CENTRO UNIVERSITÁRIO CARIOCA – UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Márcia Regina dos Santos Oliveira

UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR O FOCO E A CONCENTRAÇÃO DOS ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL POR MEIO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS

Rio de Janeiro – RJ
2024

Márcia Regina dos Santos Oliveira

Uma proposta pedagógica para estimular o foco e a concentração dos alunos do Ensino Fundamental por meio de 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: Prof. Me. André Cotelli do Espírito Santo
Profa. Dra. Ana Paula Legey de Siqueira

Rio de Janeiro – RJ
2024

MARCIA REGINA DOS SANTOS OLIVEIRA

UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR O FOCO E A CONCENTRAÇÃO DOS ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL POR MEIO DE 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.

Examinado por:

gov.br Documento assinado digitalmente
ANDRE COTELLI DO ESPIRITO SANTO
Data: 28/05/2024 17:33:31-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. André Cotelli do Espírito Santo, M. Sc. (UniCarioca)
Presidente da Comissão Examinadora

Profa. Regina Célia Pereira de Moraes, D. Sc. (UniCarioca)

Profa. Soraia Farias Reolon, D. Sc. (FCRB e FAETEC)

Rio de Janeiro
2024

O48p Oliveira, Márcia Regina dos Santos
Uma proposta pedagógica para estimular o foco e a concentração dos alunos do ensino fundamental por meio de tecnologias digitais / Márcia Regina dos Santos Oliveira - Rio de Janeiro, 2024.
188 f.

Orientador: André Cotelli do Espírito Santo
Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2024.

1. Atenção. 2. Foco. 3. Concentração. 4. Aprendizagem. 5. Tecnologia digital, 6. Gêneros textuais. I. Espírito Santo, André Cotelli do, prof. orient. II. Título.

CDD 371.344

Dedico este trabalho aos meus amados pais, Lourdes e Francisco, pelo amor que sempre me dedicaram, impulsionando-me na concretização de meus sonhos. À minha filha, Victória, e ao meu esposo, Nilton, os quais, com muito amor, apoiam-me e caminham ao meu lado, em minhas realizações.

AGRADECIMENTOS

Na busca por um recanto que me fizesse despertar o sentimento maior de pertencimento desta maior grandeza criada por Deus, a Natureza, aqui, em pleno Jardim Botânico no Rio de Janeiro, contemplo esse templo natural e me inspiro para tecer os meus agradecimentos.

Agradeço a Deus pela realização desta pesquisa e por todas as minhas realizações. Agradeço às sagradas intercessões por me conduzir, sensibilizando-me, permitindo-me ter determinação na busca pelo crescimento pessoal e acadêmico.

Agradeço ao meu pai e à minha mãe, pelo amor, proteção e amparo, que sempre me dedicaram. Por terem me alicerçado com valores essenciais à vida. Pelo incentivo, sabedoria, determinação e valorização, que proporcionaram a minha formação. Agradeço às minhas irmãs e irmãos. Muito mais do que irmãos, sempre me ampararam como verdadeiros pais, não me deixando faltar amor e recursos para as minhas realizações acadêmicas, proporcionando-me raízes e lembranças encantadoras e inesquecíveis de nossa família.

Agradeço à minha filha e ao meu esposo, que estão sempre ao meu lado, com muito amor e paciência, embarcam comigo em meus sonhos. Agradecimento especial à minha filha, Victória, por me fazer feliz, pelo seu carinho, dedicação e compartilhamento de seus conhecimentos, sobretudo os científicos e tecnológicos digitais, que foram fundamentais para a realização deste trabalho.

Às minhas tias e aos meus tios, consanguíneos e de coração, pelo carinho e ensinamentos que até hoje ajudam a reger o meu caminho. Pessoas as quais, junto com meus pais, proporcionaram- me momentos felizes, alicerçando-me para a vida.

Agradecimento às minhas sobrinhas, aos meus sobrinhos e aos demais familiares, sempre muito carinhosos e incentivadores, fazendo-me sentir privilegiada por tê-los em meu convívio.

Às amigas e amigos pessoais, dos quais, muitos, desde minha infância, fazem-se presentes nos momentos mais importantes de minha vida.

A todas as amigas e amigos de caminhada profissional que, com muito carinho e profissionalismo, sempre reconheceram, valorizaram, apoiaram e me incentivaram no meu dia a dia. Em especial às amigas e amigos da EM Irineu Marinho e da ETE Oscar Tenório - FAETEC.

Aos meus ilustres mestres de todos os tempos de minha vida acadêmica, pelos quais guardo muito afeto e gratidão.

Aos meus inesquecíveis alunos e alunas, com os quais pude compartilhar conhecimentos, emoções e vivências ao longo dos meus 34 anos de magistério.

Aos amigos da turma 12 da UniCarioca, pela união, companheirismo, leveza, descontração, incentivo e compartilhamento de saberes. Em especial às amigas Tânia, Cinara, Marcinha, Liliana, Cristina, Célia, Jéssica, Susan, Bia (turma 11) e ao amigo José.

Ao corpo docente da UniCarioca, representado por minha coorientadora Professora Doutora Ana Paula Legey de Siqueira, por colaborar para o meu crescimento profissional e para a minha trajetória como pesquisadora. Aos funcionários de apoio da unidade, sempre solícitos com a nossa turma.

Ao meu orientador, Professor Mestre André Cotelli do Espírito Santo, pela sua dedicação, disponibilidade e apontamentos indispensáveis para a realização desta pesquisa. Por conduzir o processo com maestria e tranquilidade. Por ter sido um mestre atencioso e amigo, acreditando em meu potencial.

A todos e todas que contribuíram, direta ou indiretamente, para a realização desta pesquisa, objetivando elevar cada vez mais a Educação em nosso país.

RESUMO

No contexto educacional contemporâneo, torna-se crescente o número de adolescentes que se mostram desconcentrados nas atividades pedagógicas propostas. Fato que, na atualidade, tem despertado o interesse de importantes órgãos internacionais. O problema que deu origem à presente pesquisa é a falta de foco e concentração dos alunos no processo de ensino-aprendizagem. Embora, sem diagnóstico de déficit de atenção, e até mesmo apresentando interesse no aprendizado, há adolescentes com dificuldade em reter a atenção. Dessa forma, tem-se como objetivo apresentar uma proposta pedagógica, a fim de ampliar o foco e a concentração dos aprendizes do ensino fundamental II, com o auxílio de tecnologias digitais amparando o estudo dos gêneros textuais, por entender que práticas pedagógicas contextualizadas tornam-se mais motivadoras e eficazes. Partindo desse princípio, a pesquisa constitui-se de um estudo de abordagem qualitativa, no qual, inicialmente, investigou-se os principais fatores que dificultam a concentração dos alunos. Em seguida, foi implementada uma sequência didática com estratégias, objetivando estimular a concentração dos estudantes, com enfoque no estudo dos gêneros textuais por meio de tecnologias digitais. Como produto desta pesquisa, foi elaborado o Material Didático intitulado "Conexão, foco e comunicação: a transversalidade dos gêneros textuais e dos meios digitais". Ao final, foi avaliada a eficácia da proposta pedagógica na melhoria do foco e da concentração dos alunos do ensino fundamental II. Os resultados apontaram que as sequências didáticas aplicadas, aliadas aos recursos digitais, elevaram o nível de concentração, despertaram maior interação e assimilação nos aprendizes. Os recursos tecnológicos, a gamificação, aliados aos conteúdos selecionados promoveram uma metodologia atrativa e motivadora para os adolescentes. A abordagem centrada no estudo dos gêneros textuais proporcionou uma exploração mais efetiva da linguagem, demonstrando um aumento no nível de atenção dos alunos. Assim, pôde-se concluir que, metodologias pedagógicas condizentes com o perfil do aprendiz, valorizando o conhecimento prévio, associado a conteúdos e recursos bem selecionados, motivam o aprendiz e favorecem a aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Atenção; foco; concentração; aprendizagem; tecnologia digital; gêneros textuais.

ABSTRACT

In the contemporary educational context, there is a growing number of teenagers who seem to be unfocused on the pedagogical activities proposed. A reality which has currently raised interest from important international bodies. The issue which originated this present research is the lack of focus and concentration of students in the teaching-learning process. Although there is no diagnostic of Attention Deficit, or even showing interest in learning, there are teenagers showing difficulties in retaining attention. Therefore, our goal is to present a pedagogical alternative, aiming at the amplification of focus and concentration of pupils from Middle School, with the aid of digital technologies assisting in textual genre studies, understanding that contextualized pedagogical practices become more motivating and effective. Based on this principle, the research has been constituted by a qualitative approach study which, initially, investigated the main factors which hinder students' concentration. Next, a didactic sequence has been implemented with strategies whose goal was to stimulate students' concentration, focusing on textual genre studies through digital technology. As a product of this research, and e-book named "Connection, focus and communication: the transversality of textual genres through digital means". At the end, the efficacy of that pedagogical solution in the improvement of focus and concentration in Middle School students has been evaluated. The results have shown that the didactical sequences applied, tied to digital resources, have elevated the concentration level, awaken greater interaction and assimilation in pupils. The technological resources, the gamification, allied to curated content have promoted an attractive and motivating methodology for teenagers. The textual genre studies approach has provided a more effective language exploration, demonstrating a rise in the level of student attention. Therefore, it is possible to conclude that pedagogical methodologies which fit the learner's profile, valuing their previous knowledge, associated with curated resources and content, motivate the learner and favour significant learning.

Keywords: Attention; focus; concentration; learning; digital technology; textual genres.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Cerebelo 25
Figura 2 – Representação de partes internas do cérebro 26
Figura 3 – Representação das regiões do córtex cerebral 27
Figura 4 – Representação das áreas de linguagem do cérebro 27
Figura 5 – Hipocampo e amígdala 28
Figura 6 – Infográfico 43
Figura 7 – Fluxograma 46
Figura 8 – Ambiente onde ocorreram as aplicações 51
Figura 9 – Gêneros textuais I 52
Figura 10 – Apreciação das imagens 53
Figura 11 – Projeções 53
Figura 12 – Representação analógica de recurso digital 55
Figura 13 – Gêneros textuais II 56
Figura 14 – Kahoot I 57
Figura 15 – Debate em torno dos meios digitais e Avaliação I 58
Figura 16 – Menino jornaleiro 59
Figura 17 – Notícias no dia a dia 60
Figura 18 – Equipes 62
Figura 19 – Ludicidade 62
Figura 20 – Sustentabilidade 63
Figura 21 – Kahoot II 64
Figura 22 – Gamificação 64
Figura 23 – Avaliação II 65
Figura 24 – Personagens de histórias em quadrinhos 66
Figura 25 – Criação 68
Figura 26 – Recriando 68
Figura 27 – Kahoot III 69
Figura 28 – Game 70
Figura 29 – Momentos 71
Figura 30 – Agradecimento 71
Figura 31 – Avaliação III 72
Figura 32 – Emoções 73
Figura 33 – Material didático 75

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Atração tecnológica 76
Gráfico 2 – Domínio tecnológico digital 77
Gráfico 3 – Ampliação do domínio 78
Gráfico 4 – O uso das tecnologias digitais 78
Gráfico 5 – A utilização das tecnologias para a aprendizagem 79
Gráfico 6 – O interesse na aprendizagem a partir da tecnologia 80
Gráfico 7 – Acesso tecnológico digital 81
Gráfico 8 – Oferta de recursos digitais 81
Gráfico 9 – Interdisciplinaridade 84
Gráfico 10 – Assimilação do conteúdo 85
Gráfico 11 – O auxílio das tecnologias 85
Gráfico 12 – Concentração e tecnologias digitais 86
Gráfico 13 – Percepção dos aprendizes quanto à sequência didática 89
Gráfico 14 – Relação entre os conteúdos trabalhados 90
Gráfico 15 – Concentração e gamificação 91
Gráfico 16 – Interferência na concentração 92
Gráfico 17 – Análise das tecnologias digitais 96
Gráfico 18 – Utilização das tecnologias digitais pelos participantes 97
Gráfico 19 – Acessibilidade digital 98
Gráfico 20 – Concentração, assimilação e tecnologias 102
Gráfico 21 – Análise da metodologia aplicada 105

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – A comunicação 82
Quadro 2 – A comunicação e suas modalidades 83
Quadro 3 – Avaliação do primeiro dia 83
Quadro 4 – Menino jornaleiro 87
Quadro 5 – Identificação do gênero textual Notícia 87
Quadro 6 – A notícia no contexto dos participantes 88
Quadro 7 – O gênero textual História em Quadrinhos 93
Quadro 8 – Avaliação das práticas pedagógicas 93
Quadro 9 – Expressão emocional 94
Quadro 10 – A comunicação em debate 99
Quadro 11 – Notícia 103

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Curricular Comum
HQ	Histórias em Quadrinhos
PCNs	Parâmetros Curriculares Nacionais
SD	Sequência Didática
SNC	Sistema Nervoso Central
TALE	Termo de Assentimento Livre e Esclarecido
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
TDIC	Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
TICs	Tecnologias da Informação e Comunicação
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 15
1.1 Inquietação 15
1.2 Caracterização do problema 16
1.3 Tecnologia na Educação 18
1.4 Relevância 20
1.5 Objetivos 21
1.5.1 Objetivo geral 21
1.5.2 Objetivos específicos 22
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 23
2.1 Atenção, concentração e foco 23
2.2 O perfil do aluno do Ensino Fundamental II 31
2.2.1 Fatores que interferem na concentração dos aprendizes 33
2.3 Gêneros textuais 35
2.4 Aprendizagem significativa 36
2.4.1 Sequência didática 38
3 PERCURSO METODOLÓGICO 42
4 ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO 44
4.1 Tecnologias digitais utilizadas 44
4.2 A sequência didática e aplicações 45
4.2.1 Etapas da sequência didática 46
4.2.2 Aplicação da sequência didática aos alunos do Ensino Fundamental II 49
4.3 Material didático 73
4.4 Avaliação 76
4.4.1 Primeiro dia do trabalho de campo 76
4.4.2 Segundo dia do trabalho de campo 83
4.4.3 Terceiro dia de trabalho de campo 88
5 ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO 95
6 CONCLUSÃO 109
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 112
APÊNDICES 118
Apêndice A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) 118
Apêndice B – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) 121
Apêndice C – Termo de autorização do uso de imagem, vídeo e voz 123
Apêndice D – Sequência didática – 1º dia 124
Apêndice E – Sequência didática – 2º dia 128

Apêndice F – Sequência didática – 3º dia 132
Apêndice G – Questões do Kahoot I, II e III 137
Apêndice H – Material didático 138
ANEXOS 187
Anexo A – Carta de Anuência – SME 187
Anexo B – Autorização para pesquisa acadêmica 188

1 INTRODUÇÃO

1.1 Inquietação

Ao magistério, dedico-me há trinta e quatro anos, dos quais sempre estive em regência de turma. Concomitante a essa prática, em diferentes instituições de ensino, exerci as funções de cogestora e coordenadora pedagógica. Ao longo dessa minha caminhada profissional, percebo que, cada vez, mais os educandos do segundo segmento do ensino fundamental têm se mostrado desinteressados, desmotivados, sem a concentração devida e necessária para que ocorra uma significativa aprendizagem.

Observo há muitos anos, com preocupação, que é notável o número de educandos, adolescentes, que frequentam a sala de aula, porém não conseguem se concentrar e focar nas propostas metodológicas. Vejo educandos com potencial para alcançarem um melhor aproveitamento escolar, mas apresentam dificuldade de concentração em atividades que requerem atenção necessária à assimilação e troca de conhecimentos. Fato que tem conduzido os alunos a apresentarem um desempenho muito abaixo do ideal. Diante desse quadro, penso ser imprescindível repensar as práticas pedagógicas, considerando, sobretudo, a ampliação do acesso a recursos digitais que possam estimular e ampliar o foco do aprendiz, visando à expansão de seus conhecimentos.

Vivemos um tempo de constantes mudanças, onde, com grande velocidade, acontecem as informações e os avanços tecnológicos. Noto que o adolescente, de forma consciente ou não, clama por uma escola que reflita mais a realidade contemporânea em que ele está inserido. Observei, nessa jornada, que a falta de concentração foi avançando com o tempo. O que eu observava em alguns, poucos alunos, foi atingindo uma proporção maior. O que era observado numa minoria, nas classes escolares, passou a ser a maioria. Hoje em dia, é grande o percentual de alunos que não conseguem reter a atenção.

Atrair a atenção dos alunos, fazê-los ter foco e concentração, penso ser um grande desafio atualmente. O adolescente dessa era já nasceu conectado aos recursos digitais. Paralelo a isso encontra, na escola, um ambiente e metodologias que não condizem com seus interesses. Na atualidade, o apelo visual e outros recursos digitais fazem com que a grande maioria dessa faixa etária seja mais veloz, imediata, menos estática. Tendo em vista esse perfil, cabe à escola criar condições de estímulo à concentração, favorecendo a interação, indispensável ao desenvolvimento de habilidades necessárias aos estudantes do século XXI.

Diante do exposto, muitos questionamentos passaram a me envolver, a respeito de fatores que estariam acentuando esse quadro de desconcentração, assim como estratégias para reverter essa constatação, reconhecendo as mudanças do mundo moderno e a relevância da aprendizagem na vida, para que se possa ter acesso aos saberes fundamentais, de forma plena, em busca de realizações.

Avalio que, dentre as causas que culminaram nesse cenário, a mais relevante é a não adequação de metodologias às novas necessidades dos estudantes, que inclui, principalmente, permear o fazer pedagógico com tecnologias digitais apropriadas. Apesar disso, há de se considerar também outros fatores, dos quais destaco os aspectos físico, cognitivo e psicossocial da clientela a que me refiro.

Os questionamentos ora citados conduziram-me à reflexão que deu origem ao estudo a que me proponho a fazer. Surgiu da necessidade de despertar no educando o exercício do foco e da concentração, motivá-lo, deixá-lo menos disperso, mais centrado para alcançar seus objetivos e habilidades. Tal inquietação foi a motivação ao escolher esse tema, por compreender a necessidade de que o aluno conclua cada etapa escolar com uma bagagem de aprendizagem mais significativa, alicerçada em conteúdos, ambientes e recursos que contemplem as suas expectativas e exploração de suas potencialidades. Ambientes pedagógicos onde o aluno possa evoluir, fazendo interações, associações e descobertas; onde seus conhecimentos prévios sejam valorizados; onde possibilite aguçar sua curiosidade e seu interesse no aprendizado.

1.2 Caracterização do problema

Considerando-se todas as mudanças do mundo moderno, observa-se, paralelamente, que há comportamentos essenciais ao homem que ultrapassam o tempo. Por mais que as gerações atuais tenham habilidades digitais, a atenção, o pensamento, a concentração são essenciais à natureza humana, seja para a aquisição de conhecimentos, seja para a realização de simples atividades do dia a dia.

Segundo Tauffer (2021), para que o conhecimento seja adquirido é fundamental a atenção, que funciona como um elo entre o aluno e a aprendizagem. Os autores acrescentam que a evolução acadêmica se dará a partir da seleção de conteúdos assimilados na escola, partindo da atenção, que conduz ao ato de aprender. Alertam que os aprendizes que não conseguem reter a atenção, influenciados por fatores externos, paulatinamente, poderão apresentar perda nos processos atencionais.

A aprendizagem é vista como um objetivo para estabelecer e manter culturas inovadoras de estudo, onde o aprendizado individual e coletivo é valorizado; no entanto, para alcançar esse objetivo, é essencial entender como manter os alunos focados em seus estudos, o que envolve reconhecer os diferentes estilos de aprendizado dos alunos e tornar as aulas relevantes e significativas para eles (Lima; Queiroz; Sant Anna, 2018).

A partir dessa concepção, atenção, concentração e aprendizagem fazem parte de um contexto em que a interação, através da comunicação, é fundamental para o processo de aquisição de conhecimentos. Ao se comunicar, é necessário escolher uma linguagem, que é o conjunto de sinais empregados no ato da comunicação. Sem essa prévia seleção, não se concretiza a comunicação; o que, consequentemente, inviabiliza a cultura e a aprendizagem. Para que ocorra uma aprendizagem não mecânica, pautada em significados, há de tornar relevante essa associação.

Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), (Brasil, 2018), a comunicação consta na quarta competência, a qual apresenta o reconhecimento dos diferentes tipos de linguagem, como a visual, a sonora, a corporal, a verbal, a digital, dentre outras, tanto no formato analógico, quanto digital.

Nesse sentido, devido à velocidade como as informações acontecem na atualidade, ter foco e concentração, em se tratando do processo de ensino-aprendizagem, tornou-se um desafio para a Educação do século XXI. O desenvolvimento, em larga escala, dos meios tecnológicos digitais conduziu a sociedade a um novo caminho. Sendo assim, a geração que agora se encontra na adolescência tem uma grande atração pelos meios digitais. É uma geração que já nasceu conectada, porém nem sempre explora conexões para a ampliação do seu conhecimento e de uma aprendizagem de maior significado.

Diante desse contexto, a Educação se depara com uma provocação. Temos uma geração que, em sua maioria, está altamente conectada, porém não se apropria devidamente de tais recursos, utilizando-os meramente para entretenimento e não os enxerga como ferramentas para que possa criar, além de somente utilizar. Paralelo a esse fator, devido à desigualdade social, há adolescentes dessa mesma geração que não têm acesso a esses recursos.

Sendo assim, a cultura digital deve ser vista como uma aliada, que oportuniza possibilidades e acessos, devido às vantagens e contribuições para o processo de aprendizagem. Interpretar e criar passaram a ser uma ponte entre o mundo real e o mundo virtual. Paralelo a essas mudanças, cabe à Educação zelar mais ainda pela formação de cidadãos críticos, capazes de utilizar a tecnologia digital a seu favor.

Ultimamente, observa-se mudanças na Educação provocadas por acentuadas mudanças sociais. Da mesma forma, a sociedade e a educação são influenciadas pelas Tecnologias (Pavnoski; Hilger; Pavnoski, 2021).

Envolvidos pelo fascínio do mundo tecnológico, os alunos se distanciam cada vez mais da escola, quando a mesma não oferece práticas mais atualizadas, mais alinhadas à realidade digital dos estudantes. Desse modo, surgem os desafios de adequar as metodologias pedagógicas, os ambientes escolares e os investimentos dos órgãos diretamente vinculados à Educação.

Na adolescência, é essencial que o estudante seja motivado a aprender, mas paralelamente ele é atraído por diversos apelos externos, mais atraentes que a escola, exercendo um poder de convencimento sobre o mesmo. Nesse sentido, a escola deve repensar e reavaliar as práticas de ensino tradicionais e buscar caminhos e possibilidades em que o educador possa investir em estratégias que favoreçam a concentração do educando, visando a uma aprendizagem mais efetiva.

Segundo Carvalho e Santos (2021), faz-se necessário estudos das possíveis causas que provocam defasagem na atenção, para que sejam desenvolvidas medidas de intervenção, que promovam melhor aproveitamento cognitivo dos estudantes.

Unir aprendizagem e tecnologia, motivar o aprendiz, despertá-lo para o exercício do foco e da concentração no processo de aprendizagem, torná-lo menos disperso, mais centrado para desenvolver suas habilidades, tornou-se um propósito para os professores.

Nesse contexto, o problema da pesquisa é a falta de foco e concentração dos alunos no processo de ensino-aprendizagem. Fazendo assim, com que as práticas pedagógicas precisem ser repensadas, viabilizando ampliar a atenção dos educandos, para que possam alcançar uma aprendizagem significativa.

1.3 Tecnologia na Educação

Tecnologia e sociedade interagem e interferem uma na outra. A sociedade apresenta-se seduzida pelas novas tecnologias, simultaneamente, a tecnologia vai abarcando as demandas da sociedade. Uma das grandes demandas atuais é a inovação na área educacional. Há muito, existe um clamor por mudanças educacionais, por entender que, enquanto o mundo avança, a escola, em sua maioria, mantém-se nos moldes anteriores, apresentando-se conservadora e sem atrativos para o educando.

Nesse cenário, muitos adolescentes não se imaginam sem os recursos digitais. Como já nasceram numa era em que a tecnologia fazia parte do seu cotidiano, tal uso passou a ser tão comum quanto outras ações simples e rotineiras da vida humana. Assim, é reconhecido o uso das tecnologias pelos adolescentes, para lazer, porém torna-se relevante evidenciar o uso das mesmas para o acesso a conhecimentos, que os possibilitarão alcançar uma aprendizagem mais efetiva. Uma das principais transformações trazidas pelas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) está na maneira como influenciaram e distinguiram diferentes gerações, caracterizadas por tais mudanças tecnológicas, especialmente quando conseguem acessá-las (Souza; Gomes, 2022).

No contexto do século XXI, marcado pela avalanche de informações, os adolescentes enfrentam dificuldades para manter a concentração devido à variedade de estímulos diários. Nesse cenário, os educadores enfrentam um desafio ainda maior, pois precisam encontrar métodos inovadores para manter seus alunos engajados e focados nas atividades escolares (Carvalho; Santos, 2021).

Segundo Almeida *et al*. (2018), a tecnologia tem um papel fundamental no estímulo à aprendizagem, tanto dentro quanto fora do ambiente escolar, uma vez que promove autonomia, motivação para leitura e um interesse contínuo em descobrir mais sobre o mundo, desempenhando um papel fundamental no processo de ensino e aprendizagem.

O mundo envolvido pelas tecnologias digitais demanda rapidez, velocidade, inovação, resolução de problemas, dentre outros aspectos. Dessa forma, o estudante inserido nesse cenário deve se servir de ferramentas que agucem a busca pelo conhecimento, aliando tecnologia e aprendizagem. Paralelamente, devido à enorme gama de ferramentas digitais, a tecnologia também possibilita mais criatividade, uma das habilidades fundamentais da era contemporânea.

De acordo com Guarda e Pinto (2021), a incorporação de Jogos Educacionais na pedagogia fortaleceu uma abordagem que é ao mesmo tempo colaborativa, participativa e lúdica. Esses jogos, foram adaptados e usados de maneira aprimorada, conseguiram despertar emoções e proporcionar diversão aos alunos. Os autores acrescentam que tal estratégia não só facilitou o processo de aprendizado, mas também motivou os estudantes a superar obstáculos, incentivando-os a desenvolver raciocínios.

Quando as metodologias não se apresentam alinhadas ao interesse dos alunos, principalmente os do ensino fundamental II, aumenta a possibilidade de os estudantes ficarem desinteressados e desestimulados nas salas de aula. Assim, a gamificação pode ser aplicada como uma das estratégias para atrair a atenção dos estudantes, por ser uma maneira lúdica de motivar o aprendizado no ambiente escolar. Os jogos ativam a participação dos aprendizes, a

curiosidade, estimulam desafios e, criam um ambiente dinâmico, favorável à ampliação de conhecimentos.

As ferramentas tecnológicas, no contexto contemporâneo, têm se mostrado relevantes para ajudar os educadores a promover aulas mais dinâmicas e envolventes. Uma dessas abordagens é a gamificação, uma maneira que associa elementos lúdicos com objetivos pedagógicos, incentivando os alunos a se envolverem no processo de aprendizado. Seguindo essa linha, foram feitos estudos que apontaram o aumento do interesse dos alunos e a melhor compreensão do conteúdo, ao implementar uma aprendizagem lúdica (Japiassu; Rached, 2020).

1.4 Relevância

A baixa Concentração e a falta de Foco, visíveis na maioria dos adolescentes, impedem o desenvolvimento de potencialidades e habilidades, afetando o desempenho escolar dos alunos do segundo segmento do ensino fundamental. Segundo a BNCC (Brasil, 2018), é a partir das habilidades que o educando desenvolve as competências necessárias aos estudantes do século XXI, visando às realizações pessoais e profissionais.

A concentração está diretamente vinculada à atenção. É nesse aspecto que, Tauffer (2021) enfatizam que a atenção desempenha um papel relevante como mediadora na transmissão de informações para a memória. Complementando que, sem ela, a absorção de novos conhecimentos torna-se inviável, reconhecendo sua essencialidade para qualquer processo de aprendizagem.

A relevância desse estudo pauta-se na ideia de que atenção, concentração, interação e motivação são aspectos interrelacionados. Ter um ambiente motivador, aparelhado com recursos digitais, amplia o interesse do aluno; consequentemente, ocorre mais atenção, concentração nas propostas; da mesma forma, facilita a interação do aprendiz com o conteúdo, com o professor e com os outros participantes do processo. Dessa forma, favorecendo uma aprendizagem mais sólida e efetiva.

A partir da atenção, o cérebro faz uma seleção natural dos aspectos mais relevantes num determinado momento; conduzindo ao foco e à concentração; assim, selecionando no que focar ou ignorar. Iniciando pela atenção é que se dá a interpretação das diversas linguagens que nos cercam, viabilizando a comunicação e a interação.

Segundo Monteiro (2019), torna-se imprescindível o estudo da comunicação e dos gêneros textuais, que possibilita ao aprendiz dialogar com as diversas áreas do conhecimento de forma crítica e autônoma.

Partindo desse pressuposto, para a leitura e interpretação dos códigos linguísticos, ter foco e concentração torna-se essencial. Contudo, é crescente o número de profissionais da Educação que observam e destacam a falta de atenção, como um dos fatores mais significativos, que interfere negativamente no processo de ensino-aprendizagem. De um lado temos profissionais desmotivados por se sentirem desrespeitados em sala de aula; do outro, temos alunos também desmotivados por diferentes fatores. Urge a busca por estratégias para superar tal cenário.

De acordo com Guerin e Priotto (2020), uma das principais barreiras enfrentadas em sala de aula é a dispersão dos alunos. Complementam que muitos professores observam que os dispositivos móveis, em particular os celulares, têm uma forte capacidade de distrair os estudantes, muitas vezes atraindo mais a atenção deles do que as atividades educacionais apresentadas.

Nessa perspectiva, pela atração que as tecnologias digitais exercem sobre os estudantes, torna-se relevante a junção desses componentes ao processo de aprendizagem, visando ao desenvolvimento cognitivo.

Há de se considerar que o ambiente escolar é o cerne do processo de ensino-aprendizagem, mesmo cientes de que a aprendizagem não ocorre somente na escola. Uma sociedade que não investe em Educação na sua amplitude de profissionais, ambientes, recursos e metodologias, está propensa a fracassar em seus objetivos educacionais.

Em pesquisa realizada, destacou-se que a atenção é um elemento fundamental no processo cognitivo, sendo relevante para a efetivação de aprendizados e experiências em todas as esferas da existência humana. Em entrevista com educadores do ensino fundamental, reiterou-se a importância da atenção no contexto escolar, bem como práticas e observações que sustentam sua manutenção (Ramos *et al*., 2019).

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo geral

Desenvolver uma proposta pedagógica a fim de favorecer o foco e a concentração dos educandos do ensino fundamental II, a partir do estudo dos gêneros textuais aliados às tecnologias digitais.

1.5.2 Objetivos específicos

- Investigar os principais fatores que desfavorecem a concentração e o foco dos alunos;
- Desenvolver uma Sequência Didática com estratégias que promovam o foco e a concentração no processo de aprendizagem, explorando a interpretação e a produção dos diversos gêneros textuais, permeadas de tecnologias digitais;
- Avaliar se a proposta pedagógica favorece o foco e a concentração dos educandos do ensino fundamental II.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Atenção, concentração e foco

Atenção, concentração e foco são aspectos associados e importantes no processo de aprendizagem. Para que possamos compreender o processo de foco e concentração, antes torna-se necessária a abordagem da atenção, a qual é relevante no processo de ensino-aprendizagem. Como o ponto de partida para o processo é a atenção, iniciemos por abordá-la.

Segundo Bombana e Teixeira (2019), em se tratando de ensino-aprendizagem, a adaptação ao mundo atual, devido às transformações sociais decorrentes das novas Tecnologias Digitais, representa um grande desafio. Nesse contexto, a educação enfrenta diversas questões, como a falta de atenção dos estudantes, o que se torna um dos maiores obstáculos nas escolas contemporâneas.

Partindo desse pressuposto, Almeida *et al*. (2018), cita que a importância da atenção tem ganhado crescente relevância na sociedade contemporânea, pois é constante a demanda em áreas cruciais da vida das pessoas, tais como educação, emprego, tráfego, prática esportiva, entre outras, e sua eficiência é fundamental para o desempenho satisfatório de outras habilidades.

Num olhar fisiológico, a atenção é a interação complexa de inúmeras áreas do sistema nervoso.

O sistema nervoso central (SNC) é a principal rede de comunicação e controle do corpo. Os sinais são transmitidos e retransmitidos constantemente, por meio de complexas redes de neurônios, a partir do cérebro aos órgãos, membros e partes do corpo e vice-versa (Brandão; Caliatto, 2019). Nesse sistema, não só acontecem os pensamentos, mas regula os comportamentos, as emoções e a coordenação motora; assim, acrescentam as autoras.

Para Sant'Ana (2014), ao se considerar os neurônios, geralmente os imaginamos como células com numerosos prolongamentos e uma estrutura altamente ramificada, o que lhes permite comunicar-se com várias outras células por meio de sinapses. É através dessas sinapses que todas as funções cerebrais acontecem, desde o planejamento e coordenação de atividades motoras até as funções cognitivas.

De acordo com Pinto (2021), o cérebro desempenha o papel de órgão central de controle, encarregado de regular os sistemas fisiológicos vitais para a sobrevivência e coordenar as funções motoras. No entanto, sua função não é somente a manutenção da vida, uma vez que ele constantemente recebe e processa informações do ambiente interno e externo. No cérebro, essas

informações são avaliadas, comparadas, atribuído valor, armazenadas ou descartadas, culminando na capacidade de resposta do organismo.

Avanços nessa área foram possíveis devido à Neurociência, a qual é definida por Relvas (2023), como um conjunto de disciplinas que se dedicam ao estudo do sistema nervoso, tendo suas raízes nos fundamentos da mente humana. A autora acrescenta que tal estudo tem como objetivo explicar, modelar e descrever os mecanismos neurais que alicerçam os processos perceptivos, cognitivos, motores, afetivos e emocionais, fornecendo os princípios necessários para orientar a aprendizagem.

Portanto, a neurociência deu contribuições fundamentais ao estudo da relação do cérebro com o processo de aprendizagem. Assim surgiram as neurociências cognitivas, as quais, segundo Brandão e Caliatto (2019), focam na investigação do cérebro, suas características funcionais, neurológicas e psicológicas, bem como as influências sociais resultantes das interações humanas na sociedade.

Bastos e Alves (2013) abordam que a neurociência cognitiva explora a maneira como os processos cognitivos são funcionalmente elaborados pelo cérebro, viabilizando a aprendizagem, a linguagem e o comportamento.

A fim de que se compreenda melhor o funcionamento do cérebro e sua relação com a aprendizagem, torna-se necessária a apresentação de estruturas de relevante importância nesse processo.

De acordo com Thomaz (2018), o encéfalo está situado dentro da cavidade craniana e é composto por várias estruturas, incluindo o cérebro, o cerebelo, o diencéfalo (tálamo e hipotálamo) e o tronco encefálico (mesencéfalo, ponte e bulbo).

O Telencéfalo é a porção mais extensa do encéfalo, sendo o componente mais desenvolvido do sistema nervoso, especialmente nos seres humanos. Ele é formado por dois hemisférios, esquerdo e direito, os quais estão conectados por meio de uma estrutura chamada corpo caloso (Silva; Sales, 2022).

Segundo Relvas (2023), em um cérebro normal, caracterizado por uma complexa rede de interconexões, a interação entre os hemisférios é tão intensa, que suas funções específicas não podem ser separadas com nitidez. Entre eles há uma recíproca colaboração para a realização de diversas tarefas.

Sob uma perspectiva neurobiológica, a atenção não é simplesmente atribuída a uma única área cerebral. Ela é decorrente da interação de redes neurais corticais e subcorticais, demonstrando a complexidade do seu funcionamento integrado no cérebro (Cortez *et al*., 2013).

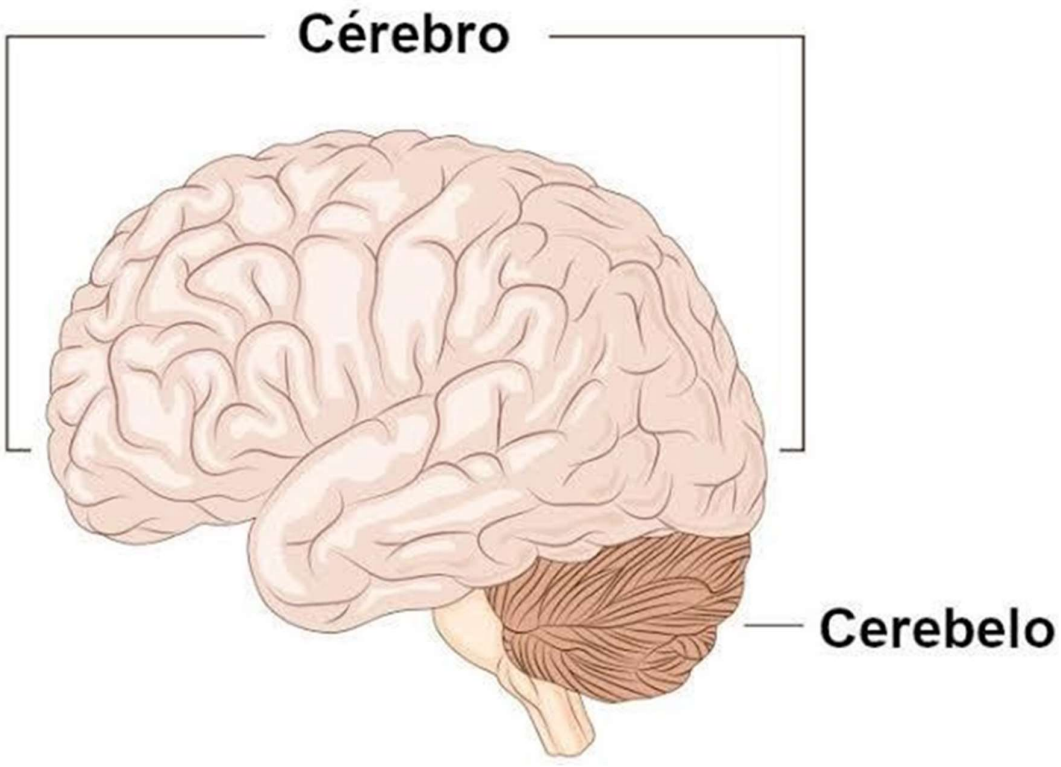
A região subcortical, situada abaixo da superfície externa do cérebro, abrange estruturas que desempenham papéis significativos em processos como aprendizagem, memória, movimento e motivação.

Conforme Thomaz (2018), a região cortical, conhecida como córtex, constitui a camada mais externa do cérebro, composta pelos corpos celulares de neurônios.

No que se refere ao processo de aprendizagem, ocorre uma influência direta das funções corticais. Várias áreas do sistema nervoso, abaixo relacionadas, têm sido identificadas como de especial relevância para diferentes aspectos da aprendizagem. São elas:

Cerebelo: desempenha várias funções, como a memória de curta duração, regulação emocional, atenção e controle de impulsos (Gonçalves, 2024). Devido a essas funções, está vinculado à cognição e à aprendizagem. Localiza-se na parte posterior do cérebro, conforme figura 1, abaixo.

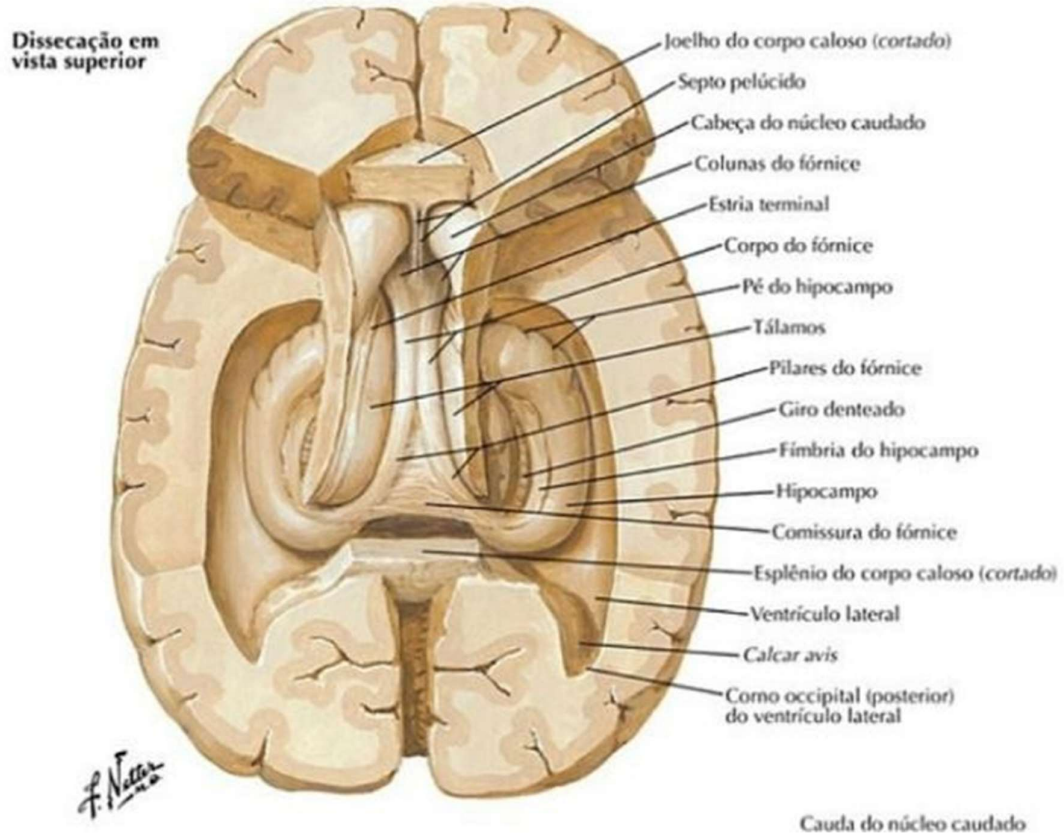
Figura 1 – Cerebelo



Fonte: Atlas de Anatomia Humana (Netter, 2019).

Tálamo: desempenha um papel importante na integração dos sistemas sensorial e motor do corpo humano (Moreira, 2024). A figura 2, abaixo, representa a localização do tálamo e de outras partes do cérebro.

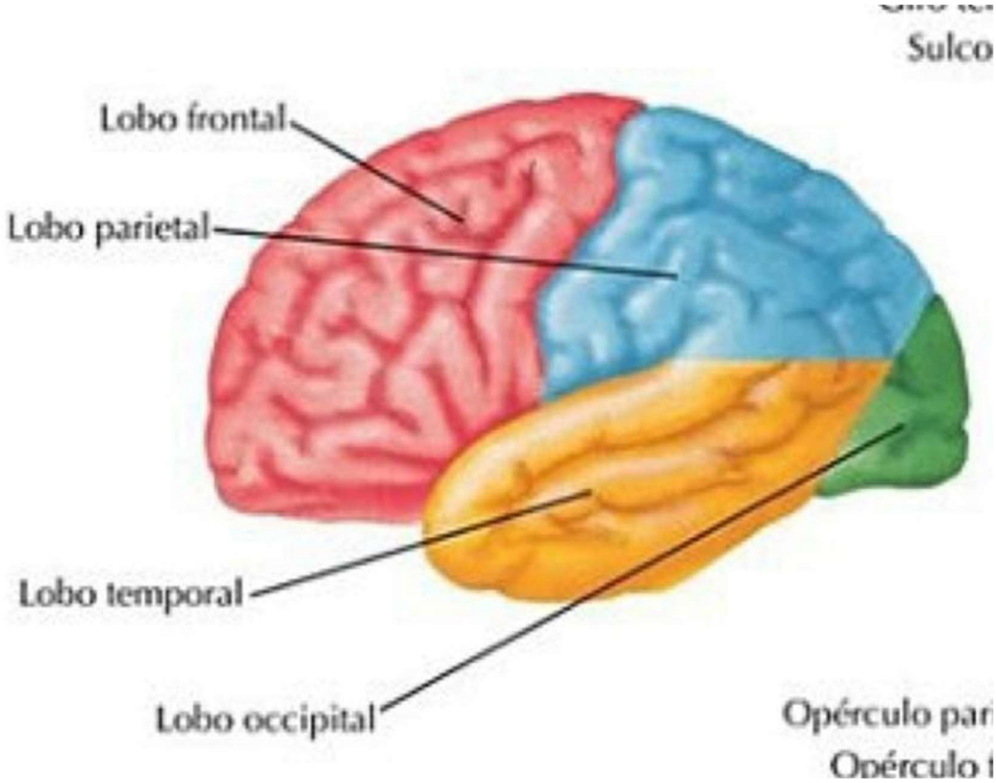
Figura 2 – Representação de partes internas do cérebro



Fonte: Atlas de Anatomia Humana (Netter, 2019).

Hemisférios: são divididos em esquerdo e direito, os quais são subdivididos em lobos, conforme figura 3, abaixo.

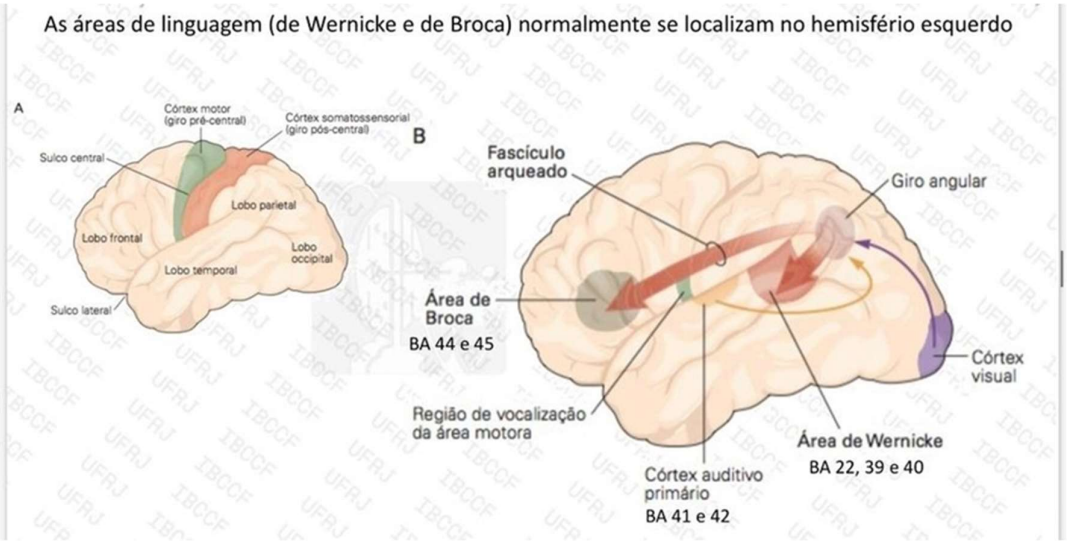
Figura 3 – Representação das regiões do córtex cerebral



Fonte: Atlas de Anatomia Humana (Netter, 2019).

Conforme figura 4, abaixo, representação do hemisfério esquerdo, cujas áreas estão diretamente envolvidas na linguagem.

Figura 4 – Representação das áreas de linguagem do cérebro



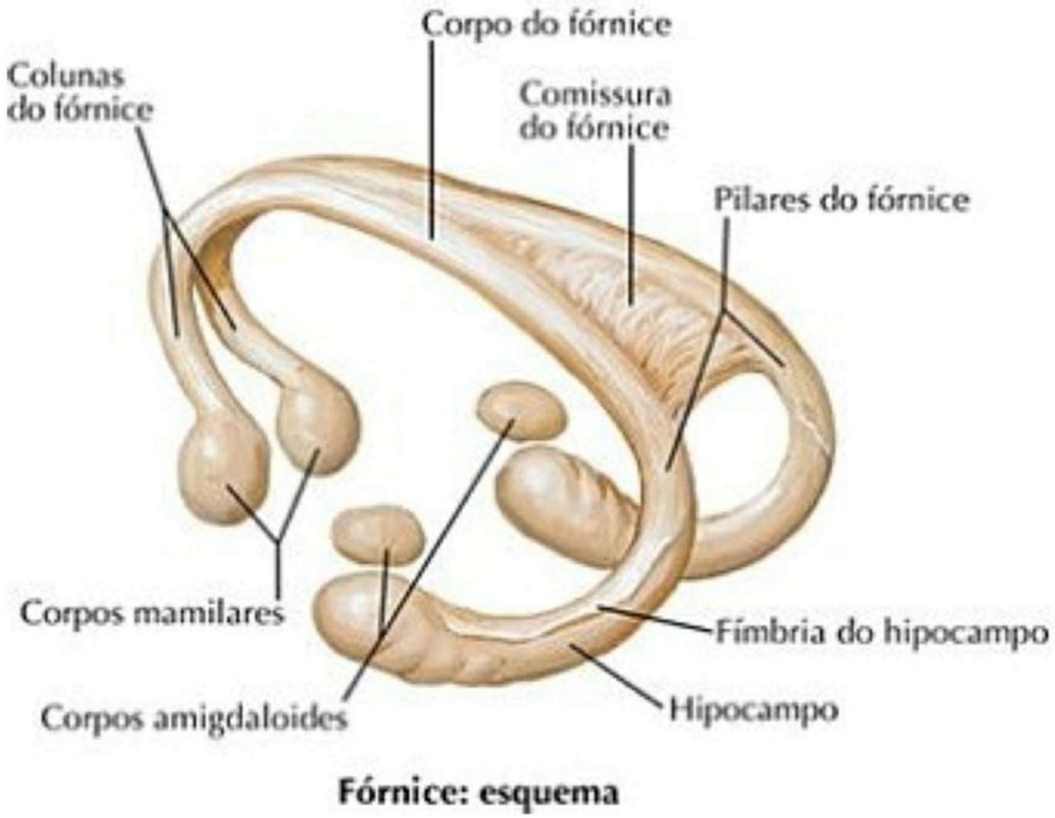
Fonte: Atlas de Anatomia Humana (Netter, 2019).

Hipocampo: desempenha um papel fundamental no armazenamento da memória (Moreira, 2024).

Amígdala: desempenha diversas funções, incluindo um papel significativo na memória emocional, além de ser essencial para o reconhecimento, formação e manutenção das emoções (Moreira, 2024).

O hipocampo e a amígdala estão representados abaixo, conforme figura 5.

Figura 5 – Hipocampo e amígdala



Fonte: Atlas de Anatomia Humana (Netter, 2019).

O cérebro comporta um conjunto de estruturas que desempenham um papel fundamental na interação de cada pessoa com o seu ambiente. Essas estruturas são dinâmicas e passam por mudanças ao longo do ciclo da vida, desde o desenvolvimento até o envelhecimento, e essas mudanças são moldadas pelas experiências individuais de cada pessoa (Sant'Ana, 2014).

Ressalta-se aqui a importância do sistema límbico que, segundo Relvas (2023), é o sistema responsável pelo desenvolvimento das funções afetivas, emoções, sentimentos e também por funções relacionadas à memória.

Carvalho (2021) define o sistema límbico como uma região subcortical profunda e central do cérebro, que desempenha a função de integrar várias estruturas nervosas, como a amígdala, o hipotálamo, o núcleo accumbens, o hipocampo, a ínsula, o córtex cingulado e os corpos mamilares. Tais estruturas desempenham papéis importantes para a memória e para a aprendizagem.

Dessa forma, o processo de aprendizado é uma manifestação espontânea do funcionamento do sistema nervoso e ocorre de maneira inevitável. Ele não depende exclusivamente de um mediador intencional para transmitir conhecimento, mas ocorre de forma contínua e natural em diversas situações da vida (Menegusse; Paula, 2021). As mesmas autoras enfatizam que esse sistema é altamente complexo, e seu funcionamento e a consolidação da memória dependem de várias combinações, abrangendo aspectos do ambiente social, emoções, influências culturais, fatores temporais, genéticos, físicos, fisiológicos e muito mais. Além de sua complexidade, o referido sistema é dinâmico, com a neuroplasticidade cerebral constante, desempenhando um papel significativo.

Segundo Sant'Ana (2014), a plasticidade cerebral refere-se às reorganizações das funções e estruturas cerebrais, as quais ocorrem no cérebro, que é reconhecido como o maior órgão do sistema nervoso. Assim, o autor enfatiza que a plasticidade cerebral é desencadeada pelo processo de aprendizado, ao mesmo tempo em que o aprendizado também estimula a plasticidade cerebral.

De acordo com Salla (2012), a influência do ambiente no sistema nervoso resulta em alterações tanto anatômicas quanto funcionais no cérebro. O que significa que a quantidade de neurônios e as conexões entre eles, sinapses, estão sujeitas a mudanças, que são moldadas pelas experiências vivenciadas.

Na concepção de Relvas (2023), as informações são processadas pelo cérebro em seus aspectos cognitivos, emocionais, motores, afetivos e sociais. No entanto, as tendências que surgem neste século destacam o desenvolvimento de um cérebro criativo, autoral, inventivo, intuitivo e genial, capaz de lidar com incertezas e gerenciar frustrações diárias sem comprometer a autoestima. Esse cérebro é caracterizado por ser autopoiético, autorregulado, reorganizado e adaptável.

Nesse aspecto, dando continuidade ao exposto anteriormente, torna-se relevante abordar a respeito da metacognição, pois, de acordo com Leite e Darsie (2011), a ação metacognitiva implica em analisar uma atividade cognitiva ou uma tarefa em execução, permitindo uma reflexão sobre a linguagem, memória, atenção e o próprio processo de aprendizagem.

A larga abrangência desses estudos descritos até o momento, possibilitou o surgimento da neuroeducação que, de acordo com Sousa, Nascimento e Cabral (2021), é a integração dos conhecimentos provenientes da Neurociência, Psicologia e Educação. Áreas que, segundo os autores, contribuem com pesquisas e descobertas, oferecendo estudos sobre o processo educacional e os meios para aprimorar tanto a prática docente quanto a aprendizagem dos alunos, visando a aprofundar a compreensão do processo de ensino e aprendizagem.

Assim sendo, para a aprendizagem, a atenção desempenha um papel fundamental, já que o cérebro continua a se adaptar ao ambiente ao longo de toda a vida. Paralelamente, a motivação também exerce um papel importante no processo de aprendizagem, considerando que a influência das emoções, no processo de retenção, onde ocorre a formação da memória, é mais eficaz quando novos conhecimentos são associados a conhecimentos pré-existentes. Embora essas afirmações não sejam novas, elas mostram o quanto a neurociência contribuiu para essas teorias (Salla, 2012).

No que se refere às funções da aprendizagem, a atenção é uma das funções executivas, as quais correspondem a um agrupamento de habilidades, que de maneira integrada favorece ao sujeito conduzir comportamentos a objetivos (Júnior; Melo, 2011).

Em estudos apresentados sobre a atenção, houve autores que lhe atribuíram conceitos específicos.

Bear; Connors e Paradiso (2017) atribuem o conceito de “atenção seletiva” para destacar o direcionamento a objetos específicos, em contraste com o alerta generalizado, que não é direcionado de forma seletiva. Os autores propõem que a atenção tem a capacidade de ser orientada de duas formas distintas. Conforme as seguintes descrições, a atenção exógena ocorre quando o estímulo atrai a atenção automaticamente, sem consideração cognitiva. Já na atenção endógena, o cérebro direciona a atenção de forma deliberada para um objeto ou local específico, conforme um objetivo comportamental.

Conforme expressão da ciência cognitiva, as operações mentais podem ocorrer “de cima para baixo” ou “de baixo para cima”; esta sendo a atenção reflexiva, o impulso e os hábitos rotineiros; aquela sendo a atenção voluntária, a força de vontade e a escolha intencional (Goleman, 2014).

Retomando os conceitos e servindo-se das contribuições das demais áreas, segundo Ray *et al*. (2020), a Psicologia aborda a concentração como a habilidade de um indivíduo permanecer focado em uma determinada tarefa por período variável, onde a ação e o pensamento estão direcionados para essa atividade específica em detrimento de outras possíveis.

De acordo com Goleman (2014), o processo de manter o foco em um ponto e ignorar os demais, ocorre na região pré-frontal do cérebro, onde um circuito especializado amplia a força dos sinais em que desejamos nos concentrar e enfraquece a força daquilo que optamos por ignorar. O autor compara ainda a atenção a um músculo mental que pode ser fortalecido por meio de exercícios, destacando que atividades como memorização e concentração são maneiras de exercitar esse músculo.

2.2 O perfil do aluno do Ensino Fundamental II

Todo direcionamento pedagógico há de levar em conta o perfil do público a que se destina. Dessa forma, devido ao estudo ter como protagonistas os adolescentes que cursam as séries finais do ensino fundamental, cabe aqui identificar os traços em comum a essa fase da vida. Ressalta-se ainda que, tais traços não anulam a individualidade, mas o objetivo dessa identificação decorre de apresentar linhas gerais do desenvolvimento físico, cognitivo e psicossocial dessa faixa etária.

Assim sendo, iniciemos por definir a fase da adolescência. Segundo Papalia e Martorell (2022), ser adolescente significa atravessar um período do desenvolvimento humano, que abrange transformações físicas, cognitivas e psicossociais, que variam de acordo com os contextos social, cultural e econômico, compreendendo o período equivalente dos 11 aos 20 anos.

Apesar de se ter essa visão, é um período em que não dá para se determinar com exatidão o início e o término, pois depende de fatores que poderão determinar sua flexibilidade. É uma fase que oferece infinitas possibilidades de crescimento interior, mas que também oferece riscos e desafios, tendo em vista a imaturidade, pois o cérebro não está completamente maduro, fato que justifica o comportamento impulsivo dos adolescentes.

Referente ao aspecto físico, uma alteração significativa é o início da puberdade, caracterizada por intensas modificações físicas e psicológicas, decorrentes de alterações hormonais.

O desenvolvimento cerebral é impulsionado significativamente por estímulos cognitivos. É uma fase que requer cuidados com a saúde, envolvendo condição física, demandas de sono, transtornos alimentares, consumo de drogas, depressão e fatores que podem levar a fatalidades (Papalia; Martorell, 2022). As autoras acrescentam ainda que as mudanças, na adolescência, vão além das aparências, acontecem também na maneira como se expressam. Ainda que imaturos, processam informações com velocidade, são capazes de fazer julgamentos

morais, elaborar planos, raciocinar abstratamente. Contudo, devido à sua imaturidade, muitos são propensos ao idealismo, frequentemente criticando outros à medida que almejam um mundo perfeito. Ao reconhecerem as imperfeições do mundo real, tendem a se sentir desapontados, e, acreditando que poderiam conduzir melhor, muitas vezes acabam por responsabilizar os adultos, especialmente seus pais e outras pessoas que julgam ter influência pelos problemas que observam.

Quanto à linguagem, é a fase em que se observa a evolução do pensamento abstrato, onde se sentem mais seguros para discutir assuntos mais abstratos. Os adolescentes são capazes de identificar a polissemia das palavras, discutir assuntos variados e adaptar a linguagem ao contexto da fala. É no decorrer dessa fase que vão surgindo percepções de olhar para o outro e para o mundo ao seu redor. Intensificam-se, nessa fase, as relações interpessoais e sociais.

Segundo Gonçalves (2013), estudantes que mantêm relações interpessoais positivas no ambiente escolar tendem a experimentar maior motivação, o que pode impactar de maneira favorável o seu desempenho acadêmico, bem como os aspectos comportamentais e emocionais. Nesse aspecto, segundo a mesma autora, a escola desempenha um papel de extrema importância no desenvolvimento das crianças e adolescentes, proporcionando um ambiente propício para a socialização e a formação de identidade.

Conforme destacado por Martins, Moura e Bernardo (2018), de acordo com a teoria de Piaget, entre os 8 e 14 anos de idade, a criança encontra-se no estágio operatório-formal. Nessa fase ocorre o nível mais avançado de desenvolvimento, na qual a criança é capaz de formular hipóteses e procurar soluções utilizando o raciocínio lógico.

Dando continuidade, ressalta-se que a teoria de Piaget desempenha um papel significativo na compreensão das disparidades de pensamento entre os adolescentes, destacando a importância de se reconhecer as variações nos níveis de conhecimento lógico entre os jovens (Silva; Viana; Carneiro, 2011).

Já com relação ao aspecto psicossocial, nessa fase, intensificam-se os relacionamentos interpessoais, que envolvem família e sociedade, onde há identificação com os grupos, e com estes optam por passarem a maior parte do tempo. Há uma busca pela identidade quanto à orientação sexual, quanto aos valores vivenciados em sociedade, quanto ao futuro profissional.

Como cita Silva *et al*. (2011), os interesses dos adolescentes são variados e sujeitos a mudanças, com uma maior estabilidade, geralmente alcançada à medida que se aproximam da idade adulta. Segundo os autores, teóricos do desenvolvimento há muito tempo têm concordado que a transição da infância para a idade adulta é marcada pelo surgimento de uma nova qualidade de pensamento, caracterizada por uma abordagem mais sistêmica, lógica e hipotética.

Considerando tais aspectos, para os adolescentes, torna-se cada vez mais necessária a abordagem do uso consciente e adequado das tecnologias digitais.

Nicolelis (2020) afirma que, nos últimos vinte anos, houve um aumento substancial na evidência experimental que sustenta a perspectiva de que nossas interações com sistemas digitais não são tão inofensivas como frequentemente propagadas. Em vez disso, essas interações podem impactar algumas de nossas funções mentais mais básicas, incluindo a capacidade de concentração e atenção.

Compreender que essa fase da vida pode ser cheia de desafios e turbulências auxilia pais e educadores a entender melhor os comportamentos exploratórios dos adolescentes. Adolescentes com comportamentos problemáticos necessitam e merecem auxílio. Através de amor, orientação e suporte, eles têm a capacidade de contornar adversidades, aprimorar suas habilidades e descobrir suas capacidades, conforme caminham para a fase adulta (Papalia; Martorell, 2020).

2.2.1 Fatores que interferem na concentração dos aprendizes

Estabelecido o perfil dos educandos das séries finais do ensino fundamental, torna-se cabível verificar que fatores podem interferir no processo de concentração, dificultando uma aprendizagem mais significativa.

Dentre tais fatores, podem ser apontados fatores fisiológicos: distúrbios como sonolência, má alimentação, falta de atividade física, desidratação ou doenças como anemia, baixa visão podem afetar a capacidade de concentração nas atividades propostas. Numa cadeia de ações em desarmonia, não raras vezes, os aprendizes passam a madrugada envolvidos em atividades extracurriculares que acarretam noites mal dormidas.

Segundo Nogaro, Ecco e Nogaro (2018), os estudos recentes sobre a falta de sono ou a sua insuficiência revelam resultados alarmantes, o que nos faz refletir sobre a influência do estilo de vida atual no bem-estar das pessoas e nos processos de aprendizagem das novas gerações.

No contexto da relação entre o sono e a aprendizagem em adolescentes, estudos apontam que a maioria deles não dorme o suficiente semanalmente, o que pode resultar em problemas de aprendizagem. Ao longo de vários anos, pesquisadores têm investigado a influência do sono na consolidação da memória e as consequências que a privação do sono exerce nos processos de aprendizagem (Couto; Sardinha; Lemos, 2018).

Aliado aos fatores anteriores, Marinho (2023) cita que a construção de uma alimentação saudável atua como um fator essencial para a prevenção de futuras doenças, sendo neste caso, ainda considerada como o melhor remédio. Assim, o consumo de alimentos saudáveis, nutritivos e variados, podem ajudar na concentração, no desenvolvimento social, físico, psicológico e afetivo de crianças e adolescentes em idade escolar.

Para Santos (2022), o exercício físico tem demonstrado ter um impacto positivo na melhora do desempenho cognitivo, contribuindo para o aprimoramento da funcionalidade da memória e da atenção.

Problemas emocionais deixam os aprendizes muito dispersos. Ansiedade, depressão ou problemas familiares podem desencadear crises e dispersão do aprendiz.

Segundo Carvalho (2021), as emoções desempenham um papel importante na atenção e na memória, orientando e apoiando as funções atencionais, que, por sua vez, facilitam as funções cognitivas do processamento lógico, perceptivo e simbólico. Fato que realça a importância e a clareza das emoções, pois sua ativação somática fortalece as funções cognitivas. Além disso, o autor destaca a relevância das emoções, especialmente em se tratando das emoções negativas, que podem ser desgastantes, por isso, tem papel significativo nos processos de aprendizagem.

Fatores psicossociais, socioeconômicos, relações interpessoais, conflitos internos e externos ao ambiente escolar geram instabilidade e podem desviar a atenção dos educandos.

Durante a adolescência, fatores como o estilo parental dos pais, o nível socioeconômico e as condições do ambiente familiar, exercem influência sobre a aprendizagem. Além disso, fatores como gênero, etnia, interação com os pares, qualidade do ensino e a autoconfiança dos estudantes também desempenham papéis significativos (Papalia; Martorell, 2022).

Fatores cognitivos tais como dificuldade na habilidade de leitura, interpretação ou produção geram desafios de concentração, considerando que o acesso ineficaz à linguagem causa desânimo e distrações.

Carvalho e Santos (2021), destacam que, embora as tecnologias tragam benefícios, é importante estar ciente dos possíveis efeitos adversos do uso excessivo dessas ferramentas por crianças e jovens. Tais efeitos incluem dificuldades de concentração, baixo desempenho escolar e problemas nas habilidades de leitura e escrita. Além disso, os estudos alertam para o surgimento de desafios no estabelecimento das relações interpessoais, redução do envolvimento emocional, isolamento social, apatia, transtornos de ansiedade, depressão, dependência da internet e outros distúrbios.

Quanto ao ambiente escolar, salas muito quentes ou muito frias, mal iluminadas ou com mobiliário desconfortável podem prejudicar a concentração. Assim como aulas monótonas ou rotineiramente previsíveis podem levar ao desinteresse.

Da mesma forma, práticas pedagógicas que não condizem com a realidade do aluno podem resultar em um ensino padronizado, o qual falha em construir um pensamento independente, crítico e inovador, dificultando ao adolescente a habilidade de moldar a sua realidade (Bastos, 2018).

2.3 Gêneros textuais

De acordo com Dantas (2020), os gêneros textuais são caracterizados pelos seus conteúdos, funções, estilos e formas. Eles são variados e compõem o conjunto de textos presentes em nosso cotidiano, além de possuírem atributos sociocomunicativos. É importante salientar que os textos podem ser apresentados na forma analógica e digital.

A partir dessa compreensão, pode-se concluir que os gêneros textuais estão presentes em todas as áreas do conhecimento, sendo fundamentais para o acesso a todos os componentes curriculares. Isso mostra a importância da língua para a aprendizagem. Todos os conteúdos são expressos em língua portuguesa e se concretizam em textos, de diversos gêneros.

Em consonância com Rocha (2020), a valorização dos gêneros textuais, de acordo com as diretrizes dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), tem o potencial de tornar os textos e os gêneros textuais instrumentos fundamentais para a interação e o desenvolvimento do sujeito na sociedade. Segundo o mesmo autor, ao se mencionar o termo gêneros textuais é comum, devido ao seu emprego no dia a dia e, especialmente no contexto das aulas de Língua Portuguesa, remetermos às diversas formas, características e linguagens presentes nos diferentes tipos de textos, sejam eles orais ou escritos, tradicionais ou digitais, que integram as interações comunicativas e sociais humanas.

De acordo com Andrade (2022), a língua portuguesa desempenha um papel significativo na representação das normas sociais, transmitindo amplos valores, que abrangem aspectos econômicos, sociais, culturais, religiosos e outros.

Na área das disciplinas exatas, interpreta-se o contexto, a ideia, a fórmula. O foco e a compreensão precedem a resolução dos problemas, pois são necessários para a interpretação. Na área de ciências humanas, biológicas e na astronomia, para compreender o universo, os seres vivos, as questões sociais e políticas, há de se fazer uma leitura ampla de mundo. Tais acessos também são possibilitados através dos gêneros textuais, que enfatizam a contextualização e

tornam a comunicação mais efetiva. Fato de fundamental importância para uma aprendizagem significativa.

A partir da comunicação, concretizada pelos gêneros textuais, ocorre o acesso às culturas analógica e digital. Segundo Oliveira e Silva (2020), a introdução dos gêneros textuais digitais abre a perspectiva para os professores de língua portuguesa criarem aulas focadas, especialmente, na leitura, análise e produção de textos por parte dos alunos. Isso possibilita que os estudantes utilizem sua língua de forma prática e eficaz em sala de aula. Os autores acrescentam que é importante considerar estratégias pedagógicas que promovam a aplicação de atividades que incorporem tecnologias de maneira mais frequente na sala de aula, visando a ampliar o interesse dos alunos e alcançar resultados satisfatórios, particularmente, no contexto do ensino da Língua Portuguesa, que pode ser utilizada como princípio, meio e fim na busca e na aquisição de conhecimento.

2.4 Aprendizagem significativa

A palavra aprendizagem, ao longo de vários anos, teve a conotação de estar vinculada a aquele que aprende de forma passiva, apenas recebendo conhecimento, isto é, relacionando à mesma etimologia de aprendiz. Contudo, com vários avanços, pesquisas e estudos na área da Educação e em outras áreas afins, essa ideia foi sendo ampliada e a aprendizagem adquiriu um outro olhar, sendo considerada, principalmente, uma “troca”, pois aquele que se coloca na posição de aprender é um sujeito com saberes e histórias, que poderão ser incorporadas aos novos saberes.

Assim, o conceito de aprendizagem foi sendo questionado e ressignificado por diversos autores, dentre os quais Vygotsky e Wallon. Este, ao destacar a importância da afetividade; aquele, ao abordar a importância das zonas de desenvolvimento. A Zona de desenvolvimento Proximal, conforme conceituada por Vygotsky, refere-se à distância entre o nível de desenvolvimento real de um indivíduo, que é determinado pela sua capacidade de resolver problemas de forma independente, e o seu nível de desenvolvimento potencial, que é alcançado por meio da interação com pessoas mais experientes ou da colaboração em grupo na resolução de problemas ou situações (Rodrigues; Silva; Silva, 2021).

Segundo Hahn e Farraro (2018), Wallon e Vygotsky destacam a concepção do ser humano como um ser social e defendem a integração da cognição e do afeto no processo de aprendizagem.

Para Wallon, há uma inter-relação entre a afetividade e a dimensão cognitiva, onde ambas se influenciam mutuamente, incorporando as conquistas uma da outra (Tassoni; Leite, 2013).

Nessa evolução conceitual, um autor teve grande relevância ao criar a teoria da Aprendizagem Significativa. Essa teoria, definida por David Ausubel, segundo Moura *et al*. (2018), foi apresentada no início da década de 1960, quando as ideias behavioristas - que priorizavam a influência do ambiente sobre o indivíduo e minimizavam a importância do conhecimento prévio do aluno - dominavam o cenário educacional. Os autores acrescentam que Ausubel introduziu uma teoria contrária a esse pensamento, pois ele defendia que a aprendizagem verdadeiramente significativa acontecia quando os alunos podiam integrar e adaptar novos conteúdos às ideias já presentes em mente, enfatizando a capacidade de estabelecer e compreender relações entre diferentes conhecimentos.

Segundo Lacerda (2023), a aprendizagem significativa, que busca proporcionar uma educação não superficial e contextualizada, aproveitando os conhecimentos pré-existentes dos educandos e estruturas organizadoras, está de acordo com os princípios da Educação Libertadora proposta por Freire; na qual ocorrem tópicos geradores oriundos das experiências dos alunos, promovendo uma interação dialógica entre educador e educando.

Na teoria da aprendizagem significativa, diversos fatores influenciam o processo de aprendizagem, incluindo o conhecimento prévio do estudante, um ambiente propício, a capacitação do professor, materiais didáticos pertinentes e o contexto socioeconômico em que o aluno se encontra. Esses elementos estão intrinsecamente ligados, cada um impactando e sendo impactado pelos demais. Uma compreensão adequada dos novos conhecimentos está estreitamente ligada à presença de conhecimentos anteriores que são particularmente pertinentes para o indivíduo e à maneira como esses conhecimentos interagem entre si (Silva, 2020).

De acordo com a teoria de Ausubel, o aprendiz possui uma estrutura cognitiva, na qual há um conjunto hierárquico de subsunçores que permitem dar significado aos novos conhecimentos. Onde se entende como subsunçores, os conhecimentos específicos pré-existentes. Os subsunçores, nesse caso, atuam como âncoras ao terem contato com os novos conhecimentos (Arantes, 2022).

A partir desses pressupostos, convém tecer um paralelo do papel da escola diante desses cenários. O modelo conservador de escola surgiu durante as revoluções científica, industrial e política dos séculos XVIII e XIX, período em que a escola se estabeleceu como uma importante instituição social. Com o avanço da urbanização e as mudanças no mercado de trabalho devido

à industrialização, tornou-se necessária a formação da população. Nesse panorama, a escola passou a ter como objetivo principal de não apenas educar, mas também civilizar, moralizar e instruir os indivíduos (Nerling; Darroz, 2021). Devido à ressignificação da aprendizagem, esse modelo de escola já não estava adequado às novas necessidades. Assim, novas concepções surgiram com o tempo.

Baseando-se na ênfase dada por Wallon e Vygotsky ao contexto social, observa-se que a escola desempenha um papel fundamental na criação de um ambiente propício para a produção e compartilhamento de conhecimento entre os alunos (Hahn; Farraro, 2018).

Segundo Silva (2020), conclui-se que cabe ao educador assumir a responsabilidade de criar condições propícias para que ocorra aprendizagem significativa. No entanto, é fundamental reconhecer que a efetivação da aprendizagem depende, em última instância, da predisposição do aluno em aprender, tornando essa parte do processo desafiadora, uma vez que a atitude do aluno desempenha um papel decisivo, não se limitando apenas à ação do professor.

O educador deve incentivar o educando a explorar suas potencialidades. Quando o aluno percebe que o professor o valoriza e nele confia, a motivação se torna mais envolvente para o aprendiz. Da mesma forma, a escola deve zelar pela formação plena do educando, segundo o fragmento a seguir:

> Cada vez mais temos uma sociedade que clama por equidade, justiça, respeito aos direitos, e para isso necessitamos de escolas que levem nossos alunos a pensar seu papel social transformador, conhecedor e consciente de sua realidade. Uma escola cuja prática pedagógica se constitua a partir de um processo ensino-aprendizagem capaz de formar esse aluno na sua integralidade, gerando aprendizagens que sejam significativas para sua formação enquanto cidadão do mundo (Bastos, 2018, p. 5).

2.4.1 Sequência didática

Fundamentada na teoria de David Ausubel, a sequência didática consiste em criar um ambiente de aprendizagem, no qual os educandos construam o conhecimento de maneira significativa, conectando novos conceitos a seus conhecimentos prévios, fato que contribui para uma aprendizagem mais efetiva.

Segundo Meirelles (2014), é necessário estabelecer situações de aprendizagem variadas, que permitam revisitar os conteúdos em várias ocasiões. Isso implica em um planejamento que incorpore diferentes modalidades organizativas, como projetos didáticos, atividades permanentes e sequências didáticas.

No planejamento de uma sequência didática, é fundamental considerar os diálogos e interações entre professor e aluno, bem como entre os próprios alunos. Deve-se analisar como

os temas ou conteúdos influenciam essas interações e o papel de todos os envolvidos no desenvolvimento das atividades, na estruturação dos conteúdos, na gestão do tempo e espaço, no uso de recursos didáticos e na avaliação. Essa cuidadosa organização é essencial para o sucesso na execução das atividades (Ugalde; Roweder, 2020).

Partindo desse pressuposto, o desenvolvimento de uma sequência didática segue alguns princípios.

Nesse caminhar, visando a uma aprendizagem mais significativa, é feita a escolha de um tema de interesse comum, além da identificação dos conhecimentos prévios dos alunos, ou seja, o que eles já sabem sobre o tema a ser ensinado. Essa será a base para a construção de novos conhecimentos.

A apresentação do conteúdo deverá ser feita de forma organizada e hierárquica, de modo que os aprendizes possam conectar o novo aprendizado com seus conhecimentos anteriores.

A seleção de materiais de ensino deve ser feita de forma clara, coerente e significativa para os alunos, de modo a facilitar a aprendizagem. Assim como caberá ao educador traçar os objetivos, problematizar, desafiar, incentivar os alunos a refletirem sobre o que já sabem e como esse conhecimento se relaciona com o novo conteúdo. Dessa forma, promover a interligação de novos conhecimentos com os conhecimentos prévios, de modo a criar relações significativas.

Ao desenvolver uma sequência didática, é fundamental que o professor inicie com uma situação real, contextualizada na vivência dos alunos, uma abordagem que permanece relevante, independente das modificações necessárias na sequência (Barbosa; Barbosa, 2020).

Nessa prática, cabe proporcionar oportunidades para discussão e aplicação dos conceitos ensinados, a fim de consolidar a aprendizagem. Além de utilizar estratégias de avaliação que verifiquem a compreensão dos alunos e identifiquem eventuais lacunas no entendimento.

Segundo Ugalde e Roweder (2020), as evidências de êxito observadas por educadores e pesquisadores que aplicaram sequências didáticas em diferentes disciplinas, abrangendo tanto a educação básica quanto o ensino superior, indicam que essa metodologia tem proporcionado resultados positivos. No entanto, é fundamental que o modelo de sequência didática esteja em conformidade com os conteúdos necessários para a formação dos alunos.

Com o intuito de se cumprir a organização necessária ao desenvolvimento de uma sequência didática, Arantes (2022) apresentou uma estrutura em framework, sendo um conjunto de atividades interligadas de modo a promover uma aprendizagem alinhada à teoria em questão. Nessa estrutura, destaca-se a cultura digital como elo para alcançar os objetivos pedagógicos propostos. A pesquisadora define três ações que nortearão o processo de elaboração da

sequência didática: planejamento, aplicação e avaliação. A partir daí, são apresentadas seis etapas:

Eixo temático

O eixo temático é a etapa onde se define o tema de acordo com o currículo, os interesses e as necessidades dos aprendizes.

Tomada de consciência

É a descrição sequencial das propostas elencadas para serem desenvolvidas naquele dia. Funciona como uma trilha, que eleva a motivação e a curiosidade, predispondo o aprendiz para a participação no processo.

Atividades significativas

Partindo da contextualização, estabelece-se a relação dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios, de forma significativa para que haja a construção de saberes ancorados em conhecimentos anteriores.

Atividades lúdicas

A ludicidade e a motivação são fatores que favorecem a aprendizagem. Nesta etapa, deve-se trabalhar o conteúdo proposto utilizando-se de tecnologias digitais e jogos digitais, a fim de promover atividades motivadoras aos aprendizes.

Fixação de conteúdos no caderno digital

Etapa em que se prioriza o desenvolvimento de habilidades, a partir de atividades individuais e colaborativas, enfatizando a aprendizagem significativa.

Avaliação significativa

Com o intuito de desenvolver a autoestima, o autoconhecimento e o reconhecimento do outro, as ações devem conduzir o aprendiz à síntese do que vivenciou no dia, assim como ter um olhar crítico, a fim de avaliar a experiência e sua própria evolução no aprendizado.

Segundo Freitas (2022), o planejamento de atividades por meio de sequências didáticas leva em consideração o contexto social, histórico e cultural do aluno. Além disso, promove uma

abordagem avaliativa na qual o aluno desempenha um papel ativo na construção do próprio conhecimento, com ênfase na busca pela sua formação integral.

3 PERCURSO METODOLÓGICO

A presente pesquisa foi desenvolvida a partir do estudo da relevância do foco e da concentração para os alunos do segundo segmento do ensino fundamental. O principal objetivo é a busca por metodologias pedagógicas que revertam os fatores que desfavorecem a atenção dos educandos. Para tanto, priorizou-se a abordagem dos gêneros textuais aliada aos recursos digitais.

Para o desenvolvimento do estudo, inicialmente, foi realizada uma pesquisa bibliográfica em bibliotecas virtuais. Houve uma seleção de artigos científicos, dissertações, teses e livros, abrangendo áreas multidisciplinares como Tecnologias Digitais, Educação, Neurociência, Psicologia e Linguagens. No processo de seleção foram empregadas palavras-chave como atenção, foco, concentração, gêneros textuais, aprendizagem significativa, sequência didática e tecnologias digitais.

Logo em seguida, foi elaborado um Projeto de Pesquisa, a fim de ser realizado em Escola Pública Municipal, localizada na zona norte, no Município do Rio de Janeiro.

Visando a alcançar os objetivos, como constam no Projeto, foi traçado um desenho de pesquisa composto por duas fases. Na fase 1, houve as ações preliminares, tais como, envio do Projeto de Pesquisa ao Comitê de Ética e à Secretaria Municipal de Educação; reuniões com os responsáveis pelos participantes e entrega dos termos. Na fase 2, foi realizado o Trabalho de Campo composto por planejamento e logística para a realização da proposta, aplicação da sequência didática, avaliação e análise dos dados.

Devido ao caráter investigativo da pesquisa, optou-se por uma abordagem qualitativa, na qual foi percorrido o seguinte caminho metodológico:

- Etapa 1: Investigação dos principais fatores que desfavorecem a concentração dos alunos, com o intuito de buscar estratégias para atenuar o impacto desses fatores sobre os educandos, durante o processo de aprendizagem.
- Etapa 2: Desenvolvimento de uma sequência didática com estratégias de modo a promover o foco e a concentração dos alunos no processo de aprendizagem. Para tanto, tais estratégias abarcam o estudo dos gêneros textuais, explorados em produções e interpretações, por meio das tecnologias digitais.
- Etapa 3: Avaliação da proposta pedagógica quanto à ampliação do foco e da concentração dos alunos do ensino fundamental II, tendo em vista uma aprendizagem mais significativa.

Tais etapas, no intuito de melhor visualização, aparecem representadas no infográfico, conforme mostra a figura 6, abaixo.

Figura 6 – Infográfico



Fonte: Autoral (2024).

4 ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO

4.1 Tecnologias digitais utilizadas

As tecnologias digitais surgiram com grande poder de atrair e facilitar o acesso a uma gama de informações. Além disso, são capazes de oferecer entretenimento, ludicidade e uma série de recursos aliados à necessidade de seus usuários. Na Educação, para uma aprendizagem significativa, torna-se uma ferramenta de elevada importância, sobretudo, para os alunos aprendizes adolescentes, ampliando o desenvolvimento de habilidades, além de promover maior interação entre as diversas partes no processo de aprendizagem.

Ao selecionar as tecnologias digitais para a pesquisa em questão, considerou-se os recursos, as ferramentas disponíveis e a aplicabilidade das mesmas, visando ao alcance dos objetivos traçados. Partindo desse direcionamento, as tecnologias digitais empregadas na Sequência Didática (SD) estão descritas a seguir:

Kahoot

O Kahoot é uma ferramenta tecnológica interativa que integra conceitos de design de jogos para envolver os usuários no processo de aprendizagem. Essa plataforma foi elaborada com o objetivo de oferecer experiências atrativas de aprendizado, tanto em ambientes de sala de aula quanto fora deles (Silva *et al*., 2018).

Ao final de cada dia de aplicação, acontecia a gamificação, utilizando o Kahoot, na forma “falso ou verdadeiro”, com questões alusivas ao tema do dia. Ao final do jogo, havia a colocação dos três participantes que tiveram o melhor desempenho. A partir dessa metodologia ativa, provocava uma disputa positiva entre os participantes, contribuindo para maior motivação e atenção dos mesmos no processo pedagógico.

YouTube

O Youtube é amplamente empregado na internet como uma fonte principal para acessar informações e conhecimentos. É a maior plataforma de compartilhamento de vídeos online e desempenha papel significativo nessa modalidade de acesso (Nagumo; Teles; Silva, 2020).

O Youtube foi empregado na SD como vídeo, no qual foi exibida uma animação, cujo tema era gratidão e empatia. Como a afetividade e a emoção propiciam a aprendizagem, momentos que sensibilizam os aprendizes, tornam-se adequados à interação e ao processo de aprendizagem em que estão inseridos os aprendizes.

Padlet

O Padlet é uma startup tecnológica educacional que se destaca como uma ferramenta dedicada à organização. Sua proposta é aumentar a produtividade dos usuários por meio de quadros e murais projetados para compartilhar o conteúdo criado com outros usuários, simplificando assim a gestão de trabalhos em equipe (Conceição, 2022).

No último dia de aplicação, essa ferramenta foi usada de forma coletiva, para montar e compartilhar as imagens registradas nos dias anteriores, assim facilitando a síntese e a avaliação; consequentemente elevando o autoconhecimento e a autoestima do aprendiz, ao se ver como parte do processo.

Powerpoint

O powerpoint é um software amplamente utilizado. Além da inserção de textos e imagens, há outros recursos, tais como acréscimo de interatividade e animação à apresentação, captura de vídeo e de tela, remoção do fundo de imagens. Tudo isso contribui para que seja considerado uma autêntica suíte multimídia (Sanches, 2016).

O powerpoint foi empregado em diversos momentos das aplicações. Nos três dias, a aula foi introduzida por um powerpoint anunciando a temática do dia. Através da imagem exibida por esse software, pôde-se explorar a curiosidade, o tema, a descrição e a interpretação do que iria acontecer na SD.

Canva

O Canva é uma tecnologia digital que surgiu e se tornou versátil para a criação de designs, conteúdos infográficos e diversas outras atividades criativas. Essa plataforma online oferece uma ampla quantidade de elementos criativos, facilitando aos usuários a construção de templates e conteúdos digitais (Conceição, 2022).

Essa ferramenta foi sugerida em diferentes momentos das aplicações, principalmente, durante as produções individuais ou coletivas. Sendo utilizada, sobretudo, na elaboração de mensagens, mostrando as possibilidades de cores e formas oferecidas.

4.2 A sequência didática e aplicações

Um planejamento condizente com as propostas pedagógicas, tendo em vista o público-alvo, é um fator de extrema importância no processo de aprendizagem. A sequência didática

bem estruturada possibilita a fluidez da temática a ser trabalhada e a conexão com conhecimentos prévios de domínio dos educandos.

A escolha da temática “Gêneros textuais” teve como pressuposto o fato de que a comunicação está presente em todos os parâmetros, no que tange à aprendizagem. Como os gêneros textuais têm essa abrangência comunicativa, foi o canal selecionado para materializar a relação atenção, foco e concentração na aprendizagem. Pautando-se nesse objetivo, buscando a ampliação atencional dos aprendizes, cada etapa desta SD foi minuciosamente definida, de modo que o aluno possa ter a percepção da continuidade, e localizar cada momento, como parte de um todo, ampliando a visão sobre o tema.

Como já abordado, devido à intensa influência das tecnologias digitais para os aprendizes, em diversos momentos da sequência, estabelece-se o uso e a relevância das formas digitais, na realização das atividades; o que eleva o interesse e a concentração, uma vez que tais tecnologias são de rápido acesso, apresentam inúmeras informações e alcançam um apelo incomparável, com relação às formas analógicas.

4.2.1 Etapas da sequência didática

A Sequência Didática, primeiro, segundo e terceiro dias, Apêndices D, E e F, respectivamente, foi estruturada a partir do framework de Arantes (2022). Conforme fluxograma da mesma autora, na figura 7, abaixo, apresenta as seguintes etapas:

Figura 7 – Fluxograma



Fonte: Autoral (2024). Adaptado de Arantes (2022, p. 78).

O Eixo temático foi pautado na ampliação do foco e da concentração, visando à comunicação nas diferentes áreas do conhecimento. Para tanto, o conteúdo trabalhado partiu do pressuposto de que a interpretação é o ponto de partida para a aprendizagem, portanto ter foco e concentração, para uma visão interpretativa, torna-se essencial para uma ampla leitura em todos os componentes curriculares. Partindo desse princípio, a prática do foco e da concentração, nesta sequência didática, apoia-se no estudo dos gêneros textuais. O diferencial é trilhar numa abordagem transversal, possibilitando a abrangência em diversos componentes, a partir da comunicação, tendo como âncora de grande relevância, o próprio idioma, a língua portuguesa, através dos gêneros textuais, possibilitando a interpretação, identificação e produção dos mesmos.

Na Tomada de Consciência, a sequência didática tem por intuito estimular o foco e a concentração, explorando os aspectos linguísticos, a criação, compreensão, assimilação para uma efetiva aprendizagem; propondo atividades a partir do conhecimento prévio dos aprendizes, na busca pela ampliação da aprendizagem. Nessa perspectiva, a SD perpassou por uma variedade de gêneros, porém três gêneros foram selecionados para um estudo mais abrangente dos mesmos.

No primeiro dia, foi dado destaque ao gênero textual Propaganda, por ser um gênero que faz parte do dia a dia dos alunos através dos diversos canais. O que possibilitou maior participação, maior escuta, abrindo caminho para olhares críticos com relação às propagandas.

No segundo dia, deu-se destaque ao gênero textual Notícia, também de especial relevância no dia a dia da sociedade e por veicular informações das diversas áreas do conhecimento. Aproveitou-se para abordar a veracidade das notícias e o olhar crítico sobre as *fake news*.

No terceiro dia, a História em quadrinhos foi o destaque. Falou-se das etapas de elaboração desse gênero, da caracterização dos personagens e das mensagens críticas e reflexivas abordadas nas histórias.

A etapa seguinte, após a Tomada de Consciência, enfatizou estabelecer a relação dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos, além da apresentação do tema e da contextualização. Com esse propósito, nesta etapa, buscou-se iniciar cada aplicação com ações pedagógicas que causassem impacto nos aprendizes, como um ambiente diferenciado na sala de aula, tais como disposição das carteiras, projeções, cartazes e disponibilidade de aparelhos digitais. Logo no início de cada dia, a sequência apresentou o lançamento de perguntas que

provocaram a reflexão, a participação e possibilitaram a relação dos novos conteúdos aos conhecimentos anteriores.

Como atividades lúdicas e motivadoras, as propostas pedagógicas foram oferecidas na forma analógica e digital, sempre lançando propostas atrativas que promoviam a participação e a criatividade, frequentemente, estimulando e possibilitando o uso das tecnologias digitais. No primeiro dia, uma palavra foi sorteada para que os aprendizes a empregassem na elaboração de um dos gêneros textuais. No segundo dia, em equipe, temas transversais foram sorteados e cada grupo, através de recursos digitais, selecionou textos e imagens sobre os mesmos. No terceiro dia, a atividade pautou-se na criação de personagens para as histórias em quadrinhos. Com tais atividades, objetivou-se, de forma lúdica, potencializar as habilidades dos aprendizes, priorizando o uso dos recursos digitais. Na busca por imagens, textos, informações e produções, utilizando smartphones, tablet e notebook tornou-se possível o acesso a conhecimentos, tornando o aprendizado mais significativo.

Na etapa de atividades significativas, priorizou-se na SD a produção de atividades de modo a promover uma aprendizagem mais significativa. Para tanto o desenvolvimento das etapas anteriores foi fundamental. No primeiro dia, cada equipe de participantes recebeu um gênero textual e descreveu as características da modalidade, apresentando-o para a turma. Em seguida, a atividade ficou mais direcionada para o gênero destacado do dia, no caso, a Propaganda. O objetivo era estimular a percepção da importância de saber ouvir para compreender, assim como ordenar a linguagem oral, de modo que os interlocutores compreendessem, com clareza, a comunicação; além da fixação do novo conteúdo, empregando as tecnologias digitais. No dia seguinte de aplicação, nesta etapa, explorou-se o gênero textual Notícia, de forma interdisciplinar, possibilitando visualizar, de forma contextualizada e mais significativa, o elo entre os componentes curriculares. No último dia de aplicação, cada equipe de participantes, após perpassar pelas etapas anteriores, desenvolveu Histórias em quadrinhos, de forma analógica, porém, tendo acesso às possibilidades de criação digitais. Cada grupo apresentou suas produções aos demais participantes.

Na última etapa, em todas as aplicações, priorizou-se estimular a observação, o senso crítico e a autoavaliação das produções realizadas e de tudo vivenciado pelos alunos, em sala de aula. Para tanto, no início desta etapa, os aprendizes participaram de uma gamificação, explorando o conteúdo trabalhado no dia; sempre em torno dos gêneros textuais. Em seguida, ao final de cada dia, os educandos eram convidados a uma Roda de Conversa, com o propósito de fazer a síntese e avaliação, assim como propor ideias que pudessem acrescentar à proposta e avaliar possíveis dificuldades durante a realização das mesmas.

4.2.2 Aplicação da sequência didática aos alunos do Ensino Fundamental II

Conforme citado no percurso metodológico, a pesquisa foi realizada em Escola pública Municipal, localizada na zona norte, no município do Rio de Janeiro, entre os meses de setembro e outubro, contando com a participação de 20 aprendizes.

Com o intuito de situar o cenário e a identidade sociocultural dos adolescentes participantes, algumas informações se fazem necessárias. Durante o ano letivo, em geral, são desenvolvidos projetos pedagógicos esportivos e culturais na unidade escolar. Por ser uma escola antiga, são várias as gerações, na mesma família, que nela estudaram. Fato que gera um grande vínculo da escola com a comunidade escolar.

Nesse cenário, foi desenvolvida a pesquisa em questão: "Uma proposta pedagógica para estimular o foco e a concentração nos alunos do segundo segmento do ensino fundamental por meio de tecnologias digitais", aplicada aos alunos do 7° ano.

Os participantes, em sua maioria, apresentam as características do bairro. Eles são alegres, conversam demais, são afetuosos, gostam de dançar. Em sala de aula, são alunos que excedem em conversas e indisciplina, atrapalhando a concentração da turma nas atividades pedagógicas. Fato que motivou a pesquisadora e professora da unidade escolar a selecionar essa turma para a realização da pesquisa.

Anteriormente à realização da pesquisa, foi elaborado um Projeto de Pesquisa, o qual foi submetido e aprovado pelo Comitê de Ética da Secretaria Municipal de Saúde – SMS – do Município do Rio de Janeiro, sob o parecer 6.210.458. Posteriormente, a Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro, após análise de toda a documentação, inclusive do parecer, autorizou a pesquisa.

Com o objetivo de viabilizar todos os procedimentos necessários à aplicação, foram realizadas reuniões. A primeira aconteceu com a equipe de gestores da unidade, a fim de apresentar a pesquisa a ser aplicada, assim como agendar as datas para as reuniões com os responsáveis pelos participantes, além das demais datas, para as aplicações e reserva da sala de informática. Logo em seguida, já com a autorização da equipe diretiva, os alunos tomaram ciência da pesquisa e, principalmente, de que a participação seria voluntária. A segunda reunião, previamente comunicada, foi com os responsáveis pelos participantes, na qual a pesquisadora explanou a respeito da pesquisa e das autorizações, colocando-se à disposição para quaisquer esclarecimentos.

Como critério de inclusão, foi estabelecido que fariam parte da pesquisa os educandos do segundo segmento do ensino fundamental da Escola Municipal solicitada pela pesquisadora, e devidamente autorizada pela Secretaria Municipal do Rio de Janeiro. Os participantes deveriam ser pertencentes ao grupo selecionado, ano de escolaridade e turma, no ano letivo de 2023, desde que apresentassem as autorizações devidamente assinadas. Seriam excluídos da pesquisa os alunos pertencentes ao referido grupo, que apresentassem frequência inferior a 75%, a contar do início do ano letivo até a data da pesquisa, assim como os demais alunos da unidade escolar.

Quanto aos riscos, coube ressaltar que, a pesquisadora tomaria todas as providências, a fim de minimizá-los. Se durante a aplicação, algum participante se sentisse desconfortável por qualquer motivo, teria o direito de não realizar as tarefas propostas ou desistir. Todos os participantes seriam acompanhados e assistidos durante todos os momentos, em todas as etapas, pela pesquisadora, a qual utilizaria uma linguagem clara e objetiva, acessível, para quaisquer esclarecimentos, adotando uma conduta ética e respeitosa.

Quanto aos benefícios para o aluno, o documento esclarecia que a pesquisa possibilitaria novos conhecimentos, novas metodologias de aprendizagem, com aulas mais práticas, integrando as tecnologias digitais à comunicação, de forma contextualizada e significativa.

As informações e esclarecimentos acima descritos constam nos documentos Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) e no Termo de autorização de uso de imagem, vídeo e voz. Apêndices A, B e C, respectivamente.

As aplicações aconteceram em três encontros presenciais. Cada dia de aplicação contou com três tempos de 50 minutos, totalizando 150 minutos em cada encontro. Tendo sempre como instrumento referencial, o primeiro produto desta pesquisa, o Material Didático.

No primeiro dia da aplicação, houve abordagens, visando aos objetivos traçados para o dia, que consistiram em interpretar e compreender textos, verbais e não verbais, sem limitá-los ao estudo linguístico, mas buscando a leitura e a produção, nas diversas áreas do conhecimento, através de recursos analógicos e digitais.

Para tanto, na primeira etapa, Tomada de Consciência, considerou-se a dificuldade de leitura e interpretação, que se observa em grande parte dos educandos do ensino fundamental II. Por esse motivo, priorizou-se a abordagem linguística para motivar o foco e a concentração como meio para alcançar efetiva aprendizagem. Nesse viés, partindo de uma abordagem interpretativa, o trabalho foi conduzido através dos gêneros textuais.

Cinco etapas definiram esse primeiro dia. A saber:

- Etapa 1: Apresentação do tema: Gêneros textuais
- Etapa 2: A comunicação: Construção conceitual coletiva do tema
- Etapa 3: Produção textual: Os alunos foram motivados a criar suas próprias produções a partir do tema
- Etapa 4: Gênero textual: Propaganda- Identificação, produção e abordagem reflexiva
- Etapa 5: Avaliação: Os alunos foram estimulados a opinarem a respeito da experiência vivenciada no dia, assim como citar os obstáculos encontrados no percurso.

Desenvolvimento da proposta pedagógica

A apresentação do tema ocorreu simultaneamente ao estabelecimento da relação dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos.

A pesquisadora iniciou o primeiro dia conduzindo os participantes para um outro ambiente, mais acolhedor, diferente do habitual. A aplicação aconteceu na sala de informática, conforme figura 8, abaixo, com as carteiras dispostas em círculo e a sala escura, inicialmente. Fato que causou um impacto e aguçou a curiosidade dos participantes.

Figura 8 – Ambiente onde ocorreram as aplicações



Fonte: Autoral (2024).

Com os gêneros textuais previamente selecionados, uma propaganda, uma história em quadrinhos e um poema, houve a projeção dos mesmos num quadro interativo, utilizando powerpoint, de acordo com a figura 9, abaixo, com o objetivo de que os alunos observassem e identificassem o gênero textual a ser estudado nesse dia, no caso a Propaganda. Além do recurso digital, cartazes foram espalhados, com os mesmos gêneros textuais, em diferentes pontos do ambiente, para que os participantes pudessem ter acesso e comparar os dois tipos de recurso, além de assegurar imprevistos causados por queda de sinal da internet.

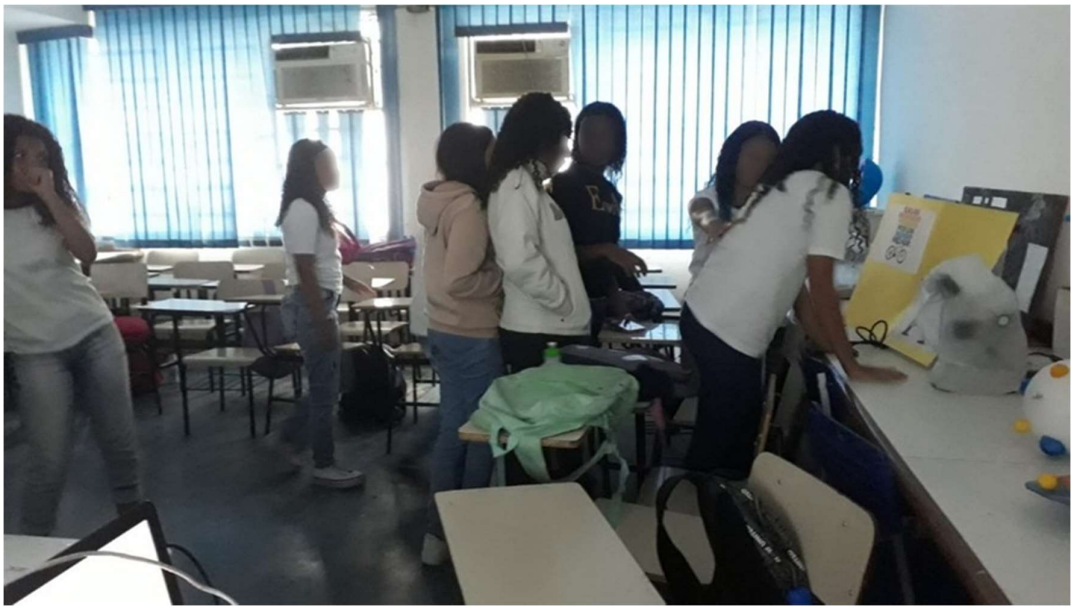
Figura 9 – Gêneros textuais I



Fonte: Autoral (2024). Adaptado.

Em seguida, os participantes foram convidados a se movimentar, aproximarem-se, observar, vivenciar, brincar com as imagens analógicas. Conforme mostra a figura 10, abaixo.

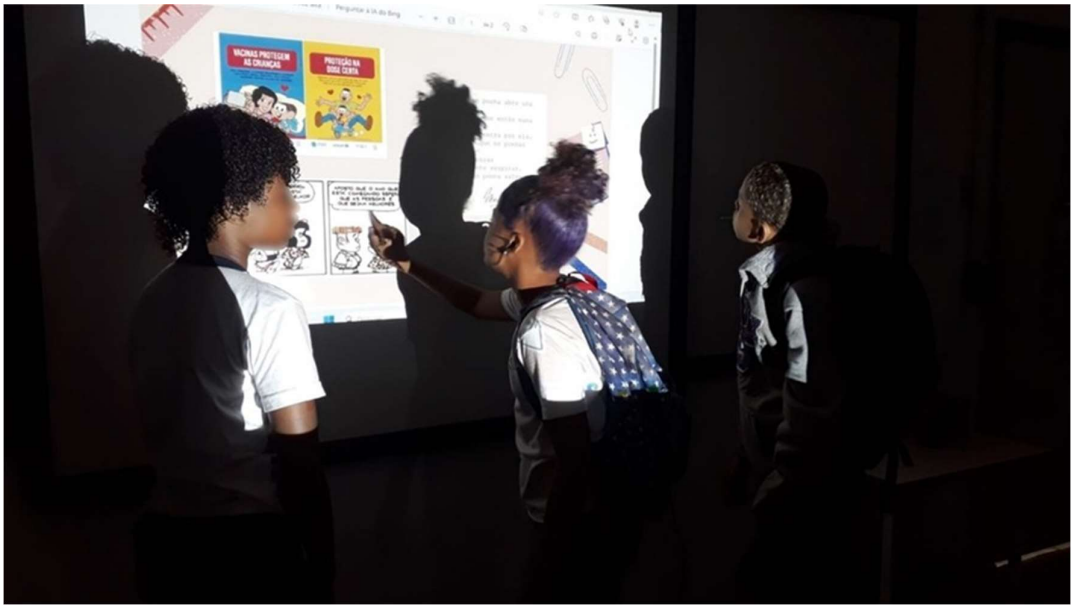
Figura 10 – Apreciação das imagens



Fonte: Autoral (2024).

Os participantes também foram motivados a se aproximar das imagens projetadas, tendo a possibilidade de comparar as formas analógica e digital. Conforme figura 11, abaixo.

Figura 11 – Projeções



Fonte: Autoral (2024).

Posteriormente, deu-se início à Problematização. Os participantes puderam refletir sobre as perguntas. Além de lançar as atividades de forma oral, a pesquisadora apresentou também

os comandos em cartazes coloridos, despertando o foco dos participantes. Assim, foram-lhes apresentados os seguintes questionamentos, cujos comentários destes e dos demais questionamentos constam no Tópico 4.4 – Avaliação, primeiro dia deste capítulo.

Todas as imagens são iguais?
Pode-se dizer que houve comunicação em todas elas?
De que maneira podemos nos comunicar?

Após a reflexão, já com as luzes acesas, os participantes sentiram-se à vontade, mais seguros e opinaram sobre o tema, gêneros textuais. As colocações feitas pelos participantes demonstraram compreensão e assimilação da proposta.

A partir dessa interação, deu-se continuidade à valorização dos conhecimentos prévios dos alunos com o lançamento de novos questionamentos:

Com que tipo de comunicação você se depara no seu dia a dia, fora da escola?
Quais modalidades de comunicação você tem contato na escola?
Só há comunicação através da palavra?

Dando continuidade, a partir das respostas aos questionamentos anteriores, a turma construiu, coletivamente, o conceito de gêneros textuais. Cada participante foi contribuindo com ideias e palavras. A construção aconteceu de forma espontânea e satisfatória.

A etapa seguinte teve como prioridade promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras à aprendizagem, permeadas pelas tecnologias digitais.

A pesquisadora levou uma caixa contendo várias palavras soltas, escritas em pequenos cartões de diferentes cores. Um aluno foi sorteado, pela listagem de chamada, para fazer o sorteio da palavra. A palavra sorteada foi “amigo”, a qual foi empregada por todos os participantes para produzir uma modalidade de comunicação, de forma analógica. Modalidades sugeridas: história em quadrinhos, e-mail, música, notícia, bilhete, carta, mensagem de WhatsApp, comunicado, cartaz. Mesmo nas produções analógicas, percebe-se o fascínio dos participantes pelos recursos digitais, conforme uma das produções representada na figura 12, abaixo. Essa atividade evidenciou que cada um dos educandos pode ser autor, protagonista, a partir de suas produções. Dessa forma, a turma assistiu e observou a criatividade de cada um dos alunos, elevando a autoestima dos mesmos.

Figura 12 – Representação analógica de recurso digital



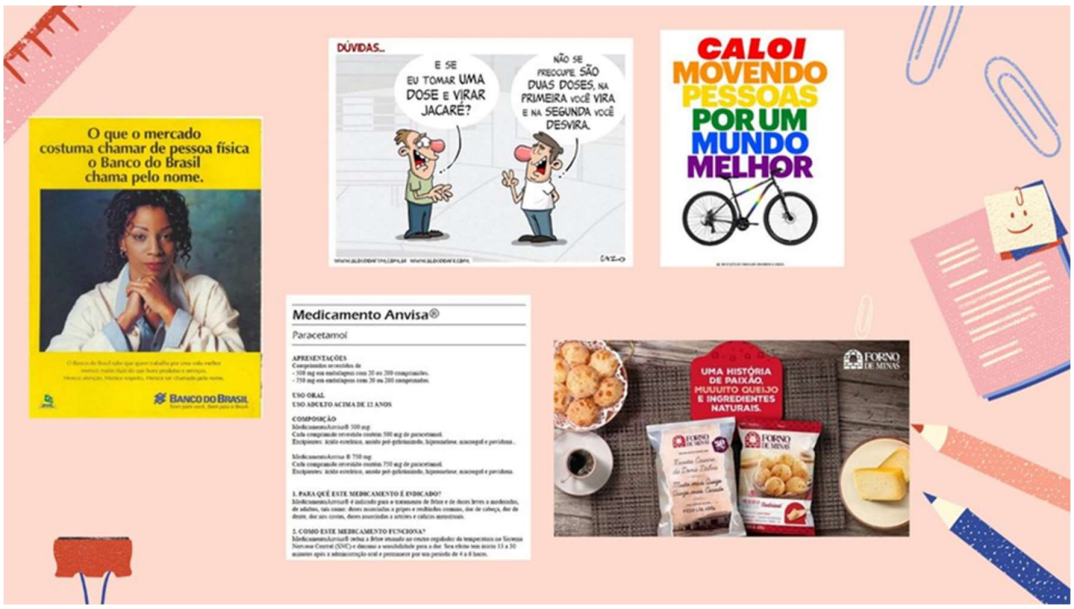
Fonte: Autoral (2024).

Dando sequência, a pesquisadora apresentou-lhes recursos digitais que poderiam ser utilizados na proposta realizada, tais como Canva, Padlet, para as mesmas produções.

Na etapa seguinte, a turma foi dividida em quatro equipes. Com material previamente selecionado pela pesquisadora, cada equipe optou por um gênero textual diferente e descreveu para a turma as características da modalidade escolhida: entrevista, receita, letra de música, manual de instrução. Com essa atividade, percebeu-se que os participantes se sentiram estimulados a perceber a importância da escuta, da compreensão, assim como a ordenação da linguagem oral, compreensão e clareza na comunicação. O foco e a concentração foram explorados, principalmente ao caracterizarem e identificarem as modalidades.

Dando continuidade, a pesquisadora projetou em powerpoint, cinco tipos de gêneros, dos quais três eram propagandas: uma charge, uma bula e três propagandas, as quais estão, abaixo, na figura 13. A partir dos conhecimentos prévios, os alunos foram convidados a identificar e comparar as propagandas.

Figura 13 – Gêneros textuais II



Fonte: Autoral (2024). Adaptado.

Em equipe, servindo-se dos recursos digitais, celulares e tablet, os participantes selecionaram outras propagandas veiculadas pelos meios de comunicação e analisaram as seguintes questões das mesmas:

A propaganda é atrativa?

As imagens foram bem selecionadas?

A escolha das palavras foi adequada?

A propaganda está de acordo com o perfil do público-alvo?

Que alterações você faria para torná-la mais atrativa ainda?

Ao analisarem as questões, concluíram a respeito das principais características de uma propaganda.

Na última etapa, a pesquisadora promoveu o desenvolvimento da autoestima, do autoconhecimento e do reconhecimento do outro, através da socialização das atividades, do uso dos recursos digitais, onde quem tinha mais domínio auxiliava os demais participantes, levando o educando a perceber o grau de seu aprendizado e manter-se motivado para os próximos encontros. Assim, ficou visível o foco e a concentração dos alunos, viabilizados, principalmente pela alternância das atividades, pelo estímulo à observação, ao senso crítico e à autoavaliação.

O ponto alto do dia foi o momento da gamificação, aplicada nessa etapa. Todos os alunos participaram entusiasmados, motivados e concentrados. Foi utilizado o aplicativo Kahoot, na modalidade falso ou verdadeiro, tendo pontuação e ranking dos participantes, com abordagem pertinente ao tema Gêneros textuais, conforme figura 14, abaixo. As questões da gamificação constam no Apêndice G.

Figura 14 – Kahoot I



Fonte: Autoral (2024). Adaptado.

Ao final, em Roda de Conversa, os alunos fizeram uma síntese e uma avaliação oral do que vivenciaram nesse primeiro dia de aplicação. A pesquisadora, em Roda de Conversa, abriu debate a respeito do uso e do acesso dos participantes aos meios digitais, intencionando levantar dados para a avaliação e motivá-los para os próximos dias. O momento está apresentado na figura 15, abaixo. As perguntas provocativas e as falas dos participantes constam no Tópico 4.4, intitulado Avaliação, primeiro dia, deste capítulo.

Figura 15 – Debate em torno dos meios digitais e Avaliação I



Fonte: Autoral (2024).

No segundo dia de aplicação, dando continuidade à relevância do caráter interpretativo, o gênero textual Notícia teve especial destaque, por possibilitar uma abordagem mais abrangente, no tocante às demais áreas do conhecimento. Fato que favorece o trabalho interdisciplinar e correlaciona saberes.

Na primeira etapa da sequência didática, Tomada de Consciência, as ações pedagógicas foram moldadas para o envolvimento dos participantes com as notícias veiculadas pelos diversos meios de comunicação. Com isso, atraiu os aprendizes, ampliando o foco e a concentração dos mesmos.

Cinco etapas estruturam o segundo dia:

- Etapa 1: Informar para saber: o papel da notícia no dia a dia das pessoas
- Etapa 2: O acesso às notícias e às *fake news*
- Etapa 3: Produção de notícias
- Etapa 4: Desmembrar a notícia para entender. Notícias e interdisciplinaridade
- Etapa 5: Avaliação: os alunos opinaram a respeito da importância das notícias e o poder das mesmas na sociedade

Desenvolvimento da proposta pedagógica

Inicialmente a pesquisadora apresentou o tema "Notícia" de forma contextualizada, na qual os participantes expuseram seus conhecimentos prévios sobre o assunto. Como primeira ação, foi projetada, no quadro interativo, em powerpoint, uma imagem antiga de um menino jornaleiro, conforme figura 16, abaixo. Tal imagem despertou a atenção da turma. Logo em seguida, foi lançada a pergunta para saber se os participantes observavam alguma relação da imagem com algum tipo de gênero textual, tema da aula anterior. Os participantes responderam positivamente, abrindo espaço para novas abordagens.

Figura 16 – Menino jornaleiro



Fonte: Autoral (2024). Adaptado.

Refletindo, a partir das questões abaixo, os participantes descreveram, em seus mínimos detalhes, a cena projetada. Os comentários das questões constam no Tópico 4.4 - Avaliação, segundo dia, deste capítulo.

Analisando a imagem, o que o menino está fazendo?
Qual é o objetivo dele naquele local?
O material que ele carrega nas mãos tem que finalidade?
O que ele deve estar falando para as pessoas que passarem por ele, naquele local?
O assunto anunciado por ele e veiculado pelo jornal é de interesse pessoal ou de interesse público?

A proposta acima despertou a curiosidade e motivou os participantes a praticar leitura de imagens.

No momento seguinte, foram apresentados ao grupo vários recortes de notícias de diferentes fontes: jornal impresso, revista, internet, televisão. Conforme figura 17, abaixo, as imagens conduziram os participantes a comentar a que tipo de comunicação tinham mais acesso em seu cotidiano.

Figura 17 – Notícias no dia a dia



Fonte: Autoral (2024). Adaptado.

Em seguida, foram lançadas outras perguntas, abaixo descritas, objetivando a construção do aprendizado.

Podemos dizer que esses recortes também são gêneros textuais? Por quê?
O que há de comum entre eles?
Sendo um gênero textual, a qual das modalidades pertence?

Ao final desse momento, os participantes identificaram que se tratava do gênero textual "Notícia".

Novas perguntas foram lançadas, conforme questões abaixo, buscando associá-las ao dia a dia dos participantes.

Que notícias vocês costumam receber no dia a dia?
Através de que fontes vocês acessam as notícias, com mais frequência?
De que maneira vocês tentam distinguir as notícias verdadeiras, das falsas?
Vocês sabem o que significa Fake News?

A partir das respostas e dos conhecimentos prévios dos participantes, foi construído, coletivamente, o conceito e as características do gênero textual "Notícia".

Dando continuidade, utilizando recursos digitais para a seleção de notícias, a turma de participantes foi dividida em pequenas equipes, conforme figura 18, abaixo. Cada equipe fez a apresentação oral da notícia selecionada, estabelecendo a análise da relevância da notícia para a sociedade. Com essas ações, os participantes praticaram o foco na seleção de notícias, utilizando recursos digitais, além de praticarem o senso crítico.

Figura 18 – Equipes



Fonte: Autoral (2024).

Na etapa seguinte, as ações pedagógicas promoveram atividades lúdicas e motivadoras, permeadas por tecnologias digitais, favoráveis à aprendizagem. Para tanto, em equipe, os participantes acessaram, através dos recursos digitais, notícias tendo como tema "Sustentabilidade". A partir daí, ao expor a notícia selecionada, o grupo opinou se a notícia era verdadeira ou se era *fake news*, justificando as colocações. Dessa forma, os participantes ficaram interessados e motivados em analisar as notícias veiculadas, assim como utilizar os recursos digitais para ampliar o conhecimento. A ludicidade promoveu a predisposição para a aquisição de novos conhecimentos. A figura 19, abaixo, representa esse momento.

Figura 19 – Ludicidade



Fonte: Autoral (2024).

Posteriormente, quatro notícias de diferentes áreas do conhecimento foram distribuídas para as mesmas equipes, anteriormente formadas. Uma para cada equipe. Tais notícias diversificadas, abriram caminho para abordagens envolvendo outros componentes curriculares, além da Língua Portuguesa: Ciências, Matemática, Geografia, História, Arte e Educação Física. Os temas abordados nas notícias abrangiam estatísticas a respeito do Desemprego, dados da Economia Brasileira, Saúde Pública e Sustentabilidade.

Cada equipe, destacou e apresentou as principais informações das mesmas. Numa abordagem crítica, mediada pela pesquisadora, os participantes teceram um paralelo entre as notícias e a realidade vivenciada por eles, fazendo uso de seus conhecimentos prévios.

Quanto mais próxima da realidade dos alunos era a notícia, maior participação era evidenciada. Assim, praticaram a habilidade de aprender de forma significativa.

O próximo passo foi realizado pelos participantes, opcionalmente, através de recursos analógicos ou digitais. Aplicativos sugeridos: Google imagens e Canva. Os alunos produziram ou selecionaram imagens alusivas às notícias abordadas, conforme exemplo na figura 20, abaixo. De forma lúdica e prazerosa foi trabalhada a coerência textual, a interdisciplinaridade e a importância da interpretação e da produção nos diversos componentes curriculares.

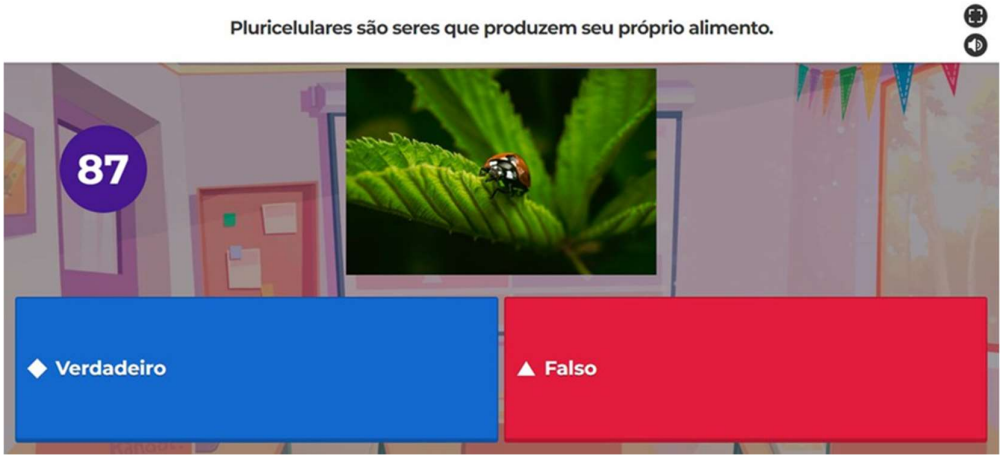
Figura 20 – Sustentabilidade



Fonte: Autoral (2024). Adaptado.

Logo em seguida, utilizando o aplicativo Kahoot, foi projetada a gamificação. Momento aguardado ansiosamente por todos os participantes, contou com questões relativas ao tema e questões interdisciplinares, segundo Apêndice G, envolvendo também as disciplinas de Matemática e Ciências, além da Língua Portuguesa, conforme exemplo, na figura 21, abaixo.

Figura 21 – Kahoot II



Fonte: Autoral (2024). Adaptado.

A introdução de questões interdisciplinares na gamificação causou surpresa, elevou a concentração, tornando os aprendizes mais participativos, conforme figura 22, abaixo.

Figura 22 – Gamificação



Fonte: Autoral (2024).

A última atividade do dia foi destinada à avaliação, ao desenvolvimento da autoestima, ao reconhecimento do outro, levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para o próximo encontro. O registro desse momento consta na figura 23, abaixo.

Figura 23 – Avaliação II



Fonte: Autoral (2024).

Dispostos em círculo, os participantes fizeram a síntese do tema e das atividades desenvolvidas. Declararam que acharam muito interessante, que gostaram de participar. Como sugestão, pediram para que as aulas continuassem com essas práticas, principalmente no que tange ao uso dos recursos digitais. As perguntas da pesquisadora e os comentários dos participantes constam no Tópico 4.4, intitulado Avaliação, segundo dia, deste capítulo.

No terceiro dia, as ações pedagógicas destacaram e se basearam nas Histórias em quadrinhos (HQ), para dar continuidade ao processo de ampliação do foco e da concentração, em busca de uma aprendizagem mais significativa. Nesse viés, esta sequência priorizou a identificação e interpretação dessa modalidade de gênero, enfatizou as leituras verbal e não verbal; explorou o gênero em questão, como forma de entretenimento e desenvolvimento do senso crítico e análise social. Por ser um gênero de grande abrangência, a narrativa gráfica, a descrição e a argumentação também foram enfatizadas.

Visando às realizações já descritas acima, na primeira etapa, Tomada de Consciência, sempre valorizando os conhecimentos prévios dos participantes e ampliando saberes, cinco etapas foram definidas:

- Etapa 1: Apresentação do tema: História em quadrinhos
- Etapa 2: Função das histórias em quadrinhos
- Etapa 3: Criação da História em quadrinhos
- Etapa 4: Histórias em quadrinhos e gamificação
- Etapa 5: Síntese e avaliação

Desenvolvimento da proposta pedagógica

Através da projeção de imagens de personagens de Histórias em quadrinhos, conforme figura 24, abaixo, deu-se início à apresentação do tema. O primeiro questionamento foi a respeito da identificação dos personagens, com o intuito de estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos participantes.

Figura 24 – Personagens de histórias em quadrinhos



Fonte: Autoral (2024). Adaptado.

Os participantes imediatamente identificaram os personagens. Em seguida, citaram as características físicas e psicológicas, mediados pela pesquisadora, que, na sequência, fez o seguinte questionamento:

> *Se já identificamos que esses personagens representam um gênero textual, qual seria o nome desse gênero?*

Os participantes concluíram que se tratava do gênero textual denominado História em quadrinhos. Dessa forma ampliou-se o conceito de história. Os participantes vincularam as histórias às narrativas. Fato que abriu oportunidade de lançar perguntas objetivando abrir um debate e abordar outras narrativas a partir dos conhecimentos prévios. Assim, foram lançadas as seguintes perguntas, cujos comentários destas e das demais constam no Tópico 4.4, Avaliação, terceiro dia, deste capítulo.

> *História em quadrinhos são narrativas gráficas?*
> *Que gêneros textuais vocês já leram ou ouviram que são organizados de modo narrativo?*
> *Como você observa o caráter reflexivo das histórias em quadrinhos?*

A partir dessa reflexão, os aprendizes opinaram e teceram um paralelo entre as demais narrativas.

Na proposta de atividade seguinte, utilizando os recursos digitais, os participantes selecionaram histórias em quadrinhos, fizeram a apresentação das mesmas, descreveram a personagem protagonista e comentaram o que entenderam da história, argumentando de forma crítica em torno de algumas falas das personagens. Dessa forma, foram trabalhadas a interpretação e a oralidade. Durante a apresentação foi construído, coletivamente, o conceito de narrativa gráfica, marca das histórias em quadrinhos.

Como próximo passo, para a promoção de atividades lúdicas e motivadoras, permeadas pelas tecnologias digitais, a turma foi dividida em equipes. Cada grupo utilizou recursos tecnológicos, tais como computador, tablet e smartphone, para criar personagens, com os quais, posteriormente, foram produzidas sequências de cenas e falas, formando quadrinhos. Para tanto, foi-lhes mostrado o aplicativo Canva. Apesar da ludicidade, os participantes não produziram com facilidade. Apresentaram ideias criativas, mas tiveram dificuldade nos recursos digitais.

Alguns participantes optaram por produzir de forma analógica para, posteriormente, tentar reproduzir na forma digital. A figura 25, abaixo, ilustra esse momento.

Figura 25 – Criação



Fonte: Autoral (2024).

Na sequência, outra atividade lúdica foi proposta e apreciada pelos participantes. A atividade consistiu em dar novos nomes e características a personagens antigos das histórias em quadrinhos, conforme figura 26, abaixo. Atividade que exigiu dos participantes concentração e criatividade, além de outras habilidades necessárias à realização da proposta, reforçando assim, a importância de se criar uma identidade para cada personagem desse gênero textual.

Figura 26 – Recriando



Fonte: Autoral (2024). Adaptado.

Após os participantes terem vivenciado e relacionado essas habilidades, foi o momento de ampliar a construção significativa do aprendizado. De forma coletiva, os participantes colaboraram, citando as etapas da elaboração de uma história em quadrinhos, após terem vivenciado as mesmas. Fato que reforça a aprendizagem de forma mais significativa. Assim, citaram as etapas da elaboração de uma HQ:

- Roteiro;
- Diagramação;
- Desenho;
- Baloneamento;
- Colorização;
- Montagem.

A gamificação, Kahoot, na modalidade verdadeiro ou falso, com base nas histórias em quadrinhos, de acordo com questões no Apêndice G, foi a prática seguinte, conforme figura 27, abaixo.

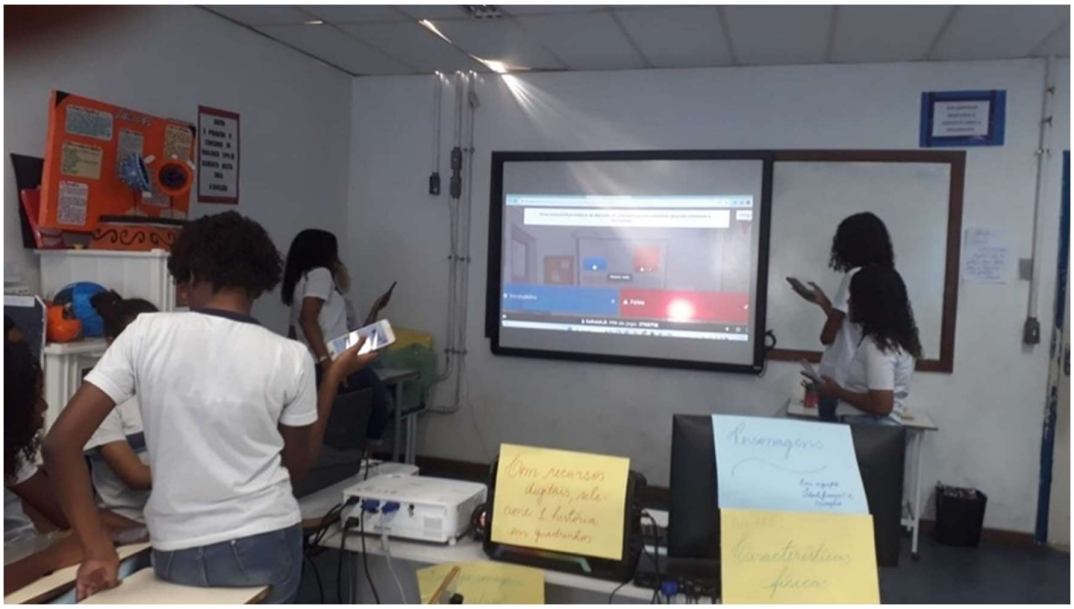
Figura 27 – Kahoot III



Fonte: Autoral (2024). Adaptado.

Com a gamificação, sempre muito participativos e animados, os participantes perceberam o grau de seu aprendizado, desenvolveram a autoestima, o autoconhecimento e o reconhecimento do outro. A figura 28, abaixo, demonstra esse momento.

Figura 28 – Game



Fonte: Autoral (2024).

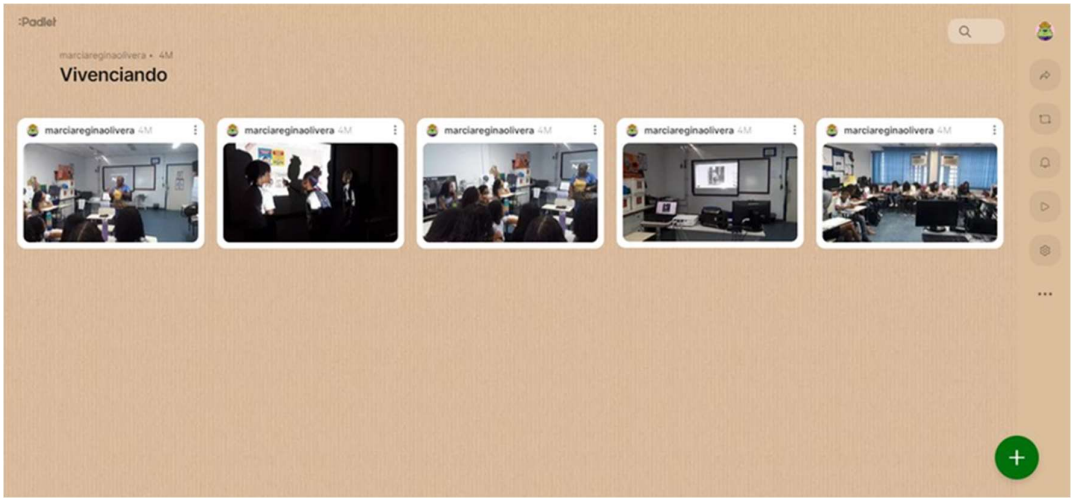
Ao final, os alunos fizeram uma síntese da aula, avaliaram positivamente, comentaram as produções feitas e a aprendizagem do dia. Dando continuidade à avaliação, duas perguntas, abaixo descritas, foram lançadas com o intuito de avaliar a metodologia aplicada durante os três dias de aplicação.

> *Vocês gostaram da forma como as aulas aconteceram nesses três dias?*
> *Para que aulas desse tipo possam acontecer com mais frequência, o que vocês acham que precisamos melhorar, providenciar?*

Os aprendizes foram participativos, demonstraram terem apreciado a metodologia, dando sugestões de melhoria, principalmente quanto à oferta de recursos digitais e de internet. Os comentários dos participantes constam no tópico 4.4, intitulado Avaliação, deste capítulo, terceiro dia.

Finalizando o percurso desses três dias, a pesquisadora apresentou em Padlet, imagens do que foi vivenciado pelos participantes nos dias anteriores, conforme figura 29, abaixo.

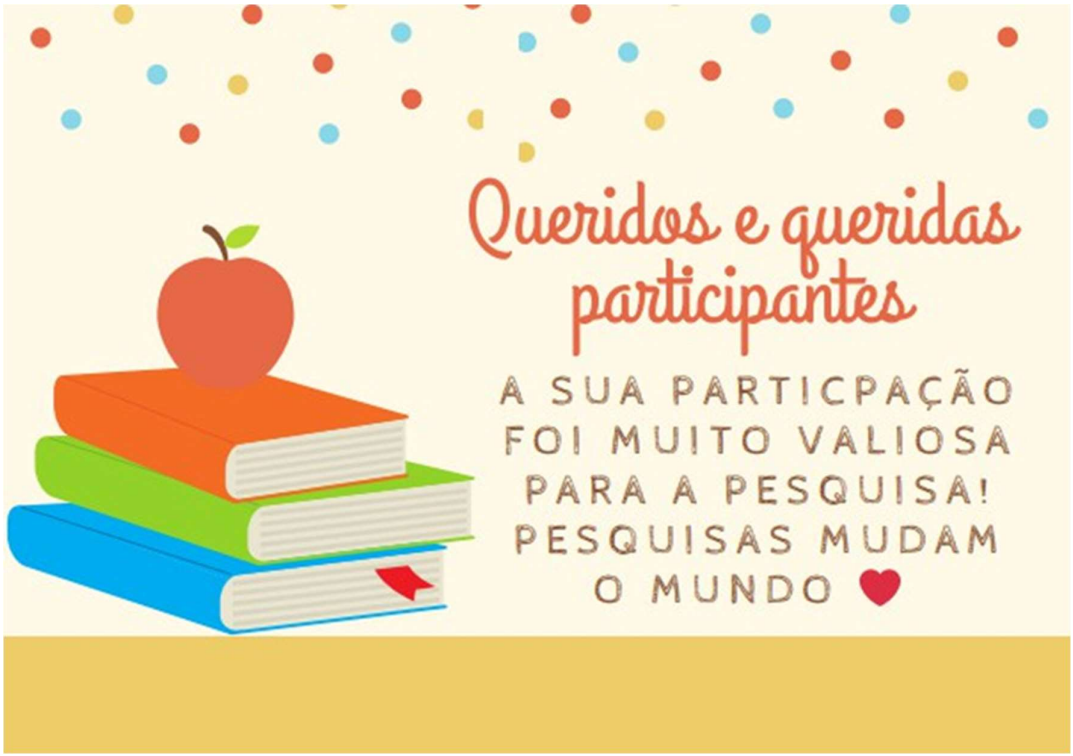
Figura 29 – Momentos



Fonte: Autoral (2024).

Utilizando o Canva foi elaborada, durante a aplicação, uma mensagem de agradecimento aos participantes, conforme figura 30, abaixo.

Figura 30 – Agradecimento



Fonte: Autoral (2024).

Em seguida, com a participação dos aprendizes, foi selecionado e exibido o vídeo intitulado “O Poder da Empatia e da Gratidão”, uma animação, cuja fonte foi o Youtube, como forma de valorizar a afetividade entre os participantes. Segue o link acessado, abaixo.

- Vídeo *O Poder da Empatia e da Gratidão*
- https://www.youtube.com/watch?v=h6dQE TWCQ

Posteriormente a esse momento, os participantes demostraram-se mais motivados e agradecidos. Avaliaram que a experiência foi enriquecedora. Momento registrado na figura 31, abaixo.

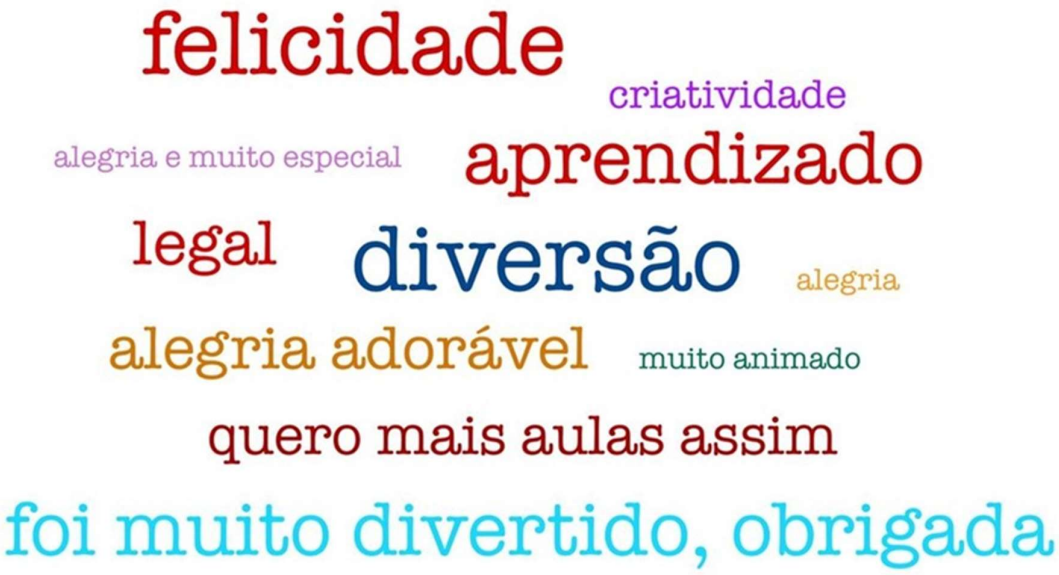
Figura 31 – Avaliação III



Fonte: Autoral (2024).

Por último, os participantes fizeram um cartaz, de forma analógica, com palavras que expressaram as suas impressões a respeito de sua participação. Com tais palavras, através de recursos digitais, utilizando o aplicativo Canva, foi formada e exibida uma nuvem de palavras pelos participantes, sob a orientação da pesquisadora, dando encerramento ao percurso metodológico. Conforme figura 32, abaixo.

Figura 32 – Emoções



Fonte: Autoral (2024).

4.3 Material didático

O primeiro produto da pesquisa resultou na elaboração de um material didático intitulado “Conexão, foco e comunicação: a transversalidade dos gêneros textuais e dos meios digitais”, conforme Apêndice H.

O material foi elaborado, inicialmente, a partir de uma pesquisa bibliográfica a respeito do tema, Foco e Concentração, partindo da compreensão da relevância dessa temática no processo de ensino-aprendizagem, direcionado aos alunos do segundo segmento do ensino fundamental. A abordagem inicial caracteriza o atual cenário da Educação. Destaca como um desafio aos estudantes, a concentração no processo de aprendizagem, por entender que, num mundo onde os recursos digitais estão no topo das atenções, ter foco e concentração, sem tais recursos, tornou-se um desafio para as gerações que já nasceram conectadas e não conseguem visualizar um mundo sem as mesmas. Aliado a tais fatores, apresenta a comunicação em suas diversas modalidades, como ponto fundamental para a assimilação e troca de conhecimentos. Reconhecendo o elo foco, concentração e comunicação, por entender que o ato da comunicação só se concretiza se houver interpretação, a qual, por sua vez, requer um nível de atenção, para que a mensagem seja decodificada.

Dando sequência, o material didático aborda a aprendizagem significativa, segundo a teoria de Ausubel. Traçando um paralelo entre as práticas pedagógicas tradicionais e as práticas pedagógicas mais significativas para um aprendizado mais condizente com o século XXI.

Continuando, a interpretação e a produção textual adquirem um tópico à parte. Dada a quantidade excessiva e veloz das informações atuais, cabe aos interlocutores compreender as mensagens, tendo um grau de compreensão e de criticidade sobre as mesmas, além de conectá-las a outros conhecimentos previamente acessados. Assim, sabendo transformar o acesso em conhecimento.

Os gêneros textuais constam, nesse material, vinculados à língua, ao idioma, sendo um componente transversal, indispensável a todas as áreas do conhecimento, daí a sua importância. Além da área de linguística, observa-se nas áreas de humanas, exatas e biológicas, ou seja, efetivamente, o acesso a tais conhecimentos perpassa pela comunicação; consequentemente, pela língua e pelos gêneros textuais.

A escolha da identidade visual do material didático se deu a partir do estudo da influência das cores no processo de aprendizagem. Segundo Gelles (2019), a cor laranja tem o potencial de influenciar positivamente a socialização e a motivação para aprender, agindo no sulco central e no córtex primário.

Por todo o exposto, com relação ao processo de comunicação e o processo atencional, necessários à aprendizagem, o material didático, conforme figura 33, abaixo, apresenta a elaboração de uma Sequência Didática, na qual os recursos digitais, facilitadores de acesso ao conhecimento, são apontados como relevantes canais para uma aprendizagem mais significativa.

Figura 33 – Material didático



Fonte: Autoral (2024).

4.4 Avaliação

No decorrer do trabalho de campo, em cada dia da pesquisa, visando a avaliar a proposta pedagógica, perguntas provocativas foram lançadas, em Roda de Conversa, promovendo o debate e a participação dos educandos. Tais ações pedagógicas tiveram por finalidade também avaliar os conhecimentos prévios dos alunos e a assimilação dos novos conhecimentos, buscando caminhos propícios à aprendizagem significativa.

4.4.1 Primeiro dia do trabalho de campo

No primeiro dia, incialmente, para avaliar o papel das tecnologias digitais no dia a dia dos participantes, a primeira pergunta foi feita com a finalidade de se verificar o nível de atração que as tecnologias digitais exercem sobre os participantes. De acordo com o Gráfico 1, abaixo, todos os 20 participantes presentes, sem exceção, manifestaram se sentir atraídos pelas tecnologias digitais. Fato que ratifica que os recursos digitais podem e devem ser empregados como aliados para aumentar o nível de atenção nas propostas pedagógicas.

Gráfico 1 – Atração tecnológica



Fonte: Autoral (2024).

A segunda pergunta, conforme Gráfico 2, abaixo, buscou verificar se os participantes tinham o domínio das tecnologias digitais, segundo a percepção de cada um deles. Dos 20 alunos presentes, 19 consideraram ter domínio das tecnologias, embora não tenham citado o

grau desse domínio. Apenas 1 participante não opinou. Fato que demonstra o interesse dos participantes pelas ferramentas digitais.

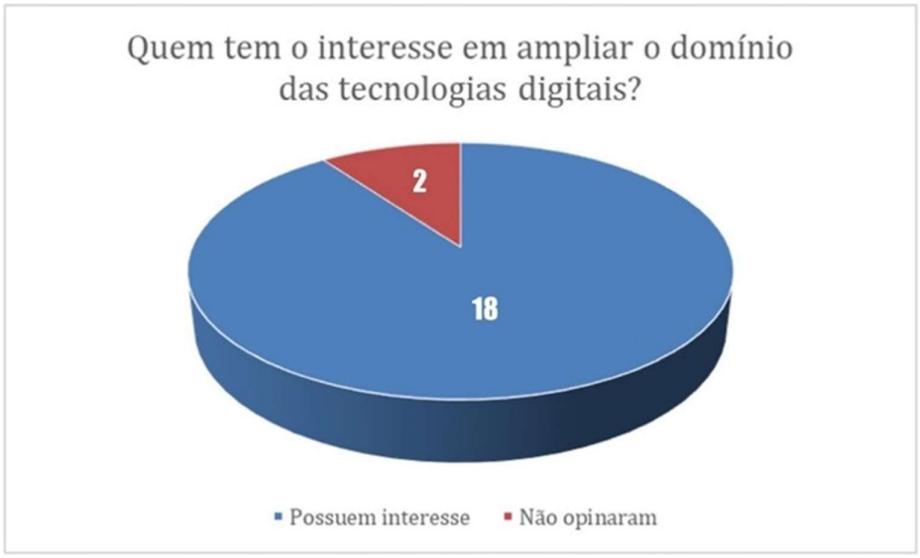
Gráfico 2 – Domínio tecnológico digital



Fonte: Autoral (2024).

A terceira pergunta foi pautada no interesse dos participantes em ampliar o domínio das tecnologias digitais. De um total de 20 educandos presentes, 18 mostraram-se interessados em aprender mais a respeito da utilização das tecnologias digitais, de acordo com Gráfico 3, abaixo. Dois não se mostraram interessados. Fato que demonstra a necessidade de estarem bem-informados a respeito do alcance das tecnologias digitais para demais atividades, sobretudo as pedagógicas.

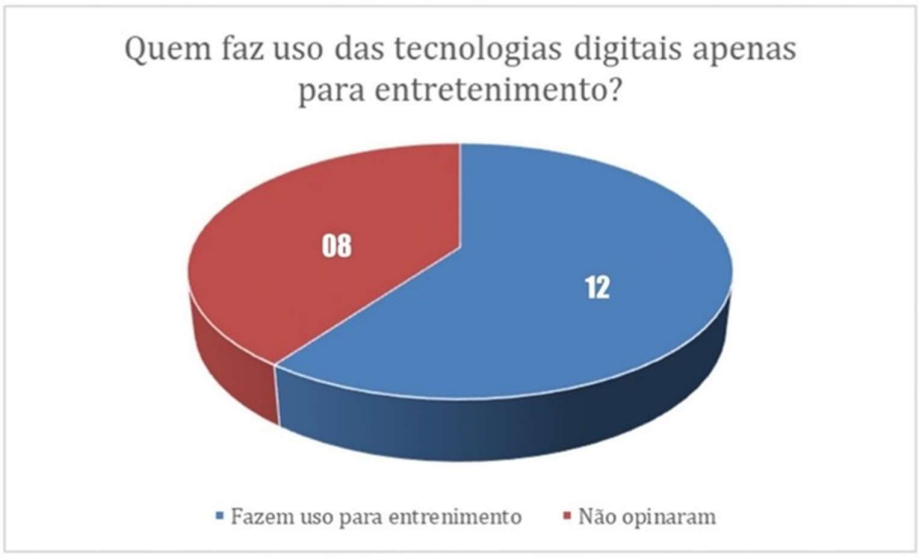
Gráfico 3 – Ampliação do domínio



Fonte: Autoral (2024).

A quarta pergunta teve como finalidade avaliar, entre os participantes, aqueles que utilizavam os meios digitais apenas para entretenimento. Dos 20 participantes presentes, 12 declararam fazer uso dos meios digitais apenas para entretenimento, conforme o Gráfico 4, abaixo. Demonstrando que mais da metade dos participantes não faz uso das tecnologias para outros fins, incluindo para acesso a outros conhecimentos. Apenas 8 participantes, do total, declararam fazer uso com outras finalidades, embora não tenham explicitado tais finalidades.

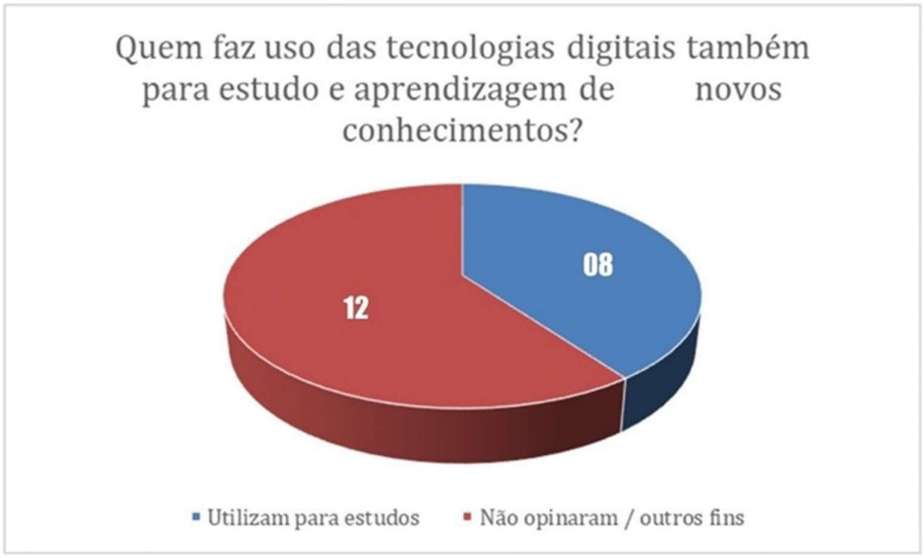
Gráfico 4 – O uso das tecnologias digitais



Fonte: Autoral (2024).

A quinta pergunta buscou esclarecer, dentre todos os participantes, aqueles que faziam uso das formas digitais visando à aprendizagem de novos conhecimentos. Dos 20 aprendizes presentes, 08 disseram fazer uso das tecnologias para aprendizagem; concluindo que, os 08 da questão anterior, embora não tenham explicitado, faziam uso visando à aprendizagem também, de acordo com o Gráfico 5, abaixo. Dado que demonstra a necessidade de ampliação da utilização das tecnologias, considerando que mais da metade não utiliza as ferramentas para o seu aprendizado.

Gráfico 5 – A utilização das tecnologias para a aprendizagem



Fonte: Autoral (2024).

A sexta pergunta buscou saber quem tinha o interesse por aprender a estudar utilizando como meio as tecnologias digitais. Tal pergunta se fez necessária, para avaliar o interesse dos educandos em utilizar os recursos digitais de uma forma específica para uma aprendizagem mais eficaz. Conforme Gráfico 6, abaixo; dos 20 alunos presentes, 19 mostraram-se interessados, o que demonstrou que a falta de interesse nos estudos perpassa pelo uso de formas pedagógicas que não atraem os educandos, pois ao se propor aliar aprendizagem e tecnologia, quase que a totalidade dos participantes se manifestou favorável. Apenas 1 participante, dos 20, não se manifestou.

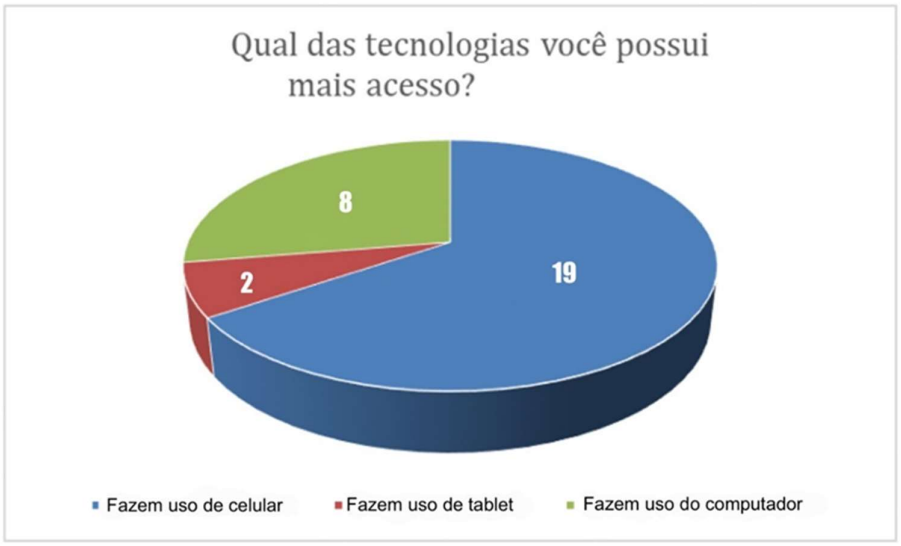
Gráfico 6 – O interesse na aprendizagem a partir da tecnologia



Fonte: Autoral (2024).

A sétima pergunta foi relacionada ao acesso dos participantes aos recursos digitais, com o intuito de avaliar que recursos são mais acessíveis para os alunos. Nesse caso, dos 20 participantes presentes, tivemos 19 alunos que declararam ter celular; 02 declararam ter tablet e 08 declararam ter computador, de acordo com o Gráfico 7, abaixo. A partir dessa avaliação, verifica-se que o grande acesso se dá pelo celular. Pelo levantamento, conclui-se também que, alguns dos participantes têm acesso a mais de uma tecnologia digital, fato que demonstra a necessidade de inserções digitais no dia a dia dos estudantes, considerando já fazer parte da realidade deles.

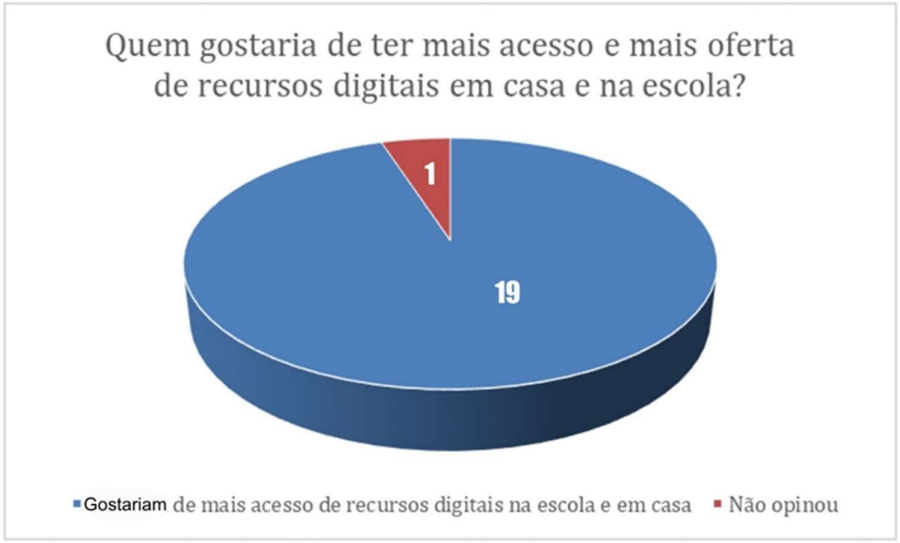
Gráfico 7 – Acesso tecnológico digital



Fonte: Autoral (2024).

A oitava pergunta foi com relação aos acessos digitais em casa e na escola. Assim, questionou-se aos participantes se gostariam de ter mais acesso a tais recursos nos dois ambientes. O objetivo foi avaliar se tanto no ambiente familiar, quanto na escola, o adolescente percebe ser satisfatória a oferta de aparelhos tecnológicos digitais. De acordo com o Gráfico 8, abaixo; dos 20 participantes presentes, 19 disseram que gostariam de ter um acesso maior, o que demonstra que a oferta de tecnologias digitais ainda não é satisfatória para os adolescentes nesses ambientes. Apenas 1 participante não se manifestou com relação a tal pergunta.

Gráfico 8 – Oferta de recursos digitais



Fonte: Autoral (2024).

No primeiro dia, durante a aplicação, em dois momentos, houve questionamentos para dar abertura ao debate e à avaliação dos conhecimentos prévios. Nos quadros que serão apresentados, respeitando o compromisso de não identificar os participantes, os mesmos estarão representados pelas letras do alfabeto, variando de A a Z. A repetição da letra, não necessariamente, corresponde ao mesmo participante.

O primeiro momento partiu da observação das imagens em powerpoint que mostravam gêneros textuais: uma propaganda, uma história em quadrinhos e um poema. Nesse momento, foram expostas e lidas três perguntas, conforme apresentado no Quadro 1, abaixo. O objetivo foi avaliar o nível de atenção e de conhecimento a respeito do ato de comunicação. O apelo visual, tecnológico, motivou os aprendizes a participar e a comparar. Houve o reconhecimento da comunicação, demonstrando os conhecimentos anteriores com relação ao conteúdo trabalhado. A terceira pergunta demonstrou a necessidade de ampliação do conteúdo, considerando que apenas um número reduzido de participantes citou a linguagem não verbal, como uma forma de comunicação.

Quadro 1 – A comunicação

Perguntas para estimular o debate	**Comentários**
Todas as imagens são iguais e têm a mesma finalidade?	Participante A - "Não, elas são diferentes."
	Participante B - "Uma é uma história e a outra é uma propaganda."
Pode-se dizer que houve comunicação em todas elas?	Participante A - "Sim, dá para ver que está comunicando."
	Participante B - "Sim, entendi, houve comunicação"
De que maneira podemos nos comunicar?	Participante A - "Falando, escrevendo. . . "
	Participante B - "Pelo celular, escrevendo."
	Participante C - "Falando, escrevendo, desenhando, nos gestos. . . "

Fonte: Autoral (2024).

O segundo momento de questionamentos, conforme Quadro 2, abaixo, buscou a ampliação do conceito de "comunicação", com o intuito de ancorar o conceito aos saberes e experiências anteriores. As respostas mostraram que, apesar de a comunicação estar presente no dia a dia dos educandos, é um conceito que ainda precisa ser trabalhado, principalmente ao se abordar o aspecto não verbal da comunicação. A atenção e concentração foram motivadas para a reflexão em torno do conteúdo. O debate serviu de âncora para a construção coletiva do conceito de comunicação e de linguagem verbal e não verbal.

Quadro 2 – A comunicação e suas modalidades

Perguntas para estimular o debate	**Comentários**
Com que tipo de comunicação você se depara no dia a dia, fora da escola?	Participante A - "Blogs, WhatsApp, Instagram, propagandas na TV. . . "
	Participante B - "Na internet, livros, contas de água, conta de luz."
Quais modalidades de comunicação você tem contato na escola?	Participante A - "Livros, cadernos. . . "
	Participante B - "Murais, avisos."
Só há comunicação através da palavra?	Participante A - "Não, pode ser também com desenhos. . . "
	Participante B - "Acho que não!"

Fonte: Autoral (2024).

Buscando avaliar se a proposta pedagógica desenvolvida no primeiro dia contemplou a motivação, a elevação da atenção e a percepção da metodologia diferenciada, mais próxima da realidade dos aprendizes, foi realizada, conforme Quadro 3, abaixo, a pergunta aos participantes presentes. As falas demonstram que houve concentração, participação e assimilação. Os participantes sentiram-se motivados com a metodologia praticada.

Quadro 3 – Avaliação do primeiro dia

Pesquisadora	**Falas dos participantes**
O que vocês acharam da experiência, vivenciada neste primeiro dia, com relação ao conteúdo e ao uso das ferramentas digitais?	Participante A: "Muito legal a gente poder falar, participar!"
	Participante B: "Achei muito legal ir para outra sala, um lugar diferente. . . "
	Participante C: "Gostei muito, achei muito divertido, bom pra distrair a mente. . . todas as aulas poderiam ser assim, com tecnologia."
	Participante D: "Muito legal, experiência nova, estudamos, escrevemos textos! Que as outras aulas sejam assim!"
	Participante E: "Poderia ser assim todos os dias!"

Fonte: Autoral (2024).

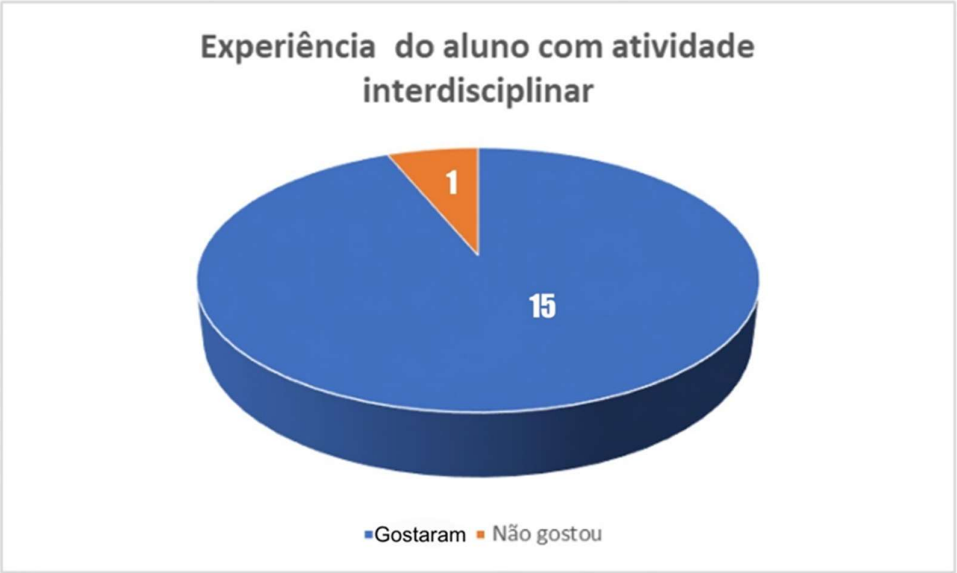
4.4.2 Segundo dia do trabalho de campo

Ao final da aplicação, como parte da avaliação, em Roda de Conversa, no segundo dia, as perguntas abaixo foram feitas aos participantes presentes.

A primeira pergunta buscou avaliar a apreciação dos alunos quanto à inserção de perguntas de outras disciplinas na gamificação, conforme com o Apêndice G. De acordo com o Gráfico 9, abaixo, dos 16 participantes presentes, 15 manifestaram ter apreciado a experiência. Demonstra que a abordagem interdisciplinar motiva, causa curiosidade, favorece

a concentração e o aprendizado, mostra que os gêneros textuais estão presentes nos diversos componentes curriculares, além de evidenciar a importância da comunicação para a assimilação de conhecimentos diversos. Apenas um participante manifestou não ter apreciado.

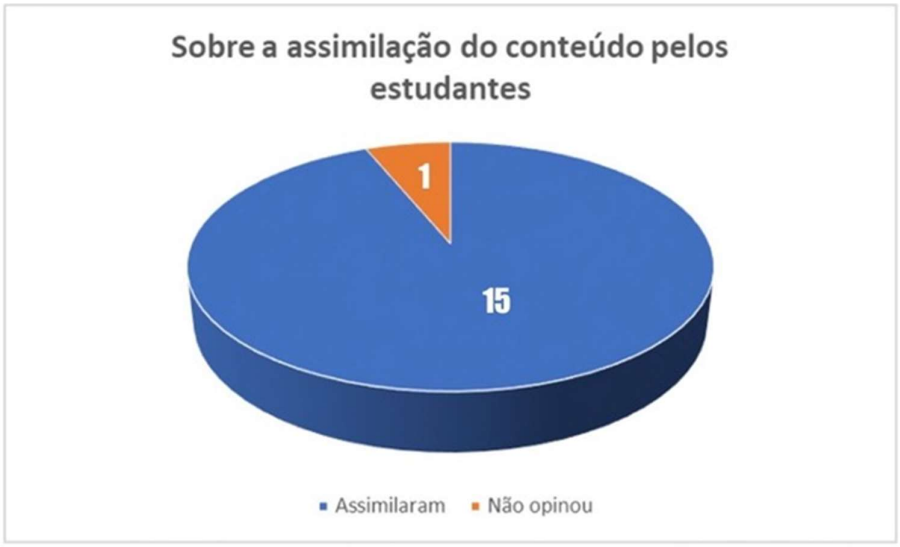
Gráfico 9 – Interdisciplinaridade



Fonte: Autoral (2024).

A segunda pergunta teve como finalidade avaliar, entre os participantes presentes, se o conteúdo trabalhado, gênero textual Notícia, segundo a percepção de cada um dos participantes, havia sido assimilado e se o aprendizado ficara perceptível. De acordo com o Gráfico 10, abaixo, dos 16 alunos presentes, 15 manifestaram a opinião de ter percebido o aprendizado. Apenas 1 participante não soube opinar. A avaliação demonstra o quanto é significativo trabalhar gêneros textuais, contextualizar o conteúdo a ser trabalhado e partir da vivência do educando para possibilitar o alcance de outros conhecimentos.

Gráfico 10 – Assimilação do conteúdo



Fonte: Autoral (2024).

A terceira pergunta pautou-se em verificar se as tecnologias digitais auxiliaram no processo de aprendizagem desenvolvido durante o segundo dia. Todos os participantes manifestaram de forma positiva a influência das tecnologias digitais no aprendizado, conforme Gráfico 11, abaixo. Observou-se que, até mesmo o único aprendiz que, na pergunta anterior, não opinou, nesta pergunta se posicionou favorável aos recursos digitais no processo de aprendizagem. Tal avaliação demonstra que a tecnologia empregada de forma adequada, potencializa de forma significativa o aprendizado.

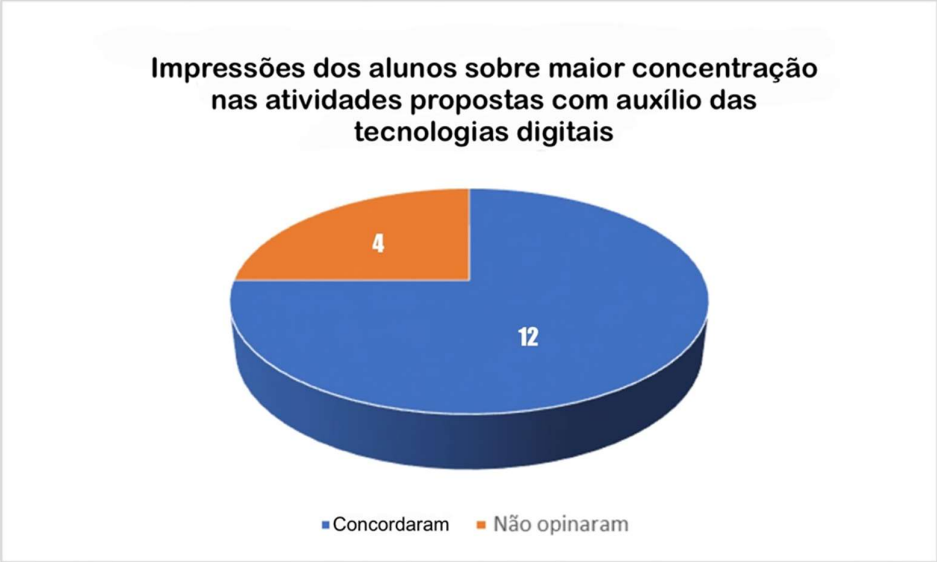
Gráfico 11 – O auxílio das tecnologias



Fonte: Autoral (2024).

A quarta pergunta objetivou avaliar a percepção dos aprendizes quanto ao uso das tecnologias para ampliação da atenção no processo de aprendizagem. Nesse aspecto, 12 participantes presentes manifestaram que as tecnologias melhoraram a sua atenção, como se vê no Gráfico 12, abaixo. Dos alunos presentes, 4 não opinaram. Apesar de não ter sido a totalidade, a avaliação demonstra que a tecnologia digital atrai a atenção e funciona como um canal, favorecendo a aprendizagem.

Gráfico 12 – Concentração e tecnologias digitais



Fonte: Autoral (2024).

No segundo dia, durante a aplicação, em três momentos, houve questionamentos, visando a promover debate a respeito do conteúdo trabalhado no dia, entre os participantes. Como estratégia de não identificação dos participantes, os mesmos estarão representados pelas letras do alfabeto, variando de A a Z. A repetição da letra não corresponde, necessariamente, ao mesmo participante.

O primeiro questionamento, para abertura do debate, teve como ponto de partida a imagem de um menino jornaleiro, objetivando abrir perguntas, que remetessem aos gêneros textuais, mais especificamente, à Notícia, conforme Quadro 4, abaixo. Além de apresentar o novo conteúdo de forma sequencial à aula anterior, a abordagem possibilitou ao educando visualizar, perceber a continuidade do conteúdo ancorado nos conhecimentos anteriores. A partir da leitura da imagem projetada por recursos tecnológicos, foi possível despertar o nível

de concentração dos educandos. Os aprendizes mostraram-se motivados a realizar a leitura de imagem, inferir sobre a comunicação através da imagem, demonstrando envolvimento, atenção e concentração na aula.

Quadro 4 – Menino jornaleiro

Perguntas para estimular o debate	**Comentários**
Analisando a imagem, o que o menino está fazendo?	Participante A - "Sorrindo"
	Participante B - "Entregando jornal."
Qual a finalidade dele naquele local?	Participante A - "Entregar o jornal."
	Participante B - "Vender o jornal."
O material que ele carrega nas mãos tem que objetivo?	Participante A - "Informar as pessoas."
	Participante B - "Dar notícias. . . "
O que ele deve falar para as pessoas que passarem por ele?	Participante A - "Querem jornal. . . "
	Participante B - "Notícia, notícia. . . "
O assunto veiculado por ele é de interesse pessoal ou de interesse público?	Participante A - "Do público!"
	Participante B - "De interesse público."
A imagem lembra, remete a algum gênero textual citado na aula anterior?	Participante A - "Notícia?"
	Participante B - "Sim, a Notícia!"

Fonte: Autoral (2024).

O segundo bloco de perguntas foi baseado em imagens de diferentes veículos de notícias. O objetivo foi apresentar notícias em diferentes meios de comunicação para que os alunos pudessem identificar e associar o tipo de acesso à realidade de cada um dos participantes. Assim, conseguiram identificar, de imediato, a que gênero as imagens se referiam. A participação e a coerência ao opinar demonstraram a atenção, o foco no conteúdo trabalhado, conforme Quadro 5, abaixo. Fato que enfatiza a importância da abordagem inicial de gêneros textuais que façam parte da rotina dos estudantes, para posteriormente, ampliarem os estudos para os demais gêneros textuais.

Quadro 5 – Identificação do gênero textual Notícia

Perguntas para estimular o debate	**Comentários**
Podemos dizer que esses recortes também são gêneros textuais? Por quê?	Participante A - "Sim, porque transmite comunicação."
	Participante B - "Sim, porque tem mensagem."
O que há de comum entre eles?	Participante A - "Todas as imagens transmitem uma comunicação."
	Participante B - "Transmitem notícia."

Sendo um gênero textual, a qual das modalidades pertence?	Participante A - “Notícia”
	Participante B - “Notícia”

Fonte: Autoral (2024).

O terceiro momento de perguntas buscou avaliar a experiência, a visão crítica do educando sobre o gênero textual Notícia quanto ao conteúdo. O objetivo foi verificar que notícias os educandos costumam acessar, interessarem-se e como avaliam a veracidade da notícia veiculada, conforme Quadro 6, abaixo. Os educandos foram muito participativos, mostraram-se motivados durante o debate. Quanto ao acesso, a maioria dos participantes declarou acessar as notícias utilizando, com maior frequência, os meios digitais. Surgiu o debate em torno das *fake news*, sendo muito enriquecedor, onde os participantes deram o seu parecer sobre o assunto. Ficou evidenciado que, ao se pensar sobre comunicação, linguagem e cultura, para os adolescentes, simultaneamente, eles remetem aos meios digitais.

Quadro 6 – A notícia no contexto dos participantes

Perguntas para estimular o debate	**Comentários**
Que notícias vocês costumam receber no dia a dia?	Participante A - “Notícias de roubo. . . ”
	Participante B - “Notícias de museus. . . ”
	Participante C - “Notícias de boas ações, mas são poucas.”
Através de que fontes vocês acessam as notícias com mais frequência?	Participante A - “Televisão.”
	Participante B - “Celular, internet, Instagram. . . ”
	Participante C - “Twitter, Facebook, google. . . ”
De que maneira vocês procuram distinguir as notícias verdadeiras, das falsas notícias?	Participante A - “Vendo em outras fontes.”
	Participante B - “Perguntando pra outras pessoas.”
Vocês sabem o que significa *Fake News*?	Participante A - “Sim!”
	Participante B - “Mentiras na internet.”

Fonte: Autoral (2024).

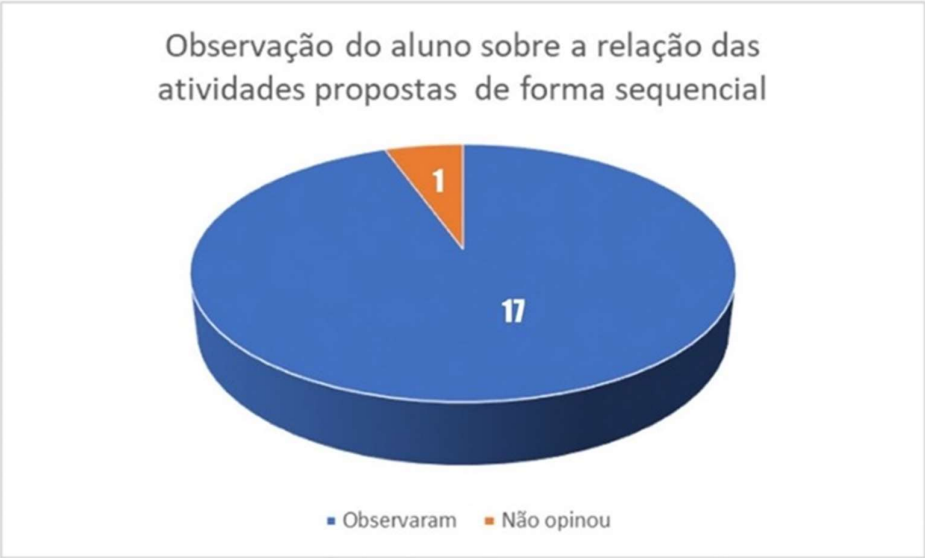
4.4.3 Terceiro dia de trabalho de campo

Ao final da aplicação, no terceiro dia, como parte da avaliação, em Roda de Conversa, as perguntas foram feitas aos participantes presentes.

A primeira pergunta foi com relação à sequência didática aplicada nos três dias. Referindo- se à clareza da sequência e à relação entre os conteúdos desenvolvidos ao longo das aplicações, com o objetivo de avaliar a percepção dos alunos a respeito da assimilação ao final

dos três dias. Dos 18 alunos presentes, 17 declararam ter observado clareza e relação entre os conteúdos trabalhados, conforme Gráfico 13, abaixo. Apenas 1 participante não opinou. A avaliação demonstra que a aplicação da sequência didática auxilia na clareza da exposição dos conteúdos, assim como favorece o estudo ao relacionar os conhecimentos.

Gráfico 13 – Percepção dos aprendizes quanto à sequência didática



Fonte: Autoral (2024).

A segunda pergunta deu sequência à reflexão da pergunta anterior, sendo que neste questionamento foi introduzida a palavra aprendizagem. O objetivo foi avaliar se o educando teve a consciência de que o processo ao qual estava participando era um aprendizado. Dos 18 participantes presentes, 16 se manifestaram por terem tido essa percepção. Dois participantes não opinaram. O Gráfico 14, abaixo, demonstra que grande parte dos participantes percebeu que a assimilação foi favorecida pela metodologia aplicada, o que promoveu a aprendizagem.

Gráfico 14 – Relação entre os conteúdos trabalhados



Fonte: Autoral (2024).

A terceira pergunta foi feita no sentido de avaliar a utilização da gamificação, praticada nos três dias, como forma de manter a concentração dos alunos e reforçar a fixação dos conteúdos. O objetivo foi verificar a apreciação dos alunos quanto ao uso da gamificação para a concentração, visando à avaliação do aprendizado. Conforme apresentado no Gráfico 15, abaixo, todos os participantes se mostraram favoráveis à ideia de que a gamificação potencializa a concentração e, consequentemente, a aprendizagem. A questão demonstra a influência da ludicidade e dos meios digitais sobre os adolescentes.

Gráfico 15 – Concentração e gamificação



Fonte: Autoral (2024).

A quarta pergunta ocorreu, dando continuidade à reflexão em torno da atenção e da concentração. O objetivo foi verificar que fatores os educandos avaliam ser os que mais desfavorecem a sua concentração no processo de ensino-aprendizagem. Conforme o Gráfico 16 abaixo, dos 18 participantes presentes, 10 apontaram ser o acesso às redes sociais, o fator que mais desvia a concentração. Cinco apontaram a bagunça na sala de aula ser o fator mais relevante. Dois disseram ser a conversa alta em sala de aula o fator mais significativo. Um participante colocou os barulhos externos como o fator que mais lhe desvia a atenção. Essa avaliação demonstra o quanto o uso indiscriminado e inadequado dos recursos digitais pode desfavorecer a concentração, segundo a maioria dos participantes presentes. Por outro lado, o aproveitamento correto do tempo e o uso adequado de metodologias em sala de aula pode auxiliar no processo de aprendizagem, considerando que a bagunça, citada como um dos fatores, é mais propensa quando as atividades pedagógicas não motivam os educandos.

Gráfico 16 – Interferência na concentração



Fonte: Autoral (2024).

No terceiro dia, durante a aplicação, houve questionamentos visando a promover debate e reflexão a respeito do conteúdo trabalhado no dia. Com o objetivo de não identificar os participantes, os mesmos estarão representados pelas letras do alfabeto, variando de A a Z. A repetição, não necessariamente, corresponde ao mesmo participante.

No primeiro momento de questionamentos, foram lançadas perguntas para estimular o debate em torno das Histórias em quadrinhos. Para a primeira pergunta, os participantes utilizaram os recursos digitais para consultar o conceito de narrativas gráficas. Assim, responderam de forma satisfatória a pergunta. Dando sequência, a segunda pergunta explorou outros tipos de narrativas do conhecimento prévio dos participantes presentes. O grupo fez colocações pertinentes, dando margem a comparações entre os tipos de narrativa. A terceira pergunta foi quanto à função das histórias em quadrinhos. Os participantes conseguiram perceber e explicar em que aspectos mais identificavam o caráter reflexivo das histórias em quadrinhos. Pelas falas dos participantes foi possível ter a percepção do aprendizado, conforme Quadro 7, abaixo.

Quadro 7 – O gênero textual História em Quadrinhos

Perguntas para estimular o debate	**Comentários**
Histórias em quadrinho são narrativas gráficas?	Participante A - "É, porque tem texto, imagem. . . "
	Participante B - "Sim!"
	Participante C - "Sim, claro que é!"
	Participante D - "Acho que sim!"
Que gêneros textuais vocês já leram ou ouviram que são organizados de modo narrativo?	Participante A - "Conto de fadas"
	Participante B - "Fábulas"
	Participante C - "Lendas"
	Participante D - "Crônicas"
Como você observa o caráter reflexivo das histórias em quadrinhos?	Participante A - "Pelas falas."
	Participante B - "No desenho. . . "
	Participante C - "Comparando o desenho com as falas."

Fonte: Autoral (2024).

No segundo momento de questionamentos, para avaliar a adequação da metodologia e a motivação dos aprendizes nos três dias, foi feita a primeira pergunta com o intuito de se observar a aprovação ou não dos aprendizes. Todos se mostraram motivados com a metodologia diferenciada. Na segunda pergunta, objetivou-se saber dos participantes presentes, que sugestões dariam, para que ocorressem, com mais frequência, aulas com práticas pedagógicas semelhantes às adotadas nos três dias. Conforme Quadro 8, abaixo, os participantes sugeriram melhoria na internet e mais recursos digitais disponíveis. Demonstraram que de fato, participaram com atenção, ao opinarem de forma crítica e coerente.

Quadro 8 – Avaliação das práticas pedagógicas

Pesquisadora	**Comentários**
Vocês gostaram da forma como aconteceram as aulas nesses três dias?	Participante A - "Sim!"
	Participante B - "Muito!"
	Participante C - "Gostei muito!"
Para que aulas desse tipo possam acontecer com mais frequência, o que vocês acham que precisamos melhorar, providenciar?	Participante A - "Mais internet."
	Participante B - "Mais recursos digitais."
	Participante C - "Mais computadores."
	Participante D - "Mais televisões"
	Participante E - "Mais retroprojetores, mais internet. . . "

Fonte: Autoral (2024).

Finalizando a avaliação, o Quadro 9, abaixo, apresenta a resposta dos participantes à pergunta feita a respeito do que significou participar desses três dias de SD, objetivando a avaliação dos alunos sobre as atividades desenvolvidas. As falas, que posteriormente, foram

escritas pelos participantes, demonstram a percepção da assimilação, da motivação e da predisposição, que são fundamentais para a ocorrência de aprendizagem significativa.

Quadro 9 – Expressão emocional

Pesquisadora	**Comentários**
Que palavra representa o que esses três dias representaram para você?	Participante A - “Felicidade”
	Participante B - “Aprendizado!”
	Participante C - “Criatividades”
	Participante D - “Alegria”
	Participante E - “Diversão”
	Participante F - “Felicidade”
	Participante G - “Quero mais aulas assim”
	Participante H - “Alegria adorável!”
	Participante I - “Foi muito divertido, obrigada!”
	Participante J - “Legal!”
	Participante K - “Alegria e muito especial!”
	Participante L - “Muito animado!”

Fonte: Autoral (2024).

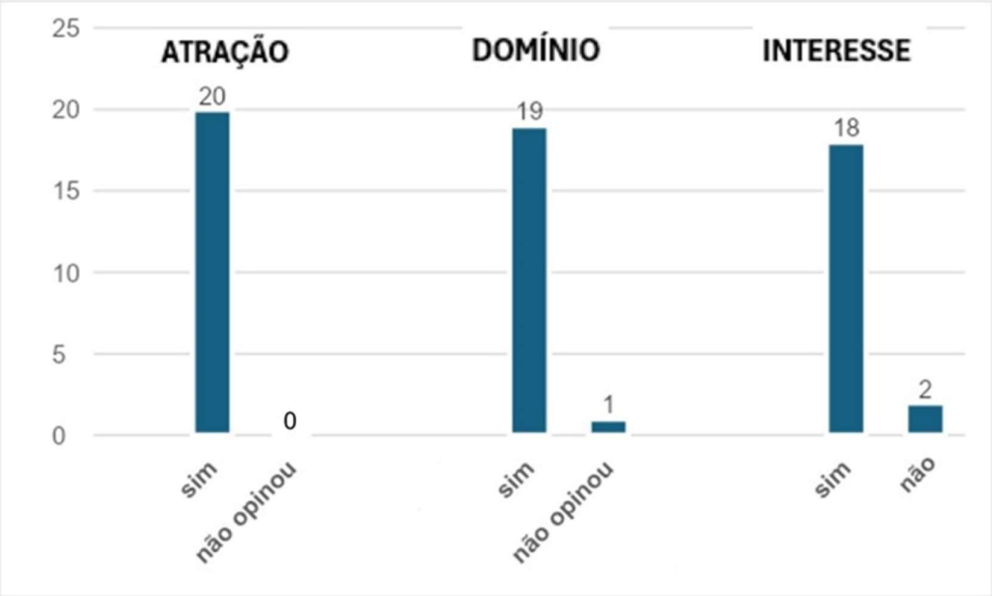
5 ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO

A ampla propagação do uso social das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), por meio de diversos dispositivos móveis conectados à internet sem fio, empregados em diferentes contextos, espaços e momentos ao longo da segunda década do século XXI, tem desencadeado e continua a promover transformações sociais, que resultam na dissolução das fronteiras entre os espaços virtual e físico, criando um ambiente híbrido de conexões. Na convergência entre esses espaços, surgem novas formas de expressar pensamentos, sentimentos, crenças e desejos, utilizando uma diversidade de tecnologias e linguagem midiáticas para interagir, criar, estabelecer relações e aprender. Diante dessas mudanças, a participação e a colaboração são convocadas, exigindo uma postura crítica em relação à tecnologia, à informação e ao conhecimento. Esse panorama influencia a cultura, conduzindo à emergência da cultura digital (Bacich; Moran, 2018).

Primeiro dia

Os resultados apresentados no estudo em questão reforçam o panorama citado pelos autores acima. Três perguntas nortearam e culminaram na comparação e análise dos resultados apresentados no Gráfico 17, abaixo. O primeiro questionamento foi feito com a finalidade de verificar se as tecnologias exercem atração sobre os participantes. O segundo buscou avaliar se os participantes se percebiam ter domínio das tecnologias. O terceiro abordou quanto ao interesse dos participantes em ampliar o domínio quanto ao uso das tecnologias. Assim, tais perguntas buscaram analisar o papel das tecnologias no dia a dia dos participantes.

Gráfico 17 – Análise das tecnologias digitais



Fonte: Autoral (2024).

Essa análise comparativa representa que, de fato, as tecnologias digitais devem estar presentes no processo de aprendizagem, dada a sua força de atração nos participantes. Revela também o interesse dos participantes em utilizar as tecnologias digitais com maior conhecimento sobre o uso das mesmas. Tal fato deixa evidente que não cabe apenas a oferta de ferramentas e recursos digitais, porém deve-se promover a capacitação para o uso dos mesmos.

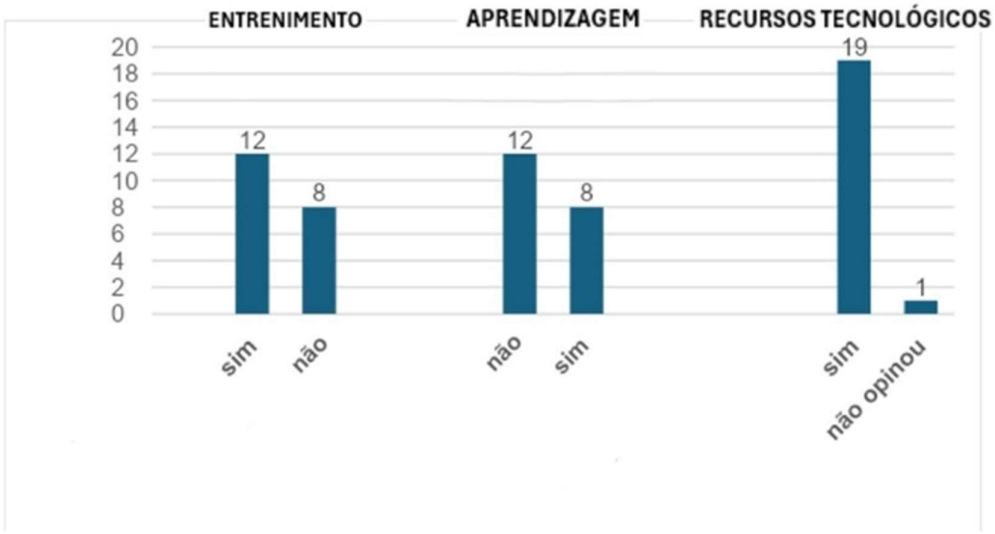
As tecnologias exercem um fascínio sobre os adolescentes, indo além e exercendo influência direta em várias áreas de suas vidas. Por meio desses dispositivos, os adolescentes moldam suas opiniões, estabelecem amizades, exploram diferentes culturas, ouvem músicas, assistem a filmes, entre outras atividades (Silveira; Silva; Monteiro, 2019).

Tais dados, que constam no Gráfico 17, citado anteriormente, apresentam como ponto positivo a motivação que surge, no aprendiz, ao se propor a inserção das tecnologias digitais no processo de aprendizagem. Quanto às limitações, depara-se com a oferta de equipamentos digitais nos ambientes escolares, que nem sempre atende às expectativas dos estudantes.

Conforme resultados que constam no Gráfico 18 abaixo, analisou-se, nas três perguntas, com que finalidade os participantes faziam uso das tecnologias digitais. A primeira pergunta buscou verificar quem, dentre os participantes, fazia uso da tecnologia apenas para entretenimento. Já, a segunda, questionou quem fazia uso das mesmas para outras finalidades, incluindo para a aprendizagem. A terceira buscou saber quem teria o interesse de aprender a estudar utilizando como meios os recursos digitais. Interpreta-se, com esse resultado, que a

maioria dos participantes ignora ter como aliados os recursos digitais para fim de aprendizado, o que representa a necessidade de se mostrar a funcionalidade digital, que vai além do entretenimento. Quando se perguntou a respeito do interesse em aliar os estudos aos recursos digitais, 19 dos 20 participantes mostraram-se interessados. Tal resultado reforça o apresentado no Gráfico 17, anteriormente citado, onde os participantes se posicionaram interessados em ampliar o domínio das ferramentas digitais. Associando os dois interesses de ampliação e de aprendizagem através das ferramentas, têm-se a motivação necessária para a introdução e aplicação de metodologias pedagógicas com a aplicação desses recursos. Apesar do reconhecimento da importância de introduzir os recursos digitais na prática pedagógica, a figura do educador continua sendo um grande diferencial no processo de aprendizagem, devido, principalmente, ao seu papel na seleção e adequação de práticas pedagógicas coerentes aos educandos e suas realidades.

Gráfico 18 – Utilização das tecnologias digitais pelos participantes



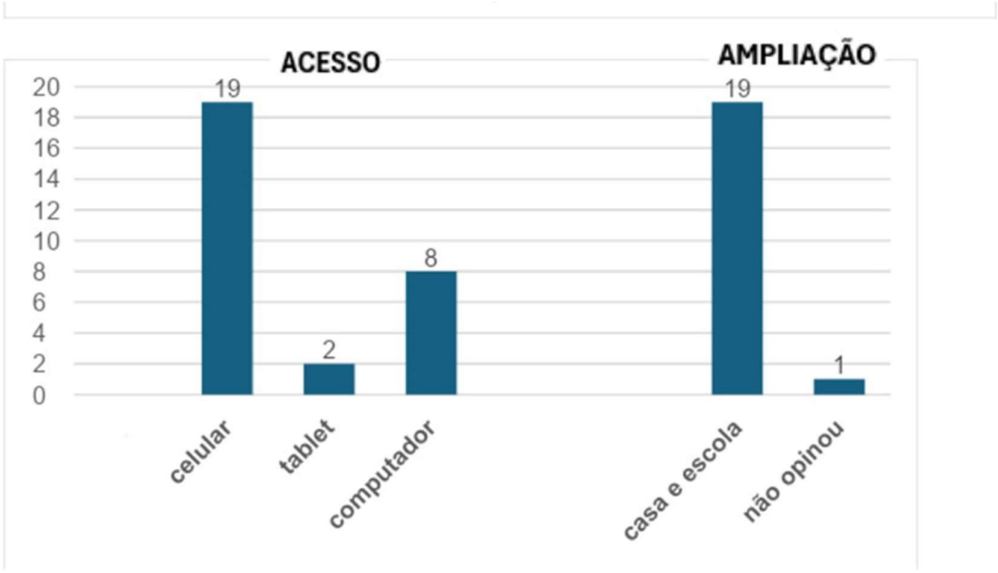
Fonte: Autoral (2024).

É inegável que, na era digital, o papel do professor permanece fundamental. No entanto, com a introdução das Tecnologias de Informação e Comunicação, os alunos têm acesso a modalidades de aprendizado mais dinâmicas e interativas, que se distinguem dos métodos tradicionais de ensino. Isso coloca diante do professor o desafio de liderar um processo educacional igualmente diferenciado (Silveira; Silva; Monteiro, 2019).

O fato de um aluno não ter opinado quanto ao interesse no aprendizado por meios tecnológicos digitais, enfatiza a carência dessa abordagem, para que todos os aprendizes possam se posicionar quanto ao tema.

O Gráfico 19, abaixo, por meio de duas perguntas, apresenta a comparação e análise quanto à acessibilidade aos recursos digitais. A pergunta inicial teve o intuito de avaliar que tecnologias digitais são mais acessíveis para os alunos. Na segunda, a busca foi por saber se os participantes avaliavam ser satisfatória a oferta de recursos digitais. Dentre as tecnologias, a de maior acesso foi o smartphone, seguido do computador e, por último, do tablet. Concluiu-se, que há participantes com acesso a mais de um recurso simultaneamente, mas a maioria só tem acesso a uma tecnologia digital. Foi observado que todos os 20 participantes presentes declararam ter acesso a alguma tecnologia. Nenhum participante deixou de responder. Ratifica que os recursos digitais já fazem parte da rotina dos estudantes, havendo também o desejo de ampliação de acesso a variados recursos digitais. Dessa forma, planejar sequências didáticas permeadas por tecnologias, assim como selecionar conteúdo condizente com as necessidades dos educandos, torna-se de suma importância para o processo de aprendizagem.

Gráfico 19 – Acessibilidade digital



Fonte: Autoral (2024).

Uma SD alcançará sucesso somente quando todas as atividades planejadas e desenvolvidas pelo professor estiverem fundamentadas nas necessidades específicas de cada aluno. Nesse sentido, torna-se importante levar em conta elementos como o contexto social dos

estudantes, o momento apropriado para o estudo, o conhecimento que possuem sobre o tema abordado e as dificuldades individuais apresentadas por cada um (Dias; Mesquita, 2017).

Embora o resultado tenha demonstrado que os 20 participantes presentes tinham acesso a algum recurso digital, ao perguntar se gostariam de ter acesso a mais tecnologias, dos 20 participantes, 19 declararam que gostariam de ter uma oferta maior de recursos digitais, tanto na escola, quanto em casa, o que revela o interesse em diversificar e não apenas ficar restrito a uma delas, no caso, ao smartphone.

No Quadro 10, abaixo, percebe-se, nas falas dos alunos que a metodologia aplicada aumentou o nível de atenção e de concentração dos participantes, considerando-se que todos os participantes ficaram envolvidos no debate e sentiram-se motivados a opinar. Antes de as perguntas serem feitas, houve a exibição de exemplos de gêneros textuais em powerpoint. Com isso, interpreta-se que o envolvimento dos participantes se deu, sobretudo, por se sentirem atraídos pelos meios digitais, que atuaram como facilitadores para despertar os conhecimentos prévios que serviram de âncora para os novos conteúdos. Com o objetivo de não identificar os participantes, os mesmos estarão representados pelas letras do alfabeto, variando de A a Z. A repetição, não necessariamente, corresponde ao mesmo participante.

Quadro 10 – A comunicação em debate

Perguntas para estimular o debate	**Comentários**
Todas as imagens são iguais e têm a mesma finalidade?	Participante A - “Não, elas são diferentes.”
	Participante B - “Uma é uma história e a outra é uma propaganda.”
Pode-se dizer que houve comunicação em todas elas?	Participante A - “Sim, dá pra ver que está comunicando.”
	Participante B - “Sim, entendi, houve comunicação.”
De que maneira podemos nos comunicar?	Participante A - “Falando, escrevendo. . . ”
	Participante B - “Pelo celular, escrevendo. . . ”
	Participante C - “Falando, escrevendo, desenhando, nos gestos. . . ”
Com que tipo de comunicação você se depara no dia a dia, fora da escola?	Participante A - “Blogs, WhatsApp, Instagram, propagandas na TV. . . ”
	Participante B - “Na internet, livros, contas de água, contas de luz. . . ”
Com quais modalidades de comunicação você tem contato na escola?	Participante A - “Livros, cadernos. . . ”
	Participante B - “Murais, avisos.”
Só há comunicação através da palavra?	Participante A - “Não, pode ser também com desenhos. . . ”
	Participante B - “Acho que não!”

Fonte: Autoral (2024).

Nas três últimas perguntas do Quadro 10, acima, ao responder com que tipo de comunicação os participantes se deparam no dia a dia, fora da escola, os alunos, de imediato, citaram comunicações através dos meios digitais; entretanto, quando responderam quanto às modalidades em contato na escola, não se falou em meios digitais. Comentário que enfatiza que o ambiente escolar não está alinhado à realidade dos alunos, quanto aos acessos digitais. Por último, ao responder novamente a respeito da comunicação, embora em minoria, os participantes tiveram dúvida, se a comunicação só acontece através da palavra. Tal fato reforça a necessidade de ampliação do conteúdo, o que, com o auxílio das imagens digitais, torna-se mais viável e motivadora a abordagem.

Segundo Bastos (2018), no processo de construção do conhecimento, é importante que novos conteúdos estabeleçam conexões com os conhecimentos prévios dos alunos. Nesse sentido, ressalta-se a necessidade de os professores identificarem os pensamentos, interesses e motivações dos alunos, possibilitando-lhes expressar suas ideias e conhecimentos prévios sobre determinado conteúdo.

Além da consideração dos conhecimentos prévios, tornam-se essenciais a predisposição do aluno para aprender e material de ensino que tenha potencial significativo (Silva, 2020).

A análise do Quadro 3, “Avaliação do primeiro dia”, citada no capítulo anterior, Avaliação, primeiro dia, demonstra, na fala dos alunos, a impressão a respeito do primeiro dia de sequência didática, no qual vivenciaram uma metodologia diferente da rotina em sala de aula. A pergunta foi feita quanto à experiência vivenciada no primeiro dia, com relação ao conteúdo e ao uso das ferramentas digitais. Na fala dos mesmos, percebe-se que os participantes se sentiram motivados, fato que os conduziu a ficarem com mais atenção e concentração na aprendizagem. Dessa forma, interpreta-se que os participantes, ao se sentirem protagonistas do processo de aprendizagem, concentram-se mais, envolvem-se com mais espontaneidade, são capazes de perceberem a importância de se ter um ambiente diferenciado, empolgam-se com as atividades propostas e se sentem estimulados, na expectativa de mais encontros com a mesma metodologia.

O impacto de entrarem num ambiente com as luzes apagadas, no início da aula do primeiro dia de aplicação, despertou curiosidade e promoveu uma expectativa nos aprendizes.

Relvas (2023) afirma que, no início de uma aula, por meio de conexões neurais, o cérebro humano tende a buscar por fatos novos, pois a concentração inicial é essencial para a aquisição de conhecimentos. Esse processo acontece em decorrência da produção de acetilcolina, que atua na manutenção dos movimentos das sinapses da célula neural.

Conforme observado ainda no Quadro 3, através da fala dos participantes, evidencia um aspecto muito positivo para o processo de ensino-aprendizagem, que é a predisposição para a assimilação de novos conteúdos.

É nesse sentido que a aprendizagem significativa de Ausubel dialoga com a proposta de Paulo Freire. Lacerda (2023) afirma que a proposta educacional de Paulo Freire sugere uma abordagem libertadora na qual os estudantes desempenham um papel central no processo de aprendizagem. De acordo com essa perspectiva, o conhecimento prévio dos alunos exerce uma influência significativa na maneira como são ensinados e aprendem, promovendo um ambiente de liberdade desprovido de opressão. Nesse contexto, a aprendizagem e o ensino ocorrem de forma recíproca, e a ampliação do repertório dos estudantes é alcançada a partir de pontos de partida identificados durante o processo educacional.

Segundo dia

Os resultados apresentados no Gráfico 9, “Interdisciplinaridade”, citado no capítulo anterior, Avaliação, mostram a análise das respostas à pergunta referente à abordagem interdisciplinar na gamificação, conforme Apêndice G. Nessa análise, observa-se que a maioria dos participantes se manifestou motivada e apreciou a atividade. A partir desse resultado, interpreta-se que essa atividade exigiu um nível maior de atenção e de concentração para a leitura e interpretação das questões, uma vez que se tratava de componentes curriculares diferentes. Tal fato representa que, a ludicidade os conduziu à concentração. Através da gamificação, conseguiram responder, apreciaram a atividade e, consequentemente, ficaram mais predispostos à aprendizagem.

Trabalhar de forma interdisciplinar reforça conteúdos, demonstra a relação existente entre os componentes curriculares e contextualiza mais o aprendizado.

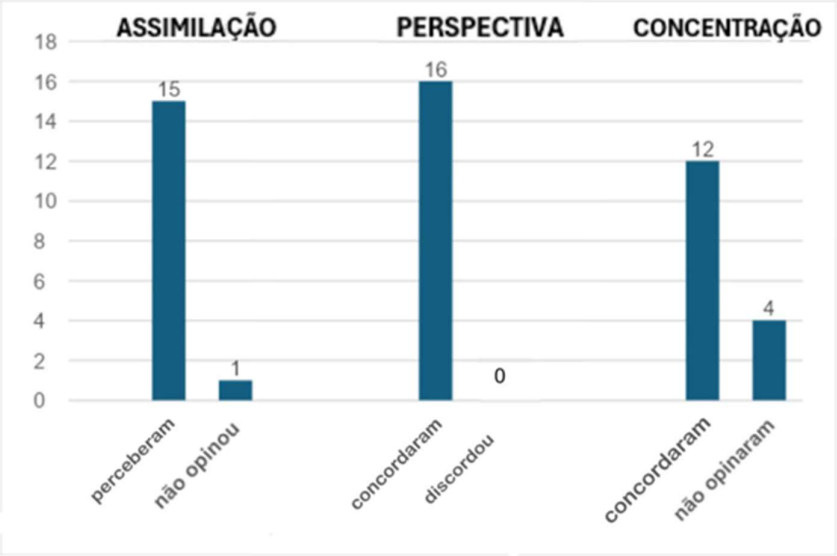
De uma forma mais específica, é defendida a compreensão da interdisciplinaridade como um processo que favorece a conexão e o diálogo entre diversas áreas do conhecimento, com o objetivo de gerar um entendimento mais abrangente e integrado sobre uma situação específica (Nascimento; Pereira; Shaw, 2020).

Os resultados abaixo apresentados no Gráfico 20 indicam que os participantes, em sua maioria, foi capaz de perceber o aprendizado do gênero textual Notícia. Embora não tenha sido o posicionamento da totalidade, avaliaram que as tecnologias digitais auxiliaram no processo de aprendizagem. A primeira abordagem buscou saber dos participantes se houve a percepção da assimilação e do aprendizado. A segunda pautou-se em avaliar se, na concepção dos

participantes, as tecnologias auxiliaram no processo de aprendizagem. A terceira demonstrou a percepção dos aprendizes quanto ao uso das tecnologias para a ampliação da concentração. Com o resultado, interpreta-se que o debate, a reflexão e não apenas a exposição do conteúdo, favorecem o protagonismo do aprendiz.

Metodologias ativas promovem mais atenção, concentração e aprendizagem. Representa o quão se faz necessário investir em metodologias eficazes, ambientes equipados, objetivando o processo de ensino-aprendizagem.

Gráfico 20 – Concentração, assimilação e tecnologias



Fonte: Autoral (2024).

É fundamental para o professor manter um olhar atento e sensível em sua prática, além de avaliar continuamente a organização e condução das aulas. A adaptação constante do planejamento e a reflexão sobre estratégias são essenciais para atender efetivamente às características dos aprendizes, contribuindo assim para uma compreensão mais aprofundada da teoria da aprendizagem (Nogaro; Jung; Simões, 2018).

O fato de 4 alunos não terem opinado quanto à percepção da sua atenção e concentração, demonstra a necessidade da abordagem sobre esses aspectos e o desenvolvimento de práticas pedagógicas que possam ampliar a concentração no processo de aprendizagem.

Como resultado das perguntas realizadas para promover o debate no segundo dia, conforme Quadro 11, abaixo, observa-se, pelas falas, que os participantes fizeram atentamente

a leitura das imagens apresentadas, sendo um menino jornaleiro e imagens de veículos de notícias. O uso das tecnologias na projeção das imagens potencializou a concentração. As falas demonstram a associação do conteúdo com a realidade das notícias recebidas pelos participantes, além de demonstrarem uma visão crítica com relação às *fake news*. Interpreta-se, dessa forma que, quanto mais se explora o conhecimento prévio do aprendiz, mais saberes podemos introduzir no processo de aprendizagem. Representa a importância da escuta da fala dos aprendizes, a fim de que se possa conhecer a realidade dos mesmos. Portanto, para se pensar em metodologias, é necessário conhecer o nosso educando, como ele pensa, o que ele acessa, o que ele recebe de cultura em seu dia a dia, para, a partir daí, tecer um conteúdo adaptado às suas necessidades e anseios. Nesse aspecto, os gêneros textuais favorecem a exploração linguística, tornando-se essenciais para promover a troca de conhecimentos e a diversidade cultural. No Quadro 11 abaixo, com o objetivo de não identificar os participantes, os mesmos estarão representados pelas letras do alfabeto, variando de A a Z. A repetição, não necessariamente, corresponde ao mesmo participante.

Quadro 11 – Notícia

Perguntas para estimular o debate	**Comentários**
Analisando a imagem, o que o menino está fazendo?	Participante A - “Sorrindo”
	Participante B - “Entregando jornal.”
Qual a finalidade dele naquele local?	Participante A - “Entregar o jornal.”
	Participante B - “Vender o jornal.”
O material que ele carrega nas mãos tem que objetivo?	Participante A - “Informar as pessoas.”
	Participante B - “Dar notícias. . . ”
O que ele deve falar para as pessoas que passarem por ele?	Participante A - “Querem jornal. . . ”
	Participante B - “Notícia, notícia. . . ”
O assunto veiculado por ele é de interesse pessoal ou de interesse público?	Participante A - “Do público!”
	Participante B - “De interesse público.”
A imagem lembra, remete a algum gênero textual citado na aula anterior?	Participante A - “Notícia?”
	Participante B - “Sim, a Notícia!”
Podemos dizer que esses recortes também são gêneros textuais? Por quê?	Participante A - “Sim, porque transmite comunicação.”
	Participante B - “Sim, porque tem mensagem.”

O que há de comum entre eles?	Participante A - “Todas as imagens transmitem uma comunicação.”
	Participante B - “Transmitem notícia.”
Sendo um gênero textual, a qual das modalidades pertence?	Participante A - “Notícia”
	Participante B - “Notícia”
Que notícias vocês costumam receber no dia a dia?	Participante A - “Notícias de roubo. . . ”
	Participante B - “Notícias de museus. . . ”
	Participante C - “Notícias de boas ações, mas são poucas.”
Através de que fontes vocês acessam as notícias com mais frequência?	Participante A - “Televisão.”
	Participante B - “Celular, internet, Instagram. . . ”
	Participante C - “Twitter, Facebook, google. . . ”
De que maneira vocês procuram distinguir as notícias verdadeiras das falsas notícias?	Participante A - “Vendo em outras fontes.“
	Participante B - “Perguntando pra outras pessoas.”
Vocês sabem o que significa *Fake News*?	Participante A - “Sim!”
	Participante B - “Mentiras na internet.”

Fonte: Autoral (2024).

A cultura compreende o conjunto dos conhecimentos, práticas, normas, proibições, estratégias, crenças, ideias, valores e mitos transmitidos de uma geração para outra. Este conjunto influencia cada indivíduo, regula a coexistência na sociedade e perpetua a complexidade psicológica e social. Em todas as sociedades humanas, seja arcaica ou moderna, a presença de cultura é incontestável, contudo, cada cultura é única. Portanto, a cultura está presente nas diversas manifestações culturais, mas a existência é percebida apenas através das particularidades de cada cultura (Morin,2011).

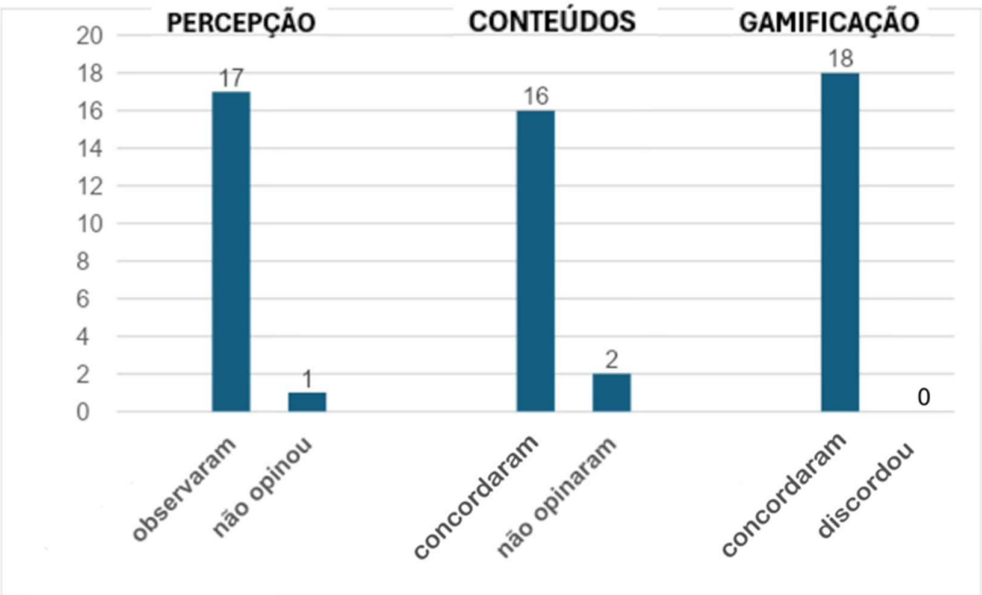
Segundo Souza *et al*. (2020), cabe ao educador fornecer conhecimentos, cultivar habilidades e estimular valores nos alunos, possibilitando assim que crianças e adolescentes se integrem à sociedade e ajam de maneira ética e responsável.

Quando a metodologia não promove a participação ativa do aprendiz, não valoriza a sua cultura e a sua língua, ela pode se distanciar das reais necessidades do aluno e desmotivá-lo à aprendizagem.

Terceiro dia

Os resultados do Gráfico 21, abaixo, apresentam a avaliação dos participantes com relação aos três dias, quanto à clareza e percepção das sequências didáticas; quanto à assimilação efetiva dos conteúdos e quanto à ampliação da concentração a partir da gamificação. Todos os participantes declararam que a gamificação auxiliou a manter a concentração. Interpreta-se, com esse resultado que, para acontecer uma aprendizagem significativa, a metodologia deve estar alinhada à uma seleção de conteúdos correlacionados, ao domínio do educador e a ações pedagógicas que atraiam e motivem os alunos. Os resultados representam a relevância de se propor atividades que despertem a atenção dos educandos.

Gráfico 21 – Análise da metodologia aplicada



Fonte: Autoral (2024).

Segundo Vieira *et al*. (2018), a gamificação demonstra a capacidade de envolver os alunos na solução de problemas reais, contribuindo para que atribuam significado ao que estudam. Além disso, possibilita que os educadores desenvolvam estratégias de ensino mais alinhadas à realidade dos alunos, incorporando uma linguagem e estética semelhantes às encontradas em jogos, tornando, assim, o processo de aprendizagem mais motivador. O mesmo autor, mais adiante, enfatiza que a prática educacional deve transcender a simples transmissão de informações isoladas, proporcionando o desenvolvimento de habilidades.

O Gráfico 16, “Interferência na concentração”, citado no capítulo anterior, Avaliação, representa a abordagem, cujo objetivo foi avaliar que fatores, segundo os participantes,

desfavorecem a concentração dos mesmos, durante o processo de aprendizagem. O resultado indica que, dentre os fatores que mais desfavorecem a concentração, 10 participantes presentes apontaram as redes sociais, 5 apontaram a bagunça em sala de aula, 2 apontaram a conversa alta em sala de aula e 1 participante apontou os barulhos externos à escola. Com esse resultado, interpreta-se que os participantes conseguiram perceber e identificar os aspectos relativos à concentração. Definiram as redes sociais, e não os recursos digitais, como fator de desfavorecimento da concentração. A bagunça, apontada por 5 dos participantes, revela que metodologias mais atrativas podem favorecer a atenção e, consequentemente, diminuir a bagunça e a conversa alta em sala de aula.

A distração, desatenção e dificuldade de concentração são fatores que impactam negativamente no aprendizado (Lima; Queiroz; Sant'Anna, 2018).

Segundo Carvalho e Santos (2021), é possível inferir que, no contexto do uso de tecnologias por crianças e adolescentes, é equivocada a visão de considerar as tecnologias digitais como exclusivamente benéficas, negligenciando os aspectos nem sempre positivos associados ao seu uso excessivo. Da mesma forma, não devemos enxergá-las como vilãs, pois as ferramentas em si não são responsáveis por malefícios e problemas; é o uso inadequado e excessivo que pode acarretar consequências negativas.

A partir dessas citações, pode-se pensar que o uso de tecnologias digitais em ambientes educacionais será uma possibilidade de promover o uso adequado e consciente das mesmas.

De acordo com o relatório de monitoramento global da Educação da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura - UNESCO (2023), para garantir que o uso da tecnologia seja benéfico e evite causar danos, é fundamental ter objetivos e princípios claros. Entre os aspectos negativos e prejudiciais do uso da tecnologia na educação e na sociedade estão o risco de distração e a redução da interação humana.

Como ponto positivo, com o resultado do gráfico 21, "Análise da metodologia aplicada", citado anteriormente, observa-se que os participantes têm consciência de que o uso inadequado dos recursos digitais para acesso às redes sociais é um fator que desfavorece a concentração na aprendizagem. Importante salientar que, em outro momento da avaliação, os participantes reconheceram os meios digitais como um fator que auxiliou a ampliação da concentração, quando utilizado para outros fins, fora do acesso às redes sociais. Fato que demonstra que os alunos foram conduzidos a uma reflexão crítica sobre o tema.

Para responder a primeira pergunta do Quadro 7, "O gênero textual História em quadrinhos", citada no capítulo anterior, Avaliação, a qual questionou se as histórias em quadrinhos constituem também narrativas gráficas, os participantes utilizaram os meios

digitais, comparando as histórias em quadrinhos ao conceito de narrativas gráficas. Ao responderem, exercitaram a concentração na avaliação proposta. Na segunda pergunta, buscando os conhecimentos prévios, foi questionado a respeito de que gêneros textuais organizados de modo narrativo, os participantes tinham tido acesso. Como resultado, os participantes souberam citar outros gêneros textuais, dessa modalidade, demonstrando terem assimilado o conceito de narrativa. A terceira pergunta buscou saber, através de que aspectos, os participantes identificavam o caráter reflexivo das histórias em quadrinhos. Pelas falas dos participantes, ao darem a terceira resposta, observa-se o aprendizado quanto à função reflexiva desse gênero. Representa que, durante a aplicação, houve assimilação, houve aprendizado. O conteúdo selecionado, história em quadrinhos, motivou os aprendizes, conduziu-os à atenção e à reflexão a partir da ludicidade.

O estudo sobre gênero textual e sua conexão com a prática comunicativa interpessoal humana tem adquirido uma significativa dimensão ao longo dos anos. Essa ampliação é resultado de diversos estudos na área da linguagem que buscam estabelecer a conexão entre teoria e prática. Portanto, torna-se necessário, anteriormente, compreender as concepções de linguagem a partir de uma perspectiva histórica, cultural e social antes de inserir, de maneira prática, os gêneros textuais como mecanismos de socialização, até alcançar a sua relevância como ferramentas no processo de ensino-aprendizagem (Rocha, 2020).

Segundo Dantas (2020), atualmente a integração dos gêneros no ensino da língua materna está em conformidade com as diretrizes estabelecidas pela Base Nacional Curricular (BNCC), a qual se fundamenta nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) e em diversos outros documentos normativos. No entanto, para efetivamente trabalhar com gêneros, é imprescindível superar a mera decodificação e reprodução de estruturas textuais que ainda prevalecem na produção escrita no contexto escolar.

No Quadro 8, “Avaliação das práticas pedagógicas”, citada no capítulo anterior, Avaliação, o resultado demonstra a fala dos participantes quanto à experiência ocorrida nos três dias. A primeira pergunta questionou quanto à metodologia aplicada. Pelas falas dos participantes, interpreta-se que ficaram satisfeitos e motivados. A segunda pergunta foi com relação a sugestões para que essa metodologia ocorresse com mais frequência. Os participantes sugeriram mais acesso à internet e aos recursos digitais. O que deixa evidente que, no ambiente escolar, os participantes sentem a carência das tecnologias digitais na sua rotina escolar.

No processo em que o professor busca compreender as concepções de seus alunos, é essencial que as atividades conduzidas em sala de aula incentivem debates, estimulando os

alunos a expressarem suas ideias, formularem perguntas e apresentarem propostas para aprimorar o aprendizado e intensificar o interesse nas aulas (Bastos, 2018).

Conforme Quadro 9, “Expressão emocional”, citada no capítulo anterior, Avaliação, ao final, foi sugerido que os participantes presentes fizessem colocações que expressassem o que eles sentiram nos três dias de aplicação da sequência didática. Os participantes definiram o momento como divertido, animado, alegre, criativo, especial. Desejosos de terem mais aulas com a mesma prática pedagógica, reconheceram ter sido um momento de aprendizado e de felicidade. Os participantes se expressaram de forma oral e escrita. Assim, ratifica-se que a metodologia aplicada promoveu a motivação, a predisposição e consequentemente, favoreceu uma aprendizagem mais significativa.

De acordo com Dehaene (2012), a escrita tem um poder verdadeiramente mágico, não por ser um dom divino, mas por ampliar significativamente as competências do cérebro humano.

Corroboram para a predisposição à escrita, metodologias pedagógicas que motivem, sobretudo a expressão cultural, respeitando a individualidade e os conhecimentos anteriores do aprendiz, sem preconceitos linguísticos, para que ele possa, a partir de sua realidade, alcançar e interpretar variados níveis e códigos dentro do próprio idioma. Assim, viabilizando um aprendizado mais significativo.

Segundo Lima, Queiroz e Sant’ Anna (2018), a aprendizagem tem como objetivo principal o estabelecimento e a manutenção de novas culturas educacionais nas salas de aula, promovendo tanto a aprendizagem individual quanto em grupo. No entanto, para alcançar essa meta, é fundamental desvendar os meios de manter a concentração dos alunos em seus estudos.

6 CONCLUSÃO

A pesquisa bibliográfica realizada para o presente estudo possibilitou destacar que, em se tratando de aprendizagem, há um ponto em comum entre os autores Ausubel, Vygotsky, Wallon e Freire. Na concepção desses teóricos, é imprescindível a interação, para que o educando alcance condições favoráveis ao processo de aprendizagem. Nesse sentido, a atenção torna-se tão importante quanto a interação, uma vez que ambas são essenciais a esse processo.

Considerando-se tal aspecto, ainda que as gerações contemporâneas demonstrem proficiência em habilidades digitais, ressalta-se a importância da atenção, do pensamento e da concentração como essenciais à condição humana, tanto para a assimilação de novos conhecimentos, quanto para a realização das demais atividades.

Dada a relevância do processo atencional, a presente pesquisa partiu da definição do problema, que é a falta de foco e concentração dos alunos no processo de ensino-aprendizagem, e se debruçou sobre o objetivo principal do estudo, que foi desenvolver uma proposta pedagógica a fim de favorecer o foco e a concentração dos educandos do ensino fundamental II, apoiando-se no estudo dos gêneros textuais aliados às tecnologias digitais.

Ao se investigar os principais fatores que dificultam a concentração dos aprendizes, concluiu-se que não só os fatores cognitivos, mas os fatores fisiológicos e psicossociais podem desfavorecer o processo atencional. A deficiência nutricional, a desidratação, o sono e problemas emocionais, principalmente aliados a um ambiente escolar sem motivação e práticas pedagógicas inadequadas, acentuam as dificuldades cognitivas e geram desconcentração. Dos fatores elencados, o de maior relevância é quanto às metodologias e práticas pedagógicas aplicadas, cabendo ao educador selecionar e promover ações que motivem os educandos, criando um ambiente propício ao aprendizado. Tornou-se um desafio para o educador promover práticas mais condizentes com o perfil de seus educandos, considerando o grupo e respeitando suas individualidades.

Os adolescentes, de acordo com os estudos, é uma clientela, em sua maioria, ainda imatura, necessitando de uma bagagem mais significativa, alicerçada em conteúdos significativos, para propiciar a atenção e a interação, visando à aprendizagem. Fato que ratifica a importância de se fazer o diagnóstico da clientela a ser atendida, antes de se definir o currículo a ser trabalhado. É nesse sentido que cabe também aos gestores, coordenadores pedagógicos e demais profissionais envolvidos no processo terem iniciativas pedagógicas, e principalmente, apoiarem o corpo docente no processo.

A seleção de conteúdos adequados e o planejamento, são essenciais para se alcançar êxito no processo de ensino-aprendizagem. Nesse aspecto, as sequências didáticas elaboradas com clareza e propostas apropriadas, em sintonia com conteúdos e recursos digitais, favorecem a concentração.

O uso de recursos digitais, no trabalho de campo, mostrou o quanto as tecnologias foram apreciadas e usadas pelos participantes, facilitando e promovendo maior concentração nas atividades, fato que deixou as aulas mais dinâmicas e envolventes, dando mais autonomia e protagonismo ao aprendiz. Paralelamente, na visão crítica dos próprios participantes, a pesquisa revelou que o uso inadequado e excessivo das ferramentas digitais pode desfavorecer a concentração, fato que ratifica a necessidade de se trabalhar com as ferramentas de forma pedagógica, a fim de orientar quanto ao uso das mesmas.

Desenvolver sequências didáticas possibilita ter uma visão ampla das práticas pedagógicas. Assim, torna-se possível traçar estratégias que possam surpreender os aprendizes, causando-lhes curiosidade e predisposição.

O fato de a sequência didática aplicada ter considerado o contexto social e cultural dos aprendizes, possibilitou valorizar e ampliar a cultura dos educandos, deixando-os mais focados e se sentindo representados no ambiente escolar.

O estudo dos gêneros textuais possibilitou aos estudantes aprender os conteúdos selecionados de forma contextualizada. Assim como, abordar outras áreas do conhecimento, além da linguagem, a qual é essencial para a aprendizagem, ampliação e interação cultural. De uma forma acessível e prazerosa, os alunos se sentiram motivados a debater e opinar sobre temas que fazem parte de seu dia a dia.

Os gêneros textuais possibilitam uma abordagem ampla, crítica e reflexiva, uma vez que há uma diversidade e estão presentes no dia a dia dos adolescentes, facilitando o estudo e a compreensão. Neles encontramos os diferentes tipos de linguagem, possibilitando o acesso a diferentes comunicações e situações interpretativas.

Ao avaliar se a proposta pedagógica contemplou a sua finalidade, concluiu-se que os educandos, ao experimentarem metodologias diferenciadas, sentiram-se mais motivados e predispostos ao aprendizado. As tecnologias foram fundamentais, dado o interesse dos alunos pelas ferramentas digitais, porém a sua eficácia depende da sua aplicabilidade. Tais recursos foram aplicados como instrumentos para viabilizar o aprendizado, uma vez que potencializaram o processo atencional. A proposta, a partir das sequências didáticas, apresentou uma organização hierárquica do material selecionado, favoreceu a discussão, o debate, ampliou a comunicação, as interações e favoreceu um significativo aprendizado. As atividades

pedagógicas propostas introduziram os novos conhecimentos ancorados aos conhecimentos prévios, o que proporcionou aos educandos ficarem mais concentrados e participativos. A ludicidade, principalmente, através da gamificação deixou notável a atenção e a expressão emocional dos participantes.

A maior dificuldade encontrada pelos educandos durante o trabalho de campo, foi quanto à disponibilidade do sinal da internet no ambiente escolar, onde, em alguns momentos, os alunos tinham que se deslocar para conseguir acessibilidade digital.

Por todo o exposto, conclui-se, nesta pesquisa, que metodologias e práticas pedagógicas adaptadas ao perfil, à realidade e às necessidades dos educandos são fundamentais para despertar a atenção dos mesmos, visando a uma aprendizagem mais efetiva. O objetivo principal foi contemplado com a aplicação da proposta pedagógica desenvolvida e os resultados obtidos, descritos acima. Dessa forma, conclui-se que houve êxito na pesquisa.

Cabe ressaltar que carece que demais pesquisas sejam feitas, dada a complexidade do tema e às novas descobertas que possam surgir no âmbito da neuroeducação, além de ser interessante também um estudo mais aprofundado acerca de cada fator que desfavorece a atenção dos aprendizes, a fim de que, paralelo às propostas pedagógicas, outras estratégias possam ser desenvolvidas para que, cada vez mais habilidades e competências possam ser alcançadas a partir de uma aprendizagem significativa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, T. O. A importância do ensino com gêneros textuais como meio de aprendizagem. **Cadernos da Pedagogia**, v. 16, n. 35, p. 163-174, 2022.

ARANTES, S. **Sequência didática**: fundamentada na Aprendizagem Significativa como facilitadora no processo de Alfabetização e Letramento medida pelas novas tecnologias digitais. Curitiba: Appris Editora, 2022.

BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. Porto Alegre: Penso Editora, 2017.

BARBOSA, P. R.; BARBOSA, N. F. O ensino da produção escrita do gênero textual Artigo de opinião: uma proposta de sequência didática. **Verbum**, v. 9, n. 2, p. 168-190, set. 2020.

BASTOS, L. S.; ALVES, M. P. As influências de Vygotsky e Luria à neurociência contemporânea e à compreensão do processo de aprendizagem. **Revista Práxis**, v. 5, n. 10, p. 41-53, 2013.

BASTOS, T. M. Aprendizagem significativa: Uma aprendizagem possível. **Revista de Administração do CESMAC**, v. 2, p. 3-10, 2018.

BEAR, M. F.; CONNORS, B.; PARADISO, M. **Neurociências**. 3. ed. Filadélfia: Lippincott Williams & Wilkins, 2013.

BOMBANA, C. G. G.; TEIXEIRA, A. C. Metodologias Ativas de Aprendizagem auxiliadas por Tecnologias Digitais como potencializadoras do Sistema Atencional. *In*: Workshop de Informática na Escola (WIE), 25., 2019, Brasília. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2019. p. 1049-1053.

BRANDÃO, A.; CALIATTO, S. Contribuições da Neuroeducação para a prática pedagógica. **Revista Exitus**, v. 9, n. 3, p. 521-547, 2019.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

CONCEIÇÃO, N. C. **As ferramentas educacionais digitais**: Canva, Google Forms e Padlet como recurso de ensino e aprendizagem. Vitória: Instituto Federal do Espírito Santo, 2022.

CORTEZ, R. *et al*. O desenvolvimento dos mecanismos atencionais em estudantes brasileiros do ensino fundamental. **Avances en Psicología Latinoamericana**, v. 31, n. 1, p. 165-180, 2013.

COUTO, C.; SARDINHA, L. S.; DE AQUINO LEMOS, V. Relações entre sono e aprendizagem em adolescentes. **Revista Diálogos Interdisciplinares**, v. 7, n. 4, 2018.

DA SILVA AMEIDA, R. *et al*. A psicofisiologia da atenção: uma revisão bibliográfica. **Ciências Humanas e Sociais**, v. 5, n. 1, p. 123-136, 2018.

DA SILVA THOMAZ, E. M. **Neurociências e seus vínculos com ensino, aprendizagem e formação docente**: percepções de professores e licenciados da área de ciências da natureza. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências e Matemática) – Programa de Pós-

Graduação em Educação em Ciências e Matemática – Escola de Ciências – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.

DA SILVA, J. B. DA S. *et al*. Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula. **Revista Thema**, v. 15, n. 2, p. 780-791, 2018.

DA SILVA, P. S. M.; VIANA, M. N.; CARNEIRO, S. N. V. O desenvolvimento da adolescência na teoria de Piaget. **Psicologia.pt – o portal dos psicólogos**, v. 10, dez. 2011.

DANTAS, W. Gêneros do discurso e gêneros textuais: Da teoria à aplicação no ensino de linguagens na educação básica brasileira. **Revista Amor Mundi**, v. 1, n. 2, p. 67-77, 2020.

DE CARVALHO, N. R. Neurociências e os aspectos emocionais no processo de ensino e aprendizagem. **Revista Científica FESA**, v. 1, n. 5, p. 109-115, jun. 2021.

DE CARVALHO, S. M. P.; DOS SANTOS, M. A. B. Tecnologias digitais, mocinhas ou vilãs? Olhares sobre o impacto na cognição dos estudantes. **Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico**, v. 7, n. 126121, 2021.

DE LACERDA, V. M. A. **Aprendizagem significativa a partir da teoria de David Ausubel**: Uma revisão integrativa da literatura. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Faculdade de Educação – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

DE SOUZA, E. S.; GOMES, I. C. As características das gerações na sala de aula / The characteristics of generations in the classroom. **Brazilian Journal of Development**, v. 8, n. 1, p. 7895-7909, 2022.

DEHAENE, S. **Os Neurônios da Leitura**: Como a Ciência Explica a Nossa Capacidade de Ler. Porto Alegre: Penso, 2012.

DOS SANTOS BRANDÃO, A.; GAKYRIA CALIATTO, S. Contribuições da neuroeducação para a prática pedagógica. **Revista Exitus**, Santarém/PA, v. 9, n. 3, p. 521-547, 2019.

FREITAS, S. O. **[R]evolução na educação**: formação continuada para professores sobre novas tecnologias digitais na educação. Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) – Centro Universitário Unicarioca, Rio de Janeiro, 2022.

GELLES, S. D. A neurociência na atuação das cores no cérebro humano e sua eficácia no ensino aprendizagem pela metodologia pedagogia das cores. **Gestão e Educação**, v. 2, n. 1, p. 55-58, 2020.

GOLEMAN, D. **Foco**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2014.

GONÇALVES, C. L. S. **O aluno e a transição**: relação entre autoconceito e atitudes face à escola. Dissertação (Mestrado em Psicologia da Educação) – Centro de Artes e Humanidades – Universidade da Madeira, 2013.

GONÇALVES, F. S. Cerebelo. **InfoEscola**, Biologia, Corpo Humano, Anatomia, [s.d.]. Disponível em: https://www.infoescola.com/anatomia-humana/cerebelo/. Acesso em: 18 abr. 2024.

GUARDA, G. F.; PINTO, S. C. C. S. O uso dos jogos digitais educacionais no processo no ensino-aprendizagem com ênfase nas habilidades do pensamento computacional: experiências no ensino fundamental. **Revista Brasileira de Pós-Graduação**, v. 17, n. 37, p. 1-35, 2021.

GUERIN, C. S.; PRIOTTO, E. M. T. Estudar ou navegar? Percepção dos professores sobre a influência da tecnologia no processo de Ensino e Aprendizagem da Geração Z. **Revista EducaOnline**, v. 14, n. 3, dez. 2020.

HAHN, T. O.; FERRARO, J. L. S. Aproximações entre as teorias de Wallon e Vygotsky no campo da educação: um olhar sobre a afetividade. **Perspectiva**, v. 36, n. 4, p. 1321-1337, 2018.

JAPIASSU, R. B.; RACHED, C. D. A. A gamificação no processo de ensino- aprendizagem: uam revisão integrativa. **Revista Educação em Foco**, v. 12, p. 49-60, 2020.

LEITE, E. A. P.; DARSIE, M. M. P. Implicações da metacognição no processo de aprendizagem da matemática. **Revista Eletrônica de Educação**, v. 5, n. 2, p. 179-191, nov. 2011.

LIMA, C. L.; QUEIROZ, E. C. S. B.; SANT´ANNA, G. J. A relação entre concentração e aprendizagem: o uso de TIDC para a aprendizagem do aprender. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, v. 5, n. 11, p. 161-186, 2018.

MARINHO, P. P. **A influência de uma alimentação saudável no desenvolvimento do aluno e na aprendizagem escolar**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Educação Física) – Universidade Federal do Norte do Tocantins – Universidade Federal do Norte do Tocantins, 2023.

MARTINS, E. C.; DA SILVA LEITE, S. A. Afetividade no processo de ensino-aprendizagem: as contribuições da teoria walloriana. **Educação**, v. 36, n. 2, p. 262-271, 2013.

MARTINS, E. D.; MOURA, A. A. DE; BERNARDO, A. DE A. O processo de construção do conhecimento e os desafios do ensino-aprendizagem. **Revista on line de Política e Gestão Educacional**, v. 22, n. 1, p. 410-423, 2018.

MENEGUSSE, R. B.; DE PAULA, P. L. **Neuroeducação**: a relação entre a ciência do cérebro e a prática educacional. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Biológicas) – Centro Universitário Academia – UniAcademia, 2021.

MESQUITA, E. M. DE C.; DIAS, E. (Org.). **Sequências didáticas**: propostas para o ensino dos gêneros. Uberlândia: EDUFU, 2017.

MONTEIRO, M. M. C. Desafios da prática docente no processo educacional. **Revista GeTeC**, v. 8, n. 21, p. 108-124, 2019.

MOREIRA, D. M. Sistema Límbico. **InfoEscola**, Biologia, Corpo Humano, Anatomia, [s.d.]. Disponível em: https://www.infoescola.com/anatomia-humana/sistema-limbico/. Acesso em: 18 abr. 2024.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez Editora, 2018.

MOURA, A. P. A. *et al*. Prática pedagógica aplicada à luz da teoria da aprendizagem significativa de David Ausubel. **V Congresso Regional de Formação e Educação a Distância no OCS** [on-line], 16 ago. 2018.

MOURÃO JÚNIOR, C. A.; MELO, L. B. R. Integração de três conceitos: função executiva, memória de trabalho e aprendizado. **Psicologia**: Teoria e Pesquisa, v. 27, n. 3, p. 309-314, 2011.

NAGUMO, E.; TELES, L. F.; SILVA, L. D. A. A utilização de vídeos do Youtube como suporte ao processo de aprendizagem (Using Youtube videos to support the learning process). **Revista Eletrônica de Educação**, v. 14, p. 3757008, 2020.

NASCIMENTO, N. G. DO; PEREIRA, L. L.; SHAW, G. S. L. Conceitos de interdisciplinaridade em pesquisas publicadas na área de ensino e educação (2009- 2018). **Alexandria**: Revista de Educação em Ciência e Tecnologia, v. 13, n. 2, p. 143-165, 2020.

NERLING, M. A. M.; DARROZ, L. M. Tecnologias e aprendizagem significativa. **Cenas Educacionais**, v. 4, n. 10956, p. 1-15, 2021.

NETTER, F. H. **Netter – Atlas de Anatomia Humana**. 6. ed. Rio de Janeiro: Elsevier Editora, 2015.

NICOLELIS, M. **O verdadeiro criador**. São Paulo: Editora Crítica, 2020.

NOGARO, A.; ECCO, I.; NOGARO, I. Sono e seus interferentes na aprendizagem. **Educação em Revista**, v. 19, n. 2, p. 95-108, 2018.

NOGARO, A.; JUNG, H. S.; SIMÕES, E. M. S. O que representa a atenção para a epistemologia da aprendizagem na contemporaneidade? – a percepção docente. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, v. 13, n. esp3, p. 2026-2040, 2018.

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, 2020.

PAPALIA, D. E.; MARTORELL, G. **Desenvolvimento humano**. Porto Alegre: AMGH, 2021.

PAVNOSKI, L.; HILGER, T. R.; PAVNOSKI, F. L. A tecnologia digital e as metodologias alternativas: ferramentas para a promoção da aprendizagem significativa no ensino de ciências / Digital technology and alternative methodologies: tools for the promotion of significant learning in science teaching. **Brazilian Journal of Development**, v. 7, n. 6, p. 56701-56712, 2021.

PINTO, P. Funcionamento do cérebro: aprendizagem e mudança. **Revista UIIPS**, v. 9, n. 2, p. 1-8, 2021.

RAMOS, D. K. *et al*. A atenção dos alunos em sala de aula: um estudo com professores do ensino fundamental. **Revista Práxis**, v. 15, n. 33, p. 320-337, 2019.

RAY, S.; KAMINSKI, L.; SANTOS, R.; GONTIJO, B.; LIN, M.; ALONSO, P. Introdução ao conceito de concentração. *In*: RAY, S.; ZANINI, C.; AGUIAR, W. (org.). **Concentração na Performance Musical**: Conceitos e Aplicação. Goiânia: ABRAPEM, 2020.

RELVAS, M. P. **Neurociências na prática pedagógica**. Rio de Janeiro: WAK Editora, 2023.

ROCHA, A. G. A. A importância dos gêneros textuais no processo de ensino- aprendizagem de Língua Portuguesa. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, ano 5, ed. 3, v. 10, p. 18-32, 2020.

RODRIGUES, R. G.; SILVA, J. L. T.; SILVA, M. A. Aprofundando o conhecimento sobre a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) de Vygotsky. **Recite – Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação**, v. 6, n. 1, 2021.

SALLA, F. Neurociência: como ela ajuda a entender a aprendizagem. **Nova Escola**, Início, Jornalismo, Todas as etapas de ensino, 15 jun. 2012. Disponível em: https://novaescola.org.br/conteudo/217/neurociencia-aprendizagem. Acesso em: 6 abr. 2024.

SANCHES, C. E. Powerpoint como ferramenta educacional e sua contextualização nas TICs. **Revista Tecnologias na Educação**, ano 8, v. 15, ed. temática – TICs na Escola, 2016.

SANT'ANA, D. M. G. Plasticidade neural: as bases neurobiológicas do aprendizado. I Colóquio Nacional Cérebro e Mente, Curso de Filosofia, PUC-PR. **Anais [...]**. Maringá – PR, 2014.

SANTOS, A. S. **Influência do exercício físico na melhora da memória e atenção de crianças e adolescentes na fase escolar**: uma revisão de literatura. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade de Brasília, 2022.

SILVA, B. S. Reflexões sobre a Neurociência e Educação: um estudo sobre os conceitos neurocientíficos que contribuem para a aprendizagem da Matemática. **Colóquio Internacional**, v. XVI, n. 6, 2022.

SILVA, J. B. DA. A Teoria da Aprendizagem Significativa de David Ausubel: uma análise das condições necessárias. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 4, p. e09932803, 2020.

SILVEIRA, S. A. D.; SILVA, J. L.; MONTEIRO, M. M. **Adolescência & as Novas Tecnologias de Informação e Comunicação do Século XXI**: Desenvolvimento do interesse cognitivo. Boa Vista: UERR Edições, 2020.

SOUSA, A. C. L.; NASCIMENTO, C. P.; CABRAL, A. R. Neuroeducação: contribuições da neuroplasticidade para o processo ensino-aprendizagem na 2a infância. **Revista Projeção, Saúde e Vida**, v. 2, n. 1, p. 1-18, 2021.

SOUZA, J. C. *et al*. A influência das emoções no aprendizado de escolares. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v. 101, n. 258, 2020.

TAUFFER, C. T. E. **Atenção e aprendizagem nos primeiros anos do ensino fundamental**: o que muda com a interferência das tecnologias digitais. Dissertação (Mestrado em Educação)

– Programa de Pós-Graduação em Educação – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões, Frederico Westphalen/RS, 2021.

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

UNESCO. **Resumo do Relatório de Monitoramento Global da Educação 2023**: Tecnologia na educação: Uma ferramenta a serviço de quem? Paris: UNESCO, 2023.

VIEIRA, A. D. S. *et al*. O estado da arte das práticas de gamificação no processo de ensino e aprendizagem no ensino superior. **Revista Brasileira de Ensino Superior**, v. 4, n. 1, p. 5, 2018.

APÊNDICES

Apêndice A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

Secretaria Municipal de Saúde
Comitê de Ética em Pesquisa
Rua: Evaristo da Veiga, 16 - 4º andar - Sala 401
Centro - RJ CEP: 20031-040 Telefone: 2215-1485
E-mail: cepsms@rio.rj.gov.br ou cepsmsrj@yahoo.com.br
Site:http://www.rio.rj.gov.br/web/sms/comite-de-etica-em-pesquisa

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Projeto de Pesquisa: "Uma proposta pedagógica para estimular o foco e a concentração dos alunos do ensino fundamental por meio de tecnologias digitais"

Prezado(a) Senhor(a),

O(A) aluno(a), _____

está sendo convidado(a) para participar da pesquisa "Uma proposta pedagógica para estimular o foco e a concentração dos alunos do ensino fundamental por meio de tecnologias digitais". 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 do aluno não é obrigatória. O aluno tem o direito de desistir da participação a qualquer momento, sem nenhuma penalidade e sem perder os benefícios aos quais tenha direito.

Esta pesquisa tem por **objetivo** desenvolver uma proposta pedagógica a fim de favorecer o foco e a concentração nos educandos do ensino fundamental II. Partindo desse princípio, trabalhar a interpretação e a produção textual dos diferentes códigos, a partir dos gêneros textuais, favorecendo o conhecimento nas diversas áreas do conhecimento, utilizando recursos tecnológicos digitais, nas sequências didáticas. O convite à participação do aluno se deve à necessidade de se propor alternativas pedagógicas a fim de melhorar o desempenho escolar.

A pesquisa adotará os seguintes **procedimentos**: o aluno participará de rodas de conversa. Esses encontros terão por finalidade saber o conhecimento prévio dos alunos a respeito das tecnologias digitais e para propor estratégias pedagógicas que favoreçam o foco e a concentração no processo ensino-aprendizagem. Durante esses momentos poderá ser necessário fotografar, gravar vídeos contendo imagem e voz, ou áudios com a voz dos alunos.

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

da participação da pesquisa, sendo respeitado em sua decisão. Nenhum participante será vítima de preconceito ou discriminação. A fim de minimizar os riscos, a pesquisadora fará todo o esforço para que o aluno se sinta à vontade e confortável para expressar seus sentimentos, desejos, falas e opiniões. Adotará uma conduta ética e respeitosa com os questionamentos dos participantes, bem como, com seus valores sociais, culturais, morais e religiosos. Utilizará linguagem clara e acessível para qualquer esclarecimento. O aluno será acompanhado(a) e assistido pela pesquisadora ao longo de todos os momentos de coleta de dados desta pesquisa. Durante todas essas etapas, todo o esforço será feito pela pesquisadora para que os riscos sejam minimizados. Eventuais riscos físicos, psicológicos, espirituais, morais, familiares, intelectuais, sociais e culturais serão cuidadosamente minimizados, a partir de ações cabíveis.

Esta pesquisa trará como **benefício** para o aluno e os demais participantes novos conhecimentos, trazendo novas possibilidades de aprendizagem para suas aulas com práticas educativas para o ensino fundamental II que integre as tecnologias digitais à comunicação de forma contextualizada e significativa, contribuindo com a aprendizagem de seus educandos.

A participação do aluno no estudo não implicará em custos adicionais. O aluno não terá qualquer despesa com a realização das etapas desta pesquisa que serão custeadas pela pesquisadora responsável por essa proposta. Também não haverá nenhuma forma de pagamento pela participação do aluno.

Assinando este consentimento, o responsável pelo aluno não desiste de nenhum de seus direitos. Além disso, não libera os investigadores de suas responsabilidades legais e profissionais no caso de alguma situação que lhe prejudique. A participação nesta pesquisa é inteiramente voluntária. Uma vez aceitando participar dessa pesquisa, o aluno deverá se sentir livre para desistir da pesquisa a qualquer momento do curso desta, sem que isso afete seu relacionamento futuro com esta instituição. A pesquisadora também poderá retirá-lo do estudo a qualquer momento, se ela julgar que seja necessário para seu bem-estar.

Em caso de dúvidas quanto à ética do estudo, o responsável poderá se reportar ao Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos - subordinado ao Conselho Nacional de Ética em Pesquisa, órgão do Ministério da Saúde, através de solicitação ao representante de pesquisa, que estará sob contato permanente, ou contatando o Comitê de Ética em Pesquisa desta instituição, no telefone (21) 2215-1485. Caso necessite de mais informações sobre a pesquisa, poderá procurar a pesquisadora responsável pela mesma, professora Márcia Regina dos Santos Oliveira, pelo telefone profissional (21)30182593, ou pelo email marciasantos010@rioeduca.net.
É assegurado o completo sigilo da identidade do participante dessa pesquisa. Em nenhum momento serão publicados dados ou informações que possibilitem a sua identificação dentro desta pesquisa, incluindo a eventualidade da apresentação dos resultados deste estudo em congressos e periódicos científicos. Todos os dados físicos e digitais coletados serão sigilosamente armazenados sob guarda e responsabilidade da pesquisadora por um período de 5 anos, e após esse período, os mesmos serão excluídos permanentemente.

Diante do exposto nos parágrafos anteriores eu, firmado abaixo, acredito ter sido suficientemente informado(a) pela pesquisadora Márcia Regina dos Santos Oliveira a respeito da pesquisa "Uma proposta pedagógica para estimular o foco e a concentração dos alunos do ensino fundamental por meio de tecnologias digitais". Ficou clara para mim qual é a participação do aluno 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 Consentimento Livre e Esclarecido é um procedimento exigido pelo Ministério da Saúde e que é possível, a qualquer tempo, desistir de participar do estudo sem qualquer prejuízo. Recebi um exemplar assinado desse Termo e pelo presente concordo voluntariamente com a participação do aluno na pesquisa.

NOME DO(A) PARTICIPANTE: _____

ENDEREÇO DO(A) PARTICIPANTE: _____

CPF DO RESPONSÁVEL PELO(A) PARTICIPANTE: _____ RG: _____

ASSINATURA DO(A) RESPONSÁVEL PELO(A) PARTICIPANTE: _____

DATA: ___/____/____.

NOME DA PESQUISADORA RESPONSÁVEL PELO PROJETO: Márcia Regina dos Santos Oliveira

ASSINATURA DA PESQUISADORA: _____

DATA: ____/____/____.

Apêndice B – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE)

Centro Universitário Carioca – UNICARIOCA. Av. Paulo de Frontin, 568 – Rio Comprido, Rio de Janeiro - RJ, 20261-063. Telefone: (21) 2563-1919.

TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO

Prezado(a), aluno (a) você está sendo convidado(a) para participar da nossa pesquisa **"Uma proposta pedagógica para estimular o foco e a concentração dos alunos do ensino fundamental por meio de tecnologias digitais"** coordenada pela pesquisadora responsável Márcia Regina dos Santos Oliveira. Seus pais permitiram que você participasse.

Justificativa: A participação do aluno se deve à necessidade do olhar, apoio ao fazer pedagógico de forma atrativa para favorecer o foco e a concentração por meio das tecnologias digitais.

Objetivos: Desenvolver uma proposta pedagógica para favorecer o foco e a concentração nos educandos do ensino fundamental II, a partir do estudo dos gêneros textuais aliados às tecnologias digitais no processo ensino-aprendizagem.

Metodologia: Após aprovação deste projeto pela Secretaria Municipal de Educação do Município do Rio de Janeiro e pelo Conselho de Ética em Pesquisa- CEP. Você participará da segunda etapa da nossa pesquisa. Receberá explicações de como serão desenvolvidas as atividades elaboradas pela pesquisadora. A aplicação da proposta metodológica acontecerá na disciplina de Língua Portuguesa.

Você só precisa participar da pesquisa se quiser. É um direito seu e não terá nenhum problema se desistir.

Benefícios e riscos: Todo o material coletado dos participantes durante o processo desta pesquisa será rigorosamente abrigado sob a guarda da pesquisadora. Nesta pesquisa, não foram identificados previamente potenciais causas de desconfortos ou riscos físicos. Destacamos então, o risco de você se sentir desconfortável em algum momento da pesquisa.

É nosso dever lhe informar que se houver algum dano, comprovadamente decorrente da presente pesquisa, você terá direito a indenização, através das vias judiciais, como dispõe o código Civil, o Código de Processo Civil, na Resolução 510/2016, do Conselho Nacional de Saúde (CNS).

Esta pesquisa trará como benefícios para os alunos da Escola Municipal Irineu Marinho o acesso a diversas possibilidades de conhecimento por meio da participação nas sequências didáticas e nas rodas de conversa, tendo em vista a consolidação, compreensão e reconhecimento dos conteúdos exigidos pela escola, no currículo do aluno, assim como, nas avaliações externas, as quais são submetidos.

Os resultados da pesquisa publicados ocorrerão de forma que as informações em relação aos participantes, individualmente, não sejam identificados.

Este termo está sendo produzido em duas vias iguais, um para você e outra para a

pesquisadora responsável pelo estudo. Neste documento, constam o telefone e o endereço institucional da UniCarioca e do comitê de ética que avaliou este estudo. O Comitê de Ética é a instância que tem por objetivo defender o interesse dos participantes da pesquisa e garantir que padrões sejam seguidos.

Por fim, agradecemos a sua participação nesse estudo, e destacamos que a qualquer momento, durante a pesquisa ou posteriormente, você poderá solicitar da pesquisadora informações sobre sua participação ou sobre a pesquisa, bem como retirar sua participação, através dos meios de contato explicitados neste termo.

Eu entendi as coisas ruins e as coisas boas que podem acontecer.

Entendi que posso dizer "sim" e participar, mas que a qualquer momento, posso dizer "não" e desistir, sem qualquer prejuízo.

A pesquisadora tirou as minhas dúvidas e conversou com os meus responsáveis.

Recebi uma cópia deste registro de assentimento e li, e concordo em participar da ´pesquisa.

Assinatura da pesquisadora _____
Nome do educando (menor): _____

Data: _____

Assinatura do responsável legal: _____

Pesquisadora responsável: Márcia Regina dos Santos Oliveira

Endereço Profissional: Rua Américo da Rocha 821, Marechal Hermes, Rio de Janeiro - Cep: 21555-300 - Tel. (21) 30182593

Endereço Eletrônico: marciasantos010@rioeduca.net

Orientador responsável: André Cotelli do Espírito Santo

Endereço profissional:

Centro Universitário Carioca – UNICARIOCA. Av. Paulo de Frontin, 568 – Rio Comprido, Rio de Janeiro - RJ, 20261-063. Telefone: (21) 2563-1919. Endereço Eletrônico: asiqueira@unicarioca.edu.br

Comitê de Ética em Pesquisa da Secretaria Municipal de Saúde do Rio de Janeiro- Rua: Evaristo da Veiga, 16 – 4º andar- Sala 401, Centro- Rio de Janeiro- Telefone: (21) 2215- 1485- CEP: 20031-040- E-mail: cepsmsrj@yahoo.com.br.

Apêndice C – Termo de autorização do uso de imagem, vídeo e voz

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

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, VÍDEO e VOZ.

Eu _____, _____ (nacionalidade), nascido(a) em _____, autorizo a utilização da imagem do(a) aluno(a)_____, vídeo e voz depois de conhecer e entender os objetivos, procedimentos metodológicos, riscos e benefícios da pesquisa, bem como de estar ciente da necessidade do uso da voz, especificados no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), autorizo, através do presente termo, os pesquisadores Prof. Dr. Antônio Carlos de Abreu Mol, Prof. Dra. Ana Paula Legey de Siqueira, Prof. Orientador André Cotelli do Espírito Santo e a Professora Pesquisadora Márcia Regina dos Santos Oliveira do projeto de pesquisa intitulado "Uma proposta pedagógica para estimular o foco e a concentração dos alunos do ensino fundamental por meio de tecnologias digitais", a realizarem as gravações de voz, imagens e vídeos, que se façam necessárias, sem quaisquer ônus financeiros a nenhuma das partes.

Ao mesmo tempo, libero a utilização dessas gravações de imagens, vídeos e voz para fins científicos e de estudos (livros impressos e digitais, artigos, slides e transparências), em favor dos pesquisadores da pesquisa acima especificados.

_____, _____ de _____ de 2023.

NOME DO(A) PARTICIPANTE: _____
ENDEREÇO DO(A) PARTICIPANTE:_____
CPF DO RESPONSÁVEL PELO(A) PARTICIPANTE: _____ RG: _____
ASSINATURA DO RESPONSÁVEL PELO(A) PARTICIPANTE:
_____
DATA: ___/____/____.
NOME DA PESQUISADORA RESPONSÁVEL PELO PROJETO: Márcia Regina dos Santos Oliveira
ASSINATURA DA PESQUISADORA: _____
DATA: ____/____/____.

Apêndice D – Sequência didática – 1º dia

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐

Aluno: Márcia Regina dos Santos Oliveira	E-mail: marciareginaolivera@yahoo.com.br
Professor (a) Revisor (a) Sheila Arantes	E-mail: sheila@csaber.com.br
Eixo Temático: Foco e concentração: visando à ampla interpretação nas diferentes áreas do conhecimento	
Conteúdo: Trabalhar o foco e a concentração, considerando que a interpretação é o ponto de partida para a aprendizagem. Sendo essenciais para a leitura ampla em todos os componentes curriculares. Partindo desse princípio, iniciar com a observância, identificação e elaboração de gêneros textuais.	
Turma e Segmento em que será aplicada a SD: 7° ano do fundamental 2	

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

Objetivos esperados	Interpretar e compreender textos, verbais e não verbais, das diversas áreas do conhecimento. Produzir textos com recursos analógicos e digitais.

1ª Etapa: Tomada de Consciência **(Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem).** No contexto diário das escolas municipais, há alunos do segundo segmento do Ensino Fundamental que apresentam dificuldade de leitura e interpretação, necessárias a todas as áreas do conhecimento. Por esse motivo, a presente Sequência Didática tem o intuito de estimular a concentração e o foco, indispensáveis para os aspectos linguísticos, criação, compreensão, assimilação e efetiva aprendizagem. Nessa perspectiva, a partir de uma abordagem interpretativa, o trabalho será conduzido através dos gêneros textuais. Esta Sequência Didática será aplicada no seguinte contexto: Local: Escola Municipal do Rio de Janeiro Discentes: 20 alunos participantes - Ensino Fundamental II - 7° ano Docente: Professora de Língua Portuguesa Etapas: 5 (subdivididas em diferentes momentos) 1° Etapa: **Apresentação do tema:** Gêneros textuais. 2° Etapa: **A comunicação - Construção conceitual coletiva do tema.** 3° Etapa: **Produção textual** - Os alunos serão motivados a criar suas próprias produções a partir do tema. 4° Etapa: **Gênero textual: Propaganda** - Identificação e produção. 5° Etapa: **Avaliação:** Os alunos serão estimulados a opinarem a respeito da experiência vivenciada no dia, assim como citar, caso tenham percebido, as dificuldades de recursos analógicos e/ou digitais.	
2° Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Apresentação do tema e Contextualização) Tempo estimado: 20 min	A professora apresentará o tema para a turma seguindo os passos abaixo: Iniciará, conduzindo os alunos para um outro ambiente, de modo a causar um impacto nos educandos. As carteiras estarão dispostas em círculo. Computador e projetor posicionados para projetar as imagens, além de cartazes afixados em diferentes paredes do ambiente. A sala deverá estar escura na entrada dos alunos, o que causará curiosidade. Nesse momento, a professora projetará os gêneros textuais, previamente selecionados por ela. **Exemplos:**

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais

	 Figura 1: Exemplo de propaganda   Figura 3: Exemplo de história em quadrinho A professora deverá orientá-los a se movimentarem, observarem, vivenciarem as projeções e os cartazes. Em seguida a essa experiência, a professora fará a Problematização, lançando as seguintes perguntas para reflexão: Todas as imagens projetadas foram iguais? Pode-se dizer que houve comunicação em todas elas? De que maneiras podemos nos comunicar? 1º Momento: A professora acenderá as luzes, desligará os projetores e solicitará que os alunos se sentem em círculo, conforme a disposição das carteiras. Dará início à reflexão, questionando-a que havia de semelhante e de diferente nas projeções? Que detalhes estavam diferindo uma da outra? 2º Momento: A professora abordará a respeito dos conhecimentos prévios dos alunos a partir dos questionamentos abaixo: Com que tipo de comunicação você se depara no seu dia a dia, fora da escola? Quais modalidades de comunicação você tem contato na escola? Só há comunicação através da palavra? 3º Momento: A partir do conhecimento prévio dos alunos, aliado à experiência vivenciada pelos mesmos, a professora conduzirá a turma a construir, coletivamente, o conceito de Gêneros Textuais e fara um cartaz, com o conceito construído. Para a elaboração do cartaz, a professora utilizará cartolina e caneta hidrocor. Nesse contexto, espera-se que as alunos teçam comparações de seus conhecimentos prévios com o tema abordado, dando à professora uma visão e avaliação das abordagens que precisam ser revistas.
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais (Recursos e estratégias) Tempo estimado: 50 min	1º Momento: A professora levará uma caixa contendo várias palavras soltas, escritas em pequenos cartões de diferentes cores. Iniciará a atividade lançando uma palavra, que será sorteada, na hora, por um dos alunos. Utilizando papel, caneta, lápis e borracha, cada aluno poderá empregar a palavra para produzir uma modalidade de comunicação.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Exemplos: história em quadrinhos e-mail música notícia bilhete carta mensagem de whatsapp comunicado cartaz **2º Momento:** Conforme os alunos forem terminando a produção, cada aluno passaráa registro da folha para o computador, após a revisão da professora. O objetivo dessa atividade é mostrar que cada um dos educandos pode ser autor, protagonista, a partir de suas produções. Assim, a turma poderá assistir e observar a criatividade de cada um dos alunos, elevando a autoestima dos mesmos. **Aplicativos sugeridos:** Canva, Padlet **3º Momento:** Apresentação das produções.
4ª Etapa: Desenvotver atividades relacionadas com as habilidades coma aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possivel experimentar as cadernos digitais, para isso precisará de tablets Tempo estimado: 60 min	**1º Momento:** **Atividade:** Dividir a turma em 4 equipes. Cada grupo optará por um gênero textual diferente, selecionado pela professora. A tarefa da equipe será descrever as caracteristicas da modalidade recebida e fazer uma breve apresentação para a turma. **Exemplos:** entrevista receita letra de música manual de instrução **Objetivos da atividade:** Estimular a percepção da importância de saber ouvir para compreender, assim como ordenar a linguagem oral de modo que as interlocutores compreendam, com clareza, a comunicação. O foco e a concentraç ão serão explorados a partir dos detalhes que deverão identificar em cada gênero textual. **2º Momento:** Gênero textual: Propaganda Apresentar, projetando no quadro branco, 5 tipos de gêneros, dos quais 3 serão propagandas. Exemplos: 1 charge 1 bula de medicamento 3 propagandas Pedir aos alunos para que identifiquem quais são propagandas, a partir do conhecimento prévio dos alunos.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Pedir aos aprendizes para que verifiquem o que as 3 propagandas selecionadas têm em comum. **3° Momento:** O professor desenvolverá outra atividade em grupo, aproveitando a formação da equipe anterior. Cada equipe, utilizando um computador, deverá selecionar propagandas veiculadas pelos meios de comunicação e identificar as características desse gênero, atentando para as seguintes questões: A propaganda é atrativa? As imagens foram bem selecionadas? A escolha das palavras foi adequada? A propaganda está de acordo com o perfil do público-alvo? Que alterações você faria para torná-la mais atrativa ainda? **Objetivo:** Empregar as tecnologias digitais, com a finalidade de que percebam, que através dessas ferramentas, há a ampliação de recursos favoráveis ao seu aprendizado.
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 estimado: 20 min** Estimular a concentração, o foco, a partir da observação, do senso crítico e da autoavaliação de sua produção e do que foi vivenciado pela turma, em sala de aula. Para tanto, os alunos poderão fazer uma síntese e avaliação oral do que vivenciaram nesse dia. Gamificação: Kahoot ! Pensar, coletivamente, em estratégias para sanar as dificuldades analógicas e/ou digitais.	
Recursos Digitais	Computadores, projetores, aplicativos sugeridos, smartphones, tablets.
Recursos Analógicos utilizados	Folha de papel ofício ou de caderno, caneta, lápis, borracha, caneta hidrocor, cartolina.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Atividades produzidas nas etapas 3 e 4.
Observações:	

Apêndice E – Sequência didática – 2º dia

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 x 3 ☐

Aluno: Márcia Regina dos Santos Oliveira	E-mail: marciareginaolivera@yahoo.com.br
Professor (a) Revisor (a) Sheila Arantes	E-mail: sheila@csaber.com.br
Eixo Temático: Foco e concentração: visando à ampla interpretação nas diferentes áreas do conhecimento.	
Conteúdo: Trabalhar o foco e a concentração, considerando que a interpretação é o ponto de partida para a aprendizagem. Sendo essenciais para a leitura ampla em todos os componentes curriculares. Partindo desse princípio, iniciar com a observância, identificação e elaboração de gêneros textuais.	
Turma e Segmento em que será aplicada a SD: 7° ano do fundamental 2	

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

Objetivos esperados	Interpretar, compreender notícias que abordem as diversas áreas do conhecimento. Retomar o tema da aula anterior. Ampliar os conhecimentos a respeito dos gêneros textuais.

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

A presente Sequência Didática tem por objetivo dar continuidade à relevância da interpretação, presente em todas as áreas do conhecimento. Nessa perspectiva, perpassando pelos gêneros textuais, dar-se-á ênfase à Notícia, por ser uma modalidade que transita em todos os componentes curriculares. Assim, espera-se que o educando observe que, para todos os conhecimentos, se faz necessária a interpretação, que por sua vez, envolve foco e concentração.

Etapas: 5 (subdivididas em diferentes momentos)

1° Etapa: **Informar para saber**: o papel da notícia no dia a dia das pessoas.

2° Etapa: O acesso às notícias e as fakes news.

3° Etapa: Produção de notícias.

4° Etapa: Desmembrar a notícia para entender.

Notícias e interdisciplinaridade.

5° Etapa: Avaliação das atividades do dia.

A importância da notícia e o poder da mesma na sociedade.

Recursos tecnológicos utilizados: Computador, celular, projetor.

2° Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. **(Apresentação do tema e Contextualização)** **Tempo estimado: 30 min**	A professora projetará no quadro interativo, em powerpoint, uma imagem antiga de um menino jornaleiro. Perguntará à turma se a imagem remete a algum gênero textual, tema da aula anterior. Iniciará sugerindo que a turma faça a descrição oral da cena projetada. Após a imagem ter sido bem explorada pela turma, a professora levantará as seguintes questões: Analisando a imagem, o que o menino está fazendo? Qual é a finalidade dele naquele local? O material que ele carrega nas mãos tem que objetivo? O que ele deve estar falando para as pessoas? O assunto que ele deve estar falando é de interesse pessoal ou de interesse público? **Objetivos:** Despertar a curiosidade. Motivar os alunos a praticar leitura de imagens. **1° Momento:** A professora projetará, utilizando os mesmos recursos tecnológicos, vários recortes de notícias, apresentadas por diferentes fontes. **Exemplos:** jornal impresso revista internet televisão

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Analisando os recortes com os alunos, a professora questionará à turma a respeito do acesso que eles costumam ter a esse tipo de comunicação. Lançará perguntas, fazendo um elo com a aula anterior. . Podemos dizer que esses recortes também são gêneros textuais? Por quê? . O que há de comum entre eles? . Sendo um gênero textual, a qual das modalidades pertence? Espera-se que a turma identifique como gênero textual "Notícia". **2° Momento:** A professora iniciará lançando a pergunta: . Que notícias vocês costumam receber no dia a dia? . Através de que fontes vocês acessam as notícias, com mais frequência? . De que maneira vocês tentam distinguir as notícias verdadeiras, das falsas? . Vocês sabem o que significa Fake News? A partir das respostas, os alunos deverão construir, coletivamente, o conceito do gênero textual notícia, com a mediação da professora. **Objetivo:** A partir dos conhecimentos prévios, a respeito desse gênero textual, abordar novos conhecimentos, nesse caso, o conceito e as características de uma notícia. **3° Momento:** A professora, dividindo a turma em pequenas equipes, pedirá que os alunos, utilizando o computador ou o celular, selecionem notícias. Cada equipe deverá estabelecer a análise da relevância da notícia para a sociedade e, posteriormente, apresentar para a turma. **Objetivos:** Fazer com que os alunos foquem na seleção das notícias, utilizando recursos digitais. Desenvolver o senso crítico ao analisar a relevância da notícia.
3° Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais (Recursos e estratégias) Tempo estimado: 50 min	**1° Momento:** Em equipe, os alunos participantes selecionarão notícias sobre um dos temas sugeridos: **Exemplos:** - Sustentabilidade - Dados estatísticos - Corpo humano - História do Brasil **2° Momento**: Em equipes, com a notícia selecionada, cada grupo opinará a respeito da veracidade da notícia, justificando seus posicionamentos. **3° Momento:**

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Cada equipe receberá notícias diversas. Fará a apresentação das mesmas. A partir daí, deve-se explorar as notícias que os alunos ouvem no dia a dia, assim como abordar a respeito das fake News. **Objetivos:** Criar o hábito de analisar as notícias veiculadas. Motivar o interesse por notícias. Mostrar que os recursos digitais podem e devem ser utilizados para ampliar o conhecimento.
4° 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 estimado: 50 min**	**1° Momento:** A professora priorizará a interpretação das notícias veiculadas, pelos diversos meios de comunicação. Para tanto, selecionará notícias abordando diferentes áreas do conhecimento. Exemplos: 1 notícia abordando a importância das ações de sustentabilidade para o planeta 1 notícia abrangendo dados estatísticos a respeito do desemprego 1 notícia apresentando dados da Economia brasileira: custo da cesta básica 1 notícia sobre saúde pública Site para verificação das notícias: https://g1.globo.com/fato-ou-fake/ A professora pedirá a leitura, orientando para que destaquem as principais informações observadas na notícia. **2° Momento:** A professora solicitará alguns alunos, voluntários, para comentar o que destacaram nos textos apresentados. A docente mediará o processo, de modo que motive a participação de todos. **3° Momento:** Atividade em equipe, com a mesma formação do grupo anterior, utilizando recursos digitais, cada equipe selecionará imagens, para ilustrar as notícias analisadas nesta etapa. Os grupos também poderão criar imagens alusivas aos temas, se utilizando dos mesmos recursos, se assim preferirem. **Aplicativos sugeridos:** Google Imagens, Canva. **Objetivo:** Trabalhar o tema de forma interdisciplinar. Enfatizar a importância da interpretação nos diversos componentes curriculares.
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 estimado: 20 min** Gamificação: Kahoot II A professora pedirá para que a turma se organize em círculo, para fazer uma síntese do tema e das atividades desenvolvidas.	

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Objetivo: Estimular a participação. Fazer o educando se sentir protagonista do processo de aprendizagem.	
Recursos Digitais	Computadores, projetores, aplicativos sugeridos, smartphones, tablets.
Recursos Analógicos utilizados	Papel sulfite A4, caderno, caneta, lápis, borracha, caneta hidrocor, cartolina.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Atividades produzidas na etapa 4.
Observações:	

Apêndice F – Sequência didática – 3º dia

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 X

Aluno: Márcia Regina dos Santos Oliveira	E-mail: marciareginaolivera@yahoo.com.br
Professor (a) Revisor (a) Sheila Arantes	E-mail: sheila@csaber.com.br
Eixo Temático: Foco e concentração: visando à ampla interpretação nas diferentes áreas do conhecimento.	
Conteúdo: Trabalhar o foco e a concentração, considerando que a interpretação é o ponto de partida para a aprendizagem. Sendo essenciais para a leitura ampla em todos os componentes curriculares. Partindo desse princípio, iniciar com a observância, identificação e elaboração de gêneros textuais.	
Turma e Segmento em que será aplicada a SD: 7° ano do fundamental	

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

Objetivos esperados	Identificar e interpretar as Histórias em quadrinhos. Praticar a leitura verbal e não verbal. Reconhecer que a história em quadrinhos é um gênero textual que explora o entretenimento, o senso crítico e o comportamento social.

1ª Etapa: Tomada de Consciência **(Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem).**
Esta Sequência Didática tem por objetivo atrair a atenção do educando, despertar o foco e a concentração para que ele possa identificar os novos conhecimentos, tecendo um paralelo com os conhecimentos prévios, ampliando saberes. Será uma continuidade aos estudos dos gêneros textuais com enfoque nas Histórias em quadrinhos.
Etapas: 5 (subdivididas em diferentes momentos)
1° Etapa: **Apresentação do tema:** História em quadrinhos
2° Etapa: Função das histórias em quadrinhos
3° Etapa: Criação da História em quadrinhos
4° Etapa: Histórias em quadrinhos e gamificação
5° Etapa: Sínteses e avaliação - visão crítica das atividades - gamificação

2° Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. **(Apresentação do tema e Contextualização)** Tempo estimado: 30 min	A professora apresentará o tema para a turma projetando imagens de personagens de Histórias em quadrinhos. Questionará se tais personagens têm relação com gêneros textuais, tema das aulas anteriores. **Exemplos:**





Espera-se que que os alunos identifiquem os personagens.
A professora pedirá aos alunos que citem as características físicas e psicológicas desses personagens.
Em seguida, a docente, perguntará aos alunos:

Se já identificamos que esses personagens representam um gênero textual, qual seria o nome desse gênero?

Espera-se que a turma identifique que o gênero textual é História em quadrinhos.

Objetivos:

1° Momento:
A professora ampliará o conceito de história, citando que histórias são narrativas.
Perguntará à turma:

. Que narrativas vocês já leram ou ouviram?

Em seguida, a professora listará, no quadro branco, as respostas:
Exemplos: Conto de fadas
Fábulas
Lendas
Novelas

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	CrÔnicas **2º Momento:** *A* professora lançará a pergunta: A história em quadrinhos também representa uma narrativa? Com o questionamento, espera-se levantar a curiosidade dos alunos. Nesse momento, a professora orientará a turma a acessar, pelo computador ou celular, histórias em quadrinhos, buscando personagens que já seja do conhecimento prévio dos mesmos. **3º Momento:** *A* professora mediará a apresentação das histórias em quadrinhos, perguntando se os outros alunos acrescentariam mais algum comentário a respeito das mesmas. Durante a apresentação, a professora introduEirá o conceito de narrativa gráfica, marca das histórias em quadrinhos. Objetivo: Identificar a função do gênero textual história em quadrinhos.
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais (Recursos e estratégias) Tempo estimado: 40 min	**1º Momento:** Com a turma dividida em 4 equipes. Cada equipe, com um recurso tecnológico, computador, criará personagens, que serão empregados em histórias em quadrinhos produzidas pelas equipes. Aplicativos sugeridos: Canva. 2º Momento: Cada equipe produzirá uma sequência de 3 cenas, 3 quadrinhos. **3º Momento:** Cada equipe deverá produzir um diálogo coerente com a sequência de imagens, de modo a montar uma sequência completa. O diálogo, utilizando o computador, deverá ser inserido nas falas das personagens, compondo os quadrinhos. Objetivo: Trabalhar as etapas de produção das histórias em quadrinhos.
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 estimado: 50 min	**1º Momento:** *A* professora projetará personagens conhecidos das histórias em quadrinhos. 2º Momento: A partir dos personagens exibidos em powerpoint, cada participante atribuirá novos nomes e novas características físicas e psicológicas aos antigos e já conhecidos personagens.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	3° Momento: Dando cantinuidade aa pracessa de criação, de forma coletiva, utilizanda recursas digitais, haverźa acesso às etapas da construção de uma história em quadrinhos. Objetivo: Fazer uso de tecnologias para produção de narrativas.

5ª Etapa: 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 estimado: 30 min

Gamificação: Kahoot III

Utilizando o aplicativo Canva, a professora pedirá à turma para avaliar as novos conhecimentos assimiladas na aula a partir das afirmações abaixo;

A Historia em quadrinhos é uma arte

Na História em quadrinhos pode apresentar só imagens

A História em quadrinhos apresenta enredo, personagens, lugar e desfecho

No geral, as Histórias em quadrinhos apresentam linguagem verbal não verbal

A professora deverá avaliar o interesse da turma em fazer um trabalho de campo. Havendo o interesse, viabilizar a visita da turma a uma redação de veiculos de comunicação que produzam histórias em quadrinhos.
A professora orientará a turma a montar um Padlet com imagens do que foi vivenciado nos três dias.
Com a montagem concluida, a professora pedirá que a turma faça uma sintese da aula e avalie, comente, as produções feitas e a aprendizagem do dia. Principalmente, comparando as conhecimentos anteriores com os novos conhecimentos.

Atividades sugeridas: Exibição de uma Animação que motive a afetividade.
Produção de Nuvem de palavras expressando as emoções dos participantes após terem Vivenciado a metodologia aplicada.

Recursos Digitais	Computadares, projetores, aplicativos sugeridos, smartphones, tablets
Recursos Analógicos utilizados	Caderno, caneta, lápis

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Atividades para o Caderno Digital se houver.	Atividades produzidas na etapa 5.
Observações:	

Apêndice G – Questões do Kahoot I, II e III

Dia da Sequência	Questões	Modalidade
Primeiro dia	Toda propaganda sempre tem por finalidade alcançar o mesmo público-alvo.	Verdadeiro ou Falso
	Uma mensagem no outdoor é um gênero textual.	
	Na história em quadrinhos só pode aparecer um tipo de linguagem verbal ou não verbal.	
	O gênero textual notícia tem a mesma finalidade que uma reportagem.	
Segundo dia	A notícia é um gênero textual que veicula um acontecimento real para grande público.	
	Pluricelulares são seres que produzem seu próprio alimento.	
	Um ângulo que mede 90° é classificado como reto.	
	Os organismos pertencentes ao reino Animal são corretamente considerados: multicelulares, eucarióticos e heterótrofos.	
	O número decimal 3,5 corresponde à fração 3/5.	
	Fato, tempo, espaço e personagens são elementos que nunca aparecem no gênero notícia.	
Terceiro dia	No geral, as histórias em quadrinhos apresentam linguagem verbal e não verbal.	
	Uma notícia informa fatos do dia a dia da vida pessoal dos cidadãos, que não interessa à sociedade.	
	A crônica é um gênero textual curto escrito em prosa, que narra fatos do cotidiano, conduzindo o leitor a uma reflexão.	
	A linguagem usada na crônica é altamente formal e rebuscada.	
	Uma história em quadrinhos pode apresentar só imagens.	
	A intencionalidade do gênero textual notícia é informar à sociedade fatos importantes.	

Apêndice H – Material didático



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

FICHA CATALOGRÁFICA

O48c Oliveira, Márcia Regina dos Santos
Conexão, foco e comunicação: a transversalidade dos gêneros textuais e dos meios digitais"/ Márcia Regina dos Santos Oliveira, Antônio Carlos de Abreu Mól , Ana Paula Legey, André Cotelli do Espírito Santo, Sheila da Silva Ferreira Arantes.– Rio de Janeiro, 2022.
Recurso digital; 51 p.
ISBN: 978-65-00-58990-0
E-book (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2022.

1. Foco. 2. Concentração. 3. Gêneros textuais. 4. Meios digitais. I. Mol, Antônio Carlos de Abreu. II. Legey, Ana Paula. III Espírito Santo, André Cotelli. IV. Arantes, Sheila da Silva Ferreira V. Título.
CDD 371.344

SUMÁRIO

1. Introdução — 01
2. Foco e concentração: a importância da comunicação — 03
   2.1. Aprendizagem Significativa — 04
   2.2. Interpretação e Produção Textual — 06
   2.3. Gêneros Textuais — 08
3. Sequência Didática — 10
4. Recursos tecnológicos digitais — 12
   4.1. Computador — 14
   4.2. Smartphone — 15
   4.3. Tablet — 15
   4.4. Kahoot — 15
   4.5. Projetor — 16
   4.6. Padlet — 16
   4.7. Google Imagens — 16
   4.8. Canva — 17
   4.9. PicsArts — 17
   4.10. Pixton — 17
   4.11. Paint — 18
5. Conclusão — 19
6. Referências bibliográficas — 20
7. Apêndice A — 27
   7.1. Sequência Didática - dia 1 — 28
   7.2. Sequência Didática - dia 2 — 32
   7.3. Sequência Didática - dia 3 — 37







INTRODUÇÃO

Há muitos anos, a dificuldade com o foco e a concentração nos alunos tem sido motivo de muita preocupação (UNIMED DO BRASIL, 2022). Os resultados do Ideb 2021 sinalizam queda no desempenho de todas as etapas de ensino (ASSESSORIA DE COMUNICAÇÃO SOCIAL DO INEP et al., 2022). Vários são os motivos desse resultado. Dentre as causas, está a ausência de concentração. Fato que tem levado os alunos a apresentarem um desempenho muito abaixo do ideal.

Se não há concentração, não há aprendizagem. Por consequência, não há o desenvolvimento das habilidades necessárias aos estudantes do século XXI.
Tal inquietação foi a motivação ao escolher o tema, Foco e Concentração, por compreender que não basta o aluno estar na escola e obter um certificado. Políticas públicas, muitas vezes, omitem a verdadeira realidade, pois muitos estudantes recebem um certificado, o qual não representa de fato a formação no sentido de aprendizagem.

É necessário que o aluno conclua a etapa escolar com uma bagagem maior do que ingressou na escola.





01





É necessário ampliar e reconfigurar os conhecimentos prévios dos estudantes através de uma aprendizagem significativa (MORAN, 2008).

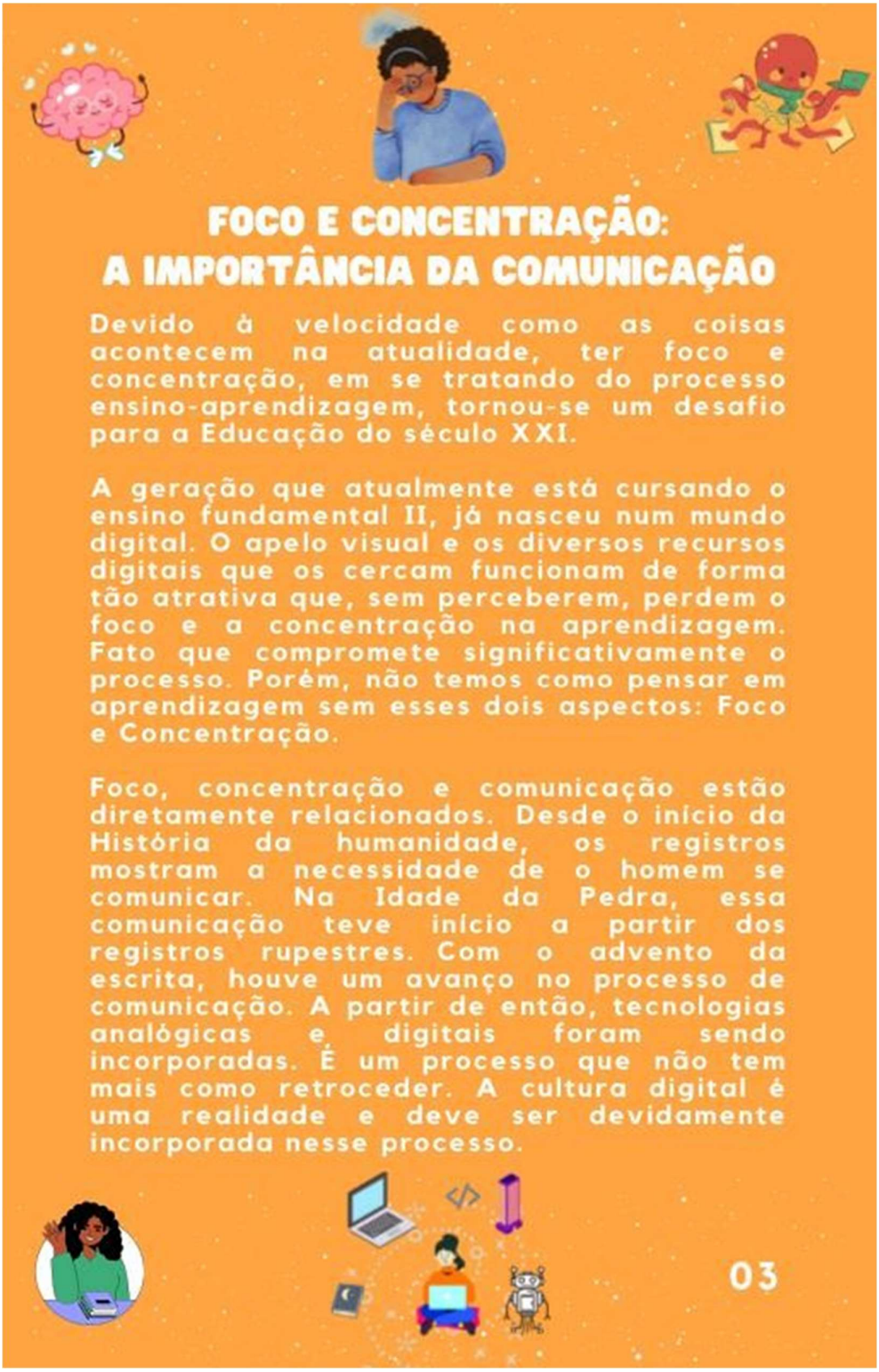
A proposta deste e-book é investir na aprendizagem significativa, aplicar uma Sequência Didática, que possa despertar o foco e a concentração, para que o aluno possa explorar todas as suas potencialidades.

Para essa finalidade, é imprescindível a comunicação, os gêneros textuais, que possibilitarão interpretar as diversas áreas do conhecimento de forma crítica e autônoma (MONTEIRO,2019).
A partir da Sequência Didática, pretende-se despertar no aluno a curiosidade, o autoconhecimento, o autodidatismo, o trabalho em equipe, a autoavaliação (EPISÓDIO..., 2019).

Vivemos uma era de tecnologia digital que muito atrai a geração, que ora está no segundo segmento do ensino fundamental. Tendo a tecnologia como um canal para despertar o interesse no aluno e mostrar-lhe que existem novas formas de aprender, muito contribuirá para que o educando tenha o acesso a uma formação dotada de significados e consiga desenvolver suas habilidades.




02


FOCO E CONCENTRAÇÃO:
A IMPORTÂNCIA DA COMUNICAÇÃO
Devido à velocidade como as coisas acontecem na atualidade, ter foco e concentração, em se tratando do processo ensino-aprendizagem, tornou-se um desafio para a Educação do século XXI.
A geração que atualmente está cursando o ensino fundamental II, já nasceu num mundo digital. O apelo visual e os diversos recursos digitais que os cercam funcionam de forma tão atrativa que, sem perceberem, perdem o foco e a concentração na aprendizagem. Fato que compromete significativamente o processo. Porém, não temos como pensar em aprendizagem sem esses dois aspectos: Foco e Concentração.
Foco, concentração e comunicação estão diretamente relacionados. Desde o início da História da humanidade, os registros mostram a necessidade de o homem se comunicar. Na Idade da Pedra, essa comunicação teve início a partir dos registros rupestres. Com o advento da escrita, houve um avanço no processo de comunicação. A partir de então, tecnologias analógicas e digitais foram sendo incorporadas. É um processo que não tem mais como retroceder. A cultura digital é uma realidade e deve ser devidamente incorporada nesse processo.
03







Na BNCC, Brasil (2018), a comunicação consta na quarta competência, a qual apresenta o reconhecimento dos diferentes tipos de linguagem, como a visual, a sonora, a corporal, a verbal, a digital, dentre outras, tanto no formato analógico, quanto digital.

Ao se comunicar, é necessário escolher uma linguagem, que é o conjunto de sinais empregados no ato da comunicação. Sem essa prévia seleção, não há comunicação. Consequentemente, inviabiliza a cultura e a aprendizagem. Uma aprendizagem não mecânica, pautada em significados, há de tornar relevante essa associação.

APRENDIZAGEM SIGINIFICATIVA

A palavra aprendizagem, ao longo de vários anos, teve a conotação de estar vinculada a aquele que aprende de forma passiva, apenas recebendo conhecimento, isto é, relacionada à mesma etimologia de aprendiz. Contudo, com vários avanços, pesquisas e estudos na área da Educação e em outras áreas afins, essa ideia foi sendo ampliada e a aprendizagem adquiriu um outro olhar, sendo considerada, principalmente, uma "troca", pois aquele que se coloca na posição de aprender é uma pessoa com saberes e histórias, que poderão ser incorporadas aos novos saberes.





04







Segundo o escritor e filósofo Paulo Freire (1997) "ninguém educa ninguém, como tão pouco se educa a si mesmo, os homens se educam em comunhão mediatizados pelo mundo". (PAULO FREIRE, 1997, p. 79)

Assim, o conceito de aprendizagem foi sendo questionado e ampliado por diversos autores.
Nessa evolução conceitual, um autor teve grande relevância ao criar a teoria da Aprendizagem Significativa. Esta teoria, definida por David Ausubel, aponta para a ideia de que o educando já apresenta prévios conhecimentos, cabendo ao processo de aprendizagem, a ampliação e reconfiguração, a fim de que o próprio aprendiz possa estabelecer e construir a sua própria tese.

Objetivando essa ideia, Ausubel sugere iniciar o processo sempre com uma problematização, a fim de que o aluno tenha curiosidade, faça descobertas, tenha dúvidas, levante questionamentos. As ações motivadoras, segundo Ausubel (2003), conduzirão o aluno à mobilidade. Ainda pautado nessa teoria, caberá à escola gerenciar a aprendizagem, oferecendo um currículo adequado, no qual haja a exploração de projetos significativos e interdisciplinares.





05







Paralelamente, a escola deverá também capacitar os educadores, ampliando os conhecimentos teóricos e tecnológicos digitais.

A partir desse conjunto de ações, espera-se que possa promover o deslocamento do aluno do estado passivo para o ativo, com liberdade de escolhas e autonomia para aprender individualmente, conduzindo-o ao desenvolvimento de competências e habilidades.

Ao se falar em competências do século XXI, vale destacar o desenvolvimento de algumas habilidades fundamentais como a criatividade, a automotivação, o autoconhecimento, cooperação, equipe, a escuta, a cultura digital (SMART EDUC, 2019).

INTERPRETAÇÃO E PRODUÇÃO TEXTUAL

Cada vez mais o mundo em que vivemos, nos leva a estar atentos a tudo que nos cerca. Simultaneamente, temos acesso a informações de diversas áreas, de diversas partes do mundo, a partir de diferentes recursos de comunicação.

Interpretar passou a ser mais do que uma ação natural, passou a ser uma necessidade. As informações são muitas e a uma velocidade altamente acelerada.





06







Interpreta-se diversos tipos de linguagem verbal, oral e escrita, além das linguagens não verbais, cada vez mais exploradas, principalmente pelas vias digitais. A leitura de mundo, a interpretação de imagens tornaram-se fundamentais para atualizar-se e ter uma visão crítica diante da nossa sociedade.

Se a interpretação assume esse lugar, a criação, a produção também se faz necessária.
Ao criar, em primeiro lugar, temos que ter foco e concentração, que darão condições para o surgimento de ideias, as quais estarão diretamente relacionadas ao modo pelo qual interpretamos o mundo que nos cerca.

As tecnologias digitais muito contribuem para esse processo de interpretação, facilitando o acesso às fontes. Para a produção, criação há uma gama de avançados recursos digitais.
A produção de textos verbais, sejam eles orais ou escritos, demanda clareza, coesão e coerência. Nesse aspecto, o foco e a concentração, para a elaboração e interpretação textuais, adquirem grande relevância (LIMA e SANT'ANA, 2018).





07







GÊNEROS TEXTUAIS

Dando sequência à abordagem do tema apresentado na introdução deste e-book, selecionamos os gêneros textuais por abarcar em seu conceito toda a ideia desenvolvida até então e, por possibilitar exemplificar de forma concreta a importância do foco e da concentração no processo ensino-aprendizagem.

Conceitua-se como gêneros textuais toda forma de comunicação, que tem por objetivo compreender e explicar os diversos textos que empregamos no dia a dia, de forma analógica ou digital.

A partir dessa compreensão, os gêneros textuais estão presentes em todas as áreas do conhecimento, sendo fundamentais para o acesso a todos os componentes curriculares.

Na área das disciplinas exatas, interpreta-se o contexto, a ideia, a fórmula. O foco e a compreensão precedem à resolução dos problemas, pois são necessários para a interpretação. Na área de humanas e biológicas, para compreender o universo, as questões sociais e políticas, para exemplificar, há de se fazer uma leitura ampla de mundo. Esse acesso também é possibilitado através dos gêneros textuais.











A partir da comunicação, concretizada pelos gêneros textuais, ocorre o acesso às culturas analógica e digital.

A cultura digital acelera e amplia o acesso ao conhecimento, formando assim, um movimento circular que, associado às práticas pedagógicas inovadoras, promoverão a aprendizagem significativa. Reitera-se, aqui a relevância do foco e da concentração para a efetivação do processo.

As Sequências Didáticas sugeridas neste e-book, quanto ao conteúdo, estão pautadas nos gêneros textuais, destacando a Propaganda, a Notícia e a História em quadrinhos, por avaliar que esses três gêneros contemplam a importância da concentração e do foco, tanto para a interpretação, quanto para a criação. Além de possibilitar a exploração das tecnologias digitais, que tanto atraem a curiosidade dos educandos. Cabe ressaltar que os recursos digitais funcionarão como um meio para se atingir os objetivos pedagógicos previamente planejados (MACHADO e AMARAL, 2011).











SEQUÊNCIA DIDÁTICA

A Sequência Didática desenvolvida neste e-book tem por pressuposto teórico a teoria da Aprendizagem Significativa de David Ausubel. A Sequência apresenta-se estruturada em framework da pesquisadora Arantes (2019), sendo um conjunto de atividades interligadas de modo a promover uma aprendizagem alinhada à teoria em questão. Nela destaca-se a cultura digital como um elo para alcançar os objetivos pedagógicos propostos. Nesse viés, esta Sequência Didática será aplicada aos alunos do 7° ano do Ensino Fundamental II e apresentará os seguintes tópicos:

Eixo temático: Foco e concentração - visando à ampla interpretação nas diferentes áreas do conhecimento.

Conteúdo: Trabalhar o foco e a concentração, considerando que a interpretação é o ponto de partida para a aprendizagem. Sendo essenciais para a leitura ampla em todos os componentes curriculares. Partindo desse princípio, iniciar com a observância, identificação e elaboração de gêneros textuais.

Objetivos esperados:
Identificar, interpretar e produzir gêneros textuais utilizando os recursos analógicos e, preferencialmente, os digitais.











Seis etapas serão desenvolvidas em cada dia da Sequência Didática. O desenvolvimento se dará em três dias.

Em concordância com a teoria citada, a partir de uma problematização, levantando hipóteses e motivando a curiosidade, na primeira etapa, será priorizada a apresentação do tema: Gêneros textuais.

Na segunda etapa será priorizada a relação dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos educandos.

Na terceira etapa serão promovidas atividades lúdicas favoráveis e motivadoras à aprendizagem permeadas pelas novas tecnologias digitais.

Na quarta etapa se dará ênfase às atividades da aprendizagem de forma significativa e fixação dos conteúdos, sempre promovendo o acesso também através das vias digitais.

Na quinta etapa será trabalhada a autoestima, o autoconhecimento e o reconhecimento do outro. Nesta etapa o aluno perceberá o grau de seu conhecimento, motivando-se para outras ampliações e reconfigurações de saberes.





11







RECURSOS TECNOLÓGICOS DIGITAIS

Os alunos que ora estão nos primeiros anos do Ensino Fundamental II pertencem à geração Alfa (CRINDLE, 2011), correspondendo aos adolescentes que nasceram a partir do ano de 2010. Eles vivem um momento diferente das gerações anteriores. O desenvolvimento, em larga escala, dos meios tecnológicos digitais conduziram a sociedade a um novo caminho.

Diante desse contexto, a Educação se depara com desafios. Temos uma geração que, em sua maioria, está altamente conectada, porém não se apropria devidamente de tais recursos, utilizando-os meramente para entretenimento e não os enxerga como ferramentas para que possam criar, além de somente utilizar. Paralelo a esse fator, devido à desigualdade social, adolescentes dessa mesma geração não têm acesso a esses recursos, situação que pode ser amenizada através de investimentos digitais nas instituições educacionais.

A cultura digital deve ser uma aliada, devido às vantagens no processo de aprendizagem.

Interpretar e criar passaram a ser uma ponte entre o mundo real e o mundo virtual.





12







Paralelo a essas mudanças, cabe à Educação zelar mais ainda pela formação de cidadãos críticos e não somente reprodutores da tecnologia digital.

Essa geração deve reconhecer e fazer uso da tecnologia digital, porém sem se esquecer do aspecto humano e social, fundamentais para a formação de todo cidadão.

Nesse contexto, a escola tal qual se apresenta, nos moldes tradicionais, em sua maioria, requer adequação para motivar, conduzir à curiosidade, com foco e concentração, buscando uma aprendizagem dotada de significados que possam ser reconhecidos pelos próprios educandos.

Para que isso ocorra, caberá à escola e aos educadores, sobretudo, planejar, criar uma seleção de conteúdos que façam sentido para o educando e que o motive a aprender cada vez mais.

Nessa relação, os recursos digitais devem ser vistos como facilitadores de acesso ao conhecimento e às criações.





13







Segundo Bacich; Moran, (2017),

> Metodologias ativas para uma educação inovadora aponta a possibilidade de transformar aulas em experiências de aprendizagem mais vivas e significativas para os estudantes da cultura digital, cujas expectativas em relação ao ensino, à aprendizagem e ao próprio desenvolvimento e formação são diferentes do que expressavam as gerações anteriores. (BACICH; MORAN, 2017, p. 13 OBJ)

Os recursos tecnológicos digitais abaixo constam na Sequência Didática sugerida neste e-book, com o objetivo de desenvolver as competências digitais, segundo a BNCC.

COMPUTADOR

Aparelho eletrônico com processamento de dados através de comandos. Na SD foi um recurso utlizado em diversos momentos na sala de aula, sozinho ou conjugado ao projetor.











SMARTPHONE

É um aparelho celular com funções de inteligência tecnológica digital. Na SD, para acessar a internet, participar de jogos digitais, foi o aparelho mais utilizado pelos alunos.

TABLET

Aparelho com funções semelhantes a de um computador, porém com mais praticidade para transportar, facilitando assim o uso no dia a dia dos estudantes. Na SD aparece como uma sugestão, pois, devido ao seu custo, é menos acessível que o smartphone.

KAHOOT

É uma plataforma que possibilita a criação de jogos e quizes com compartilhamento de resultados, de acordo com Luis Varela (2019). Na SD utilizamos esta ferramenta em diversas atividades, principalmente, nas coletivas e avaliativas.





15







PROJETOR

Aparelho que projeta imagens ampliadas a partir da conexão com uma fonte. Na SD foi utilizado nos momentos em que houve a necessidade da ampliação das imagens trabalhadas para a turma inteira.

PADLET

É um mural, um quadro virtual, uma ferramenta online interativa e dinâmica. Facilita a anexação de materiais, tais como vídeos, textos, e imagens, segundo Sérvio, 2022. Na SD, utilizamos o Padlet para os alunos fazerem a exposição de suas produções, tendo a oportunidade de visualizar as produções de toda a turma.

GOOGLE IMAGENS

É um serviço de busca por imagens que possibilita consultar a partir de um assunto específico. É uma ferramenta muito utilizada para a realização de atividades que requerem a predominância da linguagem não verbal. Na SD foi um recurso utilizado em diversas propostas de atividades.





16







CANVA

É um editor gráfico que possibilita usar a criatividade a partir do próprio layout ou usando modelos prontos disponibilizados na própria ferramenta, segundo Kiefer, 2020. Na SD utilizamos, principalmente, ao trabalharmos o gênero textual Propaganda.

PICSART

É uma ferramenta muito utilizada para edição de vídeos, fotos, segundo Andrade,Ferreti,2020. Na SD empregamos nas atividades referentes ao gênero textual Notícia, o que possibilitou uma seleção maior de imagens para ilustrar as informações.

PIXTON

É um site onde se pode produzir histórias em quadrinhos com mais facilidade e agilidade, segundo Silva, Oliveira,2018. Na SD, ao trabalharmos a produção de Histórias em quadrinhos, foi uma ferramenta que muito auxiliou no desenvolvimento da montagem do gênero.





17







PAINT

É um editor gráfico que edita imagens de variadas formas, segundo Christino, 2017. Na SD, a habilidade criatividade foi uma constante em diversos momentos. Essa ferramenta possibilitou a ampliação do nível de criatividade dos educandos.











CONCLUSÃO

A Sequência Didática e as ideias apresentadas neste e-book visam a alcançar os objetivos traçados nesta proposta pedagógica. Assim, a partir das atividades sugeridas, espera-se que o aluno, de forma significativa, desenvolva as habilidades de interpretar textos das diversas áreas do conhecimento, assim como produzir e criar textos, a partir do estudo dos gêneros textuais.

Como aporte para a aprendizagem, este material espera que o estudante alcance o domínio das ferramentas digitais e reconheça a relevância do Foco e da Concentração nesse processo. Concomitantemente, saiba buscar, de forma autônoma, caminhos para se apropriar dessas habilidades, viabilizando ao educando a ampliação de seus conhecimentos, o exercício da cidadania e as suas realizações pessoais.









REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Geraldo Peçanha de. A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DE DAVID PAUL AUSUBEL. Youtube, 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=wZzwpF2S1uY&t=73s. Acesso em: 27 nov. 2022.

ANGRA, Glenda; FORMIGA, Nilton Soares; DE OLIVEIRA, Patrícia Simplício; COSTA, Marta Miriam Lopes; FERNANDES, Maria das Graças Melo; DA NOBREGA, Maria Miriam. Analysis of the concept of Meaningful Learning in light of the Ausubel's Theory. Revista Brasileira de Enfermagem, scielo.br, 4 jul. 2018. DOI https://doi.org/10.1590/0034-7167-2017-0691. Disponível em: https://www.scielo.br/j/reben/a/GDNMjLJgvzSJKtWd9fdDs3t/?lang=en. Acesso em: 27 nov. 2022.

APRENDIZAGEM significativa: a teoria de David Ausubel. Youtube: [s. n.], 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=-wCL9Wn7UP4. Acesso em: 27 nov. 2022.








ARANTES, Sheila. Sequência Didática: fundamentada na Aprendizagem Significativa como facilitadora no processo de Alfabetização e Letramento mediada pelas novas tecnologias digitais. 1º. ed. [S. l.]: Appris, 2022. 111 p. ISBN 978-65-250-0091-6.

BACICH, Lilian; MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora. Penso, [s. l.], 2017.

DA SILVA, Elisangela Maria; DE OLIVEIRA, Robson Santos. O USO DE HQS PIXTON COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO DA COESÃO E DA COERÊNCIA. EntreLetras, v. 9, n. 3, p. 88-112, 2018.

DE ANDRADE SANTOS, Sandra Virgínia Correia; FERRETE, Anne Alilma Silva Souza; DE OLIVEIRA, Derli Machado. As Tecnologias Digitais Móveis no processo de letramento visual: uma experiência com o app PicsArt. Signum: Estudos da Linguagem, v. 23, n. 1, p. 113-132.

DE SOUZA, E. S.; GOMES, I. C. As características das gerações na sala de aula / The characteristics of generations in the classroom. Brazilian Journal of Development, [S. l.], v. 8, n. 1, p. 7895–7909, 2022. DOI: 10.34117/bjdv8n1-530. Disponível em: https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/43472. Acesso em: 27 nov. 2022.








CHRISTINO, Raquel Rozan et al. O Uso do Objeto de Aprendizagem Tux Paint na Produção Escrita em Língua Portuguesa com Alunos Surdos. Revista Pleiade, v. 11, n. 21, p. 32-38, 2017.

COMPETÊNCIA 5: Cultura Digital. Youtube: Base Nacional Comum Curricular, 2018. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ZsNHx4c4e_4&list=PLY2JgcssG6GSo8LBzbyqIqyQiHg3dXpsv. Acesso em: 27 nov. 2022.

EDUCATECH, O que é o Kahoot[S.I.]EDUCATH,2019, disponivel em:htpp//www.educath.pt/kahoot/acessado em 27 nov. 2022.

EPISÓDIO 1 | As competências do Século XXI. Youtube: [s. n.], 2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=6NPAonwXLYk. Acesso em: 27 nov. 2022.

EPISÓDIO 7 - Tecnologia na Educação. Youtube: [s. n.], 2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=kx5cfZZexy0. Acesso em: 27 nov. 2022.

FERREIRA, Lillian Franciele Silva. O uso do aplicativo Canva Educacional como recurso para avaliação da aprendizagem na Educação Online. Society and Development Research, [s. l.], 2020.








GRASEL DA SILVA, P.; SOUSA DE LIMA, D. PADLET COMO AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM NA FORMAÇÃO DE PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO. RENOTE, Porto Alegre, v. 16, n. 1, 2018. DOI: 10.22456/1679-1916.86051. Disponível em: https://www.seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/86051. Acesso em: 21 nov. 2022.

JUNIOR, João Batista Bottentuit. O aplicativo Kahoot na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real. In: Livro de atas X Conferência Internacional de TIC na Educação–Clallenges. 2017. p. 1587-1602.

JÚNIOR, Israel Domingos dos Santos; ARAÚJO, Célia Maria de. Sequência Didática: Uma Proposta Metodológica para Produção de Histórias em Quadrinhos Digitais. Anais, Volume XVI, [s. l.], 2021. DOI http://dx.doi.org/10.29380/2021.15.08.10. Disponível em: https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/16558/2/SequenciaDidaticaPropostaMetodologica.pdf. Acesso em: 27 nov. 2022.








KIEFER, A. P., & LAMPERT Batista, N. (2020). Pensando a sala de aula invertida e o CANVA como ferramentas didáticas para o ensino remoto. Metodologias E Aprendizado, 2, 143–156. https://doi.org/10.21166/metapre.v2i0.1421

LEFRANÇOIS, Guy R. Teorias da aprendizagem. [S. l.]: Cengage Learning, 2008. 479 p. ISBN 978-85-221-0622-6.

LIMA ,Claudia Lucia. QUEIROZ, Erika Cristina Silva Batista. SANT'ANNA, Geraldo José. A Relação Entre Concentração e Aprendizagem: O Uso De Tidc Para A Aprendizagem Do Aprender. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 03, Ed. 11, Vol. 05, pp. 161-186 Novembro de 2018. ISSN:2448-0959

MONTEIRO, Marluce Maria Costa. DESAFIOS DA PRATICA DOCENTE NO PROCESSO EDUCACIONAL. Revista GeTec, [s. l.], 18 nov. 2019. Disponível em: https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/getec/article/view/1905. Acesso em: 27 nov. 2022.








MORAN, J. Como transformar nossas escolas Novas formas de ensinar a alunos sempre conectados. [s.l: s.n.]. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2017/08/transformar_escolas.pdf>. Acesso em: 25 out. 2022.

O FOCO triplo: Uma nova abordagem para a educação. 1°. ed. [S. l.]: Objetiva, 2015. 128 p. ISBN 978-85-390-0724-0.

PRAIS, Jaqueline Lidiane de Souza; ROSA, Vanderley Flor da. Nuvem de palavras e mapa conceitual: estratégias e recursos tecnológicos na prática pedagógica. Nuances: estudos sobre Educação, Presidente Prudente-SP, p. 201-219, 2017.

ROCHA, Ricael Spirandeli; MORAES, Bruna Lara Campos de. Aplicação de ferramenta digital utilizando a gallery walk: o uso do canva como estratégia didática no ensino técnico. Congresso Internacional de Educação e Tecnologias, [s. l.], 2020.

SANTOS, Willian Lima et al. Cultura digital e BNCC: contradições e desafios para a prática docente Digital culture and BNCC: contradictions and challenges for teaching practice. Brazilian Journal of Development, v. 7, n. 6, p. 55908-55921, 2021.








SÉRVIO, Gabriel, Padlet: O que é, como funciona e como usar, OLHAR DIGITAL. 14/01/2022. Disponível em: https://olhardigital.com.br/2022/01/14/tira-duvidas/padlet-o-que-e-como-funciona-e-como-usar/. Acessado em:27/11/2022.

UGALDE; Maria Cecília Pereira; ROWEDER, C. Sequência didática: uma proposta metodológica de ensino-aprendizagem. Educitec - Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico, Manaus, Brasil, v. 6, n. ed.especial, p. e99220, 2020. DOI: 10.31417/educitec.v6ied.especial.992. Disponível em: https://sistemascmc.ifam.edu.br/educitec/index.php/educitec/article/view/992. Acesso em: 27 nov. 2022.

UMA ANÁLISE crítica da competência cultura digital na Base Nacional Curricular Comum. Ciência & Educação (Bauru), [s. l.], 2021. DOI https://doi.org/10.1590/1516-731320210034. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ciedu/a/xPtrsyZK5Sd4bPctZwC4wYd. Acesso em: 27 nov. 2022.




APÊNDICE A

SEQUÊNCIA DIDÁTICA - DIA 1

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐

Aluno: Márcia Regina dos Santos Oliveira	E-mail: marciareginaolivera@yahoo.com.br
Professor (a) Revisor (a) Sheila Arantes	E-mail: sheila@csaber.com.br

Eixo Temático: Foco e concentração: visando à ampla interpretação nas diferentes áreas do conhecimento

Conteúdo: Trabalhar o foco e a concentração, considerando que a interpretação é o ponto de partida para a aprendizagem. Sendo essenciais para a leitura ampla em todos os componentes curriculares. Partindo desse princípio, iniciar com a observância, identificação e elaboração de gêneros textuais.

Turma e Segmento em que será aplicada a SD: 7 ano do fundamental 2

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

Objetivos esperados	Interpretar e compreender textos, verbais e não verbais, das diversas áreas do conhecimento. Produzir textos com recursos analógicos e digitais.

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

No contexto diário das escolas municipais, há alunos do segundo segmento do Ensino Fundamental que apresentam dificuldade de leitura e interpretação, necessárias a todas as áreas do conhecimento.

Por esse motivo, a presente Sequência Didática tem o intuito de estimular a concentração e o foco, indispensáveis para os aspectos linguísticos, criação, compreensão, assimilação e efetiva aprendizagem.

Nessa perspectiva, a partir de uma abordagem interpretativo, o trabalho será conduzido através dos gêneros textuais.

Esta Sequência Didática será aplicada no seguinte contexto:

Local: Escola Municipal Irineu Marinho

Discentes: Turma com 20 alunos aproximadamente - Ensino Fundamental II - 7º ano

Docente: Professora de Língua Portuguesa e professora generalista de Projetos de correção de fluxo.

Etapas: 5 (subdivididas em diferentes momentos)

1ª Etapa: **Apresentação do tema:** Gêneros textuais.

2ª Etapa: **A comunicação - Construção conceitual coletiva do tema.**

3ª Etapa: **Produção textual -** Os alunos serão motivados a criar suas próprias produções a partir do tema.

4ª Etapa: **Gênero textual: Propaganda -** Identificação e produção.

5ª Etapa: **Avaliação:** Os alunos serão estimulados a opinarem a respeito da experiência vivenciada no dia, assim como citar, caso tenham percebido, as dificuldades de recursos analógicos e/ou digitais.

2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Apresentação do tema e Contextualização) **Tempo estimado: 20 min**	A professora apresentará o tema para a turma seguindo os passos abaixo: Iniciará modificando o ambiente de sala de aula, de modo a causar um impacto nos educandos. As carteiras estarão dispostas em círculo. Computadores e projetores posicionados para projetar em diferentes paredes do ambiente. A sala deverá estar escura na entrada dos alunos, o que causará curiosidade. Nesse momento, a professora projetará os gêneros textuais, previamente selecionados por ela. **Exemplos:**

28

APÊNDICE A

SEQUÊNCIA DIDÁTICA - DIA 1

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	   A professora deverá orientá-los a se movimentarem, observarem, vivenciarem as letras projetadas, tocarem nas paredes. Em seguida a essa experiência, a professora fará a Problematização, lançando as seguintes perguntas para reflexão: Todas as imagens projetadas foram iguais? Pode-se dizer que houve comunicação em todas elas? De que maneiras podemos nos comunicar? **1° Momento:** A professora acenderá as luzes, desligará os projetores e solicitará que os alunos se sentem em círculo, conforme a disposição das carteiras. Dará início à reflexão, questionando o que havia de semelhante e de diferente nas projeções? Que detalhes estavam diferindo uma da outra? **2° Momento:** A professora abordará a respeito dos conhecimentos prévios dos alunos a partir dos questionamentos abaixo: Com que tipo de comunicação você se depara no seu dia a dia, fora da escola? Quais modalidades de coreunicação você tem contato na escola? Só há comunicação através da palavra? **3° Momento:** A partir do conhecimento prévio dos alunos, aliado à experiência vivenciada pelos mesmos, a professora conduzirá a turma a construir, coletivamente, o conceito de Gêneros Textuais e fará um cartaz, com o conceito construído. Para a elaboração do cartaz, a professora utilizará cartolina e caneta hidrocor. Nesse contexto, espera-se que os alunos teçam comparações de seus conhecimentos prévios com o tema abordado, dando à professora uma visão e avaliação das abordagens que precisam ser revistas.
1° Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais (Recursos e estratégias) Tempo estimado: 50 min	**1° Momento:** A professora levará uma caixa contendo várias palavras soltas, escritas em pequenos cartões de diferentes cores. Iniciará a atividade lançando uma palavra, que será sorteada, na hora, por um dos alunos. Utilizando papel, caneta, lápis e borracha, cada aluno poderá empregar a palavra para produzir uma modalidade de comunicação.

APÊNDICE A

SEQUÊNCIA DIDÁTICA - DIA 1

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Exemplos: história em quadrinhos e-mail música notícia bilhete carta mensagem de whatsapp comunicado cartaz **2° Momento:** Conforme os alunos forem terminando a produção, cada aluno passará o registro da folha para o computador, após a revisão da professora. Quando todos tiverem terminado, as suas produções também serão projetadas, conforme a dinâmica no início da aula, com as luzes apagadas e os projetores ligados. O objetivo dessa atividade é mostrar que cada um dos educandos pode ser autor, protagonista, a partir de suas produções. Assim, a turma poderá assistir e observar a criatividade de cada um dos alunos, elevando a autoestima dos mesmos. **Aplicativos sugeridos**: Canva, FlcArt, Padlet **3° Momento:** Com as luzes acesas e os recursos tecnológicos desligados, os alunos novamente se sentarão em círculo e farão a exposição oral do motivo da escolha do gênero textual que produziu na atividade pedida, no segundo momento desta etapa.
4° 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 estimado: 60 min	**1° Momento:** **Atividade:** Dividir a turma em 4 equipes. Cada grupo receberá um gênero textual diferente, selecionado pela professora. A tarefa da equipe será descrever as características da modalidade recebida e fazer uma breve apresentação para a turma. **Exemplos**: entrevista receita letra de música manual de instrução **Objetivos da atividade:** Estimular a percepção da importância de saber ouvir para compreender, assim como ordenar a linguagem oral de modo que os interlocutores compreendam, com clareza, a comunicação. O foco e a concentração serão explorados a partir dos detalhes que deverão identificar em cada gênero textual. **2° Momento:** Gênero textual: Propaganda Apresentar, projetando no quadro branco, 5 tipos de gêneros, dos quais 3 serão propagandas. **Exemplos**: 1 charge 1 bula de medicamento

30

APÊNDICE A

SEQUÊNCIA DIDÁTICA - DIA 1

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	3 propagandas Pedir para que identifiquem quais são propagandas, a partir do conhecimento prévio dos alunos. Verificar o que as 3 propagandas selecionadas têm em comum. **3° Momento:** O professor desenvolverá outra atividade em grupo, aproveitando a formação da equipe anterior. Cada equipe, utilizando um computador, deverá selecionar propagandas veiculadas pelos meios de comunicação e identificar as características desse gênero, atentando para as seguintes questões: A propaganda é atrativa? As imagens foram bem selecionadas? A escolha das palavras foi adequada? A propaganda está de acordo com o perfil do público-alvo? Que alterações você faria para torná-la mais atrativa ainda? **Atividade em equipe:** Produzir, utilizando-se das tecnologias digitais, propagandas, podendo ser de: 1 produto 1 campanha 1 evento **Objetivo:** Empregar as tecnologias digitais a serviço de suas produções, com a finalidade de que percebam, que através dessas ferramentas, há a ampliação de recursos para expressarem suas habilidades. **Aplicativos sugeridos:** Canva, PicArt, Powerpoint, Padlet
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 estimado: 10 min** Estimular a concentração, o foco, a partir da observação, do senso crítico e da autoavaliação de sua produção e do que foi vivenciado pela turma, em sala de aula. Para tanto, os alunos poderão fazer uma síntese e avaliação oral do que vivenciaram nesse dia. Gamefição: Kahoot - https://create.kahoot.it/share/dia-2-etapa-5/15265811-6b77-4eb7-8abd-020739b08e60 Pensar, coletivamente, em estratégias para sanar as dificuldades analógicas e/ou digitais.	
Recursos Digitais	Computadores, projetores, aplicativos.
Recursos Analógicos utilizados	Folha de papel ofício ou de caderno, caneta, lápis, borracha, caneta hidrocor, cartolina.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Atividades produzidas nas etapas 3 e 4.
Observações:	

APÊNDICE A

SEQUÊNCIA DIDÁTICA - DIA 2

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 2 x 3 ☐

Aluno: Márcia Regina dos Santos Oliveira	E-mail: marciareginaolivera@yahoo.com.br
Professor (a) Revisor (a) Sheila Arantes	E-mail: sheila@csaber.com.br

Eixo Temático: Foco e concentração: visando à ampla interpretação nas diferentes áreas do conhecimento.

Conteúdo: Trabalhar o foco e a concentração, considerando que a interpretação é o ponto de partida para a aprendizagem. Sendo essenciais para a leitura ampla em todos os componentes curriculares. Partindo desse princípio, iniciar com a observância, identificação e elaboração de gêneros textuais.

Turma e Segmento em que será aplicada a SD: 7° ano do fundamental 2

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

Objetivos esperados	Interpretar, compreender notícias que abordem as diversas áreas do conhecimento. Retomar o tema da aula anterior. Ampliar os conhecimentos a respeito dos gêneros textuais.

1ª Etapa: Tomada de Consciência **(Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem).**
A presente Sequência Didática tem por objetivo dar continuidade à relevância da interpretação, presente em todas as áreas do conhecimento. Nessa perspectiva, perpassando pelos gêneros textuais, dar-se-á ênfase à Notícia, por ser uma modalidade que transita em todos os componentes curriculares. Assim, espera-se que o educando observe que, para todos os conhecimentos, se faz necessária a interpretação, que por sua vez, envolve foco e concentração.
Etapas: 5 (subdivididas em diferentes momentos)
1° Etapa: Informar para saber: o papel da notícia no dia a dia das pessoas.
2° Etapa: O acesso às notícias e as fake news.
3° Etapa: Produção de notícias.
4° Etapa: Desmembrar a notícia para entender.
Notícias e interdisciplinaridade.
5° Etapa: Avaliação das atividades do dia.
A importância da notícia e o poder das mesmas na sociedade.
Recursos tecnológicos utilizados: Computador, celular, projetor.

2° Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Apresentação do tema e Contextualização) Tempo estimado: 30 min	A professora projetará no quadro branco, uma imagem antiga de um menino jornaleiro. Perguntará à turma se a imagem remete a algum gênero textual, tema da aula anterior. Iniciará sugerindo que a turma faça a descrição oral da cena projetada. Após a imagem ter sido bem explorada pela turma, a professora levantará as seguintes questões: Analisando a imagem, o que o menino está fazendo? Qual é a finalidade dele naquele local? O material que ele carrega nas mãos tem que objetivo? O que ele deve estar falando para as pessoas? O assunto que ele deve estar falando é de interesse pessoal ou de interesse público? **Objetivos:** Despertar a curiosidade. Motivar os alunos a praticar leitura de imagens. **1° Momento:** A professora apresentará vários recortes de notícias, apresentadas por diferentes fontes, coladas num cartaz, confeccionado em cartolina e afixado na sala de aula. **Exemplos:** jornal impresso revista internet

APÊNDICE A

SEQUÊNCIA DIDÁTICA - DIA 2

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	televisão Analisando os recortes com os alunos, a professora questionará à turma a respeito do acesso que eles costumam ter a esse tipo de comunicação. Lançará perguntas, fazendo um elo com a aula anterior. . Podemos dizer que esses recortes também são gêneros textuais? Por quê? . O que há de comum entre eles? . Sendo um gênero textual, a qual das modalidades pertence? Espera-se que a turma identifique como gênero textual " Notícia". **2° Momento:** A professora iniciará lançando a pergunta: . Que notícias vocês costumam receber no dia a dia? . Através de que fontes vocês acessam as notícias, com mais frequência? . De que maneira vocês tentam distinguir as notícias verdadeiras, das falsas? . Vocês sabem o que significa Fake News? A partir das respostas, construir, coletivamente, o conceito do gênero textual notícia. **Objetivo:** A partir dos conhecimentos prévios, a respeito desse gênero textual, abordar novos conhecimentos, nesse caso, o conceito e as características de uma notícia. **3° Momento:** A professora, dividindo a turma em 4 equipes, pedirá que os alunos, utilizando o computador ou o celular, selecionem notícias. Cada equipe deverá estabelecer a análise da relevância da notícia para a sociedade e, posteriormente, apresentar para a turma. **Objetivos:** Fazer com que os alunos foquem na seleção das notícias, utilizando recursos digitais. Desenvolver o senso crítico ao analisar a relevância da notícia.
3° Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais (Recursos e estratégias) Tempo estimado: 50 min	**1° Momento:** A professora fará o sorteio de alguns temas, utilizando uma caixa contendo cartões com os temas selecionados: **Exemplos:** - Sustentabilidade - Dados estatísticos - Corpo humano - História do Brasil Com a mesma formação das equipes da etapa anterior, um aluno de cada grupo, a critério da equipe, será chamado para o sorteio. A equipe, utilizando tecnologias digitais: computador, celular, tablet, deverá produzir e ilustrar uma fake news abordando o tema sorteado. **Aplicativos sugeridos:** Canva, PowerPoint **2° Momento:**

APÊNDICE A

SEQUÊNCIA DIDÁTICA - DIA 2

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	televisão Analisando os recortes com os alunos, a professora questionará à turma a respeito do acesso que eles costumam ter a esse tipo de comunicação. Lançará perguntas, fazendo um elo com a aula anterior. . Podemos dizer que esses recortes também são gêneros textuais? Por quê? . O que há de comum entre eles? . Sendo um gênero textual, a qual das modalidades pertence? Espera-se que a turma identifique como gênero textual " Notícia". **2° Momento:** A professora iniciará lançando a pergunta: . Que notícias vocês costumam receber no dia a dia? . Através de que fontes vocês acessam as notícias, com mais frequência? . De que maneira vocês tentam distinguir as notícias verdadeiras, das falsas? . Vocês sabem o que significa Fake News? A partir das respostas, construir, coletivamente, o conceito do gênero textual notícia. **Objetivo:** A partir dos conhecimentos prévios, a respeito desse gênero textual, abordar novos conhecimentos, nesse caso, o conceito e as características de uma notícia. **3° Momento:** A professora, dividindo a turma em 4 equipes, pedirá que os alunos, utilizando o computador ou o celular, selecionem notícias. Cada equipe deverá estabelecer a análise da relevância da notícia para a sociedade e, posteriormente, apresentar para a turma. **Objetivos:** Fazer com que os alunos foquem na seleção das notícias, utilizando recursos digitais. Desenvolver o senso crítico ao analisar a relevância da notícia.
3° Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais (Recursos e estratégias) Tempo estimado: 50 min	**1° Momento:** A professora fará o sorteio de alguns temas, utilizando uma caixa contendo cartões com os temas selecionados: **Exemplos:** - Sustentabilidade - Dados estatísticos - Corpo humano - História do Brasil Com a mesma formação das equipes da etapa anterior, um aluno de cada grupo, a critério da equipe, será chamado para o sorteio. A equipe, utilizando tecnologias digitais: computador, celular, tablet, deverá produzir e ilustrar uma fake news abordando o tema sorteado. **Aplicativos sugeridos:** Canva, PowerPoint **2° Momento:**

APÊNDICE A

SEQUÊNCIA DIDÁTICA - DIA 2

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Enfatizar a importância da interpretação nos diversos componentes curriculares.
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 estimado: 10 min** A professora pedirá para que a turma se organize em círculo, para fazer uma síntese do tema e das atividades desenvolvidas. A docente solicitará avaliação da turma para saber se acharam interessante, se gostaram de participar e se dariam outras sugestões para o tema trabalhado. Utilizando computadores ou celulares, os alunos deverão avaliar a aula, buscando imagens que expressem positivo ou negativo. **Objetivo:** Estimular a participação. Fazer o educando se sentir protagonista do processo de aprendizagem.	
Recursos Digitais	Computadores, projetores, aplicativos.
Recursos Analógicos utilizados	Folha de papel ofício ou de caderno, caneta, lápis, borracha, caneta hidrocor, cartolina.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Atividades produzidas na etapa 4.
Observações:	

APÊNDICE A

SEQUÊNCIA DIDÁTICA - DIA 3

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.





Espera-se que que os alunos identifiquem os personagens.
A professora pedirá aos alunos que citem as características físicas e psicológicas desses personagens.
Em seguida, a docente, perguntará aos alunos:

Se já identificamos que esses personagens representam um gênero textual, qual seria o nome desse gênero?

Espera-se que a turma identifique que o gênero textual é História em quadrinhos.

Objetivos:

1° Momento:
A professora ampliará o conceito de história, citando que histórias são narrativas.
Perguntará à turma:

. Que narrativas vocês já leram ou ouviram?

Em seguida, a professora listará, no quadro branco, as respostas:
Exemplos: Conto de fadas
Fábulas
Lendas
Novelas

APÊNDICE A

SEQUÊNCIA DIDÁTICA - DIA 3

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Com recursos tecnológicos, montará um game alusivo à história criada e seus personagens. **3º Momento:** Cada equipe, utilizando computadores e celulares, apresentará o game para a turma, orientando como deverá ser a participação dos alunos. De preferência, a turma deverá desenvolver a atividade no laboratório de informática, se houver na escola. **Aplicativos sugeridos:** Kahoot **Objetivo: Fazer uso de tecnologias para produção de narrativas.**

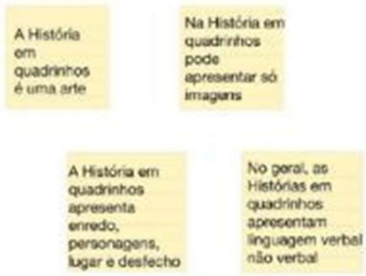
5ª Etapa: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos.

Tempo estimado: 10 min

A professora orientará a turma a montar um Padlet com as 4 histórias produzidas.

Com a montagem concluída, a professora pedirá que a turma faça uma síntese da aula e avalie, comente, as produções feitas e a aprendizagem do dia. Principalmente, comparando os conhecimentos anteriores com os novos conhecimentos.

Utilizando o aplicativo Canva, a professora pedirá à turma para selecionar os novos conhecimentos assimilados na aula.



A professora deverá avaliar o interesse da turma em fazer um trabalho de campo. Havendo o interesse, viabilizar a visita da turma a uma redação de veículos de comunicação que produzam histórias em quadrinho.

Recursos Digitais	Computadores, projetores, aplicativos.
Recursos Analógicos utilizados	Caderno, caneta, lápis
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Atividades produzidas na etapa 5.

APÊNDICE A

SEQUÊNCIA DIDÁTICA - DIA 3

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Atividades para o Caderno Digital se houver.	Atividades produzidas na etapa 5.
Observações:	

41







AUTORES

MÁRCIA REGINA DOS SANTOS OLIVEIRA

Professora de Língua Portuguesa graduada pela UFRJ (1988).

Bacharel em Língua Portuguesa e Literaturas pela UFRJ (1988).

Desde 1989 dedica-se ao magistério. Atuou como docente das redes pública e privada de Ensino Fundamental e Médio. Exerceu as funções de Coordenação Pedagógica e Co-gestora em unidade escolar da Fundação de Apoio à Escola Técnica (FAETEC).

Atualmente é regente de turma da Rede Municipal do Rio de Janeiro, onde tem larga experiência como professora generalista em projetos de correção de fluxo.











AUTORES

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.











AUTORES

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:
sistemas de suporte a operação de plantas nucleares (realidade virtual e inteligência artificial); sistemas para treinamento de operadores de salas de controle (realidade virtual); sistema para planejamento e visualização de instalações nucleares e radiativas (realidade virtual); divulgação científica da área nuclear (realidade virtual); sistemas para treinamento de profissionais da área da saúde quanto a procedimentos e diretrizes de radioproteção; área de ensino (realidade virtual).











AUTORES

ANA PAULA LEGVY

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);











AUTORES

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 Cientifica 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).











AUTORES

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).











AUTORES

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
11/2013 até 07/2014 - Bolsista TCT











AUTORES

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 instituição.





ANEXOS
Anexo A – Carta de Anuência – SME

PREFEITURA
DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO
Secretaria Municipal de Educação
Subsecretaria de Ensino

CARTA DE ANUÊNCIA

Declaramos que esta Instituição concorda em participar do Projeto de Pesquisa Acadêmica de **Marcia Regina dos Santos Oliveira**, aluna do curso de Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação, pertencente ao Centro Universitário Carioca- UniCarioca, denominado: *"UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR O FOCO E A CONCENTRAÇÃO DOS ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL POR MEIO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS"*. Processo SME-PRO-2023/20556.

Declaramos ainda, conhecer e cumprir as Resoluções Éticas Brasileiras, em especial as Resoluções CNS/MS nº 466/2012 e 510/2016.

A autorização para a realização da Pesquisa está condicionada à aprovação final da proposta pelo Comitê de Ética em Pesquisa, responsável por sua avaliação e, também, de Equipe Avaliadora da Secretaria Municipal de Educação da Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro.

Rio de Janeiro, 05 de junho de 2023.

Thamires Oliveira Pereira

THAMIRES OLIVEIRA PEREIRA
Assistente I - E/SUBE
Matrícula: 335.913-0

Rua Afonso Cavalcanti, n.º 455 – sala 412 – Bl. I – CASS Cidade Nova – Rio de Janeiro – RJ 20211-110
Telefone: (21) 2976-2296 e-mail: convenios.pesquisas@rioeduca.net

Digitalizada com CamScanner

Anexo B – Autorização para pesquisa acadêmica

56

PREFEITURA DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO
Secretaria Municipal de Educação
Subsecretaria de Ensino

AUTORIZAÇÃO PARA PESQUISA ACADÊMICA

À Coordenadora da 5ª CRE,

Autorizamos a realização do Projeto de Pesquisa Acadêmica de **Márcia Regina dos Santos Oliveira**, mestranda do programa de Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário Carioca, denominado **"Uma proposta pedagógica para estimular o foco e a concentração dos alunos do ensino fundamental por meio de tecnologias digitais"**, processo **SME-PRO-2023/20556**, de acordo com o Parecer Favorável do Comitê de Ética em Pesquisa da Secretaria Municipal de Saúde do Rio de Janeiro – SMS RJ e da E/SUBE/CEF/GAF.

O Parecer da E/SUBE/CEF/GAF regista, no parecer favorável, anexado aos autos deste processo, a importância do encaminhamento dos resultados desse projeto de pesquisa à Secretaria Municipal de Educação, na forma de um relatório, mais especificamente à Gerência que assinou o parecer.

O objetivo da pesquisa é "desenvolver uma proposta pedagógica a fim de favorecer o foco e a concentração dos educandos do ensino fundamental II, a partir do estudo dos gêneros textuais aliados às tecnologias digitais". O público-alvo consiste em alunos do Ensino fundamental II e será realizada na E.M Irineu Marinho (5ª CRE) com os alunos do 7º ano.

A pesquisadora não realizará entrevista. A pesquisa poderá fazer uso de gravação, fotografia ou áudio, desde que preenchidos, em acordo, os termos de consentimento que integram este processo.

A pesquisadora se compromete a respeitar a rotina da Unidade Escolar e a divulgar os resultados a Subsecretaria de Ensino, conforme a Portaria E/SUBE nº 7/2022.

A pesquisa terá validade até novembro de 2023.

Este documento deverá ser entregue na Sede da 5ª CRE.

Rio de Janeiro, 10 de agosto de 2023.

THATIANA DE SANT'ANNA GONÇALVES
ASSITENTE II – E/SUBE
MATR. 259.844-9

Rua Afonso Cavalcanti, n.º 455 – sala 412 – Bl. I – CASS Cidade Nova – Rio de Janeiro – RJ 20211-110
Telefone: (21) 2976-2296 e-mail: convenios.pesquisas@rioeduca.net

SMEPRO202320556V01

Assinado com senha por THATIANA DE SANT ANNA GONCALVES - 10/08/2023 às 10:07:23.
Documento Nº: 2599808.24268870-6045 - consulta à autenticidade em
https://acesso.processo.rio/sigaex/public/app/autenticar?n=2599808.24268870-6045

SIGA