

Fábia Magali Santos Vieira
Bianca Souza Duarte



MUNDOS DIGITAIS NA SALA DE AULA:

explorando tablets no Ensino Fundamental

MUNDOS DIGITAIS NA SALA DE AULA:

explorando tablets no Ensino Fundamental

Apoio



FAPEMIG

Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes

Wagner de Paulo Santiago
Reitor

Dalton Caldeira Rocha
Vice-Reitor

Ivana Ferrante Rebello
Pró-Reitora de Ensino

Rogério Othon Teixeira Alves
Pró-Reitor de Extensão

Maria das Dores Magalhães Veloso
Pró-Reitora de Pesquisa

Cláudia Luciana Tolentino Santos
Pró-Reitora de Planejamento, Gestão e Finanças

Marlon Cristian Toledo Pereira
Pró-Reitor de Pós-Graduação

©Editora Unimontes

Maria Clara Maciel de Araújo Ribeiro
Editora Chefe

Conselho Editorial

Maria Clara Maciel de Araújo Ribeiro

Gustavo Henrique Cepolini Ferreira

Ivana Ferrante Rebello

Leandro Luciano Silva Ravnjak

Luiz Henrique Carvalho Penido

Maria da Penha Brandim de Lima

Patrícia Takaki Neves

Tânia Marta Maia Fialho

Vanessa de Andrade Royo

Fábia Magali Santos Vieira
Bianca Souza Duarte

MUNDOS DIGITAIS NA SALA DE AULA:

explorando tablets no Ensino Fundamental



Montes Claros/2024

Laura Silveira Fahel
Capa

Laura Silveira Fahel
Diagramação

Maria da Penha Brandim de Lima
Ângela Heloisa Benedito
Revisão linguística

Este livro foi selecionado por edital
e submetido a parecer duplo cego

DOI: 10.46551/978-65-86467-81-9

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Vieira, Fábيا Magali Santos

Mundos digitais na sala de aula [livro eletrônico] : explorando tablets
no ensino fundamental / Fábيا Magali Santos Vieira, Bianca Souza Duarte.

-- 1. ed. -- Montes Claros: Editora Unimontes, 2024.

PDF

ISBN 978-65-86467-81-9

1. Ambiente de sala de aula 2. Aprendizagem - Metodologia 3. Educa-
ção 4. Tecnologia educacional

I. Duarte, Bianca Souza. II. Título.

24-217469

CDD-371.33

Índices para catálogo sistemático:

1. Tecnologia educacional: Metodologia de ensino: Educação 371.33

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

©**Editora Unimontes**

Campus Universitário Professor Darcy Ribeiro

Montes Claros - Minas Gerais - Brasil

CEP 39401-089 - CAIXA POSTAL 126

www.editora.unimontes.br

editora@unimontes.br

Filiada à



Associação Brasileira
das Editoras Universitárias

Caro professor,

Dê as boas-vindas a uma imersão envolvente no futuro da educação: *Mundos Digitais na Sala de Aula*: explorando o uso de tablets no Ensino Fundamental. Convidamos você a embarcar em uma jornada pelo fascinante mundo da tecnologia e educação, onde a combinação da sala de aula tradicional com as incríveis possibilidades dos tablets promete revolucionar nosso modo de ensinar e aprender.

Este livro tem como objetivo principal apresentar sugestões práticas sobre como incorporar os tablets ao processo de ensino-aprendizagem do Ensino Fundamental e, como objetivos específicos, explorar a forma como eles estão contribuindo para transformar o cenário educacional, proporcionando oportunidades para o desenvolvimento dos estudantes, além de mostrar de perto como as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TD) podem ser aliadas poderosas na busca por um ensino mais envolvente, dinâmico e interativo.

Ao longo das próximas páginas, compartilharemos sugestões e experiências reais vivenciadas em sala de aula, apresentando atividades que ajudam a enfrentar os desafios dessa revolução digital na educação. Prepare-se para uma jornada transformadora, na qual exploraremos como os mundos digitais estão se integrando às salas de aula, impulsionando estudantes e educadores a alcançarem novos níveis de aprendizado e criatividade. Vamos juntos desbravar o espaço digital! O potencial educacional das TD é vasto e está apenas começando. Informamos que para a realização de algumas atividades é necessário que o professor possua um e-mail válido, preferencialmente gmail (do google), para que seja possível efetuar login nas plataformas.

**Profas. Fábria Magali Santos Vieira e
Bianca Souza Duarte.**

SUMÁRIO

Introdução

Desafios e oportunidades com as TD: vale a pena investir? **8**

Adaptando-se ao novo normal: desafios no ensino pós-pandemia **10**

Trilhando o futuro: a incorporação das TD no ensino-aprendizagem do ensino fundamental **13**

Dos aparelhos e funcionalidades **14**

O papel da formação docente: preparando educadores para o uso das TD **18**

Ampliando horizontes: como as TD podem enriquecer as experiências no ensino fundamental **22**

Aprendendo a ensinar com tecnologia: o programa residência pedagógica e as TD **24**

Explorando as potencialidades dos tablets no ensino fundamental: uma jornada digital de aprendizagem **29**

Atividades inspiradas pela residência pedagógica que podem ser realizadas com o auxílio de um dispositivo móvel **34**

Para além das páginas: desafios e oportunidades na integração das TD na Educação **85**

Referências **87**

Desafios e oportunidades com as TD: vale a pena investir?



Após a pandemia, acreditamos que todos os educadores estão cientes da necessidade urgente de utilizar as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TD) na educação. Afinal, é impossível ignorar o impacto digital no ritmo das transformações sociais, bem como nas mudanças de comportamentos e expectativas em relação ao sistema de aprendizagem. No entanto, é importante encontrar maneiras de incorporar as TD nas salas de aula para mediar o processo ensino-aprendizagem e contribuir para a construção do conhecimento dos estudantes.

Com o avanço da tecnologia, democratização das TD e do uso da Inteligência Artificial (IA), surge agora a questão de como acessar informações e construir conhecimento utilizando essas ferramentas. O contato precoce com as TD está se tornando cada vez mais comum. Dispositivos móveis, tablets e games são parte do cotidiano dos chamados “nativos digitais”. Diante desse cenário, as instituições educacionais precisam se adaptar para atender às necessidades do perfil estudantil atual, que é cada vez mais conectado. No entanto, essa integração não é uma tarefa simples para as escolas; requer um planejamento cuidadoso que abrange desde a formação dos professores até a formação e educação tecnológica dos estudantes.

De acordo com um estudo realizado pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC), em 2021, no Brasil, a Internet era utilizada por 93% das crianças e adolescentes com idades entre 9 e 17 anos. Essa informação apenas reforça a ideia de que a tecnologia e os estudantes estão sempre juntos. Portanto, ignorar essa tendência pode trazer vários riscos para as instituições de ensino. Embora as TD na educação possam aumentar o acesso à informação e mediar o processo de ensino-aprendizagem, se forem usadas inadequadamente, podem aprofundar as desigualdades entre os estudantes.

É importante ressaltar que nenhum avanço tecnológico pode substituir o papel do professor no processo educacional. No entanto, é essencial que esses

profissionais sejam preparados para utilizar e orientar o uso das TD como recursos didáticos mediadores. Assim, é fundamental que as instituições educacionais invistam na formação continuada de seus educadores para que eles estejam preparados não apenas para lidar com as TD, mas também para desenvolver práticas que tornem as aulas mais dinâmicas, alinhadas à realidade dos estudantes e que contribuam para a construção do conhecimento.

Levando em consideração o mundo altamente dinâmico em que vivemos, marcado por mudanças constantes, a integração das TD na educação desempenha um papel crucial na formação de cidadãos bem-informados, críticos, autônomos e participativos. Nesse sentido, este livro tem como objetivo fornecer sugestões práticas de atividades que mostram, aos professores e estudantes de licenciatura, como incorporar as TD no processo de ensino- aprendizagem do Ensino Fundamental. O livro destaca a importância das TD, especificamente para a utilização dos tablets.

Os tablets têm desempenhado um papel significativo nas práticas de ensino- aprendizagem, oferecendo diversas contribuições que impactam positivamente a educação, como: proporcionar fácil acesso a uma ampla variedade de recursos educacionais a qualquer momento e em qualquer lugar; são portáteis, permitindo que os estudantes levem consigo uma vasta quantidade de informações em um dispositivo leve; permitem o acesso rápido a recursos educacionais online, como livros eletrônicos, vídeos educativos, simuladores e bibliotecas digitais; facilitam a pesquisa e a obtenção de informações atualizadas; contribuem para a redução do consumo de papel e, conseqüentemente, para a preservação do meio ambiente e eliminam a necessidade de transporte e armazenamento de grandes quantidades de materiais impressos. Além de tudo isso, possibilitam a instalação de tecnologias assistivas que podem beneficiar estudantes com necessidades especiais, proporcionando suporte personalizado. Enfim, o uso de tablets na educação contribui para preparar os estudantes para o ambiente digital em constante evolução, desenvolvendo habilidades essenciais para o século XXI.

Importante ressaltar que, embora os tablets ofereçam inúmeras vantagens, é crucial garantir que seu uso seja equilibrado e que os educadores recebam formação adequada para integrar, efetivamente, essas tecnologias no ambiente educacional. Destaca-se, ainda, a importância de se considerar questões de acesso e equidade para garantir que todos os estudantes possam se beneficiar desses recursos.

**Profas. Fábيا Magali Santos Vieira e
Bianca Souza Duarte.**

Adaptando-se ao novo normal: desafios no ensino pós-pandemia



O processo de ensino-aprendizagem durante a pandemia da covid-19 foi um desafio sem precedentes para estudantes, educadores, famílias e instituições educacionais ao redor do mundo. A pandemia exigiu uma rápida adaptação e implementação de estratégias para continuar a educação de forma remota, devido ao fechamento das escolas e o distanciamento social necessário para conter a propagação do vírus. O uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TD) desempenhou um papel fundamental.

A transição para o Ensino Emergencial Remoto (ERE) envolveu várias etapas, pois as instituições educacionais tiveram que planejar e organizar o ERE, selecionando plataformas e tecnologias adequadas, treinando educadores e fornecendo orientações aos estudantes e suas famílias sobre como acessar os recursos educacionais. Professores e estudantes precisaram se familiarizar com plataformas de videoconferência, sistemas de gerenciamento de aprendizagem, aplicativos educacionais e outras TD para mediar a comunicação e o processo de ensino-aprendizagem. Além dos docentes, pais e instituições educacionais tiveram que oferecer apoio adicional aos estudantes para ajudá-los a se adaptar ao novo ambiente de aprendizagem, fornecendo suporte técnico, orientação educacional e emocional.

O ERE exigiu flexibilidade na adaptação dos currículos e estratégias de ensino para atender às necessidades individuais dos estudantes. Os educadores tiveram que ser criativos e encontrar maneiras de envolver os estudantes no processo de aprendizagem, considerando as limitações do ensino online, por consequência, a avaliação do desempenho dos estudantes também teve que ser adaptada para esse ambiente. Os educadores precisaram desenvolver novas formas de avaliação, incluindo testes online, trabalhos individuais e em grupo de forma remota e feedback constante para orientar o aprendizado dos estudantes.

Entretanto, a pandemia destacou as desigualdades no acesso à educação, como a falta de acesso à internet e a dispositivos e ambientes adequados para o aprendizado. As Instituições de ensino não mediram esforços para garantir a equidade educacional, proporcionando suporte adicional aos estudantes em situações vulneráveis. Assim, durante a pandemia, estudantes e professores precisaram se ajustar ao ERE, realizando as atividades através de dispositivos eletrônicos como computadores, celulares e tablets. Além disso, recorreram a atividades “apostiláveis”, nas quais o material de estudo—fornecido aos estudantes na escola, mas com o trabalho a ser realizado em casa—era acompanhado das orientações para a realização das tarefas.

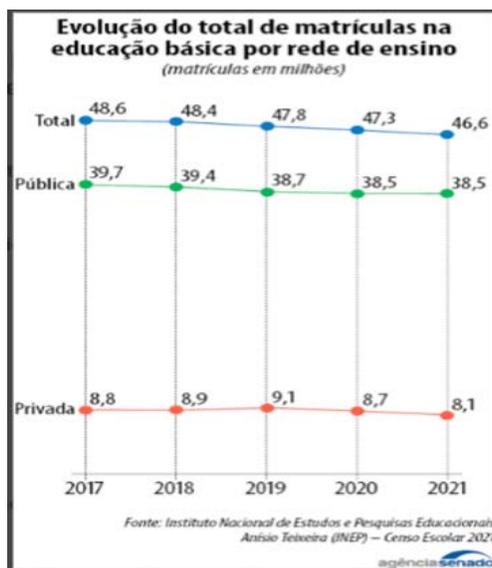
Os efeitos da pandemia na sociedade, como na saúde e nas interações sociais, juntamente com os obstáculos enfrentados no processo de ensino-aprendizagem, são alguns aspectos que evidenciam a grande dificuldade vivenciada nesse período, marcado por um retrocesso real e notável no processo educacional. À medida que as condições permitiram, as instituições começaram a planejar o retorno seguro às aulas presenciais, implementando medidas de saúde e segurança para proteger estudantes e funcionários. No entanto, segundo Pimenta (2022), em estudo publicado pela Agência Estado¹:

Os efeitos econômicos e psicológicos da crise sanitária provocada pela covid não pouparam a esfera educacional. O primeiro reflexo foi uma movimentação nos bancos escolares. Pressionados pela queda na renda, muitos pais precisaram remanejar seus filhos de instituições privadas para públicas. O maior número de transferências se deu na educação infantil, que abrange creche e pré-escola para crianças até 5 anos. Nesse grupo, a saída da rede particular foi superior a 20%, de acordo com o censo escolar a cargo do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep). Também não foram poucos os estudantes dos últimos anos do ensino fundamental, do ensino médio e da educação de jovens e adultos que precisaram desistir da escola para contribuir com o equilíbrio financeiro de suas famílias ou por dificuldades para acompanhar as atividades remotamente, em razão da falta de equipamentos, quando não do sinal de internet.

¹ Disponível em <https://www12.senado.leg.br/noticias/infomaterias/2022/03/educacao-busca-superar-estragos-da-pandemia>. Acesso em: 26 jun. 2024.

O gráfico 1, a seguir, ilustra a situação:

Gráfico 1: Evolução de matrículas na educação básica



Fonte: Pimenta (2022).

O gráfico 1 explicita a redução de matrículas no período pandêmico, especialmente na rede pública de ensino. Segundo Pimenta (2022), muitos estudantes se depararam com uma realidade atípica que desencadeou desequilíbrios psíquicos, como depressão, ansiedade, entre outros, que contribuíram para a evasão escolar. Outro aspecto, também, observado foi que muitas crianças e adolescentes abandonaram a escola, nesse período, devido à desigualdade social presente, pois nem todos os estudantes possuíam condições para acompanhar as aulas no formato remoto, por falta de equipamento ou por falta de internet.

Nesse contexto, após o retorno, as Instituições de ensino priorizaram ações como a busca ativa de estudantes que não retornaram às escolas após a retomada das aulas presenciais e a realização de avaliação diagnóstica para verificação do que foi aprendido, a fim de se aplicar uma recuperação de aprendizagem dos dois anos perdidos, com o estudo do conteúdo do ano atual. Diante de todo o contexto, dentre outras ações, a utilização das TD no processo ensino-aprendizagem mostrou-se um caminho sem retorno e uma ação que pode ajudar a recuperar o que ficou para trás.

Trilhando o futuro: a incorporação das TD no ensino-aprendizagem do Ensino Fundamental



O avanço da internet a partir dos anos de 1990 trouxe consigo a esperança de uma sociedade mais igualitária devido ao potencial acesso ao conhecimento por meio da adoção, difusão e uso das Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação (TDCI). No entanto, logo ficou evidente que os benefícios e oportunidades não seriam distribuídos de forma justa, principalmente por questões relativas à desigualdade social. Durante a pandemia, quando vivemos momentos únicos no âmbito educacional, com diversas experiências positivas e negativas, sem dúvidas o uso das TD foi primordial para que muitos estudantes e professores pudessem integrar o processo de ensino e aprendizagem, mas foi também o momento em que tivemos a oportunidade de confirmar o tamanho da exclusão digital existente no Brasil.

As famílias brasileiras, em sua maioria, caracterizam-se por pertencer a um segmento social em condições, economicamente, desfavorecidas e, como agravante, os fatores relacionados à cor de pele, gênero, realidade social e faixa etária são importantes para identificarmos e entendermos o fosso em que nos encontramos e quem são os excluídos desse processo. Nesse período, segundo a organização Todos pela Educação (2021):

Com o fechamento das escolas a partir de março de 2020, houve um exponencial agravamento das condições de aprendizagem na educação básica, particularmente na educação infantil e nos anos iniciais. O percentual de crianças não alfabetizadas no início do Ensino Fundamental I saltou de 25% em 2019 para 40% em 2021, mas para as crianças pretas e pardas, respectivamente, o aumento foi 28,8% para 47,4%, e 28,2% para 44,5%. Para as brancas, de 20,3% para 35,1%. Para as mais pobres, de 33,6% para 51%. Para as ricas, de 11,4% para 16,6% (Todos pela Educação, 2021, p. 3).

O que se observou, portanto, foi o fato de que o desempenho dos estudantes de educação básica caiu e as crianças que mais sofreram com esse impacto foram aquelas que já sofrem com a vulnerabilidade social, uma vez que estudantes da rede privada têm mais acesso à internet e possuem dispositivos capazes de exercer tal funcionalidade.

Como forma de amenizar os impactos da pandemia, algumas Secretarias Municipais de Educação de cidades do Norte de Minas Gerais adquiriram, por exemplo, milhares de tablets que foram distribuídos aos estudantes e professores da rede escolar. Tendo em vista que essas escolas atendem crianças da Educação Infantil até o Ensino Fundamental II — uma grande quantidade de estudantes que passa por alguma vulnerabilidade social — a medida de aquisição dos tablets tinha como intuito contribuir para que esses estudantes passassem a ter algum contato com a tecnologia digital, com o objetivo de garantir o processo de ensino-aprendizagem.

Recursos tecnológicos como aparelhos celulares, tablets, computadores e notebooks, infelizmente, são inacessíveis à grande parte da população. Além disso, a assinatura de serviço da internet ou de dados móveis também apresenta valores elevados, o que acaba contribuindo para o processo de exclusão digital. Dessa forma, a iniciativa dessas prefeituras, ao distribuir o aparelho aos seus estudantes e professores, foi, de certa maneira, uma forma de amenizar o problema e dinamizar o processo de ensino-aprendizagem, inserindo alunos e professores no mundo digital.

Dos aparelhos e funcionalidades

Para ilustrar essa discussão, abordaremos o caso da compra de tablets pelo município de Montes Claros. Nessa cidade, foram adquiridos aparelhos de tablets do modelo NB996, que possuem acesso ilimitado à internet. Também foram distribuídos, juntamente com o aparelho, 01 chip com pacote 4G (no entanto, segundo usuários, embora seja 4G, a qualidade da internet deixa a desejar e, em algumas localidades, não possui um funcionamento correto), assim como 01 carregador e uma capa anti-impacto.

Os aparelhos possuem acesso restrito (não é possível baixar aplicativos ou modificar aqueles instalados pela SME), medida adotada a fim de ter algum controle sobre os estudantes e professores, caracterizando o seu uso exclusivo para fins de estudos, como forma de complementar as atividades e conteúdos

trabalhados em aula pelos professores, seguindo as Orientações Gerais às Escolas emitidas pela SME. Sendo assim, o aparelho possui uma configuração do sistema que não permite que as ações de modificação ocorram, nem que seja possível a formatação do aparelho ou o compartilhamento de dados móveis, além de ser, estritamente, proibida a venda e troca do dispositivo. Ademais, no caso de ocorrer qualquer dano do tablet, o equipamento deve ser encaminhado pela escola ao Setor de Tecnologia da Secretaria Municipal de Educação para as devidas providências.

Embora nos interessasse, não foi possível ter acesso a nenhuma informação da curadoria sobre a escolha dos aplicativos instalados nos tablets ou critério de escolha por parte da SME, um ponto importante a ser identificado, uma vez que os professores, teoricamente, trabalhariam conteúdos com os estudantes, tendo como um dos recursos os aplicativos selecionados. Os dispositivos foram entregues com aplicativos descritos no quadro 1, a seguir.

Quadro 1: Relação de aplicativos instalados nos aparelhos e suas funcionalidades

Aplicativo	Funcionalidade	Ícone
ABC Game	O aplicativo é formado por uma coleção de jogos de palavras desenvolvidos para crianças. Esses jogos proporcionam uma maneira interativa e lúdica para ajudar as crianças a aprenderem o alfabeto e a fonética das palavras; pode ser baixado gratuitamente na Play Store (ideal para a educação infantil e anos iniciais do fundamental).	
EduEdu	O EduEdu é um aplicativo destinado a crianças com dificuldades de leitura e escrita. Ele oferece uma ampla variedade de atividades digitais (textos e perguntas, formato de questionário) para aprender diretamente no aplicativo. Com o EduEdu, as crianças têm acesso a centenas de atividades educativas que visam auxiliar no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita. Atualmente, as atividades atendem estudantes do ensino infantil e anos iniciais do ensino fundamental, abrangendo, essencialmente, as disciplinas de Português e Matemática.	

Aplicativo	Funcionalidade	Ícone
Educational (Soletrar)	O aplicativo, em formato de jogos (lembrando o jogo forca), tem como intuito ensinar crianças a escrita correta das palavras, associand-as com desenhos. Sendo bastante simples, é indicado para o final da educação infantil e anos iniciais do fundamental.	
Português Coruja	Aplica a gamificação dos conteúdos relativos ao estudo da língua (em formato de questionário), com perguntas bem elaboradas; essa ferramenta é indicada para os estudantes a partir do 5º ano.	
Tangram King	O recurso se mostra útil para desenvolver o raciocínio lógico e geométrico (habilidades de visualização, percepção espacial e análise das figuras) e praticar as relações espaciais e as estratégias de resolução de problemas. A proposta é completar o quebra-cabeças, combinando 7 peças diferentes.	
Leitor QR	Pode ser utilizado exclusivamente para realizar a leitura de códigos QR. Neste caso, os professores podem estimular os estudantes a fazerem uso da ferramenta ao ler códigos QR em livros, ou, até mesmo, sendo criativo, o professor pode criar códigos para que o estudante acesse alguma atividade online.	
Genius	Aplicativo que visa trabalhar a memória. É um jogo de combinação de cores: o jogador precisa memorizar a sequência de cores que aparecem na tela.	
Canva	Recurso que pode ser utilizado para as mais variadas atividades, desde a criação de um <i>post</i> até apresentação de slides. A plataforma tem multifuncionalidades para a criação de designs, podendo ser muito útil para os estudantes e professores, nos mais variados contextos.	
Sketches	Possui funcionalidades para o desenho livre, como pincéis, canetas, cores, entre outros elementos voltados para o desenho em realidades digitais.	

Fonte: Elaborado pelas autoras (2023).

Ao analisar os aplicativos pré-instalados nos aparelhos, notamos que os aplicativos se dividem em três categorias: 1) os utilitários, compostos pelas ferramentas Google, Leitor QR, Canva e Sketches; 2) os de alfabetização, que são o ABC Game, EduEdu e Educational, indicados para crianças na fase inicial da alfabetização até o 4º ano do ensino fundamental, e o Português Coruja, indicado para estudantes das séries iniciais do fundamental II já alfabetizados; e 3) os jogos pedagógicos, como o Tangram King e Genius. Não foram identificadas instalações de aplicativos específicos de outras áreas do conhecimento. Nesse sentido, é perceptível que a curadoria priorizou jogos voltados para a alfabetização (nível da palavra), destacando-se que o professor fica limitado aos aplicativos instalados pela SME.

O papel da formação docente: preparando educadores para o uso das TD



A questão da formação de professores tem sido amplamente debatida, nas últimas décadas no Brasil. Diversos pesquisadores, como José Moran, Vani Moreira Kenski e Marcos Masetto, dedicaram-se a investigar esse tema, contribuindo com discussões e sugestões para aprimorar o processo de formação docente. No entanto, ao abordar a formação de professores na sociedade atual, é fundamental considerar o contexto específico e refletir sobre os objetivos subjacentes a essa formação. Isso implica questionar os motivos, os propósitos e os sujeitos envolvidos no processo, ao mesmo tempo em que se assume a responsabilidade ética e social associada a essa formação.

A formação do professor precisa ser fundamentada no processo ação-reflexão-ação, que deve englobar não somente a reflexão sobre a prática, mas todo pensamento crítico relativo às decisões tomadas pelo docente em sala de aula e que irão refletir no processo de aprendizagem dos educandos. Esse processo requer uma abordagem que comece pela reflexão, investigação e mudanças na prática pedagógica. Isso implica confrontar os conhecimentos já adquiridos com aqueles que ainda estão em construção, através de um contínuo processo de aprendizado, abrangendo campos científicos, tecnológicos, culturais e psicopedagógicos. Dessa forma, deve-se proporcionar oportunidades e condições para que os educadores avaliem criticamente o ambiente ao seu redor, interpretem as condições sociais nas quais suas práticas ocorrem e intervenham nesse contexto para que, assim, eles construam e reconstruam suas abordagens pedagógicas, abandonando abordagens isoladas e fragmentadas em favor de uma visão sistêmica

Somam-se a tudo isso as transformações decorrentes dos avanços tecnológicos e do crescente uso da internet no cotidiano que têm exigido dos professores a aqui-

sição de novos conhecimentos e uma abordagem diferente no processo de ensino. Diante dessa nova realidade, faz-se necessária a compreensão de que as TD possibilitam novas formas de aprendizagem e maior participação dos estudantes no processo de interação, pois a prática se torna mais dinâmica e interativa. Segundo Kenski (2007):

A característica dessa nova forma de ensinar é a ampliação de possibilidades de aprendizagem e o envolvimento de todos os que participam do ato de ensinar. A prática de ensino envolvida torna-se uma ação dinâmica e mista. Mesclam-se nas redes informáticas — na própria situação de produção/aquisição de conhecimentos — autores e leitores, professores e estudantes. A formação de ‘comunidades de aprendizagem’, em que se desenvolvem os princípios do ensino colaborativo, em equipe, é um dos principais pontos de alteração na dinâmica da escola (Kenski, 2007, p. 126).

Tendo em vista as contribuições de Kenski (2007), podemos ressaltar que a adoção das TD no processo de ensino aprendizagem pode transformar o ensino em alguns aspectos, especialmente, naquilo que diz respeito à experiência de interação e inovação dos processos de aprendizagem.

No entanto, sabemos que se faz necessária a formação adequada dos profissionais docentes, de maneira que seja possível dominar os recursos digitais, a fim de promover e ofertar atividades relevantes com o uso das tecnologias digitais. Em suma, para que seja possível a integração das TD no contexto educacional é necessário que se invista na formação do professor, que ele seja estimulado ao uso de novas metodologias e que seja disponibilizado um suporte para atendê-lo, a fim de se possibilitar uma experiência proveitosa. Muitas vezes, o professor não está devidamente preparado para lidar com inovações que requerem novos estudos e práticas para alcançar os resultados desejados.

Segundo Souza (2023), as crianças da era tecnológica, por serem nativos digitais, possuem maior facilidade no uso dos recursos tecnológicos. Outro ponto importante a ser ressaltado é que, através desses recursos, a atenção das crianças é captada de melhor forma, por isso, cabe ao professor adaptar suas aulas para o contexto da demanda:

[...] crianças nascidas na era tecnológica detêm acesso e facilidade na aprendizagem do uso dos recursos tecnológicos [...] A sociedade atualmente está voltada para essa inovação tecnológica, que está atendendo à sua necessidade histórica atual e sempre haverá inovações a fim de facilitar a vida social e individual, sendo necessário se adaptar a elas (Souza, 2023, p. 14).

Entretanto, ainda há estudantes que embora cheguem à sala de aula trazendo consigo uma rica bagagem cultural e linguística, assim como comportamentos adquiridos em suas interações familiares e a sociedade em geral, o que contribui para a formação de suas identidades, ao mesmo tempo em que podem apresentar um nível baixo de letramento digital².

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (popularmente conhecidas como TD ou TDIC) oferecem diversos benefícios, no contexto educacional, tanto para os professores quanto para os estudantes. Para os professores, o uso dessas tecnologias pode proporcionar acesso a recursos educacionais diversificados e atualizados, facilitando a preparação de aulas mais dinâmicas e interativas, incluindo a utilização de aplicativos ou softwares, que possibilitam que o estudante aprenda habilidades digitais, ao mesmo tempo em que se trabalha conteúdos escolares, por exemplo, durante o desenvolvimento das aulas. Além disso, as TD permitem a personalização do ensino, possibilitando que os professores atendam às necessidades individuais de aprendizado dos alunos, de maneira mais eficaz. Através da integração das TD, os professores também podem colaborar, mais facilmente, com colegas e especialistas, trocando experiências e compartilhando as melhores práticas, enriquecendo, assim, sua própria formação profissional.

Para os estudantes, as TD abrem portas para uma aprendizagem mais engajadora e autônoma, permitindo o acesso a uma variedade de recursos multimídia e interativos que complementam e enriquecem o currículo tradicional. Além disso, o uso das TD pode estimular o desenvolvimento de habilidades digitais essenciais para a vida no século XXI, preparando os estudantes para enfrentar os desafios de uma sociedade cada vez mais tecnológica. A integração das TD no contexto educacional oferece oportunidades significativas para o aprimoramento do ensino e aprendizado, promovendo uma educação mais inclusiva, personalizada e relevante para os desafios do mundo contemporâneo.

Dessa forma, é importante que, cada vez mais, sejam criadas políticas públicas de incentivo à adoção das TD no contexto educacional, buscando levar novas formas e práticas a esses estudantes. Para que isso ocorra, é necessário investir na formação dos professores a fim de que construam conhecimentos sobre o que e porque é importante incorporar as TD em suas práticas pedagógicas. No entanto,

² Segundo Coscarelli e Ribeiro, o letramento digital “diz respeito às práticas sociais de leitura e produção de textos em ambientes digitais, isto é, ao uso de textos em ambientes propiciados pelo computador ou por dispositivos móveis, tais como celulares e tablets, em plataformas como e-mails, redes sociais na web, entre outras”. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/>. Acesso em: 10 mai. 2024.

o uso das TD em sala de aula precisa ser mediado para que não acabe se tornando um empecilho no processo, sendo a formação do professor primordial para evitar essa situação, pois, conforme assevera Fontes (2014):

Cabe ressaltar, todavia, que não se trata de apenas mais um recurso tecnológico adotado, pois, diferentemente dos seus antecessores, este não está sob o poder e o controle direto dos educadores. Mais que a modernização dos recursos de sala de aula, portanto, tem-se o empoderamento do estudante, o que poderá acarretar consequências diretas na rotina das salas de aula (Fontes, 2014, p.12).

Essa reflexão de Fontes é digna de nota, visto que vivemos em um mundo imerso na tecnologia digital, especialmente através dos smartphones que funcionam, praticamente, como uma extensão do nosso corpo. Porém, é necessário que, no contexto educacional, o seu uso seja mediado, a fim de que não se torne prejudicial no processo de ensino e aprendizagem em razão de distrações e interrupções indevidas. Em relação a isso, o professor também precisa ser preparado para saber realizar a mediação entre o estudante e o recurso tecnológico, de maneira que o estudante perceba que o dispositivo pode ser uma fonte auxiliadora e não apenas um “brinquedo” ou passatempo.

Retornando a Kenski (2007), cuja observação faz alusão ao início da introdução dos computadores nas escolas como estratégia de atrair a atenção dos estudantes para o processo de aprendizagem, podemos inferir que, provavelmente, o mesmo está prestes a ocorrer com os tablets:

Vistos no início com desconfiança e como modismo, os computadores foram utilizados em projetos experimentais e em atividades isoladas de ensino, sem maiores interações com os programas e projetos pedagógicos das escolas. A pressão social levou muitas escolas a inserir o ‘laboratório de informática’ como um apêndice, um diferencial a mais para atrair novos estudantes. A proposta curricular dos cursos, no entanto, não se beneficiava dessa inserção. Mesmo nas escolas pedagogicamente mais avançadas, raras eram as tentativas de interação e de realização de propostas interdisciplinares que envolvessem as atividades de informática realizadas no colégio (Kenski, 2007, p. 91).

Por esses motivos, é também importante que os professores licenciandos (estudantes de graduação em licenciatura) compreendam o processo de inserção das TD nas aulas, a fim de que as aulas se tornem mais atrativas e interativas, buscan-

do acompanhar a realidade em que o estudante está inserido e incorporando novos tipos de letramentos, como o letramento digital, tão importante para os dias atuais.

Ampliando Horizontes: como as TD podem enriquecer as experiências no Ensino Fundamental

As TD são importantes na formação dos estudantes, tendo em vista o contexto atual em que estão inseridos. Desde muito pequenos, a nova geração tem contato direto com a tecnologia, através dos mais variados recursos. As TD podem oferecer oportunidades para desenvolver habilidades como pensamento crítico, resolução de problemas, comunicação, e colaboração, valores essenciais para a formação integral dos estudantes na sociedade atual, inclusive, previstos pela Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2018). As TD alteraram a forma de trabalhar, de se relacionar com os grupos sociais e, por consequência, a forma de ensinar e de aprender. Os professores podem se apoiar nesses recursos, por meio de implementação de metodologias ativas na educação, gerando interesse e envolvimento dos alunos ao adotar essa nova configuração de sala de aula. Nessa perspectiva, a BNCC traz alguns tópicos importantes para compreender a dimensão da importância do letramento e inclusão digital:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Brasil, 2018).

Cabe ressaltar que a partir dessa perspectiva, espera-se que o professor compreenda que as TD podem somar ao processo de ensino-aprendizagem e que não podem ser consideradas, meramente, suporte para o ensino ou recurso para tornar as aulas mais interessantes, mas que os alunos possam explorar e compreender o seu funcionamento e as suas implicações de forma que consigam perceber a importância daquilo que foi aprendido em sua vida cotidiana (escrever um e-mail, checar notícias, ter conhecimento sobre plataformas de comunicação, transporte, entre outros). Atualmente, nossas vidas têm sido, muitas vezes, geridas pela tecnologia e fazê-las chegar ao ensino é um passo importante para a formação de crianças e adolescentes.

Inserir no contexto de ensino as TD possibilita uma maior interação entre os estudantes, além de contribuir para uma construção de mundo, entre outros pontos, conforme constatou Natana Wilges Carneiro, em *O Uso do Tablet Educacional Como Ferramenta de Ensino-Aprendizagem no Quinto Ano do Ensino Fundamental do Município de Pato Branco: um Estudo de Caso* (2014). Em sua pesquisa, foram levantadas questões relativas às contribuições do uso do tablet no processo de ensino aprendizagem, e, com ela, foi possível constatar que os discentes passaram a se interessar mais pelas aulas, que se tornaram mais interativas. A pesquisadora relata que, “entre as respostas dos estudantes que justificam os 89% de aprovação, apresentam-se falas como ‘porque as aulas ficam mais divertidas’, ‘porque é um modo diferente de aprender’” (Carneiro, 2014, p. 26).

Observa-se assim que, uma vez que a tecnologia digital faz parte do cotidiano da maioria dos estudantes, nativos digitais, ao introduzir as TD no contexto educacional, as aulas tendem a se tornarem mais atrativas para as crianças. Os estudantes da pesquisa de Carneiro (2014) ainda ressaltaram que o dispositivo impulsionou os estudos de forma que se tornaram mais dispostos:

Com relação ao questionamento se o tablet melhorou sua disposição para os estudos, 92% dos estudantes informaram que sim, enquanto 8% disseram que não. Entre as respostas dadas no momento da conversa coletiva, em sala de aula, que justificam as respostas afirmativas, temos: “Porque ela facilita um pouco as coisas que temos dificuldades.” “Porque é uma ferramenta para melhorar o estudo escolar.” “Ajuda muito na hora de estudar.” “Porque a gente vive na tecnologia e no mundo da internet.” “Porque ele dá mais vontade de aprender (Carneiro, 2014, p. 26).

Os professores pontuaram que tiveram dificuldade de adaptação à tecnologia, explicada pela resistência de inovar em sala de aula e ainda sobre a diferença de gerações, pois “os docentes, ora pesquisados, pertencem a uma geração que não nasceu nesta fase em que as tecnologias estão em todos os lugares” (Carneiro, 2014, p. 36), corroborando a ideia de Kenski (2007):

[...] um dos grandes desafios que os professores brasileiros enfrentam está na necessidade de saber lidar pedagogicamente com estudantes e situações extremas: dos estudantes que já possuem conhecimentos avançados e acesso pleno às últimas inovações tecnológicas aos que se encontram em plena exclusão tecnológica; das instituições de ensino equipadas com mais modernas tecnologias digitais aos espaços educacionais precários

e com recursos mínimos para o exercício da função docente. O desafio maior, no entanto, ainda se encontra na própria formação profissional para enfrentar esses e tantos outros problemas (Kenski, 2007, p.103).

No entanto, é importante que tais limites sejam superados, uma vez que o uso das TD no processo de ensino aprendizagem possibilita que os estudantes desenvolvam habilidades digitais que no futuro poderão lhes ser úteis. Embora exista uma preocupação com relação a distração dos estudantes, o uso das TD aumenta a motivação e o engajamento dos estudantes nas atividades escolares, demonstrando maior entusiasmo em aprender por esses meios.

Aprendendo a ensinar com tecnologia: o Programa Residência Pedagógica e as TD

Comprometida e preocupada com a educação básica, a Universidade Estadual de Montes Claros aderiu, em 2017, ao Programa de Residência Pedagógica (RP). O Programa de Residência Pedagógica é uma iniciativa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), com o objetivo de promover projetos institucionais de residência pedagógica em instituições de ensino superior. Esses projetos visam aprimorar a formação inicial de professores para a educação básica, nos cursos de licenciatura. Ou seja, têm como intuito o aperfeiçoamento dos estudantes das licenciaturas, almejando consolidar a formação de futuros profissionais da educação, com perspectivas dinâmicas e inovadoras, e dando a oportunidade para que, no futuro, sejam profissionais mais críticos e com capacidade de mudar a dinâmica do ensino tradicional, rompendo com as barreiras que a educação bancária (Freire, 1987) impõe.

O Programa de Residência Pedagógica (RP) objetiva o aperfeiçoamento do estágio curricular supervisionado por meio da imersão do licenciando – que já esteja na segunda metade do curso – em uma escola de educação básica. A imersão deve contemplar, entre outras ações, regência de sala de aula e intervenção pedagógica. Neste livro, buscamos trazer algumas atividades propostas por nós no processo de desenvolvimento das atividades na RP. Algumas dessas atividades, posteriormente, foram realizadas no curso de Pedagogia, subprojeto Alfabetização e (Multi)letramentos no Programa RP.

O subprojeto concentra-se na alfabetização e no letramento, com ênfase na relação entre teoria e prática na formação de professores. Tem como princípio realizar estudos e intervenções pedagógicas nas séries iniciais da educação básica, com o obje-

tivo de elevar os níveis de leitura e escrita dos estudantes. Além disso, busca fortalecer a colaboração entre a instituição de ensino superior (IES) e as escolas de educação básica, envolvendo os professores da rede como coformadores dos futuros docentes. Segundo Martins (2021), a RP tem como objetivo aperfeiçoar a formação de futuros professores da educação básica, contribuindo com a produção de experiências docentes, além de gerar certo aprofundamento teórico-prático dos estudantes e inseri-los na realidade do cotidiano escolar. Nesse sentido, o projeto visa, ainda, contribuir para a qualidade da formação de professores, promover a pesquisa e a produção científica, participar de eventos educacionais e melhorar o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) nas escolas por meio de intervenções para aprimorar a aprendizagem.

Em resumo, a iniciativa do subprojeto Alfabetização e (Multi) Letramento busca aperfeiçoar a formação de professores, promover a alfabetização e o letramento, visando a melhoria da qualidade da educação básica. As atividades desse subprojeto vêm sendo desenvolvidas em escolas municipais de uma cidade do norte de Minas Gerais. De acordo com as normas do Programa de Residência Pedagógica, cada escola conta com a orientação e acompanhamento de um docente das séries iniciais, denominados preceptores, e cinco residentes, acadêmicos/as do curso de pedagogia da Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes, campus sede. O subprojeto é coordenado por um professor doutor, docente da Unimontes, denominado docente orientador.

O processo de inserção das TD no processo de ensino-aprendizagem pode ser uma tarefa difícil, mas, certamente, traz consigo resultados interessantes. Nesse sentido, tomamos a ação como “laboratório” para promover as reflexões apresentadas aqui, uma vez que idealizamos as atividades que, em seguida, foram adotadas pelo subprojeto Alfabetização (Multi)letramento, do Programa Residência Pedagógica (RP) da Unimontes, no primeiro semestre de 2023. O ensino-aprendizagem formam um sistema complexo que envolve a interação entre vários elementos, como professores, discentes, conteúdos, métodos e o ambiente de aprendizagem. Trata-se de um processo dinâmico e contínuo, cujo objetivo é construir conhecimento e desenvolver habilidades e competências nos estudantes. Para organizar e selecionar os componentes do processo educativo, o professor precisa se aprofundar em cada aspecto, considerando suas conexões com os demais elementos. Dessa forma, os componentes do processo de ensino-aprendizagem podem ser identificados e compreendidos a partir da seguinte perspectiva didática:

- Os alunos - respondem à pergunta: “quem?”;
- O problema - surge da necessidade do aprendiz;
- O objetivo - responde à pergunta: “por que ensinar?”;

- O conteúdo - responde à pergunta: “o que aprender?”;
- O método - responde à pergunta: “como conduzir o processo?”;
- Os recursos - respondem à pergunta: “com o quê?”;
- A avaliação - atua como elemento regulador, fornecendo informações sobre a qualidade do processo educacional e a eficácia dos demais componentes.

A aprendizagem não surge do nada, como mágica. É uma jornada cheia de desafios, conquistas e, acima de tudo, a busca contínua pelo conhecimento. No coração dessa aventura, está o problema inicial, o incentivo que desperta a curiosidade e impulsiona o processo de ensino-aprendizagem. Vamos pensar em uma jornada para a construção do conhecimento. Para tanto, precisamos:

- Estabelecer metas: Qual é o tesouro que queremos descobrir? O que esperamos que os alunos alcancem ao final da trajetória?
- Selecionar o conteúdo: Quais ferramentas e recursos precisaremos para enfrentar os desafios?
- Escolher as estratégias: Que caminhos vamos seguir para alcançar nossos objetivos? Utilizar materiais didáticos: Quais recursos nos ajudarão ao longo da jornada?
- Avaliar: Será que encontramos o tesouro? Alcançamos nossas metas e superamos os obstáculos?
- A avaliação não é um bicho-papão, mas sim uma luz orientadora durante a jornada. Ela nos permite analisar nosso percurso: o mapa estava correto? As ferramentas foram adequadas? Ajustar nossa rota: precisamos mudar de estratégia? Explorar novos caminhos? Celebrar as conquistas: reconhecer o progresso e aprendizado dos alunos.

É essencial ressaltar que a situação desafiadora deve ser vista como uma bússola, pois é ela que abre caminho para uma aprendizagem, verdadeiramente, significativa. Ao se apresentar como um enigma instigante, ela desperta a curiosidade e incentiva os estudantes a investigar e descobrir respostas, permitindo que assumam o controle de sua jornada educacional, aplicando o conhecimento de forma prática e relevante. O processo de ensino-aprendizagem, orientado pela situação desafiadora, transforma-se em uma empolgante jornada. Estudantes e professores se tornam aventureiros, explorando novos territórios do saber.

As TD, como tablets, computadores e smartphones, devem ir além de simples distrações e se tornarem valiosas aliadas na educação, prontas para en-

riquecer o aprendizado na sala de aula. Mas como selecionar as ferramentas mais adequadas para explorar todas as possibilidades disponíveis? Algumas dicas para fazer a escolha certa:

- Contexto: qual é o cenário do nosso ambiente educacional? Que tipo de recursos se encaixam melhor com as características e necessidades da nossa sala de aula?
- Recursos disponíveis: quais ferramentas já estão ao nosso alcance? Que portos e embarcações podemos aproveitar neste momento?
- Objetivos educacionais: qual é o rumo que desejamos seguir? Quais habilidades e conhecimentos esperamos que os estudantes adquiram?
- Perfil dos estudantes: quem são nossos navegadores? Quais são suas características, habilidades e demandas específicas?
- Metodologias de ensino: como vamos conduzir essa jornada? Que estratégias garantem uma viagem segura e rica em aprendizado?

A presença do tablet na sala de aula deve ser considerada nessa jornada como pequenos botes infláveis que permitem atividades interativas, pesquisas e anotações, adaptando-se às diversas necessidades, mas precisamos considerar alguns desafios:

- Infraestrutura: nossa embarcação está pronta para zarpar? A escola tem internet, tomadas e outros recursos necessários?
- Formação dos professores: a tripulação foi treinada para utilizar os recursos digitais? Os professores têm domínio das tecnologias digitais e sabem como incorporá-las ao processo de ensino-aprendizagem?
- Acessibilidade: todos os estudantes têm acesso à mesma embarcação? Como assegurar que todos participem da jornada, apesar das diferentes condições disponíveis?

Ao explorar as TD, abrimos um vasto leque de oportunidades para a educação, pois essas tecnologias podem: envolver os estudantes, transformando a sala de aula em um oceano de descobertas, repleto de atividades interativas e motivadoras; personalizar o aprendizado, ajustando o ritmo e as tarefas de acordo com as necessidades individuais de cada aluno, como verdadeiras bússolas; fomentar a colaboração, incentivando o trabalho em equipe e a partilha de conhecimentos entre os estudantes, construindo assim um grupo mais coeso; desenvolver habilidades para o futuro, preparando os estudantes para os

desafios do mundo digital através dos recursos digitais que os acompanharão em suas jornadas futuras.

As TD são ferramentas educacionais essenciais, integrantes do processo de ensino- aprendizagem. No entanto, o que realmente importa é nossa habilidade em utilizá-las criativamente para impulsionar a aprendizagem dos estudantes. Com planejamento adequado, colaboração e investimento, podemos navegar rumo a um futuro educacional mais estimulante e promissor.

O ponto crucial com o uso das TD é fomentar, na sala de aula, uma atmosfera colaborativa para geração e troca de ideias, um ambiente distinto da tradicional sala de aula, onde a comunicação verbal e expressão dos pensamentos assumem papel central no processo criativo e na aplicação dos conteúdos adquiridos formalmente. A cooperação se torna evidente e contínua, surgindo, de forma natural, do colega sentado ao lado, diante das telas digitais, dos professores que acompanham a evolução nas telas e, até mesmo, dos outros colegas ao redor que, mesmo ocupados com suas próprias criações, estão atentos ao que acontece à sua volta. Imagine uma sala de aula que vai além dos limites tradicionais, onde a colaboração e a criatividade são predominantes. É como uma sinfonia de ideias, na qual cada estudante é um elemento fundamental na construção do conhecimento. Em vez de fileiras rígidas e mesas isoladas, mesas redondas, que fomentam a interação.

As TD, antes vistas apenas como ferramentas simples, passam a desempenhar funções múltiplas: transformam-se em instrumentos para facilitar a comunicação e o trabalho em equipe; colaboram para que cada estudante desempenhe um papel central em sua própria aprendizagem, compartilhando ideias e aprendendo uns com os outros; permitem que todos contribuam para a criação coletiva, por meio das telas digitais que ampliam a expressão individual; possibilitam que o colega ao lado se torne um parceiro essencial na troca de ideias e na construção conjunta do conhecimento; contribuem para que os professores orientem e acompanhem o processo criativo, fornecendo feedback e apoio. Assim, a sala de aula se transforma em um ambiente de colaboração mútua no qual todos se beneficiam das ideias e experiências uns dos outros, expandindo-se, também, para o mundo virtual e conectando estudantes e professores de diferentes lugares. Em suma, a ... sala de aula futurista não é estática, antes, é um ambiente dinâmico e cheio de vida, onde a aprendizagem se transforma em uma experiência social e construtiva. Ao colaborarmos e utilizarmos as TD, podemos promover uma educação mais envolvente e adaptada às exigências do século XXI.

Explorando as potencialidades dos tablets no Ensino Fundamental: uma jornada digital de aprendizagem



O subprojeto Alfabetização (Multi)Letramento, do Programa de Residência Pedagógica da Unimontes, tem sido um laboratório para os acadêmicos de licenciatura que têm a oportunidade de vivenciar o mundo da docência com a ajuda dos docentes preceptores (professores atuantes em escolas públicas) das escolas. Nesse sentido, apresentaremos atividades que foram elaboradas por nós e aplicadas no programa da residência pedagógica, no ano de 2023. Ressalta-se que, além dos aplicativos já mencionados neste livro, para a elaboração das atividades, contamos também com os seguintes aplicativos que podem ser acessados através do navegador dos dispositivos, conforme quadro 2.

Quadro 2: Recursos que podem ser acessados via navegador do dispositivo e suas funcionalidades

Recurso	Funcionalidade	Ícone
Miro	O Miro é uma plataforma colaborativa online que permite que equipes trabalhem juntas de forma remota em projetos, brainstorming, planejamento, e muitas outras atividades. O Miro oferece quadros virtuais infinitos onde os usuários podem adicionar e organizar diversos tipos de conteúdo, como notas, post-its, imagens, desenhos, diagramas e muito mais. Isso facilita a visualização e a organização de ideias de forma flexível. Uma das principais vantagens do Miro é a capacidade de colaboração em tempo real. Vários usuários podem trabalhar no mesmo quadro simultaneamente, seja adicionando conteúdo, comentando ou editando, o que promove a colaboração e a produtividade em equipe.	

Recurso	Funcionalidade	Ícone
<p>Padlet</p>	<p>Mural virtual que permite aos usuários criarem e compartilharem quadros interativos. Com o Padlet, é possível adicionar texto, imagens, vídeos, links e outros tipos de conteúdo em um espaço organizado. Ele é amplamente utilizado em salas de aula, ambientes de trabalho e eventos colaborativos para coletar ideias, feedback e compartilhar informações de forma fácil e visual, sendo ideal para proposta das metodologias ativas que podem ser aplicadas em sala.</p>	
<p>Mindmeister</p>	<p>Permite a criação de mapas mentais, além de criar diagramas e organizar ideias de forma visual. Com ele, é possível criar mapas mentais com ramificações, cores, ícones e notas. O Mindmeister é usado para capturar e organizar informações, facilitar o planejamento de projetos, fazer anotações e estimular a criatividade.</p>	
<p>PechaKucha</p>	<p>É um formato de apresentação em que os participantes exibem 20 slides, exibidos por apenas 20 segundos. Esse formato é usado para apresentações curtas e concisas, promovendo a síntese e o foco nas informações mais relevantes. O PechaKucha é frequentemente utilizado em conferências, eventos e apresentações profissionais para compartilhar ideias de forma dinâmica e cativante.</p>	
<p>Gerador de código QR</p>	<p>É um serviço online que permite gerar códigos QR personalizados. Esses códigos são representações gráficas de informações, como URLs, textos, números de telefone, endereços de e-mail, entre outros. Os códigos QR podem ser digitalizados com a câmera de um smartphone ou tablet para acessar rapidamente as informações contidas neles. O criador de código QR é amplamente utilizado em marketing, publicidade e outras áreas para fornecer informações de forma rápida e conveniente aos usuários.</p>	

Recurso	Funcionalidade	Ícone
Mentimeter	<p>Plataforma interativa de apresentação e engajamento do público. É amplamente utilizada em salas de aula, reuniões corporativas, palestras e eventos, permitindo que os apresentadores criem pesquisas, enquetes, <i>quizzes</i> e nuvens de palavras em tempo real. Os participantes podem se envolver através de seus dispositivos móveis, acessando um link fornecido pelo apresentador, e podem responder às perguntas ou votar nas opções fornecidas.</p>	
Wordwall	<p>Site educacional que permite criar e compartilhar atividades interativas para o ensino e aprendizagem de vocabulário, ortografia, conceitos e muito mais. Com o Wordwall, os professores podem criar jogos personalizados, como palavras cruzadas, quebra-cabeças, caça-palavras, correspondência de palavras, <i>quizzes</i> e flashcards. Os estudantes podem acessar as atividades em seus dispositivos móveis ou computadores e participar de forma interativa, ajudando a tornar o aprendizado mais envolvente e divertido. O Wordwall também oferece uma biblioteca de atividades prontas para uso, compartilhadas por outros educadores, o que facilita a colaboração e o compartilhamento de recursos educacionais.</p>	
Kahoot!	<p>O Kahoot! é uma plataforma educacional interativa que oferece uma variedade de funcionalidades para tornar a aprendizagem mais envolvente. Com recursos como <i>quizzes</i>, pesquisas e discussões, os educadores podem criar conteúdo personalizado e promover a participação ativa dos alunos, através da gamificação. O Kahoot! também inclui competições, pontuações e análises de desempenho, incentivando a colaboração e o progresso individual. Sua acessibilidade e integração facilitam o uso em diferentes dispositivos e ambientes educacionais.</p>	

Fonte: Elaborado pelas autoras (2023).

Além dessas ferramentas, também utilizamos os recursos Google (Agenda, Navegador Chrome, Drive, Gmail, Google Maps, YouTube e Google Pesquisa):

Figura 1: Google for Education



Fonte: Google (2023).

As ferramentas Google são extremamente úteis em diversas áreas. Vejam alguns exemplos:

- A “Agenda” permite organizar compromissos e tarefas de forma eficiente, além de permitir ao professor adicionar uma tarefa no Google Classroom e que a atividade seja adicionada à agenda, havendo uma sincronização.
- O “Chrome” é um navegador rápido e personalizável, que permite acessar atividades criadas em sites e realizar pesquisas, enquanto o “Drive” oferece armazenamento em nuvem para compartilhar, acessar arquivos, além de realizar a sincronização com o “Classroom”, permitindo que os arquivos compartilhados no mural da sala possam ser salvos e visualizados através do Drive.
- O “Gmail” é um serviço de e-mail seguro e organizado (que também notifica mensagens postadas na sala de aula do Google).
- O “Maps” fornece informações precisas de localização e navegação.
- O “YouTube” é uma plataforma rica em conteúdo de vídeo, na qual o es-

tudante pode encontrar diversos vídeos sobre os mais variados assuntos e temáticas.

- O recurso “Pesquisa” oferece acesso rápido a informações e respostas, entre outros recursos que são importantes para o processo de quem precisa ensinar e de quem precisa aprender.

Em resumo, essas ferramentas Google são valiosas para a produtividade, comunicação, organização, entretenimento e obtenção de informações, podendo auxiliar os estudantes da educação básica em relação à organização de atividades e avisos sobre compromissos, de maneira organizada. Para complementar os aplicativos do tablet, foram propostas opções para os professores utilizarem em suas atividades os recursos auxiliares (sites que podem ser utilizados para que as atividades sejam desenvolvidas), com acesso possibilitado através de links a serem inseridos no navegador dos tablets ou lido pelo “Leitor” QR code.

Atividades inspiradas pela residência pedagógica que podem ser realizadas com o auxílio de um dispositivo móvel



Caro professor, a partir daqui, serão descritas sugestões de atividades que vocês poderão desenvolver em sala de aula. Todas as atividades possuem QR code para que possam ser acessadas e reproduzidas. Para facilitar o compartilhamento dos links das atividades, sugerimos que, ao trabalhar essas atividades, crie uma turma no Google Classroom, adicione os alunos e compartilhe os links de acesso por lá.



Atividade 1: Trabalhando a oralidade e textualidade

Objetivo: ampliar o conhecimento de palavras por parte dos estudantes, auxiliando a trabalhar dificuldades de escrita, leitura e fala, previstas nas competências da BNCC:

Quadro 3: Competências da BNCC envolvidas na atividade 1

Competência	Descrição
EF1LP17	Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressas), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.
EF1LP13	Planejar e produzir bilhetes e cartas, em meio impresso e/ou digital, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.
EF12LP02	Buscar, selecionar e ler, com a mediação do professor (leitura compartilhada), textos que circulam em meios impressos ou digitais, de acordo com as necessidades e interesses.

Fonte: Elaborado pelas autoras a partir de dados da BNCC (Brasil, 2018).

Recursos: aplicativos Padlet, Canva, Mindmeister, Chrome e Kahoot, Wordwall; quadro, giz e folhas xerografadas.

Procedimentos Metodológicos: a proposta pode ser realizada em quatro momentos:

Primeiro momento

Realizar uma discussão a respeito do uso de aplicativos no cotidiano dos estudantes. Tente compreender o nível de conhecimento que eles têm



em relação ao uso desse tipo de recurso, abordando as implicações dos aplicativos que auxiliam na realização das atividades propostas.

Realizar perguntas sobre o uso de aplicativos (que conhecem e fazem parte de seu cotidiano), possibilitando aos estudantes o desenvolvimento de um olhar crítico sobre as TD como um todo, uma vez que eles estão imersos no mundo digital (mesmo que não percebam).

Entregar aos estudantes o texto informativo sobre aplicativos populares de mídias sociais, serviços de *delivery*, entre outros (história do aplicativo, ramo de negócios). A intenção é descobrir sobre quais aplicativos eles tem conhecimento. Nessa lista, podem ser adicionados outros aplicativos de seu interesse. Após a leitura do texto, serão realizadas perguntas sobre os aplicativos, estimulando o levantamento de hipótese e interpretação de texto. As perguntas devem ser respondidas na ferramenta Padlet, visando estimular o uso de novos recursos com os alunos.

Texto 1: Textos informativos sobre serviços digitais

NETFLIX

A Netflix é um serviço de streaming que oferece ampla variedade de séries, filmes e documentários premiados, em milhares de aparelhos conectados à internet. A empresa foi fundada por Red Hastings e Marc Randolph, em 1997. O modelo atual de negócio teve início em 2007. De acordo com a empresa, a missão da Netflix é permitir que o acesso a filmes e outros conteúdos seja simples.

UBER

O Uber foi criado em 2009, por Travis Kalanick e Garrett Camp, sendo uma abordagem pioneira de serviço de transporte urbano. O Uber se tornou uma parte integral de nossas vidas, revolucionando a forma como nos deslocamos de um lugar para outro com inovação tecnológica, inovando tudo aquilo que era conhecido do setor de transportes e a sociedade como um todo.



INSTAGRAM

O Instagram é uma empresa recente, lançada em 2010, pelo americano Kevin Systrom e o brasileiro Mike Krieger. É uma rede social online de compartilhamento de fotos e vídeos entre os usuários, que permite aplicar filtros digitais e compartilhá-los. Atualmente, o Instagram serve para criar conteúdo, gerar engajamento e fazer conexões entre usuários, empresas e grupos.

TIKTOK

O TikTok é um popular aplicativo de vídeos curtos disponíveis para celulares, desenvolvido por uma empresa chinesa, e surgiu em 2014. É um fenômeno, principalmente, entre os jovens, sendo o aplicativo mais baixado do mundo em 2020. Nessa rede social, é possível visualizar, curtir, comentar, produzir, compartilhar e republicar vídeos.

IFOOD

O iFood é uma empresa brasileira que aproxima clientes, restaurantes e entregadores, de forma simples e prática. A empresa foi fundada em 2011, pelos jovens empreendedores Patrick Sigrist, Eduardo Baer, Guilherme Bonifácio e Felipe Fioravante. A missão do iFood é ser a melhor plataforma de delivery de alimentos.

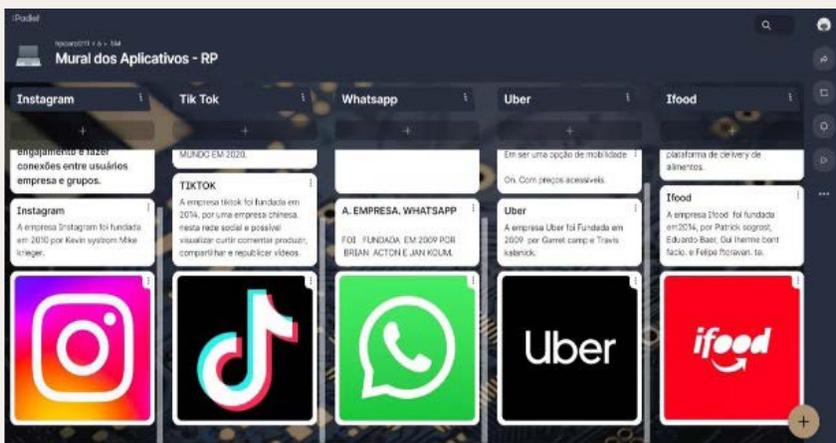
WHATSAPP

WhatsApp é um aplicativo multiplataforma de mensagens instantâneas e chamadas de voz para smartphones. Os usuários do WhatsApp podem enviar mensagens de texto, imagens, vídeos e documentos em pdf, além de fazer ligações grátis por meio de uma conexão com a internet. O serviço foi criado em 2009, por Brian Acton e Jan Koum, dois ex-funcionários do Yahoo.

Fonte: Takaki, Souza e Costa (2023).



Figura 2: Respostas dos estudantes sobre os serviços digitais



Fonte: Takaki, Souza e Costa (2023).

Acesse esta atividade através do QR Code:



ou link:

<https://padlet.com/educar5/padlet-mural-dos-aplicativos-rp-aegy8n0cy6m7tunn>



Após a aplicação da atividade, é importante realizar a análise das respostas que foram anexadas, anteriormente, no mural do Padlet. Discuta com os alunos o uso desses recursos: i) de que forma ocorrem; ii) se eles mesmos fazem o uso do aplicativo ou se algum adulto os auxilia ou supervisiona, entre outros aspectos importantes para o uso da tecnologia, com habilidade e segurança. Depois, realize a socialização das respostas que foram postadas no mural virtual, o Padlet.

Para concluir essa etapa, os estudantes podem ser divididos em dois grupos e serem solicitados a dizer palavras que se relacionam com os aplicativos dos textos selecionados, com a organização de um “jogo da força” no Wordwall, estimulando a formação de palavras relacionadas aos textos trabalhados e estabelecendo relações semióticas.



Figura 3: Jogo da força no Wordwall



Fonte: Takaki, Souza e Costa (2023).

Acesse esta atividade através do QR Code:



ou link:

<https://wordwall.net/pt/resource/72119554>



Em seguida, solicite aos estudantes que acessem a página do Mindmeister, através do navegador do dispositivo. No Wordwall, os alunos deverão agrupar os aplicativos de acordo com sua funcionalidade. A expectativa é que os estudantes relacionem a ortografia das palavras (como se escreve o nome dos aplicativos) aos conhecimentos adquiridos com os textos e discussão da aula.



Figura 4: Wordwall: interpretando a aula

0:06

Ifood	99 táxi
Instagram	Facebook
Youtube	TikTok
Uber	Mercado Livre

App de serviço

App de entretenimento

Enviar respostas

Aplicativos... em qual aplicativo você pensa

de Educar10

Compartilhar

Fonte: acervo da autora.

Acesse esta atividade através do QR Code:



ou link:

<https://wordwall.net/pt/resource/72265176>



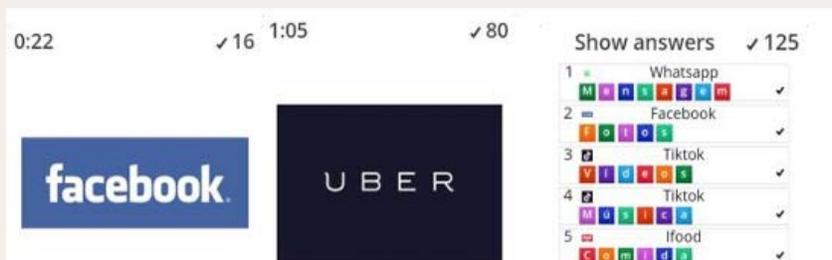


Terceiro momento

Solicite aos estudantes que escolham palavras das duas listas que foram disponibilizadas na página do Wordwall. Em seguida, no caderno, realizem a divisão silábica das palavras da coluna escolhida. Ao término da atividade, faça uma explanação sobre o que é categorização–corroborando o conteúdo da atividade da escolha das listas (formadas por categorias de aplicativos).

Posteriormente, com o intuito que os estudantes pudessem reorganizar as palavras das listas, ainda no Wordwall, foi elaborada a gamificação do conteúdo: os estudantes devem reorganizar as letras para formar as palavras corretamente, havendo uma contagem de tempo e pontuação de erros e acertos na medida em que atribuírem a uma lacuna a letra correta ou não.

Figura 5 – Completar as palavras no Wordwall



Fonte: Takaki, Souza e Costa (2023).

Acesse esta atividade através do QR Code:



ou link:

<https://wordwall.net/pt/resource/72335711>



Retome a conversa acerca dos aplicativos e, com o auxílio do Kahoot!, desenvolva um *quiz* de verdadeiro ou falso sobre os aplicativos estudados. Para finalizar a atividade, com o uso da ferramenta Canva, solicite que os estudantes criem posts sobre o aplicativo de sua preferência, norteados pelas perguntas “o que é o aplicativo?”; “quais são os aspectos positivos do aplicativo?”; “quais são os aspectos negativos do aplicativo?”; “o que o aplicativo permite?” Essas questões servirão como forma de resumir e explicar o que eles compreenderam sobre a temática, além da criação de um *quiz*.



Figura 6: Apresentação no Canva – Mural dos Aplicativos



Fonte: Takaki, Souza e Costa (2023).

Acesse esta atividade através do QR Code:



ou link:

https://www.canva.com/design/DAFvMriJ-8MI/N_CLfbXYxS94xAjWV0becw/edit





Figura 7: Quiz no Kahoot! sobre os Aplicativos



Fonte: Takaki, Souza e Costa (2023).

Acesse esta atividade através do QR Code:



ou link:

<https://create.kahoot.it/details/0fb2736a-d-420-463a-9efb-84bd66795b3e>





Atividade 2: Estratégias de leitura

Objetivos: analisar os efeitos de sentido de imagens e textos; desenvolver habilidades de interpretação do gênero textual “fábula” e estimular práticas de leitura, escrita e análise fonológica dos dígrafos.

Quadro 4: Competências da BNCC envolvidas na atividade

Competência	Descrição
EF15LP04	Identificar o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais, em textos multisemióticos.
EF35LP01	Ler e compreender, silenciosamente, e, em seguida, em voz alta, com autonomia e fluência, textos curtos com nível de textualidade adequado.

Fonte: Elaborado pelas autoras a partir de dados da BNCC (Brasil, 2018).

Recursos: aplicativos Código QR, Mentimeter, Canva e Wordwall; Google Chrome, Google Classroom, Google Forms, e folhas xerografadas.

Procedimentos Metodológicos: a atividade também foi desenvolvida em quatro momentos.

Primeiro momento

Nesta atividade, busca-se correlacionar as práticas de leitura à análise fonológica dos dígrafos. Os estudantes devem ser instruídos a acessarem a apresentação (link deve ser compartilhado) organizada com textos do gênero textual “fábula”, que inclui títulos como: “A pomba e a formiga”, “O coelho e a tartaruga”, “A onça doente” e “A raposa e a cegonha”³.

³ Abreu et al. (2000).



Figura 8: Código QR contendo as fábulas em slide



ou link:

https://drive.google.com/file/d/1s9_2aurxfunD-MAD7fklcp-pZe64YKiC/view



Fonte: Takaki, Souza e Costa (2023).

Posteriormente, façam a leitura coletiva do texto “A pomba e a formiga”⁴, realizem uma discussão sobre a moral da história e a representação da fábula. Em seguida, os discentes deverão ser orientados a acessarem a sala do Google e a responderem a um formulário com perguntas de interpretação sobre a fábula. Ao final, as questões podem ser discutidas como forma de socialização das respostas.

⁴ Abreu *et al.* (2000).



Figura 9: Interpretando a fábula

INTERPRETAÇÃO DE TEXTO - 28/03/23
FÁBULA: A FORMIGA E A POMBA

Nome: _____

Quais são os personagens principais da fábula?

- O LEÃO E A FORMIGA.
- A GIRAFÁ E O RATO.
- A FORMIGA E A POMBA.

O que a pomba viu quando estava no galho da árvore?

- Uma formiga se afogando.
- Um leão sendo capturado pelo caçador.
- Muitas formigas trabalhando.

Qual momento da história esta imagem representa?



- A pomba arrancando a folha da árvore para salvar a amiga.
- A formiga ajudando o caçador a capturar a pomba.
- A formiga imitando o rei do caçador para salvar a pomba.

O que a formiga demonstrou ao salvar a pomba?

- Demonstrou egoísmo.
- Demonstrou ser uma grande amiga.
- Demonstrou não ser grata à pomba.

Qual personagem disse: "Obrigada, querida amiga"?



- A formiga.
- A pomba.

Fonte: Takaki, Souza e Costa (2023).

Acesse esta atividade através do QR Code:



ou link:

<https://forms.gle/BhYJq7PipvURzZpd9>



Segundo momento

Apresente aos estudantes a fábula “O coelho e a tartaruga”, nos mesmos moldes da fábula anterior, assim como a distribuição da atividade de interpretação que também ocorrerá via Google Forms.



Figura 10: Código QR com a atividade de interpretação sobre a fábula “O coelho e a tartaruga”⁵”



ou link:

<https://forms.gle/BqpMRNxt5bZbZKLV6>



Fonte: Takaki, Souza e Costa (2023).

Figura 11: Atividade de interpretação sobre a fábula “O coelho e a tartaruga”

Fonte: Takaki, Souza e Costa (2023).

Ao final, apresente a atividade abaixo sobre a ocorrência de dígrafos (aqueles presentes nas fábulas trabalhadas). Para a realização das atividades, compartilhe o código QR com os alunos, que serão direcionados ao Wordwall. Divida os alunos em pequenos grupos, onde os estudantes realizarão uma atividade coletiva sobre o assunto. Por fim, solicite uma apresentação dos alunos, onde possam pontuar o que compreenderam da atividade.

⁵ Esopo (2020).



Figura 12: Atividade sobre dígrafos



Fonte: Arquivo das autoras (2023).

Acesse esta atividade através do QR Code:



ou link:

<https://wordwall.net/pt/resource/72301080>



Terceiro momento

Neste momento, o objetivo é explorar os dígrafos presentes nas fábulas estudadas. Para realização dos exercícios, os estudantes acessam o link do site Wordwall. A atividade consiste em analisar palavras e imagens relativas à fábula e preencher as lacunas com palavras que têm relação com a imagem (realizando a ligação entre os significados e significantes⁶). Nessas lacunas, os estudantes devem preencher com o dígrafo correspondente, contabilizando, ao final, a quantidade de erros e acertos.

⁶ Conforme conceitos estabelecidos por Saussure (2006, p. 79).



Figura 13: Atividade Wordwall sobre dígrafos

Questionário
Fonética da letra
H (h - lh - nh - ch)

COMEÇAR

CH

NH

H

TOQUE NA SÍLABA CORRETA PARA COMPLETAR A PALAVRA

Fonética da letra H (h - lh - nh - ch)

de Camilamiranda1

Compartilhar

Editar conteúdo Incorporar Mais

Fonte: Takaki, Souza e Costa (2023).

Figura 14: A atividade Wordwall sobre dígrafos: preenchendo as lacunas

0:08

✓ 0

COE_O

A LH

B CH

C NH

D H

1 de 25

Fonte: Takaki, Souza e Costa (2023).



Acesse esta atividade através do QR Code:



ou link:

<https://wordwall.net/pt/resource/72300871>



Em seguida, uma segunda atividade será proposta no Wordwall, sobre divisão silábica, e uma socialização das respostas dos estudantes. Com essas atividades, espera-se que as crianças percebam que é possível utilizar os dispositivos móveis para ler e realizar atividades, além de explorar outros usos, como conta de e-mail via Google Classroom.

Acesse esta atividade através do QR Code:



ou link:

<https://wordwall.net/pt/resource/72304585/separa%C3%A7%C3%A3o-sil%C3%A1bica>





Quarto momento

Figura 15: Atividade Wordwall: divisão silábica



Fonte: Takaki, Souza e Costa (2023).

Acesse esta atividade através do QR Code:



ou link:

<https://wordwall.net/pt/resource/72304585>





Guiado pela fábula “A raposa e a cegonha”⁷, este momento tende a ser de interpretação textual, respondendo aos Google Forms disponibilizados no Classroom.

Figura 16: Atividade de interpretação – Google Forms

The screenshot shows a Google Form titled "INTERPRETAÇÃO DE TEXTO - 03/04/23". The form is for a subject called "FÁBULAS" and is created by "biasouzaduarte23@gmail.com". It includes a "Não compartilhado" (Not shared) status and a note that an asterisk indicates a mandatory question. The first question, labeled "NOME*", asks for the respondent's name. The second question, labeled "1 - DE QUAL FÁBULÁ É O TRECHO: 'VENDO QUE A POMBA ESTAVA EM PERIGO, CORREU ATÉ O CAÇADOR E MORDEU-LHE O CALCANHAR. A DOR FEZ O CAÇADOR LARGAR A REDE E A POMBA FUGIU PARA UM RAMO MAIS ALTO.'?", asks to identify the fable. Two images are provided: one of a rabbit and a turtle, and another of a fox and a stork. Below the images are radio buttons for "O COELHO E A TARTARUGA" and "A RAPOSA E A CEGONHA".

Fonte: Takaki, Souza e Costa (2023).

Acesse esta atividade através do QR Code:



ou link:

<https://forms.gle/XaTQnQWXfy4GS6Sg9>

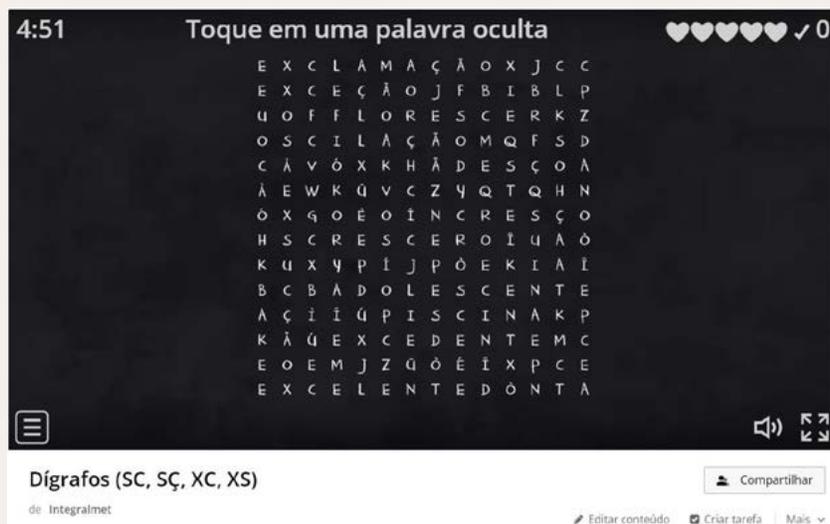


⁷ Abreu *et al.* (2000, p. 106).



Em seguida, realize com os estudantes uma atividade de caça-palavras disponibilizada no Wordwall, propondo que procurem no caça-palavras aquelas que contiverem dígrafos, visando terminar a atividade no menor tempo possível.

Figura 17: Caça-Palavras sobre dígrafos no Wordwall



Fonte: Takaki, Souza e Costa (2023).

Acesse esta atividade através do QR Code:



ou link:

<https://wordwall.net/pt/resource/72304994>





Ainda neste momento, outra atividade poderá ser realizada, sobre a escrita do gênero textual “bilhete”. Faça uma revisão sobre o gênero “fábula”, suas histórias e seus ensinamentos, de forma que seja possível relacionar o gênero “bilhete” com a fábula, abordando os dois gêneros. Com o auxílio do recurso Padlet, solicite que os estudantes criem bilhetes de aviso aos outros animais sobre a armadilha da onça, retomando a fábula “A onça doente”, disponibilizada no material (primeiro momento), sobre os possíveis perigos que poderiam surgir no caminho. Nesta atividade, objetiva-se abordar a escrita textual e o domínio do recurso utilizado para a escrita, além do entendimento do gênero textual. Por fim, os bilhetes ficam expostos no mural do Padlet.

Figura 18: Bilhete no Padlet



Fonte: Takaki, Souza e Costa (2023).

Acesse esta atividade através do QR Code:



ou link:

<https://padlet.com/educar5/padlet-mural-dos-aplicativos-rp-aegy8n0cy6m7tunn>





Atividade 3: A construção do sistema alfabético da escrita, e gêneros textuais

Objetivos: proporcionar aos estudantes o conhecimento dos gêneros textuais, incentivar a leitura e escrita; desenvolver a construção do sistema alfabético e da escrita.

Quadro 5: Competências da BNCC envolvidas na atividade

Competência	Descrição
EF15LP02	Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas.
EF35LP16	Identificar e reproduzir – em notícias, manchetes, <i>lides</i> e corpo de notícias simples para público infantil, cartas de reclamação (revista infantil), digitais ou impressos – a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros, inclusive em suas versões orais.

Fonte: Elaborado pelas autoras, a partir de dados da BNCC (Brasil, 2018).

Recursos: aplicativos Wordwall, Mentimeter, Leitor de código QR, Canva; Google Chrome, quadro, giz e folhas xerografadas.

Procedimentos Metodológicos: a atividade foi realizada em cinco momentos.

Primeiro momento

Abre-se uma discussão fazendo perguntas aos estudantes sobre o que sabem sobre parlenda. A partir das respostas dos estudantes, realize uma explicação a respeito do tema, apresentando a parlenda “Meio Dia”:



Meio-dia macaco assobia panela no fogo barriga vazia.
(Abreu, 2000, p. 33)

Após a interpretação oral dessa parlenda, solicite aos estudantes que acessem o código QR disponibilizado, para realizar o caça-palavras elaborado através da plataforma Wordwall, buscando trabalhar as palavras da parlenda.

Figura 19: caça-palavras parlenda “Meio-Dia”



Fonte: Takaki, Souza e Costa (2023).

Acesse esta atividade através do QR Code:



ou link:

<https://wordwall.net/pt/resource/72305117>





Realize uma abordagem sobre a ortografia, em especial, o uso do CH e X. Compartilhe com os alunos o texto para que realizem a leitura individual e, posteriormente, coletiva. Utilizando o texto “Meu amigo mexicano”⁸, solicite aos estudantes que anotem todas as palavras que contenham CH ou X na folha entregue.

Figura 20: Texto xerografado “Meu amigo mexicano”

MEU AMIGO MEXICANO
Yanê Carvalho

Meu amigo Pancho é mexicano. Outro dia, convidou-me para tomar um lanche em sua casa. Como ele mora em uma chácara longe da cidade, tivemos que tomar um táxi pra chegar até lá.

Dona Conchita, sua mãe, baixinha e de bochechas rosadas, nos recebeu sorridente, esfregando as mãos em um avental xadrez. Por causa do frio que fazia, ele me fez vestir um poncho colorido.

Nunca tomei um lanche assim! Tinha ovos mexidos, croquetes de peixe, pastéis com recheio de mexilhão e um chá bem quente e cheiroso.

À tarde, quando o sol já ia baixando, papai veio me buscar.

Foi uma experiência maravilhosa conhecer um pouco dos costumes do México.

Agora quero ver se encontro um amigo chinês!



Fonte: Takaki, Souza e Costa (2023).

Após a realização da atividade, solicite aos estudantes que entrem na página do Wordwall, através do link disponibilizado, anteriormente, para a realização do exercício, que se constitui numa roleta com palavras e imagens. Na palavra em que a roleta parar, o estudante deverá formar uma frase a ser registrada no caderno.

⁸ Carvalho, 2018.



Figura 21: Roleta Wordwall



Fonte: Takaki, Souza e Costa (2023).

Acesse esta atividade através do QR Code:



ou link:

<https://wordwall.net/pt/resource/54746536/x-e-ch-atividade-2>



Terceiro momento

Aborde o gênero textual “carta”, trazendo os diferentes tipos de cartas em relação à estrutura e à linguagem a ser utilizada nesse gênero. Após a explicação, os estudantes receberão a instrução para a construção de uma carta coletiva, adicionando o nome de alguma pessoa da escola a quem eles desejavam encaminhar uma carta, e, em seguida, redija um e-mail. Após definirem o destinatário, determine o assunto principal da carta e, após a escrita, leitura e algumas alterações, envie o e-mail. Esta atividade pode ser adaptada para um formato analógico, através de troca de cartas reais entre os alunos. No entanto, esta atividade visa demonstrar como ocorre a escrita de um e-mail.



Quarto momento

Realize com os alunos a leitura da fábula “O cão e o osso”⁹, com intervenções de atividades escritas sobre interpretação do texto e reflexão sobre o gênero textual trabalhado.

Figura 23: Texto xerografado

O CÃO E O OSSO

Um dia, um cão ia atravessando uma ponte, carregando um osso na boca.

Olhando para baixo, viu sua própria imagem refletida na água. Pensando ver outro cão, cobiçou-lhe logo o osso e pôs-se a latir. Mal, porém, abriu a boca, seu próprio osso caiu na água e se perdeu para sempre.

Mais vale um pássaro na mão que dois voando.

Fonte: Takaki, Souza e Costa (2023).

Em seguida, peça aos estudantes que realizem ilustrações no Canva sobre a fábula, através do link que foi disponibilizado via código QR. Em seguida, finalize a aula com a realização da dinâmica “Atenção e Concentração”, visando promover a interação entre os estudantes e a aprendizagem por meio da memorização.

⁹ Abreu (2000, p. 101).



Atividade 4: Explorando letras e palavras do alfabeto

Objetivo: relacionar as letras iniciais às palavras correspondentes, buscando construir o sistema alfabético.

Tabela 6: Competências da BNCC envolvidas na atividade

Competência	Descrição
EF01LP04	Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos.
EF01LP07	Identificar fonemas e sua representação por letras.
EF01LP08	Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.

Fonte: Arquivo da autora – elaborado a partir de dados da BNCC (Brasil, 2018).

Recursos: aplicativos Miro, códigos QR, Google Chrome.

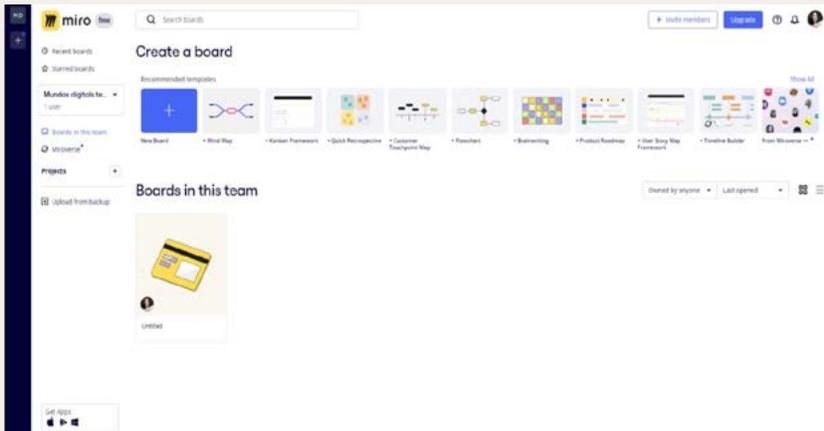
Procedimentos Metodológicos: assim como as anteriores, a atividades realiza-se em diferentes momentos.

Primeiro momento

Inicie a atividade explicando aos estudantes que eles irão explorar as letras e palavras do alfabeto de maneira divertida e interativa, usando recursos tecnológicos, explicitando o que é o Miro e como ele funciona, destacando a capacidade de adicionar notas adesivas, desenhos e imagens.

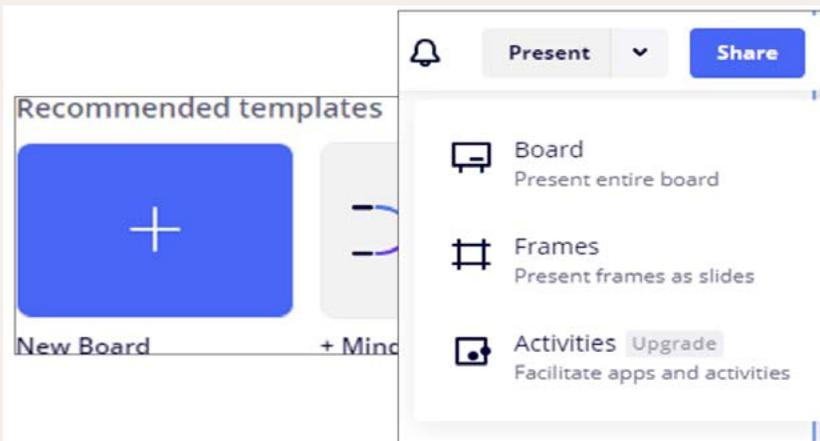


Figura 21: Roleta Wordwall



Fonte: Arquivo da autora (2023).

Figura 25: Criando atividade no Miro



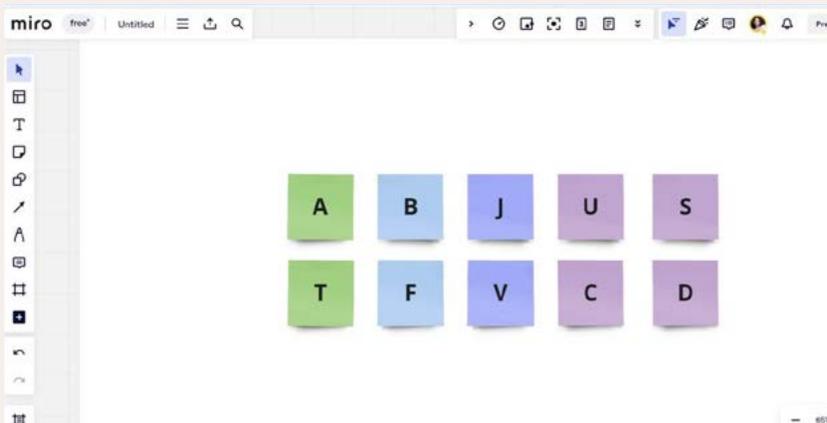
Fonte: Arquivo da autora (2023).



Segundo momento

Acesse o Miro no navegador e crie um quadro novo; em seguida, selecione “frames”. Com o objetivo de explorar as letras neste recurso, utilizando o recurso do post-it (notas adesivas), com várias letras do alfabeto espalhadas aleatoriamente, compartilhe o link do Miro com os estudantes, através de código QR criado pelo professor.

Figura 26: Atividade com post-it



Fonte: Elaboração própria, 2023.

Peça aos estudantes que, em dupla, selecionem uma letra e criem, e/ou representem, palavras que comecem com essa letra. Para tanto, oriente os estudantes a criarem, cada dupla, um quadro (frame), clicando na barra superior, que é a barra de frames.

Figura 27: Barra de frames (Canto inferior da tela)

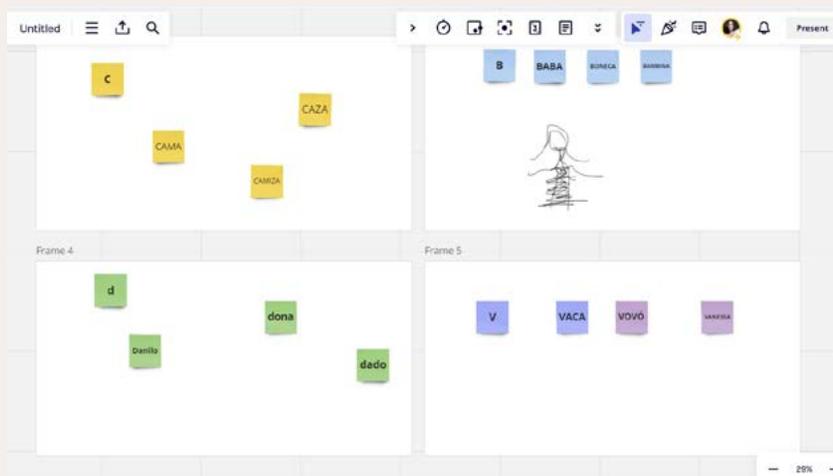


Fonte: Elaboração própria, 2023.



Em seu quadro, cada dupla poderá usar os recursos disponíveis no Miro para criar palavras que comecem com a letra selecionada ou desenhos. Atenção! Não se aconselha, nesse momento, corrigir a grafia dos estudantes caso ocorram desvios. Ao final, outros estudantes poderão analisar os quadros dos colegas, identificando as palavras representadas por imagem/desenho ou grafia.

Figura 28: Desenhos e palavras criadas na atividade



Fonte: Elaboração própria, 2023.

Acesse esta atividade através do QR Code:



ou link:

[https://miro.com/app/board/uXjVKesXe4w=/
/](https://miro.com/app/board/uXjVKesXe4w=/)





Terceiro momento

Distribua códigos QR impressos, contendo figuras de objetos e as respectivas palavras escondidas ao redor da sala de aula ou espaço de aprendizado. Os códigos QR devem levar os estudantes a encontrarem as imagens e palavras escritas correspondentes em cartões escondidos em locais estratégicos. Os estudantes devem ler as palavras em voz alta quando as encontrarem. Após encontrarem as palavras, crie um painel na sala onde deverão colar os códigos QR e as respectivas palavras.

Tabela 7: Exemplo de relação de palavras x imagem x código QR

Palavra	Imagem	Código QR
BONECA		
CASA		

Fonte: Elaboração própria, 2023.



Atividade 5: Caça ao Tesouro Alfabeto Interativo

Objetivo: identificar palavras reconhecendo as letras do sistema alfabético.

Tabela 8: Competências da BNCC envolvidas na atividade

Competência	Descrição
EF01LP04	Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos.
EF01LP07	Identificar fonemas e sua representação por letras.
EF15LP18	Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.

Fonte: Arquivo da autora – elaborado a partir de dados da BNCC (Brasil, 2018).

Recursos: aplicativos Miro, ABC Game, Padlet, Gerador e Leitor de Código QR; Google Chrome.

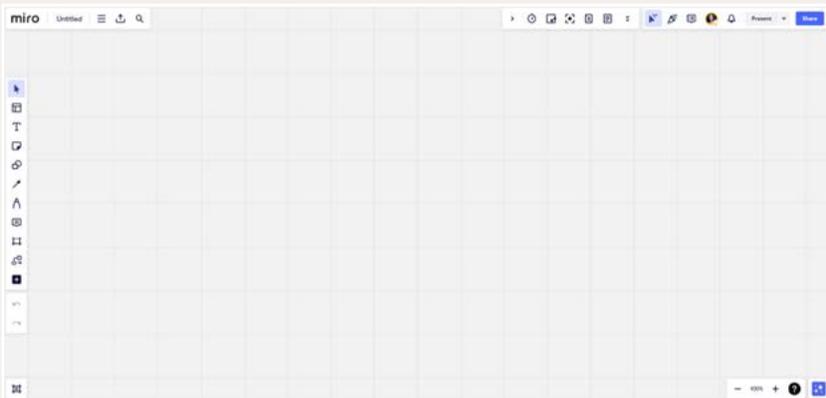
Procedimentos Metodológicos: as atividades encontram-se segmentadas em diferentes momentos.

Primeiro momento

Inicie explicando aos estudantes que eles irão participar de uma caça ao tesouro especial que os ajudará a praticar o reconhecimento das letras do alfabeto e a formação de palavras simples. Apresente brevemente os aplicativos Miro, ABC Game e Padlet, destacando como eles serão usados na atividade.

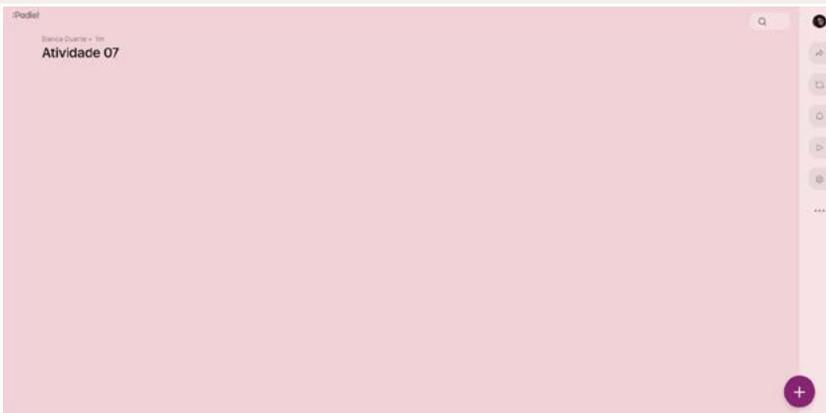


Figura 29: Página inicial: Miro



Fonte: Elaboração própria, 2023.

Figura 30: Página inicial: Padlet



Fonte: Elaboração própria, 2023.



Figura 31: Página inicial: ABC Game

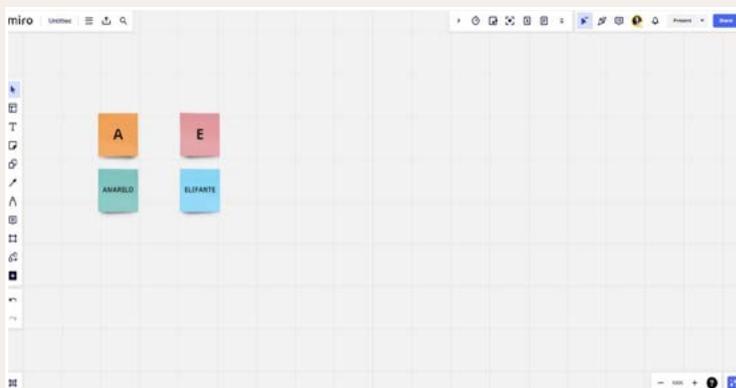


Fonte: Elaboração própria, 2023.

Segundo momento

Criando palavras no Miro: crie seções no Miro para algumas letras do alfabeto. Peça aos estudantes para acessarem o ABC Game e identificarem palavras iniciadas com as letras registradas no Miro. Em seguida, solicite que escrevam no Miro as palavras identificadas no ABC Game em post-its digitais, na seção correspondente. Eles podem usar o teclado ou até mesmo recursos de desenho.

Figura 32: Escrita em post-its digitais das palavras correspondentes ao jogo



Fonte: Elaboração própria, 2023.



Terceiro momento

Gerando códigos QR: explique aos estudantes que eles criarão códigos QR para suas palavras do Miro. Use um gerador de código QR online para criar códigos QR para cada palavra.

Criar um mural no Padlet: Nossas palavras secretas

Colar o código QR criado pelos estudantes no mural do Padlet.

Acesse esta atividade através do QR Code:



ou link:

<https://miro.com/app/board/uXjVKesoMJg=/>



Quarto momento

Solicitar que os estudantes leiam os códigos QR com os tablets, identifiquem as palavras e registrem no Padlet abaixo dos códigos. Conforme eles escaneiem os códigos, deverão registrar a palavra no quadro/lousa ou caderno e formar pequenas frases usando as palavras encontradas.



Atividade 6: Ortografia

Objetivo: desenvolver a ortografia com o uso correto de letras na escrita da língua portuguesa.

Tabela 9: Competências da BNCC envolvidas nas atividades

Competência	Descrição
EF15LP02	Estabelecer expectativas em relação ao texto a ser lido (pressuposições antecipadoras dos sentidos, da forma e da função social do texto), apoiando-se em seus conhecimentos prévios sobre as condições de produção e recepção desse texto – o gênero, o suporte e o universo temático – bem como sobre saliências textuais, recursos gráficos, imagens, dados da própria obra (índice, prefácio etc.), confirmando antecipações e inferências realizadas antes e durante a leitura de textos, checando a adequação das hipóteses realizadas.
EF35LP16	Identificar e reproduzir, em notícias, manchetes, slides e corpo de notícias simples para público infantil e cartas de reclamação (revista infantil), digitais ou impressos, com a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros, inclusive em suas versões orais.
EF15LP04	Identificar o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos e gráfico-visuais em textos multissemióticos.
EF35LP01	Ler e compreender silenciosamente e, em seguida, em voz alta, com autonomia e fluência, textos curtos com nível de textualidade adequado.
EF1LP17	Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor: listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.



Competência	Descrição
EF1LP13	Planejar e produzir bilhetes e cartas em meio impresso e/ou digital, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.
EF1LP21	Explorar, com a mediação do professor, textos informativos de diferentes ambientes digitais de pesquisa, conhecendo suas possibilidades.

Fonte: Elaboração própria, a partir de dados da BNCC (Brasil, 2018).

Recursos: aplicativos PechaKucha, Educational (Soletrar); Google Pesquisa, Chrome.

Procedimentos Metodológicos: a atividade será desenvolvida em momentos diferenciados.

Primeiro momento

Explique aos estudantes o objetivo da atividade que será o desenvolvimento da ortografia, simultaneamente ao desenvolvimento de habilidades de apresentação. Mostre brevemente como funcionam os recursos do PechaKucha⁹ (e seu modelo de apresentação) e o aplicativo Educational.

⁹ PechaKucha é um aplicativo em formato de apresentação em que o conteúdo pode ser fácil, eficiente e informalmente mostrado, geralmente em um evento público projetado para essa finalidade. Sob o formato, o apresentador mostra vinte imagens de vinte segundos cada, para um tempo total de seis minutos e quarenta segundos. Disponível em <https://www.pechakucha.com/> Acesso em: 9 set 2023.



Figura 33: Tela inicial do aplicativo Educational



Fonte: Elaboração própria, 2023.

Segundo momento

Selecione palavras ou grupos de palavras a partir do jogo Educational e separe os estudantes em pequenos grupos. Entregue a cada grupo uma lista de palavras selecionadas. Eles devem usar o aplicativo “Educational” para praticar a ortografia dessas palavras.

Terceiro momento

Cada grupo escolhe uma palavra da lista e, usando o aplicativo Google Pesquisa, deverá pesquisar informações sobre essa palavra a partir de sua origem, significado e uso em uma frase. Eles também podem praticar a pronúncia da palavra.



Quarto momento

Os estudantes deverão criar uma apresentação PechaKucha, no modelo pré-definido pelo professor. Cada slide deve conter uma imagem relacionada à palavra escolhida e uma breve explicação sobre a palavra, incluindo sua ortografia padrão.

Figura 34: Formas de apresentação do recurso PechaKucha



Fonte: Elaboração própria, 2023.

Quinto momento

Criando as apresentações, cada grupo deverá apresentar sua palavra PechaKucha para a classe. Eles deverão explicar qual foi a palavra ou grupo selecionado, exibindo a imagem e soletrando-a corretamente. Os colegas de classe podem usar o aplicativo “Educational” para verificar a ortografia enquanto os grupos apresentam. Após cada apresentação, é importante que o professor permita que os outros estudantes façam perguntas ou comentários sobre a palavra apresentada e que incentive uma discussão sobre o significado e a ortografia correta da palavra.



Atividade 7: Leitura de textos em plataformas *on-line*

Objetivo: desenvolver habilidades de leitura crítica, compreensão e interpretação.

Quadro 10: Competências da BNCC envolvidas nas atividades

Competência	Descrição
EF05LP15	Ler/assistir e compreender, com autonomia, notícias, reportagens, vídeos em vlogs argumentativos, dentre outros gêneros do campo político-cidadão, de acordo com as convenções dos gêneros e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.
EF15LP10	Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.
EF15AR26	Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multi-meios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.
EF15LP08	Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis.

Fonte: Elaboração própria, a partir de dados da BNCC (Brasil, 2018).

Recursos: Google pesquisa, Padlet.

Procedimentos Metodológicos: as propostas são apresentadas em momentos distintos.



O professor deverá selecionar alguns artigos de notícias atuais de fontes confiáveis e discutir os temas abordados, análises e opiniões. Após a discussão, criar um clube de leitura online para discutir livros, artigos ou histórias curtas. Em seguida, criar um “Padlet do Clube” e incentivar os estudantes a registrarem o resumo e compartilhar suas impressões sobre as leituras. É importante a escolha de blogs com temas variados, além de analisar criticamente o conteúdo, discutindo a credibilidade das informações e a forma como são apresentadas. A leitura de textos desafiadores e as atividades de destacar palavras desconhecidas, pesquisar seus significados e usá-las em novas frases são ações importantes para expandir o vocabulário.

- Ler contos ou crônicas online e discutir o estilo do autor, os elementos da narrativa e o impacto emocional do texto.
- Explorar plataformas que oferecem histórias interativas, onde é possível tomar decisões que influenciem o curso da narrativa.
- Ouvir *audiobooks* juntos e discutir os principais pontos da história, personagens e evolução do enredo.
- Criar resumos visuais dos textos lidos para organizar e visualizar as informações mais importantes em aplicativos como padlet.
- Estabelecer desafios de leitura com tempo limitado para melhorar a velocidade e a compreensão da leitura. Para contribuir com a seleção dos professores, seguem indicações de alguns blogs, livros e *audiobooks* para o trabalho com as atividades:



Figura 35: Blogs

Blogs	Ilustração	Link
<p>Eu leio para uma criança - Itaú. Site com vários livros digitais infantis com áudios e animações.</p>	 <p>Fonte: Itaú - Estante Digital, 2023.</p>	<p>https://www.euleioparauma-crianca.com.br/estante-digital/</p>
<p>Espaço de leitura - Laboratório de Educação. Site com histórias infantis com jogos relacionados.</p>	 <p>Fonte: Espaço de Leitura, 2023.</p>	<p>https://espaco-deleitura.labedu.org.br/</p>
<p>Planeta Kids Lista com brincadeiras para colocar o corpo (e a mente) em movimento.</p>	 <p>Fonte: Espaço de Leitura, 2023.</p>	<p>https://www.planetakids.com.br/blog/50-brincadeiras-para-seu-filho-colocar-o-corpo-e-a-mente-em-movimento.html</p>

Quadro 11: Livros interativos

Livros interativos	Ilustração	Link
<p>Malala, a menina que queria ir para a escola</p> <p>Livro que pertence ao projeto Leia com uma Criança – Itaú.</p>		<p>https://www.euleioparauma-crianca.com.br/estante-digital/malala-a-menina-que-queria-ir-para-a-escola/</p>



Livros interativos	Ilustração	Link
<p>A Descoberta do Adriel Livro que pertence ao projeto Leia com uma Criança – Itaú.</p>		<p>https://www.euleiopar.aumacrianca.com.br/estante-digital/a-descoberta-do-adriel/</p>
<p>Onde está o meu cachorro? A história pode ser tanto lida quanto pode ouvida em formato de audiobook</p>		<p>https://espacodeleitura.labeledu.org.br/livros/onde-esta-o-meu-cachorro/?leitor=1</p>
<p>As sete cabritinhas e o lobo. A história pode ser tanto lida quanto pode ouvida em formato de audiobook</p>		<p>https://espacodeleitura.labeledu.org.br/livros/as-sete-cabritinhas-e-o-lobo/?leitor=1</p>

Quadro 12: Audiobooks

Audiobooks	Ilustração	Link
<p>João e Maria Audiobook da clássica história de João e Maria</p>		<p>https://play.google.com/store/audiobooks/details/The_Brothers_Grimm_Joao_e_Maria?id=AQAAA-EDM-yS7-M&pli=1</p>
<p>O príncipe sapo ou o Henrique de ferro História dos irmãos Grimm</p>		<p>https://play.google.com/books/liste?id=AQAAA-EDMBy1H8M</p>



Atividade 8: Exibição de filmes e produções audiovisuais

Objetivo: explorar conteúdos programáticos e contribuir com a repertório cultural do estudante.

Quadro 13: Competências da BNCC envolvidas na atividade

Competência	Descrição
EF35LP27	Ler e compreender, com certa autonomia, textos em versos, explorando rimas, sons e jogos de palavras, imagens poéticas (sentidos figurados) e recursos visuais e sonoros.
EF05LP20	Analisar a validade e força de argumentos em argumentações sobre produtos de mídia para público infantil (filmes, desenhos animados, HQs, games etc.), com base em conhecimentos sobre eles.
EF15LP10	Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.

Fonte: Elaboração própria, a partir de dados da BNCC (Brasil, 2018).

Recursos: TV; projetor; notebook, cabo HDMI.

Procedimentos Metodológicos: no lugar de slides extensos, é possível explorar vídeos, filmes e outras produções audiovisuais para trabalhar, ilustrar e explicar os conteúdos aos estudantes. Exemplo disso são os vídeos de curta duração, explicando os mais variados assuntos, desde o alfabeto até uma divisão celular, listados no quadro abaixo:

Incentivar os estudantes a produzirem seus próprios vídeos caseiros, feitos através do tablet. Muito mais interessante do que um seminário utilizando cartolina, não é mesmo? Seguem indicações de Canais Educativos:



Canais Educativos	Ilustração	Link
<p>Bisnagas Flix. Canal com várias histórias infantis.</p>	 <p>Fonte: Youtube; Bisnagas (2023).</p>	<p>https://www.youtube.com/@BisnagasFlixOficial/videos</p>
<p>De onde vem? Vídeos que ensinam “de onde vem” coisas como o arco-íris.</p>	 <p>Fonte: Youtube De onde vem? (2023).</p>	<p>https://www.youtube.com/@DeOndeVem/featured</p>
<p>Minuto da terra Ensina ciência e história com vídeos curtos e ilustrados.</p>	 <p>Fonte: Youtube Minuto da terra, 2023.</p>	<p>https://www.youtube.com/M_inutoDaTerra</p>
<p>Ensinando meu filho Reforça a alfabetização e operações matemáticas.</p>	 <p>Fonte: Youtube Ensinando Meu Filho, 2023.</p>	<p>https://www.youtube.com/@Ensinandomeufilho/videos</p>
<p>Palavra Cantada Contam histórias com músicas.</p>	 <p>Fonte: Youtube Palavra Cantada, 2023</p>	<p>https://www.youtube.com/user/palavracantadatube</p>



Atividade 9: Criação de um mural virtual

Objetivo: compartilhamento dos trabalhos realizados pelos estudantes.

Quadro 12: Competências da BNCC envolvidas na atividade

Competência	Descrição
EF15LP07	Editar a versão final do texto, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ilustrando, quando for o caso, em suporte adequado, manual ou digital.
EF15LP08	Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis.

Fonte: Elaboração própria, a partir de dados da BNCC (2018).

Recursos: Aplicativo Padlet

Procedimentos Metodológicos: ainda seguindo a proposta de inserção das tecnologias digitais, buscar utilizar os murais digitais em aplicativos como Padlet (o que lembra bastante a cartolina), onde os estudantes podem compartilhar seus trabalhos. Isso pode ser feito em blogs ou então em uma comunidade fechada nas redes sociais, como Facebook e WhatsApp.



Atividade 10: Jogos Educacionais Digitais

Objetivo: explorar os conteúdos programáticos usando o lúdico e o interativo a favor da aprendizagem.

Recursos: tablets com os aplicativos.

Procedimentos Metodológicos: fazer download nos tablets dos aplicativos listados a seguir e trabalhar com os estudantes.

A lista a seguir destaca uma seleção de jogos “educativos” disponíveis para download em tablets. Ela foi compilada após uma pesquisa na Play Store, onde buscou-se por jogos educativos nas áreas de língua portuguesa, matemática e outras disciplinas. A maioria dos jogos foi escolhida com base em análises e notas feitas pelos usuários. No entanto, é importante destacar que alguns jogos da Central Pedagógica, apesar de suas promissoras propostas, ainda não receberam avaliações de usuários. Mesmo assim, optou-se por incluí-los na lista.

Língua Portuguesa

Silabando: é um aplicativo feito para auxiliar a criança no aprendizado escolar. Há uma ampla variedade de novas opções de menu e atividades, incluindo o catálogo “Descubra o Alfabeto”, que oferece uma introdução às letras, bem como a distinção entre vogais e consoantes, facilitando assim a aprendizagem das sílabas. Este aplicativo apresenta mais de 700 palavras ilustradas e uma vasta seleção com mais de 100 atividades disponíveis. Faixa etária: indicado para crianças que estão aprendendo a ler. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appsbergman.silabando&pcampaignid=w>.

LeLe Sílabas: é um aplicativo criado para facilitar o aprender brincando. Explora os sons de várias sílabas na língua portuguesa, permitindo o avanço por 30 estágios desafiadores, combinando as sílabas para formar palavras simples. Este processo de aprendizado envolverá mais de 90 palavras e 60 fonemas distintos. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.morgade.lele&pcampaignid=web_share



Língua Portuguesa

EduEdu: Alfabetização divertida é com o EduEdu! O EduEdu é um aplicativo gratuito que auxilia crianças com dificuldade para aprender a ler e escrever. Ao iniciar sua jornada no EduEdu, a criança passa por uma avaliação inicial que detecta suas principais áreas de dificuldade. Com base nisso, o aplicativo cria centenas de atividades personalizadas para garantir que ela aprenda, de forma dinâmica e envolvente, tornando o processo educacional mais divertido. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=br.org.instituto-abcd.edu&pcampaignid=web_share. Indicado para a faixa etária de 5 a 9 anos.

Coruja Português: Aprenda as normas do português, de forma prática e divertida. Neste aplicativo você encontra:

- questionários com explicações sobre as questões para auxiliarna consolidação do conhecimento;
- comentários simples e facilmente compreensíveis;
- uma biblioteca de questões para revisão;
- um painel que exhibe as conquistas dos estudantes.

Indicado para faixa etária a partir de 8 anos. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.heavygo.ptcoruja&pcampaignid=web_share.

Matemática

Tabuada divertida: Ajuda a compreender a tabuada da multiplicação. Indicado para faixa etária de 6 a 12 anos. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=net.speedymind.multiplication&pcampaignid=w>

Jogos Matemática para crianças: Ajuda os estudantes a aprender números e matemática com divertidos jogos e ferramentas de aprendizagem ao estilo Montessori. Indicado para faixa etária até 8 anos. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.montessori.math.games.kids.number.counting&pcampaignid=web_share.

Matemática & Lógica para miúdos: A Academia SpeedyMind tem jogos divertidos e entusiasmantes que desenvolvem noções básicas de matemática (adição, subtração, multiplicação e divisão), lógica e capacidade de concentração para crianças na pré-escola, 1.º, 2.º, 3.º e 4.º anos. Indicado para faixa etária até 12 anos. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=net.speedy-mind.academy.math.logic.games.kids&pcampaignid=web_share.



Matemática

Desafios de frações: Aprenda a fazer operações com frações com este divertido aplicativo infantil. Apresenta muitos jogos educacionais de cálculos mentais para aprender e consolidar conceitos matemáticos, como a representação de frações, adição e subtração com denominadores iguais e diferentes, multiplicação e divisão de frações, frações equivalentes e redução de números fracionários. Indicado para faixa etária a partir de 9 anos. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.didactoons.math.games.fractions&pcampaignid=web_share

Rei da Matemática Jr – Lite: O Rei da Matemática Júnior é um jogo de matemática num ambiente medieval onde os estudantes alcançam status social através da resposta a perguntas de matemática e da resolução de enigmas. Rei da Matemática Júnior é adequado para crianças a partir dos 6 anos e introduz a matemática de uma forma acessível e estimulante. A sua vantagem didática está em despertar a curiosidade e em colocar a matemática num contexto divertido. Os jogadores são encorajados a pensar por eles próprios e a ver conceitos matemáticos por diferentes ângulos, através da resolução de problemas em várias áreas. Indicado para faixa etária a partir de 6 anos. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.oddrobo.komjfree&pcampaignid=web_share

Diversos

Ler e contar: Alfabetização, identificação numérica, soma e subtração, linguagem de sinais, formas geométricas, animais, cores e mais. Indicado para faixa etária de 4 até 12 anos. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bergman.lerecontar&pcampaignid=web_share

Playkids: Mais de 5.000 séries animadas, livros, jogos e atividades interativas educativas. Disponível em 180 países, em 7 línguas. Indicado para faixa etária a partir de 5 anos. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.movile.playkids&pcampaignid=web_share



Diversos

Kahoot: Participe de jogos envolventes baseados em quiz (kahoots) na escola, em casa e no trabalho. Indicado para qualquer faixa etária. O professor pode criar ou escolher um jogo. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=no.mobitroll.kahoot.android&pcampaignid=web_share

Jogos Educativos para Crianças: aborda temas como números, operações, problemas, quebra cabeça, formas e tamanhos, cores entre outros. Indicado para faixa etária até 8 anos. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.eruditoplus.acad.funnyfood&pcampaignid=web_share

Defensor dos biomas brasileiros: Incentiva os estudantes a se tornarem defensores de cada animal que pertence aos biomas do Brasil. Quebra cabeça para completar a fauna e a flora dos biomas. Indicado para faixa etária a partir de 7 anos. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.animalle.biomas&pcampaignid=web_share

Jogo das emoções: Através do desafio de um jogo da memória, o estudante vai aprender um pouco sobre as emoções, memorizando cada uma delas através das fases. Indicado para faixa etária a partir de 6 anos. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ticjoyguimaraf.emocoes&pcampaignid=web_share

Conquistando o Sistema Solar: Explora os elementos dos planetas do nosso sistema solar. Indicado para faixa etária a partir de 7 anos. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ticjoy.planetasdesafios&pcampaignid=web_share

Descobrimo o corpo humano: Explora os diversos sistemas do corpo humano. Indicado para faixa etária a partir de 6 anos. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.animalle.corpo&pcampaignid=web_share.

Jogo de xadrez: Convite para jogar xadrez. Indicado para faixa etária a partir de 5 anos. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.com.animalle.xadrez.JogodeXadres&pcampaignid=web_share



Quadro XX – Mais sugestões de conteúdos gamificados e jogos educativos

Jogos	Ilustração	Link
Escola games Plataforma com vários jogos gratuitos para crianças do 1º ao 5º ano		https://www.escolagames.com.br
Coquinhos Plataforma com vários jogos matemáticos		https://www.coquinhos.com
Ludo educativo. Voltado para disciplinas escolares		https://www.ludo-educativo.com.br/pt/

Para além das páginas: desafios e oportunidades na integração das TD na Educação



A introdução das TD traz consigo perspectivas encorajadoras, mas, também, requer cuidados e considerações importantes para garantir sua utilização adequada na educação. Elas oferecem acesso a uma ampla variedade de informações e recursos educacionais, promovendo uma aprendizagem autônoma, dinâmica e envolvente, uma vez que as tecnologias digitais podem se adaptar ao ensino de acordo com as necessidades e habilidades individuais dos estudantes. Dessa forma, atividades com aplicativos multimídia, livros interativos, audiobooks e gamificação, como as que foram apresentadas aqui, podem tornar o processo de aprendizagem mais atrativo e interessante para os estudantes.

As TD podem incentivar novas abordagens pedagógicas, como a aprendizagem baseada em projetos e o modelo de sala de aula invertida, melhorando o ensino e permitindo a colaboração e a troca de experiências entre estudantes e educadores de diferentes partes do mundo, enriquecendo, assim, a aprendizagem. A integração das TD na educação ajuda no desenvolvimento das habilidades digitais essenciais para a vida pessoal e profissional. No entanto, é crucial considerar que todos os estudantes tenham acesso às TD, evitando assim o aumento das desigualdades entre aqueles com diferentes recursos. É fundamental também investir na formação dos educadores para que eles possam integrar as TD ao processo de ensino-aprendizagem e usar os recursos digitais adequadamente.

Destacamos a importância dos professores em estarem atentos à proteção dos dados dos estudantes, garantindo a segurança e privacidade das informações pessoais de acordo com as leis e regulamentações locais. Além disso, é crucial assegurar que o conteúdo online utilizado seja preciso, relevante e de qualidade, proporcionando uma aprendizagem sólida e confiável. Vale ressaltar que, embora

tenhamos apresentado neste livro sugestões de atividades para o uso de tablets na educação, é essencial encontrar um equilíbrio entre o uso das TD e os métodos de ensino tradicionais, pois, dessa forma, garantimos uma abordagem educacional completa. Uma abordagem consciente e equilibrada das TD na educação deve acompanhar regularmente o impacto dessas tecnologias na aprendizagem dos estudantes. É importante fazer ajustes conforme necessário para otimizar os resultados alcançados.

Professores e professores em formação devem conscientizar os estudantes sobre o uso responsável das TD, evitando vícios digitais e minimizando distrações durante as atividades de aprendizagem. Tendo em vista todas essas considerações, esperamos ter contribuído com a formação contínua dos professores, do Ensino Fundamental e dos licenciandos em relação ao uso dos tablets na prática pedagógica. Caso desejem compartilhar suas experiências conosco, por favor, enviem um e-mail ao educar@unimontes.br. Até a próxima!

Profas. Fábria Magali e Bianca Souza Duarte

Referências



ABREU, A. R. *et al.* **Alfabetização**: livro do estudante - Advinhas, cantigas, parlendas, quadrinhas e trava-línguas, v. 1. n. 2. Brasília: FUNDESCOLA/SEFMEC, 2000.

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

CARNEIRO, Natana Wilges. **O uso do tablet como ferramenta de ensino-aprendizagem no quinto ano do ensino fundamental do município de Pato Branco**: um estudo de caso. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

CARVALHO, Yanê; VEIGA, Mirian. Meu amigo mexicano. **Alfabetização Blog**, 2018. Disponível em: <https://miriamveiga.com.br/texto-com-ch-meu-amigo-mexicano/> Acesso em: 16 jun. 2023.

ESOPO. A tartaruga e a lebre. 1ª ed. São Paulo: Lpc, 2020. Livro Digital. Disponível em: https://5ca0e999-de9a-47e0-9b777e3eeab0592c.usfiles.com/ugd/5ca0e9_b9ffc559a43e4907b7d8ac7f475f5d3f.pdf

FONTES, E. C. M. **Contribuições e desafios do uso do tablet no processo educacional do ensino médio**. 2014. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Católica de Brasília, Brasília, 2014.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias**: um novo ritmo da informação. 3. ed. Campinas: Papyrus, 2007.

MARTINS, Rosa Elisabete Miltz Wypczynski. **Programa de Residência Pedagógica e formação inicial de professores/as – experiências e diálogos**. Campo Grande: Editora Inovar, 2021. 206p. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/642841/3/LIVRO%20PROGRAMA%20DE%20RESIDÊNCIA%20PEDAGÓGICA%20E%20FORMAÇÃO%20INICIAL%20DE%20PROFESSORES%20E%20EXPERIÊNCIAS%20E%20DIÁLOGOS-9.pdf>. Acesso em: 14 de abr. 2023.

MORAN, José Manuel. Mudando a educação com metodologias ativas. Coleção mídias contemporâneas. **Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens**, v. 2, n. 1, p. 15-33, 2015.

PIMENTA, Paula. Educação busca superar estragos da pandemia. **Agência Senado**, 2022. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/infomaterias/2022/03/educacao-busca-superar-estragos-da-pandemia>. Acesso em: 18 set. 2022.

SAUSSURE, Ferdinand; BALLY, Charles; SECHEHAYE, Albert. Curso de linguística geral. 2006.

SOUZA, Izabela Soares de. **O Uso dos Tablets nos anos iniciais na rede municipal de Montes Claros**. Montes Claros: Universidade Estadual de Montes Claros, 2023. 40 p.

TAKAKI, A.B. A; SOUZA, A. K. M, COSTA, T. B. **Planos de aula Residência Pedagógica – RP**. Montes Claros: Programa Residência Pedagógica - Universidade Estadual de Montes Claros, 2023.

TODOS PELA EDUCAÇÃO. **Impactos da pandemia na alfabetização de crianças**. Fev. 2021. Disponível em: mod.lk/ed23_pa7. Acesso em: 19 de set. 2023.

Sobre as autoras



Prof. Fábria Magali S. Vieira é Doutora em Educação pela UnB, professora de Tecnologias Educacionais nos cursos de graduação e pós-graduação da Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes. Atualmente é coordenadora do *Educar: Laboratório Multiusuário de Tecnologias Digitais na Educação* e docente do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE) e do Programa Residência Pedagógica da Unimontes.



Bianca S. Duarte é graduada em Letras-Português pela Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes. Atualmente é membro do *Educar: Laboratório Multiusuário de Tecnologias Digitais na Educação* e foi residente no Programa Residência Pedagógica. Realizou Iniciação Científica Voluntária (Unimontes).



Apoio

