CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

MONIQUE LEANDRO OLIVEIRA LIMA

PROMOÇÃO DA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL MEDIADAS POR RECURSOS TECNOLÓGICOS

Rio de Janeiro
2024

MONIQUE LEANDRO OLIVEIRA LIMA

PROMOÇÃO DA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL MEDIADAS POR RECURSOS TECNOLÓGICOS

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.

Orientadoras: Professora Sheila da Silva Ferreira Arantes, **MSc.**

Professor Ana Paula Legey, **MSc.**

Rio de Janeiro
2024

L732p Lima, Monique Leandro Oliveira
Promoção da alfabetização e letramento nos anos iniciais do ensino fundamental mediadas por recursos tecnológicos / Monique Leandro Oliveira Lima ; orientadora: Sheila da Silva Ferreira Arantes; coorientadora: Ana Paula Legey de Siqueira. - Rio de Janeiro, 2024.
125 f.

Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2024.

1.Alfabetização e letramento. 2.Recursos tecnológicos. 3.Sequencia didática. 4.Aprendizagem significativa. I. Arantes, Sheila da Silva Ferreira, prof. orient. II Siqueira, Ana Paula Legey de. III.Título.

CDD:372.412

MONIQUE LEANDRO OLIVEIRA LIMA

PROMOÇÃO DA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NAS SERIES INICIAS DO ENSINOFUNDAMENTAL MEDIADAS POR RECURSOS TECNOLÓGICOS

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

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

Examinado por:

gov.br Documento assinado digitalmente
SHEILA DA SILVA FERREIRA ARANTES
Data: 22/07/2024 14:39:01-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Sheila da Silva Ferreira Arantes, M. Sc.
(UniCarioca)Presidente da Comissão Examinadora

Profa. Adriana da Silva Lisboa Tomaz, D. Sc.
(UniCarioca)

Profa. Ana Valéria de Figueiredo da Costa, D. Sc.
(UERJ)

Rio de Janeiro2024

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à toda minha família em especial meu esposo e filhos por todo apoio e compreensão das minhas muitas horas que tirei para estar estudando enquanto poderia estar com eles. Aos meus professores que contribuíram e foram imprescindíveis na minha caminhada, em especial a professora Sheila que me ajudou em toda pesquisa e projetos realizados.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu esposo Nilo Cesar Lima Miquelino que sempre esteve presente durante minha caminhada profissional e em especial nessa caminhado do mestrado, me dando todo apoio, incentivo, me levando e me buscando na rodoviária noites e madrugadas, sem se importar com a hora, cuidando dos nossos filhos para que eu pudesse participar de todas as aulas tanto presenciais como on-line, que mesmo em todos momentos de luta e dificuldades não largou a minha mão em nenhum momento para que eu alcançasse esse sonho.

A minha mãe Mônica Aparecida Leandro Oliveira que dava todo apoio necessário ao meu esposo na minha ausência e por todas as noites de oração pelas minhas viagens para que Deus me protegesse, mulher orante e forte que me ensinou a lutar pelos meus sonhos.

A meu pai Manoel Alves Oliveira que em todos os momentos me incentiva a estudar, que lê o que envio para ele e faz todas as ponderações tão importantes para mim, que é exemplo de leitor de pensamento crítico e que todas as noites da minha viagem chegava para ficar com os netos (as) enquanto meu esposo ia me levar e buscar, que se fazia presente rindo e brincando fazendo nossas vidas mais alegres em especial das minhas filhas.

A minha diretora Patrícia Santana Vieira que tem me incentivado e me apoiado nessa etapa final, e com toda compreensão, que tem compartilhado comigo seu conhecimento agregando bastante no desenvolvimento desse trabalho de conclusão a essa profissional incrível que estou trabalhando não só como profissional mais como pessoa admirável que se tornou uma amiga no dia-a-dia meu muito obrigado.

À minha turma de Mestrado, famosa turma 12, não é porque é a turma que fiz parte mais me atrevo dizer que é a melhor de todas até agora com sua característica humanitária e com muita empatia, com todos do seu jeito ajudando um ao outro.

Aos meus professores da UNICARIOCA que sempre tiveram dispostos a ajudar em todos os momentos.

Aos coordenadores do curso de Mestrado Antônio Carlos Mol e Ana Paula Legey, por serem presentes e estarem sempre abertos a nos ouvir e acompanhar a turma em todos os momentos.

Ao professor Leonardo Trota que brilhantemente dava suas aulas com toda irreverência e atiçando nosso senso crítico.

A professora Luciane Conrado animada, alegre com seu jeito diferente de enxergar a vida, levando leveza em suas aulas, apresentando assuntos interessantes e que eu não conhecia como a soft skills e a curadoria.

A professora Regina Célia Pereira de Moraes, quanta sabedoria em uma pessoa só que me apresentou a Neurociência e me vez voltar a sonhar com um sentimento já morto dentro de mim que era a psicologia é por causa de suas aulas e da pessoa dela que me fez retornar à sala de aula para realizar um sonho antigo de cursar Psicologia, obrigada professora.

Ao meu co-orientador André Cotelli do Espírito Santo com seu jeito meninão de ser, uma pessoa que conquista a todos por onde passa, com toda paciência nos apresentou de forma leve muitos meios do uso da tecnologia, na verdade muitas vezes parece ter um computador em sua mente, me ensinou a comprar pela internet de forma segura algo que tinha muito medo, sempre prestativo e compreensivo.

E não desmerecendo nenhum dos professores, porém a mais especial minha querida orientadora Sheila da Silva Ferreira Arantes, que me ensinou que tudo é possível, que no momento de desânimo não me deixou desistir, extremamente organizada, que me apresentou a sequência didática de forma bem diferente e de como a mediação dessa metodologia faz sim diferença a vida de alunos e professores e que faz todo seu trabalho e atendimento brilhantemente por amor ao que faz.

RESUMO

A alfabetização tem sido amplamente discutida em estudos acadêmicos. A realidade nas escolas, especialmente públicas, revela que muitos alunos não alcançam a alfabetização, mas continuam avançando para séries seguintes sem superar essa limitação. Frequentemente, os fatores que contribuem para a falta de alfabetismo não são identificados. Encontramos alunos até no 5º ano do Ensino Fundamental I que ainda não estão alfabetizados ou são analfabetos funcionais, sabendo ler, mas sem compreender o que leem ou interpretar o conteúdo ensinado. É essencial garantir equidade na educação, especialmente em alfabetização e letramento, para todos os alunos desde a infância, no tempo adequado, permitindo a continuidade eficaz do processo de ensino-aprendizagem. Foi proposta uma didática diferenciada para trabalhar a alfabetização e o letramento dos alunos na fase inicial. A metodologia utilizada é a Sequência Didática (SD), mediada por recursos tecnológicos, com o objetivo de potencializar o aprendizado. Hoje, os alunos interagem diretamente com a tecnologia, desde a televisão, que oferece aplicativos e recursos multimídia, até o celular, presente mesmo em famílias carentes e bem manejado pelas crianças. Para promover uma aprendizagem significativa, é necessário encontrar meios que despertem o interesse dos alunos pelo aprendizado. Foi publicado um e-book e realizada uma pesquisa com professores alfabetizadores sobre o uso de tecnologia e SD em sala de aula. A SD mediada por recursos tecnológicos foi aplicada em três dias não consecutivos, seguida de uma avaliação feita pelos alunos e pela professora da turma do 2º ano.

Palavras-chave: Alfabetização e Letramento, Recursos Tecnológicos, Sequencia Didática, Aprendizagem Significativa

ABSTRACT

Literacy has been widely discussed in academic studies. The reality in schools, especially public ones, reveals that many students do not achieve literacy but continue advancing to higher grades without overcoming this limitation. Often, the factors contributing to the lack of literacy are not identified. We find students even in the 5th year of Elementary School I who are still not literate or are functionally illiterate, knowing how to read but not understanding what they read or interpreting the taught content. It is essential to ensure educational equity, especially in literacy and numeracy, for all students from childhood, at the right time, to allow effective continuation of the teaching-learning process. A differentiated didactic approach was proposed to work on literacy and numeracy in the initial phase. The methodology used is the Didactic Sequence (DS), mediated by technological resources, aiming to enhance learning. Today's students interact directly with technology, from television, which provides apps and multimedia resources, to cell phones, present even in low-income families and well-handled by children. To promote meaningful learning, it is necessary to find ways that spark students' interest in learning. An e-book was published, and a survey was conducted with literacy teachers regarding the use of technology and DS in the classroom. The DS mediated by technological resources was applied on three non-consecutive days, followed by an evaluation conducted by the participating students and the teacher of the 2nd-grade class.

Keywords: Literacy and Literacy, Technological Resources, Didactic Sequence, Meaningful Learning

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABE - Associação Brasileira de Educação
BNCC – Base Nacional Comum Curricular
IBGE- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
IDEB - Índice de Desenvolvimento da Educação Básica
LDB- Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional
PAES - Pacto Pela Aprendizagem no Espirito Santo
PCN - Parâmetros Curriculares Nacionais
PNAD- Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios
PNAIC– Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa
PNLE- Plano Nacional de Educação
RVI – Realidade Virtual Imersiva
SAEB- Sistema de Avaliação da Educação Básica
SD – Sequencia Didática
SEB- Secretaria de Educação Básica
TDIC - Tecnologias digitais de informação e comunicação

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 14
1.1. Inquietação 14
1.2. Caracterização do Problema 16
1.3. Tecnologia na Educação 26
1.4. Relevância 28
1.5. Objetivos 29
1.5.1. Objetivo Geral 29
1.5.2. Objetivos Específicos 29
2. **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA** 30
2.1. Desafios da Alfabetização e Letramento nos dias atuais 30
2.2. A Sequência didática como metodologia didática no processo de Alfabetização e Letramento 33
2.3. O Uso da Tecnologia como mediação em sala de aula 33
3. **PERCURSO METODOLÓGICO** 38
4. **ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO COM A DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS** 39
4.1. Elaboração sequência didática para turma segundo ano do ensino fundamental, utilizando tecnologias como mediadoras, visando consolidar o processo da Alfabetização 39
4.2. Desenvolver um material didático em formato de e-book, fundamentado teoricamente, que apoie a proposta a sequência didática voltada para a Alfabetização do segundo na do ensino fundamental 42
4.3. Implementar a sequências didática proposta com uma turma do segundo ano do ensino fundamental 50
5. **ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO** 61
6. **CONSIDERAÇÕES FINAIS** 63
7. **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS** 68
8. **APÊNDICES E ANEXOS** 68
8.1 Sequência didática 68
8.2 APÊNDICE 2 - E-book Elaborado pela 82
8.3 APÊNDICE 3 - Termo de Assentimento Livre Esclarecido (TALE) 120
8.4 APÊNDICE 4 - Autorização do Uso de Imagem, Vídeo e Voz 124
8.5 APÊNDICE 5 - Folha de rosto para pesquisa envolvendo seres humanos 125

APRESENTAÇÃO

Meu nome é Monique e moro em Cachoeiro de Itapemirim, Espírito Santo. Sou formada em Patologia Clínica pela FAETEC de Campos dos Goytacazes, tendo concluído o curso em 2007. Após ser aprovada em concurso público, retornei à minha cidade natal para trabalhar no laboratório municipal. Trabalhando na área da saúde, decidi iniciar o curso de Licenciatura em Matemática, sendo aprovada no processo CEDERJ. Comecei meus estudos na Universidade Federal Fluminense, no polo de Bom Jesus do Itabapoana. No entanto, no 6º período, iniciei minha trajetória na Educação em 2011 como professora de 6ª a 9º ano. Devido a compromissos familiares, ao meu filho e à distância, precisei trancar a faculdade. Nesse período, continuei a dar aulas aos finais de semana em cursos profissionalizantes de laboratório e farmácia. Foi durante essa fase que me apaixonei pela área da Educação, e decidi fazer Pedagogia no meu município, além de terminar a faculdade de Matemática. Assim, deixei a área da saúde para atuar na Educação e, desde 2017, engajei-me de vez na área. Tive a oportunidade de desempenhar diversas funções nas escolas: trabalhei na sala de recursos multifuncionais, como professora de Educação Especial, nos anos finais do Ensino Fundamental como professora de Matemática, e nos anos iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano) como regente. Desde 2019, também atuo como pedagoga. Atualmente, trabalho exclusivamente como pedagoga em dois municípios próximos à minha cidade, acompanhando turmas do Pré ao Ensino Fundamental II. Essa experiência tem sido fundamental para meu crescimento profissional e pessoal, proporcionando uma visão abrangente dos diversos setores da Educação e permitindo-me acompanhar de perto as dificuldades enfrentadas pelos profissionais da área. Um dos desafios que identifiquei é o processo de alfabetização dos alunos e como isso impacta todo o processo escolar de ensino e aprendizagem, influenciando a vida pessoal e profissional dos estudantes. Reconhecendo a importância da educação em nossas vidas e a necessidade de busca constante por aprendizado, surgiu em mim o desejo de fazer um Mestrado. Iniciei a busca por um curso que atendesse minhas expectativas e que eu pudesse conciliar com a correria da vida pessoal e profissional, considerando a dificuldade de horários e a ausência de cursos de mestrado na minha cidade. Foi então que

descobri a UNICARIOCA, um mestrado com temas atuais, de qualidade e com um horário que eu poderia atender. Os semestres foram desafiadores e cansativos. Trabalhava a semana toda e, para chegar ao Rio de Janeiro, saía de Cachoeiro de Itapemirim às 23h00, chegando às 05h00 da manhã. Esperava o amanhecer na rodoviária e encontrava colegas do mestrado para dividir um Uber. Após as aulas de sábado, retornava à rodoviária para pegar o ônibus de volta à minha cidade, pois não havia outro horário disponível. Essas noites na rodoviária eram cansativas e, às vezes, eu cochilava com medo de perder o horário de embarque. Em momentos de extremo cansaço, meu marido ficava no telefone comigo para me manter acordada até meu embarque. A partir do aprendizado adquirido e das observações mediadas pelos meus professores, além das conversas com colegas de profissão, defini o tema da minha pesquisa com o objetivo de contribuir significativamente para o processo de Alfabetização e Letramento. Assim, encerrei minha trajetória no mestrado com a escrita e defesa da dissertação.

1. INTRODUÇÃO

1.1 Inquietação

A presente pesquisa busca dialogar com a organização do trabalho pedagógico por meio da proposta de sequências didáticas para a Alfabetização e os Letramentos de alunos do 2º Ano do Ensino Fundamental, utilizando recursos tecnológicos. O objetivo é promover a participação ativa dos alunos através de diferentes gêneros textuais, apresentando ferramentas e possibilidades para serem utilizadas em sala de aula, de forma a atrair os estudantes e alcançar o aprendizado de maneira lúdica, interativa e participativa.

Apesar dos avanços nas pesquisas e estudos voltados à educação, da existência de vários documentos orientadores e de novas investigações, ao observarmos a escola como um todo, ela ainda mantém um modelo de ensino mecanizado. O quadro verde foi substituído pelo quadro branco e o giz pelo pincel, mas a essência da metodologia pouco mudou. No entanto, os alunos de hoje não são os mesmos de décadas passadas. Eles aprendem de formas diferentes, recebem diversas informações simultaneamente e têm acesso a essas informações ao alcance de suas mãos. São esses alunos que frequentam as salas de aula atualmente, convivendo diariamente com a tecnologia no seu meio social. Ignorar essa realidade é negligenciar uma importante correlação entre a criança e a aprendizagem desde seu nascimento. Assim, é indispensável que o professor considere o contexto social do aluno e adapte suas aulas com novas metodologias.

O ensino da linguagem escrita mediado por instrumentos tecnológicos oferece à criança não apenas o aprendizado convencional da alfabetização, mas também expande suas habilidades de letramento. Durante esse processo, as crianças se sentem desafiadas por sua curiosidade sobre o mundo em que estão inseridas. Dessa forma, o uso desses recursos permite mediar uma aprendizagem significativa, onde o conhecimento não é adquirido por memorização mecânica, mas sim pela construção de saberes através da estrutura cognitiva do aluno, com o apoio de metodologias e conceitos que fazem sentido para ele (MOREIRA, 2011).

Por que, atualmente, temos tantas crianças que ainda não foram alfabetizadas no 3º, 4º e até no 5º ano do Ensino Fundamental I, especialmente

nas escolas localizadas em regiões de maior vulnerabilidade social (MALHI, 2017)? Uma pesquisa realizada após a pandemia pelo Instituto Lemann constatou que: “Os números também evidenciam as desigualdades históricas do país, agora aprofundadas pela pandemia: enquanto 43% dos estudantes negros estão no grupo de risco de abandonar a escola, esse número cai para 35% entre os brancos. Em relação às diferenças socioeconômicas, o problema afeta quase metade dos estudantes das famílias que vivem com apenas um salário mínimo, em contraste com os 31% daquelas com renda entre dois e cinco salários mínimos. O risco é ainda maior nas áreas rurais (51%) do que nas urbanas (39%) e incide mais na região Nordeste (50%) do que na região Sul (31%)” (Datafolha/Fundação Lemann, Itaú Social, BID, 2021).

Vale ressaltar que as condições socioeconômicas, a estrutura familiar e um possível desinteresse por parte do aluno nas atividades escolares são fatores que contribuem para o baixo rendimento (BITENCOURT, 2019).

Através das habilidades propostas pela Base Nacional Comum Curricular (2018) de maneira objetiva “passa a ser considerado que até o 2º ano, o aluno compreenda que a escrita representa a fala e seja alfabetizado neste ano/série com o objetivo de garantir o direito fundamental de aprender a ler e escrever. ” **(Brasil 2018)**

1.2 Caracterização do Problema

Através de observações realizadas no ambiente escolar por professores e pela equipe pedagógica do município em que atuo, e no desenvolvimento do projeto de pesquisa, especialmente durante momentos de planejamento junto aos professores alfabetizadores, foi possível constatar que, tanto no Ensino Fundamental I quanto no Fundamental II, muitos alunos chegam ao 3º, 4º, 5º e, em alguns casos, até ao 6º ano sem estarem alfabetizados, mesmo após o encerramento do ciclo de Alfabetização. Observa-se que muitos desses alunos chegam a essas séries sem as noções básicas essenciais para continuar seu processo educacional, não tendo alcançado as habilidades necessárias para avançar para os anos subsequentes.

A Alfabetização e o Letramento são processos fundamentais na aprendizagem dos alunos. Conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), espera-se que a criança, ao finalizar o 2º ano do Ensino Fundamental, tenha consolidado essas habilidades (BRASIL, 2018). Esse compromisso foi reafirmado em 2023 por meio do documento Compromisso Nacional Criança Alfabetizada, lançado pelo Ministério da Educação, cujo objetivo é garantir que 100% das crianças brasileiras estejam alfabetizadas ao final do 2º ano do Ensino Fundamental. Além disso, o documento também busca assegurar a recomposição das aprendizagens, com foco na alfabetização de todas as crianças matriculadas no 3º, 4º e 5º anos, considerando os impactos da pandemia sobre esse público (BRASIL, 2023).

Essa mudança também implica uma alteração na meta 5 do Plano Nacional de Educação (PNE), que anteriormente estabelecia a alfabetização de todas as crianças até o final do 3º ano do Ensino Fundamental, antecipando agora esse prazo para o 2º ano. No entanto, as estratégias apresentadas no PNE continuam sendo consideradas e aplicadas (BRASIL, 2014).

Seguem abaixo tais estratégias:

- 5.1) estruturar os processos pedagógicos de alfabetização, nos anos iniciais do ensino fundamental, articulando-os com as estratégias desenvolvidas na pré-escola, com qualificação e valorização dos (as) professores (as) alfabetizadores e com apoio pedagógico específico, a fim de garantir a alfabetização plena de todas as crianças;

- 5.2) instituir instrumentos de avaliação nacional periódicos e específicos para aferir a alfabetização das crianças, aplicados a cada ano, bem como estimular os sistemas de ensino e as escolas a criarem os respectivos instrumentos de avaliação e monitoramento, implementando medidas pedagógicas para alfabetizar todos os alunos e alunas até o final do terceiro ano do ensino fundamental;
- 5.3) selecionar, certificar e divulgar tecnologias educacionais para a alfabetização de crianças, assegurada a diversidade de métodos e propostas pedagógicas, bem como o acompanhamento dos resultados nos sistemas de ensino em que forem aplicadas, devendo ser disponibilizadas, preferencialmente, como recursos educacionais abertos;
- 5.4) fomentar o desenvolvimento de tecnologias educacionais e de práticas pedagógicas inovadoras que assegurem a alfabetização e favoreçam a melhoria do fluxo escolar e a aprendizagem dos (as) alunos (as), consideradas as diversas abordagens metodológicas e sua efetividade;
- 5.5) apoiar a alfabetização de crianças do campo, indígenas, quilombolas e de populações itinerantes, com a produção de materiais didáticos específicos, e desenvolver instrumentos de acompanhamento que considerem o uso da língua materna pelas comunidades indígenas e a identidade cultural das comunidades quilombolas;
- 5.6) promover e estimular a formação inicial e continuada de professores (as) para a alfabetização de crianças, com o conhecimento de novas tecnologias educacionais e práticas pedagógicas inovadoras, estimulando a articulação entre programas de pós-graduação stricto sensu e ações de formação continuada de professores (as) para a alfabetização;
- 5.7) apoiar a alfabetização das pessoas com deficiência, considerando as suas especificidades, inclusive a alfabetização bilíngue de pessoas surdas, sem estabelecimento de terminalidade temporal". (Plano Nacional de Educação (PNE). Lei Federal n.º 10.172, de 9/01/2001. Brasília: MEC, 2001c. BRASIL).

Nota-se, dentro da escola e por meio de conversas informais com diversos professores do município onde a pesquisa foi realizada, uma discrepância

significativa nas turmas do 3º ao 5º ano em relação ao processo de alfabetização. De acordo com os documentos oficiais, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o Compromisso Nacional Criança Alfabetizada, o processo de alfabetização dos alunos deveria estar consolidado até o final do 2º ano. No entanto, essa não é a realidade vivenciada pelos professores dessas turmas, especialmente após a pandemia. Muitos alunos chegam ao 3º, 4º e até 5º ano sem terem desenvolvido plenamente as habilidades de leitura e escrita que já deveriam ter sido adquiridas.

Essa discrepância refere-se ao fato de que, embora o ciclo de alfabetização deva ser concluído até o 2º ano, uma parcela significativa dos alunos não atingiu os objetivos previstos, gerando desafios adicionais para os professores que atuam do 3º ao 5º ano. Essa situação exige que professores, pedagogos, diretores e a Secretaria de Educação busquem novas metodologias para garantir que todos os alunos alcancem a alfabetização, um objetivo fundamental para o desenvolvimento educacional e social.

Na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), estabelecida pela Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996, é destacada a importância da alfabetização, embora não seja especificada uma idade exata para sua conclusão (BRASIL, 1996). Em 2014, foi publicado o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa, que propôs que o ciclo de alfabetização fosse finalizado até o 3º ano do Ensino Fundamental I. Esse pacto reconhece a necessidade de um ensino sistemático, mas com uma abordagem construtivista, que valoriza a participação ativa do aluno no processo de aprendizagem (BRASIL, 2012).

Em 2017 a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) construída através das habilidades e competências de maneira objetiva passa a ser considerado que até o 2º ano o aluno compreenda que a escrita representa a fala e seja alfabetizado nesta série com o objetivo de garantir o direito fundamental de aprender a ler e escrever, para que pare de ocorrer o que vemos hoje em muitas escolas, a criança chegando no 3º Ano sem concluir o ciclo de Alfabetização.

Vemos então que as políticas públicas buscam de uma forma ou de outra garantir a criança a Alfabetização e Letramento, mas esses documentos apresentam muitas vezes metodologias arcaicas e sem o suporte necessário

para o professor, visto que não trazem exemplos conclusivos para que a criança alcance de fato o processo de leitura e escrita.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece as competências que devem ser desenvolvidas nos primeiros anos do ensino fundamental, orientando, assim, os conteúdos e habilidades a serem abordados pelos professores durante o processo de ensino-aprendizagem. O ensino formal no Brasil começou a se formar com a chegada dos missionários jesuítas em 1549, que tinham como principal objetivo a catequização dos povos originários.

A história da educação brasileira é comumente associada a esse período inicial, marcado pela atuação dos jesuítas (Savani, 2011). No entanto, a educação proposta pelos padres da Companhia de Jesus para os indígenas chegou ao fim com a morte desses grupos devido a doenças trazidas pelos portugueses e a violência que sofreram. Com a chegada da família real portuguesa ao Brasil, o foco da Companhia de Jesus mudou para a educação dos filhos dos colonos portugueses, permanecendo ativa até 1759.

> Com a expulsão dos padres, o ensino passou a ter influência de ideias iluministas passando por muitas reformas, que na colônia encontrou muitas dificuldades, principalmente financeira já que não tinham arrecadação suficiente para o financiamento das aulas e viviam num isolamento cultural, pois havia o temor que o ensino difundisse ideias emancipacionistas. ” (Kubaski; Cruz; Martiniak, 2018, p.3)

Nesse período da expulsão dos jesuítas onde Marques de Pombal assumi devido a conflitos, ele instaura as aulas régias tendo gerado na educação brasileira o chamado “vazio educacional” de acordo com (Ferreira, Júnior. 2010, p. 32).

Em 1827 foi determinado a criação de “Escola de primeira letra”, porém o ensino ainda não era para todos o foco no professor onde ele “devia ensinar ler, escrever, as operações matemáticas básicas, noções de geometria, gramática e princípios cristãos.

Em 1834, o governo monárquico inaugurou a primeira escola de formação de professores, a Escola Normal de Niterói. Durante os primeiros 50 anos de funcionamento, as escolas normais eram frequentadas quase que exclusivamente por homens. Só depois de alguns anos no período regencial, ocorreu uma reforma na Constituição que dura até hoje. No chamado Ato Adicional, instituído pelo governo, foi definido que o ensino elementar, o secundário e a formação de professores seriam de responsabilidade das

províncias, e o ensino superior ficaria sob o guarda-chuva do poder central. Com isso, foi fortalecida a descentralização do ensino, com consequências negativas para a organização da educação no país.

Foi após a proclamação da república em 15 de novembro de 1889 que efetivamente ocorre a expansão do ensino primário público, através de grupos escolares no modelo criado no estado de São Paulo onde foi extinto as classes isoladas os conteúdos organizados de forma gradual e por séries, sendo um professor para trabalhar com um grande grupo de alunos, vemos aqui a estrutura que temos nos dias atuais e conseguimos observar o quanto a escola por mais que o mundo tenha mudado sofre influências significativas de muitos anos atrás.

> "Os grupos escolares passaram a ter um diretor e um grupo de professores, sendo os alunos agrupados por seriação, levando em consideração o grau em que se encontravam implicando gradativa passagem pelas séries. (Kubaski; Cruz; Martiniak, 2018, p.4).

Entre 1893 e o início do século XX, a educação continuava a ser um monopólio das elites no Brasil. No entanto, críticas ao modelo de pedagogia tradicional deram início ao movimento de reforma conhecido como Escola Nova. Este movimento surgiu em resposta à insatisfação com o ensino tradicional e visava promover uma abordagem mais progressista e centrada no aluno. No contexto dessas reformas, as ideias da Escola Nova começaram a se espalhar pelas esferas estaduais, influenciando as práticas educacionais e a implementação de novas metodologias pedagógicas (Cunha, 2011).

O escolanovismo acredita que a educação é verdadeiramente eficaz para a construção de uma sociedade democrática, que leva em consideração as diversidades, respeita o sujeito como ser individual, aptos a refletir sobre a sociedade e capaz de inserir-se nessa sociedade. Então de acordo com alguns educadores, a educação escolarizada deveria ser sustentada no indivíduo integrado à democracia, o cidadão atuante e democrático. Posteriormente em 1924, cria-se a Associação Brasileira de Educação (ABE). É a partir dessa organização que surgem os grandes pensadores educacionais que marcaram o período varguista (Souza, 2018).

A educação então a partir de 1930 toma um novo rumo, ocorre a criação do Ministério da Educação e Saúde Pública, como era chamado na época, sendo nomeado Francisco Campos como ministro, o ensino secundário, que era de

sete séries, foi transformado em fundamental de cinco anos, e complementar, com mais dois anos e ao completar podia-se ir para o ensino superior (MEC, 2018).

Depois de Francisco Campos ter deixado de ser ministro em 1932 outro ministro da educação que executou mudanças na educação brasileira foi Gustavo Capanema que assumiu o ministério da Educação em julho de 1934, que precisou após as guerras mundiais adequar a educação para atender a necessidade do país em desenvolver seus produtos básicos, priorizando o ensino com foco na indústria.

Fausto (2009) observa que, geralmente, a industrialização está associada a uma redução na taxa de analfabetismo e a um aumento acelerado no nível de educação superior. No entanto, esse padrão não se aplicava ao Brasil na década de 1940, quando o país ainda apresentava uma taxa de analfabetismo de 56,4%, apesar do avanço da industrialização e do capitalismo industrial (Fausto, 2009). Gustavo Capanema considerava esses dados como inaceitáveis para o contexto brasileiro da época (Fausto, 2009).

E é nesse contexto que Capanema lança um bloco de reforma que abrangeu praticamente todo nível de ensino. “O ensino primário além dos quatro anos obrigatórios passou a ter mais um ano complementar, o ensino secundário foi dividido em 4 anos de ginasial e 3 anos de colegial (com a divisão entre clássico e científico) “. (Souza, 2018, p.25).

Em 1942 foi criado a organização do ensino industrial através do decreto, de 30 de janeiro de 1942 e do ensino secundário pelo decreto, de 9 de abril de 1942, que instituiu no Brasil o sistema educacional de três graus, sendo o ensino superior regido pelo Estatuto das Universidades Brasileiras. O ensino de primeiro grau era constituído pelo ensino primário de quatro ou cinco anos, sendo obrigatório para crianças de 7 a 12 anos e gratuito nas escolas públicas. O ensino de segundo grau, posterior ao primeiro, também chamado de ensino médio, era destinado a jovens de 12 anos ou mais. Compreendia cinco ramos, sendo um deles com a finalidade de preparação para o ensino superior e os demais para formar força de trabalho para os principais setores de produção: o ensino industrial, o ensino comercial, o ensino agrícola e o ensino normal. Este último para formação de professores para o ensino primário.

Em 3 de outubro de 1945, foi inaugurado no Rio de Janeiro o edifício-sede do Ministério da Educação e da Saúde. Em 1946, a organização do sistema educacional foi consolidada com a publicação das leis orgânicas do ensino primário (Decreto-Lei nº 8.529, de 2 de janeiro de 1946) e do ensino normal (Decreto-Lei nº 8.530, de 2 de janeiro de 1946). Em 1947, foi lançada a Campanha Nacional de Educação de Adultos, com a participação de todos os Estados e do Distrito Federal, resultando na instalação de 10 mil classes de ensino supletivo para adultos.

No ano seguinte, em 1948, uma comissão composta por diferentes setores da educação elaborou e encaminhou à Câmara dos Deputados uma proposta de estatuto para o ensino, conforme determinação da Assembleia Nacional Constituinte de 1946. Este estatuto serviu como referência para o Projeto de Lei de Diretrizes e Bases da Educação, que foi promulgado 13 anos mais tarde. O Decreto nº 29.741, de 11 de julho de 1951, instituiu uma comissão para promover a Campanha Nacional de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, conhecida como Capes.

A Lei nº 1.920, de 25 de julho de 1953, alterou a denominação do Ministério da Educação e Saúde para Ministério da Educação e Cultura (MEC). Embora a sigla tenha permanecido até os dias atuais, a educação passou a ser atribuição exclusiva da pasta somente em 1995. Neste mesmo ano, foi lançada a Campanha de Aperfeiçoamento e Difusão do Ensino Secundário (Cades), com o objetivo de fomentar o ensino secundário no Brasil, conforme o Decreto nº 34.638, de 17 de novembro de 1953.

Em 1955, foi criado o Programa Nacional de Alimentação Escolar (PNAE), inicialmente chamado de Campanha da Merenda Escolar, conforme o Decreto nº 37.106, de 31 de março de 1955. A partir de 1995, o programa passou a ser descentralizado por meio do processo de municipalização.

Foi criado também neste ano o Centro Brasileiro de Pesquisas Educacionais (CBPE) e centros regionais, todos subordinados ao Inep. Entre os seus objetivos, o CBPE tinha a finalidade de pesquisar as condições culturais e escolares e as tendências de desenvolvimento de cada região e da sociedade brasileira para a elaboração gradual de uma política educacional para o país. A biblioteca do CBPE mantinha um cadastro bibliográfico e de instituições

educacionais e de educadores do Brasil e do mundo e também um Museu Pedagógico, destinado a mostrar a evolução das doutrinas, práticas educacionais, material de ensino, além de manter uma filmoteca, discoteca, arquivo de fotografias e gravuras.

No âmbito do Decreto nº 47.251, de 17 de novembro de 1959, são lançadas a Campanha de Educação de Adolescentes e Adultos, a Campanha de Educação Rural e a Campanha Nacional de Erradicação do Analfabetismo. Esta última pretendia visava o aperfeiçoamento e o desenvolvimento do ensino primário comum nos novos municípios e a verificação experimental da validade socioeconômica dos métodos e processos do ensino primário, educação de base e educação rural utilizados no país a fim de conhecer os mais eficientes meios de erradicação do analfabetismo.

No ano de 1960 Criada a Comissão Supervisora do Plano dos Institutos (Cosupi), destinada à implantação e desenvolvimento de um programa de educação tecnológica. O principal objetivo era elaborar e executar, com o aval do MEC, os planos de aplicação das verbas destinadas à instalação de institutos de tecnologia e ciências básicas com vistas a uma maior eficiência do ensino nas escolas de nível superior. Com a inauguração de Brasília, o edifício-sede do MEC, no Rio de Janeiro, passa a ser denominado Palácio da Cultura (Decreto nº 48.400, de 23 de junho de 1960). Tombado pelo Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) em 1948 como monumento expressivo da arquitetura moderna brasileira. Em 1985, o Palácio da Cultura recebeu a denominação oficial de Palácio Gustavo Capanema.

Posteriormente em 1961 foi publicada a primeira Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) após vários debates entre defensores da escola privada e da pública. A aprovação da primeira LDB, como ficou conhecida, assegurou o direito à educação com recursos do Estado e determinou autonomia didática, administrativa e disciplinar às universidades autárquicas ou fundações. Com a LDB foi criado o Conselho Federal de Educação, constituído por 24 membros nomeados pelo presidente da República, com a atribuição, entre outras, de decidir sobre o funcionamento dos estabelecimentos isolados de ensino superior federais e particulares e o reconhecimento das universidades mediante aprovação de seus estatutos e dos estabelecimentos isolados de ensino superior

depois em atividade regular há dois anos. Com a primeira LDB houve a diminuição da centralização do MEC e os órgãos estaduais e municipais ganharam autonomia.

Pelo Decreto nº 50.370, de 21 de março de 1961, o Governo Federal apoia, mediante a criação de 15 mil escolas radiofônicas, o Movimento de Educação de Base (MEB), a ser executado pela Conferência Nacional dos Bispos do Brasil nas áreas subdesenvolvidas do Norte, do Nordeste e do Centro-Oeste. Mais que alfabetizar o trabalhador rural, o objetivo do MEB era oferecer uma educação que desenvolvesse a consciência política social e religiosa dos participantes. Nesse propósito, a alfabetização dos adultos deveria valorizar a oralidade e a cultura popular.

Instituída a Fundação Universidade de Brasília (Decreto nº 3.998, de15 de dezembro de 1961) com o objetivo de criar e manter a Universidade de Brasília, instalada em 15 de janeiro de 1962 e concebida para estar empenhada nos estudos dos problemas relacionados com o desenvolvimento econômico, social e cultural do Brasil.

Em 1962 Aprovado pelo Conselho Federal de Educação o primeiro Plano Nacional de Educação (PNE), um conjunto de metas quantitativas e qualitativas para serem cumpridas no prazo de oito ano. Não resultou de um projeto de lei, mas de uma iniciativa do MEC já na vigência da LDB de 1961.

Criado em 1964 o Programa Nacional de Alfabetização (PNA), baseado no método Paulo Freire (Decreto nº 53.465 de 21 de janeiro de 1964). Com o objetivo de promover uma alfabetização em massa, promoveu-se uma mobilização por todo o país que contou com a participação de agremiações estudantis e profissionais, associações esportivas, grupos organizados da sociedade civil, entidades religiosas, organizações governamentais civis e militares, associações patronais, empresas privadas, órgãos de difusão e o magistério.

Instituído a contribuição devida pelas empresas vinculadas à Previdência Social, que passou a ser conhecida como salário-educação (Lei nº 4.440, de 27 de outubro de 1964). O valor da contribuição correspondia ao custo do ensino primário dos filhos dos empregados da empresa em idade de escolarização obrigatória e destinada a suplementar as despesas públicas com educação

elementar. (MEC,2020).

Foi então que no período da ditadura militar em 1964 realizou-se a reforma da educação:

> Visando a expansão da escolaridade mínima para o máximo possível de pessoas..., na lógica que presidia o regime era necessário um mínimo de escolaridade para que o país ingressasse na fase “Brasil potência”. E foi nesse contexto de exigência internacional que se fez a reforma da educação. A lei nº 5.540 de 1968 reformou a universidade e a lei nº 5.692 reformou a educação básica em 1º e 2º graus”. (Souza, 2018, p.27).

A partir desse período, surgiu o modelo que ainda é utilizado atualmente, com mudanças significativas a cada novo estudo realizado visando a melhoria da educação pública brasileira. Esse processo não é diferente no contexto da alfabetização e letramento dos alunos, indicando que ainda há muito a ser feito e aprimorado. A questão da alfabetização e letramento permanece como um desafio não resolvido, conforme observa Magda Soares (2023), que destaca que esses temas continuam sendo polêmicos e que alfabetizar e letrar com sucesso as crianças brasileiras ainda é um problema em aberto.

Se existem tantos documentos norteadores, tantos compromissos fixados na Política Pública Brasileira, porque ainda temos tantas crianças sem estarem alfabetizadas na idade prevista.

Partindo desse pressuposto, o ideal seria que o professor não encontrasse alunos no 3º ano ainda não alfabetizados. Nesse contexto, o aluno deveria dominar a leitura e escrita de forma conclusiva e ser capaz de realizar avaliações externas, como o Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB) e o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB), sem dificuldades, uma vez que já deveria ter desenvolvido as habilidades necessárias para essas avaliações.

Os docentes enfrentam muitas demandas relacionadas à organização curricular, avaliações internas e externas, e ao uso de livros didáticos e materiais do Pacto Pela Aprendizagem no Espírito Santo (PAES), uma iniciativa do Governo do Estado, por meio da Secretaria da Educação (Sedu).

O PAES visa promover e fomentar a colaboração entre as redes estadual e municipal de ensino, com foco em leitura, escrita e cálculo, para melhorar a aprendizagem e os indicadores educacionais dos alunos capixabas (Governo do

Estado do Espírito Santo). No entanto, quando um professor se depara com um aluno ainda não alfabetizado, ele se vê na necessidade de alfabetizar um grupo de crianças enquanto garante que as demais, que já consolidaram seu processo de alfabetização, não fiquem desassistidas. Isso gera um desafio em atender integralmente e com equidade todos os alunos.

A principal preocupação deve ser a recuperação do processo de aprendizagem do aluno, especialmente em relação à sua alfabetização e letramento, para que ele se sinta motivado com o que está sendo oferecido. Neste sentido, o presente trabalho propõe uma metodologia baseada em sequência didática, utilizando diferentes gêneros textuais mediadas por recursos tecnológicos, com o objetivo de tornar o processo de alfabetização mais atraente e ampliar o repertório do estudante. No entanto, é fundamental questionar: de que adianta ofertar atividades complexas e propostas didáticas se essas não fazem sentido para o aluno e não se conectam com sua realidade e necessidades?

O professor precisa buscar alinhar suas propostas de ensino aprendizagem em sala de aula de forma a garantir as necessidades curriculares às mudanças sociais dos alunos onde abrange principalmente as mudanças tecnológicas considerando também que a BNCC orienta legalmente o uso de tecnologias no processo de ensino aprendizagem.

Neste contexto, o problema da pesquisa é**:** O alto índice de crianças Analfabetas no 3º, 4º e até 5º Ano onde já deveriam ter concluído o Ciclo de Alfabetização e a necessidade de concretizar a Alfabetização no 2º Ano através de metodologias didáticas que sistematizem e colabore de forma concisa a alcançar êxito na Alfabetização dos alunos no tempo certo, de acordo com a proposta dos documentos norteadores da educação publicados.

1.3 Tecnologia na Educação

Embora existam avanços tecnológicos e metodologias de aprendizagem mais adequadas, observa-se que as escolas incorporaram apenas parcialmente os elementos da cultura digital, como novos tipos de interação, comunicação e compartilhamento, especialmente no primeiro semestre de 2020 com a pandemia, que trouxe com ela a necessidade do uso da tecnologia para as aulas

remotas. Isso resultou no agravamento de problemas já identificados na educação presencial, com muitas escolas persistindo em práticas obsoletas, tornando-se distantes e alheias às dinâmicas sociais, correndo o risco de se tornarem irrelevantes, conforme apontado por Peréz Gomez (2015) e corroborado por Brito e Costa (2020).

A convivência diária dos alunos com a tecnologia é uma realidade inegável nas salas de aula atuais, e não se pode ignorar que a aprendizagem e o desenvolvimento da criança estão interligados desde o nascimento. Assim, é essencial que o professor considere o contexto social do aluno e integre novas metodologias de ensino, adaptando-se para proporcionar uma aprendizagem significativa que leve em conta o repertório cultural e tecnológico trazido pelo aluno.

De acordo com Brito (2019), o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) em sala de aula deve apoiar as metodologias de ensino, estimulando a construção do conhecimento e o desenvolvimento de novas habilidades, como o manejo de ferramentas tecnológicas, para dinamizar o processo de ensino-aprendizagem e fomentar a interação na comunidade escolar.

Ausubel (1968) destaca que a aprendizagem significativa ocorre quando o novo conhecimento se conecta com o conhecimento prévio, sugerindo que o uso de tecnologias digitais na educação pode estimular o interesse e facilitar a assimilação dos conteúdos pelos alunos familiarizados com essas tecnologias. A Teoria da Aprendizagem Significativa de Ausubel enfatiza a importância da relação entre aprendizagem significativa, conhecimento prévio e inferência, sendo a aprendizagem significativa um processo que integra novas informações ao conhecimento existente.

As TDIC, quando aplicadas na educação, são recursos que potencializam a aprendizagem. Embora não solucionem todos os problemas educacionais, se bem empregadas, podem promover transformações notáveis na metodologia de ensino e aprendizagem, como observado por Rocha (2019). Nesse contexto, a pesquisa propõe a utilização de jogos e plataformas digitais como ferramentas para mediar a aplicação da Sequência Didática nas fases de Alfabetização e Letramento.

1.4 Relevância

Desse modo, infere-se que a proposta de trabalho por meio da sequência didática e recursos tecnológicos é bastante enriquecedor, desde que o modelo esteja em consonância com os conteúdos e objetivos necessários à formação dos educandos, de maneira a levá-los à reflexão e a incluir seus conhecimentos na prática do dia a dia.

Segundo dados do IBGE o analfabetismo no Brasil caiu em 2022, porém continua mais alto em idosos, A taxa de analfabetismo das pessoas de 15 anos ou mais recuou de 6,1% em 2019 para 5,6% em 2022, uma redução de pouco mais de 490 mil analfabetos no país, chegando a menor taxa da série, iniciada em 2016. No total, eram 9,6 milhões de pessoas que não sabiam ler e escrever, sendo que 55,3% (5,3 milhões) delas viviam no Nordeste e 54,2% (5,2 milhões) tinham 60 anos ou mais.

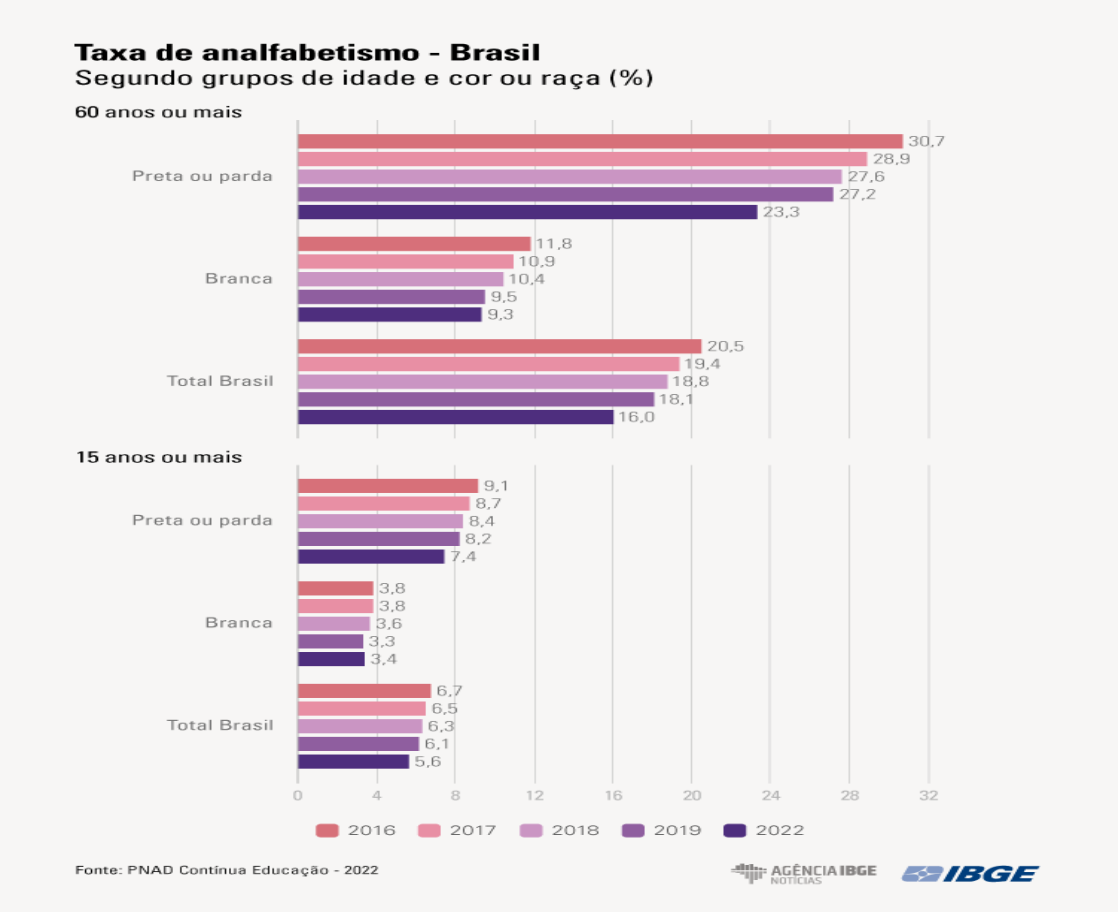


Figura 1- Retirado do site da agência de notícias do IBGE publicado em 07 de junho de 2023

Os dados são da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) contínua Educação 2022, divulgada pelo IBGE. Essa é a primeira divulgação do módulo após a pandemia. Devido à redução na taxa de aproveitamento da amostra, causada pela mudança na forma de coleta implementada emergencialmente durante o período de distanciamento social, a divulgação do suplemento foi suspensa em 2020 e 2021, retornando agora com os resultados para 2022.

O analfabetismo continua a diminuir, mas ainda apresenta uma característica estrutural: a proporção de analfabetos é maior entre as faixas etárias mais avançadas. Isso indica que as gerações mais novas estão tendo acesso mais amplo à educação e sendo alfabetizadas desde a infância, enquanto um contingente de analfabetos persiste, composto principalmente por pessoas idosas que não tiveram acesso à alfabetização na juventude e permanecem analfabetas na vida adulta (BERINGUY, 2023).

Sendo assim é importante observarmos esses dados para que possamos ter um olhar crítico e buscar para essa nova geração metodologias e recursos que ajudem no crescimento e até quem sabe na erradicação do Analfabetismo.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo Geral

Propor a prática e aplicação do uso de Sequências Didáticas mediadas por Recursos Digitais visando facilitar e aprimorar o processo de Alfabetização dos alunos do 2º Ano do Ensino Fundamental.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Elaborar uma sequência didática para o segundo ano do ensino fundamental, utilizando tecnologias como mediadoras, visando facilitar o processo de alfabetização;

- Desenvolver um material didático em formato de e-book, fundamentado teoricamente, que apoie a proposta da sequência didática voltada para a alfabetização do segundo ano do ensino fundamental;
- Implementar a sequência didática proposta com uma turma do segundo ano do ensino fundamental;
- Avaliar a eficácia da aplicação da sequência didática e do uso do material didático (e-book) como ferramenta de apoio no segundo ano do ensino fundamental.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. Desafios da Alfabetização e Letramento nos dias atuais

Discutir Alfabetização e Letramento pode parecer redundante, dada a longa história de estudos e programas dedicados ao assunto, mas ainda hoje enfrentamos dificuldades significativas para alcançar a Alfabetização efetiva. A jornada da Alfabetização é influenciada pelo histórico do modelo educacional no Brasil, exigindo constantes atualizações nos estudos e metodologias para se adaptar às evoluções sociais e educacionais. Alfabetização e Letramento não se limitam ao aprendizado da leitura e escrita; eles abrangem a compreensão e uso eficaz da linguagem escrita em diversos contextos. Da Costa, Schmidt e Carvalho (2022) observam que essas habilidades podem transformar indivíduos, expandindo seu acesso ao conhecimento, à cultura e à cidadania.

Cavalcante (2020) ressalta a importância da leitura e escrita na formação cidadã, destacando a necessidade de compreender e produzir textos para uma participação ativa na sociedade globalizada e rica em informações. Os desafios da alfabetização e letramento são variados e afetam tanto indivíduos quanto sistemas educacionais. Nesse contexto, Vilela (2023) argumenta que a leitura é crucial para o desenvolvimento humano, pois facilita a participação social e o desenvolvimento pessoal. Além disso, Demo (2009) enfatiza a necessidade de o professor se reapropriar de seu papel como construtor do conhecimento na era da informatização, sugerindo que, além de ensinar a ler e escrever, o professor deve integrar essas habilidades no contexto social e comunicativo dos alunos.

A influência do professor no processo de alfabetização se dá de várias maneiras, principalmente através dos métodos de ensino e estratégias utilizadas para ensinar leitura e escrita. Os professores podem optar por abordagens fonéticas, baseadas no significado ou uma combinação de ambos os métodos.

É essencial observar as necessidades dos alunos e fornecer, com equidade, uma metodologia que atenda a essas necessidades, visando alcançar o objetivo de uma alfabetização e letramento eficazes. É importante compreender que cada método de alfabetização contém suas especificidades. Os métodos analíticos consideram a leitura como um ato global e audiovisual, começando com a análise de unidades completas de linguagem antes de dividi-las em partes menores. Dentre esses métodos, destacam-se o Método de Palavração, o Método de Sentenciação e o Método Global (SANTOS e FREITAS, 2021).

O Método de Palavração consiste no reconhecimento global da palavra, sem a necessidade de decompor em sílabas, letras, fonemas ou grafemas. Neste método, são realizadas atividades de memorização de palavras, o que pode apresentar o risco de dificultar o reconhecimento de novas palavras (SANTOS e FREITAS, 2021).

Já o Método de Sentenciação promove o aprendizado das palavras de forma global e por reconhecimento, independentemente das regularidades ortográficas. A ênfase está no significado das palavras para os alunos, com frases produzidas e anexadas em sala de aula para consulta diária. Embora esse método facilite o aprendizado do significado dos textos, ele pode prejudicar a compreensão de novos textos (RANGEL; SOUZA; SILVA, 2017).

O Método Global trabalha a memorização e o entendimento do que é lido, somente depois é feita a análise das sentenças. Esse método é associado por muitos estudiosos a contos, que vai do entendimento da história a análise comparativa das palavras, sua vantagem é possibilitar o contato com o texto desde o início da alfabetização, no entanto, parte da língua escrita pode ser enfraquecida (RANGEL; SOUZA; SILVA, 2017).

Nos métodos sintéticos, o processo de aprendizagem ocorre do elemento menor para o maior, e inclui o Método Alfabético ou Soletração, o Método Fônico ou Fonético, e o Método Silábico (SEBRA; DIAS, 2011).

O Método Alfabético ou Soletração propõe que a criança aprenda o nome

das letras e as reconheça fora de ordem alfabética, associando cada letra à sua representação visual e ao som produzido. Por exemplo, para soletrar a palavra "casa", a criança deve pronunciá-la como c, a, ca, s, a, sa, casa. Esse método facilita a compreensão da relação entre sinais gráficos e sons. Utilizando cartilhas ou apostilas, ele é criticado pela ênfase na memorização e repetição de exercícios, além de não levar em conta a bagagem anterior de cada criança (RANGEL; SOUZA; SILVA, 2017).

O Método Fônico ou Fonético baseia-se na relação direta entre fonemas e grafemas, começando pelos sons mais simples e avançando para os mais complexos. Inicialmente, ensina-se as vogais, depois as consoantes, e por fim, forma-se sílabas e palavras. Este método utiliza apresentações de palavras, imagens e sons para estabelecer conexões entre escrita e fala, promovendo habilidades de codificação e decodificação de textos. No entanto, pode enfrentar dificuldades quando uma letra representa diferentes sons. Com o desenvolvimento da consciência fonológica, os alunos podem superar essas dificuldades (CAPOVILLA et al., 2004).

O Método Silábico considera a sílaba como a unidade linguística principal. O ensino inicia-se com as famílias de sílabas e, posteriormente, avança para a compreensão de palavras, do mais simples ao mais complexo. Utiliza cartilhas com famílias silábicas e introduz pequenos textos gradualmente. Este método facilita a identificação dos sons, uma vez que a pronúncia das sílabas não exige a decodificação de cada elemento da palavra. No entanto, pode levar a uma aprendizagem mecânica (VALENTE; MARTINS, 2004, citado por SANTOS e FREITAS, 2021).

Criar um ambiente alfabetizador com materiais de leitura como livros e outros recursos, que estimule os alunos a se envolverem com a leitura e a escrita contribui nesse processo de ensino aprendizagem, muito importante também o estímulo dado pela família durante essa fase, pois as crianças que recebem o apoio em casa têm maior probabilidade de desenvolver mais rapidamente. O envolvimento familiar na educação é vital para o desenvolvimento infantil, e a falta de participação familiar pode transferir responsabilidades educacionais ao Estado. Práticas de leitura familiares podem fortalecer laços e preparar crianças para os desafios escolares. Vilela (2023) também aponta diferenças na

disponibilidade de recursos educacionais entre classes sociais, com famílias de baixa renda enfrentando desafios adicionais na alfabetização

A utilização dos métodos e formação não garantem a alfabetização dos alunos é necessário levar em consideração a realidade da escola e/ou alunos, tanto socialmente quanto de oportunidades oferecidas. O professor pode querer utilizar de metodologias diferenciadas como o uso da tecnologia, porém se na escola não se tem um laboratório de informática, não tem internet ou até mesmo a tecnologia considerada mais simples que é a televisão será muito difícil esse professor oferecer e aplicar essa metodologia, também não se pode deixar de considerar as aprendizagens que os alunos já tiveram trazem consigo de sua vivência social.

2.2 A Sequência didática como metodologia didática no processo de Alfabetização e Letramento

A prática de ensino na atualidade precisa ser repensada, levando em consideração a geração atual e as mudanças provocadas pelas tecnologias. Nesse contexto, uma das estratégias inovadoras que vêm sendo desenvolvidas por educadores e pesquisadores é a sequência didática (SD). Esta abordagem surge como uma forma inovadora de ensinar e tem como objetivo colocar o aluno no centro do processo educativo. A sequência didática, que se originou a partir dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) (Parâmetros Curriculares Nacionais, 1998), permite a organização de temas e conteúdos de maneira estruturada e acessível, começando por conceitos simples antes de avançar para temas mais complexos. Essa metodologia, que consiste em um conjunto de atividades interligadas, demanda um planejamento cuidadoso para definir cada etapa e atividade. A sequência didática visa trabalhar os conteúdos de forma integrada, promovendo uma dinâmica mais eficaz no processo de ensino e aprendizagem (OLIVEIRA, 2013).

De acordo com a autora citada anteriormente, a elaboração da sequência didática requer a consideração de vários passos básicos, como a escolha do tema, a formulação de questionamentos para a problematização, o planejamento dos conteúdos, a definição dos objetivos a serem alcançados, a seleção do material didático e o cronograma, entre outros aspectos.

Arantes (2019) observa que a sequência didática é frequentemente

confundida com o plano de aula. Zabala (1998) define a sequência didática como um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, com um princípio e um fim claros tanto para os professores quanto para os alunos (ZABALA, 1998).

A sequência didática possui características distintas do plano de aula, que inclui elementos como estrutura didática, temática, objetivos, conteúdo programático, estratégias, recursos didáticos, duração e referências (TAKAHASHI; FERNANDES, 2004). Por outro lado, a sequência didática é composta por três etapas principais, planejamento, aplicação e avaliação, e envolve atividades interligadas que normalmente duram de 3 a 5 dias, com o objetivo de expandir os conhecimentos pré-existentes dos alunos. A aplicação da Sequência Didática em sala de aula, através dos recursos digitais, deve considerar que a criança de hoje está imersa em jogos digitais e diferentes aplicativos, que alteram de forma significativa o aprendizado e participação destas turmas regulares. Baseado nisso, a proposta desse trabalho é levar o aluno a alcançar a alfabetização através da metodologia de SD com o uso constante de Recursos didáticos.

Além de todos os passos aqui referenciados, o uso de aplicativos e plataformas que serão utilizados durante a aplicação da SD. A Alfabetização é uma etapa onde essas influências precisam ser levadas em consideração para o desenvolvimento de uma aprendizagem significativa (MARTINS, et.al 2020). Sendo assim, as sequências didáticas propostas nesse trabalho fazem parte de um planejamento que envolve gêneros textuais no ciclo de Alfabetização.

Levando em consideração que as crianças de hoje veem o lúdico de outra maneira, então buscando oferecer condições mais atraentes, divertidas para que as crianças se apropriem da linguagem e suas funções sociais, oportunizando novas formas de letramento e participação ativa durante as aulas.

2.3 O uso da Tecnologia Digital como medição em sala de aula

A Competência Cultura Digital na BNCC tem como objetivo ensinar o uso crítico, significativo, reflexivo e ético das tecnologias digitais de informação e comunicação nas diversas práticas sociais, conforme descrito pelo Brasil (2017a). Essa competência, situada no contexto da Cultura Digital na BNCC, não

devem ser aplicadas apenas para conformar os estudantes a um modelo educacional específico, mas sim para fomentar aprendizados que respondam aos objetivos imediatos dos indivíduos e permitam sua participação na transformação social e cultural, uma visão compartilhada por Saviani.

Na sociedade contemporânea, marcada por uma imersão tecnológica, a educação deve se alinhar às novas realidades sociais, integrando tecnologias, especialmente dispositivos móveis, em seu processo pedagógico. As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) facilitam a aprendizagem, criando ambientes educacionais distintos dos tradicionais, e, segundo Almeida (2000, citado por Sousa, 2019), seu valor educativo é maximizado quando usadas como mediadoras na construção do conhecimento.

A TDIC no ensino emergiu como uma estratégia para revitalizar o aprendizado em sala de aula, promovendo o uso de jogos como ferramentas colaborativas na educação. Martins et al. (2016) observam que, em um contexto de rápida disseminação da informação acessível por meios digitais como smartphones e tablets, o processo educativo precisa ser dinâmico e interativo para atender às exigências das novas gerações.

As TDIC têm se mostrado eficaz no combate à desatenção e ao desinteresse dos alunos, utilizando elementos lúdicos para melhorar os resultados educacionais. Zayas (2019) enfatiza que as metas e desafios impostos pelas tecnologias podem reacender o interesse dos estudantes, inclusive daqueles que mostram apatia em relação aos estudos.

O potencial dos jogos para engajar os alunos em aprendizagens significativas e lúdicas é reconhecido, sendo que, segundo Gee (2009), eles incentivam a motivação e o engajamento dos usuários, ajudando-os a persistir em tarefas desafiadoras. Fernandes e Ribeiro (2018) apontam que a aplicação de games no ambiente educacional pode tornar o aprendizado mais relevante e acessível aos estudantes, proporcionando uma conexão direta com suas experiências cotidianas.

A integração da gamificação na prática educativa exige que os professores estejam familiarizados com essas metodologias, não substituindo, mas complementando as abordagens tradicionais de ensino. Polato (2009) ressalta que a combinação de tecnologia e conteúdo educacional cria novas oportunidades de aprendizado, necessitando uma avaliação do que é

significativo para os alunos.

A literatura aponta que os jogos podem promover um desempenho ativo dos estudantes, incentivando uma aprendizagem ativa, experiencial e baseada em problemas (FRAGELLI, 2017). Orlandi et al. (2018) destacam que a gamificação oferece uma abordagem inovadora para captar o interesse dos alunos, despertando a curiosidade e promovendo a participação e o engajamento. Esse método resulta na reinvenção do processo de aprendizado, ao integrar diferentes elementos que favorecem a interação dos estudantes.

O estímulo à interação dos alunos com o docente, dos estudantes com o conteúdo e dos aprendizes com os seus colegas de turma é desejável em um ambiente educacional dinâmico e multimodal, no qual o conhecimento flui na sala de aula de forma rápida e eficiente. O uso da gamificação pode ser um meio para engajar pessoas, motivar ações, promover conhecimento e resolver problemas (ORLANDI et al, 2018).

A integração da gamificação em sala de aula destaca o papel central do estudante no processo de aprendizagem, enquanto o professor atua como facilitador para garantir a absorção do conhecimento (ORLANDI et al., 2018). Esse enfoque é enriquecido pelos insights de Fernandes e Ribeiro (2018), que ressaltam os benefícios multifacetados dos jogos, incluindo aspectos cognitivos, culturais, sociais e afetivos, e promovendo habilidades essenciais como negociação, colaboração e tomada de decisão.

A implementação prática da gamificação, conforme proposto por Martins et al. (2016), envolve a criação de cenários e desafios que se alinham ao conteúdo educacional. Essa abordagem lúdica transforma o aprendizado em uma experiência imersiva. Vieira et al. (2018) reforçam a importância das metodologias ativas, que valorizam a autonomia do estudante e o pensamento crítico. Nessa perspectiva, o educador organiza atividades que estimulam a exploração e o desenvolvimento do conhecimento, promovendo um ambiente de aprendizado mais dinâmico e envolvente.

Na era digital, a proliferação de plataformas e aplicativos educacionais como Canva, Wordwall, representa um crescimento significativo na adoção de recursos interativos nas salas de aula, um fenômeno que se intensificou pós-pandemia. Moura, citado por Junior e Oliveira (2023), argumenta que as plataformas educacionais são essenciais para integrar tecnologias ao ensino,

fomentando a interação e colaboração. Essa perspectiva é complementada por Gómez (2015), que destaca a importância de aprender a "linguagem da tela" para interagir efetivamente com as tecnologias da interrupção, preparando os indivíduos para a vida contemporânea interconectada.

Maia, Jacomelli e Bindela (2022) reforçam que a aplicação de tecnologias digitais em sala de aula deve ser intencional e pedagogicamente significativa, enfatizando a necessidade de adaptação das estratégias de ensino às novas realidades tecnológicas, garantindo que os estudantes reconheçam a relevância educacional dos recursos digitais que utilizam cotidianamente. Assim, a interação entre esses diferentes pontos de vista destaca um movimento em direção a uma educação mais interativa e engajada, onde a gamificação e o uso de tecnologias digitais são fundamentais para uma aprendizagem mais rica e significativa.

Neste cenário é fundamental que o professor se aproprie da própria criatividade, bem como busque experienciar as diversas possibilidades que a tecnologia digital oferece na atualidade, visto que a tecnologia digital, sobretudo os dispositivos móveis fazem parte do cotidiano social. Na visão de Perez Gómez (2015), a expressão era digital se aplica à onipresença da informação como meio de socializar crianças, adolescentes, jovens e adultos.

> O mundo da tela é muito diferente da página escrita, requer uma vida intelectual, perceptiva, associativa e reativa muito distinta. Aprender a “linguagem da tela”, das “tecnologias da interrupção” chega a ser tão necessário como a alfabetização relacionada com a leitura e a escrita verbais. Consequentemente, preparar os cidadãos não só para ler e escrever nas plataformas multimídias, mas para que se envolvam com esse mundo, compreendendo a natureza intrincada, conectada, da vida contemporânea, torna-se um imperativo ético e também uma necessidade técnica” (Gómez, 2015, p.2)

Assim, quando se opta pelo uso pedagógico de aplicativos, os professores têm oportunidade de repensar e inserir novas metodologias não somente aos desenvolvimentos das aulas, mas também aos processos avaliativos. De certo que os recursos didáticos apontam desafios à educação contemporânea e se caracteriza como uma ferramenta interativa e inovadora na aprendizagem de uma sociedade em rede.

3. PERCURSO METODOLÓGICO

O percurso metodológico desta pesquisa dedica-se a detalhar os passos necessários para a implementação de Sequências Didáticas mediadas por Recursos Digitais, com o objetivo de facilitar e enriquecer o processo de alfabetização de alunos do 2º Ano do Ensino Fundamental. A metodologia é elaborada para refletir uma abordagem integrativa, que não apenas incorpora o uso de ferramentas tecnológicas no ensino, mas também propõe um formato didático adaptativo e interativo que responde às necessidades específicas de aprendizagem dos alunos. Este estudo visa transformar a sala de aula em um ambiente dinâmico, onde a tecnologia atua como catalisador do aprendizado, promovendo uma participação mais ativa dos alunos no processo educativo.

A estrutura metodológica fundamenta-se em várias fases: inicialmente, envolve a elaboração de uma sequência didática detalhada, seguida pelo desenvolvimento de material didático complementar em formato de e-book. Em seguida, essa sequência será implementada em um ambiente de sala de aula real, permitindo a observação direta da interação dos alunos com o material e as atividades propostas. A fase final concentra-se na avaliação e análise da eficácia dessas intervenções didáticas, com um olhar crítico sobre como essas práticas influenciam a alfabetização e o engajamento dos estudantes. Este percurso metodológico busca não apenas atingir os objetivos educacionais estabelecidos, mas também gerar insights valiosos sobre a integração de tecnologias digitais na pedagogia contemporânea.

A turma foi selecionada com base no ano letivo em curso, em conformidade com os programas federais que visam a alfabetização na idade apropriada, com a conclusão do processo de alfabetização prevista para o 2º ano. Após identificar os estudantes com o perfil esperado no município de Presidente Kennedy, no estado do Espírito Santo, em uma comunidade quilombola onde a pesquisa será realizada, foi realizada uma reunião com a diretora escolar, a pedagoga e a professora da turma. Após a autorização do corpo docente, foram informados os responsáveis pelos estudantes sobre a pesquisa e o modo como seriam conduzidas as aulas de aplicação da SD. Explicou-se o objetivo e a importância do uso das tecnologias digitais no processo de aquisição da leitura e da escrita, foram acordados os dias das aulas

para não prejudicar o andamento regular das atividades escolares, e solicitada a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), Apêndice 1, o Termo de Uso de Voz, Imagem e Vídeo, Apêndice 2, e o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE), Apêndice 3.

A sequência didática utilizada nesta pesquisa, conforme apresentada no Apêndice 4, foi elaborada com base no framework de Arantes (2022), desenvolvido especificamente para contribuir no processo de alfabetização e letramento através de diferentes gêneros textuais. Acredita-se que esse modelo seja mais eficiente do que outros fluxogramas utilizados anteriormente. A SD terá a duração de três dias não consecutivos, conforme propõe Arantes (2022).

Por meio desta SD, buscamos apresentar aos estudantes, à professora e ao corpo docente da escola uma metodologia de trabalho diversificada, que visa aumentar o interesse e a participação dos alunos nas aulas. A metodologia empregada busca minimizar as dificuldades dos alunos, utilizando diferentes recursos tecnológicos digitais e jogos.

Figura 2: Roteiro da pesquisa



Fonte: Elaborado pela autora

4. ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO COM A DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS

4.1 Elaboração sequência didática para turma segundo ano do ensino fundamental, utilizando tecnologias como mediadoras, visando consolidar o processo da Alfabetização

Para a elaboração da sequência didática a ser empregada nesta pesquisa foram realizados a seleção dos recursos tecnológicos que seriam utilizados com muita atenção e cuidado. Foram adotados critérios que utilizam sites gratuitos e fáceis de serem editados por professores sem a necessidade de conhecimentos muito aprofundamos com a informática e programações mais complexas. Um cuidado também com sites e jogos que podem ser acessados em qualquer tipo de celular mesmo com configurações mais antigas visto que muitas escolas públicas o professor precisa utilizar de recursos próprios para proporcionar uma aula mais diversificada com recursos diferenciados.

Para a aplicação do primeiro dia da sequência didática, foi utilizado o Datashow para facilitar a visibilidade dos alunos aos jogos, acessíveis através da leitura de QR codes, e a interação ocorreu por meio do site Mentimeter. Além disso, a plataforma Wordwall foi empregada, oferecendo uma variedade de jogos, como perguntas e respostas e associação.

O Mentimeter é um site que permite a criação de atividades interativas com feedback em tempo real, promovendo uma maior interação entre o estudante e o conteúdo aplicado. A versão gratuita do aplicativo possibilita que todos utilizem seus recursos. No primeiro dia, o Mentimeter foi usado para a interação dos alunos com uma nuvem de palavras geradas por eles após questionamentos sobre a capa do livro “Bia, a Menina Perguntadeira”, que servirá como base para as atividades seguintes. A atividade visou trabalhar diferentes gêneros textuais e permitir que os alunos apresentassem seu conhecimento prévio após análise pessoal.

O Wordwall, conforme Queiroz (2021), é uma ferramenta para a criação de jogos interativos simples, que podem ser compartilhados com os alunos. Também é descrito como uma plataforma para atividades gamificadas. Com uma

versão gratuita e uso intuitivo, o Wordwall é acessível para iniciantes em tecnologias digitais e não gera custos adicionais para os professores. Na pesquisa, foram utilizados seis recursos do Wordwall, com dois em cada dia de aplicação: “Acerte as Toupeiras”, “Associação”, “Questionário”, “Roleta Aleatória”, “Abra a Caixa” e “Estoura os Balões”.

No jogo “Acerte as Toupeiras”, o objetivo era acertar as toupeiras com afirmações corretas relacionadas ao livro lido, focando na interpretação e leitura. O jogo informa a criança se a escolha foi correta ou não: um “V” verde aparece quando a resposta está certa, e um “X” vermelho quando está errada, com o total de acertos exibido ao final do tempo.

O recurso de “Associação”, também utilizado no primeiro dia, exigia que o aluno identificasse diferentes gêneros textuais, associando-os com suas respectivas funções. Essa atividade visava ampliar o conhecimento dos alunos sobre diversos gêneros textuais, contribuindo para a compreensão das formas de escrita e o desenvolvimento intelectual para produções próprias.

No segundo dia, o “Questionário” apresentou uma série de perguntas de múltipla escolha relacionadas ao poema, gênero textual abordado naquele dia. A “Roleta Aleatória” teve uma dinâmica diferente: em duplas, os alunos giravam a roleta, anotavam as palavras sorteadas e, após eliminá-las, escreviam frases com as palavras escolhidas.

Neste dia também foi utilizado o YouTube que é uma plataforma de compartilhamento de vídeos mais conhecida e utilizada no mundo. Além disso, ela é também a segunda maior plataforma de buscas, ficando atrás do famoso buscador Google. Bilhões de vídeos são enviados e compartilhados na plataforma desde o seu lançamento no ano de 2005, desde trailers de filmes, clipes de músicas, vídeos amadores, notícias de jornal, até novelas e cursos completos. Foi utilizada para passar um vídeo musical de 01:37 (um minuto e trinta e sete segundos) com título “O que é um poema” explicando um pouco o que é e a estrutura desse gênero textual.

A Atividade digital é um site onde contém jogos educativos e atividades de alfabetização. As atividades digitais, entre elas, o jogo, se baseiam em ferramentas que se bem utilizadas ensinam enquanto se divertem. A utilização do jogo como instrumento facilitador do processo de ensino e aprendizagem, exige que seus objetivos pedagógicos sejam bem claros, e que seja priorizada a

qualidade. Este site também foi utilizado no segundo dia com questões sobre o texto em questão que estava sendo abordado durante a aula onde havia perguntas e respostas de múltipla escolha.

Já no último dia de aplicação continuamos com a utilização do Wordwall, porém com o recurso de estourar balões em que os alunos precisavam estourá-los para liberar palavras chaves relacionadas ao gênero textual notícia e também o recurso abra a caixa em que o aluno ao abrir uma caixa havia uma pergunta com a resposta para ser respondida relacionada ao tipo de texto. Foram utilizados também vídeos pelo Youtube todos explicativos voltados para o tema da aula.

4.2 Desenvolver um material didático em formato de e-book, fundamentado teoricamente, que apoie a proposta a sequência didática voltada para a Alfabetização do segundo na do ensino fundamental

Com o objetivo de contribuir com o processo alfabetização e letramento de alunos da turmas de 2º ano para que os mesmos consolidem esse processo buscando de forma diversificada e dinamizada trabalhar com o aluno uma metodologia que utiliza recursos didáticos para envolver meu aluno em aulas que sintam mais interesse e aprendam de forma lúdica, foi elaborado este material didático, figura 3 , para orientar e propor ao professor o quanto a tecnologia pode contribuir no processo de ensino aprendizagem dos alunos, mais que mesmo com a tecnologia seu papel é fundamental nesse processo.

Figura 3 – Capa do material didático elaborado pela autora



O material didático apresenta ao professor algumas possibilidades de sites e aplicativos gratuitos e de fácil utilização como o wordwall, atividade online, mentimenter, Youtube. O material busca descrever os sites sugeridos de maneira clara, para os profissionais que estão iniciando seu contato com as tecnologias digitais na educação. Existem, também, o cuidado em demonstrar ao leitor que esses recursos contribuem de forma significativa e que podem e já estão sendo utilizados por outros profissionais que vivenciam realidades iguais em escolas públicas, dificuldades de aprendizagem entre outros desafios encontrados em turmas de alfabetização.

Nesse contexto, o material aborda e traz a realização de atividades por meio de sequência didática como estratégia utilizada como uma metodologia inovadora da maneira de ensinar com o uso constante de recursos tecnológicos, acreditando ser uma metodologia de ensino-aprendizagem centrada no aluno, que surgiu através de Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) e que vem sendo adotada por professores de várias disciplinas. Esta sequência didática é uma proposta a ser realizada em três dias, apêndice 1, que incorpora alguns recursos tecnológicos durante o planejamento e execução da aula. A SD, é organizada em cinco etapas conforme sugere Arantes (2022). A fim de melhorar a compreensão da proposta pedagógica, descreveremos as seis etapas de cada dia da sequência didática a seguir.

Esta sequência didática proposta abrange a disciplina de língua portuguesa destinada aos alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, com o intuito de desenvolverem uma interação, uma escrita e produção textual narrativa e colaborativa, os diversos gêneros textuais. O primeiro dia, é a primeiro de 5 etapas aplicada em 3 dias, que tem por objetivo trabalhar a interpretação, a participação ativa do aluno como um todo levando a consolidar a aprendizagem da leitura, escrita, identificação dos tipos de gêneros textuais e de informações explícitas e implícitas do texto. 1ª Etapa: Tomada de Consciência Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem utilizaremos 10 minutos, apresentação do Tema, e título do Livro “Bia a menina perguntadeira “. (MOURA, 2021).

2ª Etapa utilizaremos 40 minutos onde faremos o estudo da capa do livro, para iniciarmos a aula o professor irá arrumar o ambiente no pátio da escola, embaixo de uma árvore com tapete e almofadas, vai se vestir de forma diferente

e convidar os alunos para participar de uma Contação de História, pedir para se acomodar no espaço escolhido por você, dizendo que as crianças podem se sentar da forma mais confortável para participar da leitura de história. Antes de iniciar a história falar um pouco com eles: Quem é o autor da história. Quem é o ilustrador da história. Se sabem o que é um ilustrador. Depois desta apresentação, o professor deverá mostrar para os alunos a capa do livro.

Antes de iniciar a leitura, o professor irá instigar os alunos a pensarem com perguntas pertinentes relacionada a capa do livro: Crianças, antes de começar a leitura da história, eu gostaria que vocês olhassem a capa deste livro. O que vocês estão vendo na capa?

Porque vocês acham que o livro tem esse título na capa?

O que será que acontece com esta personagem?

Vocês se Identificam de alguma forma com o título do livro? Porque?

Vocês sabem qual o significado da palavra perguntadeira?

Vocês têm alguma pista do que acontecerá na História?

Após as perguntas realizadas o professor usará o Mentimeter para que os alunos interajam respondendo com apenas uma palavra o que eles acham que acontecerá na História. Essa análise leva os alunos a pensarem sobre a capa e título do livro que será lido, ajudará o professor a perceber qual conhecimento prévio os alunos conseguem através da interpretação acerca da capa do livro. Obs. Caso não seja possível, cada aluno irá escrever essa palavra num bloco de notas que será disponibilizado, e irá montar no quadro da sala de aula um mural com as palavras. E então o professor Realizará a leitura do livro utilizando todo o repertório de entonações na fala ou expressões.

3ª Etapa utilizaremos 40 minutos O professor irá convidar os alunos para um jogo muito legal sobre a história lida. As crianças vão participar de um jogo interativo, através da plataforma Worwall montado pela professora referente ao livro lido, onde a professora conseguirá visualizar quais alunos acertaram o maior número de questões.

Como funciona:

As crianças deverão clicar em cima das toupeiras que apresentam respostas corretas referente ao livro. Ganha quem acertar mais questões.
As respostas a serem respondidas são:

- Qual a personagem principal?
- O que Bia perguntou para seu avô que teria para o jantar?
- Qual o nome da boneca de Bia?
- Qual meio de transporte é citado no texto quando ela faz uma pergunta ao pai?
- O que Bia pensou de si mesma?

A professora irá pedir aos alunos para realizarem uma releitura do texto, com a participação dos alunos e escrevendo no quadro o que eles falam. Assim a aula se torna um espaço de fala do aluno de contribuição, de apresentar seu olhar e contribuir para um novo texto através do olhar deles. Posteriormente pedir aos alunos para efetuar a leitura do texto produzido por eles coletivamente, para que possam perceber os erros de concordância verbal, efetuar a correção com a participação deles mesmos.

4ª Etapa, tempo previsto de 40 minutos nessa etapa o professor irá abordar um pouco sobre os Gêneros Textuais, quais os gêneros existentes, quais os gêneros textuais que já estudaram, se os alunos sabem o que é um gênero textual. Vai abordar qual gênero textual esse texto se encaixa. Com o uso do datashow o professor o professor vai apresentar para os alunos diversidades de textos em diferentes gêneros textuais. Dialogando sempre com os mesmo para compreender qual é o conceito que eles têm?

Será disponibilizado um jogo em que a criança precisa combinar a definição do texto com classificação do mesmo através de palavras chaves. É um jogo interativo da plataforma: wordwall, observação: caso não seja possível o uso da plataforma, a professora irá fornecer em papel cortado a característica dos textos e a classificação (palavra-chave) do gênero textual, para que a criança relacione um com o outro, assim como no jogo.

5ª Etapa 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 O aluno irá avaliar sua aprendizagem quanto ao trabalho executado nesta aula, fazendo uso de plaquinhas de emoji que representem suas emoções.

No segundo dia utilizaremos 40 minutos será abordado um conteúdo curricular pouco ensinado a poesia. Conhecer esse gênero é altamente desejável não só para a formação do leitor e do escritor que aprecia e sabe fazer uso de recursos da linguagem literária, como também para a formação de um ser humano mais sensível à poesia da realidade que está à sua volta. Dividida também em 5 etapas sendo estas: 1ª Etapa: Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem, tempo previsto 10 minutos

2ª Etapa utilizaremos uma duração prevista de 30 minutos. Iniciaremos a aula com o intuito de apresentar aos alunos mais um texto, porém de um gênero textual diferente. O poema tem como título “Leilão do Jardim”. Para criar um ambiente favorável ao estudo, o professor levará para a sala de aula imagens e breves biografia do poeta que escreveu o poema que será lido em sala de aula. Organizará um painel num canto da sala com esse material e deixará que o título seja escolhido pelos alunos para a escolha do nome desse espaço criado na sala de aula. Explique para os alunos que, juntos, vocês vão ampliar a compreensão da linguagem poética, dedicando-se agora ao estudo específico da poesia. Para introduzir o assunto e conhecer o que pensam os alunos sobre o tema, pergunte:

Você sabe o que é poema?

Conhece alguém que já escreveu um poema?

Já efetuou a leitura de algum poema ou alguém já leu para você?

Se sim, o que achou de interessante no poema que você leu ou leram para você?

Divida a turma em dupla e peça a eles para conversar sobre as perguntas realizadas pelo professor. O professor dará um tempo para as duplas conversarem. Depois o professor mediará uma roda de conversa e solicitar que comentem sobre o que conversaram. Nesse momento o professor conseguirá uma ideia do que seus alunos já sabem ou pensam sobre poema. Na roda de conversa, eles estarão expondo o conhecimento prévio que têm do tema.

Em seguida, diga aos alunos que você vai ler para eles um poema de Cecília Meireles. Estude previamente a leitura do texto. Prepare-se para ler em voz alta e leia com bastante expressividade. Peça para prestarem atenção à definição que o poeta dá para poemas.

Após a leitura do texto o professor irá explicar para os alunos o que é o poema, o que são versos, estrofes. Posteriormente através do Datashow mostrará para os alunos outros poemas, para que os mesmos visualizem melhor a estrutura dos poemas, variação da quantidade de versos e estrofes. Para finalizar o professor irá colocar para os alunos um vídeo animado que fala sobre o poema, para fixação do aprendizado com duração de 01:37

3º etapa utilizaremos de 15 À 25 minutos Explorando o poema, o professor irá propor duas atividades onde os alunos precisam responder questões relacionadas ao poema, com o intuito de interpretar o texto e conseguir identificar as informações explícita e implícitas. Através de um jogo na plataforma wordwall onde as crianças devem ler as questões e selecionar a resposta correta referente ao Poema. Ganha quem acertar mais questões. A respostas a serem respondidas são:

Quem é a autora do Poema?

Qual a profissão do Sapo no Jardim?

Onde estava o grilo do Poema?

Quantas letras tem a palavra jardim?

Quais eram as cores dos ovos no jardim?

Quais animais são citados?

O professor irá propor uma outra jogatina no site atividade digital, com um jogo de perguntas e respostas também, porém voltados para a estrutura do texto e identificação dos personagens. Perguntas como:

Quantas estrofes tem o poema?

Quantos versos tem a primeira estrofe?

Completar um verso do texto.

Formação de Palavras entre outros.

4ª Etapa vamos utilizar de 20 a 30 minutos. Nesta etapa os alunos irão se sentar em dupla um personagem para o poema deles. Após a criação do personagem, os alunos vão caracterizar seu personagem com o nome, posteriormente irão publicar colocar seus personagens no quadro para que todos possam visualizar, colocando nome do personagem, idade, e o que gosta de fazer.

O professor irá pedir à dupla que através do jogo Roda aleatória criada pela professora no Wordwall para que os mesmos joguem. O aluno deverá

anotar as palavras que forem saindo e posteriormente com a palavra que saiu, a dupla irá escrever um verso para seu personagem. Cada dupla só poderá rodar a roleta 5 vezes, e com as palavras que saírem efetuará uma frase com as palavras fatiadas.

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

Se faz necessário situações comunicativas na sala de aula e escola, para que as crianças desenvolvam sua capacidade argumentativa, comunicativa, o vocabulário e fala de modo geral. O meio possível para isso é a Roda de notícias que realiza na prática o desenvolvimento deste processo onde a criança será estimulada a construir sentidos prévios sobre as informações que circulam no mundo ao explorar os elementos imagéticos e escritos. Sendo assim, o gênero textual trabalhado no 3º dia foi a notícia dividida também em 5 etapas sendo estas: 1ª Etapa em 10 minutos, apresentação do Tema e do Gênero Textual.

2ª Etapa tempo estimado de 30 minutos Roda de Conversa, observação da biblioteca da escola com os materiais disponibilizados nela. Iniciaremos a aula com o intuito de apresentar aos alunos um texto muito esquecido, porém de suma importância, onde nos dias atuais é raro vê-lo impresso, porém temos acesso a ele por diversos meios tecnológicos: TV, Celular, Tablet, Youtube, Tik Tok, Rádio etc. A notícia! O professor irá preparar o espaço da biblioteca da escola de preferência mostrando a eles os meios onde encontramos notícias que são jornais ou revistas, notícias de sites com a imagem de um tablet ou celular, imagens de notícias dadas pelo Youtube. Imagem de bancas de jornais e de vendedores, caixote ou sua representação. Pedirá aos alunos que circulem pela biblioteca e observe o que tem de diferente, veja as imagens que tem nas imagens. Peça para que eles leiam em algumas imagens o que está escrito. Posteriormente o professor pedirá aos alunos que se sentem no chão em círculo. E iniciará a sua fala dando uma Notícia com uma entonação de vos dizendo: EXTRA, EXTRA! Para que os alunos se surpreendam, e posteriormente leia uma notícia, sobre a própria turma, de algo que eles fizeram nas aulas anteriores.

Após a leitura da notícia pergunte aos alunos:

O que eu acabei de ler?

Vocês sabem de quem estou falando?

Quais são as características desse pequeno texto que acabei de ler para vocês?

Agora explique para os alunos o que quer dizer o texto que você acabou de ler e a importância que se tem através da notícia. Conte para os alunos como foi o surgimento do jornal, qual a importância. A estrutura da notícia, sua função e todas as informações importantes sobre esse gênero textual. E coloque o vídeo a seguir para os alunos assistirem, com duração do vídeo: 2:52. Posteriormente peça para que cada aluno escolha uma das notícias encontradas pela biblioteca, e faça a leitura da mesma.

3ª Etapa: Explorando o tema e textos lidos, interpretação dos mesmos e partilha através do mentimenter, posteriormente jogo. Explorando a notícia lida. Após efetuarem a leitura da notícia, na Roda da Notícia, cada aluno irá em apenas uma frase, repassar para os colegas qual a informação que foi trazida na notícia que ele leu. Posteriormente o professor irá convidar os alunos a participar em dupla de um jogo muito legal na plataforma wordwall, levando o avião as respostas corretas sobre informações desse gênero textual tão importante. As crianças devem ler as perguntas e levar o avião até a nuvem que contém a resposta correta. Se errar a resposta duas vezes perde o jogo.

Algumas das respostas a serem respondidas são:

As notícias informam sobre?

A imagem que pode acompanhar a notícia é?

Conhecendo um pouco mais sobre esse gênero textual, o professor irá disponibilizar mais um jogo com informações importantes para que as crianças possam ao jogar, aprender e tirar dúvidas. Com o jogo estoura de balões. O aluno precisa estourar o balão com a resposta correta ao que está sendo perguntado. Precisa cair dentro do vagão a resposta correta, para que o trem continue andando sobre o trilho.

4ª Etapa: Criação de notícias através da escrita dos alunos, nesta etapa os alunos irão se organizar em dupla e irão criar notícias como se fosse para um jornal. Para isso, as duplas irão anotar tudo que aconteceu na escola durante os dois dias anteriores, através de perguntas mediadas ao professor. Farão perguntas como exemplo: Quais são os colegas que faltaram nesses dias? Qual roupa a professora estava usando? O que fizeram de diferente nas aulas anteriores? Entre outras formuladas por eles. Após o término da entrevista com

o professor, os alunos irão criar seu jornal com no máximo 2 páginas colando numa folha as respostas coletadas. Após a criação do jornal os alunos irão disponibilizar no mural da escola para que todos tenham acesso às notícias. Posteriormente os alunos iriam filmar um ao outro através do celular, um vídeo com as notícias publicadas como se estivessem apresentando um jornal televisivo e compartilhar com os colegas da turma as notícias através do datashow em sala de aula para que todos possam ver os repórteres em ação.

5ª Etapa: Avaliação: Desenvolver a autonomia e auto estima, reconhecimento do gênero textual, apresentar um pouco do dia-a-dia dentro da escola e seus acontecimentos. O aluno avaliará sua aprendizagem quanto ao trabalho executado nesta aula, fazendo uso da plataforma Mentimenter criada pela professora, resumindo em uma palavra o que acharam.

4.3 Implementar a sequências didática proposta com uma turma do segundo ano do ensino fundamental

4.3.1- Primeiro dia da sequência didática

A pesquisa foi realizada no Município de Presidente Kennedy, estado do Espírito Santo, no final do ano letivo de 2023, na Escola de Ensino Fundamental Pluridocente Jiboia, localizada no bairro Boa Esperança, no interior do município. A aplicação foi conduzida pela pesquisadora Monique Leandro Oliveira Lima.

No primeiro dia da aplicação, iniciei a aula com minha apresentação e uma explicação para os alunos sobre a natureza diferenciada das aulas que teriam ao longo dos três dias. Mencionei que utilizaríamos dinâmicas distintas dos habituais e, para surpresa deles, incluiriam o uso de aparelhos celulares. Esse anúncio causou grande agitação, com os alunos expressando preocupação sobre a disponibilidade de celulares e demonstrando ansiedade para manuseá-los, mesmo sem saber o propósito exato.

Expliquei que o uso dos celulares não seria aleatório. Havia preparado uma aula focada na leitura, apresentando diferentes gêneros textuais. Perguntei se eles conheciam o conceito de gêneros textuais; alguns responderam não saber, outros mencionaram que se tratava de texto. Também perguntei sobre

suas habilidades de leitura. As respostas variaram: alguns disseram saber ler, outros apenas um pouco, e um aluno, que faz parte do público da educação especial e enfrenta dificuldades de leitura, afirmou não saber ler.

Os alunos demonstraram surpresa e curiosidade ao ver o Datashow ser ligado, questionando o que iriam assistir, pensando que seria um vídeo ou filme. A escola está localizada no interior de Presidente Kennedy, onde o acesso à internet é muito limitado. Embora as crianças tenham contato com aparelhos eletrônicos em casa, eles os utilizam apenas para jogos e nunca para atividades educativas na escola.

A professora da turma do 2º Ano, onde a pesquisa foi aplicada, já estava ciente da abordagem da pesquisa e colaborou significativamente. A empolgação dos alunos foi evidente; eles estavam ansiosos para ler o QR Code e realizar as atividades propostas.

Iniciei então no primeiro momento apresentando o livro “Bia a menina perguntadeira” para os mesmos que foi base para a realização de todas as atividades, buscando assim trabalhar a leitura, interpretação de textos e outras habilidades importantes nesse processo de leitura e escrita durante a Alfabetização. Após a apresentação da capa do livro e título, já tiveram o primeiro contato com o celular, distribuir os aparelhos para todos os alunos para que pudessem escrever no Mentimenter com apenas uma palavra o que achavam que só olhando a capa do livro a história se tratava, trabalhando assim a habilidade EF15LP02 que consiste em estabelecer expectativas em relação ao texto que vai ler.

Iniciei a contação da história proposta para o dia. Após a leitura, propus aos alunos a primeira atividade no Wordwall, relacionada ao texto lido, com o objetivo de trabalhar a interpretação de texto. Esta atividade visava desenvolver a habilidade EF02LP26, que consiste em ler e compreender textos literários de gêneros variados com certa autonomia, e a habilidade EF15LP03, que envolve localizar informações explícitas em textos.

Depois da interpretação do texto por meio do jogo proposto, realizamos uma releitura e produção textual coletiva. Expliquei os diferentes tipos de gêneros textuais através de um vídeo exibido no YouTube. Encerramos a aula com mais um jogo na plataforma Wordwall, onde os alunos precisavam identificar a qual gênero textual pertenciam os tipos de textos apresentados. Finalizamos a

aula com um jogo de perguntas e respostas, também da mesma plataforma, relacionado ao conteúdo abordado.

No final da aula, fiz algumas perguntas aos alunos sobre a experiência deles, utilizando o Forms. A empolgação dos alunos durante a aula foi bastante visível. O aluno 1, que faz parte do público da educação especial, participou com muito entusiasmo, realizando a leitura do QR Code com independência, precisando apenas da ajuda da cuidadora para responder às atividades. Isso foi uma surpresa para a professora e a cuidadora, que relataram que o aluno geralmente não gosta de participar das aulas devido às dificuldades de alfabetização e cognitivas. O aluno 2 apresentou dificuldades iniciais na leitura do QR Code e no início do primeiro jogo, mas, após compreender a dinâmica, achou a atividade muito interessante. No final da aula, todos os alunos expressaram desejo de jogar mais e pediram para que a aula continuasse indicando que o objetivo do aprendizado foi alcançado.

Figura 4- Aplicação da Sequência didática primeiro dia



Foi aplicado um questionário por meio da plataforma Forms sobre o primeiro dia de aplicação da sequência didática. Abaixo, apresentamos o gráfico que ilustra as respostas dos alunos aos questionamentos realizados. O questionário contou com a participação de um total de 12 alunos nesse dia.

Figura 5 - A primeira pergunta do questionário visou avaliar se os jogos propostos durante a aula tinham conseguido motivar os alunos. O gráfico abaixo apresenta as respostas obtidas, refletindo o nível de entusiasmo e engajamento dos alunos em relação às atividades lúdicas realizadas.

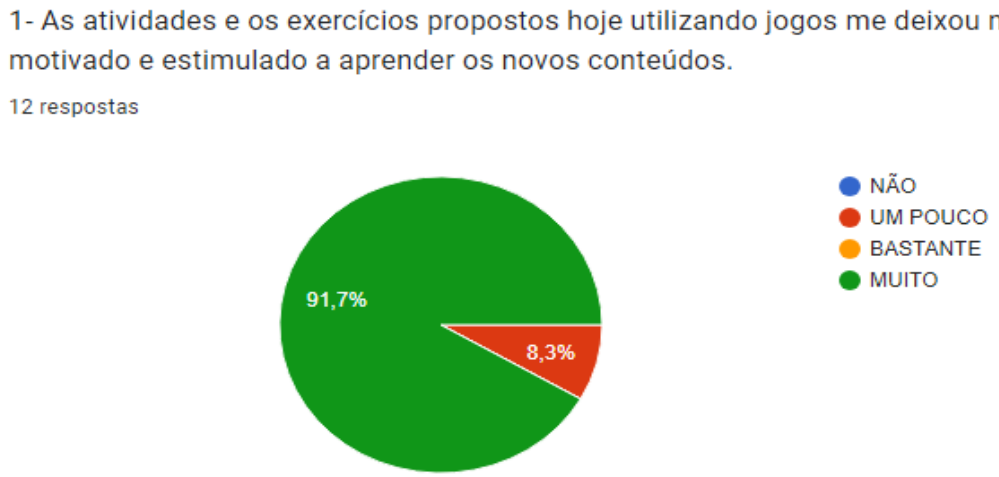


Figura 6 - Resultado da segunda pergunta respondida, que visava avaliar se os recursos tecnológicos empregados na aula contribuíram para a compreensão do conteúdo abordado no dia.

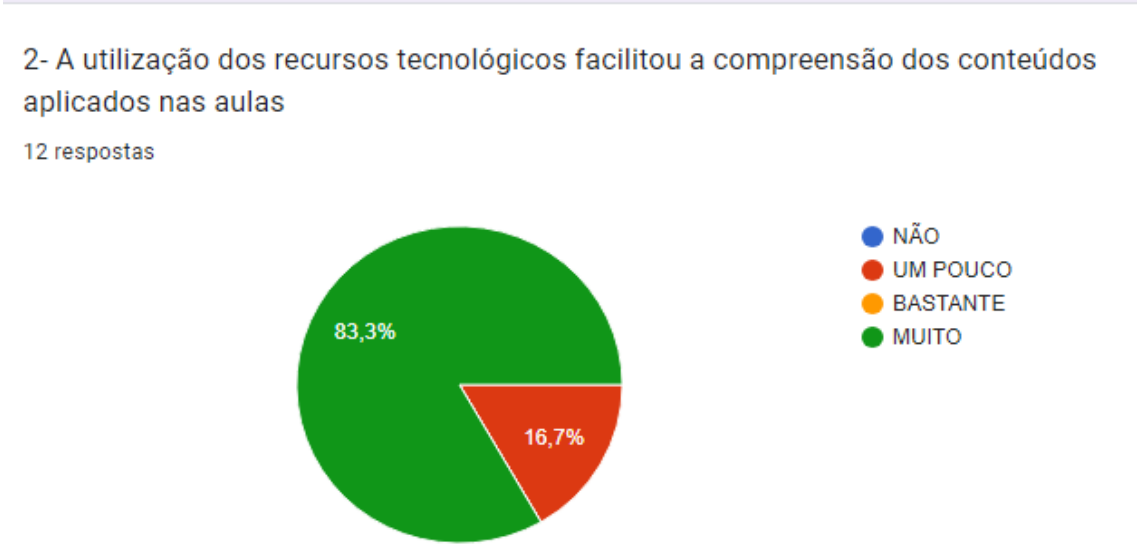


Figura 7 - Resultado da terceira pergunta respondida, que buscou investigar se a interação durante a realização das atividades, especialmente dos jogos, motivou os alunos durante a aula

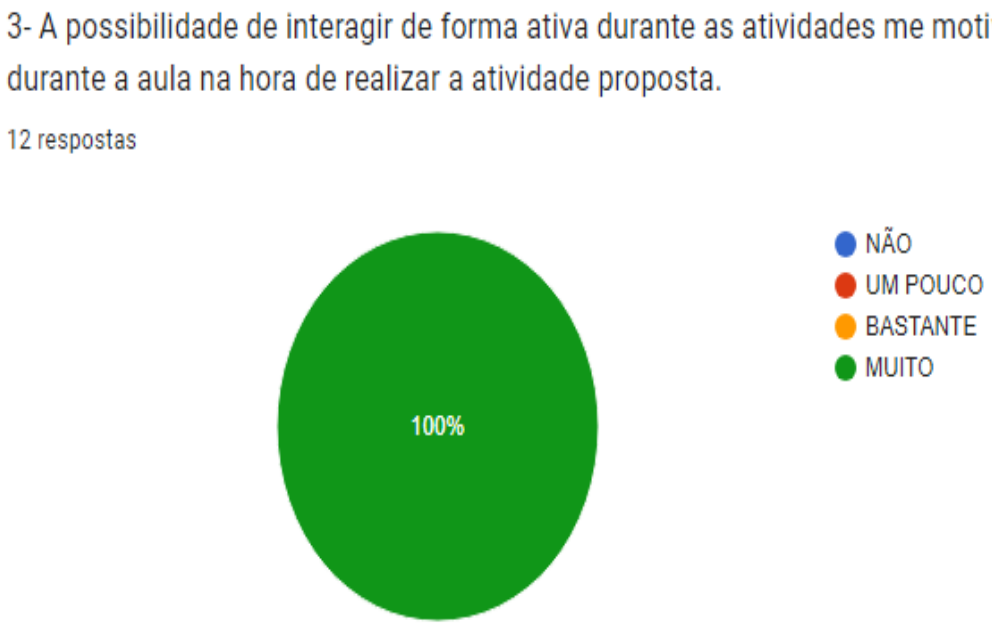


Figura 8 - Resultado da quarta pergunta respondida, que teve como objetivo avaliar se as atividades propostas foram consideradas prazerosas e divertidas.

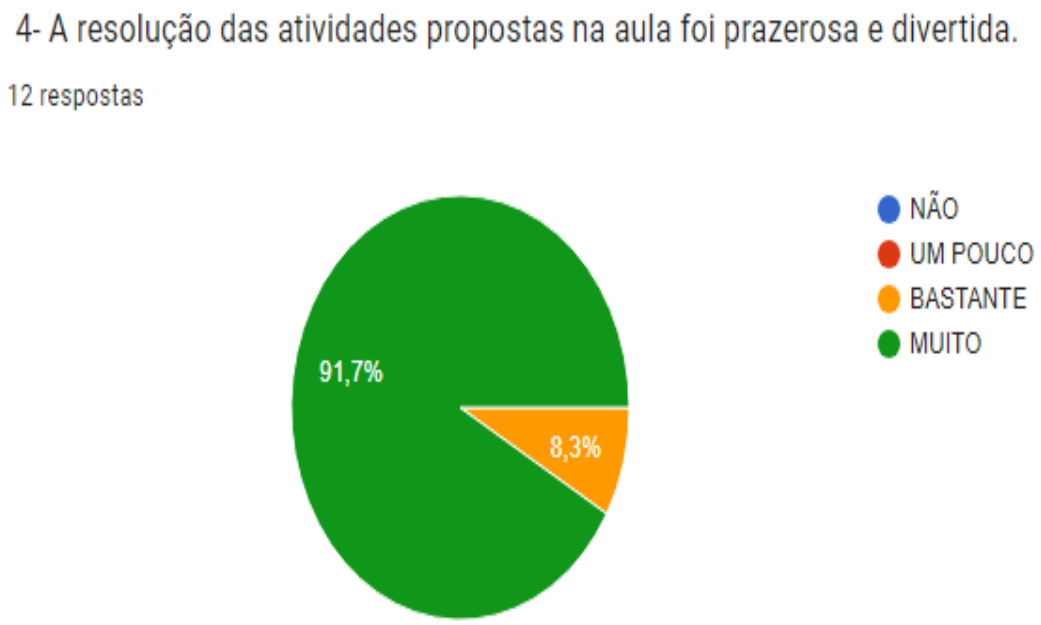


Figura 9 - O resultado da quinta pergunta abordou uma questão relevante relacionada ao interesse na leitura e escrita, uma vez que a proposta da sequência didática visava fomentar um maior engajamento no processo de alfabetização dos alunos.

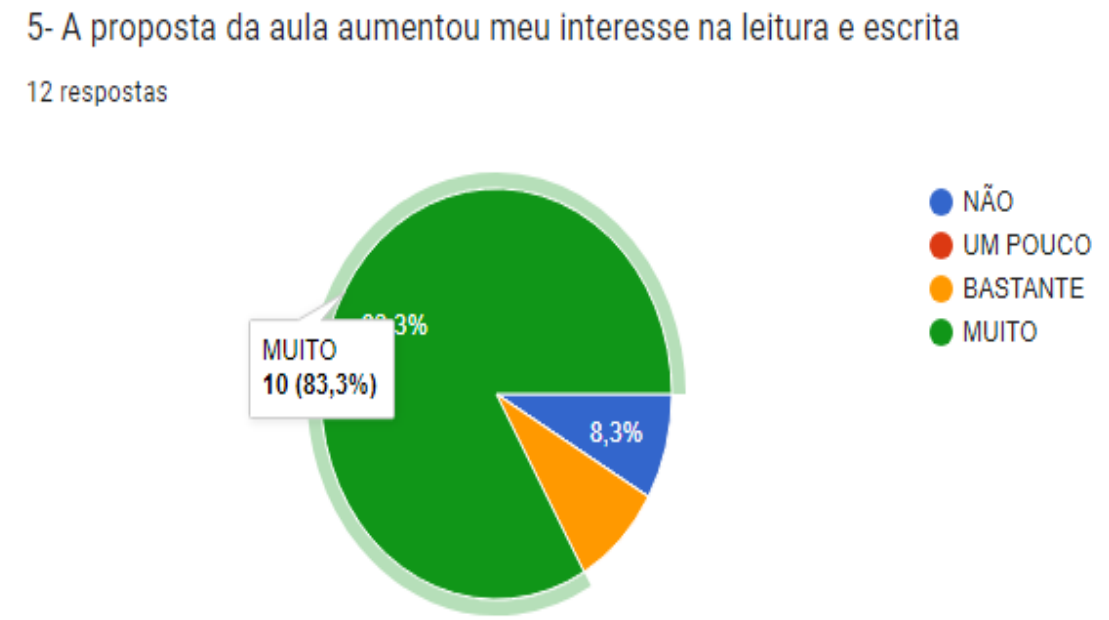


Figura 10 - O resultado da sexta pergunta abordou a questão do interesse dos alunos em participar de aulas adicionais que utilizem recursos tecnológicos. O objetivo foi determinar se há disposição por parte dos alunos para engajar-se mais intensamente em atividades que integrem tais recursos.

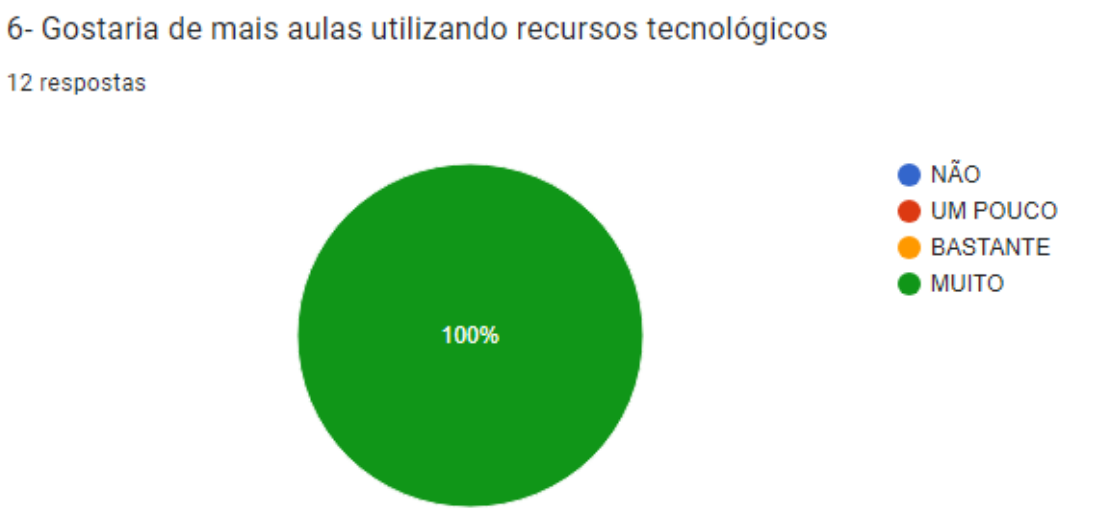


Figura 11 - O resultado da oitava pergunta visou identificar o nível de dificuldade enfrentado pelos alunos na realização das atividades. O objetivo era avaliar não apenas a habilidade de jogar, mas também a capacidade de interpretar, ler, escrever e identificar as respostas corretas. Ressalta-se que os jogos não foram utilizados apenas para interação, mas também com um propósito pedagógico.

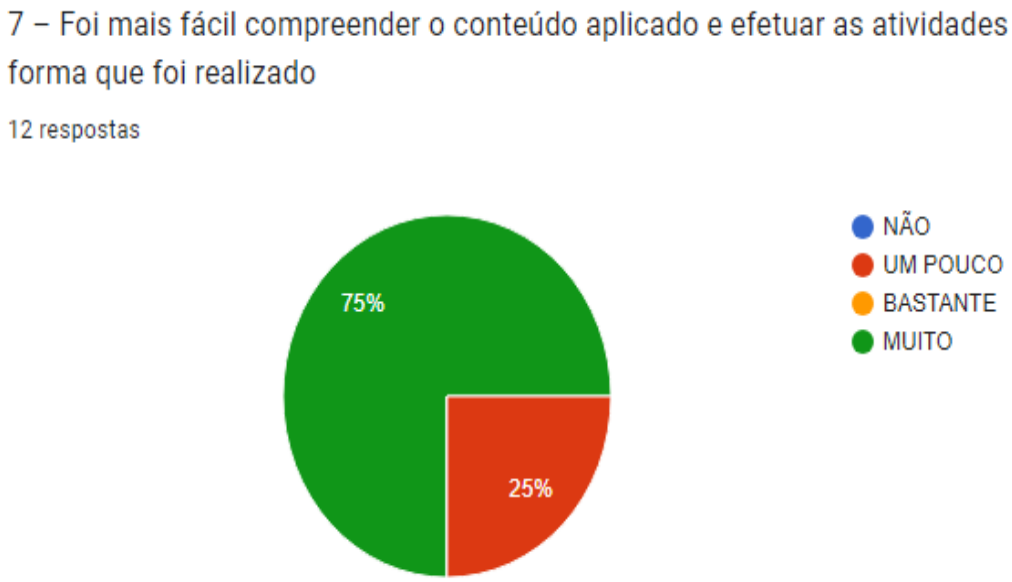
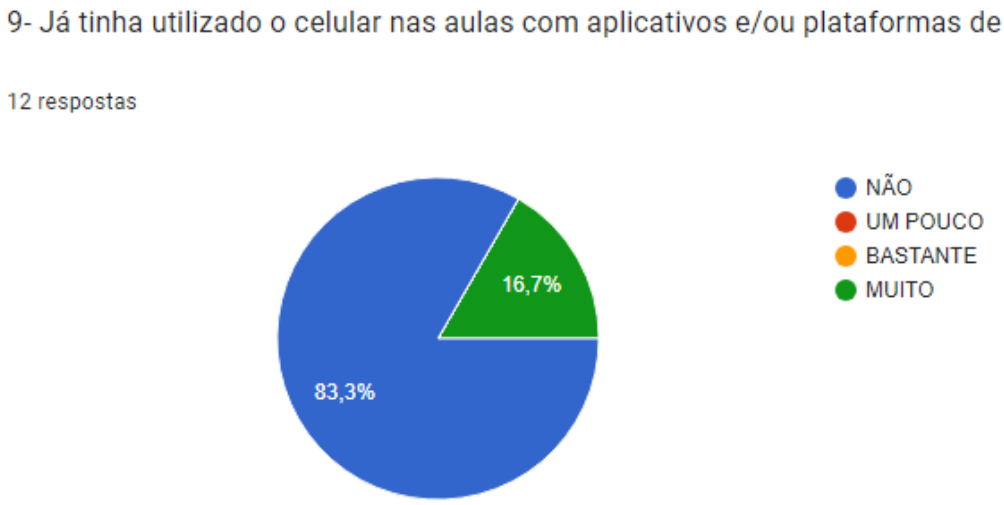


Figura 12 - O resultado da oitava pergunta teve o objetivo de avaliar o interesse dos alunos em participar de aulas mais dinâmicas, que envolvam interação e o uso de dispositivos eletrônicos, como celulares.



Figura 12 O resultado da nona pergunta, que encerrou o questionário, buscou identificar se os alunos já haviam utilizado plataformas de jogos em sala de aula.



4.3.2- Segundo dia da sequência didática

No segundo dia de aplicação da sequência didática, os alunos estavam visivelmente ansiosos, uma vez que já estavam familiarizados com a dinâmica da aula. O ambiente ficou bastante animado com minha chegada. Neste dia, abordou-se um novo gênero textual, conforme a proposta da sequência didática, que visava trabalhar a leitura, interpretação e realização de atividades por meio de plataformas de jogos. Iniciei a aula com a leitura do texto proposto, intitulado “Leilão de Jardim”, que pertence ao gênero textual poema. O início da aula com um texto é significativo, pois proporciona uma abordagem dual que favorece tanto a aprendizagem dos aspectos estruturais quanto dos aspectos funcionais da leitura e escrita, consideradas práticas sociais.

Após essa etapa, pedi que os alunos se organizassem em duplas para uma conversa informal e solicitou-se que realizassem a leitura do texto. Em seguida, exibi um vídeo do YouTube que abordava as características de um poema. Prosseguimos com a interpretação dos personagens do texto por meio de um jogo interativo na plataforma Wordwall e outro jogo no site Atividade Digital. Os alunos levaram um tempo considerável para completar essas atividades e demonstraram interesse em jogar mais de uma vez.

Posteriormente, iniciei a explicação sobre a criação de um personagem utilizando a ferramenta Canva. No entanto, como os alunos encontraram dificuldades significativas com esse recurso, precisei cancelar essa etapa. Em vez disso, propus um jogo interativo na plataforma Wordwall, utilizando uma roleta aleatória. A dinâmica consistia em os alunos rolarem a roleta e escreverem a palavra selecionada. Após algumas palavras sorteadas, eles deveriam criar um verso com base na técnica de texto fatiado e registrá-lo em seus cadernos. Para encerrar a aula, cada aluno leu seu verso para os colegas e, em seguida, foi realizada uma avaliação da aula utilizando a plataforma Mentimeter, onde os alunos expressaram, com uma única palavra, o que acharam da aula.

Figura 13- Aplicação da Sequência didática segundo dia



4.3.3- Terceiro dia da sequência didática

Neste terceiro dia de aplicação, iniciamos com uma visita à biblioteca da escola. Solicitei que os alunos buscassem jornais disponíveis; no entanto, como não havia jornais na biblioteca, utilizei revistas como material alternativo, que também exemplificam o gênero textual proposto. Durante essa atividade, os alunos questionaram a ausência de jornais, considerando-os um material importante e um gênero textual relevante. Aproveitei a oportunidade para discutir com eles as mudanças significativas ocorridas nos últimos anos na forma como consumimos notícias. Perguntei: “Vocês conseguem me dizer como os pais de vocês hoje leem as notícias ou ficam sabendo dos acontecimentos? ” As respostas foram variadas: “Pelo WhatsApp, tia”, “Outro dia, minha mãe vê no Facebook”, e “Através da televisão, tia, vejo ela assistindo ao jornal.”

Foi interessante essa observação pois aproveitar para falar o quanto a tecnologia mudou nossos costumes até mesmo na leitura de um jornal que hoje temos acesso no celular para efetuar essa leitura e não mais no papel e como recebemos de forma mais rápida essas notícias, mais que a notícia e/ou reportagem chega da mesma forma, e que sendo assim continuamos precisando conhecer esse tipo de texto que se encontra presente no nosso dia-a-dia.

Após essa discussão, solicitei que os alunos se sentassem no chão e realizassem a leitura de reportagens em revistas disponíveis na escola. Eles foram instruídos a identificar e analisar as notícias presentes nas revistas. Em seguida, convidei-os a retornar às suas carteiras e iniciei a apresentação de um vídeo do YouTube que explicava, de forma simplificada, o que constitui o gênero notícia. Disponibilizei também um QR code que dava acesso a um jogo no Wordwall sobre informações relacionadas a esse gênero textual importante.

Como na aula anterior os alunos tiveram dificuldades com o Canva, e a publicação da notícia seria realizada por meio dessa ferramenta, optei por utilizar o Padlet para a publicação das notícias. Solicitei que os alunos entrevistassem um colega, fazendo uma pergunta simples, e que registrassem essa notícia no Padlet. Para simular uma experiência de reportagem, utilizamos microfones, e após a entrevista, os alunos escreviam em uma frase a notícia e a publicavam no Padlet para visualização de todos. Embora a proposta inicial fosse gravar um vídeo da entrevista, a adaptação feita devido ao tempo disponível consistiu

apenas na publicação da notícia no Padlet.

Os alunos demonstraram grande entusiasmo ao utilizar o microfone e realizar a entrevista, mostrando mais interesse nesta atividade do que na redação da notícia, embora tenham participado com muito entusiasmo. A participação dos alunos neste dia foi excelente, com alta expectativa e engajamento em todas as atividades propostas. Para encerrar, propus outro jogo no Wordwall que aprofundava o conhecimento sobre o gênero textual, exigindo respostas corretas dos alunos. A dinâmica da aula foi muito agradável, e a alegria e o interesse dos alunos nas atividades estavam claramente visíveis.

Figura 14 – Aplicação da sequência didática terceiro dia



5 ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO

Durante o processo de pesquisa, foi realizado um extenso levantamento do referencial bibliográfico com o objetivo de identificar autores que compartilhassem preocupações semelhantes sobre a utilização das tecnologias digitais no processo de alfabetização e letramento, visando tornar esse processo mais prazeroso e envolvente para os alunos. Esse levantamento revelou que diversos autores reconhecem o potencial das tecnologias digitais para motivar e engajar os estudantes, particularmente em fases do aprendizado que podem apresentar desafios significativos tanto para o professor quanto para o aluno.

Um dos autores consultados, Moran (2013), explora como as novas tecnologias e a mediação pedagógica podem transformar a sala de aula tradicional, tornando-a mais adaptativa e colaborativa. Moran argumenta que a inclusão de elementos de jogo, como feedback imediato e níveis de progresso, não só mantém os alunos interessados, mas também os motiva a se engajar de maneira mais profunda com o conteúdo. Essa abordagem permite que os alunos visualizem claramente seu avanço e recebam recompensas por suas conquistas, o que pode aumentar a persistência e o comprometimento com o aprendizado

O diálogo com os autores demonstrou a relevância de integrar tecnologias digitais e elementos de gamificação no processo de ensino-aprendizagem, corroborando a hipótese de que essas ferramentas podem facilitar a alfabetização e o letramento de maneira mais eficaz e envolvente.

Além disso, com base nas angústias e objetivos comuns identificados entre esses autores, foi desenvolvido um material didático focado na utilização de sequências didáticas mediadas por tecnologias digitais no processo de alfabetização. Este material foi especificamente elaborado para atender às necessidades dos alunos do 2º ano, que se encontram na fase final do processo de alfabetização e que, segundo avaliações realizadas, apresentaram baixa proficiência em leitura e fluência, conforme os indicadores oferecidos pelo Governo do Estado do Espírito Santo.

A escolha desse público foi motivada pela realidade encontrada na escola de aplicação da pesquisa, localizada no município de Presidente Kennedy. Dados da Secretaria de Educação local indicam que a escola enfrenta desafios significativos, incluindo altos índices de dificuldades na alfabetização, baixos

resultados em provas de proficiência e fluência leitora, índices reduzidos no IDEB e um histórico preocupante de alunos que, ao concluir o 2º ano, ingressam no 3º ano em outra escola na mesma comunidade, frequentemente sem a habilidade de leitura desenvolvida e desestimulados. Esse cenário sublinha a importância da implementação de estratégias inovadoras e tecnológicas para melhorar os resultados educacionais e promover um aprendizado mais efetivo e engajador.

Durante a aplicação da sequência didática, além do desenvolvimento das principais atividades e dos temas propostos para cada dia, foram considerados aspectos como motivação e engajamento das crianças nas atividades, com o objetivo de avaliar a eficácia do plano de ensino. O framework elaborado por Arantes (2022) sugere a utilização de recursos tecnológicos durante as aulas para tornar a aprendizagem mais lúdica e motivadora. Ribeiro (2020) reforça essa estratégia ao afirmar que estímulos diversos, como sons e imagens, podem contribuir significativamente para o processo de aprendizagem.

A análise da participação dos alunos, suas reações e relatos durante os momentos das aulas confirma a coerência das afirmações desses autores. Observou-se que, ao longo dos três dias da sequência didática, as crianças apresentaram reações tanto distintas quanto semelhantes. No primeiro dia, a surpresa e o alvoroço foram evidentes quando os alunos se depararam com o uso de aparelhos celulares e o datashow, que, ao contrário do uso habitual para assistir a filmes, foi empregado de maneira inovadora. Apesar de serem crianças de uma comunidade considerada de baixa renda, os alunos demonstraram um bom nível de familiaridade com os celulares, embora tenham enfrentado dificuldades iniciais na leitura do QR code e na navegação adequada, evidenciando que, embora não utilizem essas tecnologias frequentemente para fins pedagógicos, estão acostumados a usá-las para entretenimento, como assistir a vídeos ou jogar.

A utilização de celulares como ferramentas pedagógicas na sala de aula foi uma grande surpresa para os alunos, que perceberam que poderiam aprender através dos jogos propostos. Apesar de sua familiaridade com os dispositivos eletrônicos, os alunos, como nativos digitais, não estavam acostumados a utilizar essas tecnologias para fins educacionais e enfrentaram dificuldades ao usar aplicativos e plataformas mais complexas, como o Canva, que deveria ter sido utilizado no segundo dia da sequência didática.

Nos três dias da aplicação, observou-se uma participação efetiva dos alunos em todas as atividades propostas. Eles demonstraram um grande desejo de continuar as aulas e interagir com os jogos, exibindo um interesse notável nas perguntas para acertar as respostas. Esse comportamento refletiu uma maior atenção ao texto lido e à explicação dada durante a aula. A concentração e o interesse dos alunos foram evidentes, corroborando a ideia de que a integração de tecnologias digitais e metodologias lúdicas pode contribuir significativamente para o engajamento e a motivação no processo de aprendizagem.

Apesar de toda sequência ter sido norteada e utilizar as tecnologias digitais a pesquisadora não estava habituada a utilizar desses recursos para planejar suas aulas e nunca havia **utilizada** todos esses recursos em nenhuma aula anteriormente, tendo sido possível identificar a importância da utilização desses recursos e de como os alunos têm interesse e participam com empolgação. A dificuldade na utilização desses recursos na escola que foi aplicada foi a falta de aparelhos eletrônicos tendo sido necessário a pesquisadora arrumar aparelhos próprios dos filhos e parentes para efetuar a aplicação.

Portanto, a possibilidade proporcionada por esta pesquisa em permitir momentos de uso dos equipamentos eletrônicos pelas crianças foi muito significativa, para a pesquisadora, para as crianças, professora da turma que gostou muito e inclusive participou de todas as aulas assistindo.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste estudo, investigamos a complexidade e a importância dos processos de alfabetização e letramento no contexto educacional brasileiro. A alfabetização, entendida como a aquisição das habilidades básicas de leitura e escrita, e o letramento, compreendido como a capacidade de utilizar essas habilidades de forma funcional e crítica na sociedade, são fundamentais para o desenvolvimento integral da criança e, posteriormente, do adulto.

A pesquisa revelou que, embora existam avanços significativos nas políticas públicas voltadas para a alfabetização, ainda persiste uma série de desafios substanciais. Destacam-se, entre esses desafios, a necessidade de formação continuada de professores, a adequação dos materiais didáticos às realidades dos alunos e a implementação de práticas pedagógicas mais dinâmicas, que integrem recursos didáticos contemporâneos.

Os dados coletados e analisados demonstram que um ambiente alfabetizador rico e diversificado é crucial para o sucesso do processo de alfabetização. A integração entre alfabetização e letramento, promovida por abordagens pedagógicas que incentivam o uso contextualizado da leitura e da escrita, revelou-se eficaz para o desenvolvimento de competências amplas e significativas.

Conclui-se que a alfabetização e o letramento não devem ser encarados como etapas isoladas, mas como processos contínuos e interdependentes que devem ser abordados de maneira integrada. O engajamento de todos os envolvidos no processo educacional — professores, gestores e famílias — é essencial para alcançar esse objetivo. Recomenda-se, portanto, a implementação de políticas educacionais que promovam uma formação integral dos alunos, levando em consideração suas necessidades e contextos específicos, e que incentivem um ensino que vá além da mera decodificação de símbolos, formando leitores e escritores críticos e conscientes de seu papel na sociedade.

Com a crescente popularização e acessibilidade das tecnologias da informação e comunicação (TICs), é evidente que essas ferramentas se tornaram comuns em diversas camadas da sociedade. Dado que as crianças, como membros da chamada Geração Z, estão imersas em múltiplas mídias

desde cedo, faz sentido que as TICs possam desempenhar um papel relevante no ambiente educacional. A introdução de recursos pedagógicos modernos pode transformar significativamente as práticas de ensino e aprendizagem, tornando-as mais alinhadas com as realidades contemporâneas dos alunos.

Portanto, infere-se que a proposta de trabalho baseada em sequências didáticas e recursos tecnológicos é extremamente enriquecedora, desde que esteja alinhada com os conteúdos e objetivos educacionais necessários à formação dos alunos. Esse modelo deve promover a reflexão e a aplicação prática do conhecimento adquirido.

Esperamos que este trabalho contribua para uma compreensão mais profunda dos desafios e das oportunidades na alfabetização e no letramento, incentivando a adoção de metodologias diferenciadas que integrem tecnologias de forma a aumentar o interesse e o engajamento dos alunos no processo de aprendizagem.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARANTES, Sheila da Silva Ferreira. Reforço Escolar em Sociedades Civis em prol da Alfabetização: Interface entre sequências didáticas e tecnologias digitais. Rio de Janeiro: 2019.

BEZERRA, Erich Teles; DAMACENA, Rosana; LIMA, Isaac Felipe dos Santos; LISBOA, Angélica de Oliveira Caçador; FERREIRA, Moisés de Oliveira; FREITAS, Adriana Queli de; SOUSA, Douglas Barbosa; SCABENI, Rozangela Schäffer; VIEIRA, Andréia Jacobina Fonseca. Gamificação e estudos mediados por tecnologia: engajamento e motivação no ambiente educacional. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, [S. l.], v. 10, n. 7, p. 3102–3117, 2024. DOI: 10.51891/rease.v10i7.15012. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/15012.

BRASIL. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. PNAIC: Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: ano 1; ano 2; ano 3. Brasília: MEC/SEB, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. Compromisso Nacional: Criança Alfabetizada. Alfabetização um direito humano. Brasília: MEC/SEB, 2023.

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

BRAGA, Ana Carolina; MAZZEU, Francisco José Carvalho. O analfabetismo no Brasil: lições da história. Revista Online de Políticas e Gestão Educacional, Araraquara/SP, v. 21, n. 01, p. 24-46, 2017. Disponível em: http://dx.doi.org/10.22633/rpge.v21.n.1.2017.9986. INSS: 1519-9029.

BRITO, Glaucia da Silva; COSTA, Maria Luisa Furlan. Apresentação – Cultura digital e educação: desafios e possibilidades. Educar em Revista, Curitiba, v. 36, e76482, 2020. DOI: http://dx.doi.org/10.1590/0104-4060.76482.

CAVALCANTE, Kellison Lima. A leitura como processo de conhecimento do mundo e formação social. In: Anais do V CONAPESC. Campina Grande: Realize Editora, 2020.

CUNHA, M. C. *Educação e reforma: O movimento Escola Nova e suas implicações*. 2. ed. [S.l.]: Editora Universidade Federal, 2011.

DA COSTA SCHMIDT, Ana Lucia Lima; CARVALHO, Vivian Ribeiro. A importância da leitura literária para formar cidadãos críticos. Revista Transformar, v. 16, n. 2, p. 111-134, 2022.

FERNANDES, Sergio Brasil; COLVERO, Ronaldo Bernardino. Políticas públicas educacionais contraditórias: A alfabetização em foco. Revista Online de Política e Gestão Educacional, Araraquara, v. 23, n. 2, p. 286-305, maio/ago. 2019. E-ISSN: 1519-9029. DOI: 10.22633/rpge.v23i2.11963.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. Psicogênese da Língua Escrita. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

GOMES, Michele de Queiroz; BRASILEIRO, Samuel Filho. A tecnologia como ferramenta didática no processo de alfabetização de crianças. Revista Research, Society and Development, Universidade Federal de Itajubá, vol. 8, num. 8, 2019. Disponível em: https://redalyc.org/articulo.oa?id=560662199040. DOI: https://doi.org/10.33448/rsd-v8i8.1184.

KUBASKI, Luciana; CRUZ, Margareth Pereira; MARTINIAK, Vera Lucia. Experiências educadoras: sujeitos, formações e práticas. In: Congresso Nacional da Educação, nº V, 2018, Pernambuco. O professor e o processo de alfabetização.

MALHI, Prahbhjot; BHARTI, Bhavneet; SIDHU, Manjit. Reading achievement of Indian children: role of home literacy environment. Journal of the Indian Academy of Applied Psychology, v. 43, n. 1, p. 49, 2017.

MARTINS, Danielle; MARTINS, Rodrigo; VITAL, Ana Lúcia; SIQUEIRA, Ana Paula; SANTO, André; MÓL, Antônio; FREITAS, Victor. Alfabetização e novas tecnologias: uma análise crítica sobre uma sequência didática aplicada a séries iniciais. RECITE – Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação, Rio de Janeiro, v. 4, n. 2, p. 01-15, 2019.

MENDONÇA, Onaide Schawartz; KODAMA, Katia Maria Roberto de Oliveira. Alfabetização: por que a criança não aprende a ler e escrever? Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, Araraquara, v. 11, n. esp. 4, p. 2448-2446, 2016. Disponível em: http://dx.doi.org/10.21723/riace.v11.n.esp4.9202. E-ISSN: 1982-5587.

MORAN, José; BARBOSA, Alexandre. Novas tecnologias estão mudando radicalmente o ambiente escolar. Disponível em: http://redeglobo.globo.com/globoeducacao/noticia/2013/06/novastecnologias-jaestao-mudando-radicalmente-o-ambiente-escolar.html.

OLIVEIRA, Lucilene Simone Felippe. Psicogênese da Língua Escrita, Alfabetização e Letramento: Estudos e Conceitos. Revista Científica Novas Configurações – Diálogos Plurais, v. 2, n. 3, p. 151-177, 2021.

REBENA. Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem. v. 5, 2023, p. 51-68. Disponível em: https://rebena.emnuvens.com.br/revista/index.

RODRIGUES, Priscila; OLIVEIRA, Edinalva; ARAÚJO, Jaqueline. Alfabetização e letramento no processo de ensino e aprendizagem no século XXI. In: CONEDU, IV Congresso Nacional da Educação. p. 01-08, 2017.

SOARES, Magda. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. Educação e Sociedade, Campinas, v. 23, n. 81...8- APÊNDICES

8.1 – SEQUÊNCIA DIDÁTICA

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 [X] 2 ☐ 3 ☐

Aluna: Monique Leandro Oliveira Lima e-mail: mloima.lima@gmail.com	Professora: Sheila Arantes e-mail: Sheila@saber.com.br
Eixo Temático: Alfabetização e Letramento.	
Conteúdo: Leitura, Escrita, Produção textual, Gêneros Textuais	
Público alvo para capacitação: Alunos do 3º Ano do Ensino Fundamental I	
Sugestão de quantidade mínimo e máximo de pessoas: mínimo de 5 pessoas, máximo de 30	

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

Objetivos esperados	Levar a criança a identificar e diferenciar os gêneros textuais, conseguir interpretar informações explícita e implícitas do texto. Dialogar de forma clara e saber se expressar.

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

Esta sequencia didática em Lingua Portuguesa é destinada aos alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, com o intuito de desenvolverem uma interação, uma escrita e produção textual narrativa e colaborativa, os diversos gêneros textuais.

É a primeira de 5 etapas aplicada em 3 dias, que tem por objetivo trabalhar a interpretação, a participação ativa do aluno como um todo levando a consolidar a aprendizagem da leitura, escrita, identificação dos tipos de gêneros textuais e de informação explícitas e implícitas do texto.

1ª Etapa: Apresentação do Tema, e título do Livro "Bia a menina perguntadeira "do título do livro

2ª Etapa: Estudo da capa do livro, leitura do mesmo: ", criação de UMA Nuvem de palavras pelo mentimenter.

3ª Etapa:, Interpretação do texto através do jogo interativo Whack-a-mole releitura e produção textual coletiva.

4ª Etapa: Apresentação dos gêneros textuais utilizando o datashow com posterior pratica do jogo na plataforma Wordwall com perguntas relacionadas ao conteúdo trabalhado.

5ª Etapa: Avaliação: verificar como os alunos se sentiram ao praticar a escrita, o aprendizado dessa forma lúdica e avaliar através do Forms.

2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. Tempo: 40 minutos	1º Momento Para iniciarmos a aula o professor irá arrumar o ambiente no pátio da escola, embaixo de uma árvore com tapete e almofadas, vai se vestir de forma diferente e convidar os alunos para participar de uma Contação de Histórias, pedir para se acomodar no espaço escolhido por você, dizendo que as crianças podem se sentar da forma mais confortável para participar da leitura de história.

	Antes de iniciar a história falar um pouco com eles: Quem é o autor da história. Quem é o ilustrador da história. Se sabem o que é um ilustrador. **2º momento** Depois desta apresentação, o professor deverá mostrar para os alunos a capa do livro. Antes de iniciar a leitura, o professor irá instigar os alunos a pensarem com perguntas pertinentes relacionada a capa do livro: Crianças, antes de começar a leitura da história, eu gostaria que vocês olhassem a capa deste livro. O que vocês estão vendo na capa? Porque vocês acham que o livro tem esse título na capa? O que será que acontece com esta personagem? Vocês se identificam de alguma forma com o título do livro? Porque? Vocês sabem qual o significado da palavra perguntadeira? Vocês tem alguma pista do que acontecerá na História? **3º Momento:** Após as perguntas realizadas o professor usará o Mentimeter para que os alunos interajam respondendo com apenas uma palavra o que eles acham que acontecerá na História. Essa análise vai levar os alunos a pensarem sobre a capa e título do livro que será lido, ajudará o professor a perceber qual conhecimento prévio os alunos conseguem através da interpretação a cerca da capa do livro. Obs. Caso não seja possível, cada aluno irá escrever essa palavra num bloco de notas que será disponibilizado, e irá montar no quadro da sala de aula um mural com as palavras. **4º Momento** O professor Realizará a leitura do livro utilizando todo o repertório de entonações na fala ou expressões.

	Título do Livro: "Bia, a menina perguntadeira"  Tempo estimado de 50 minutos
3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) 40 minuto.	**1º Momento:** O professor irá convidar os alunos para um jogo muito legal sobre a história lida. As crianças vão participar de um jogo interativo, através da plataforma Worwall montado pela professora referente ao livro lido, onde a professora conseguirá visualizar quais alunos acertaram o maior número e questões. Como funciona: As crianças deveram clicar encima das toupeiras que apresentar respostas corretas referente ao livro. Ganha quem acertar mais questões. As respostas a serem respondidas são: • Qual a personagem principal? • O que Bia perguntou para seu avô que teria para o jantar? • Qual nome da boneca de Bia? • Qual meio de transporte é citado no texto quando ela faz uma pergunta ao pai? • O que Bia pensou de si mesma? **2º Momento** A professora irá pedir os alunos para realizarem junta uma releitura do texto, com a participação dos alunos e escrevendo no quadro o que eles falam. Assim a aula se torna um espaço de fala do aluno de contribuição, de apresentar seu olhar e contribuir para um novo texto através do olhar deles.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Posteriormente pedir aos alunos para efetuar a leitura do texto produzido por eles coletivamente, para que possam perceber os erros de concordância verbal, efetuar a correção com a participação deles mesmos.
4ª 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.	**1º Momento** Nessa etapa o professor irá abordar um pouco sobre os Gêneros Textuais, quais os gêneros existentes, quais os gêneros textuais que já estudaram, se os alunos sabem o que é um gênero textual. Vai abordar qual gênero textual esse texto se encaixa. Com o uso do datashow o professor o professor vai apresentar para os alunos diversidades de textos em diferentes gêneros textuais. Dialogando sempre com os mesmo para compreender qual é o conceito que eles tem? **2º Momento** Será disponibilizado um jogo em que a criança precisa combinar a definição do texto com classificação do mesmo através de palavras chaves. É um jogo interativo da plataforma: Wordwall Obs. Caso não seja possível o uso da Plataforma, a professora irá fornecer em papel cortado a característica dos textos e a classificação (palavra chave) do gênero textual, para que a criança relacione um com o outro, assim como no jogo. Tempo Previsto: 40 minutos
5ª Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro, possibilitando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. O aluno irá avaliar sua aprendizagem quanto ao trabalho executado nesta aula, fazendo uso de plaquinhas de emoji que representem suas emoções. Posteriormente ele irá responder através do link disponibilizado pelo professor	

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScfrajLTGVXfCftVN9iHUGgI7p4W-GzfsickebQ8Hw5NhT65w/viewform?usp=pp_url&entry.2146919643=Sim&entry.2101715417=Resposta+pessoal&entry.405931919=N%C3%A3o&entry.1830812610=Sim&entry.1191898059=Sim&entry.774847880=Sim Tempo Previsto: 20 minutos	
Recursos Digitais	Wordwall, Mentimeter, Forms, datashow
Recursos Analógicos utilizados	Folha de papel, lápis, borracha, objetos de cor, cola, tesoura.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Será realizado semanalmente um registro de cada aluno da turma de como foi a semana, de quais aplicativos ou plataformas mais gostaram de utilizar
Observações: Link dos jogos utilizados,Criação do Wordwall, mentiment Palavras iniciais sobre o acontecimento da História: https://www.menti.com/alysqp8rnu8u Link do Jogo etapa 3: https://wordwall.net/resource/37977558 Link do jogo etapa 4: https://wordwall.net/resource/10576653	

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐x 3 ☐

Aluna: Monique Leandro Oliveira Lima e-mail: molima.lima@gmail.com	Professora: Sheila Arantes e-mail: Sheila@saber.com.br
Eixo Temático: Alfabetização e Letramento.	
Conteúdo: Leitura, Escrita, Produção textual, Gêneros Textuais	
Público alvo para capacitação: Alunos do 2º Ano Ensino Fundamental I	
Sugestão de quantidade mínimo e máximo de pessoas mínimo de 5 alunos, máximo de 30 alunos	

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

Objetivos esperados	Levar a criança a identificar e diferenciar os gêneros textuais, conseguir interpretar informações explícita e implícitas do texto. Dialogar de forma clara e saber se expressar.

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

Esta sequência didática em Língua Portuguesa é destinada aos alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, com o intuito de desenvolverem uma interação, uma escrita e produção textual narrativa e colaborativa, os diversos gêneros textuais.

É a segunda de 5 etapas aplicada em 3 dias, que tem por objetivo trabalhar a interpretação, a participação ativa do aluno como um todo levando a consolidar a aprendizagem da leitura, escrita, identificação dos tipos de gêneros textuais e de informação explícitas e implícitas do texto.

Nesse segundo dia será abordo um conteúdo curricular pouco ensinado a poesia. Conhecer esse gênero é altamente desejável não só para a formação do leitor e do escritor que aprecia e sabe fazer uso de recursos da linguagem literária, como também para a formação de um ser humano mais sensível à poesia da realidade que está à sua volta.

1ª Etapa: Apresentação do Tema, e título do Poema Leilão de Jardim

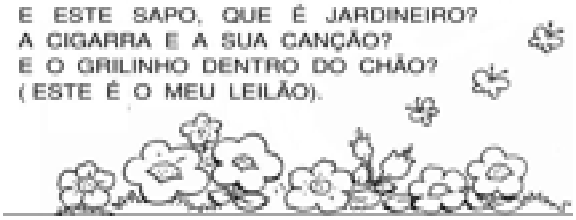
2ª Etapa: Conversa informal em dupla, leitura do texto e vídeo com as características de um poema.

3ª Etapa: Interpretação do poema, identificação dos personagens através de jogo interativo Worwall e atividade digital.

4ª Etapa: Criação de um personagem através do Canva, jogo interativo no wordwall através do jogo Roleta aleatória e criação de um verso das palavras sorteadas com a dinâmica de texto falado.

5ª Etapa: Avaliação: verificar se os alunos gostaram da aula, através da nuvem de palavras, publicando uma palavra no mentimeter do que acharam da aula.

2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar).	**1° Momento** Iniciaremos a aula com o intuito de apresentar aos alunos mais um Texto, porém de um Gênero textual diferente. O Poema Com Título "Leilão do Jardim". Para criar um ambiente favorável ao estudo, o professor levará para a sala de aula imagens e breves biografia do poeta que escreveu o poema que será lido em sala de aula. Organizará um painel num canto da sala com esse material e deixará que o título seja escolhido pelos alunos para a escolha do nome desse espaço criado na sala de aula Explique para os alunos que, juntos, vocês vão ampliar a compreensão da linguagem poética, dedicando-se agora ao estudo específico da poesia. Para introduzir o assunto e conhecer o que pensam os alunos sobre o tema, pergunte: Você sabe o que é poema? Conhece alguém que já escreveu um poema? Já efetuou a leitura de algum poema ou alguém já leu para você? Se sim, o que achou de interessante no poema que você leu ou leram para você? **2ª Momento** Divida a turma em dupla e peça eles para conversar sobre as perguntas realizadas pelo professor. O professor dará um tempo para as duplas conversarem. Depois o professor mediará uma roda de conversa e solicitar que comentem sobre o que conversaram. Nesse momento o professor conseguirá uma idéia do que seus alunos já sabem ou pensam sobre poema. Na roda de conversa, eles estarão expondo o conhecimento prévio que têm do tema. **3ªMomento** Em seguida, diga aos alunos que você vai ler para eles um poema de Cecília Meireles. Estude previamente a leitura do texto. Prepare-se para ler em voz alta e leia com bastante

	expressividade. Peça para prestarem atenção a definição que o poeta dá para poemas. **LEILÃO DE JARDIM** CECÍLIA MEIRELES QUEM ME COMPRA UM JARDIM COM FLORES? BORBOLETAS DE MUITAS CORES,... LAVADEIRAS E PASSARINHOS, OVOS VERDES E AZUIS NOS NINHOS? QUEM ME COMPRA ESTE CARACOL? QUEM ME COMPRA UM RAIO DE SOL? UM LAGARTO ENTRE O MURO E A HERA, UMA ESTÁTUA DA PRIMAVERA? QUEM ME COMPRA ESTE FORMIGUEIRO? E ESTE SAPO, QUE É JARDINEIRO? A CIGARRA E A SUA CANÇÃO? E O GRILINHO DENTRO DO CHÃO? (ESTE É O MEU LEILÃO).  Após leitura do texto o professor irá explicar para os alunos o que é o poema, o que são versos, estrofes. Posteriormente através do Datashow mostrará para os alunos outros poemas, para que os mesmos visualizem melhor a estrutura dos poemas, variação da quantidade de versos e estrofes. Para finalizar o professor irá colocar para os alunos um vídeo animado que fala sobre o poema, para fixação do aprendizado Segue link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=TedJnMYP0vk Duração do vídeo: 1:37 **Tempo previsto: 30 minutos**
3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias)	**1º Momento** Explorando o poema, o professor irá propor duas atividades onde os alunos precisam responder questões relacionadas ao poema, com o intuito de interpretar o texto e conseguir identificar as informações explícita e implícitas.

	As crianças deveram ler as questoes e selecionar a resposta correta referente ao Poema. Ganha quem acertar mais questões. A respostas a serem respondidas são: Quem é a autora do Poema? Qual a profissão do Sapo no Jardim? Onde estava o grilo do Poema? Quantas letras tem a palavra jardim? Quais eram as cores dos ovos no jardim? Quais animais citados? Link o Jogo https://wordwall.net/pt/resource/18145841/jogo-poema-lei%C3%A3o-de-jardim **2° Momento** O professor irá propor uma outra jogatina, com um jogo de perguntas e respostas também, porém voltados para a estrutura do texto e identificação dos personagens. Perguntas como: Quantas estrofes tem o poema? Quantos versos tem a primeira estrofe? Completar um verso do texto. Formação de Palavras entre outros. **Link para o jogo:** https://atividade.digital/jogos/lingua-portuguesa/interpretacao-de-texto-poesia/conhecendo-leilao-de-jardim?level=4 **Tempo Previsto: 15 à 25 minutos**
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível	**1° Momento** Nesta etapa os alunos irão se organizar em dupla e entrarão no Canva para efetuar uma criação de um novo personagem para o poema deles.

experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets	Para aprender como criar esse personagem vao acessar o video a seguir: https://www.youtube.com/watch?v=rbyyl8pkJpU Duração do video: 0:30 2.° Momento Após a criação do personagem, os alunos vão caracterizar seu personagem com o nome, posteriormente irão publicar seus personagens com a imagens no Padlet da turma para que todos possam visualizar, colocando nome do personagem, idade, e o que gosta de fazer. Link para compartilhar e apresentar seu novo personagem! https://padlet.com/mlolimalima/8j85x1xgyjmbx7j 3º Momento O professor irá pedir dupla que através do jogo Roda aleatória criada pela professora no Wordwall para que os mesmos joguem. O aluno deverá anotar as palavras que forem saindo e posteriormente com a palavra que saiu, a dupla irá escrever um verso para seu personagem. Cada dupla só poderá rodar a roleta 5 vezes, e com as palavras que sairem efetuar uma frase com as palavras fatiadas. https://wordwall.net/resource/38029636 Tempo Previsto.: 20 a 30 minutos

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

O aluno avaliará sua aprendizagem quanto ao trabalho executado nesta aula, fazendo uso de palavras que representam suas emoções, respondendo o link na plataforma Mentimenter criada pela professora: https://www.menti.com/alaksfsmqcye

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐x 3 ☐

Aluna: Monique Leandro Oliveira Lima e-mail: mlolima.lima@gmail.com	Professora: Sheila Arantes e-mail: Sheila@saber.com.br
Eixo Temático: Alfabetização e Letramento.	
Conteúdo: Leitura, Escrita, Produção textual, Gêneros Textuais	
Público alvo para capacitação: Professores das turmas do 2º Ano	
Sugestão de quantidade mínimo e máximo de pessoas: mínimo de 5 pessoas máximo de 30	

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

Objetivos esperados	Levar a criança a identificar e diferenciar os gêneros textuais, conseguir interpretar informações explícita e implícitas do texto. Dialogar de forma clara e saber se expressar.

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

Esta sequencia didática em Língua Portuguesa é destinada aos alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, com o intuito de desenvolverem uma interação, uma escrita e produção textual narrativa e colaborativa, os diversos gêneros textuais.

E a segunda de 5 etapas aplicada em 3 dias, que tem por objetivo trabalhar a interpretação, a participação ativa do aluno como um todo levando a consolidar a aprendizagem da leitura, escrita, identificação dos tipos de gêneros textuais e de informação explícitas e implícitas do texto.

Se faz necessário situações comunicativas na sala de aula e escola, para que as crianças desenvolvam sua capacidade argumentativa, comunicativa, o vocabulário e fala de modo geral. O meio possível para isso é a Roda de notícias que realiza na prática o desenvolvimento deste processo onde a criança será estimulada a construir sentidos prévios sobre as informações que circulam no mundo ao explorar os elementos imagéticos e escritos.

1ª Etapa: Apresentação do Tema e do Gênero Textual

2ª Etapa: Roda de Conversa, observação da biblioteca com os matérias disponibilizados.

3ª Etapa: Explorando o tema e textos lidos, interpretação dos mesmo e partilha através do Padlet, posteriormente jogo.

4ª Etapa: Criação de jornal digital através do Canva e publicação da notícia através de vídeo gravado.

5ª Etapa: Avaliação: verificar se os alunos gostaram da aula, através do compartilhamento de imagens, publicando no mentimeter sobre as experiências vivenciadas na aula.

2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos.	**1º Momento** Iniciaremos a aula com o intuito de apresentar aos alunos um textual muito esquecido, porém de suma importância, onde nos dias atuais é raro vê-lo impresso, porém temos acesso a ele por diversos meios tecnológicos: TV, Celular, Tablet, Youtube, Tik Tok, Rádio etc. A notícia! O professor irá preparar o espaço da biblioteca da escola espalhando jornais ou revistas em toda biblioteca seja jornais locais, nacionais, notícias de sites com a imagem de um tablet ou celular, imagens de notícias dadas pelo Youtube. Imagem de bancas de jornais e de vendedores, caixote ou sua representação. Iniciará a aula pedindo os alunos que circulem pela biblioteca e observe o que tem de diferente, veja as imagens o que tem nas imagens. Peça para que eles leem em algumas imagens o que está escrito. **2º Momento** Posteriormente o professor pedirá os alunos que se sentem no chão em círculo. E iniciará a sua fala dando uma Notícia com uma entonação de vos dizendo: EXTRA, EXTRA! Para que os alunos se surpreendam, e posteriormente leia uma notícia, sobre a própria turma, de algo que eles fizeram nas aulas anteriores. **3ºMomento** Após a leitura da notícia pergunte aos alunos: O que eu acabei de ler? Vocês sabem de quem estou falando? Quais são as características desse pequeno texto que acabei de

	ler para vocês? Agora explique para os alunos o que quer dizer o texto que você acabou de ler e da importância que se tem através da notícia. Conte para os alunos como foi o surgimento do jornal, qual a importância. A estrutura da notícia, sua função e todas as informações importantes sobre esse gênero textual. E coloque o vídeo a seguir para os alunos assistirem. https://www.youtube.com/watch?v=gHewWY9yaL0 Duração do vídeo: 2:52 Posteriormente peça para que cada aluno escolha uma das notícias espalhadas pela biblioteca, e faça a leitura da mesma. **Tempo previsto: 30 minutos**
3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais.	**1º Momento** Explorando a notícia lida. Após efetuarem a leitura da notícia, na Roda da Notícia, cada aluno irá em apenas uma frase, repassar para os colegas qual a informação que foi trazida na notícia que ele leu. https://padlet.com/mirlimailma/dh6pevm7ir4Oqc9 Posteriormente o professor irá convidar os alunos a participar em dupla de um jogo muito legal, levando o avião as respostas corretas sobre informações desse gênero textual tão importante As crianças deveram ler as perguntas e levar o avião até a nuvem que contêm a resposta correta. Se errar a resposta duas vezes perde o jogo. Algumas das respostas a serem respondidas são: As notícias informam sobre? A imagem que pode acompanhar a notícia é? através do link a seguir : https://wordwall.net/pt/resource/30627789/sobre-o-g%C3%AAnero-not%C3%ADcia

	2º Momento Conhecendo um pouco mais sobre esse gênero textual o professor irá disponibilizar mais um jogo com informações importantes para que as crianças possam ao jogar, aprender e tirar dúvidas. Com o jogo estoura de balões. O aluno precisa estourar o balão com a resposta correta ao que está sendo perguntado. Precisa cair dentro do vagão a resposta correta, para que o trem continue andando sobre o trilho. https://wordwall.net/pt/resource/4233082/lo%C3%AAnero-textual-noi%C3%A1dois **Tempo Previsto: 16 à 25 minutos**
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa.	**1º Momento** Nesta etapa os alunos irão se organizar em dupla e irão criar um jornal através do Canva. Para isso as duplas irão anotar tudo que aconteceu na escola durante os dois dias anteriores, através de perguntas mediadas pelo professor. Em que os alunos podem escolher algum professor para ser entrevistado. Iram realizar as entrevistas através do uso do celular para gravar as perguntas e a respostas. Farão perguntas Como exemplo: Quais são os colegas que faltaram nesses dias? Qual a roupa a professora estava usando? O que fizeram de diferente nas aulas anteriores? Entre outras formuladas por eles. Após o termino da entrevista, os alunos irão criar seu jornal com no máximo 2 páginas com as notícias coletadas para publicação. Através do Canva. Para ajudar na criação do jornal o professor disponibilizará um vídeo explicativo de como usar o Canva para criar o jornal Digital. https://www.youtube.com/watch?v=VDBZjGZhgAM

	2. ª Momento Após a criação do jornal digital os alunos irão disponibilizar o link de acesso nos grupos de WhatsApp da escola para que todos tenham acesso às notícias da semana. Posteriormente os alunos iram filmar um ao outro através do celular, um vídeo com as notícias publicadas como se estivessem apresentado um jornal televisivo e compartilhar com os colegas da turma as notícias através do datashow em sala de aula para que todos possam vê os Reportes em ação. **Tempo Previsto : 20 a 50 minutos**

5ª Avaliação: Desenvolver a autonomia e auto estima, reconhecimento do gênero textual, apresentar um pouco do dia-a-dia dentro da escola e seus acontecimento.

O aluno avaliará sua aprendizagem quanto ao trabalho executado nesta aula, fazendo uso de IMAGENS que representam a experiência desta aula, através da interação no link na plataforma Mentimenter criada pela professora: https://www.menti.com/alj66ywavqun

Tempo Previsto: 20 minutos

Recursos Digitais	Wordwall, Mentimeter, datashow, Canva
Recursos Analógicos utilizados	Folha de papel, lápis, borracha, objetos de cor, cola, tesoura.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Será realizado semanalmente um registro de cada aluno da turma de como foi a semana, de quais aplicativos ou plataformas mais gostaram de utilizar

Observações: Link dos jogos utilizados Criação do Word Ol, Criação personagem Canva, Mentimenter

Video explicativo etapa 2: https://www.youtube.com/watch?v=gHewWY9ywL0

Informação da notícia lida através do Padlet etapa 3: https://padlet.com/mlolimalima/dh6pevm7lr40xjc9

Link dos Jogos etapa 3: https://wordwall.net/pt/resource/30627789/sobre-o-g%C3%AAnero-not%C3%ADcia

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

https://wordwall.net/pt/resource/4233062/g%C3%AAnero-textual-not%C3%ADcia

Video explicativo etapa 4: https://www.youtube.com/watch?v=rbyyl6pkJpU

Link do jogo etapa 4: https://www.youtube.com/watch?v=VDBZjG7hgAM

Avaliação da aula: https://www.menti.com/alj66ywavqun

8.2 APÊNDICE 2 - E-book Elaborado pela Autora




UNICARIOCA
Centro Universitário
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
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"

L732e Lima, Monique Leandro Oliveira

Alfabetização e Letramento Mediado por recursos digitais / Monique Leandro Oliveira Lima, Sheila da Silva Ferreira Arantes, André Cottelli do Espirito Santo, Antônio Carlos de Abreu Mól e Ana Paula Legey . – Rio de Janeiro, 2022.Recurso digital; 39 p.

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

1.Alfabetização. 2. Sequencia didática. 3. Recursos digitais. 4. Educação. 5. Gamificação. I. Arantes. Sheila da Silva Ferreira. II Espírito Santo, André Cotelli. III. Mol, Antônio Carlos de Abreu. IV. Legey, Ana Paula V. Título.

CDD 371.344

ISBN 978-65-00-59009-8

ANTÔNIO CARLOS DE ABREU MOL

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

ANA PAULA LEGEY

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

ANDRÉ COTELLI DO ESPÍRITO SANTO

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

SHEILA DA SILVA FERREIRA ARANTES

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

SUMÁRIO

1. Introdução: 09
2. A tecnologia uma ferramenta importante no processo de Alfabetização e Letramento 10
2.1 – Uso e possibilidades das Tic's dentro da sala de aula 14
2.2 - A prática pedagógica através da Sequência Didática 19
2.3 - Aplicação em sala de aula da Sequência Didática através dos recursos digitais 21
3.A Gamificação como estratégia Pedagógica 23
4.Recursos Tecnológicos usados na Sequencia didática 27
4.1 – Canva 27
4.2 - Wordwall 27
4.3 - Forms 27
4.4 - Mentimenter 28
4.5 - Padlet 28
4.6 – Atividade.digital 28
4.7 – Youtube 29
5.Conclusão 30
6.Referências Bibliográficas 32
7.Apêndice: Um novo olhar para Alfabetizar através dos recursos digitais 34

INTRODUÇÃO

A educação está em constante mudanças, cada ano que passa aumentam os desafios da escola e professores . Dentre essa mudanças, o surgimento e propagação das Tecnologias da Informação e Comunicação onde os alunos dessa geração desenvolvem habilidades que precisam ser potencializadas por mediação do professor, que busca através dessa mudança metodologias diferenciadas para trabalhar com os alunos.

O presente estudo e e-book procura através da metodologia da sequencia didática uma ação didática pedagógica com professores Alfabetizadores nas turmas de 2º Ano do Ensino Fundamental.

A prática de ensino, na atualidade, não difere muito das práticas tidas como tradicionais. Porém as estratégias de aprendizagem a serem desenvolvidas por educadores que buscam promover mudanças em seu fazer pedagógico com o uso da Tecnologia. Nesse contexto, a realização de atividddaes por meio de sequencia didática é a estratégia utilizada como uma metodologia inovadora da maneira de ensinar com o uso constante de recursos tecnológicos, acreditando ser uma metodologia de ensino-aprendizagem centrada no aluno, que surgiu através de Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) e que vem sendo adotada por professores de várias disciplinas.

Levando em consideração que xistem muitas barreiras de dificuldades de se trabalhar assuntos diversos em sala de aula, a sequencia didática apresenta a possibilidade de implementação de situações de ensino-aprendizagem que oferecem ao professor a oportunidade de contribuir de maneira mais significativa no desenvolvimento dos alunos, favorecendo a adoção de uma postura reflexiva sobre o seu próprio processo de formação profissional.

2. A tecnologia uma ferramenta importante no processo de Alfabetização e Letramento

Durante muitos anos via-se a alfabetização e letramento de forma mecanizada. Os alunos precisavam aprender a ler da mesma forma, com métodos tradicionais. Porém a partir doa anos de 1960 o modelo tradicional, foi caracterizado como parte responsável pelo surgimento do chamado analfabeto funcional, onde sofre uma crescente crítica em função das profundas mudanças ocorridas nas relações sociais, envolvendo os usos sociais da leitura e da escrita centrado na questão do significado subjacente ao texto, lido ou produzido. Continuando nesse processo de mudanças a sociedade passou por várias mudanças ao longo do tempo com o surgimento das Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC's), do ciberespaço e o aumento da velocidade da internet.

Com a popularização e acessibilidade, os recursos tecnológicos se tornaram cada vez mais comuns nas mais diversas camadas da sociedade. Neste contexto, sabendo que as crianças não ficam imunes às transformações sociais, pois convivem e exploram desde cedo as diferente mídias, faz sentido que a TICs possa ser uma relevante contribuinte em sala de aula que, por intermédio de

modernos recursos pedagógicos, possam ajudar no processo de ensino- aprendizagem.



Nesse decorrer surgem mudanças estruturais na forma de ensina e aprender significativas a ser introduzido no âmbito educacional com nova concepções pedagógicas. Dessa forma o professor precisa acompanhar de certa forma essas mudanças, buscando se atualizar e inovar suas práticas em ala de aula, com o intuito de alcançar esse alunos de uma nova era tidos como Geração Z e os ativos digitais, onde esses alunos recebem informação não apenas da escola, mais de diversos meios informativos.

Demo reconheceu as modificações causadas pelo que chamou, em outros estudos, de informatização do conhecimento, mas defendeu com veemência a necessidade de professor se reapropriar de seu papel de construtor do conhecimento em tempos modernos, afirmando que é necessário:". (DEMO, 2009, p.18)





O professor não pode achar que seu papel deixa de ser importante por causa do uso dos recursos didático, mais se colocar como ponto chave e se apropriar dos conhecimentos necessários para transformar suas aulas mais atrativas. Pois de nada adianta ferramentas, plataformas entre outros recursos tecnológicos sem a mediação do professor principalmente na fase de Alfabetização e Letramento.

> *Como expuseram Toaldo e Fruet (2010, p.02)"...A integração das ferramentas tecnológicas, no ensino-aprendizagem, requer novas habilidades dos professores, ou seja, estratégicase dinâmicas para ensinar em sala de aula.".(apud Queiroz, Michele, 2019, p.2).*

O Ensino aprendizagem da linguagem escrita mediada por instrumentos tecnológicos promove na criança não somente conhecimentos convencionais na sua alfabetização mas permite ampliar-se também no letramento já que durante o processo as crianças se sentem desafiadas pela sua curiosidade ao mundo quem estão inseridos



A utilização de recursos, para além de metodologias tradicionais, possibilita às crianças perceber os mais diversos meios linguísticos relacionados à leitura e à escrita. Junior, Menez e Wunsch (2018) apresentaram recentemente possibilidades de aplicativos móveis que podem auxiliar na alfabetização e letramento no Ensino Fundamental, com o intuito, defenderam que:

> *"Quando a criança faz uso de recurso tecnológico ela poderá ser atraída pelo design, ludicidade e interatividade nos jogos, na qual podem ter autonomia para o jogo...também a oportunidade de se apropriarem do letramento." .(apud Queiroz, Michele, 2019, p.4).*

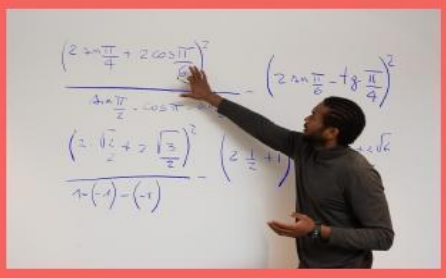
Não se trata aqui, de entrelaçamos a aquisição da leitura e da escrita numa relação de dependência às TICs, nem tratar estas como recurso indispensável para se garantir a aprendizagem, o que se pretende é observar suas contribuições ao processo de ensino-aprendizagem, assim como a reflexão da escola ante o tempo e o espaço contemporâneo.

RECURSOS DIGITAIS



X

METODOLOGIA TRADICIONAL



O QUE USAR?
OU
COMO USAR?

2.1– Uso e possibilidades das Tic's dentro da sala de aula

Com o crescimento das tecnologias digitais, móveis e sem fio o uso de plataformas e aplicativos como Canva, Wordwall,Forms ,Mentimenter, Padlet sites como: Atividade.digital e Youtubevem tendo um crescimento em grande escala principalmente nos últimos anos e pós pandemia, sendo cada vez mais aderido nas escolas com o intuito de levar para os alunos uma aula mais interativa e interessante.

As relações sócio-educativas contemporâneas apresentam novas mudanças no cotidiano social e escolar. A sociedade está imersa em um ambiente totalmente tecnológico. Em diversas ocasiões do dia se utiliza as tecnologias, sobretudo os dispositivos móveis, como por exemplo, tablets, smartphones e laptop. São intermináveis ações que fazem uso da tecnologia, para proporcionar comodidade e agilidade nas atividades sociais. Nesse sentido, é relevante que a educação também acompanhe essas novas relações sociais, em seu fazer pedagógico, oportunizando novos olhares diante das inovações tecnológicas. Então os professores da contemporaneidade são desafiados a potencializar o processo do ensino através dos recursos móveis disponíveis, que no tempo atual se constituem habituais nas experiências sócio-educativas.Importante ressaltar que o uso do aplicativo não deve ser de forma aleatória e sem objetivo, mais precisa ser de maneira significativa o desenvolvimento da aprendizagem no ambiente escolar, evidenciando as metodologias empregadas, as possibilidades e limitações tecnológicas no fazer pedagógico do cotidiano escolar.

Os últimos anos escolares evidenciaram a importância do uso das ferramentas tecnológicas digitais no desenvolvimento das didáticas escolares, impulsionadas sobretudo pela pandemia da COVID-19 que impôs de maneira abrupta o seu uso no dia a dia, para que a educação não estagnasse. [S1] No entanto, os professores se depararam com grandes questionamentos, o qual é tornar as diferentes tecnologias móveis disponíveis uma ferramenta promissora na formação docente e na atualização das aulas, melhorando assim o desempenho escolar. O ensino contemporâneo precisa ultrapassar os muros da escola, rompendo com tempo e espaço para proporcionar uma educação inovadora, dinâmica e significativa. Para tanto, a nova educação deve se apropriar de diversas ferramentas tecnológicas, principalmente aquelas que fazem parte do cotidiano social dos estudantes, como por exemplo, os dispositivos móveis.

> "o uso pedagógico das TICs favorece as interações na medida que cria ambientes de aprendizagem mais dinâmico e mais democrático do que a sala de aula convencional, favorecendo a aprendizagem colaborativa". Coscarelli (2016, p.56)



Essa proposta pode incluir atividades construtivistas, comportamentais ou colaborativas. Esses recursos digitais se configura como um elemento importante na aprendizagem dos estudantes. Isso se dá em razão da aprendizagem se estabelecer de modo informal e não sistematizada, transformando cada vez mais a sala de aula, em ambientes interativos e com uma forte rede de colaboração

O uso desses apps favorece o desenvolvimento dos conhecimentos dos alunos nos distintos contextos educacionais, tanto na Educação Básica como na Superior. Se inseridos de modo intencional, ao nos apropriarmos dos apps considerando suas características de utilização de maneira intuitiva e interface de fácil manuseio, poderemos estender as possibilidades em contexto escolar e as interações entre professores e alunos visando ao ensino e aprendizagem nas diversas disciplinas.

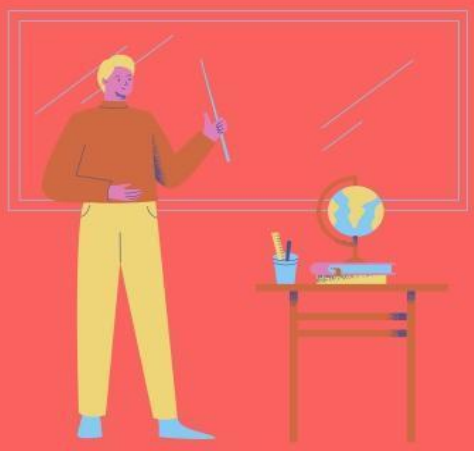
Neste contexto, para se utilizar é pertinente a elaboração de projetos educacionais no intuito de garantir exitosos resultados, ou seja, é fundamental um planejamento e adequação do que será utilizado em sala de aula através do aplicativo.Salienta-se outro benefício de destaque a partir do uso dos aplicativos que é a eficiência no tempo. A atividade é mais precisa pois será realizada pelo estudante em uma "máquina", ou seja, existe efetivas possibilidades de realizar mais tarefas autônomas e interessantes em sala de aula. Mais um benefício que se destaca no uso é o fato de que o engajamento do estudante é melhor estimulado, em razão de que os estudantes tem a oportunidade de utilizar aplicativos que já detêm conhecimentos no seu dia a dia, como por exemplo algumas plataformas musicais como o Spotify e o You Tube.



Por outro lado, é fundamental que o professor mediatize os prévios conhecimentos dos estudantes para uma intencionalidade pedagógica. As ferramentas como quiz ou jogos, geralmente cativam a atenção dos estudantes e podem proporcionar experiências ricas e potencializar os resultados diante a diferentes conteúdos.

Existe uma diversidade de maneiras avaliativas a partir do uso dosApps tais como fazer uso de jogos, vídeos, podcasts, conferências virtuais, questionários on-line e até mesmo o uso de redes sociais.

Neste cenário é fundamental que o professor se aproprie da própria criatividade, bem como busque experienciar as diversas possibilidades que a tecnologia digital oferece na atualidade, visto que a tecnologia digital, sobretudo os dispositivos moveis fazem parte do cotidiano social. Na visão de Perez Gómez(2015). A expressão 'era digital' se aplica à onipresença da informação como meio de socializar crianças, adolescentes, jovens e adultos.







"O mundo da tela é muito diferente da página escrita, requer uma vida intelectual, perceptiva, associativa e reativa muito distinta. Aprender a "linguagem da tela", das "tecnologias da interrupção" chega a ser tão necessário como a alfabetização relacionada com a leitura e a escrita verbais. Consequentemente, preparar os cidadãos não só para ler e escrever nas plataformas multimídias, mas para que se envolvam com esse mundo, compreendendo a natureza intrincada, conectada, da vida contemporânea, torna-se um imperativo ético e também uma necessidade técnica" (GÓMEZ, 2015, p.2)



Assim, quando se opta pelo uso pedagógico de aplicativos os professores têm oportunidade de repensar e inserir novas metodologias não somente aos desenvolvimentos das aulas, mas também aos processos avaliativos. De certo que os recursos didáticos apontam desafios a educação contemporânea e se caracteriza como uma ferramenta interativa e inovadora na aprendizagem de uma sociedade em rede.



2.2 - A prática pedagógica através da Sequência Didática

A prática de Ensino na atualidade precisam ser repensadas levando em consideração a geração atual e as mudanças e influencias das tecnologias. Sendo assim uma das praticas e estratégias de aprendizagem que vêm sendo desenvolvidas por educadores e pesquisadoresa sequencia didática surge como uma metodologia inovadora da maneira de ensinar. Buscando focar e ter o aluno como centro tendo surgido a partir dos Parâmetros Curriculares Nacionais.

Através do uso dessa metodologia é possível organizar temas e conteúdos simples e fundamentais de forma bem estruturada, antes de abordar temas mais complexos, priorizando a sucessão lógica dos conteúdos que facilitam o entendimento do aluno. É uma metodologia simples que envolve um conjunto de atividades interligadas e que:



> [...]prescinde de um planejamento para delimitação de cada etapa e/ou atividade para trabalhar os conteúdos disciplinares de foma mais integrada para uma melhor dinâmica no processo ensino/aprendizagem (OLIVEIRA,2013, p.39.

De acordo com a autora sitada acima, é importante levar em consideração na elaboração da sequencia didática alguns passos básicos ou fases: como escolha do tema, questionamentos para problematização do tema, planejamento dos conteúdos, objetivos a seralcançado, material didático a ser utilizado, cronograma entre outros.

Segundo Arantes (2019) quando tratamos de sequência didática émuito comum acharem que sequência didática é a mesma coisa que plano de aula.

Para evitar esta confusão vamos ver a definição de sequênciasdidáticas apresentada por Zabala (1998): [...]um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecidos tanto pelos professores como pelos alunos [...] (ZABALA, 1998 p.8).

Logo, a SD possui características que a diferem de um simples plano de aula. Onde apresenta três etapas básicas que são: o planejamento, a aplicação e a avaliação. Com atividades interligadas, com mais de um dia, normalmente de 3 a 5 dias e tem como objetivo ampliar os conhecimentos pré-existentes do aluno.



2.3- Aplicação em sala de aula da Sequência Didática através dos recursos digitais

Utilizando da metodologia de Sequencia didática para a Alfabetização devemos considerar que a criança de hoje está imersa em jogos digitais e diferentes aplicativos que altera de forma significativa o aprendizado e participação desta em sala de aula.

Baseado na proposta desse trabalho que é levar o aluno alcançar a Alfabetização através da metodologia de SD com o uso constante de Recursos didáticos, além de todos os passos aqui referenciados incluímos nesses passos o uso de aplicativos e plataformas que serão utilizados durante a aplicação da sequencia didática considerando que o intuito é a Alfabetização e Letramento.

A Alfabetização é uma etapa onde essas influencias precisam ser levadas em consideração para o desenvolvimento de uma aprendizagem significativa. Sendo assim as sequências didáticas propostas nesse trabalho parte de um planejamento que envolve gêneros textuais no ciclo de Alfabetização, considerando que o texto é uma:



"Unidade linguística de maior sentido e que as demais unidades (letra/fonema; sílaba; palavra; frase) só serão compreendidas e terão sentido a partir do texto, o que atribui maior significado de representação e uso do Sistema de Escrita Alfabética. Entende-se a produção textual como uma escrita real, que parte da necessidade ou desejo, de dizer algo a alguém (GERALDI, 1984).. (apud Islabão, Valéria e Moura, Patrícia, 2015, p.1)

Levando em consideração que as crianças de hoje vêem o lúdico de outra maneira, então buscando oferecer condições mais atraentes, divertidas para que as crianças se apropriem da linguagem e suas funções sociais, oportunizando novas formas de letramento e participação ativa durante as aulas.



3. A Gamificação como estratégia Pedagógica

Buscando estimular o aprendizado dos alunos em sala de aula, surgiu a gamificação como novo processo de ensino-aprendizagem. As tecnologias de informação e comunicação é um conjunto de recursos tecnológicos que tem como finalidade a facilitação da aprendizagem.





A utilização de games como ferramentas colaborativas para a educação é uma tendência para a reformulação do ambiente acadêmico, alinhando a escola ao ambiente tecnológico, onde o aluno está inserido.

> "Em um mundo onde a velocidade da informação aumenta constantemente e disponível para todos em qualquer lugar por meio de smartphones e tablets, o processo de aprendizagem precisa ser dinâmico e interativo para acompanhar as novas gerações, sendo necessários novas técnicas aos tradicionais métodos de ensino: a gamificação (MARTINS et al, 2016, p. 19)

A gamificação surge no cenário educacional brasileiro como um meio capaz de combater a falta de interesse e a dispersão dos alunos em sala de aula. A tecnologia de ponta tem resultado em games com alto poder de engajamento, no qual é capaz de prender a atenção dos discentes e fazê-los aprender de forma lúdica e natural.

Tem-se defendido que a aprendizagem deva ser voltada para as dimensões humanísticas, evocando afetividade, empatia e colaboração, de maneira que a aprendizagem seja mais sólida e duradoura, tendo como exemplo os jogos (FRAGELLI, 2017).

A literatura aponta que os jogos incentivam o desempenho ativo dos estudantes, bem como uma aprendizagem ativa, experienciais e baseadas em problemas (FRAGELLI, 2017).

A gamificação surge como uma possibilidade de agregar diversos modos para a captação de interesse dos alunos, de modo a despertar a curiosidade, levando a elementos que levam a participação e engajamento, resultando na reinvenção do aprendizado (ORLANDI et al, 2018).

O estímulo a interação dos alunos com o docente, dos estudantes com o conteúdo e dos aprendizes com os seus colegas de turma é desejável em um ambiente educacional dinâmico e multimodal, no qual o conhecimento flui na sala de aula de forma rápida e eficiente. O uso da gamificação pode ser um meio para engajar pessoas, motivar ações, promover conhecimento e resolver problemas (ORLANDI et al, 2018).



Essa nova técnica, a gamificação em sala de aula, propõe que o estudante seja lançado em posição de destaque em todo o processo. O professor poderá participar, acompanhar, direcionar o processo de aprendizagem, e ainda interagir com o grupo de forma a garantir a facilitação e absorção do conhecimento, beneficiando-se também do processo, uma vez que deverão surgir interpretações e análises diferenciadas do contexto que ele mesmo apresentou (ORLANDI et al, 2018).

O objetivo máximo da gamificação é incentivar o aluno a ter comportamentos de jogador: foco nas tarefas em mãos, realização de várias tarefas sob pressão, trabalhar a mais sem descontentamento e sempre poder tentar novamente quando falhar (ORLANDI et al, 2018).

A prática educacional é muito mais que pedaços isolados de informação para o desenvolvimento de habilidades.

> "Na sala de aula, os professores podem utilizar a gamificação para criar cenários, missões e desafios para os alunos cumprirem. A narrativa dos games devem ser direcionadas ao conteúdo que será ensinado, substituindo palavras e criando um espaço de imersão de conhecimento (MARTINS et al, 2016).



As metodologias ativas em sala de aula são importantes recursos para a educação e formação crítica/reflexiva dos estudantes, por meio de processos de ensino e aprendizagem que favorecem a autonomia e a curiosidade dos estudantes. As características são: procurar incentivar o pensamento independente e crítico nos discentes; motivar estudantes a assumirem a responsabilidade por aquilo que aprendem; envolver em uma variada atividade aberta, garantindo que sejam os protagonistas; considera importante o papel do educador, organizando atividades de aprendizagem que possam explorar e desenvolver conhecimento e pensamento (VIEIRA et al, 2018).

Nesta perspectiva, a adoção da gamificação como metodologia no ensino ainda é uma proposta recente, fazendo parte de novas abordagens propostas para o incremento das estratégias na educação (ORLANDI et al, 2018).



4. Recursos Tecnológicos usados na Sequencia didática

4.1– Canva

Uma plataforma de design gráfico online, que possibilita a criação de gráficos (conteúdos visuais) para diferentes mídias. Lançado em 2013, o Canva é uma ferramenta online que tem a missão de garantir que qualquer pessoa no mundo possa criar qualquer design para publicar em qualquer lugar

4.2 -Wordwall

De acordo com Queiroz (2021) o Wordwall é uma ferramenta quepermite a criação de jogos interativos simples que podem sercompartilhados com os alunos. Podemos também definir oWordWall como uma plataforma que cria atividades gamificadas. Owordwall possui versão gratuita que limita usar cinco projetos porconta, tem uso bem intuitivo, bom para quem é iniciante no uso dastecnologias digitais.

4.3 - Forms

O Google Forms, ou Google formulário, é um aplicativo que possibilita a criação, personalização e compartilhamento de formulários diversos. O seu uso é extremamente comum no marketing, para capturar leads, no meio corporativo, para realizar pesquisas e colher feedbacks. Google Formulários também compila os resultados e os lança em uma planilha, por isso, é muito interessante seu uso em pesquisas, testes e avaliações. (Larry Page e Sergey Brin)





4.4 – Mentimenter

Recurso virtual que possibilita a criação de atividades interativas com feedbacks em tempo real. O que permite uma interação maior entre o estudante e o conteúdo que estará sendo aplicado.

O aplicativo possui versão gratuita, sendo assim é possível todos utilizarem dos seus recursos

4.5 Padlet

De acordo com Sérvio (2022), o Padlet é uma ferramenta online que permite a criação de um mural ou quadro virtual dinâmico e interativo para registrar, guardar e partilhar conteúdos. Logo, podemos perceber que este aplicativo é muito bom para fazer interação com a turma, onde é criado um espaço virtual onde o aluno pode entregar as atividades definidas de forma individual ou em equipe, e, também ver as atividades feitas pelos outros alunos da turma e pode fazer comentários, caso seja configurado por quem criou o mural.

4.6 – Atividade.digital

É um site onde contém jogos educativose atividade de alfabetização .As atividades digitais, entre elas, o jogo, se constituem em ferramentas que se bem utilizadas ensinam enquanto divertem. A utilização do jogo como instrumento facilitador do processo de ensino e aprendizagem, exige que seus objetivos pedagógicos sejam bem claros, e que seja priorizada a qualidade.



4.7 – Youtube

Youtube é o nome da plataforma de compartilhamento de vídeos mais conhecida e utilizada no mundo. Além disso, ela é também a segunda maior plataforma de buscas, ficando atrás do famoso buscador Google. Bilhões de vídeos são enviadose compartilhados na plataforma desde o seu lançamento no ano de 2005, desde trailers de filmes, clipes de músicas, vídeos amadores, notícias de jornal, até novelas e cursos completos.



CONCLUSÃO

O presente trabalho procurou dialogar com a organização do trabalho pedagógico por meio da proposta de sequencias didáticas para Alfabetização e Letramentos de alunos do 2º Ano do Ensino Fundamental utilizando recursos tecnologicos, buscando a participação ativa dos alunos através de diferentes gêneros textuais, e apresentando recursos e possibilidades a serem utilizadas em sala de aula com o intuito de atrair a atenão dos alunos e atingir o aprendizado de forma lúdica, interativa e participativa dos mesmos.

Observa-se que a sequencia didática, enquanto metodologia, contribui de forma significativa tanto para o professor, pelo viés de ensino, quanto com o educando, com o uso dos diferentes recursos digitais em diferentes momentos apresenta assim um caráter dinâmico, que oportuniza através das sequencias a socialização dos alunos. Assim, esse tipo de metodologia pode se configurar como uma proposta bem interessante para o dia a dia da prática docente, uma vez que possibilita sua aplicação e desenvolvimento em todas as fases do ensino.

As atividddaes organizadas em sequencia didática, se bem planejadas, trazem propostas ricas para se desenvolver em sala de aula, possibilitando o professor aprender o conhecimento prévio do aluno, seu desempenho, além de visualizar o que ainda precisa ser trabalhado para que se concretize a aprendizagem.

Para contribuir no processo de ensino-aprendizagem foi proposto o uso de diversos recursos didáticos, com várias possibilidades através de plataformas a serem utilizadas durante as aulas, buscando proporcionar aos alunos através da gamificação um aprendizado sigficativo e interessante.

Considerando que a tecnologia na educação, quando usada da forma correta, torna-se uma ferramenta indispensável para o desenvolvimento de nossas crianças e adolescentes.

Por meio dela, os alunos podem acessar conteúdos relevantes, mergulhar em um universo de novos conhecimentos e manter uma proximidade muito maior com os educadores.

Desse modo, infere-se que a proposta de trablaho por meio da sequencia didática e recursos tecnológicos é bastante enriquecedor, desde que o modelo esteja em consonância com os conteúdos e objetivos necessários à formação dos educandos, de maneira a levá-los à reflexão e a incluir seus conhecimentos na prática do dia a dias.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

6. Referências Bibliográficas

ARANTES, Sheila da Silva Ferreira, Reforço Escolar em SociedadesCivis em prol da Alfabetização: Interface entre sequências didáticase tecnologias digitais, Rio de Janeiro, 2019.

MARTINS, Danielle. MARTINS, Rodrigo. VITAL, Ana Lúcia. SIQUEIRA, Ana Paula. SANTO, André. MÓL, Antônio. FREITAS, Victor. Alfabetização e Novas Tecnologias, uma análise crítica sobre uma sequencia didática aplicada a séries iniciais. RECITE – Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação. Rio de Janeiro: V.4, n.2. página 01 -15. 2019.

BRITO, Glaucia. COSTA, Maria Luisa. Apresentação-Cultura digital e educação: desafios e possibilidades. Educar em revista, Curitiba, v. 36, página 01 - 07, 2020

MONTEIRO, Marluce. Desafios da Pratica Docente no Processo Educacional. GETEC, v.8, n.21 página 108-124, 2019

RODRIGUES, Priscila. OLIVEIRA, Edinalva. ARAUJO, Jaqueline. Alfabetização e Letramento no Processo de Ensino e Aprendizagem no Século XXI. CONEDU, IV Congresso Nacional da Educação. Página 01- 08, 2017.

UGALDE, Maria Cecília. ROWEDER,Charlys. Sequencia didática: uma proposta metodológica de ensino-aprendizagem. Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico. V.6.Edicação Especial, página 01 -12, 2020.

GOMES, Michele. BRASILEIRO, Samuel. A Tecnologia como ferramenta didática no processo de Alfabetização de Crianças.Recalcy.org. vol.8 número 8 página 01-10. 2019.

SOUZA, Elaine. GOMES, Ingrid. As Características Das Gerações na Sala de Aula. BrasilianjournalofDevelopment, Curitiba, v.8, n.1, página 7895-7909, Janeiro 2022.

JAPIASSU, Renato. RACHED, Chennifer. A Gamificação no Processo de Ensino-aprendizagem: Uma Revisão Integrativa. Revista Educação em Foco. revistaonline@unifia.edu.br. Edição nº12, pagina 49 à 60, 2020

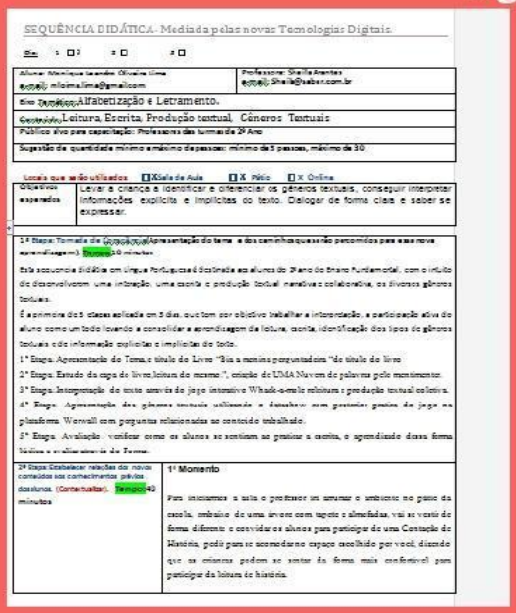
TECHTUDO, O que é Padlet? Veja como usar ferramenta para criarquadro virtuais. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2020/07/o-que-e-padlet-veja-como-usar-ferramenta-para-criar-quadro-virtual.ghtml Acessado em: 27/11/2022.

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.

Dicas de Informática Básica: O que é o youtube e para que ele serve https: // www. cursosdeinformaticabasica. com. br/ o-que-e youtube-e-para-que-ele-serve/. Acessado em: 28/11/2022.

APÊNDICES

Um novo olhar para Alfabetizar através dos recursos digitais



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Eta: 1 ☐2 3 ☐ 4 ☐

Aluna: Monique Leandro Oliveira Lima e-mail: mloima.lima@gmail.com	Professora: Sheila Arantes e-mail: Sheila@saber.com.br
Eixo Temático: Alfabetização e Letramento.	
Gênero(s): Leitura, Escrita, Produção textual, Gêneros Textuais	
Público alvo para capacitação: Professores das turmas de 2º Ano	
Sugestão de quantidade mínimo e máximo de pessoas: mínimo de 5 pessoas, máximo de 30	

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

Objetivos esperados	Levar a criança a identificar e diferenciar os gêneros textuais, conseguir interpretar informações explícita e implícitas do texto. Dialogar de forma clara e saber se expressar.

1ª Etapa: Tomada de Consciência(Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem). Duração:30 minutos

Esta sequencia didática em Língua Portuguesa é destinada aos alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, com o intuito de desenvolverem uma interação, uma escrita e produção textual mediativa e colaborativa, os diversos gêneros textuais.

É a primeira de 5 aulas aplicada em 5 dias, que tem por objetivo trabalhar a interpretação, a participação ativa do aluno como um todo lendo e consolidar a aprendizagem da leitura, escrita, identificação dos tipos de gêneros textuais e da informação explícitas e implícitas do texto.

1ª Etapa: Apresentação do Tema e título do Livro "Bia a menina perguntadeira "de título do livro

2ª Etapa: Estudo da capa do livro,leitura do mesmo(), criação de UMA Nuvem de palavras pelo mentimeter.

3ª Etapa: Interpretação do texto através do jogo interativo Whade-o-wole releitura e produção textual coletiva.

4ª Etapa: Apresentação dos gêneros textuais utilizando o datashow com posterior postagem do jogo na plataforma Worwall com perguntas relacionadas ao conteúdo trabalhado.

5ª Etapa: Avaliação verificar como os alunos se sentiram ao praticar a escrita, o aprendizado dessa forma lúdica e o planejamento do Tema.

2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar). Tempo:40 minutos	**1º Momento** Para iniciarmos a aula o professor irá arrumar o ambiente no pátio da escola, embaixo de uma árvore com tapete e almofadas, vai se vestir de forma diferente e convidar os alunos para participar de uma Contação de História, pedir para se acomodarem no espaço escolhido por você, dizendo que as crianças podem se sentar da forma mais confortável para participar da leitura da história.



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Antes de iniciar a história falar um pouco com eles. Quem é o autor da história.Quem é o ilustrador da história.Se sabem o que é um ilustrador. **1º momento** Depois desta apresentação, o professor deverá mostrar para os alunos a capa do livro. Antes de iniciar a leitura, o professor irá instigar os alunos a pensarem com perguntas pertinentes relacionada a capa do livro. Crianças, antes de começar a leitura da história, eu gostaria que vocês olhassem a capa deste livro. O que vocês estão vendo na capa? Porque vocês acham que o livro tem esse título na capa? O que será que acontece com esta personagem? Vocês se identificam de alguma forma com o título do livro? Porque? Vocês sabem qual o significado da palavra perguntadeira? Vocês tem alguma pista do que acontecerá na História? **2º Momento:** Após as perguntas realizadas o professor usará o Mentimeter para que os alunos interajam respondendo com apenas uma palavra o que eles acham que acontecerá na História. Essa análise vai levar os alunos a pensarem sobre a capa e título do livro que será lido, ajudará o professor a perceber qual conhecimento prévio os alunos conseguem através da interpretação e cerca da capa do livro. Obs. Caso não seja possível, cada aluno irá escrever essa palavra num bloco de notas que será disponibilizado, e irá montar no quadro da sala de aula um mural com as palavras. **4º Momento** O professor Realizará a leitura do livro utilizando todo o repertório de entonações na fala ou expressões.



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Título do Livro: "Bia, a menina perguntadeira" Tempo estimado de 50 minutos
3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias). 40 minutos	**1º Momento:** O professor irá convidar os alunos para um jogo muito legal sobre a história lida. As crianças vão participar de um jogo interativo, através da plataforma Wordwall montado pela professora referente ao livro lido, onde a professora conseguirá visualizar quais alunos acertaram o maior número e questões. Como funciona: As crianças deverão clicar encima das toupeiras que apresentar respostas corretas referente ao livro. Ganha quem acertar mais questões. As respostas a serem respondidas são: • Qual a personagem principal? • O que Bia perguntou para seu avô que teria para o jantar? • Qual nome da boneca de Bia? • Qual meio de transporte é citado no texto quando ela faz uma pergunta ao pai? • O que Bia pensou de si mesma? **2º Momento** A professora irá pedir os alunos para realizarem junta uma releitura do texto, com a participação dos alunos e escrevendo no quadro o que eles fala. Assim a aula se torna um espaço de fala do aluno de contribuição, de apresentar seu olhar e contribuir para um novo texto através do olhar deles.



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Posteriormente pedir aos alunos para efetuar a leitura do texto produzido por eles coletivamente, para que possam perceber os erros de concordância verbal, efetuar a correção com a participação deles mesmos.
4ª 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 ou	**1º Momento** Nessa etapa o professor irá abordar um pouco sobre os Gêneros Textuais, quais os gêneros existentes, quais os gêneros textuais que já estudaram, se os alunos sabem o que é um gênero textual. Vai abordar qual gênero textual esse texto se encaixa. Com o uso do datashow o professor o professor vai apresentar para os alunos diversidades de textos em diferentes gêneros textuais. Dialogando sempre com os mesmo para compreender qual é o conceito que eles tem? **2º Momento** Será disponibilizado um jogo em que a criança precisa combinar a definição do texto com classificação do mesmo através de palavras chaves. É um jogo interativo da plataforma: Wordwall Obs. Caso não seja possível o uso da Plataforma, a professora irá fornecer em papel cortado a característica dos textos e a classificação (palavra chave) do gênero textual, para que a criança relacione um com o outro, assim como no jogo. Tempo Previsto: 40 minutos
5ª Avaliação: Desenvolver a autoestima ao favorecimento o reconhecimento do outro levando o aluno a ponderar o grau do seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos O aluno irá avaliar sua aprendizagem quanto ao trabalho executado nesta aula, fazendo uso de plaquinhas de emojiques representam suas emoções. Posteriormente ele irá responder através do link disponibilizado pelo professor	

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdTeJ7EVN7Ch1N9rHU0gT94W-0sTvbKbQE4vv5NTf8Sw/viewform?usp=pp_url&entry.2346810645=Mônica+Lima&entry.2120735457=Especialização+em+Alfabetização+e+Letramento&entry.1830813612=Monique+Leandro+Oliveira+Lima&entry.1191888088=Mônica+Lima&entry.774847880=Monique+Leandro+Oliveira+Lima 1 Tempo Previsto: 20 minutos	
Recursos Digitais	Wordwall, Mentimeter, Forms, datashow, padlet
Recursos Analógicos utilizados	Folha de papel, lápis, borracha, objetos de cor, cola, tesoura.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Será realizado semanalmente um registro da sala aluno da turma do como foi a semana, do quais aplicativos ou plataformas mais gostaram de utilizar
Observações: Link dos jogos utilizados,Criação do Word Cl, Forms para avaliação Palavras iniciais sobre o acontecimento da História. https://www.menti.com/alvsqz3mu4x Link do Jogostage 3. https://wordwall.net/resource/37977558 Link do jogo stage 4. https://wordwall.net/resource/10776613 Formulário realizado no Forms para avaliação: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdTeJ7EVN7Ch1N9rHU0gT94W-0sTvbKbQE4vv5NTf8Sw/viewform?usp=pp_url&entry.2346810645=Mônica+Lima&entry.2120735457=Especialização+em+Alfabetização+e+Letramento&entry.1830813612=Monique+Leandro+Oliveira+Lima&entry.1191888088=Mônica+Lima&entry.774847880=Monique+Leandro+Oliveira+Lima	

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐x 3 ☐

Aluno: Monique Leandro Oliveira Lima e-mail: mlolima.lima@gmail.com	Professora: Sheila Arantes e-mail: Sheila@saber.com.br
Eixo Temático: Alfabetização e Letramento.	
Conteúdo: Leitura, Escrita, Produção textual, Gêneros Textuais	
Público alvo para capacitação:	
Duração da sequência didática e número de aulas:	

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

Objetivos esperados	Levar a criança a identificar e diferenciar os gêneros textuais, conseguir interpretar informações explícita e implícitas do texto. Dialogar de forma clara e saber se expressar.

1ª Etapa: Tomada de Consciência (Apresentação do tema dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem). Tempo: 30 minutos

Esta sequência didática em Língua Portuguesa é destinada aos alunos do 3º ano do Ensino Fundamental, com o intuito de desenvolvermos uma interação, uma escuta e produção textual narrativa e colaborativa, os diversos gêneros textuais.

É a segunda de 5 etapas aplicadas em 5 dias, que tem por objetivo trabalhar a interpretação, a participação ativa do aluno como um todo levando a consolidar a aprendizagem da leitura, escrita, identificação dos tipos de gêneros textuais e da informação explícitas e implícitas do texto.

Nosso segundo diasará abordo um conteúdo curricular pouco trabalho a poesia. Confesso caso gênero é altamente desejável não só para a formação do leitor e do escritor que aprecie o sabo fazer uso do recursos de linguagem literária, como também para a formação de um ser humano mas sensível à poesia de realidade que está à sua volta.

1ª Etapa: Apresentação do Tema, e título do Poema Leilão de Jardim

2ª Etapa: Conversa informal em dupla, leitura do texto e vídeo com as características de um poema.

3ª Etapa: Interpretação do poema, identificação dos personagens através do jogo interativo WordWall, e atividade digital.

4ª Etapa: Criação de um personagem através do Canva, publicação do personagem no Padlet, jogo interativo no wordwall, através do jogo Roleta aleatória criação de um verso das palavras sorteadas com a dinâmica do texto falado.

5ª Etapa: Avaliação: verificar se os alunos gostaram da aula, através da nuvem de palavra, publicando uma palavra no mentimeter do que acharam da aula.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

2ª Etapa:Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar).	**1º Momento** Iniciaremos a aula com o intuito de apresentar aos alunos mais um Texto, porém de um Gênero textual diferente. O Poema Com Título "Leilão do Jardim". Para criar um ambiente favorável ao estudo, o professor levará para a sala de aula imagens e breves biografia do poeta que escreveu o poema que será lido em sala de aula. Organizará um painel num canto da sala com esse material e deixará que o título seja escolhido pelos alunos para a escolha do nome desse espaço criado na sala de aula. Explique para os alunos que, juntos, vocês vão ampliar a compreensão de linguagem poética, dedicando-se agora ao estudo específico da poesia. Para introduzir o assunto e conhecer o que pensam os alunos sobre o tema, pergunte: Você sabe o que é poema? Conhece alguém que já escreveu um poema? Já efetuou a leitura de algum poema ou alguém já leu para você? Se sim, o que achou de interessante no poema que você leu ou leram para você? **2º Momento** Divida a turma em dupla e peça eles para conversar sobre as perguntas realizadas pelo professor. O professor dará um tempo para as duplas conversarem. Depois o professor mediará uma roda de conversa e solicitar que comentem sobre o que conversaram. Nesse momento o professor conseguirá uma idéia do que seus alunos já sabem ou pensam sobre poema. Na roda de conversa, eles estarão expondo o conhecimento prévio que têm do tema. **3ºMomento** Em seguida, diga aos alunos que você vai ler para eles um poema de Cecília Meireles. Estude previamente a leitura do texto. Prepare-se para ler em voz alta e leia com bastante

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	expressividade. Peça para prestarem atenção à definição que o poeta dá para poemas. **LEILÃO DE JARDIM** CECÍLIA MEIRELES QUEM ME COMPRA UM JARDIM COM FLORES? BORBOLETAS DE MUITAS CORES,... LAVADEIRAS E PASSARINHOS, OVOS VERDES E AZUIS NOS NINHOS? QUEM ME COMPRA ESTE CARACOL? QUEM ME COMPRA UM RAIO DE SOL? UM LAGARTO ENTRE O MURO E A HERA, UMA ESTÁTUA DA PRIMAVERA? QUEM ME COMPRA ESTE FORMIGUEIRO? E ESTE SAPO, QUE É JARDINEIRO? A CIGARRA E A SUA CANÇÃO? E O GRILINHO DENTRO DO CHÃO? (ESTE É O MEU LEILÃO). Após leitura do texto o professor irá explicar para os alunos o que é o poema, o que são versos, estrofes. Posteriormente através do Datashow mostrará para os alunos outros poemas, para que os mesmos visualizem melhor a estrutura dos poemas, variação da quantidade de versos e estrofes. Para finalizar o professor irá colocar para os alunos um vídeo animado que fala sobre poesia, para fixação do aprendizado Segue link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=TeqUnMYPOvg Duração do vídeo: 4.37 **Tempo previsto: 80 minutos**
3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias)	**1º Momento** Explorando o poema, o professor irá propor dues atividades onde os alunos precisam responder questões relacionadas ao poema, com o intuito de interpretar o texto e conseguir identificar as informações explícita e implícitas.



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	As crianças deveriam ler as questões e selecionar a resposta correta referente ao Poema. Ganha quem acertar mais questões. As respostas a serem respondidas são: Quem é a autora do Poema? Qual a profissão do Sapo no Jardim? Onde estava o grilo do Poema? Quantas vezes, obteve a palavra jardim? Quais eram as cores dos ovos no jardim? Quais animais citados? Link o Jogo https://wordwall.net/pt/resource/13145841/jogo-do-poema-jardim%C3%A3o-de-jardim
	Tempo Previsto: 15 a 25 minutos
4ª Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível	**1º Momento** Nesta etapa os alunos irão se organizar em dupla e entrarão no Canva para efetuar uma criação de um novo personagem para o poema deles.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets.	Para aprender como criar esse personagem vão acessar o vídeo a seguir: https://www.youtube.com/watch?v=RovvIBpLpIU Duração do vídeo: 0:30 **2 º Momento** Após a criação do personagem, os alunos vão caracterizar seu personagem com o nome, posteriormente irão publicar seus personagens com o Jogueros no Padlet de turma para que todos possam visualizar, colocando nome do personagem, idade, e o que gosta de fazer. Link para consultar e apresentar seu novo personagem! https://padlet.com/mlolimalima/0r68x1ugvvmb7l 3º Momento O professor irá pedir duplas que através do jogo Roda aleatória criada pela professora no Wordwall que os mesmos joguem. O aluno deverá anotar as palavras que forem saindo e posteriormente com a palavra que saiu, a dupla irá escrever um verso para seu personagem. Cada dupla só poderá rodar a roleta 5 vezes, e com as palavras que saírem efetuar uma frase com as palavras faltadas. https://wordwall.net/resource/33028938 **Tempo Previsto: 20 a 30 minutos**
5ª Avaliação: Desenvolver as habilidades e autoconhecimento e reconhecimento do outro, levando o aluno a perceber o grau do seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos	
O aluno avaliará sua aprendizagem quanto ao trabalho executado nesta aula, fazendo uso de palavras que representam suas emoções, respondendo o link na plataforma disponibilizada pela professora: https://www.mpt3.com/alekfamaovi	

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Tempo Previsto: 20 minutos	
Recursos Digitais	Wordwall, Mentimeter, datashow, celular, Aplicativo digital, Canva
Recursos Analógicos utilizados	Folha de papel, lápis, borracha, objetos de cor, cola, tesoura.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Será realizado semanalmente um registro da sala aluno da turma de como foi a semana, do quais aplicativos ou plataformas mais gostaram de utilizar
Observações: Link dos jogos utilizados Criação do Word Cl; Criação personagem Canva, MonSmontar Vídeo explicativo etapa 2: https://www.youtube.com/watch?v=TeqUnMYP0vk Link dos jogos etapa 2: https://wordwall.net/pt/resource/13145841/jogo-do-poema-de%C3%A3o-de-jardim https://atividade.digital/jogos/lingua-portuguesa/interpretacao-de-texto-poesia/o-que-nasce-no-jardim/#level4 Vídeo explicativo etapa 4: https://www.youtube.com/watch?v=RovvIBpLpIU Link do jogo etapa 4: https://wordwall.net/resource/33028938 Avaliação da aula:https://www.mpt3.com/alekfamaovi	

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐x 3 ☐

Aluna: Monique Leandro Oliveira Lima e-mail: mlolima.lima@gmail.com	**Professora:** Sheila Arantes e-mail: sheila@uberaba.mg.br
Eixo Temático: Alfabetização e Letramento.	
Conteúdo: Leitura, Escrita, Produção textual, Gêneros Textuais	
Público alvo para capacitação: Professores das turmas do 2º Ano	
Sugestão de quantidade mínima e máxima de pessoas: mínimo de 5 pessoas máximo de 30	

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

Objetivos esperados	Levar a criança a identificar e diferenciar os gêneros textuais, conseguir interpretar informações explícita, e implícitas do texto. Dialogar de forma clara e saber se expressar.

1ª Etapa: Roda de Conversa, apresentação do tema e dos conteúdos que serão trabalhados, com o(s) objetivo(s). Tempo: 30 minutos

Esta sequencia didática em Língua Portuguesa é destinada aos alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, com o intuito de desenvolverem uma interação, uma escrita a produção textual narrativa e colaborativa, os diversos gêneros textuais.

É a segunda de 5 etapas aplicada em 3 dias, que tem por objetivo trabalhar a interpretação, a participação ativa do aluno como um todo levando a consolidar a aprendizagem da leitura, escrita, identificação dos tipos de gêneros textuais e de informação explícitas e implícitas do texto.

Se faz necessário situações comunicativas na sala de aula e escola, para que as crianças desenvolvam sua capacidade argumentativa, comunicativa, o vocabulário e fala de modo geral. O meio possível para isso é a Roda de notícias que realiza na praça o desenvolvimento deste processo onde a criança será estimulada a construir sentidos prévios sobre as informações que circulam no mundo ao explorar os elementos imagéticos e escritos.

1ª Etapa: Apresentação do Tema e do Gênero Textual

2ª Etapa: Roda de Conversa, observação da biblioteca com os materiais disponibilizados

3ª Etapa: Explorando o tema e textos lidos, interpretação dos mesmo e partilha através do Padlet, posteriormente jogo.

4ª Etapa: Criação do jornal digital através do Canva e publicação da notícia através de vídeo gravado.

5ª Etapa: Avaliação: verificar se os alunos gostaram da aula, através do compartilhamento de imagens, publicando os comentários sobre as experiências vivenciadas na aula.

2ª Etapa:Estabelecer relações das novas conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar).	**1º Momento** Iniciaremos a aula com o intuito de apresentar aos alunos um textual muito esquecido, porém de suma importância, onde nos dias atuais é raro vê-lo impresso, porém temos acesso a ele por diversos meios tecnológicos: TV, Celular, Tablet, Youtube, Tik Tok, Rádio etc. A notícia! O professor irá preparar o espaço da biblioteca da escola espalhando jornais ou revistas em toda biblioteca seja, jornais locais, nacionais, notícias de sites com a imagem de um tablet ou celular, imagens de notícias dadas pelo youtube. Imagem de bancas de jornais e de vendedores, caixote ou sua representação. Iniciará a aula pedindo os alunos que circulem pela biblioteca e observe o que tem de diferente, veja as imagens o que tem nas imagens. Peça para que eles leem em algumas imagens o que está escrito. **2º Momento** Posteriormente o professor pedirá os alunos que se sentem no chão em círculo. E iniciará a sua fala dando uma Notícia com uma entonação de voz dizendo: EXTRA, EXTRA! Para que os alunos se surpreendam, e posteriormente leia uma notícia, sobre a própria turma, de algo que eles fizeram nas aulas anteriores. **3ºMomento** Após a leitura da notícia pergunte aos alunos: O que eu acabei de ler? Vocês sabem de quem estou falando? Quais são as características desse pequeno texto que acabei de

	ler para vocês? Agora explique para os alunos o que quer dizer o texto que você acabou de ler e da importância que se tem através da notícia. Conte para os alunos como foi o surgimento do jornal, qual a importância. A estrutura da notícia, sua função e todas as informações importantes sobre esse gênero textual. E coloque o vídeo a seguir para os alunos assistirem. https://www.youtube.com/watch?v=gHewWY9wvL0 Duração do vídeo: 2:52 Posteriormente peça para que cada aluno escolha uma das notícias espalhadas pela biblioteca, e faça a leitura da mesma. **Tempo previsto: 30 minutos**
3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias)	**1º Momento** Explorando a notícia lida. Após efetuarem a leitura da notícia, na Roda da Notícia, cada aluno lira em apenas uma frase, repassar para os colegas qual a informação que foi trazida na notícia que ele leu. https://padlet.com/mlolimalima/dh6pevm7ir40xjc9 Posteriormente o professor irá convidar os alunos a participar em dupla de um jogo muito legal, levando o avião as respostas corretas sobre informações desse gênero textual tão importante As crianças deveram ler as perguntas e levar o avião até a nuvem que contém a resposta correta. Se errar a resposta duas vezes perde o jogo. Algumas das respostas a serem respondidas são: As notícias informam sobre? A imagem que pode acompanhar a notícia é? através do link a seguir : https://wordwall.net/pt/resource/3062789/sobre-o-g%C3%AAnero-not%C3%ADcia

	2º Momento Conhecendo um pouco mais sobre esse gênero textual o professor irá disponibilizar mais um jogo com informações importantes para que as crianças possam ao jogar, aprender e tirar dúvidas. Com o jogo estou de balões. O aluno precisa estourar o balão com a resposta correta ao que esta sendo perguntado. Precisa cair dentro do vagão a resposta correta, para que o trem continue andando sobre o trilho. https://wordwall.net/pt/resource/4233062/g%C3%AAnero-textual-not%C3%ADcia **Tempo Previsto: 15 a 25 minutos**
4ª Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprenderde forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets.	**1º Momento** Nesta etapa os alunos irão se organizar em dupla e irão criar um jornal através do Canva. Para isso as duplas irão anotar tudo que aconteceu na escola durante os dois dias anteriores, através de perguntas mediadas pelo professor. Em que os alunos podem escolher algum professor para ser entrevistado. Iram realizar as entrevistas através do uso do celular para gravar as perguntas e a respostas. Farão perguntas Como exemplo: Quais são os colegas que faltaram nesses dias? Qual a roupa a professora estava usando? O que fizeram de diferente nas aulas anteriores? Entre outras formuladas por eles. Após o termino da entrevista, os alunos irão criar seu jornal com no máximo 2 páginas com as notícias coletadas para publicação. Através do Canva. Para ajudar na criação do jornal o professor disponibilizará um vídeo explicativo de como usar o Canva para criar o jornal Digital. https://www.youtube.com/watch?v=VDBZIG7hqAM

	2 ª Momento Após a criação do jornal digital os alunos irão disponibilizar o link de acesso nos grupos de Whatsapp da escola para que todos tenham acesso às notícias da semana. Posteriormente os alunos iram filmar um ao outro através do celular, um vídeo com as notícias publicadas como se estivessem apresentado um jornal televisivo e compartilhar com os colegas da turma as notícias através do datashow em sala de aula para que todos possam vê os Reportes em ação. **Tempo Previsto : 20 a 50 minutos**
5ª Avaliação: Desenvolver a autonomia e auto-estima, reconhecimento do gênero textual, apresentar um pouco do dia-a-dia dentro da escola e seus acontecimento. O aluno avaliará sua aprendizagem quanto ao trabalho executado nesta aula, fazendo uso de IMAGENS que representam a experiência desta aula, através da interação no link na plataforma Mentimentor criada pela professora: https://www.mentimeter.com/s/d55ywwsxun **Tempo Previsto: 20 minutos**	
Recursos Digitais	Wordwall, Mentimeter, datashow, padlet, Canva
Recursos Analógicos utilizados	Folha de papel, lápis, borracha, objetos de cor, cola, tesoura.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Será realizado semanalmente um registro de cada aluno da turma do como foi a semana, de quais aplicativos ou plataformas mais gostaram de utilizar
Observações	Link dos jogos Utilizados,Criação do Word Qi, Criação personagem Canva, Mentimentor

Vídeo explicativo etapa 2: https://www.youtube.com/watch?v=gHewWY9wvL0
Informação da notícia lida através do Padlet etapa 3: https://padlet.com/mlolimalima/dh6pevm7ir40xjc9
Link dos Jogos etapa 3: https://wordwall.net/pt/resource/3062789/sobre-o-g%C3%AAnero-

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

not%C3%ADcia

https://wordwall.net/pt/resource/4233062/g%C3%AAnero-textual-not%C3%ADcia

Vídeo explicativo etapa 4: https://www.youtube.com/watch?v=rbyyl5pkJpU

Link do jogo etapa 4: https://www.youtube.com/watch?v=VDBZIG7hqAM

Avaliação da aula: https://www.menti.com/al66ywwaun




UNI
CARIOCA
Centro Universitário
+DIGITAL

8. 3 APÊNDICE 3– Termo de Assentimento Livre Esclarecido (TALE)

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: "**PROMOÇÃO DA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NAS SERIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL MEDIADA POR RECURSOS TECNOLÓGICOS".**

Prezado(a) Responsável,

O aluno, _____, está sendo convidado(a) para participar da pesquisa " Promoção da alfabetização e Letramento nas series iniciais do Ensino Fundamental mediada por recursos tecnológicos", como ferramenta e uma metodologia diferenciada para buscar o interesse do aluno na sua fase de alfabetização de forma lúdica. A ser realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental Pluridocente Jiboia. Antes de assinar a autorização desta pesquisa o pesquisador deverá responder a todas as suas dúvidas e é muito importante que você compreenda as informações e instruções contidas neste documento. A participação nesta atividade não é obrigatória. Sendo permitido a desistência da participação a qualquer momento, sem nenhuma penalidade e sem perder os benefícios aos quais tenha direito.

Esta pesquisa tem por **objetivo** propor novas práticas educativas nas séries iniciais do Ensino fundamental na fase de Alfabetização por meio do uso de recurso tecnológico buscando alcançar a alfabetização através de uma metodologia diferenciada.

A pesquisa adotará os seguintes **procedimentos**: durante 3 encontros não consecutivos os alunos participarão de 3 aulas de Língua Portuguesa, com diferentes gêneros textuais iniciando com a leitura do livro ou texto proposto na sequência didática com temas e textos que fazem parte do componente curricular da Secretaria da educação alinhado com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) onde por meio da participação do aluno por meio de jogos e brincadeiras em plataformas de aprendizagem, buscar a analisar se haverá uma aprendizagem significativa uma vez que o aluno sai um pouco da rotina das aulas onde o único recurso é o quadro e o professor. Durante esses

momentos poderá ser necessário gravar vídeos contendo sua imagem e voz, ou áudios com sua voz, ou armazenar as conversas escritas no *Whatsapp*.

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 docentes. 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 você 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 participante será acompanhado(a) e assistida pelo pesquisador 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. quaisquer dificuldades que venham a surgir no acesso e na utilização deste durante as rodas de conversa.

Esta pesquisa trará como **benefício** para você e os demais participantes novos conhecimentos, trazendo novas possibilidades para suas aulas com práticas educativas para a Pré-escola que integre as tecnologias digitais e o brincar de forma contextualizada e significativa, contribuindo com a aprendizagem de seus educandos.

Sua participação no estudo não implicará em custos adicionais. Você não terá qualquer despesa com a realização das etapas desta pesquisa que serão custeadas pelo responsável por essa proposta. Também não haverá nenhuma forma de pagamento pela sua participação.

Assinando esse assentimento, você 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 nessa pesquisa é inteiramente voluntária. Uma vez aceitando participar dessa pesquisa, você deverá se sentir livre para desistir da pesquisa a qualquer momento do curso desta, sem que isso afete seu relacionamento futuro com esta instituição. O pesquisador 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, você poder 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 Monique Leandro Oliveira Lima, pelo telefone profissional (whatsapp) (28)99291-4017, ou pelo e-mail mlolima.lima@gmail.com.

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) pelo pesquisadora professora e pedagoga Monique Leandro Oliveira Lima a respeito da pesquisa Promoção da alfabetização e Letramento nas series iniciais do Ensino Fundamental mediada por recursos tecnológicos".

Ficou clara para mim os objetivos da pesquisa e a garantia de proteção e sigilo de todos dados individuais. Pude questionar o pesquisador sobre todos os aspectos do estudo. Fui informado(a) de que o Termo de assentimento Livre e Esclarecido é um procedimento exigido pelo Ministério da Saúde e que é possível, a qualquer tempo, desistir de participar do estudo sem qualquer prejuízo. Recebi um exemplar assinado desse Termo e pelo presente concordo voluntariamente com minha participação na pesquisa.

NOME DO PARTICIPANTE: _____

ENDEREÇO DO PARTICIPANTE:_____

ASSINATURA DO RESPONSÁVEL: _____

CPF DO PARTICIPANTE: _____ RG: _____

DATA: ___/____/____.

NOME DO PESQUISADOR RESPONSÁVEL PELO PROJETO: Monique Leandro Oliveira Lima

ASSINATURA DA PESQUISADORA:_____ gov.br Documento assinado digitalmente MONIQUE LEANDRO OLIVEIRA LIMA Data: 17/08/2023 10:05:29-0300 Verifique em https://validar.iti.gov.br _____

DATA: 14/06/2023.

8.4 - APENDICE 4- 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 _____, estado civil _____, portador da Cédula de identidade RG nº._____, inscrito no CPF/MF sob nº _____, residente à Av./Rua _____, nº. _____, município de no Município de Presidente Kennedy/ Espirito Santo. AUTORIZO o uso da imagem, vídeo e som de _____, depois de conhecer e entender os objetivos, procedimentos metodológicos, riscos e benefícios da pesquisa "Promoção da Alfabetização e letramento nas series iniciais do ensino Fundamental mediadas por recursos tecnológicos", bem como de estar ciente da necessidade do uso da voz e imagem, especificados no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Assim, autorizo, através do presente termo, o Professor Especialista Monique Leandro Oliveira Lima, professora responsável do projeto de pesquisa acima a realizar as gravações de voz, imagens e vídeos, que se façam necessárias, sem quaisquer ônus financeiros a nenhuma das partes.

Ao mesmo tempo, autorizo 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 da Ciência e da pesquisa acima especificada.

Certa (o) da confidencialidade e a privacidade, na proteção da voz e imagem, garantindo-se pelo exposto acima a não utilização das informações em prejuízo das pessoas e/ou das comunidades, inclusive em termos de autoestima, de prestígio e/ou de aspectos econômico-financeiros, assino o presente Termo de Autorização de uso de Voz, Vídeo e Imagem.

Presidente Kennedy, 14 de Junho de 2023.

NOME DO PARTICIPANTE: _____

ASSINATURA do RESPONSÁVEL : _____

ENDEREÇO DO RESPONSÁVEL:_____

CPF (RESPONSÁVEL): _____ RG (RESPONSÁVEL):_____

DATA: ___/____/____.

NOME DO PESQUISADOR RESPONSÁVEL PELO PROJETO: Monique Leandro Oliveira Lima

ASSINATURA DA PESQUISADORA: _____ gov.br Documento assinado digitalmente MONIQUE LEANDRO OLIVEIRA LIMA Data: 17/08/2023 10:05:29-0300 Verifique em https://validar.iti.gov.br _____

DATA: 14/06/2023

8.5 - APÊNDICE 5 – Folha de rosto para pesquisa envolvendo seres humanos

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

FOLHA DE ROSTO PARA PESQUISA ENVOLVENDO SERES HUMANOS

1. Projeto de Pesquisa:

PROMOÇÃO DA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NAS SERIES INICIAS DO ENSINO FUNDAMENTAL MEDIADAS POR RECURSOS TECNOLÓGICOS

2. Número de Participantes da Pesquisa: 15

3. Área Temática:

4. Área do Conhecimento:
Grande Área 7. Ciências Humanas, Grande Área 8. Linguística, Letras e Artes, Educação

PESQUISADOR RESPONSÁVEL

5. Nome:
MONIQUE LEANDRO OLIVEIRA LIMA

6. CPF:	7. Endereço (Rua, n.º):		
057.546.307-43	SOLIMAR DE OLIVEIRA TEIXEIRA LEITE CACHOEIRO DE ITAPEMIRIM ESPIRITO SANTO 29310277		
8. Nacionalidade:	9. Telefone:	10. Outro Telefone:	11. Email:
BRASILEIRA	(28) 992914017	----------	mlolima.lima@gmail.com

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

gov.br Documento assinado digitalmente
MONIQUE LEANDRO OLIVEIRA LIMA
Data: 17/08/2023 09:04:02-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Data: 14 / 06 / 2023

Assinatura

INSTITUIÇÃO PROPONENTE

12. Nome:	13. CNPJ:	14. Unidade/Órgão:
ASSOCIAÇÃO CARIOCA DE ENSINO	**31.886.146/0001-00**	**MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA EDUCAÇÃO**

15. Telefone:	16. Outro Telefone:
(21)2563-1919	

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

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

Cargo/Função: Coordenador Geral do Mestrado

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

Coordenação do Mestrado Profissional em
Novas Tecnologias Digitais na Educação
Centro Universitário UniCarioca

Data: 14 / 06 / 2023

Assinatura

PATROCINADOR PRINCIPAL

Não se aplica.