem, compartilhassem e interagissem com as produções uns dos outros.

4.3.2 Segundo dia da Sequência didática

No segundo dia de aula promovemos ,inicialmente, uma roda de conversa, na qual os alunos foram questionados sobre o tema abordado na aula anterior. Esse diálogo proporcionou uma base para a continuidade do aprendizado, fortalecendo a compreensão e preparando o caminho para a exploração do novo gênero textual: a fábula, conforme detalhado no apêndice B. Essa abordagem permitiu que os estudantes relacionassem seus conhecimentos prévios aos conceitos introduzidos, construindo uma ponte conceitual para a compreensão do material recém-apresentado.

Em seguida, os alunos foram convidados a participar de uma experiência envolvente: a contação de história. Optamos por apresentar a obra "O Leão e o Ratinho, *Web Serie* (2011)" por meio de um vídeo acessível no *link* https://youtu.be/36Bd_GpCRKs?si=YeKCnz6ko2_1gd0E .como mostra a figura 11. Essa narrativa foi escolhida para ilustrar os elementos característicos das fábulas, oferecendo aos alunos uma abordagem que integra o texto escrito e os elementos visuais e auditivos. Essa estratégia visa enriquecer a experiência de aprendizagem, proporcionando uma compreensão mais profunda e envolvente do gênero textual em foco.

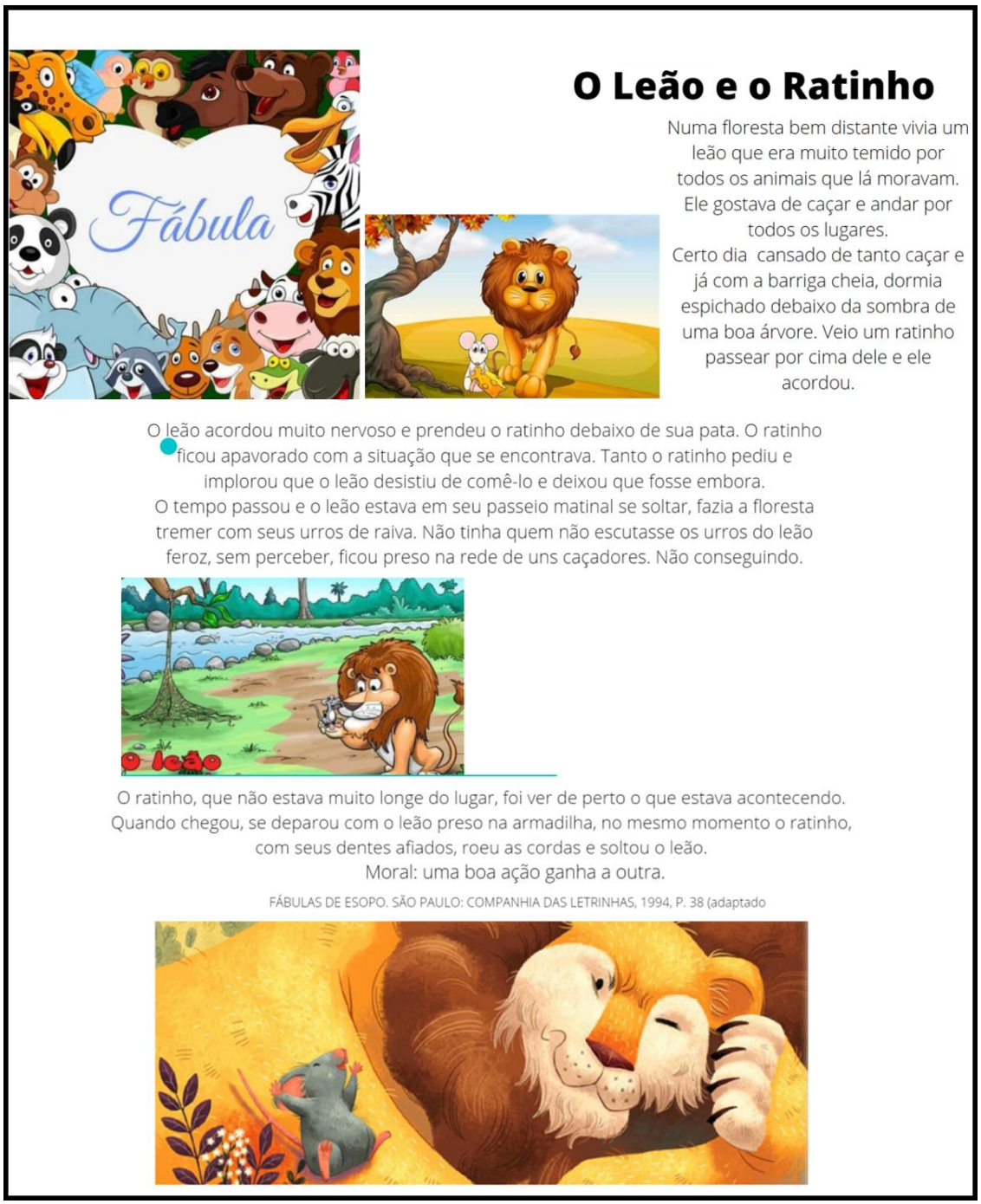
Figura 11 – Imagem do vídeo com Contação de história: O Leão e o Ratinho



Fonte *Web Serie*: Fábulas Inesquecíveis Parte V - O Leão e o Ratinho!
https://youtu.be/36Bd_GpCRKs?si=YeKCnz6ko2_1gd0E

Em continuidade, procedemos a exploração do texto da fábula O Leão e o ratinho (1994) conforme apresentado na figura 12, buscando desvendar sua trama e proporcionar aos alunos uma apreciação mais profunda das nuances e implicações que permeiam essa forma única de expressão literária , podendo assim desenvolver a compreensão dos conceitos e características fundamentais que permeiam a narrativa.

Figura 12 - Fábula: O leão e o ratinho (Compainha das Letrinhas, 1994)



Fonte: A pesquisadora (2023)

https://www.canva.com/design/DAFRW4Id7Vo/GwxWrUO418gYARaDFOE46g/edit

Para enriquecer ainda mais a experiência e aproveitar o momento para discutir sobre os animais presentes na fábula, convidamos os alunos a

explorarem representações tridimensionais (3D) de animais por meio de uma pirâmide *holográfica* em seus celulares figura 13.

Figura 13 – Imagem do *Holograma* com o Celular



Fonte: Nascimento, Toni (2019) https://segredosdomundo.r7.com/holograma-3d/

Logo após essa atividade, os alunos foram envolvidos em um jogo interativo para consolidar e aplicar os conceitos envolvidos. Utilizando o aplicativo *WordAll*, conforme apresentado na Figura 14 , os estudantes participaram de uma experiência dinâmica e lúdica.

O jogo foi centrado na identificação dos adjetivos relacionados aos personagens da narrativa, oferecendo uma oportunidade prática para aplicar os conhecimentos linguísticos adquiridos durante a aula. Para vencer o jogo, os participantes direcionavam-se aos adjetivos apropriados para descrever cada personagem da história.

Nesse contexto, a dinâmica do jogo revelou-se como uma estratégia eficaz para a aplicação prática dos conceitos linguísticos trabalhados em sala de aula. Ao focar na identificação e associação de adjetivos aos personagens da história, os participantes foram desafiados a utilizar ativamente o

vocabulário aprendido. O processo de direcionar corretamente os adjetivos aos personagens fortaleceu a compreensão dos conceitos, incentivou a participação ativa e o engajamento dos alunos no aprendizado. Essa abordagem lúdica e prática demonstra como a integração de jogos pode enriquecer a experiência educacional, proporcionando uma conexão mais significativa com o conteúdo.

Figura 14 - Imagem do Jogo interativo – Adjetivos



Fonte: A pesquisadora (2023)

https://wordwall.net/pt/resource/37888006/adjetivo

Para encerrar a aula de forma prática e criativa, foi apresentada aos alunos a proposta de uma atividade de produção textual. Nessa atividade, os estudantes foram estimulados a criar suas próprias fábulas, tendo a liberdade de escolher os animais protagonistas, seja com base em suas preferências individuais ou inspiradas pelos animais visualizados no *holograma* apresentado durante a aula.

4.3.3 Terceiro dia da Sequência didática

No terceiro dia de nossa sequência didática, buscamos consolidar o conhecimento adquirido até então, proporcionando aos alunos uma experiência

enriquecedora por meio do uso do aplicativo *Canva*. O objetivo principal deste dia foi aprofundar a compreensão do gênero textual descritivo.

A aula teve início com uma roda de conversa, uma oportunidade para os alunos revisitarem o gênero textual abordado anteriormente, conforme detalhado no apêndice C. Esta prática permitiu consolidar o aprendizado anterior e preparar o caminho para o próximo passo de nossa jornada pedagógica.

Dando continuidade ao nosso método interativo, os alunos participaram de uma experiência visual ao serem apresentados a uma imagem de um castelo, figura 15. Este momento foi cuidadosamente planejado para capturar a atenção dos estudantes, proporcionando um momento estimulante.

Durante essa etapa, cada aluno foi incentivado a selecionar um adjetivo que, em sua perspectiva, melhor descrevesse o castelo. Essa atividade promoveu a participação ativa e estimulou a expressão individual, permitindo que cada aluno compartilhasse sua visão.

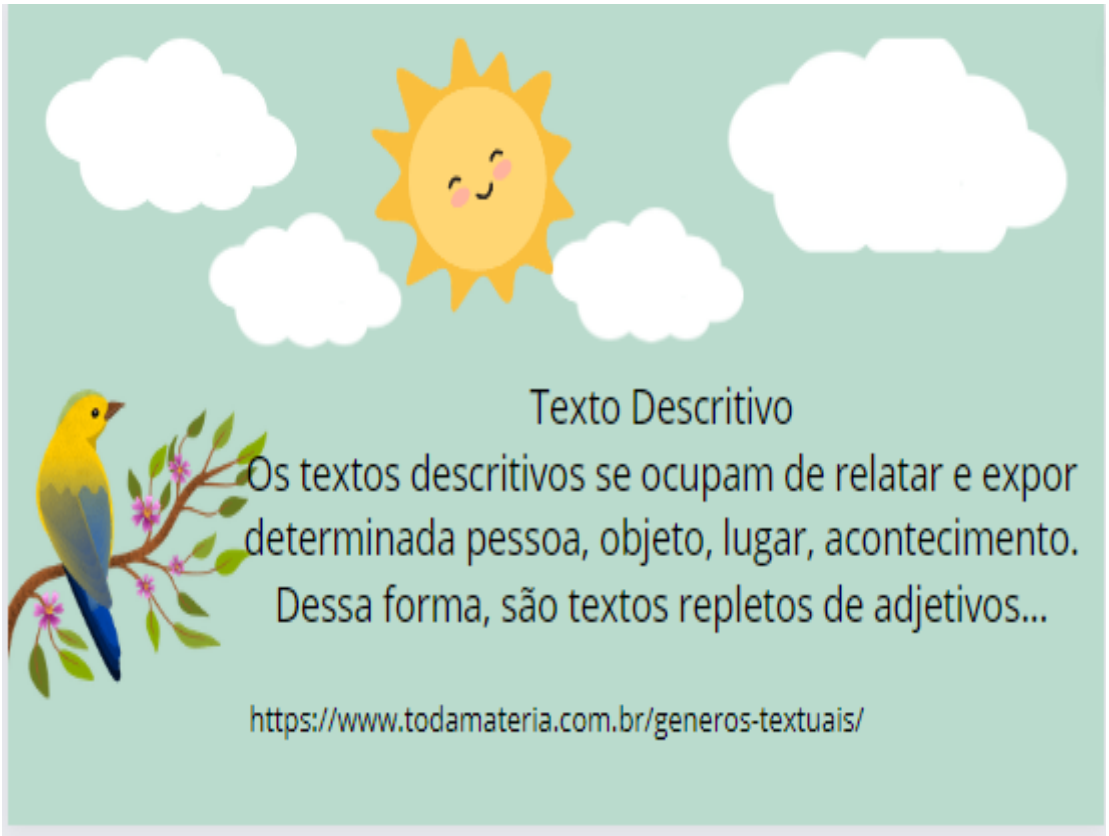
Figura 15 - Imagem do Castelo para introdução do tema



Fonte: Canva.com

Em seguida, introduzimos o conceito do novo gênero textual, o descritivo, recorrendo mais uma vez ao *Canva* como ferramenta facilitadora, conforme evidenciado na Figura 16. Essa escolha estratégica permitiu uma abordagem prática e visual, enriquecendo a compreensão do novo gênero textual de maneira dinâmica e estimulante.

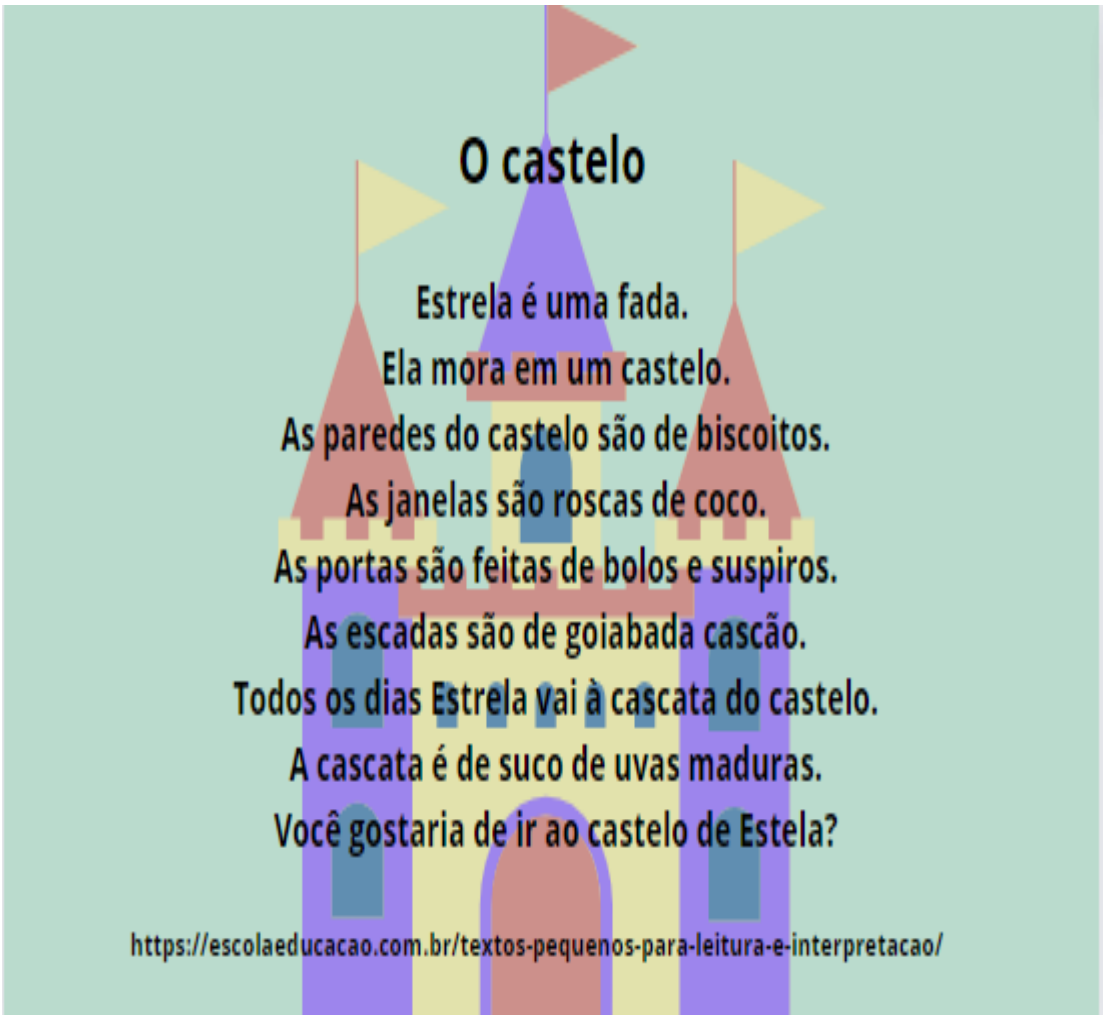
Figura 16 - Conceito do Texto descritivo



Fonte: Diana, Daniela https://www.todamateria.com.br/texto-descritivo/

Para contextualizar ainda mais o tema do dia, apresentamos um texto sobre castelo. Ao explorarmos esse texto, imergimos nas características singulares desse estilo descritivo. A figura 17, elaborada através do aplicativo *Canva*, atua como nosso orientador visual, estimulando nossa curiosidade em relação aos elementos que constituem um castelo. Nesse sentido, os adjetivos utilizados no texto ilustram e exemplificam a abordagem descritiva, característica deste gênero.

Figura 17 - Texto: O castelo

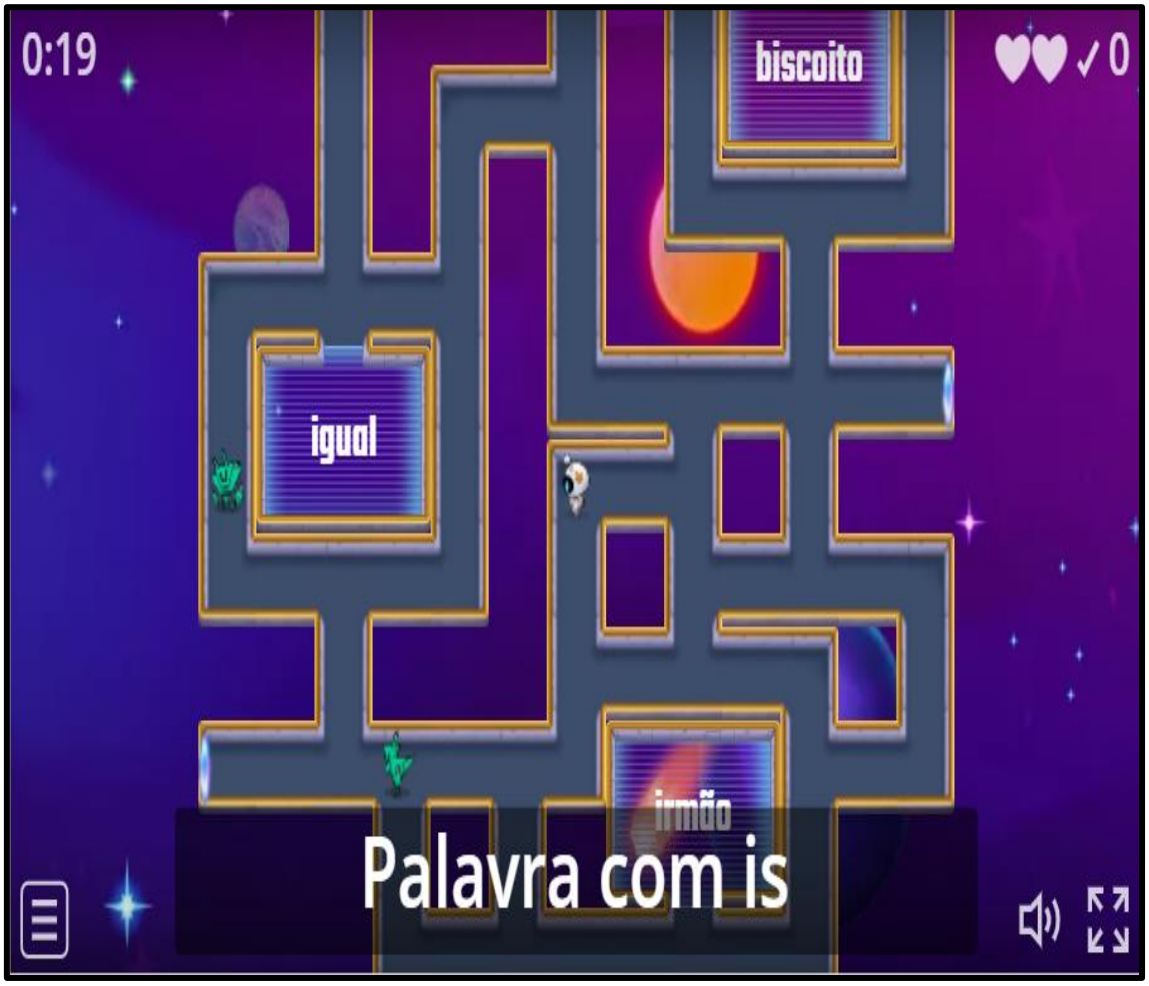


Fonte:https://www.canva.com/design/DAFR8gXWM6M/jys6Bd_5AseKjafrU4Nieg/edit

Em seguida, além das atividades mencionadas, para enriquecer ainda mais o terceiro dia da sequência didática , foi desenvolvido um jogo adicional figura 18, também utilizando o aplicativo *wordall*, com o objetivo de contextualizar o texto apresentado a um exercício ortográfico, o foco do jogo recai sobre as palavras que possuem as terminações "as", "es", "is", "os", e "us". Essa iniciativa pretendia fortalecer a compreensão ortográfica dos alunos, e promover a ludicidade e cultivar o gosto pela escrita, visando assim, consolidar a compreensão ortográfica dos alunos e promover a ludicidade no processo educativo. Além disso, uma abordagem específica nas terminações das palavras tinha como objetivo direcionar a atenção dos alunos para

aspectos gramaticais específicos, contribuindo para o desenvolvimento das suas habilidades linguísticas de forma prática e interativa.

Figura 18 - Jogo interativo- Ortografia (as,es, is, os e us)



Fonte: A pesquisadora (2023) https://wordwall.net/pt/resource/38180548/labirinto-ortografia-as-es-is-os-us

Na fase seguinte, os alunos foram envolvidos em um jogo estruturado utilizando-se o aplicativo *wordwall* , para avaliar e consolidar sua compreensão do texto trabalhado. A dinâmica desse jogo consistiu na formulação de perguntas relacionadas ao conteúdo textual, às quais os alunos responderam marcando com um "x". Essa estratégia visava proporcionar uma forma interativa de revisão e possibilitar uma avaliação imediata do entendimento individual e coletivo do texto. Nesse momento eles, eram desafiados a aplicar o conhecimento, a fim de incentivar a participação ativa durante à aula, figura 19.

Figura 19 - Jogo interativo com Interpretação do texto



Fonte: A pesquisadora (2023)
https://wordwall.net/pt/resource/38182038/compreendendo-o-texto

Na próxima etapa, foi criado um jogo no aplicativo *Wordwall*, que envolve uma associação de substantivos aos seus respectivos adjetivos, proporcionando uma abordagem interativa para consolidar o entendimento dos alunos sobre os conceitos trabalhados no texto em questão.

Essa dinâmica gamificada envolvia a revisão ativa do conteúdo e visava criar uma experiência lúdica e envolvente para os estudantes. Por meio dessa integração de elementos de jogos educativos, o objetivo era fortalecer a compreensão do conteúdo e instigar o interesse dos alunos de maneira participativa e divertida

No jogo, figura 20, os alunos são desafiados a "associar" ou "arrastar" os substantivos apresentados no texto para os adjetivos correspondentes. Essa atividade pretendia, estimular o reconhecimento das relações entre substantivos e adjetivos e reforçar a compreensão da função dos adjetivos na caracterização dos elementos descritos no texto ao contexto descritivo do gênero trabalhado, utilizando-se o recurso tecnológico citado.

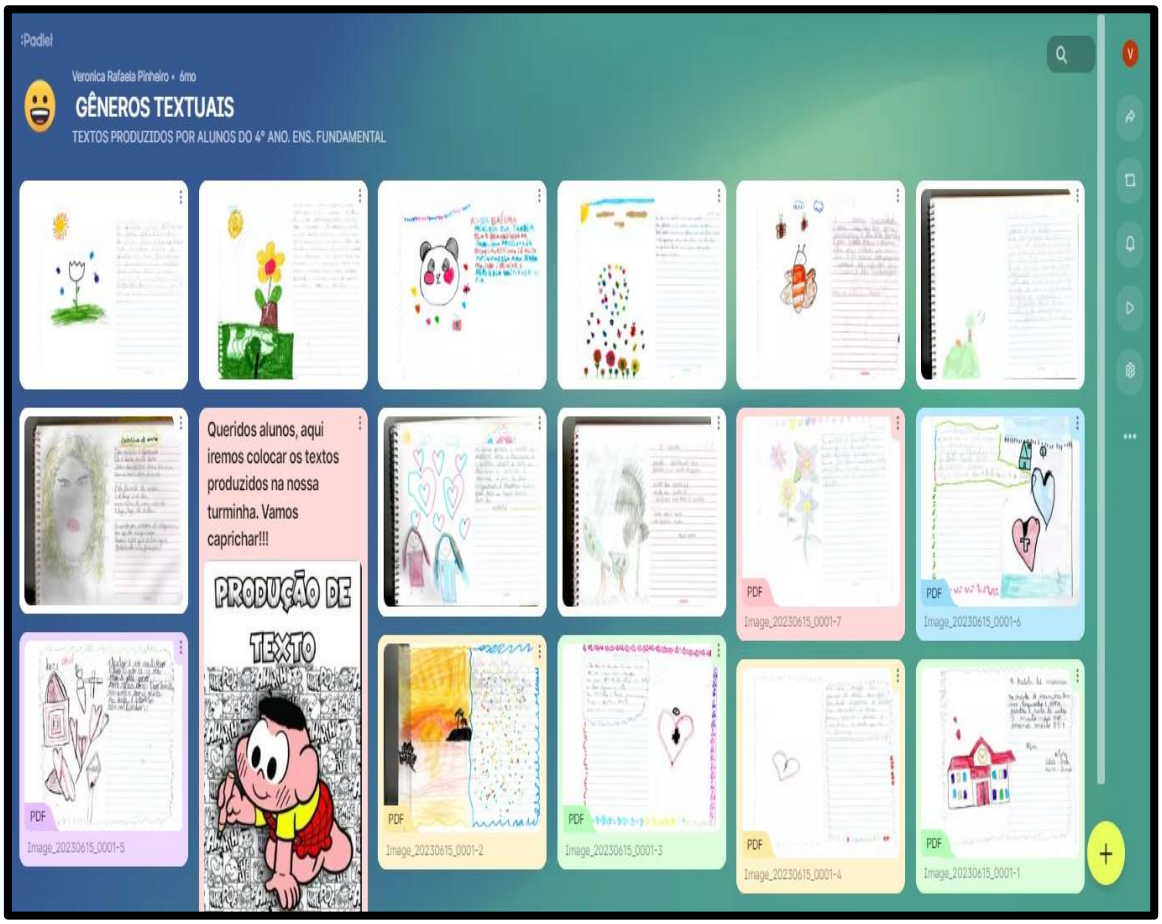
Figura 20 - Jogo para identificar adjetivos aos substantivos



Fonte: A pesquisadora (2023)
https://wordwall.net/pt/resource/38229565/relacione-os-adjetivos
https://wordwall.net/pt/resource/38229565

Para encerrar a sequência didática de forma integrada e explorar novas possibilidades tecnológicas, sugeriu-se que os trabalhos fossem compartilhados em um aplicativo digital específico, que oferece uma plataforma interativa que permite a inclusão de elementos visuais e textuais, proporcionando uma oportunidade para os alunos apresentassem seus textos de maneira criativa, o padlet, figura 21, e para que servisse como método de provocação e como diferentes formas de compartilhar informações e ainda como ferramenta de avaliação.

Figura 21 - Mural interativo com as produções textuais dos alunos

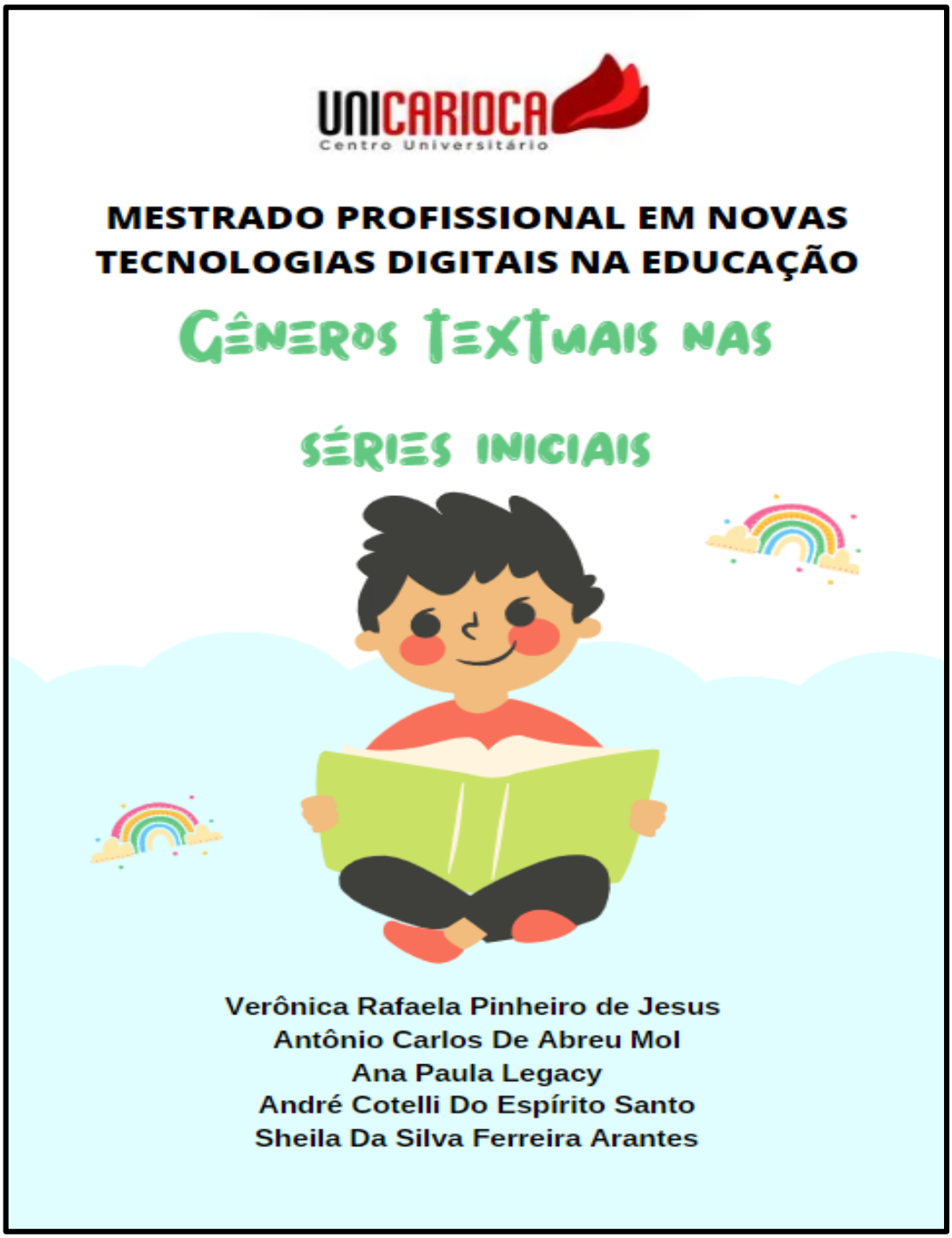


Fonte: A pesquisadora (2023) https://pt-br.padlet.com/veronicarafaela08/g-neros-textuais-*6vlapo7jzsufmfes*

4.4 Desenvolvimento do material didático

Com o intuito de disseminar as descobertas e realizações alcançadas durante esta pesquisa, foi criado um *eBook* intitulado "Gêneros Textuais nas Séries Iniciais", cuja capa pode ser apreciada na figura 22. Este *eBook* é um registro digital do estudo; e ainda, uma ferramenta envolvente que utiliza recursos tecnológicos para compartilhar conhecimentos e práticas relacionadas à abordagem de gêneros textuais no contexto educacional das séries iniciais.

Figura 22 - Material Didático



Fonte: A pesquisadora (2023)

Este conteúdo foi devidamente registrado em formato digital e possui um número de ISBN exclusivo.

O propósito deste material vai além de simplesmente apresentar informações; ele busca ativamente explorar e implementar práticas educativas

que tenham o potencial de contribuir significativamente no processo de aprendizagem dos alunos nas séries iniciais.

A ênfase está na apresentação de uma sequência didática elaborada, centrada em gêneros textuais, os quais servirão como uma rica fonte de informações para os estudantes.

Além disso, o *ebook* se destaca ao incorporar uma abordagem inovadora para o ensino desses gêneros integrando ativamente tecnologias digitais, convergindo com os princípios e diretrizes estabelecidos pela Base Nacional Comum Curricular, BNCC (2018).

Dessa forma, o conteúdo é estrategicamente projetado para atender às demandas educacionais contemporâneas e ainda, para alinhar-se com os avanços tecnológicos que permeiam o cenário educacional moderno e relevante para o ensino nas séries iniciais.

Dentro desse contexto, o *ebook* propõe a ir além da transmissão de conhecimento, oferecendo uma compreensão aprofundada sobre gêneros textuais, e, mais importante ainda, busca fomentar uma aprendizagem verdadeiramente significativa em consonância com a sugestão de Ausubel (1980).

4.4.1- Avaliação do Material Didático

Nessa etapa crucial da pesquisa, o foco central recaiu sobre as respostas fornecidas pelos alunos participantes, entendidas como uma fonte inestimável de percepções e experiências que se relacionam diretamente aos três dias de aula e à dinâmica implementada por meio da sequência didática permeada pelas tecnologias digitais.

A abordagem metodológica selecionada envolveu a implementação de seis perguntas objetivas conforme o apêndice D elaboradas em um formato direto de sim ou não, além de uma pergunta aberta opinativa, focalizando a possibilidade de mais aulas com o uso da tecnologia digital, seguida por uma dinâmica de roda de conversa.

A estratégia de utilizar perguntas objetivas simplificadas possibilitou a obtenção de dados quantitativos claros e concisos, enquanto a inclusão de

uma pergunta aberta opinativa visou capturar reflexões pessoais mais aprofundados dos 20 alunos do 4º ano do Ensino Fundamental em uma escola pública localizada no município de Niterói. Essa abordagem intencional proporcionou um ambiente propício para os alunos expressarem, de maneira livre e aberta, suas opiniões, reflexões e sentimentos em relação às experiências vivenciadas durante os dias de aula.

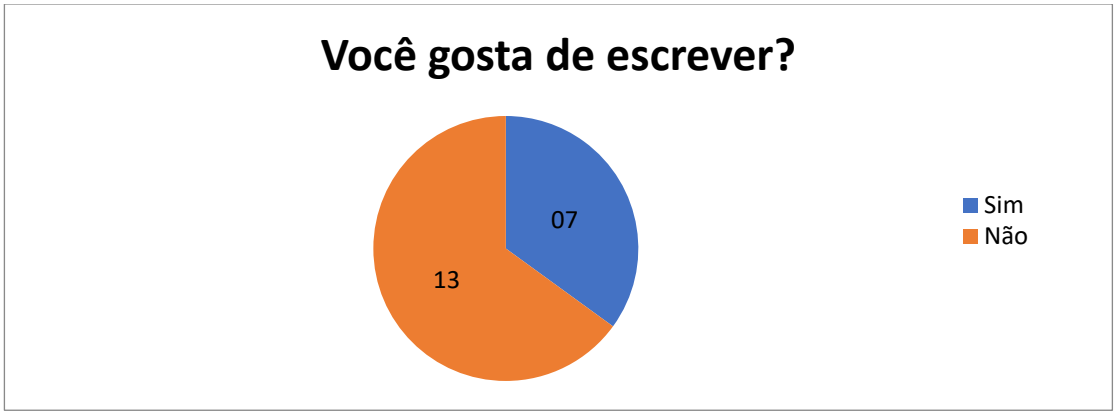
Buscando obter uma compreensão abrangente das percepções dos alunos, a pesquisa combinou métodos estruturados e oportunidades para expressão aberta.

A proposta inicial visava aprofundar a compreensão acerca da efetividade da dinâmica adotada, abrangendo uma análise completa que incorporasse elementos quantitativos e qualitativos.

Essa abordagem contribuiu significativamente para enriquecer a análise e interpretação dos resultados obtidos, proporcionando uma compreensão mais completa e contextualizada do impacto da dinâmica no contexto estudado. A seguir, são apresentadas as perguntas formuladas durante a pesquisa, juntamente com uma exposição dos resultados correspondentes, oferecendo uma visão abrangente e aprofundada da perspectiva dos alunos sobre o tema em questão.

A formulação da primeira pergunta, "Você gosta de escrever?", foi cuidadosamente planejada com o intuito de explorar o interesse e a afinidade dos alunos com a prática da escrita. Os resultados foram representados no gráfico 2, revelando que 13 dos 20 alunos indicaram não gostar de escrever, enquanto 7 responderam afirmativamente.

Gráfico 2- Primeira pergunta do questionário: Você gosta de escrever?



Fonte: A pesquisadora (2024)

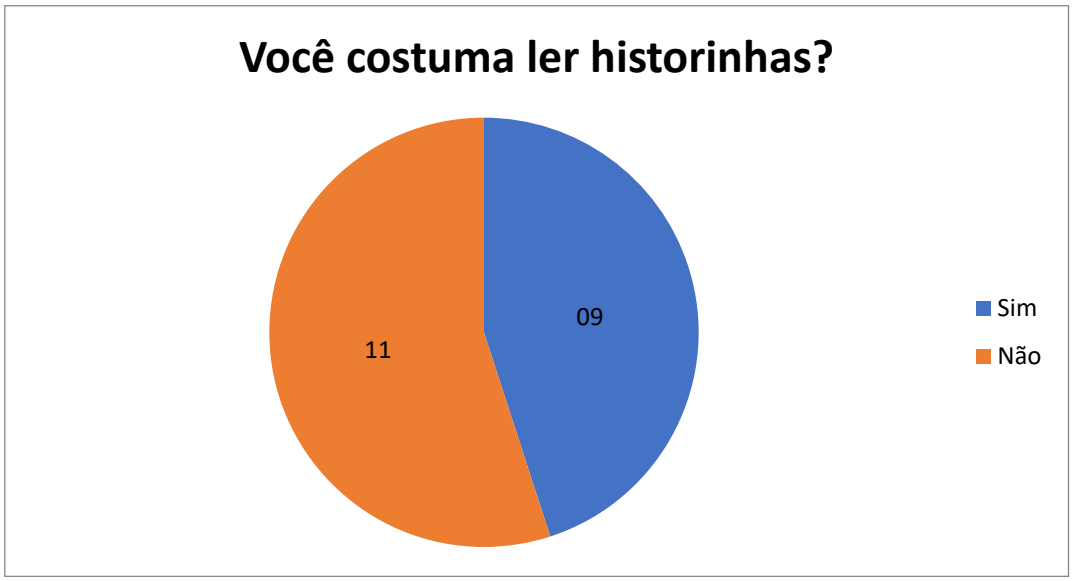
O objetivo não se limitava apenas a compreender a disposição dos alunos em relação à escrita, mas também a criar um espaço propício para compartilhar experiências pessoais, fomentar a reflexão sobre a expressão criativa e promover discussões sobre a influência da escrita em seus cotidianos.

Diante desse cenário, Martins, Carvalho e Dangió (2018) preconizam que a aquisição da habilidade de escrita emerge como um dos elementos fundamentais para a humanização dos indivíduos e a efetiva conquista de pertencimento social, considerando que ambas se consolidam progressivamente como fundamentos da sociedade contemporânea.

A segunda pergunta direcionou-se a um aspecto fundamental do universo infantil: "Você costuma ler historinhas?", Apesar de sua formulação simples, essa pergunta visava desvendar camadas mais profundas dos hábitos de leitura dos participantes, com o objetivo de compreender a relação dos alunos com a leitura, seus interesses e preferências.

A análise quantitativa dos dados revela que dos 20 alunos participantes da pesquisa, 9 manifestaram gostar de escrever, enquanto 11 revelaram não ter essa preferência. A representação gráfica 3 oferece uma visualização clara da distribuição dessas respostas entre os participantes da pesquisa.

Gráfico 3 - Segunda pergunta do questionário: Você costuma ler historinhas?



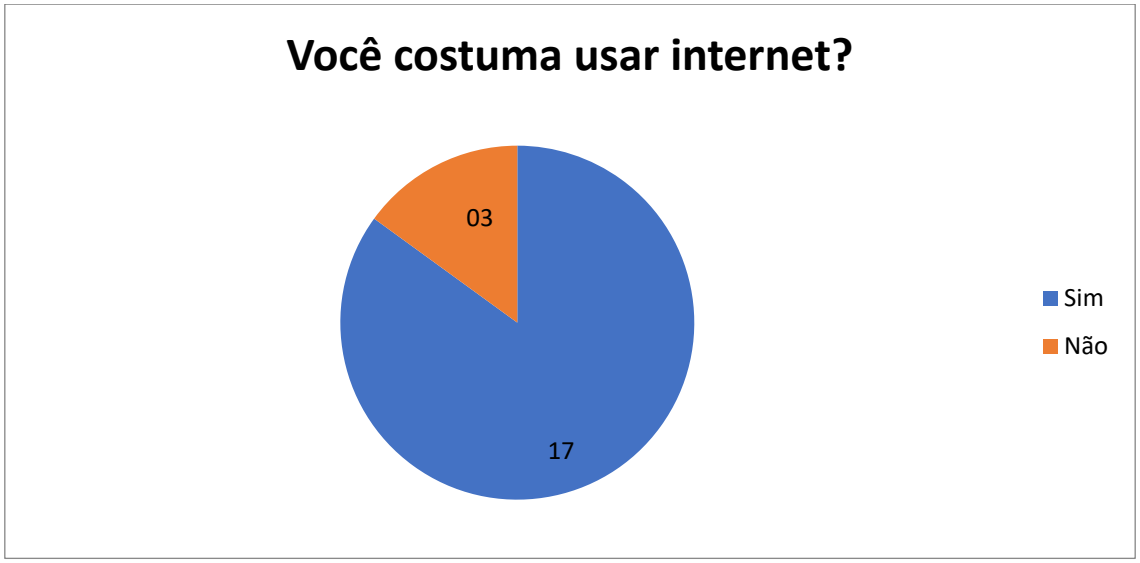
Fonte: A pesquisadora (2024).

Ao explorar a frequência com que os alunos costumam ler historinhas, a pesquisa visava mapear seus hábitos de leitura e perceber os níveis de envolvimento com a prática da leitura.

Segundo as pesquisas de Freitas e Souza (2019), a habilidade de leitura é essencial para a participação na vida em sociedade e representa um direito de todas as crianças. Contudo, o processo de aprendizado da leitura por parte dos alunos tem se mostrado um desafio significativo em nosso país.

A terceira pergunta, "Você costuma usar a internet?", foi formulada com o objetivo de explorar o acesso dos participantes à tecnologia e à ferramenta *online*. Dos 20 alunos envolvidos na pesquisa, a expressiva maioria, totalizando 17, afirmou utilizar a *internet*, enquanto apenas 3 indicaram não fazer uso dessa ferramenta, representado no gráfico 4.

Gráfico 4 - Terceira pergunta do questionário: Você costuma usar a internet?



Fonte: A pesquisadora (2024).

Essa indagação teve como propósito compreender o nível de familiaridade e integração dos alunos com a *internet*, considerando seu papel cada vez mais central na sociedade contemporânea.

Ao constatar que a grande maioria dos participantes utiliza a internet, abre-se espaço para investigar como essa tecnologia influencia suas atividades diárias, incluindo aspectos educacionais e de comunicação.

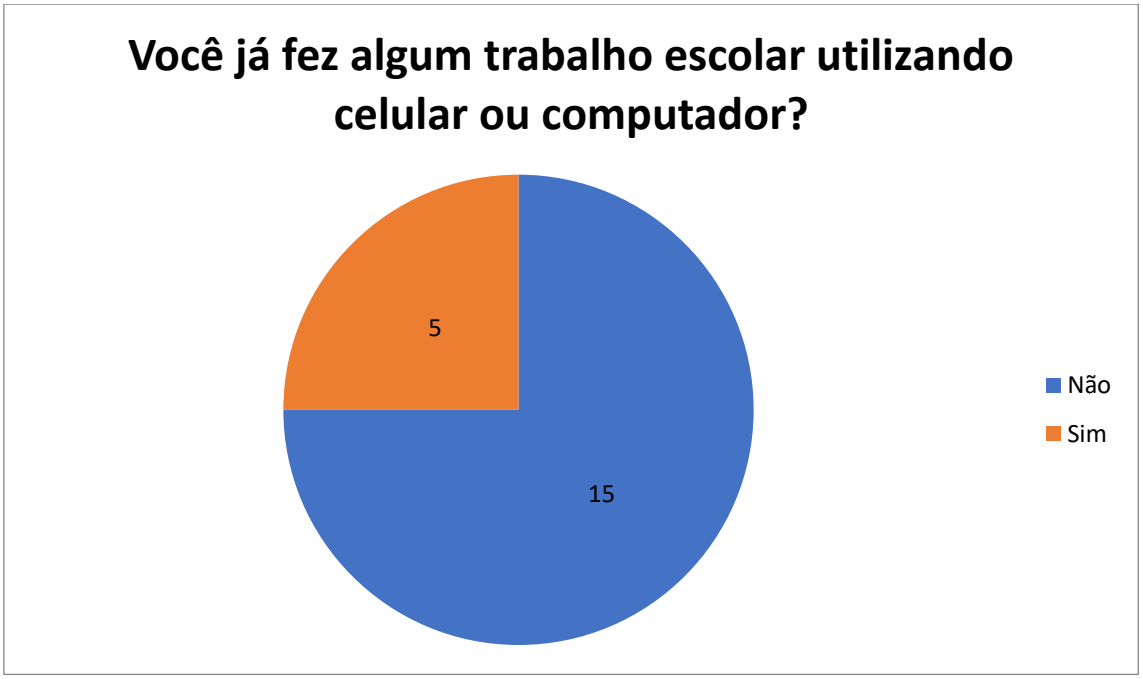
A predominância do uso da internet entre os participantes sugere um contexto digital significativo em seu cotidiano.

Dessa forma, a terceira pergunta abordou a presença da internet na vida dos alunos proporcionando uma base para reflexões mais amplas sobre a interseção entre tecnologia e educação.

Corroborando com esses resultados, Santana *et al.* (2020) apontam que a internet, enquanto uma tecnologia de informação e comunicação, não é mais uma novidade, mas sim uma parte integrante do cotidiano, conectando cada vez mais pessoas ao redor do mundo por meio de seus variados recursos tecnológicos.

A quarta pergunta, que indagava sobre o uso de celular ou computador para a realização de trabalhos escolares, teve como objetivo investigar a presença da tecnologia nas atividades acadêmicas dos participantes. Dos 20 alunos envolvidos na pesquisa, conforme gráfico 5, a maioria, representando 15 estudantes, indicou que ainda não utilizou dispositivos como celular ou computador para a realização de trabalhos escolares, ao passo que 5 responderam afirmativamente.

Gráfico 5 - Quarta pergunta do questionário: Você já fez trabalho escolar utilizando celular ou computador?



Fonte: A pesquisadora (2024).

Essa distribuição de respostas aponta para uma tendência predominantemente tradicional na forma como os alunos abordam suas tarefas escolares, com a preferência por métodos convencionais em detrimento do uso de tecnologias. No entanto, a parcela significativa de estudantes que já recorre a dispositivos eletrônicos revela uma presença emergente da tecnologia no contexto educacional.

A análise desse cenário suscita questionamentos sobre os motivos que levam a maioria dos participantes a optar por métodos mais convencionais. Seriam barreiras percebidas, limitações de acesso ou preferências individuais? Por outro lado, seria interessante explorar as experiências positivas daqueles que já adotam tecnologias, buscando compreender os benefícios percebidos e os desafios superados.

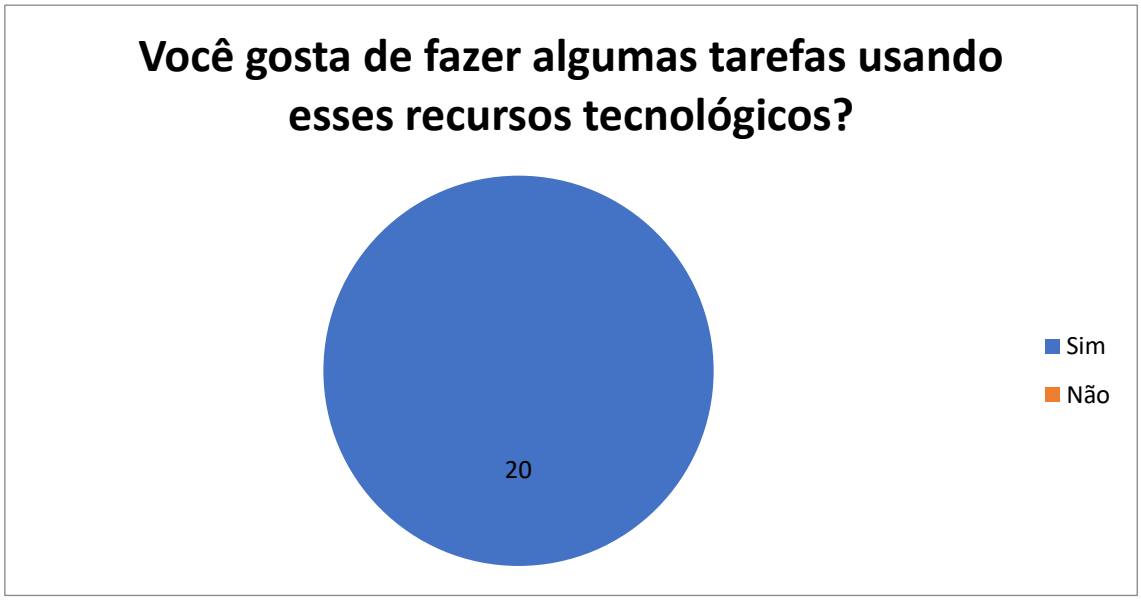
Essa compreensão mais aprofundada das razões por trás das escolhas dos alunos pode contribuir para orientar estratégias pedagógicas e políticas educacionais que promovam uma integração mais efetiva e inclusiva da tecnologia no ambiente escolar.

Ao considerar as reflexões de Dias (2023) sobre o desafio constante enfrentado pelos professores na busca por métodos inovadores, destaca-se a importância de um docente atualizado e capacitado para preparar os alunos para o uso efetivo da tecnologia no processo educacional. O papel crucial do professor na formação de cidadãos críticos, autônomos e aptos a enfrentar desafios sociais emergentes é enfatizado.

A quinta pergunta da pesquisa, "Você gosta de fazer algumas tarefas utilizando esses recursos tecnológicos?", desempenhou um papel significativo ao buscar aprofundar a compreensão da atitude dos participantes em relação ao uso da tecnologia para a execução de tarefas. O objetivo era explorar a aceitação geral da tecnologia, a preferência subjetiva e a satisfação dos participantes ao empregar recursos tecnológicos em suas atividades diárias.

Notavelmente, todos os 20 participantes da pesquisa afirmaram que sim, conforme demonstrado no gráfico 6, indicando uma aceitação e preferência generalizada pelo emprego de recursos tecnológicos em diversas atividades.

Gráfico 6 - Quinta pergunta do questionário: Você gosta de fazer algumas tarefas usando esses recursos tecnológicos?



Fonte: A pesquisadora (2024)

Ao abordar essa questão, a pesquisa buscou capturar as nuances emocionais e as percepções individuais dos participantes em relação ao uso da tecnologia. O termo "gosta" destaca a dimensão emocional envolvida, transcendendo a mera utilidade da tecnologia para investigar a inclinação positiva ou negativa dos participantes em relação a essa ferramenta.

Essa unanimidade nas respostas destaca uma tendência positiva em relação à integração de tecnologia nas tarefas cotidianas dos alunos.

Ao verificar que todos os participantes têm uma inclinação favorável ao uso desses recursos, abre-se espaço para investigar mais detalhadamente a inclusão desses recursos tecnológicos no contexto educacional, bem como, quais são as percepções e experiências associadas a essas atividades.

A análise desse resultado, revela a aceitação generalizada da tecnologia entre os participantes e ainda fornece um ponto de partida para explorar como essas ferramentas estão contribuindo para as práticas diárias dos alunos. Isso pode incluir aspectos como a eficácia percebida, a facilidade de uso e o impacto dessas tecnologias na produtividade e na aprendizagem.

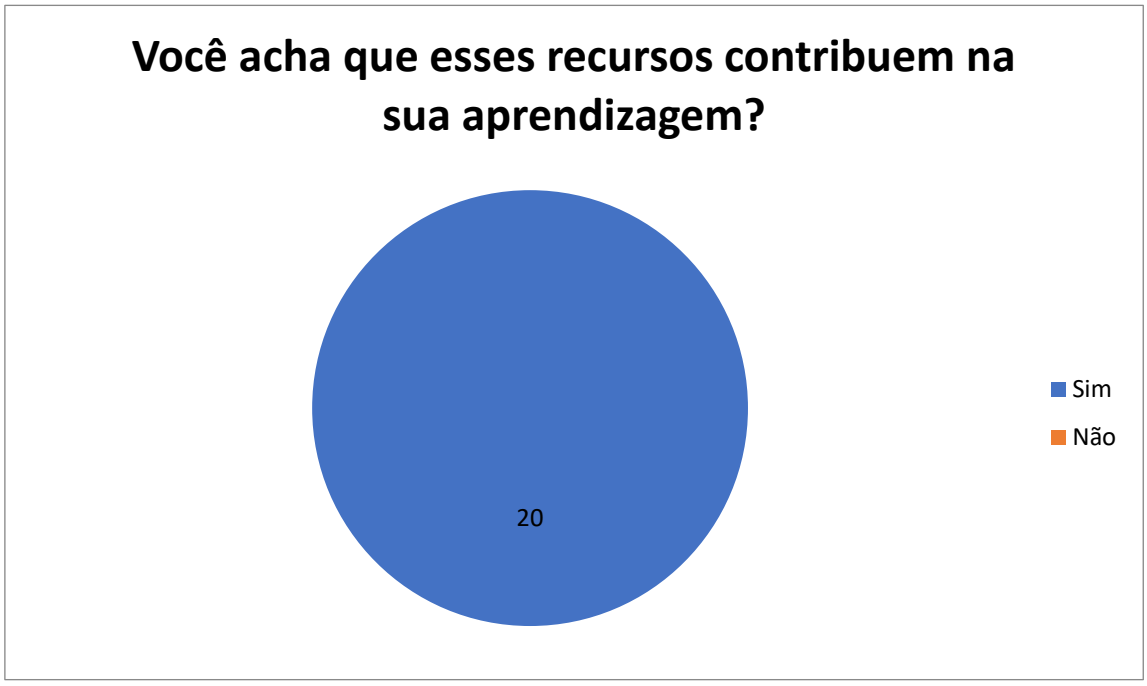
Dessa forma, a pergunta sobre a preferência pelo uso da tecnologia emerge como uma ferramenta valiosa para desvendar a complexidade do relacionamento dos alunos com a tecnologia. Essas descobertas detalhadas

contribuem para uma compreensão mais rica e contextualizada, orientam estratégias educacionais mais sensíveis às necessidades individuais e às diferentes perspectivas dos estudantes em relação ao universo tecnológico que permeia seu cotidiano educacional.

Seguindo esse entendimento, Setime *et al.*(2023), destaca que a incorporação da cultura digital e o emprego de tecnologias digitais devem ser uma realidade desde a educação infantil nas escolas. Para que essa integração ocorra de maneira eficaz, é essencial que essa abordagem não se limite apenas à documentação, mas que seja devidamente articulada às práticas e ações pedagógicas do cotidiano escolar.

A sexta pergunta da pesquisa revela que todos os 20 participantes responderam afirmativamente conforme indica o gráfico 7, "Você acha que esses recursos contribuem para a sua aprendizagem?", destaca uma unanimidade notável em relação à percepção positiva do impacto educacional dos recursos tecnológicos. Essa resposta unânime sugere que os participantes reconhecem a contribuição positiva dessas ferramentas em seu processo de aprendizagem.

Gráfico 7- Sexta pergunta do questionário: Você acha que esses recurso contribuem na sua aprendizagem?



Fonte: A pesquisadora (2024)

Ao avaliar o *feedback* coletado, fica evidente que os participantes aceitam e também valorizam a influência positiva desses recursos tecnológicos em sua jornada educacional.

Esta pergunta, ao ir além da simples aceitação ou rejeição da tecnologia, proporcionou uma compreensão mais profunda sobre como os alunos percebem o papel dessas ferramentas no contexto educacional.

Os benefícios potenciais, como acessibilidade a informações, a ludicidade, interatividade proporcionada por aplicativos educacionais e facilidade de pesquisa *online*, podem ter sido fatores-chave destacados pelos alunos.

A sétima questão da pesquisa representou uma abordagem mais aberta, convidando os participantes a expressarem suas opiniões sobre a possibilidade de realizar mais atividades com o uso da tecnologia. As respostas coletadas foram organizadas e estruturadas, conforme mostra o quadro2, proporcionando uma visão estruturada das diversas perspectivas dos participantes em relação a essa temática.

Quadro 2- Dê a sua opinião: Você acha que mais atividades poderiam ser feitas com o uso da tecnologia?

Alunos	Respostas
Aluno A	"Eu achei muito legal e divertido."
Aluno B	"Eu achei que essa aula é mais importante para o meu futuro."
Aluno C	"Eu gostei muito porque acho que ajudou mais no meu estudo."
Aluno D	"Eu achei mais fácil, rápido, prático e bem melhor."
Aluno E	"É mais útil, legal e prático."
Aluno F	"Eu acho que a aula fica mais avançada."
Aluno G	"Achei mais rápido, prático e bem melhor."
Aluno H	"Achei o jeito mais novo e mais útil."
Aluno I	"Eu adoro aula no celular."
Aluno J	"É maneiro e divertido e eu gosto muito da tecnologia."
Aluno K	"Achei mais legal e divertido."
Aluno L	"Gostei porque é muito legal, e poderia ter aula assim mais

	vezes.”
Aluno M	“Para aprender a ler, ajuda mais com certeza.”
Aluno N	“Porque ajuda a ler e escrever melhor.”
Aluno O	“A tecnologia ajuda no conhecimento.”
Aluno P	“O uso da tecnologia torna a aula diferente e mais legal.”
Aluno Q	“Porque a mão dói, então fica melhor na tecnologia.”
Aluno R	“É mais legal, mas eu gostaria de saber se é muito caro?”
Aluno S	“É muito bom, eu quero mais vezes.”
Aluno T	“Eu amei demais.”

Fonte: A pesquisadora (2024)

O Quadro citado revela uma ampla gama de opiniões, refletindo a diversidade de experiências e percepções dos alunos sobre a integração da tecnologia em suas atividades educacionais. Alguns participantes puderam expressar entusiasmo e reconhecimento dos benefícios da tecnologia, enquanto outros puderam apresentar reservas ou preocupações.

Ao analisar as respostas, foi possível identificar cada participante individualmente, atribuindo letras do alfabeto para preservar a confidencialidade e manter um registro organizado.

Essa abordagem sistemática permitiu uma compilação eficiente das diferentes opiniões, proporcionando uma compreensão clara e detalhada das percepções dos participantes em relação à extensão do uso da tecnologia nas atividades educacionais.

O aluno A compartilhou sua perspectiva ao afirmar que achou mais divertido o formato de aula que envolveu o uso de tecnologias digitais. Essa percepção destaca o aspecto educacional assim como, o caráter envolvente e atrativo que as tecnologias trouxeram à experiência de aprendizagem desse aluno específico.

Por sua vez, o aluno B foi além, expressando a importância que essa abordagem específica terá para o seu futuro. Essa observação ressalta a consciência dos alunos sobre a relevância das tecnologias digitais na

preparação para desafios futuros, evidenciando uma conexão entre a prática atual e as perspectivas de suas trajetórias educacionais e profissionais.

O aluno C compartilhou uma avaliação positiva, destacando que essa abordagem inovadora foi especialmente benéfica para seus estudos. Essa percepção sugere uma compreensão mais profunda de como o uso de tecnologias pode contribuir significativamente para o processo de aprendizagem individual.

Além disso, uma aluna D expressou a visão de que essa abordagem foi não apenas mais fácil e rápida, mas também mais interessante e melhor em comparação com métodos tradicionais. Essa perspectiva reflete a ideia de que a introdução de tecnologias digitais otimiza a eficiência, eleva o nível de interesse e qualidade percebidos na experiência de aprendizagem.

Essas diversas opiniões dos alunos, destacadas durante a roda de conversa, enriqueceram a compreensão do impacto das tecnologias digitais no ambiente educacional. Elas enfatizam a relevância de incorporar as perspectivas dos estudantes na formulação de estratégias pedagógicas, fornecendo contribuições valiosas para a constante melhoria da integração de tecnologias no processo de ensino-aprendizagem.

O aluno E compartilhou seu ponto de vista, destacando a utilidade, a legalidade e a praticidade dessa abordagem inovadora. Essa tríade de qualidades ressalta a eficácia da utilização de tecnologias digitais e enfatiza o aspecto atrativo e conveniente que esse formato de aula proporcionou.

O aluno F trouxe uma perspectiva diferenciada ao descrever a abordagem como uma "técnica avançada" e "muito boa". Essa observação sugere a eficiência, a sofisticação percebida na aplicação das tecnologias, refletindo a percepção positiva do aluno sobre o nível de inovação e qualidade da experiência educacional.

Da mesma forma, o aluno G compartilhou sua visão ao afirmar que a abordagem com tecnologias digitais foi mais fácil de aprender, rápida, prática e, "bem melhor". Essa avaliação abrangente destaca a eficácia percebida nos aspectos fundamentais do processo de aprendizagem, reforçando a ideia de que o uso de tecnologias contribui para tornar a experiência educacional mais acessível e eficiente.

A aluna H adicionou uma perspectiva única, descrevendo a abordagem como uma "novidade" e "bem mais prática". Essa percepção sublinha o caráter inovador da utilização de tecnologias digitais, sugerindo que a novidade intrínseca a essa abordagem adiciona um elemento de interesse e praticidade à experiência educacional.

Os depoimentos dos alunos I, J e K ressaltam a aprovação das aulas com o uso de tecnologia. O aluno I demonstrou sua preferência pelas aulas no celular, indicando um apreço específico por essa ferramenta no aprendizado. O aluno J descreveu as aulas como divertidas e expressou seu forte gosto por elas. Já o aluno K afirmou ter achado as aulas mais interessantes e divertidas.

O retorno positivo do aluno L, que expressou ter gostado das aulas por considerá-las legais e manifestou o desejo de que ocorram com mais frequência, revela um valioso indicativo de seu engajamento e satisfação com o processo de aprendizado. Esse tipo de retorno transcende a compreensão do conteúdo, evidenciando também o impacto positivo das estratégias pedagógicas adotadas. Para os educadores, essas informações são fundamentais, pois apontam para a assimilação do conteúdo e para a eficácia das abordagens implementadas.

O relato do aluno M, enfatizando que as aulas com o uso de tecnologias são benéficas para aprender a ler e mais eficazes, oferece dados valiosos sobre a percepção positiva do impacto dessas ferramentas no processo de ensino. Essa análise destaca a eficácia das estratégias digitais na promoção da aprendizagem e no apoio ao desenvolvimento de habilidades de leitura.

O comentário do aluno N, que mencionou que os recursos tecnológicos auxiliam na melhoria da leitura e escrita, é significativo, sugerindo uma percepção positiva do impacto dessas ferramentas no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita. Essa valorização dos recursos tecnológicos como facilitadores do processo de aprendizado é evidente nesse relato.

A declaração do aluno O, reflete uma apreciação positiva da contribuição da tecnologia para o conhecimento. Essa perspectiva sugere que o aluno percebe as ferramentas digitais como recursos eficazes para desenvolver a compreensão e aprendizado.

A afirmação do aluno P, indicando que a aula com tecnologia torna o ambiente diferenciado e mais agradável, destaca uma perspectiva positiva em

relação à integração de recursos tecnológicos no ambiente educacional. O reconhecimento de que as aulas se tornam mais atraentes e agradáveis com o uso de tecnologia é um indicativo importante do impacto positivo dessas abordagens.

O aluno Q mencionou que “a mão dói”, sugerindo possivelmente o esforço físico em atividades manuais como escrever à mão. A introdução de tecnologia, como digitadores ou tablets, pode aliviar esse esforço, oferecendo uma alternativa mais confortável. Essa percepção destaca como a tecnologia pode proporcionar um ambiente de aprendizado mais ergonômico e adaptado às necessidades dos alunos.

As declarações dos alunos R, S e T indicam experiências positivas e satisfatórias com atividades que envolvem tecnologia. Essa resposta vai além do aspecto cognitivo, sugerindo uma conexão emocional com a integração dos recursos tecnológicos. Essa linguagem emocional destaca a importância de abordagens tecnológicas para criar experiências de aprendizado envolventes e positivas. No entanto, é importante notar que o aluno R expressou diversas preocupações em relação aos custos associados a dispositivos como tablets e telefones. Essa perspectiva, adiciona um elemento crítico à discussão sobre a implementação de tecnologia na educação, considerando aspectos econômicos e acessibilidade para todos os alunos.

As respostas obtidas nessa questão aberta possibilitou uma ampla diversidade de pensamentos, desde sugestões específicas de atividades até reflexões mais abrangentes sobre a integração da tecnologia no ambiente de aprendizagem. A diversidade dessas opiniões é valiosa para orientar futuras estratégias pedagógicas e contribuir para o planejamento de atividades com o uso da tecnologia.

Na fase final da avaliação, promoveu-se uma roda de conversa que se revelou como um momento significativo e enriquecedor para os alunos conforme mostra a figura 23 . Nesse contexto, foi oferecida a oportunidade para que expressassem livremente suas ideias e avaliações em relação aos três dias de aula.

Figura 23 - Roda de conversa



Fonte: A pesquisadora (2024)

Assim, as experiências compartilhadas pelos alunos durante a roda de conversa evidenciam os benefícios tangíveis das tecnologias digitais e o impacto significativo dessas ferramentas no ambiente educacional. Ao considerar essas narrativas de forma coletiva, obtém-se uma compreensão mais abrangente do potencial positivo das tecnologias digitais na dinâmica escolar.

5. ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO

Diante da abordagem inicial, centrada na pergunta sobre o gosto pela escrita, na qual percebemos que 65 por cento dos participantes revelaram não gostar de ler , esse dado trouxe à tona as diferentes perspectivas dos alunos e estabeleceu as bases para uma compreensão mais rica e aprofundada da relação deles com a prática da escrita, promovendo uma análise mais ampla e enriquecedora do tema.

Corroborando com essa ideia, os autores Martins, Carvalho e Dangió (2018), apontam que não coincidentemente, a invenção da escrita foi o catalisador da necessidade de métodos educativos estruturados, levando à

criação da escola como instituição encarregada de cultivar nas pessoas a habilidade de ler e escrever.

Nesta perspectiva, Kilian (2021) afirma que no que diz respeito à escrita, devido a ser um sistema artificial com suas próprias regras, torna-se uma atividade constante na vida estudantil. Mais do que compreender completamente as normas gramaticais para o registro escrito, é crucial estar atento ao desenvolvimento lógico da articulação das ideias, permitindo que o estudante se expresse com eficácia. Este é um trabalho desafiador que não se limita apenas à escrita, mas, sobretudo, à reescrita, envolvendo um movimento de ida e volta que, frequentemente, causa fadiga nos alunos, sendo essencial que o professor conduza esse processo de maneira eficaz.

Desse modo, Martins; Carvalho e Dangió, (2018) esclarece que a cada geração subsequente, torna-se imperativo instruir sobre o funcionamento do sistema de escrita adotado, a fim de manter viva essa expressão essencial da humanidade quando utilizada por elas.

Nesse contexto, a abordagem reflexiva sobre o gosto pela escrita e suas implicações, aliada à análise dos dados e às contribuições de estudiosos, destaca a complexidade dessa prática e reforça a necessidade contínua de instrução e orientação para garantir a eficácia e a relevância da expressão escrita ao longo das gerações.

Sendo assim, torna-se fundamental que os professores desenvolvam abordagens e atividades que estimulem e cultivem o interesse dos alunos pela escrita.

Com relação abordagem expressa na segunda pergunta, na qual a maioria dos alunos revelaram não ter o costume de ler, permitiu uma compreensão mais abrangente do universo literário dos alunos, contribuindo para uma análise mais profunda dos dados coletados.

Nesse contexto, Santos e Vieira (2022) destacam que é perceptível que, nos primeiros anos de vida, a criança possui concepções difusas sobre suas preferências, distinções entre o que é considerado bom ou ruim, certo ou errado.

Suas percepções nesse estágio inicial são predominantemente baseadas em sentidos. Ao longo do tempo, ela desenvolverá percepções inicialmente superficiais em relação às pessoas ao seu redor e ao ambiente em

que está inserido. É relevante salientar que o ambiente familiar desempenha um papel fundamental, sendo o cenário no qual a criança é exposta a uma variedade de estímulos físicos, ambientais e, sobretudo, emocionais, exercendo uma influência direta em seu desenvolvimento cognitivo.

Além disso, de acordo com Santos e Vieira (2022), na infância, a função do professor é de extrema importância para facilitar a aquisição e o desenvolvimento do gosto e hábito pela leitura. Essa influência é ainda mais significativa durante o Ensino Fundamental, fase crítica no desenvolvimento intelectual da criança, descrita pela introdução e desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

Ainda, conforme os estudos de Santos e Vieira (2022), durante esse estágio, o docente exerce uma função essencial na promoção do interesse e no estímulo do hábito de leitura na criança, estabelecendo uma conexão mais profunda com os livros.

Nos estudos de Dantas e Carneiro (2022) dizem que a familiaridade com a prática da leitura não é algo novo e não causa surpresa aos professores. Há bastante tempo, tem-se discutido sobre os desafios de realizar um trabalho que coloque a leitura em destaque.

Ainda, de acordo com Dantas e Carneiro (2022), o trabalho com a leitura ainda apresenta desafios a serem superados, demandando disposição e empenho tanto por parte dos educadores quanto dos alunos.

Dessa forma, Dantas; Carneiro (2022) afirmam que o ensino da leitura e, também, da escrita deve incorporar uma aplicabilidade prática no contexto de vida dos alunos, a fim de ser verdadeiramente eficaz e significativo para o estudante.

Para Dantas e Carneiro, (2022) para que haja um aprendizado promissor, é fundamental que o estudante manifeste interesse e tenha sua curiosidade despertada. No entanto, como realizar isso? É essencial apresentar a eles o mundo letrado de maneira alegre e fascinante, semelhante à forma como são introduzidos a brincadeiras e brinquedos.

Na mesma perspectivas têm-se as ideias de Freitas e Sousa (2019), o qual afirma que é imprescindível desenvolver estratégias e recursos pedagógicos que despertem o interesse dos alunos, incentivando sua participação e auxiliando na superação das dificuldades no processo de

aquisição da leitura e escrita. Isso se justifica pelo fato de que as atividades de leitura e escrita são fundamentais como práticas sociais relevantes para a interpretação do mundo, desempenhando um papel essencial no desenvolvimento da cidadania.

Os mesmo autores Freitas e Sousa (2019) enfatizam a importância de despertar no aluno o apreço pela leitura e fortalecer os fundamentos para a construção de leitores críticos. No entanto, para estimular o interesse pela leitura, é necessário que o professor planeje e proponha atividades que sejam adequadas ao universo dos alunos, respeitando tanto o perfil individual quanto o contexto em que estão inseridos.

Desse modo, Freitas e Sousa (2019) também apontam que o uso recorrente de atividades lúdicas nas salas de aula tem se destacado como um recurso pedagógico que contribui para facilitar o processo de ensino-aprendizagem, proporcionando aos alunos uma experiência significativa no contexto do currículo escolar.

Assim, os estudos consultados apontam para a necessidade contínua de esforços por parte dos educadores, familiares e da sociedade como um todo para promover um ambiente propício ao desenvolvimento do gosto pela leitura desde a infância, reconhecendo a leitura como uma habilidade técnica e como uma prática social importante para a formação integral dos indivíduos.

Com relação a terceira pergunta, na qual entre os 20 participantes desta pesquisa, 17 afirmaram utilizar internet. A análise dessas respostas pode contribuir para uma compreensão mais profunda do impacto da tecnologia na educação e na forma como os alunos buscam e interagem com informações no ambiente online.

Conforme, Melo (2023) em questão de instantes e em milhões de *megabits*, todos nós estamos interligados, em direção a um novo mundo que transcende o paradigma da sociedade do século XXI para uma sociedade totalmente conectada.

Na perspectiva de Melo (2023), o emprego das ferramentas tecnológicas tem avançado consideravelmente, permeando diversos setores da vida social. Na área educacional, esse progresso não poderia ser exceção, uma vez que os impactos desses avanços se refletem no processo social presente tanto em ambientes públicos quanto privados. Assim, a influência das mídias é

experimentada pelos membros da sociedade, moldando atividades e interações com seus pares.

Miranda, Melo e Silva, (2021) destacam que, em meio às mudanças na sociedade, as inovações tecnológicas surgiram gradualmente, desempenhando o papel de suportes técnicos. Essas inovações são descritas como facilitadoras da vida cotidiana, proporcionando informações de maneira acessível para a população em geral e que as transformações tecnológicas têm impactos positivos na vida das pessoas, tornando a informação mais disponível e acessível.

Ainda de acordo com Miranda, Melo e Silva (2021) ,os últimos anos, as tecnologias digitais têm ocupado um lugar significativo na rotina de muitas pessoas, resultando em notáveis transformações.

Desse modo, percebemos uma convergência de perspectivas entre as respostas dos participantes da pesquisa , onde a maioria fazem uso da internet, e os autores, ressaltando que as tecnologias digitais, especialmente a internet, têm se consolidado como agentes transformadores na sociedade contemporânea. Essas transformações não apenas afetam a forma como as pessoas acessam informações, mas também reconfiguram os processos de aprendizado e interação, apontando para um futuro educacional e social marcado pela rápida evolução tecnológica e suas implicações.

Corroborando com os dados obtidos na quarta pergunta, nas quais dentre os 20 participantes, 15 informaram não ter utilizado a internet para trabalhos escolares, os estudos de Moraes (2023), ressaltam a centralidade da integração de tecnologias digitais na educação como um impulso para o desenvolvimento educacional no século XXI. A tecnologia, ao oferecer acesso imediato à informação, se torna uma ferramenta essencial no ensino-aprendizagem, e proporciona experiências significativas para estudantes de todas as idades.

A fusão da tecnologia com a educação, conforme destacado por Moraes (2023), surge como uma estratégia para que os educadores ressignificarem seus métodos de ensino, estabelecerem conexões mais profundas com os alunos e os incentivarem a explorar informações de maneiras inovadoras. A orientação, suporte e instruções cuidadosas sobre o uso responsável da

tecnologia capacitam os estudantes com novas habilidades, contribuindo positivamente para seu desempenho escolar.

Em suma, a análise dos resultados dessa pergunta fornece um panorama das práticas dos alunos em relação ao uso de tecnologia para trabalhos escolares e abre espaço para reflexões sobre os desafios e oportunidades na integração da tecnologia na educação, destacando o papel importante do professor nesse contexto dinâmico e em constante evolução.

No entanto, constatou-se uma unanimidade na quinta pergunta, sobre se o participante havia feito algum trabalho utilizando o celular ou computador.

Diante do exposto, Setime *et al*.(2023), ressaltam que esse processo está cada vez mais presente em nossas vidas diárias e que trazer essa realidade para a sala de aula é muitas vezes encarado como um desafio significativo a ser superado.

Nesse sentido, superar os desafios associados a trazer essa realidade para a sala de aula é fundamental para proporcionar uma educação alinhada aos ideais do século atual. Essas considerações reforçam a necessidade de abordagens inovadoras que integrem a tecnologia de maneira contextualizada e efetiva no ambiente educacional.

Reforçando a percepção evidenciada nas respostas dos participantes durante a sexta pergunta, na qual todos reconheceram a importância da tecnologia na aprendizagem, Vidal e Miguel (2020) afirmam que as tecnologias digitais de informação e comunicação desempenham um papel significativo na maneira como os indivíduos interpretam o mundo, a sociedade e as culturas.

Dentro desse contexto, é incontestável que essas ferramentas estão estabelecendo novos alicerces para a interação humana com o ambiente, com os outros e consigo mesmo.

De acordo com os estudos referenciados por Pimentel e Costa (2018), a sociedade conectada em rede como um elemento relevante para compreender a cultura digital na qual estamos imersos. Essa sociedade molda nossas atitudes e comportamentos diante de diversos aspectos da vida e desempenha um papel fundamental na compreensão das crianças, que também fazem parte desse contexto de vida conectada.

Esses pesquisadores, Pimentel e Costa (2018), também apontam a importância de uma análise cuidadosa no uso das tecnologias digitais por essas crianças, seja no contexto escolar ou em outros espaços.

Em relação à sétima pergunta, que era aberta e indagava sobre a contribuição dos recursos tecnológicos na aprendizagem dos alunos, e também a realização de uma roda de conversa, revelou-se um momento enriquecedor para a pesquisa proporcionando uma oportunidade valiosa para aprofundar as análises, explorar as perspectivas individuais dos participantes e captar detalhes sobre as experiências vivenciadas durante a aplicação da sequência didática.

Nesse contexto, as contribuições espontâneas dos participantes durante a roda de conversa enriqueceram significativamente a compreensão global dos resultados.

Diante disso, as vozes dos estudantes revelaram uma gama de percepções e avaliações distintas, proporcionando uma visão abrangente sobre os impactos dessas abordagens inovadoras no ambiente de aprendizado.

A esse respeito Arantes (2022) enfatiza que é fundamental escutar nossos alunos e, a partir de suas opiniões, nos reinventarmos. Isso não implica perder a essência do que é importante, mas sim buscar constantemente abordagens inovadoras de ensino, pois nos dias de hoje, surgiram novas modalidades de aprendizado.

Conforme ressaltado por Vidal e Miguel, (2020) a integração de metodologias que envolvem o uso de tecnologias digitais pode enriquecer a abordagem pedagógica, promovendo maior participação dos alunos, reflexão sobre os conhecimentos adquiridos e desenvolvimento de habilidades críticas. Essa estratégia demonstra ser promissora para motivar os alunos e possibilitar a retenção significativa das informações ao longo do tempo.

Assim sendo, percebe-se a relevância de adaptar constantemente as práticas pedagógicas, integrando inovações tecnológicas para atender às novas modalidades de aprendizado na atualidade. Ouvir os alunos torna-se uma estratégia essencial para contribuir no desenvolvimento continuamente do processo educacional.

6- CONCLUSÃO

De maneira objetiva, a pesquisa buscou desenvolver no aluno das séries iniciais do Ensino Fundamental habilidades de ler e escrever adequadamente em diversas situações, utilizando diversos gêneros textuais por meio de uma sequência didática visando destacar diversas formas de produção de ideias e comunicações.

Constatou-se que o objetivo geral foi alcançado, uma vez que a pesquisa identificou que a implementação de sequências didáticas e o emprego de tecnologias são eficazes para auxiliar no processo de desenvolvimento da leitura e escrita dos estudantes nas séries iniciais.

Para abordar de maneira abrangente as complexidades enfrentadas pelos alunos nas séries iniciais durante o processo de leitura e escrita, a fim de atingir o primeiro objetivo específico desta pesquisa, fundamentou-se em uma extensa revisão das referências bibliográficas disponíveis. A análise detalhada dessas fontes permitiu uma compreensão mais profunda das variadas dificuldades encontradas pelos estudantes nessa fase importante do desenvolvimento educacional, fornecendo uma base sólida para a investigação e proposição de estratégias eficazes de intervenção pedagógica.

A sequência didática é a metodologia proposta neste estudo como recurso de planejamento, organização e alternativa para contribuir no processo de reforço e desenvolvimento, o que contribuiu para que o segundo objetivo específico fosse alcançado.

Dessa maneira, foi concebida uma sequência didática que buscou harmonizar de forma integrada gêneros textuais e tecnologias digitais, visando impulsionar a ludicidade no processo de aprendizagem e conferir ao ensino uma abordagem mais dinâmica. Os resultados observados durante as aulas e avaliações demonstram que essa integração entre os gêneros textuais e as ferramentas digitais promove uma experiência educacional pautada pela interatividade e pela estimulação criativa. Essa abordagem contribuiu de maneira significativa para a construção de um ambiente mais participativo e eficaz nas séries iniciais, evidenciando a potencialidade dessa metodologia em enriquecer a experiência educacional dos alunos.

Diante desse contexto, destaca-se a relevância de realizar uma reflexão aprofundada sobre o processo de leitura e escrita, especialmente quando associado às tecnologias digitais. Entender a interseção entre as habilidades tradicionais de leitura e escrita e as inovações tecnológicas torna-se fundamental para uma abordagem educacional abrangente e alinhada às demandas contemporâneas.

Pode-se inferir que o estudo evidenciou o potencial das sequências didáticas como recursos pedagógicos, enfatizando sua contribuição valiosa no processo de ensino-aprendizagem.

Além disso, proporcionou uma significativa contribuição ao entendimento reflexivo, demonstrando que as sequências didáticas, desenvolvidas com o auxílio das tecnologias digitais, viabilizaram uma aprendizagem significativa e estimulante.

Essa abordagem foi fundamentada no conhecimento prévio dos alunos e no acompanhamento do processo evolutivo de cada educando, ressaltando a eficácia dessa metodologia na promoção de uma educação envolvente e centrada no aprendiz.

A avaliação do impacto dessa integração nas sequências didáticas, no que diz respeito ao desempenho dos alunos em leitura e escrita, é uma etapa fundamental para compreender a eficácia dessas abordagens. A busca por resultados significativos nesse domínio também possibilitou o alcance positivo do terceiro objetivo.

Os resultados obtidos indicam que os objetivos propostos foram cumpridos evidenciando que atividades que incorporam recursos tecnológicos, alinhados aos interesses dos alunos, têm capacidade de tornar o ensino mais dinâmico, lúdico e interativo.

Assim sendo, espera-se que este estudo sirva como um ponto de partida para novas pesquisas e contribua para o desenvolvimento dos alunos no processo de leitura e escrita nas séries iniciais, tendo as sequências didáticas e os recursos tecnológicos como aliados nesse importante processo educacional.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALARCON, A. M. Y.; NOVELLO, T. P. Produções científicas: abordagens pedagógicas da utilização da plataforma YouTube. REAMEC - Rede Amazônica de Educação em Ciências e Matemática, [S. l.], v. 9, n. 2, p. e21048, 2021. DOI: 10.26571/reamec.v9i2.11656. Disponível em: https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/reamec/article/view/11656. Acesso em: 18 set. 2023.

ALBUQUERQUE, A.; MARTINS, M. A. Escrita inventada no jardim-de-infância: Contributos para a aprendizagem da leitura e escrita. Análise Psicológica, v. 36, n. 3, p. 341-354, 2018. Disponível em: https://doi.org/10.14417/ap.1308.

ALVES, José. YouTube Edu: canais de videoaulas para ajudar professores e alunos. 2020. Disponível em: https://www.cenpec.org.br/noticias/youtube-edu-canais-de-videoaulas-para-ajudar-professores-e-alunos.

AMORIM, Maria José Duarte de; NASCIMENTO, Marinalva Ferreira do. "Holograma: Uma Linguagem Inovadora Para o Ensino da Cartografia Escolar." Revista Geoaraguaia, v. 11, n. 02, p. 166-182, 2021.

ARANTES, Sheila. Sequência Didática fundamentada na Aprendizagem significativa como facilitadora no processo de alfabetização e Letramento mediada pelas novas tecnologias digitais. Ed. Appris, 2022.

ARAÚJO, Andréa Brito de; ARANTES, Sheila da Silva Ferreira; ESPÍRITO SANTO, André Cotelli do; MÓL, Antônio Carlos de Abreu; SIQUEIRA, Ana Paula Legey. A formação continuada mediada pelas novas tecnologias digitais em parceria com as famílias no ambiente escolar. Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 23, nº 25, 4 de julho de 2023. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/25/a-formacao-continuada-mediada-pelas-novas-tecnologias-digitais-em-parceria-com-as-familias-no-ambiente-escolar.

ATAÍDES Júnior, J. R.; AMORIM, M. J. D. de; NASCIMENTO, M. F. do. Holograma: Uma Linguagem Inovadora Para o Ensino da Cartografia Escolar. Revista Geoaraguaia, v. 11, n. 02, p. 166–182, 2021. Disponível em: https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/geo/article/view/13065.
BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: http://download.basenacionalcomum.mec.gov.br/. Acesso em: 02 ago. 2023.

FERREIRA, L. F. S.; SILVA, V. M. C. B. O uso do aplicativo Canva Educacional como recurso para avaliação da aprendizagem na Educação Online. Research, Society and Development, [S. l.], v. 9, n. 8, p. e707986030, 2020. DOI: 10.33448/rsd-v9i8.6030. Disponível em: https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/6030.

CARNEIRO, Auner Pereira; FIGUEIREDO, Ismérie Salles de Souza; LADEIRA, Thalles Azevedo. A importância das tecnologias digitais na Educação e seus desafios. Revista Educação Pública, v. 20, nº 35, 15 de setembro de 2020. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/35/joseph-a-importancia-das-tecnologias-digitais-na-educacao-e-seus-desafios-a-educacao-na-era-da-informacao-e-da-cibercultura.

CIRÍACO, Flávia Lima. A leitura e a escrita no processo de alfabetização. Revista Educação Pública, v. 20, nº 4, 28 de janeiro de 2020. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/4/a-leitura-e-a-escrita-no-processo-de-alfabetizacao.

COMPAINHA DAS LETRINHAS. Fábulas de Esopo. São Paulo, 1994. p. 38 (adaptado).

CONTE, E.; HABOWSKI, A. C.; RIOS, M. B. Ressonâncias das tecnologias digitais na educação. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, Araraquara, v. 14, n. 1, p. 31–45, 2019. DOI: 10.21723/riaee.v14i1.11110. Disponível em: https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/11110. Acesso em: 13 set. 2023.

COSTA, Maurício José Morais; JÚNIOR, João Batista Bottentuit. Formação docente, APP Learning e letramento digital: um estudo da percepção dos professores sobre o aplicativo Padlet. Revista Faz Ciência, v. 22, n. 35, p. 98-98, 2020.

DANTAS, Ireny Bueno; CARNEIRO, Lindaura Rodrigues. A leitura no Ensino Fundamental: desafios e possibilidades. Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 22, nº 34, 13 set. 2022. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/34/a-leitura-no-ensino-fundamental-desafios-e-possibilidades.

DIANA, Daniela. O que é Poesia? Toda Matéria. Disponível em: https://www.todamateria.com.br/o-que-e-poesia/.

DIANA, Daniela. Texto Descritivo. Toda Matéria. Disponível em: https://www.todamateria.com.br/texto-descritivo/.

DIAS, Richelle Kehrle de Paula. O uso de recursos educacionais digitais como ferramenta promotora nas aulas de Matemática do Ensino Médio. Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 23, nº 42, 31 out. 2023. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/41/o-uso-de-recursos-educacionais-digitais-como-ferramenta-promotora-nas-aulas-de-matematica-do-ensino-medio.

FRADE, I. C. A. da S. A escrita na Política Nacional de Alfabetização. Revista Brasileira De Alfabetização, v. 1, nº 10, 2020. DOI: 10.47249/rba.2019.v1.369.

GOMES, Cristiane Patrícia Rocha; PENHA, Pedro Xavier da. Mapeando as principais dificuldades de aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental: estudos na Revista Cefac. Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 21, nº 11, 30 mar. 2021. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/11/mapeando-as-principais-dificuldades-de-aprendizagem-nos-anos-iniciais-do-ensino-fundamental-estudos-na-irevista-cefaci.

FERREIRA, E. M. de O.; MUNIZ, D. M. S.; OLIVEIRA JÚNIOR, O. B. Sequências didáticas, tecnologias e aprendizagem de língua portuguesa na escola de ensino médio. Educ. Form., [S. l.], v. 3, n. 9, p. 71–87, 2018. DOI: 10.25053/redufor.v3i9.857. Disponível em: https://revistas.uece.br/index.php/redufor/article/view/857. Acesso em: 2 jan. 2024.

FREITAS, Luana Patrícia Costa; SOUSA, Angela Costa de. Letramento e Alfabetização: O uso de variados gêneros textuais para despertar o interesse pela leitura numa escola pública do município de Belém-PA. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA8_ID10883_15082019112404.pdf.

GOMES, Karlo Geam; MUNIZ, Andressa de Oliveira Souza; SOUZA, Sara de Jesus Pereira de. "As TDICs no campo de atuação social vida pública: uma sequência didática do gênero textual linha do tempo com o Canva." Educação em Foco, v. 26, Especial 03, 2021, p. e26071-e26071.

GOVERNO DE MINAS. Música Borboleta de Vinícius de Moraes. Disponível em: https://youtu.be/3xIftzW8Qyc.

INEP. Ministério da Educação. Colaboradores: Assessoria de Comunicação Social do Inep. "MEC e Inep divulgam resultados do SAEB e do IDEB 2021", 16 set. 2022. Disponível em: https://www.gov.br/inep/pt-br/assuntos/noticias/saeb/mec-e-inep-divulgam-resultados-do-saeb-e-do-ideb-2021.

JUNGES, de Lima Velho; GATTI, Amanda. "Estudando por vídeos: o Youtube como ferramenta de aprendizagem." Informática na Educação: Teoria & Prática, v. 22, n. 2, 2019. DOI: 10.22456/1982-1654.88586.

JUNGES, D. de L. V.; ROSA, L. P. da; GATTI, A. "Youtube e educação matemática: um estudo dos canais especializados em ensinar matemática escolar." Perspectiva, v. 39, n. 1, 2021, p. 1–20. DOI: 10.5007/2175-795X.2021.e70781.

KILIAN, Carina. "O despertar para o Mundo Letrado: Leitura e escrita na escola." Decifrar-RD-Ano7, Vol. 8, N. 16. Disponível em: https://ppgl.ufam.edu.br/publicacoes-ppgl/74-periodicos/123-e.html.

LOIOLA de Araujo, B.; IELPO MOURÃO, C. "Jogo didático: a utilização do Wordwall® como abordagem metodológica para contribuição no processo de ensino aprendizagem." Revista Cocar, v. 15, n. 33, 2021. Disponível em: https://periodicos.uepa.br/index.php/cocar/article/view/4080.

LUCENA, Simone; MOTA, Gersivalda Mendonça da; SANTOS, Sandra Virgínia Correia da Andrade. "Produzir e compartilhar: a produção de professores da educação básica no YouTube." Educação, v. 28, n. 1, jan./abr. 2021, p. 321-338.

MARCILIO, Simone; TINOCO, Dhienes Charla Ferreira. "LETRAMENTO EMERGENTE: A SEQUÊNCIA DIDÁTICA NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO INFANTIL." Revista Philologus, Ano 27, n. 81 Supl., set./dez. 2021. Disponível em: https://www.revistaphilologus.org.br/index.php/rph/article/view/975/1043.

MAROQUIO, Vanusa Stefanon. "Sequências didáticas como recurso pedagógico na formação continuada de professores." Brazilian Journal of Development, v. 7, n. 10, 2021, p. 95397-95409.

MARTINS, Lígia Márcia Martins; CARVALHO, Bruna; DANGIÓ, Meire Cristina Santos. "O processo de alfabetização: da pré-história da escrita a escrita simbólica."

MÉLO, Vaneza Nascimento de Oliveira. "Mídias na Educação: impactos, contribuições e desafios no processo de aprendizagem." Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 23, n. 26, 11 jul. 2023. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/26/midias-na-educacao-impactos-contribuicoes-e-desafios-no-processo-de-aprendizagem.

MIRANDA, Maria Dayane Lima; MELO, Paulete Gonçalves. SILVA, Sangela Lígia Camilo da. Letramento Digital: Em Tempos de Ensino Remoto, Uma necessidade cada vez mais Digital. file:///C:/Users/peter/Downloads/LETRAMENTO+DIGITAL%20(3).pdf

MODELSKI, D., AZEREDO, I., & Giraffa, L. (2018). Formação docente, práticas pedagógicas e tecnologias digitais: reflexões ainda necessárias. REVISTA ELETRÔNICA ESQUISEDUCA, 10(20), 116–133. https://periodicos.unisantos.br/pesquiseduca/article/view/678

NUNES, Maria Rosinete Ayres da Nóbrega. "Wordwall: ferramenta digital auxiliando pedagogicamente a disciplina de Ciências." Revista Educação Pública, v. 21, n. 44, 7 de dezembro de 2021. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/44/wordwall-ferramenta-digital-auxiliando-pedagogicamente-a-disciplina-de-ciencias.

OLIVEIRA, J. V. dos S.; SILVA, S. B. B. da. "Os gêneros textuais digitais como estratégias pedagógicas no ensino de língua portuguesa na perspectiva dos (multi)letramentos e dos multiletramentos." Trabalhos em Linguística Aplicada,

v. 59, n. 3, p. 2162–2182, 2021. Disponível em: https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/tla/article/view/8660383.

OLIVEIRA, N. M.de; MOMO, M. "Dialogando com pesquisas sobre Youtube e educação." #Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia, v. 10, n. 1, 2021. DOI: 10.35819/tear.v10.n1.a4951. Disponível em: https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/4951.

PEREIRA, Janaína de Andrade Nogueira; ABREU, Katia Nazareth Moura de. "Compreensão de leitura: uma proposta didática com o uso do Padlet." Pensares em Revista, v. 25, n. 25, 2022, p. 97-121.
PEREIRA, L.G. "Multiletramentos e Ensino de Língua Portuguesa na Contemporaneidade." Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação (online), Rio de Janeiro, v. 6, n. 1, 2021. E-ISSN 2596-058X.

PIMENTEL, F. S. C.; COSTA, C. J. de S. A. "A cultura digital no cotidiano das crianças: apropriação, reflexos e descompassos na educação formal." Interfaces Científicas - Educação, v. 6, n. 3, 2018, p. 135–146. DOI: 10.17564/2316-3828.2018v6n3p135-146.

RIBEIRO, Ana Elisa. "Multimodalidade, textos e tecnologias: provocações para a sala de aula." Multimodalidade, Textos e Tecnologias, 2021. Disponível em: https://www.academia.edu/46876348/MULTIMODALIDADE_TEXTOS_E_TECNOLOGIAS_Provoca%C3%A7%C3%B5es_para_a_sala_de_aula.

ROCHA, Anna Gabrielle Amorim. "A importância dos gêneros textuais no processo de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa." Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento, Ano 05, Ed. 03, Vol. 10, pp. 18-32, março de 2020. ISSN: 2448-0959. Disponível em: https://www.nucleodoconhecimento.com.br/letras/importancia-dos-generos.

SANTOS, Flávio Renato; OSTI, Andréia; CUNHA, Neide de Brito. "A escrita do Gênero Textual poema no ensino Fundamental I." Espaço Pedagógico, v. 27, n. 2, Passo Fundo, p. 544-568, maio/ago. 2020. Disponível em: https://www.academia.edu/101077865/A_escrita_do_g%C3%AAnero_textual_poema_no_ensino_fundamental_I.

SANTOS, Franck Wirlen Quadros dos. "Sequência didática do gênero conto: uma análise sobre o processo avaliativo." Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 22, nº 4, 1º de fevereiro de 2022. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/4/sequencia-didatica-do-genero-conto-uma-analise-sobre-o-processo-avaliativo.

SANTOS, Juliander da Silva dos; VIEIRA, Rafaela Agustini. "A influência da leitura no processo de ensino-aprendizagem: implicações e possibilidades de ação." Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 22, nº 29, 9 de agosto de 2022. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/29/a-

influencia-da-leitura-no-processo-de-ensino-aprendizagem-implicacoes-e-possibilidades-de-acao.

SETIMI, Stela Ruth Cunha dos Santos et al. "Formação para professores da Educação Infantil com foco na cultura digital." Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 23, nº 13, 11 de abril de 2023. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/13/formacao-para-professores-da-educacao-infantil-com-foco-na-cultura-digital.

SILVA, J. J. et al. "A produção do artigo de opinião em contexto pandêmico: uma experiência de intervenção com sequência didática." Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/370489999_A_producao_do_artigo_de_opiniao_em_contexto_pandemico_uma_experiencia_de_intervencao_com_sequencia_didatica.

SILVA, O. S. F. et al. "Educação, formação docente e multiletramentos: articulando projetos de pesquisa-formação." Educação e Pesquisa, 47, e221083, 2021. DOI: 10.1590/S1678-4634202147221083.

SIQUEIRA, A. P. L. et al. "Ressignificando o projeto sobre cultura indígena por meio das tecnologias digitais: a holografia como possibilidade na Educação Infantil."

SYLVESTRE, Daniela Rebello Pereira. "O uso do padlet para os letramentos do estudante." Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 7, n. 1, 2021, p. 11-11. DOI: 10.29327/217514.7.1-34.

SOARES, Lucas de Vasconcelos; COLARES, Maria Lília Imbiriba Sousa. "Educação e tecnologias em tempos de pandemia no Brasil." Debates em Educação, Maceió, v. 12, n. 28, p. 19-41, Set./Dez. 2020. ISSN 2175-6600. Disponível em: https://www.seer.ufal.br/index.php/debateseducacao/article/view/10157.

SOARES, Magda. Alfaletrar: Toda criança pode aprender a ler e Escrever. 4ª reimp. São Paulo: Contexto, 2022.

UGALDE, M. C. P.; ROWEDER, C. "Sequência didática: uma proposta metodológica de ensino-aprendizagem." Revista de Estudos e Pesquisa sobre Ensino Tecnológico (EDUCITEC), v. 6, Edição Especial, e099220, 2020.

VEIGA, Jaqueline Fonseca; LUTERMAN, Luana Alves. "Realidade virtual e virtualidade real: pathos paradoxais nas práticas de leitura por meio de hologramas e óculos de realidade virtual." PERcursos Linguísticos, v. 7, n. 14, 2017, p. 487-502.

VIANA, Jamile da Silva et al. "Jogos digitais aliados ao contexto alfabetizador." Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação (online). Rio de Janeiro: v. 7, n. 2, 2022. E-ISSN 2596-058X.

VICTOR, L. S. "Tecnologia na Educação: o educar na era digital." Revista Práxis Pedagógica, 3(4), 78–90, 2020. Disponível em: https://periodicos.unir.br/index.php/praxis/article/view/4609. Acesso em 05/08/2023.

VIDAL, Altemar Santos; MIGUEL, Joelson Rodrigues. "As Tecnologias Digitais na Educação Contemporânea." Id on Line Revista Multidisciplinar de Psicologia, Maio/2020, vol.14, n.50, p.366-379. ISSN: 1981-1179. Disponível em: https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/2443/3877.

Web Serie. (2011). Fábulas Inesquecíveis Parte V - O Leão e o Ratinho! Disponível em: https://youtu.be/36Bd_GpCRKs?si=YeKCnz6ko2_1gd0E.

ZABALA, A. A prática educativa: como ensinar. Trad. Ernani F. da Rosa. Porto Alegre: Artmed, 1998.

APÊNDICE A: Sequência Didática – Primeiro Dia

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 x☐ 2 ☐ 3 ☐

Autor (a) da SD: Verônica Rafaela P de Jesus
Revisão realizada: Sheila Arantes - **Email: sheila@csaber.com.br**
Público alvo para capacitação:
Sugestão de quantidade mínimo e máximo de pessoas: Turma com 20 a 25 alunos
Eixo Temático: Língua Portuguesa/Literatura
Conteúdo: Gênero textuais/ Poesia. Ortografia

Turma/Segmento: 4° Ano do Ensino Fundamental
Locais que serão utilizados: ☐ x Sala de Aula☐ Pátio ☐ Online

Objetivos esperados	Valorizar a leitura como fonte de informação, via de cesso aos mundos criados pela literatura e possibilidade de fruição estética, sendo capazes de recorrer aos materiais escritos em função de diferentes objetivos. Saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos. Produzir gêneros textuais (poesia)

1ª **Etapa: Tomada de Consciência (Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem). Tempo:** Sequência didática em Língua portuguesa/ Literatura com atividades para alunos do 4º ano do Ensino Fundamental sobre o Gênero textual: Poesia, ortografia, rimas e produção textual para uma turma de aproximadamente 25 alunos. Conforme a BNCC, pág. 59 Pretende -se consolidar aprendizagem anteriores e ampliar práticas de linguagem e da experiência estética e intercultural das crianças. Essa é a primeira de três sequências didáticas com foco em produção textual, sendo dividido nas seguintes etapas: 1ª Etapa: Apresentação da sequência didática, com os caminhos a serem seguidos; 2ª Etapa: Roda de conversa para diagnóstico do conhecimento prévio acerca do tema abordado; vídeo com a música As borboletas; 3ª Etapa: Apresentação da letra, e do conceito de poesia no Canva para análise e provocações; 4ª Etapa: Atividades usando o wordwall; 5ª Etapa: Avaliação – Debate sobre a produção textual colaborativa, bem como os efeitos sonoros produzidos e a ortografia trabalhada.	
2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo 20 min	Inicialmente a professora irá propor uma roda de conversa, para fazer as seguintes perguntas: . Alguém aqui sabe o que é poesia? . Vocês conhecem alguma poesia? Algum poeta ou poetiza? Então para dinamizar a aula vamos assistir ao vídeo com a música As borboletas: https://youtu.be/3xIftzW8Qyc (repetir para que possam aprender a letra) https://www.canva.com/design/DAFQptBx2Tc/gcHiT5kIUR18H_UrycZWnA/view?utm_content=DAFQptBx2Tc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo 20 min	Vocês gostaram da música? Uau que legal!! Vocês sabiam que essa letra é uma poesia? E foi escrita por um autor bem conhecido chamado Vinícius de Moraes?? Para que a aula fique ainda bem divertida a professora vai colocar o conceito de poesia e passar a letra da poesia pra vocês lerem e analisarem os efeitos sonoros. (data show, canva ou Jamboard) https://www.canva.com/design/DAFQptBx2Tc/gcHiT5kIUR18H_UrycZWnA/edit?utm_content=DAFQptBx2Tc&utm_campaign=designshare&ut

	m_medium=link2&utm_source=sharebutton
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Tempo 20 min Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo 30 min	Vocês perceberam que algumas palavras rimam? Muito bem !! Quais foram? Agora, a professora pode propor um desafio. Um aluno fala uma palavra e o outro vai dizer outra palavra que possa rimar, Daí vamos anotando no tablet, jambord ou notebook Muito legal!!! Mas não acabamos rs Que tal pegarmos essas palavras para fazermos uma poesia colaborativa??? Vocês serão os autores!! Vamos nessa!! Para completarmos nossa missão, vamos ilustrar nossa poesia? Agora, para fecharmos de maneira brilhante, vamos fazer um joguinho com as palavras com ar, er, ir, or e ur Eu começo com a palavra da nossa aula BORBOLETA, vamos lá!! https://wordwall.net/pt/resource/37689847
5º **Avaliação**: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. **Tempo 20** Produzir um texto coletivo com a turma utilizando tablet ou celular, produzir no data show após o texto pronto para uma análise coletiva.	
Recursos Digitais	Data show, computador ou tablet, Tv ou som para a música ou computador para o jogo e nuvem de palavras
Recursos Analógicos utilizados	Cartolina, giz de cera, hidrocor, lápis
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Produzir os textos no tablet ou celular.
Observações:	

APÊNDICE B: Sequência Didática – Segundo Dia

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 x☐ 3 ☐

Autor(a) da SD: Verônica Rafaela P. de Jesus
Revisão realizada: Sheila Arantes - **Email:** sheila@csaber.com.br
Público alvo para capacitação:
Sugestão de quantidade mínimo e máximo de pessoas: Turma com 20 a 25 alunos
Eixo Temático: Língua Portuguesa/ Literatura
Conteúdo: Gênero textuais: Fábula e Adjetivos

Turma/Segmento: 4° ano do Ensino Fundamental
Locais que serão utilizados: x Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Online

Objetivos esperados	- Construir textos respeitando as características essenciais do gênero fábula; Saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos. Reconhecer os adjetivos presentes na Fábula e criar novos.

1ª **Etapa: Tomada de Consciência (Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem). Tempo: 10 min** Sequência Didática em Língua Portuguesa/ Literatura com atividades para alunos do 4° ano do Ensino Fundamental sobre Gênero Textual: Fábula e Adjetivos contextualizado. Conforme a BNCC,pág. 59 Pretende-se consolidar a aprendizagem anteriores e ampliar práticas de linguagem e da experiência estética e intercultural das crianças. Essa é a segunda etapa de três sequências didáticas com foco em produção textual, sendo dividido nas seguintes etapas: 1 Etapa: Apresentação da sequência didática com os caminhos a serem seguidos; 2 Etapa: Inicialmente a professora vai propor uma discussão sobre o gênero textual que foi trabalhado, e fazendo perguntas sobre as características do personagem da história anterior para depois apresentar Um novo gênero; Vídeo com contação da História. 3 Etapa: Apresentação do texto : O Leão e o Ratinho e explicar o conceito de Fábula e as características desse gênero. 4 Etapa: Atividades dinâmicas usando o Wordwal 5 Etapa: Avaliação :Construção individual ou coletiva de Fábula	
2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo 20 min	Inicialmente a professora vai perguntar aos alunos sobre o gênero textual que trabalhamos na aula passada por meio do link https://www.canva.com/design/DAFQptBx2Tc/gcHiT5klUR18H_UrycZWnA/view?utm_content=DAFQptBx2Tc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton Qual foi? E elogiar relembrando o conceito de poesia. Lembrar quais as características das borboletas da poesia da aula anterior. Agora , para que nossa aula fique bem legal, vamos ouvir uma linda história para que possamos aprender um novo gênero textual: Fábula https://youtu.be/36Bd_GpCRKs

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) **Tempo 20min**	A professora vai propor um discussão para dinamizar a aula: Vocês gostaram da História? Perceberam que aqui os animais falam? Então de uma maneira bem interessante e inovadora vamos ver a letra da história e aprender mais sobre esse gênero textual(apresentar no Canva, Data show ou Jamboard) https://www.canva.com/design/DAFRW4Id7Vo/GwxWrUO418gYARaDFOE46g/edit?utm_content=DAFRW4Id7Vo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton Vocês lembram que nós falamos sobre as características das borboletas? Muito bem, amarelas, brancas ,azuis... Pois é... Essas características ou qualidades nós chamamos de Adjetivos. Adjetivo qualifica o substantivo. Alguém pode dizer uma qualidade do leão da fábula? E do ratinho? Parabéns. Tenho uma linda surpresa pra vocês. Podemos ver alguns animais em três D (Utilizar o celular e a pirâmide para holograma)
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. **Tempo 20 min**	Para uma atividade ainda mais dinâmica , temos um joguinho para localizarmos alguns adjetivos: https://wordwall.net/pt/resource/37888006
5º **Avaliação**: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. **Tempo 20 min** Produção textual, criar fábulas com o alunos, a partir dos animais escolhido por eles ou aqueles que visualizaram no holograma. Sugestão utilizar tablet ou celular.	
Recursos Digitais	Computador ou TV para o vídeo Data show ou computador para apresentação do texto Celular (holograma)
Recursos Analógicos utilizados	Cartolina, giz de cera, quadro branco, la´pois de cor e hidrocor e pilot
Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações:	

APÊNDICE C: Sequência Didática – Terceiro Dia

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐x

Autor (a) da SD: Verônica Rafaela P de Jesus
Revisão realizada: Sheila Arantes - **Email: sheila@csaber.com.br**
Público alvo para capacitação:
Sugestão de quantidade mínimo e máximo de pessoas: Turma com 20 a 25 alunos
Eixo Temático: Língua Portuguesa/ Literatura
Conteúdo: Gênero textual: Descrição/ |Ortografia : as, es, is, os, us

Turma/Segmento: 4° Ano do Ensino Fundamental
Locais que serão utilizados: x Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Online

Objetivos esperados	.Ampliar os saberes sobre a linguagem escrita e as características de um texto descritivo. Perceber as semelhanças e diferenças entre os textos trabalhados. Conhecer a grafia das palavras formadas por : as, es, is, os e us

1ª **Etapa: Tomada de Consciência (Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem). Tempo:10 min** Sequência didática em Língua portuguesa/ Literatura com atividades para alunos do 4º ano do Ensino Fundamental sobre o Gênero textual: Poesia, ortografia, rimas e produção textual para uma turma de aproximadamente 25 alunos. Conforme a BNCC, pág. 59 Pretende -se consolidar aprendizagem anteriores e ampliar práticas de linguagem e da experiência estética e intercultural das crianças. Essa é a terceira de três sequências didáticas com foco em produção textual, sendo dividido nas seguintes etapas: 1ª Etapa: Apresentação da sequência didática, com os caminhos a serem seguidos; 2ª Etapa: Roda de conversa para diagnóstico do conhecimento prévio acerca do tema abordado na sequência anterior; Apresentar uma imagem de um Castelo; 3ª Etapa: Apresentação da letra, e do conceito de poesia no Canva para análise e provocações; 4ª Etapa: Hora do desafio: Atividades usando o wordwall; **5ª Etapa: Avaliação – Debate sobre a produção textual colaborativa, bem como os efeitos sonoros produzidos e a ortografia trabalhada.**	
2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo 20 min	Inicialmente a professora vai propor uma roda de conversa para resgatar os conceitos acerca dos gêneros trabalhados anteriormente, por meio do link https://www.canva.com/design/DAFRW4Id7Vo/GwxWrUO418gYARaDFOE46g/edit?utm_content=DAFRW4Id7Vo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton e, para contribuir com esse momento e retomar o que foi visto a professora vai presentar a imagem de um CASTELO e pedir que cada um escolha um adjetivo para a imagem apresentada impresso, ou no data show, canva e até mesmo google https://www.canva.com/design/DAFR8gXWM6M/jys6Bd_5AseKjafrU4Nieg/edit?utm_content=DAFR8gXWM6M&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias)	Após essa dinâmica , a professora vai apresentar um novo gênero textual: Apresentar o conceito e como exemplo o texto: O castelo Relembrar, que no texto descritivo, tem vários adjetivos e perguntar se nesse texto tem algum adjetivo que os alunos tenham escolheram para o castelo da gravura. Elogiar se o

<table>
<tr><td>Tempo 20 min</td><td>castelo da turma houver mais adjetivos.</td></tr>
<tr><td>4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa.
Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets.
Tempo 20 min</td><td>Hora do desafio!
Vocês viram que no texto tem várias palavras formadas por AS,ES, IS,OS,US.
Muito bem!!
HORA DE PRATICAR!!
Vamos fazer de forma bem dinâmica e interessante atividades relacionadas ao tema?
https://wordwall.net/pt/resource/38180548
https://wordwall.net/pt/resource/38229565
https://wordwall.net/pt/resource/38182038</td></tr>
<tr><td colspan="2">5º Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos.
Tempo 20 min

O aluno poderá escolher uma imagem no google utilizando o computador ou celular; e , em grupo podem produzir um texto descritivo.
Em seguida , a professora pode apresentar alguns textos debater com a turma sobre o gênero textual trabalho e pedir que localizem ali adjetivos.
Os textos podem ser apresentados no padlet para provocações e avaliação.
https://padlet.com/veronicarafaela08/6vlapo7jzsufmfes</td></tr>
<tr><td>Recursos Digitais</td><td>Computador, tablet ou celular</td></tr>
<tr><td>Recursos Analógicos utilizados</td><td>Lousa
cartolina e Pilot ou revistas</td></tr>
<tr><td>Atividades para o Caderno Digital se houver.</td><td>Padlet, utilizar para as produções textuais da turma.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Observações:</td></tr>
</table>

APÊNDICE D: Modelo do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) para os responsáveis dos participantes da pesquisa.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Projeto de Pesquisa: "Gêneros Textuais e a ludicidade permeada por meio das Sequências Didáticas e Tecnologias digitais"

Prezado(a) Responsável,

O aluno(a), _____, sob sua responsabilidade , está sendo convidado(a) para participar da pesquisa " Gêneros Textuais e a ludicidade permeada por meio das Sequências Didáticas e Tecnologias digitais", a ser realizada na Escola Municipal Júlia Cortines. Antes de assinar a autorização 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 participação da criança não é obrigatória. Você tem o direito de desistir da participação a qualquer momento, sem nenhuma penalidade e sem perder os benefícios aos quais tenha direito.

Este documento tem como objetivo fornecer informações claras e compreensíveis sobre a pesquisa mencionada acima, a fim de obter o consentimento dos responsáveis legais dos alunos menores de idade para sua participação. Por favor, leia atentamente as informações a seguir e, em seguida, não havendo dúvidas, assine o consentimento no final.

Objetivos da Pesquisa: A pesquisa tem como objetivo auxiliar os alunos a desenvolver habilidades de comunicação em diversas situações, utilizando diferentes tipos de textos. Serão realizadas atividades durante as aulas, com o apoio da pesquisadora, incluindo o uso de recursos digitais. Algumas aulas poderão ser gravadas para fins de análise e pesquisa.

Procedimentos da Pesquisa: Durante a participação na pesquisa, os alunos serão envolvidos em atividades educacionais e terão acesso a materiais digitais como: televisão, computadores, tablets. A pesquisadora estará presente em todos os momentos para fornecer suporte e orientação, tanto nas atividades individuais quanto nas atividades em grupo. Durante algumas aulas, a voz das crianças poderá ser gravada.

Riscos e Proteção: É importante ressaltar que toda pesquisa envolve algum tipo de risco. Durante a coleta de dados, podem sentir desconforto ou constrangimento ao coletar informações sobre as falas dos professores. No entanto, se a criança se sentir desconfortável, insegura, indisposta ou constrangida, ela tem o direito de não participar das tarefas ou pode desistir da pesquisa a qualquer momento, sendo respeitada a sua decisão. Nenhum participante será vítima de preconceito ou discriminação. A pesquisadora adotará uma conduta ética, respeitando os valores sociais, culturais, morais e religiosos dos participantes. Será utilizada uma linguagem clara e acessível para qualquer esclarecimento. O pesquisadora estará presente em todas as

etapas de coleta de dados para garantir o bem-estar dos participantes e minimizar quaisquer riscos físicos.

Benefícios da Participação: A participação na pesquisa proporcionará aos alunos o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita por meio do uso de diferentes gêneros textuais. Além disso, a abordagem lúdica e o uso da tecnologia digital podem estimular a criatividade e a expressão escrita, promovendo uma aprendizagem mais significativa. Os alunos estarão ativamente envolvidos na produção de conteúdos textuais diversos.

Confidencialidade e Privacidade: A identidade dos participantes será mantida em sigilo durante todo o estudo. Nenhuma informação que possa identificar diretamente a criança será divulgada. Os dados físicos e digitais coletados serão armazenados de forma segura e confidencial pela pesquisadora por um período de 5 anos.

CONTATO E ESCLARECIMENTOS: Em caso de dúvidas sobre a pesquisa ou sobre os direitos do (a) meu(minha) filho(a) como participante, posso entrar em contato com :

A pesquisadora responsável, Verônica Rafaela Pinheiro de Jesus, através do telefone profissional (21) 981183905 ou e-mail veronicaraela08@gmail.com ;

Conselho de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos

Através Endereço: Rua Evaristo da Veiga, 16, 4°andar- Centro- Rio de Janeiro. Tel. (21) 2215-1485.E-mail: cepsmsrj@yahoo.com.br

Ficou claro para mim qual é a participação da criança na pesquisa e a garantia de proteção e sigilo de seus dados individuais. Pude questionar a pesquisadora sobre todos os aspectos do estudo. Fui informado(a) de que o Termo de assentimento 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 minha participação na pesquisa.

NOME DO RESPONSÁVEL PELA CRIANÇA_____

CPF DO RESPONSÁVEL PARTICIPANTE:_____

ASSINATURA DO RESPONSÁVEL:_____

DATA: ___/____/____.

NOME DA PESQUISADORA RESPONSÁVEL PELO PROJETO:

ASSINTAURA DA PESQUISADORA:

_____

DATA: ____/____/____.

APÊNDICE E: Termo de Assentimento livre e esclarecido (TALE)

TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Projeto de pesquisa: Gênero Textuais e a ludicidade permeada por meio das Sequências Didáticas e Tecnologias digitais

Prezado (a) aluno (a)

Eu, Verônica Rafaela Pinheiro de Jesus convido você a participar do projeto de pesquisa super legal chamado GÊNEROS TEXTUAIS E A LUDICIDADE PERMEADA POR MEIO DAS SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS. Antes de tudo, quero te dizer que seus pais ou responsáveis já deram permissão para você participar. Nesse projeto, queremos descobrir se você gostaria de aprender a criar diferentes tipos de textos de uma maneira super interessante, divertida e cheia de coisas novas usando tecnologias digitais. Ah, e sabia que a pesquisa vai acontecer na própria escola que você estuda?

Queremos muito contar com a sua participação, mas é importante você saber que você não é obrigado a participar. Se em algum momento você não quiser mais fazer parte, pode desistir, tá bom? Várias outras crianças com idades entre 9 a 11 anos também vão participar. Vai ser bem legal!!

A pesquisa vai acontecer assim: a cada dia , vamos apresentar uma atividade especial com várias etapas divertidas. Vamos mostrar um tipo de texto diferente, teremos rodas de conversa e atividades divertidas usando coisas legais como televisão, tablets, computadores e outras tecnologias. Fique tranquilo, todos os materiais são seguros, mas pode ser que você se sinta um pouco tímido ou envergonhado durante a participação. Se algo te incomodar, seus responsáveis podem entrar em contato conosco pelos contatos que estão no final do texto.

Sua participação é muito importante para nós, porque queremos ver se esse jeito legal de trabalhar pode ajudar você a ler e escrever de uma forma bem divertida e criativa. E não se preocupe, todas as suas informações vão ficar em segurança, ninguém de fora vai saber que você está participando da pesquisa. Nós não vamos divulgar nenhuma informação que você nos der. Os resultados da pesquisa serão publicados, mas sem mostrar seus dados pessoais, fotos, vídeos ou áudios.

CONSENTIMENTO PÓS-INFORMADO

Eu _____ aceito participar da pesquisa Gênero Textuais e a ludicidade permeada por meio das Sequências Didáticas e Tecnologias digitais. Entendi as coisas boas e ruins que podem acontecer. Entendi que posso dizer “sim” e participar, mas que, a qualquer momento, posso dizer “não” e desistir e que ninguém vai ficar com raiva/chateado comigo. Os pesquisadores esclareceram minhas dúvidas e conversaram com meus pais/responsável legal. Recebi uma cópia deste termo de assentimento, li e concordo em participar da pesquisa.

_____, de _____ de 2023.

Em caso de dúvidas com respeito aos aspectos éticos desta pesquisa, você poderá consultar:	
Pesquisadora Responsável:	**Comitê de Ética em Pesquisa d Secretaria Municipal Secretaria Municipal de Saúde do Rio de Janeiro (CEP/SMS-RJ)**
Endereço: Rua Antônio Toledo,166 CEP: 24422-020 – Galo Branco/SG - RJ Telefone: (21) 98118-3905 E-mail: veronicarafaela08@gmail.com	Rua Evaristo da Veiga, 16, 4º andar – CEP: 20031-040 – Centro/RJ Telefone: (21) 2215-1485 E-mail: cepsmsrj@yahoo.com.br

APÊNDICE F: Questionário aplicado aos participantes da Pesquisa

QUESTIONÁRIO APLICADO AOS PARTICIPANTES DA PESQUISA

1- Você gosta de escrever?



2- Você costuma ler historinhas?



3- Você costuma usar internet?



4- Você já fez algum trabalho escolar utilizando celular ou computador?



5- Você gostou de fazer algumas tarefas usando esses recursos tecnológicos?



6- Você acha que esses recursos contribuem na sua aprendizagem?



7- Dê a sua opinião: Você acha que mais atividades poderiam ser feitas com o uso da tecnologia?

_____
_____
_____
_____

APÊNDICE G: Declaração Negativa de Custos.

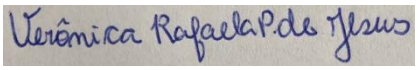
PROJETO DE PESQUISA: "**GÊNEROS TEXTUAIS E A LUDICIDADE PERMEADA POR MEIO DAS SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS E TECNOLOGIAS DIGITAIS**"

Pesquisadora Responsável: VERÔNICA RAFAELA PINHEIRO DE JESUS
Contato: veronicarafaela08@gmail.com
Telefone: (21) 98118-3905

DECLARAÇÃO NEGATIVA DE CUSTOS

Eu, VERÔNICA RAFAELA PINHEIRO DE JESUS, CPF: Nº 072.841.857-67, RG 24.688.233-6, declaro que a pesquisa intitulada **"GÊNEROS TEXTUAIS E A LUDICIDADE PERMEADA POR MEIO DAS SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS E TECNOLOGIAS DIGITAIS",** sob minha responsabilidade, não gerará nenhum custo, de qualquer natureza, para os participantes da pesquisa, nem para a Secretaria Municipal de Saúde de Niterói e nem para a Secretaria Municipal de Educação de Niterói. Cabe ressaltar aqui que as ferramentas que serão utilizadas nessa pesquisa, não terão nenhum custo para os participantes.

Assinatura do orientando



Assinatura do orientador



APÊNDICE H: Material Didático: E-book Digital: Gêneros Textuais nas séries Iniciais

UNICARIOCA
Centro Universitário

MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

GÊNEROS TEXTUAIS NAS SÉRIES INICIAIS



Verônica Rafaela Pinheiro de Jesus
Antônio Carlos De Abreu Mol
Ana Paula Legacy
André Cotelli Do Espírito Santo
Sheila Da Silva Ferreira Arantes



FICHA CATALOGRÁFICA

J58g Jesus, Verônica Rafaela Pinheiro de.
Gêneros textuais nas séries iniciais / Verônica Rafaela Pinheiro de Jesus; André Cotelli Do Espírito Santo; Antônio Carlos de Abreu Mol; Ana Paula Legacy; Sheila da Silva Ferreira Arantes. – Rio de Janeiro, 2022.
25 f.

Orientadores: André Cotelli Do Espírito Santo e Ana Paula Legacy.
Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2022.

1. Gênero Textual. 2. Sequência Didática. 3. Aprendizagem Significativa. I. Santo, André Cotelli Do Espírito., prof. orient. II. Mol, Antônio Carlos de Abreu. III. Legacy, Ana Paula., prof. orient. IV. Arantes, Sheila da Silva Ferreira. V. Título.

CDD 371.344
ISBN 978-65-00-66342-6



Sumário



Introdução 04

Referencial teórico 05

Gêneros textuais a partir de uma sequência didática 05

A importância da aprendizagem significativa no contexto educacional 08

Apontamentos das tecnologias digitais segunda a BNCC 10

A intervenção na prática escolar por meio dos aplicativos utilizados na Sequência Didática 12

Canva 12

Wordwall 12

Youtube 12

Padlet 13

Considerações finais 14

Referências bibliográficas 15

Apêndice 17



1. INTRODUÇÃO



Dados recentes do Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB, 2021) mostram que houve uma queda na aprendizagem dos alunos, com um maior impacto na alfabetização.

Posto isso, é um grande desafio para o docente buscar práticas pedagógicas que possam tornar as aulas mais atrativas e significativas e que contribuam para melhorar o processo ensino aprendizagem.

Nesse sentido, faz-se necessário repensar uma prática pedagógica que contribua para melhorar o desempenho do aluno nessa fase escolar, evitando assim o insucesso escolar, conforme Soares,. "Ainda há estatísticas que comprovam o fracasso escolar nas bases da leitura e escrita". (SOARES, 2022, p.10)

A partir disso, visando chegar a um novo método que estimule o aprendizado do aluno, como diz Carneiro, et al (2020) Que as escolas possam abrir espaços para o uso tecnológico e os professores se apropriem de tais ferramentas didáticas tão importantes para que possam enriquecer a prática pedagógica na transmissão de novos conhecimentos.

Pretende-se então, com esse material, abordar práticas educativas que possam melhorar o processo educacional, pois como relata Soares, As crianças aprendem a ler e a escrever, mas a mesma autora indaga: "Como? Colocando o foco na aprendizagem, para a partir dela definir o ensino." (SOARES, 2022, p. 12).

Desta forma o presente material, elaborada para a Disciplina de Práticas Pedagógicas da Aprendizagem no Reforço Escolar, tem como finalidade apresentar uma Sequência Didática sobre Gêneros Textuais, como fonte de informações que possam contribuir na construção de uma aprendizagem significativa dos alunos do 4° ano do Ensino Fundamental.

Em suma, que o material contribua na melhoria do desempenho dos discentes no processo educacional, pois, é necessário, segundo a BNCC pág. 19 "Conceber e pôr em prática situações e procedimentos para motivar e engajar os alunos na aprendizagem". (BRASIL, 2018, p. 19).



2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA



2.1 Gêneros textuais a partir de uma sequência didática

A qualidade da educação no país tem sido o centro das discussões desde o início da década de 80, segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais ,(PCNs) Brasil, (1997), ainda sob a ótica do mesmo documento atribui a questão da escrita para legitimar o fracasso escolar.

Diante disso, faz-se necessário buscar alternativas que possam otimizar esse problema, promovendo um diferencial no processo de ler e escrever. Posto isso, é preciso que o educador busque metodologias e estratégias adequadas ao desenvolvimento da leitura e escrita de acordo com suas intenções comunicativas de práticas sociais.

No entanto, a leitura e escrita é um procedimento básico na prática educativa indispensável à aprendizagem.

Nessa perspectiva os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) Brasil, (1997) apontam a necessidade de uma reestruturação do Ensino da Língua Portuguesa, objetivando encontrar formas de consolidar a aprendizagem da leitura e escrita.

Sob esta ótica, Soares indaga que:

> "É indiscutível que o texto é o eixo central das atividades de letramento. Então, como desenvolver habilidades de uso sociais da escrita a não ser lendo , interpretando e escrevendo textos? E por que o texto deve ser também o eixo central da aprendizagem do sistema de escrita alfabética, da alfabetização?" (SOARES, 2022, p. 33)

Posto isso, a mesma autora esclarece que o texto deve ser sim o eixo central da alfabetização.

Do ponto de vista social, os Parâmetros curriculares Nacionais (PCNs), Brasil (1997) enfatiza o domínio da linguagem como participação social, da qual o homem se comunica e tem acesso à informação, se expressa, expõe pontos de vista, partilha ou constrói visões de mundo, produz conhecimentos.

Sob esse viés, muitos docentes encontram dificuldades no ensino com Gêneros textuais, a fim de reforçar as competências de leitura, interpretação e produção textual, em diferentes situações que envolvem a língua escrita, como se propõe os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), Brasil (1997).

Considerando esses pressupostos, segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) diz que:



> "A centralidade do texto como unidade de trabalho e as perspectivas enunciativo discursivas na abordagem, de forma a sempre relacionar os textos e seus contextos de produção e o desenvolvimento de habilidades ao uso e significativo da linguagem em atividades de leitura, escrita e produção de textos em várias mídias e semioses."(BRASIL, 2018, p 69)



Nessa perspectiva, o trabalho com gêneros textuais torna-se necessário para que o aluno conheça uma diversidade de gêneros com diferentes conhecimentos e fontes de informação assim como seu reconhecimento e uso na sociedade, tornando-os significativos com base na realidade social e cultural em que estão inseridos.

Desta forma, o texto vem ganhando centralidade ao se definir conteúdos considerando os gêneros discursivos que circulam nas diferentes esferas sociais, ampliando as possibilidades de participação em práticas de diferentes esferas e campos de atividades humana.

É necessário então buscar uma didática que favoreça o aprendizado e o desenvolvimento do aluno por meio do uso de sequência Didática com Gêneros textuais como meio de fortalecer o processo ensino aprendizagem.

Entende-se por Sequência Didática de acordo com Zabala, "Uma maneira de encadear e articular as diferentes atividades ao longo de uma unidade didática". (ZABALA, 1998 p. 20)

Com isso, torna-se possível que o docente possa analisar diversas maneiras de fazer intervenções durante o processo ensino aprendizagem.

Ainda, conforme o mesmo autor: "As sequências podem indicar a função que cada uma das atividades na construção do conhecimento."

Porém, adotar essa didática na realidade docente requer adaptações em suas práticas pedagógicas, sendo assim, Zabala (1998) diz que Constitui um desafio para o docente a utilização da sequência didática em sua prática pedagógica pois requer mudanças, objetivando uma aprendizagem significativa tanto dentro como fora do espaço escolar, com a finalidade de ser formar e leitores e escritores eficientes.

"Importante observar que a escola valoriza muito a língua escrita, sobretudo a norma culta, que na maioria das vezes não é a utilizada nas classes populares. Muitas crianças não tem acesso a livros, revistas ou até mesmo jornais impressos antes de chegarem à escola, e o vocabulário utilizado em suas comunidades muitas vezes é completamente diferente do usado nos contextos escolares. E, ao chegar à escola, essa criança precisa se apropriar de uma linguagem que em muitos casos para ela não faz sentido. Então, o que deveria ser inicialmente um processo apenas de alfabetização se torna antes um processo de conhecer esse idioma desconhecido, que passa a ser ensinado dentro dos muros da escola. Cabe desse modo, voltar a refletir sobre alfabetizar letrando e letrar alfabetizando; ter sensibilidade de trazer para os alunos algo novo, conhecimentos inaugurais, mas nunca destituir da consciência acerca da importância que o letramento tem para a vida de alguém alfabetizado." (ARANTES, 2022, p. 39)



Diante dessas considerações, o trabalho com Gêneros textuais e práticas de leitura desenvolvidas a partir de uma sequência didática é de suma importância, pois possibilita o professor partir do conhecimento prévio do aluno, valorizando esse saber, e ainda desenvolver uma aula com conteúdo enriquecedor, bem como ampliar o conhecimento acerca dos gêneros para um resultado satisfatório no aprimoramento das competências discursivas dos discentes.





07

2.2 A importância da aprendizagem significativa no contexto educacional.



Torna-se necessário uma reflexão sobre o processo que leva o pleno desenvolvimento do educando objetivando encontrar métodos que promovam uma aprendizagem significativa, segundo a Lei de Bases da Educação em seu artigo 32 diz que:

> "Entre o objetivos para a formação básica do cidadão mediante o desenvolvimento da capacidade de aprendizagem , tendo em vista a aquisição de conhecimentos e habilidades e a formação de atitudes e valores", (BRASIL,1996, p. 12)

Logo, faz-se necessário considerar práticas pedagógicas efetivas com métodos de aprendizagem que contribua para o pleno desenvolvimento do sujeito no contexto escolar capaz de promover no educando uma aprendizagem significativa.

Nessa perspectiva, é preciso repensar o papel da escola na construção dos conhecimentos dos indivíduos para atuar na sociedade por meio de uma aprendizagem que promova sentido e significado no sujeito.

Diante do exposto, Moran (2008) diz que é preciso que a escola reaprenda a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora.

Posto isso, Ausubel (1980) considera a importância da aprendizagem , assim como a mesma ocorre em sala de aula, no cotidiano escolar.

Além disso, vale ressaltar a influência que o conhecimento prévio tem na consolidação da aprendizagem, ainda conforme Ausubel, "O fator isolado que mais influencia a aprendizagem é aquilo que o aluno já sabe." (AUSUBEL, 1980, p. 152)

Com isso, compete ao docente identificar esse conhecimento prévio e a partir daí apresentar as novas informações, funcionando como ancoragem para os novos conceitos, daí tornando a aprendizagem significativa, na qual é o conceito central da teoria desse autor.

Nessa perspectiva, que o professor possa buscar meios de interações e trocas para perceber o conhecimento que o aluno trás, na qual Ausubel (1980), vai nomear de subsunçor para apartir daí apresentar novos conceitos, pois Considera quepara se aprender é necessário que o conteúdo faça sentido para o aluno, sendo necessário partir do conhecimento prévio do discente.

Logo, ainda conforme Ausubel :

> " A aprendizagem significativa ocorre quando a nova informação ancora-se em conceitos ou proposições relevantes, preexistentes na estrutura cognitiva do aprendiz."(AUSUBEL, 1980, p. 153)



Vale ressaltar que, compreendendo como se processa a teoria de Ausubel sobre a aprendizagem significativa, Moreira (2021) relata que Piaget sob esta ótica também defende o conhecimento prévio, na qual relata que o desenvolvimento é um processo de adaptação que se torna possível por meio da assimilação e acomodação. Que segundo ele, os objetos ou situações são assimilados respondendo a um esquema usando o conhecimento prévio, em suma, a assimilação implica reagir com base no conhecimento prévio do sujeito e acomodação provoca mudança na compreensão e com a interação de

ambos ocorre à adaptação.

Sendo assim, que as abordagens propostas aqui, possam possibilitar aos docentes caminhos que contribuam em suas práticas usando um desenvolvimento na aprendizagem significativa cada vez mais abrangente.





2.3 APONTAMENTO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS SEGUNDO A BNCC



Na era da informação, grandes transformações na sociedade, principalmente com as inovações tecnológicas em sintonia com as mudanças sociais na atualidade, tem tido grande impacto no paradigma educacional tornando-se cada vez mais fundamental o uso das ferramentas tecnológicas nas escolas para impulsionar efetivamente a aprendizagem no ambiente escolar, onde aquele aluno passivo e que apenas recebia o conteúdo, atualmente é visto como um ser ativo que faz parte do processo sendo estimulado a pensar, a criar e a buscar conhecimentos através de uma intervenção efetiva, na qualo docente atuando como mediador desse processo possa contribuir na formação básica do cidadão sendo assim, Arantes relata que :

> "O surgimento e e os avanços rápidos das tecnologias digitais precisam conduzir as práticas pedagógicas na escola para a realidade do mundo em que ela se encontra hoje inserida. Não há mais como recebermos crianças, jovens ou adultos dentro de um modelo de educação que fazia sentido nos séculos passados. A sociedade mudou, a maneira de pagar contas e de fazer compras também se alterou, o modo de fazer reuniões mudou, hoje os telefones pouco são utilizados para falar, eles são máquinas superequipadas com tanta funcionalidade que o ligar é o que menos se utiliza. Impossível ignorar tantas mudanças e acreditar que elas podem ficar fora da sala de aula, as tecnologias digitais fazem parte do dia a dia."(ARANTES, 2022, p. 59)

É necessário uma prática educativa dinâmica, inovadora, interativa, permeada pelas tecnologias digitais agregadas as práticas pedagógicas dos docentes no processo ensino aprendizagem.

Nessa perspectiva, segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC):

> "Há que se considerar, ainda, que a cultura digital tem promovido mudanças sociais significativas nas sociedades contemporâneas. Em decorrência do avanço e da multiplicação das tecnologias de informação e do crescente acesso a elas pelas disponibilidades de computadores, telefones celulares, tablets e afins." BRASIL, 2018, p. 63)

Com tantas mudanças proporcionadas com recursos tecnológicos, faz-se necessário repensar o papel do professor como mediador nesse processo.

> "Todo esse quadro impõe à escola desafios ao cumprimento do seu papel em relação à formação das novas gerações. É importante que a instituição escolar preserve seu compromisso de estimular a reflexão e a análise aprofundada e contribua para o desenvolvimento, no estudante, de uma atitude crítica em relação ao conteúdo e à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais."(BRASIL, 2018, p.63)



Sob essa perspectiva, é necessário que docente atuando como mediador no processo educacional, possa inserir em seu fazer pedagógico os recursos midiáticos, tornando sua prática criativa, dinâmica proporcionando ao aluno uma educação inovadora e transformadora, objetivando despertar nele o interesse e que possa aumentar aprendizagem e o interesse no discente.

E ainda, sob o viés da Base Nacional Comum Curricular (BNCC):



> "Contudo, também é imprescindível que a escola compreenda e incorpore mais as novas linguagens e seus modos de funcionamento, desvendando possibilidades de comunicação (e também de manipulação), e que eduque para usos mais democráticos das tecnologias e para uma participação mais consciente na cultura digital. Ao aproveitar o potencial de comunicação do universo digital, a escola pode instituir novos modos de promover a aprendizagem, a interação e o compartilhamento de significados entre professores e estudantes."(BRASIL, 2018, p. 63)

Para tanto, agregar a prática pedagógica os recursos tecnológicos tornam-se primordial para contribuir como artefato de transformação na prática educacional com uso democrático e consciente desse recurso inovador para docentes e alunos. Em suma, ainda conforme o mesmo documento:

> "A compreensão dos estudantes como sujeitos com histórias e saberes construídos nas interações com outras pessoas, tanto do entorno social mais próximo quanto do universo da cultura midiática e digital, fortalece o potencial da escola como espaço formador e orientador para a cidadania consciente, crítica e participativa." (BRASIL, 2018, p.64)

Nesse contexto, percebe-se como as tecnologias podem contribuir significativamente no processo escolar como agente ativo na construção do conhecimento melhorando a qualidade do processo ensino aprendizagem bem como as práticas docentes.



11

3. A INTERVENÇÃO NA PRÁTICA ESCOLAR POR MEIO DOS APLICATIVOS UTILIZADOS NA SEQUÊNCIA DIDÁTICA



O uso das tecnologias digitais tem contribuído para o crescimento e fortalecimento no contexto educacional, como ferramenta de colaboração, pois permite que o aluno aprenda por diferentes aspectos, para que o processo ensino aprendizagem seja cada vez mais interessante, eficiente e prazeroso para o aluno.

Desse modo, visando trazer dinamicidade ao conteúdo trabalhado, por meio da sequência didática, foram utilizados alguns aplicativos objetivando, além de partir do conhecimento prévio dos discentes, proporcionar uma aula interativa, para isso foram utilizados os seguintes aplicativos:

3.1 Canva

Conforme relata, Rocha e Moraes (2020) o Canva é uma ferramenta digital que permite explorar diversos recursos como: fotografias, gráficos, fontes, ícones e além de permitir criar convites, cartões, ebooks, editar vídeos, além de possibilitar o acesso a vários outros recursos gráficos.

Trata-se de uma interface que proporciona muitos recursos, possibilitando muitos tipos de visuais e acabamentos, na qual permite ao usuário compartilhar suas ideias, criatividades utilizando inclusive várias interfaces.

3.2 Wordwall

Nunes (2020) relata que Wordwall trata-se de um site de atividades interativas, uma plataforma que permite criar atividades interativas, chamada de gamificação. O usuário precisa realizar a inscrição pelo site wordwall.net, na qual possui uma versão gratuita que além de vários modelos de atividades interativas.

A plataforma apresenta janelas que permite criar atividades com modelos e designs diversos, dinâmicos e bem interessantes inclusive pode se criar o próprio jogo de forma fácil e ainda permite que o docente possa compartilhar um link no final que pode ser compartilhado com os alunos.

3.3 Youtube

Do ponto de vista de Oliveira (2016), o youtube é uma plataforma de carregamento e compartilhamento de conteúdo audiovisual. Trata-se de uma plataforma que remete à televisão, utilizada por milhões de usuários em canais que englobam pessoas comuns, empresas e celebridades.



Um site que permite que os usuários possam carregar, assistir e compartilhar em formato digital diversos tipos de vídeos. Esta ferramenta permite que usuários possam reproduzir os conteúdos em blogs , sites pessoais e como um excelente suporte ao docente em sua prática pedagógica.



3.4 Padlet

Segundo Monteiro, (2017) Trata-se de um aplicativo da internet onde se pode criar documentos, quadros virtuais para rotina de trabalho, estudos ou até mesmo projetos pessoais a partir de blocos de conteúdo em conjunto com texto, arquivos, imagens. O mesmo possui diversos modelos de quadros que permitem o compartilhamento com outros usuários, facilitando e contribuindo para um trabalho interativo.



4. CONSIDERAÇÕES FINAIS



Diante do exposto, percebemos que o trabalho com gêneros textuais são fundamentais no processo de alfabetização e letramento, como uma forma eficaz que favorece a aprendizagem, proporcionando ao aluno o acesso à leitura de uma variedade de gêneros textuais que circulam no seu cotidiano.

Propusemos trabalhar os gêneros textuais por meio da proposta da sequência didática como uma metodologia inovadora proporcionada com os recursos digitais para melhor atender as necessidades dos discentes e os objetivos do processo ensino aprendizagem.

Desta forma Arantes (2022) relata:

> "É a partir desse novo paradigma, cujos conteúdos não estão mais centrados no professor e nos livros, que novas características e habilidades são esperadas do professor para que ele possa dar conta dessa nova demanda, que é um novo perfil de aluno do séc XXI." (ARANTES, 2022, p. 89)

Desse modo, buscando uma prática pedagógica que contribua para aprendizagem desse novo perfil de aluno que o permita ir além das propostas curriculares atreladas aos recursos tecnológicos propõe-se uma metodologia de trabalho com gêneros textuais através de sequências didáticas que permite partir do conhecimento prévio dos alunos, com propostas interativas, dinâmicas e ricas para serem trabalhadas em salas de aulas com diversos textos que possibilitem uma aprendizagem significativa e a ampliação do conhecimento e do letramento do sujeito leitor e produtor de textos.



5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS



ARANTES, Sheila. Sequência |Didática fundamentada na Aprendizagem significativa como facilitadora no processo de alfabetização e Letramento mediada pelas novas tecnologias digitais. Ed. Appris. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília ,2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional, Brasília, 1996.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa. Brasília,1997.

CARNEIRO, Auner Pereira ;FIGUEIREDO, Ismérie Salles de Souza e LADEIRA, Thalles Azevedo . A importância das Tecnologias digitais na Educção e seus desafios, 2020. Disponivel em https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/35/a-importancia-das-tecnologias-digitais-na-educacao-e-seus-

Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB)https://noticias.r7.com/educacao/ideb-2021-ensino-piora-no-pais-sob-impacto-da-pandemia-16092022 acesso em 24/11/2022

MONTEIRO, J. C. DA S. PADLET: um novo modelo de organização de conteúdo hipertextual. Revista Encantar, v. 2, p. 01-11, 17 jul. 2020https://www.revistas.uneb.br/index.php/encantar/article/view/9077

MORAN, José, Aprendizagem Significativa, Entrevista ao Portal Escola Conectada, Fundação Ayrton Senna, publicada publicada em 01/08/2008. Disponível em http://www2.eca.usp.br/moran/

MOREIRA, Marco Antônio. A teoria da aprendizagem significativa de Ausubel. Teorias da Aprendizagem. São Paulo: EPU, 1999.

NUNES, Maria Rosinete Ayres da Nóbrega, Wordwall: Ferramenta Digital auxiliando pedagogicamente a Disciplina de Ciências.2020 Disponível em https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/44/wordwall-ferramenta-digital-auxiliando-pedagogicamente-a-disciplina-de-ciencias

OLIVEIRA, Priscila Patrícia Moura. O Youtube como ferramenta pedagógica .(2016) Disponível em http://sistemas3.sead.ufscar.br/ojs/index.php/2016/article/view/1063

ROCHA, Ricael Spirirandeli e MORAES, Bruna Lara Aplicação de ferramenta digital utilizando a Gallery walk: O Uso do Canva como estratégia didática no ensino Técnico. (2020)

SOARES, Magda. Alfaletrar: Toda criança pode aprender a ler e Escrever. 4ª reimp. São Paulo: Contexto,2022.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fonte, 1998.

ZABALA, A. A prática educativa: como ensinar. Trad. Ernani F. da Rosa – Porto Alegre: Artmed, 1998



Reitor
Celso Niskier

Diretor de Operações Acadêmicas
Neury Nunes Cardoso

Diretor de Educação Digital
Jeferson Pandolfo

Coordenador Geral do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação
Prof D. Sc Antônio Carlos de Abreu Mól

Coordenadora Adjunta do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação
Profa D. Sc Ana Paula Legey

Secretária do Mestrado
Elizabeth Jeane Bento Cavalcante Garcia

Coordenador do Núcleo de Computação Aplicada (NUCAP)
André Cotelli do Espírito Santo

Professores Práticas Pedagógicas para Orientação da Aprendizagem no Reforço Escolar
Prof MSc. André Cotelli do Espírito Santo
Profa MSc. Sheila da Silva Ferreira Arantes
Profa D. Sc Ana Paula Legey
Prof D. Sc Antônio Carlos de Abreu Mól

Coordenadora das Bibliotecas da UniCarioca
Rachel Louredo

16

6. APÊNDICE



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 x☐ 2☐ 3☐

Autor (a) da SD: Verônica Rafaela P de Jesus
Revisão realizada: Sheila Arantes - Email: sheila@csaber.com.br
Público alvo para capacitação:
Sugestão de quantidade mínimo e máximo de pessoas: Turma com 20 a 25 alunos
Eixo Temático: Língua Portuguesa/Literatura
Conteúdo: Gênero textuais/ Poesia. Ortografia

Turma/Segmento: 4°Ano do Ensino Fundamental

Locais que serão utilizados: ☐ x Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Online

Objetivos esperados	Valorizar a leitura como fonte de informação, via de acesso aos mundos criados pela literatura e possibilidade de fruição estética, sendo capazes de recorrer aos materiais escritos em função de diferentes objetivos. Saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos. Produzir gêneros textuais (poesia)

1ª Etapa: Tomada de Consciência **(Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem). Tempo:**	Sequência didática em língua portuguesa/ Literatura com atividades para alunos do 4º ano do Ensino Fundamental sobre o Gênero textual: Poesia, ortografia, rimas e produção textual para uma turma de aproximadamente 25 alunos. Conforme a BNCC, pág. 59 Pretende -se consolidar aprendizagem anteriores e ampliar práticas de linguagem e da experiência estética e intercultural das crianças. Essa é a primeira de três sequências didáticas com foco em produção textual, sendo dividido nas seguintes etapas: 1ª Etapa: Apresentação da sequência didática, com os caminhos a serem seguidos; 2ª Etapa: Roda de conversa para diagnóstico do conhecimento prévio acerca do tema abordado; vídeo com a música As borboletas; 3ª Etapa: Apresentação da letra, o do conceito de poesia no Canva para análise e provocações; 4ª Etapa: Atividades usando o wordwall; 5ª Etapa: Avaliação – Debate sobre a produção textual colaborativa, bem como os efeitos sonoros produzidos e a ortografia trabalhada.
2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) **Tempo: 30 min**	Inicialmente a professora irá propor uma roda de conversa, para fazer as seguintes perguntas: . Alguém aqui sabe o que o poesia? . Vocês conhecem alguma poesia? Algum poeta ou poetisa? Então para dinamizar a aula vamos assistir ao vídeo com a música As borboletas: https://youtu.be/3xRtzW8Qyc (repetir para que possam aprender a letra) https://www.canva.com/design/DAFQptBx2Tc/gcHiT5NIUR18H_UncZWnA/view?utm_content=DAFQptBx2Tc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) **Tempo 20 min**	Vocês gostaram da música? Uau que legal!! Vocês sabiam que essa letra é uma poesia? E foi escrita por um autor bem conhecido chamado Vinicius de Moraes??? Para que a aula fique ainda bem divertida a professora vai colocar o conceito de poesia e passar a letra da poesia pra vocês lerem e analisarem os efeitos sonoros. (data show, canva ou Jamboard) https://www.canva.com/design/DAFQptBx2Tc/gcHiT5NIUR18H_UncZWnA/edit?utm_content=DAFQptBx2Tc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link



17



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Illustrin sourcemh embuttan
4ª Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Tempo 20 min Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo 30 min	Vocês perceberam que algumas palavras rimam? Muito bem !! Quais foram? Agora, a professora pode propor um desafio. Um aluno fala uma palavra e o outro vai dizer outra palavra que possa rimar, Daí vamos anotando no tablet, jamboard ou notebook Muito legal!!! Mas não acabamos o Que tal pegarmos essas palavras para fazermos uma poesia colaborativa??? Vocês serão os autores!! Vamos nessa!! Para completarmos nossa missão, vamos ilustrar nossa poesia? Agora, para fecharmos de maneira brilhante, vamos fazer um joguinho com as palavras com ar, er, ir, or e ur Eu começo com a palavra da nossa aula BORBOLETA, vamos lá!! https://wordwall.net/pt/resource/37689847
5ª Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. Tempo 20 Produzir um texto coletivo com a turma utilizando tablet ou celular, produzir no data show após o texto pronto para uma análise coletiva.	
Recursos Digitais	Data show, computador ou tablet, Tv ou som para a música ou computador para o jogo e nuvem de palavras
Recursos Analógicos utilizados	Cartolina, giz de cera, hidrocor, lápis
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Produzir os textos no tablet ou celular.
Observações:	





SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 x☐ 3 ☐

Autor(a) da SD: Veronica Rafaela P. de Jesus
Revisão realizada: Sheila Arantes - Email: sheila@csaber.com.br
Público alvo para capacitação:
Sugestão de quantidade mínimo e máximo de pessoas: Turma com 20 a 25 alunos
Eixo Temático: Língua Portuguesa/ Literatura
Conteúdo: Gênero textuais : Fábula e Adjetivos

Turma/Segmento : 4° ano do Ensino Fundamental

Locais que serão utilizados: x Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Online

Objetivos esperados	- Construir textos respeitando as características essenciais do gênero fábula; Saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos. Reconhecer os adjetivos presentes na Fábula e criar novos.

1ª Etapa: Tomada de Consciência (**Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem**). **Tempo: 10 min**

Sequência Didática em Língua Portuguesa/ Literatura com atividades para alunos do 4° ano do Ensino Fundamental sobre Gênero Textual: Fábula e Adjetivos contextualizado.

Conforme a BNCC,pág. 59 Pretende-se consolidar a aprendizagem anteriores e ampliar práticas de linguagem e da experiência estética e intercultural das crianças. Essa é a segunda etapa de três sequências didáticas com foco em produção textual, sendo dividido nas seguintes etapas:

1 Etapa: Apresentação da sequência didática com os caminhos a serem seguidos;

2 Etapa: Inicialmente a professora vai propor uma discussão sobre o gênero textual que foi trabalhado, e fazendo perguntas sobre as características do personagem da história anterior para depois apresentar Um novo gênero; Video com contação da História.

3 Etapa: Apresentação do texto : O Leão e o Ratinho e explicar o conceito de Fábula e as características desse gênero.

4 Etapa: Atividades dinâmicas usando o Wordwal

5 Etapa: Avaliação :Construção individual ou coletiva de Fábula

2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) **Tempo 20 min**	Inicialmente a professora vai perguntar aos alunos sobre o gênero textual que trabalhamos na aula passada por meio do link https://www.canva.com/design/DAFQotRx2Tc/gcHiT5kIURL8H_UnycZWnA/view?utm_content=DAFQotRx2Tc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton Qual foi? E elogiar relembrando o conceito de poesia. Lembrar quais as características das borboletas da poesia da aula anterior. Agora, para que nossa aula fique bem legal, vamos ouvir uma linda história para que possamos aprender um novo gênero textual: Fábula https://youtu.be/3GRd_GpCRKs
3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais.	A professora vai propor um discussão para dinamizar a aula: Vocês gostaram da história? Perceberam que aqui os animais falam? Então de uma maneira bem interessante e inovadora vamos ver a letra da história e aprender mais sobre esse gênero textual(apresentar no Canva, Data





SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

(Recursos/Estratégias) Tempo 20min	show ou Jamboard) https://www.canva.com/design/DAFRW4Id7Yo/GwxWrUO41BgYARaDFOE4Eg/edit?utm_content=DAFRW4Id7Yo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton Vocês lembram que nós falamos sobre as características das borboletas? Muito bem, amarelas, brancas ,azuis... Pois é... Essas características ou qualidades nós chamamos de Adjetivos. Adjetivo qualifica o substantivo. Alguém pode dizer uma qualidade do leão da fábula? E do ratinho? Parabéns. Tenho uma linda surpresa pra vocês. Podemos ver alguns animais em três D (Utilizar o celular e a pirâmide para holograma)
4º Etapa : Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo 20 min	Para uma atividade ainda mais dinâmica , temos um joguinho para localizarmos alguns adjetivos: https://wordwall.net/pt/resource/37888006
5º Avaliação : Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. Tempo 20 min Produção textual, criar fábulas com os alunos, a partir dos animais escolhido por eles ou aqueles que visualizaram no holograma. Sugestão utilizar tablet ou celular.	
Recursos Digitais	Computador ou TV para o vídeo Data show ou computador para apresentação do texto Celular (holograma)
Recursos Analógicos utilizados	Cartolina, giz de cera, quadro branco, lá pois de cor e hidrocor e pilot
Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações:	



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐x

Autor (a) da SD: Veronica Rafaela P de Jesus
Revisão realizada: Sheila Arantes - Email: sheila@csaber.com.br
Público alvo para capacitação:
Sugestão de quantidade mínimo e máximo de pessoas: Turma com 20 a 25 alunos
Eixo Temático: Língua Portuguesa/ Literatura
Conteúdo: Gênero textual: Descrição/ Ortografia : as, es, is, os, us

Turma/Segmento: 4° Ano do Ensino Fundamental
Locais que serão utilizados: x Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Online

Objetivos esperados	Ampliar os saberes sobre a linguagem escrita e as características de um texto descritivo. Perceber as semelhanças e diferenças entre os textos trabalhados. Conhecer a grafia das palavras formadas por : as, es, is, os e us

1ª Etapa: Tomada de Consciência (Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem). Tempo: 10 min

Sequência didática em Língua portuguesa/ Literatura com atividades para alunos do 4º ano do Ensino Fundamental sobre o Gênero textual: Poesia, ortografia, rimas e produção textual para uma turma de aproximadamente 25 alunos. Conforme a BNCC, pág. 59 Pretende-se consolidar aprendizagens anteriores e ampliar práticas de linguagem e da experiência estética e intercultural das crianças. Essa é a terceira de três sequências didáticas com foco em produção textual, sendo dividido nas seguintes etapas:

1ª Etapa: Apresentação da sequência didática, com os caminhos a serem seguidos;
2ª Etapa: Roda de conversa para o diagnóstico do conhecimento prévio acerca do tema abordado na sequência anterior; Apresentar uma imagem de um Castelo;
3ª Etapa: Apresentação da letra, e do conceito de poesia no Canva para análise e provocações ;
4ª Etapa: Hora do desafio: Atividades usando o wordwall;
5ª Etapa: Avaliação – Debate sobre a produção textual colaborativa, bem como os efeitos sonoros produzidos e a ortografia trabalhada.

2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) **Tempo: 20 min**	Inicialmente a professora vai propor uma roda de conversa para resgatar os conceitos acerca dos gêneros trabalhados anteriormente, por meio do link https://www.canva.com/design/DAFRWkM7Vio/QwxWrLrO618gYARuDFOD4Ag/edit?utm_content=DAFRWkM7Vio&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton e, para contribuir com esse momento e retomar o que foi visto a professora vai presentar a imagem de um CASTELO e pedir que cada um escolha um adjetivo para a imagem apresentada impresso, ou no data show, canva e até mesmo google https://www.canva.com/design/DAFR8gKWM6M/jyv8Rd_5AvxEubfrU6Nleg/edit?utm_content=DAFR8gKWM6M&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos /Estratégias) **Tempo: 20 min**	Após essa dinâmica , a professora vai apresentar um novo gênero textual: Apresentar o conceito e como exemplo o texto: O castelo Relembrar, que no texto descritivo, tem vários adjetivos e perguntar se nesse texto tem algum adjetivo que os alunos tenham escolheram para o castelo da gravura. Dizer se o castelo da turma houver mais adjetivos.
4ª Etapa: Desenvolver atividades	Hora do desafio!



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. **Tempo 20 min**	Vocês viram que no texto tem várias palavras formadas por AS,ES, IS,OS,US. Muito bem!! HORA DE PRATICAR!! Vamos fazer de forma bem dinâmica e interessante atividades relacionadas ao tema? https://wordwall.net/pt/resource/38180548 https://wordwall.net/pt/resource/38229565 https://wordwall.net/pt/resource/38182088

5ª Avaliação : Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. **Tempo 20 min**

O aluno poderá escolher uma imagem no google utilizando o computador ou celular; e , em grupo podem produzir um texto descritivo.
Em seguida , a professora pode apresentar alguns textos debater com a turma sobre o gênero textual trabalho e pedir que localizem ali adjetivos .
Os textos podem ser apresentados no padlet para provocações e avaliação.
https://padlet.com/veronicarafaela08/6vlapo7jsulmfes

Recursos Digitais	Computador, tablet ou celular
Recursos Analógicos utilizados	Lousa cartolina e Pilot ou revistas
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Padlet, utilizar para as produções textuais da turma.
Observações:	





VERÔNICA RAFAELA PINHEIRO DE JESUS

Mestranda em Novas Tecnologias Digitais na Educação da UNICARIOCA, Possui graduação em Letras - Língua Portuguesa pela Universidade Salgado de Oliveira (2007). Tem experiência na área de Educação, como professora de Língua Portuguesa, como docente nas séries iniciais e como Gestora no Município de São Gonçalo. Pós-graduada em Administração Supervisão e Orientação Escolar pelo Centro Universitário Plínio Leite. Pós graduada em Implementação e Gestão da Educação a Distância Pela UFF. Curso Estatuto da Criança e do Adolescente no contexto escolar: desafios e possibilidades pela UFF com 120horas. Curso de Extensão em Educação para as Relações Étnico-Raciais pela UFF com 180horas.Curso de Extensão para professores em Linguagem e Alfabetização para as séries iniciais do Ensino Fundamental(Pró-Letramento)120horas.Curso de 120 horas: A Inclusão no contexto Escolar no Centro Educacional de Niterói. Curso de 300horas Múltiplos olhares sobre o aprendente Jovem e Adulto no Centro Educacional de Niterói. Curso 250h Conhecendo nosso idioma no Centro Educacional de Niterói. Curso: Fundamentos da Gestão Escolar no Centro Educacional de Niterói. 120h. Praticas de Leitura no Ensino Fundamental, Abeline Associação Brasileira de Educação Online, 120h. Educação e Contemporaneidade Abeline, 120 h.



ANTÔNIO CARLOS DE ABREU MOL

Doutor em Engenharia Nuclear pela COPPE/UFRJ (2002). Ingressou no Instituto de Engenharia Nuclear em 1995, em 2005 fundou o Laboratório de Realidade Virtual do IEN/CNEN e desde esta data vem coordenando o mesmo. Em 2016 assumiu o cargo de Chefe da Divisão de Ensino do IEN/CNEN e a Pró-Reitoria de Ensino. Docente permanente do Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Ciência e Tecnologia Nucleares (PPGIEN). e Coordenador, Fundador e docente do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca. Bolsista de Produtividade em Pesquisa CNPq Nível 1C, Cientista do Nosso Estado pela FAPERJ (2015-2018) e duas vezes Jovem Cientista do Estado do RJ. Participou como pesquisador proponente e coordenador da linha 4 (Realidade Virtual Aplicada na Área Nuclear) do INCT de Reatores Nucleares Inovadores - CNPq/MCTI durante todo o período de funcionamento dessa rede de excelência em C&T. Atua como consultor Ad Hoc de diversas revistas internacionais e membro do corpo editorial da Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação (RECITE). Desenvolve pesquisas em colaboração com a COPPE/NUCLEAR (UFRJ), COPPE/CIVIL (UFRJ), PROTEN (UFPE e CRCN/CNEN), CDTN (CNEN), Programa de Pós-Graduação em Informática (UFRJ), AIEA. Orienta teses, dissertações e iniciações científicas, desenvolvendo: (i) sistemas de suporte a operação de plantas nucleares (realidade virtual e inteligência artificial); sistemas para treinamento de operadores de salas de controle (realidade virtual); (iii) sistema para planejamento e visualização de instalações nucleares e radiativas (realidade virtual); (iv) divulgação científica da área nuclear (realidade virtual); (v) sistemas para treinamento de profissionais da área da saúde quanto a procedimentos e diretrizes de radioproteção; (vi) área de ensino (realidade virtual).



ANDRÉ COTELLI DO ESPÍRITO SANTO

Possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade Gama Filho (2010) e mestrado em Mestrado em Ciência e Tecnologia Nucleares pelo Instituto de Engenharia Nuclear (2013). Tem experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Sistemas de Computação e em Sistemas de Realidade Virtual. No Instituto de Engenharia Nuclear, utilizou tecnologias de realidade virtual na criação de ambientes virtuais como ferramenta de auxílio para estudo e definição de estratégias de segurança física e nuclear, avaliação e correção dessas estratégias e treinamento da equipe que irá colocá-la em prática na instalação real. Atualmente, no IEN, trabalha como colaborador na criação de ambientes virtuais para planejamento de circulação em áreas de sujeitas a radiação (realidade virtual). No Centro Universitário Carioca (UNICARIOCA), atuo como professor no curso de mestrado profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação, no curso superior de graduação de Ciência da Computação, de Engenharia de Computação e de Redes de Computadores, ministro aulas no curso de Pós-Graduação em Jogos e Animação Digital, e também no curso Técnico de Jogos Digitais e de Informática. Também na UNICARIOCA, é pesquisador no Núcleo de Computação Aplicada (NuCAp, núcleo multidisciplinar envolvendo os cursos de Pedagogia, Design e Computação) onde desenvolve pesquisas aplicando Tecnologias de Realidade Virtual no Ensino. Atuação Profissional no Instituto de Engenharia Nuclear -> (05/2010 até 03/2012 - Bolsista PCI), (03/2012 até 10/2013 - Mestrado em Ciência e Tecnologia Nucleares) e (11/2013 até 07/2014 - Bolsista TCT).



ANA PAULA LEGEY

Atualmente é Bolsista de Produtividade em Pesquisa 2 pelo CNPq (Divulgação Científica- 2020 a 2023). É Jovem Cientista do Nosso estado do Rio de Janeiro- FAPERJ (2021-atual). Já foi Bolsista de Produtividade em Pesquisa em Divulgação Científica no período de 2015-2018. Pós Doutora em Divulgação Científica (IEN/CNEN), Doutora em Ciências pelo IOC/FIOCRUZ do Programa de Pós Graduação em Ensino em Biociências e Saúde (especialidade ensino não formal/divulgação científica) (ago/2009), mestre em Biologia Parasitária pelo IOC/FIOCRUZ (Jul/1997) e graduada em Ciências Biológicas pela USU (Jan/1993). Na UniCarioca é: Coordenadora Adjunta do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação; Representante Institucional de Iniciação Científica (PIBIC-CNPq/UniCarioca); Coordenadora Adjunta do Núcleo de Computação Aplicada (NUCAP/UniCarioca), núcleo este que abarca pesquisas interdisciplinares envolvendo os cursos de Pedagogia, Design, Computação e Comunicação) aplicando Tecnologias Digitais no Ensino Formal e Não Formal em diferentes ambientes de aprendizagem e segmentos de ensino; orienta TCCs e projetos de iniciação científica; Professora Adjunta do curso de Pedagogia (disciplinas; Didática das Ciências, Informática Aplicada à Educação, Educação e Tecnologia da Informação e Comunicação e Projetos de ação Pedagógica). Coordenadora Institucional de Iniciação Científica PIBIC- CNPq/UniCarioca. Gestora do Diretório de Grupos de Pesquisa da UniCarioca. É Líder do Grupo de pesquisa:

Novas Tecnologias Digitais na Educação Não formal. Participa como pesquisadora colaboradora do Laboratório de Realidade Virtual do Instituto de Engenharia Nuclear participando da linha de pesquisa: Realidade Virtual na Área Nuclear e neste instituto orientou três dissertações de Mestrado Acadêmico na área de Divulgação Científica no IEN/PPG em Ciência e Tecnologias Nucleares/CNEN. Atuou como Professora Adjunta na Universidade Gama Filho nos cursos de graduação em Medicina, Biologia, Nutrição, Enfermagem. Atuou como docente no Mestrado Profissional Ensino na Saúde da Universidade Gama Filho (6 orientações concluídas) e foi responsável pela linha de pesquisa ?Utilização de Tecnologias de Realidade Virtual e Inteligência Artificial para Divulgação, Ensino, Treinamento, Avaliação na Área da Saúde?. Orientou alunos de Iniciação científica- PIBIC/CNPq ; alunos de Iniciação Científica bolsistas da FAPERJ (Apoio Edital de Apoio às Escolas Públicas do Rio de Janeiro; alunos bolsistas Jovens Talentos da FAPERJ (Edital de Apoio às Escolas Públicas); bolsista de TCT da FAPERJ (Apoio ao Edital Escolas Públicas). Atualmente orienta alunos PIBIC/CNPq, bolsistas de Apoio Técnico do CNPq; alunos de Iniciação Científicas da UniCarioca além de dissertações do Mestrado Profissional da UniCarioca. Atuou como pesquisadora colaboradora do Grupo de Pesquisa em Computação Avançada (GPCA) e do Laboratório de Realidade Virtual da UGF.



SHEILA DA SILVA FERREIRA ARANTES

Doutoranda na UFRJ no programa Ciência da computação PPGI, Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação da UNICARIOCA. Pós-Graduada em Gestão Escolar, Psicopedagogia e Gestão e Implementação de cursos EAD. Possui graduação em Pedagogia pela Universidade Univercidade da Cidade (2005). Atualmente é diretora Pedagógica do Instituto de Educação Colônia do Saber responsável inclusive por todos os cursos na modalidade EAD da insituição.

ANEXO A: Carta de apresentação.

Centro Universitário Carioca
Núcleo de Computação Aplicada – NUCAP
Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação - MPNTDE

CARTA DE APRESENTAÇÃO

Eu, André Cotelli do Espírito Santo, CPF 122.685.917-86, pesquisador e coordenador do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário Carioca - Unicarioca (instituição proponente), venho por meio desta carta apresentar à este Comitê de Ética em Pesquisa minha orientanda Verônica Rafaela Pinheiro de Jesus, CPF: 072.841.857-67

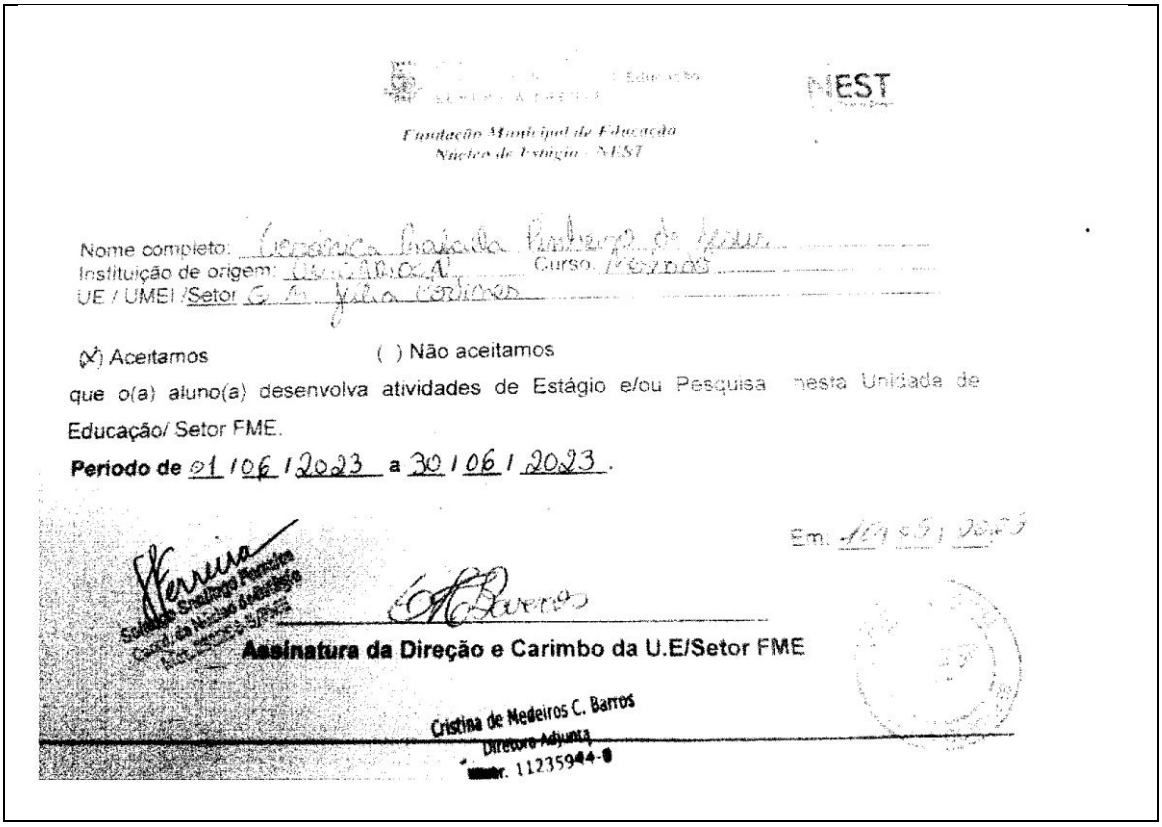
Ressalto que a aluna se encontra devidamente matriculada no curso de Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação oferecido pela Unicarioca e pretende desenvolver a pesquisa "Gêneros Textuais e a ludicidade permeada por meio das Sequências Didáticas e Tecnologias Digitais ".

Rio de Janeiro, 23 de abril de 2023.

Assinatura do Orientador

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

ANEXO B: Aceite da Fundação Municipal de Niterói (FNE)



Fundação Municipal de Educação
Núcleo de Estágio - NEST

NEST

Nome completo: Veronica Prado Pinheiro de Jesus
Instituição de origem: UNIABEU Curso: Pedagogia
UE / UMEI /Setor C. M. João Cardoso

(X) Aceitamos ( ) Não aceitamos

que o(a) aluno(a) desenvolva atividades de Estágio e/ou Pesquisa nesta Unidade de Educação/ Setor FME.

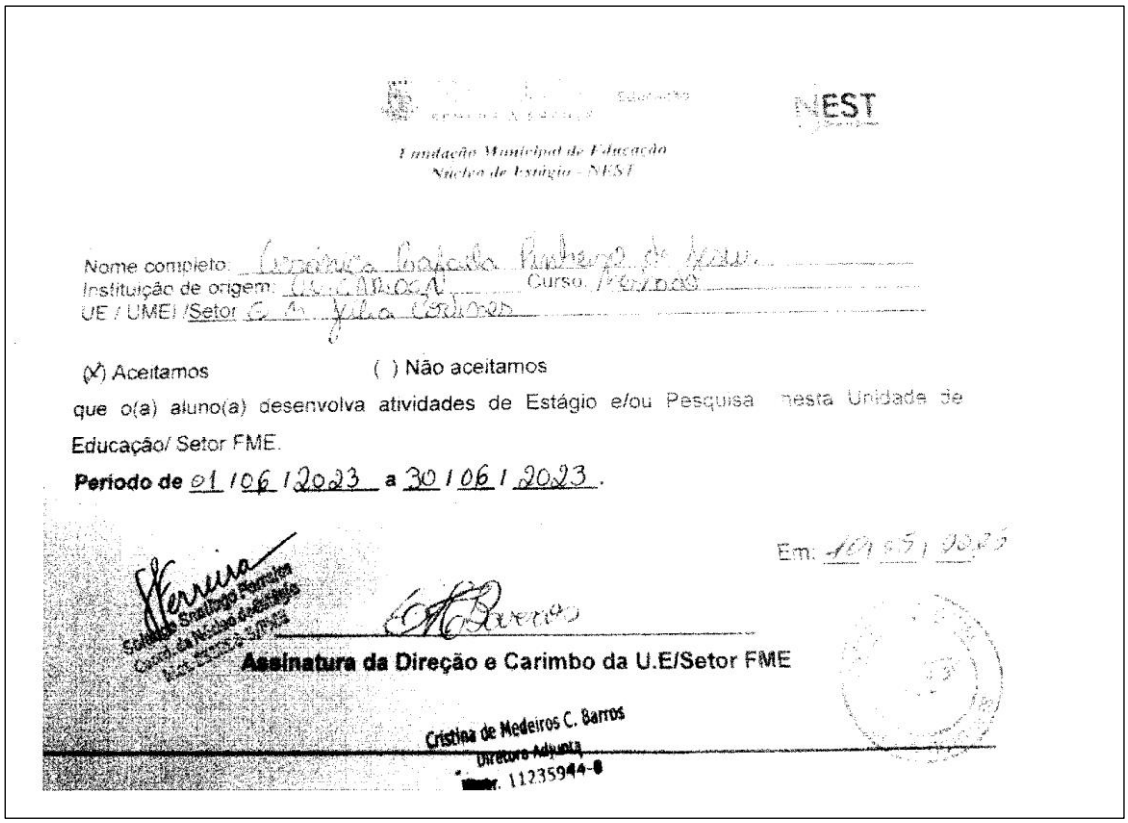
Período de 01 / 06 / 2023 a 30 / 06 / 2023.

Em: 01 / 03 / 2023

Assinatura da Direção e Carimbo da U.E/Setor FME

Cristina de Medeiros C. Barros
Diretora Adjunta
Matr. 11235944-8

ANEXO C: Aceite da Direção



Fundação Municipal de Educação
Núcleo de Estágio - NEST

NEST

Nome completo: Cleonice Batista Rodrigues de Jesus
Instituição de origem: UNICAMP Curso: Pedagogia
UE / UMEI /Setor E. M. Profa Carlinda

(X) Aceitamos ( ) Não aceitamos

que o(a) aluno(a) desenvolva atividades de Estágio e/ou Pesquisa nesta Unidade de Educação/ Setor FME.

Período de 01/06/2023 a 30/06/2023.

Em: 10/05/2023

Assinatura da Direção e Carimbo da U.E/Setor FME

Cristina de Medeiros C. Barros
Diretora Adjunta
Matr. 11235944-8

ANEXO D:

MINISTÉRIO DA SAÚDE - Conselho Nacional de Saúde - Comissão Nacional de Ética em Pesquisa – CONEP

FOLHA DE ROSTO PARA PESQUISA ENVOLVENDO SERES HUMANOS

1. Projeto de Pesquisa:

Gêneros Textuais e a Ludicidade permeada por meio das Sequências Didáticas e Tecnologias digitais

2. Número de Participantes da Pesquisa: 20

3. Área Temática:

4. Área do Conhecimento:
Educação, Tecnologia digital

PESQUISADOR RESPONSÁVEL

5. Nome:
Verônica Rafaela Pinheiro de Jesus

6. CPF:	7. Endereço (Rua, n.º):		
072.841.857-67	ANTONIO TOLEDO GALO BRANCO SAO GONCALO RIO DE JANEIRO 24422020		
8. Nacionalidade: BRASILEIRA	9. Telefone: (21) 98118-39052	10. Outro Telefone:	11. Email: veronicarafaela08@gmail.com

Termo de Compromisso: Declaro que conheço e cumprirei os requisitos da Resolução CNS 466/12 e suas complementares. Comprometo-me a utilizar os materiais e dados coletados exclusivamente para os fins previstos no protocolo e a publicar os resultados sejam eles favoráveis ou não. Aceito as responsabilidades pela condução científica do projeto acima. Tenho ciência que essa folha será anexada ao projeto devidamente assinada por todos os responsáveis e fará parte integrante da documentação do mesmo.

Data: 05 / 05 / 2023

Verônica Rafaela Pde Jesus
Assinatura

INSTITUIÇÃO PROPONENTE

12. Nome:	13. CNPJ:	14. Unidade/Órgão:
ASSOCIACAO CARIOCA DE ENSINO	**31.886.146/0001-00**	**MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA EDUCAÇÃO**
15. Telefone: (21)2563-1919	16. Outro Telefone:	

Termo de Compromisso (do responsável pela instituição): Declaro que conheço e cumprirei os requisitos da Resolução CNS 466/12 e suas Complementares e como esta instituição tem condições para o desenvolvimento deste projeto, autorizo sua execução.

Responsável: Antônio Carlos de Abreu Mól CPF: 873.021.287-15

Cargo/Função: Coordenador Geral do Mestrado

Antônio Carlos de Abreu Mó
Coordenação do Mestrado Profissional em
Novas Tecnologias Digitais na Educação
Centro Universitário UniCarioca

Data: 05 / 05 / 2023

Assinatura

PATROCINADOR PRINCIPAL

Não se aplica.