Volume 13, nº 01
Janeiro, 2023
ISSN 2178-2768

propagare

CENTRO UNIVERSITÁRIO
CAMPO REAL
EXCELÊNCIA EM ENSINO SUPERIOR

propagare
REVISTA CIENTÍFICA INTERDISCIPLINAR DO CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPO REAL
VOLUME 13, NÚMERO 01, 2023
ISSN 2178-2768

EXPEDIENTE

REVISTA CINENTÍFICA INTERDISCIPLINAR
Publicação Semestral

Indexadores

PRESIDENTE DA MANTENEDORA
Professor Wilson Ramos Filho

SUPERINTENDENTE DAS COLIGADAS UB
Professor Edson Aires da Silva

CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPO REAL

REITORIA
Professor Edson Aires da Silva

PRÓ-REITORIA ACADÊMICA
Professora Patrícia Melhem Rosas

PRÓ-REITOR DE PLANEJAMENTO E ADMINISTRAÇÃO
Professor Ayres Siqueira Silva

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, INICIAÇÃO À PESQUISA E EXTENSÃO
Professora Moana Rodrigues França

EDITOR CHEFE
Professor Atilio A. Matozzo

COMISSÃO EDITORIAL CIENTÍFICA

Dra. Aline José Maia, Universidade Estadual do Centro Oeste (UNICENTRO)
Dra. Aline Vanessa Sauer, Universidade Pitágoras (UNOPAR)
Dr. André Luiz Klein - Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR)
Dr. Andrey Portela – Centro Universitário Vale do Iguaçu (UGV)
Dr. Argos Gumbowsky – Universidade do Contestado (UnC)
Dr. Carlos Roney Armanini Tagliani, Fundação Universidade Federal de Rio Grande (FURG)
Dr. Clémerson Merlin Clève – Universidade Federal do Paraná (UFPR)
Dra. Daniela Ota Hisayasu Suzuki – Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)
Dra. Dulce Cassol Tagliani, Fundação Universidade Federal de Rio Grande (FURG)
Dra. Elisa Adriano – Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO)
Dra. Eloete Camilli Oliveira – Centro Universitário Curitiba (UNICURITIBA)
Dr. João Vitor Passuello Smaniotto – Centro Universitário Vale do Iguaçu (UGV)

propagare

REVISTA CIENTÍFICA INTERDISCIPLINAR DO CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPO REAL
VOLUME 13, NÚMERO 01, 2023
ISSN 2178-2768

Dr. Ledo Paulo Guimarães Santos - Centro Universitário Autônomo do Brasil (UNIBRASIL)
Dra. Luciana Pelegrini - Centro Universitário Campo Real
Dr. Phillip Gil França - Escola da Magistratura do Paraná (EMAP)
Dr. Wilson Ramos Filho – Universidade Federal do Paraná (UFPR)

REVISORES CIENTÍFICOS AD HOC

Dra. Gheniffer Fornari
Me. Isabela Volski
Me. João Frederico Musial
Me. Luiz Eduardo Horst
Dr. Rudy Heitor Rosas
Me. Sandro Mazurechen
Dra. Simone Carla Benincá

REVISÃO E ORGANIZAÇÃO
Prof. Atilio A. Matozzo

CAPA
Paola Nazareth Figueroa Rivás
Setor de Marketing Centro Universitário Campo Real

propagare
REVISTA CIENTÍFICA INTERDISCIPLINAR DO CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPO REAL
VOLUME 13, NÚMERO 01, 2023
ISSN 2178-2768

SUMÁRIO

ÁGUA: BEM COMUM, CONSCIÊNCIA COLETIVA 5
Atilio A. Matozzo
Daniele Aparecida Pereira Lopes
Elisangela Ruthes
Giselle Milena Dassi
Leandra Nardin

ALFABETIZAÇÃO E LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A INSERÇÃO DE JOGOS E TECNOLOGIAS 23
Ana Paula Nahirne
Dione de Fátima Tozzi Bueno
Sonia de Fatima Oliveira

CONTOS E HISTÓRIAS: UMA ABORDAGEM UTILIZANDO METODOLOGIAS ATIVA ... 48
Elizete Trento de Oliveira
Francieli Pires
Luana Pires Pinheiro

DILEMAS E DIFICULDADES QUE OS PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL ENCONTRAM PARA TRABALHAR COM METODOLOGIAS ATIVAS EM LARANJEIRAS DO SUL 65
Ana Karoline Machado
Anna Daisy Pedroso da Rocha

ENSINANDO AS PROFISSÕES NA EDUCAÇÃO INFANTIL UTILIZANDO METODOLOGIAS ATIVAS E SIGNIFICATIVAS DE APRENDIZAGEM 86
Gabriela Cristina Bariviera
Luana Pires Pinheiro
Patricia Costa Ferreira
Suhelen Peppes Pavan

O ENSINO DE MATEMÁTICA E O USO DA TECNOLOGIA: SEQUÊNCIA DIDÁTICA PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL 103
Ana Paula Nahirne
Claudiomiro Mendes
Jaqueline Eleuterio Botesini
Mirna Ruthes

O USO DA GAMIFICAÇÃO NA APRENDIZAGEM DE CANTIGAS DE RODA 124
Cecília Bueno de Jesus
Luana Pires Pinheiro
Marli Ribeiro de Cristo

PATRIMÔNIO CULTURAL E MUSEU NA ESCOLA: UMA EXPERIÊNCIA FÍSICA E VIRTUAL 141
Jefferson de Andrade
Luana Pires Pinheiro

USO DE METODOLOGIAS ATIVAS NA PRÁTICA DE LEITURA E COMPREENSÃO TEXTUAL 155
Atílio A. Matozzo
Débora Cristina Ozório Pereira
Eliane de Fátima Gaspar
Márcia Cristiane Amaral Melo Lunelli
Thamiris Dezingrini

propagare
REVISTA CIENTÍFICA INTERDISCIPLINAR DO CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPO REAL
VOLUME 13, NÚMERO 01, 2023
ISSN 2178-2768

ÁGUA: BEM COMUM, CONSCIÊNCIA COLETIVA

Atilio A. Matozzo
Daniele Aparecida Pereira Lopes
Elisangela Ruthes
Giselle Milena Dassi
Leandra Nardin

RESUMO: O presente trabalho refere-se a uma sequência didática distribuída em dez aulas, de aproximadamente cinquenta minutos, aplicada em uma turma de 5º Ano do Ensino Fundamental, cuja temática central é a Água: suas características, usos, importância, tratamento e preservação, abordadas de maneira interdisciplinar. A escolha do tema deve-se a grande importância da água para todos os seres vivos, sendo necessário para isso a conscientização e valorização deste bem vital, para que este recurso natural não se torne finito. Sabemos que 97 % da água da Terra é salgada e está nos oceanos e nos mares. Os 3 % restantes encontram-se em forma de gelo nos polos, em camadas superficiais do solo, na atmosfera, nos rios e nos lagos. Sendo assim, a pequena porcentagem disponível necessita ser usada de forma consciente. Para trabalhar este tema foram utilizados diferentes tipos de recursos, tais como: imagens, aulas dialogadas e expositivas, aula invertida, aulas práticas, visita guiada, tecnologias digitais e audiovisuais, plantio e confecções de materiais. Desta forma, esta sequência didática partiu sempre dos conhecimentos prévios dos alunos, buscando uma aprendizagem mais significativa, utilizando aulas diversificadas, onde o professor é o mediador, instigando sempre o educando a perceber sua importância no meio ao qual está inserido. Os resultados obtidos após a aplicação desta sequência didática demonstraram que os alunos juntamente com suas famílias necessitam de maiores intervenções referentes a este tema.

PALAVRAS-CHAVE: Água. Consumo. Conscientização. Preservação. Sequência Didática.

1 INTRODUÇÃO

O referente tema, Água: bem comum, consciência coletiva, foi escolhido pela sua importância e necessidade, além de ser uma das unidades temáticas dos anos iniciais de 1º ao 5º Ano, que de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), temo como principal habilidade identificar os principais usos da água e de outros materiais nas atividades cotidianas, para discutir e propor formas sustentáveis de utilização destes recursos.

Sabemos que a água tem um papel fundamental para a manutenção da vida de todas as espécies que habitam o nosso planeta. Consideramos de grande relevância conhecer as diversas atribuições que damos a esse bem tão precioso responsável pela conservação da vida, pelo equilíbrio da biodiversidade e das relações de dependência que ela gera em todos os ambientes. Porém, a cada dia que passa este recurso se torna cada vez mais ameaçado, devido as ações impensadas da humanidade.

Essa ameaça atinge níveis tão altos que colocam em risco a nossa existência no planeta, podendo até parecer exagero, mas não é. Os efeitos na qualidade e na quantidade da água disponível, relacionados com o rápido crescimento da população mundial e com a concentração dessa população nas grandes cidades, já são evidentes em várias partes do mundo.

Segundo Bacci (2008), a presença ou ausência de água escreve a história, cria culturas e hábitos, determina a ocupação de territórios, vence batalhas, extingue e dá vida às espécies, determina o futuro de gerações. Nosso planeta não teria se transformado em ambiente apropriado para a vida sem água.

> O Ministério do Meio Ambiente nos aponta dados do Fundo das Nações Unidas para a Infância (Unicef) e da Organização Mundial da Saúde (OMS) revelam que quase metade da população mundial (2,6 bilhões de pessoas) não conta com serviço de saneamento básico e que uma em cada seis pessoas (cerca de 1,1 bilhão de pessoas) ainda não possui sistema de abastecimento de água adequado. As projeções da Organização das Nações Unidas indicam que, se a tendência continuar, em 2050 mais de 45% da população mundial estará vivendo em países que não poderão garantir a cota diária mínima de 50 litros de água por pessoa. Com base nestes dados, em 2000, os 189 países membros da ONU assumiram como uma das metas de desenvolvimento do milênio reduzir à metade a quantidade de pessoas que não têm acesso à água potável e saneamento básico até 2015. (Mucciacito e Baracat, p. 18, 2008).

Desta forma, o presente artigo teve como objetivos, abordar aspectos físico-químicos da água, alertar para a sua importância orgânica, social e econômica, bem como suscitar nos educandos a necessidade de uma mudança de conduta em relação ao nosso valioso líquido, dando-lhe a devida consideração, garantia e economia.

Assim, abordamos e trabalhamos o conhecimento prévio e adquirido dos educandos, com metodologias ativas, muita criatividade e diversidade, compreendendo que na sociedade todos estamos reaprendendo a conhecer, a nos comunicar, a aprender e a ensinar. Diante disso, fizemos rodas de conversa com os conteúdos que foram trabalhados, analisamos imagens com intuito de instigar a observação dos mesmos, acompanhados de atividades para a fixação do conteúdo, e práticas com o objetivo de compreenderem sobre a conservação da água e refletirem sobre a sua importância e mudança de atitudes em seu dia a dia possibilitando a otimização do tempo.

Além disso, apontamos outras possibilidades de trabalhar o tema água, com o uso de equipamentos tecnológicos como: data show, computador, televisor, DVD, etc. A escola pode transformar o processo de ensino/aprendizagem que acontece quando nós professores conseguimos integrar dentro de uma visão inovadora todas as tecnologias as telemáticas, as audiovisuais, as textuais, as orais, musicais e lúdicas, cabendo a cada docente descobrir a qual mais irá se adequar.

Tal proposta se constitui em uma ferramenta inovadora no processo de ensino e aprendizagem, pois é uma possibilidade de se estabelecer na sala de aula uma dinâmica dialógica que contribui e favorece a construção do conhecimento.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A água, é um bem fundamental para toda a vida do planeta, além disso ela forma os ecossistemas aquáticos, divididos em oceanos, rios, mares, lagos e igarapés, permitindo a existência de diversos tipos de vida e viabilizando as relações ecológicas. Lembrando que ela está dentro de nós, formando 70% do nosso corpo, é um reflexo do que somos.

A ética da sustentabilidade das águas ganhou respaldo legal e não deve ser deixada como enfeite na legislação, podendo, por isso, ser invocado o Poder Judiciário quando as outorgas, planos e ações inviabilizarem a disponibilidade hídrica para as presentes e futuras gerações (Machado, 2004, p. 434). Sem ela a vida se torna escassa em nosso planeta.

Nosso país conta com 13,7% da água doce disponível no planeta, sendo assim o país mais rico do mundo em recursos hídricos. Sobre a hidrografia brasileira podemos destacar o rio Amazonas, maior rio em volume de água do mundo, e o Aquífero Guarani, que é a maior reserva de água doce subterrânea do mundo. Além de abrigar enorme biodiversidade como o Pantanal – a maior área úmida continental do mundo – e a Várzea Amazônica, a mais extensa floresta alagada da Terra.

Além de abrigar enorme biodiversidade como o Pantanal – a maior área úmida continental do mundo – e a Várzea Amazônica, a mais extensa floresta alagada da Terra.

Apesar da nossa situação privilegiada quanto à quantidade e à qualidade de nossas águas, nossos recursos hídricos não vêm sendo utilizados de forma correta e responsável. O mau uso desse recurso põe em risco a vida e todos os seres vivos e afeta diversas atividades humanas. Este artigo Água: bem comum, consciência coletiva, tem como missão resgatar valores e conscientizar nossos alunos quanto ao uso correto e aos benefícios do bom uso da água.

Os recursos hídricos têm sofrido intensas interferências antrópicas, que têm culminado na poluição e comprometimento da sua qualidade. A deterioração dos ambientes aquáticos tem se caracterizado em um dos maiores problemas mundiais, sendo que os maiores responsáveis por esta contaminação são os lançamentos de efluentes domésticos e industriais sem tratamento (OLIVEIRA et al.,2012).

Diante da relevância do assunto retratado, foram criadas leis que norteiam as ações e regulamentam as práticas necessárias para o bom uso desse recurso tão necessário para a existência humana. Neste sentido, destacamos duas leis: a Declaração Universal dos Direitos da Água e a Resolução CONAMA.

Os 10 artigos norteadores da Declaração Universal dos Direitos da Água, redigida em 22 de março de 1992, vem para provocar reflexões e consequentemente, ações voltadas para a problemática, que com o passar do tempo torna-se mais escassa em diferentes lugares do planeta.

O mau uso da água, a falta de acesso, as limitações na transformação da água potável, a preservação dos ciclos, a escassez, consciência, a gestão e o planejamento são partes do texto que nos levam a refletir sobre os 10 artigos expostos na Declaração Universal dos Direitos da Água.

Segundo a Declaração Universal dos Direitos da Água (1992):

> Art. 1º - A água faz parte do patrimônio do planeta. Cada continente, cada povo, cada nação, cada região, cada cidade, cada cidadão, é plenamente responsável aos olhos de todos;
> Art. 2º - A água é a seiva de nosso planeta. Ela é condição essencial de vida de todo vegetal, animal ou ser humano. Sem ela não poderíamos conceber como são a atmosfera, o clima, a vegetação, a cultura ou a agricultura;
> Art. 3º - Os recursos naturais de transformação da água em água potável são lentos, frágeis e muito limitados. Assim sendo, a água deve ser manipulada com racionalidade, precaução e parcimônia;
> Art. 4º - O equilíbrio e o futuro de nosso planeta dependem da preservação da água e de seus ciclos. Estes devem permanecer intactos e funcionando normalmente para garantir a continuidade da vida sobre a Terra. Este

> equilíbrio depende, em particular, da preservação dos mares e oceanos, por onde os ciclos começam;
> Art. 5º - A água não é somente herança de nossos predecessores; ela é, sobretudo, um empréstimo aos nossos sucessores. Sua proteção constitui uma necessidade vital, assim como a obrigação moral do homem para com as gerações presentes e futuras;
> Art. 6º - A água não é uma doação gratuita da natureza; ela tem um valor econômico: precisa-se saber que ela é, algumas vezes, rara e dispendiosa, e que pode muito bem escassear em qualquer região do mundo;
> Art. 7º - A água não deve ser desperdiçada, nem poluída, nem envenenada. De maneira geral, sua utilização deve ser feita com consciência e discernimento para que não se chegue a uma situação de esgotamento ou de deterioração da qualidade das reservas atualmente disponíveis.
> Art. 8º - A utilização da água implica em respeito à lei. Sua proteção constitui uma obrigação jurídica para todo homem ou grupo social que a utiliza. Esta questão não deve ser ignorada nem pelo homem nem pelo Estado;
> Art. 9º - A gestão da água impõe um equilíbrio entre os imperativos de sua proteção e as necessidades de ordem econômica, sanitária e social;
> Art. 10º - O planejamento da gestão da água deve levar em conta a solidariedade e o consenso em razão de sua distribuição desigual sobre a Terra.

A Declaração Universal dos Direitos da Água vem nos proporcionar uma urgente reflexão sobre a importância e a fragilidade desse bem comum; nos provocando a pensar e agir de maneira sustentável para que possamos agir em sintonia, priorizando o meio ambiente e garantindo a sobrevivência de todos os seres vivos do planeta.

Há uma política específica que fiscaliza e controla o uso de recursos hídricos em relação a empresas, indústrias e sociedade em geral, criada em 8 de janeiro de 1997 a lei nº 9.433 consiste na Política Nacional de Recursos Hídricos (PNRH).

A PNRH estabelece ferramentas para a gestão das águas nacionais e orienta como os estados devem fazer a captação e distribuição dos recursos hídricos, partindo da consciência de que a água é um bem comum, mas também limitado e muito valioso.

Segundo a Resolução CONAMA Nº 430 DE 13/05/2011, as condições e padrões de lançamento de efluentes, complementa e altera a Resolução nº 357, de 17 de março de 2005, do Conselho Nacional do Meio Ambiente (CONAMA).

O Conselho Nacional do Meio Ambiente (CONAMA), no uso das competências que lhe são conferidas pelo inciso VII do art. 8º da Lei nº 6.938, de 31 de agosto de 1981, regulamentada pelo Decreto nº 99.274, de 6 de junho de 1990 e suas

alterações, tendo em vista o disposto em seu Regimento Interno, Anexo à Portaria nº 168, de 13 de junho de 2005.

Tal resolução possui 32 artigos que definem e disciplinam as ações em afluentes e corpos de água. Dentre os 32 artigos pertencentes, destacamos o artigo 1 que faz um apanhado geral do que é retratado nessa resolução.

Art. 1º Esta Resolução dispõe sobre condições, parâmetros, padrões e diretrizes para gestão do lançamento de efluentes em corpos de água receptores, alterando parcialmente e complementando a Resolução nº 357, de 17 de março de 2005, do Conselho Nacional do Meio Ambiente-CONAMA.

2.1 A SITUAÇÃO DA ÁGUA EM LARANJEIRAS DO SUL (PR)

Laranjeiras do Sul é um município que possui política e plano municipal de saneamento, também conselho e fundo municipal destinado ao saneamento. Cerca de 99,99% da população é atendida com abastecimento de água, frente a média de 95,26% do estado e 83,96% do país; 45,73% da população é atendida com esgotamento sanitário, frente a média de 81,64% do estado e 66,04% do país. O esgoto de 17.441 habitantes não é coletado. Um percentual de 83,85% da população é atendida com coleta de Resíduos Domiciliares e não declarou se pratica coleta seletiva de Resíduos Sólidos. O lixo de 4.352 habitantes não é recolhido. Com Drenagem de Águas Pluviais 1,3% da população é atendida, frente a média de 46,47% do estado e 26,39% do país; 0,1% dos domicílios do município estão sujeitos à inundação. O município não tem mapeamento de áreas de risco e existem sistemas de alerta para riscos hidrológicos.

ALGUNS PRESTADORES DE SERVIÇOS PARA O MUNICÍPIO:

ÁGUA E ESGOTO - Companhia de Saneamento do Paraná (SANEPAR)

RESÍDUOS SÓLIDOS - Secretaria Municipal de Agricultura. Abastecimento e Meio Ambiente.

DRENAGEM E ÁGUAS PLUVIAIS - Secretaria de Obras e Urbanismo

Tabela 1 – População a nível de Brasil atendida com água tratada

POPULAÇÃO ATENDIDA COM ÁGUA TRATADA		
LARANJEIRAS DO SUL	32.135 HABITANTES	99,99%
PARANÁ	10.969.193 HABITANTES	95,26%
BRASIL	175.091.347 HABITANTES	83,96%

Tabela 2 – População urbana de Laranjeiras do Sul atendida com água

POPULAÇÃO URBANA ATENDIDA COM ÁGUA		
LARANJEIRAS DO SUL	26.139HABITANTES	100%
PARANÁ	9.892.048 HABITANTES	99,84%
BRASIL	165.821.267 HABITANTES	92,26%

Tabela 3 – População rural de Laranjeiras do Sul atendida com água

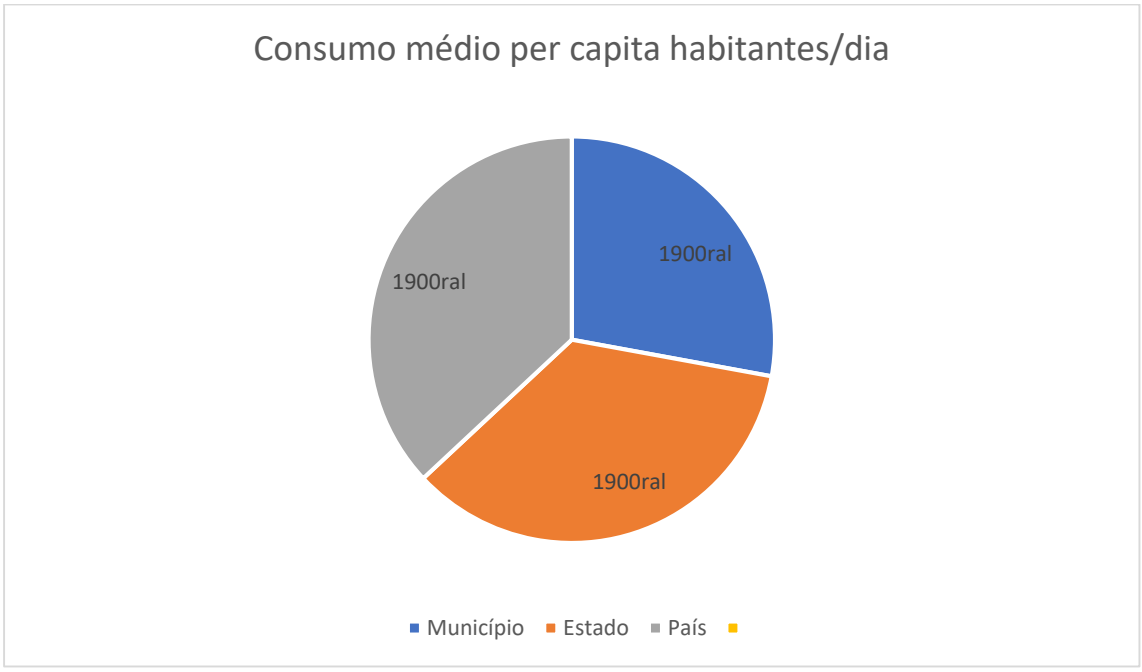
POPULAÇÃO RURAL ATENDIDA COM ÁGUA		
LARANJEIRAS DO SUL	5.996 HABITANTES	99,93%
PARANÁ	1.077.145 HABITANTES	66,52%
BRASIL	9.270.080 HABITANTES	30,14%

Fonte: <http://www.laranjeirasdosul.pr.gov.br/origem.php/>.

CONSUMO E PREÇO

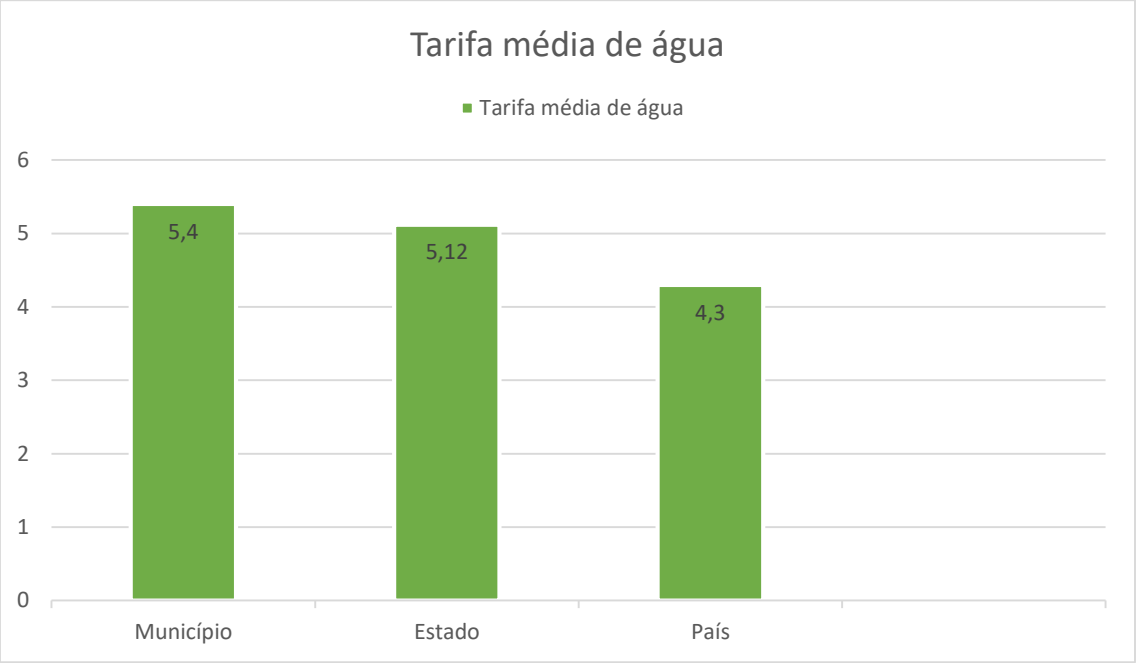
Em LARANJEIRAS DO SUL (PR) o consumo médio per capita é abaixo da média do país, e o preço por m³ de água é 25,60% maior comparado ao país.

Gráfico 1 – Consumo médio per capita habitantes/dia



Fonte: <http://www.laranjeirasdosul.pr.gov.br/origem.php/>.

Gráfico 2 – Tarifa média de água



Fonte: SNIS (Sistema Nacional de Informações sobre Saneamento) 2020

Sabemos da importância de uma aprendizagem voltada aos assuntos pertinentes ao dia a dia de nossos alunos. Ao tratarmos o tema da água, percebemos a relevância deste tema em ciências do ensino fundamental I e também visando a interdisciplinaridade durante as aulas do quinto ano.

Nossa intenção como professores é de contribuir para formação de alunos críticos que saibam conviver em sociedade atuando como cidadãos conscientes proporcionando uma experiência educativa significativa com o mundo que os cerca.

Portanto, a formação cidadã deve proporcionar uma visão ampla dos processos sociais, ambientais e tecnológicos e sua relação com o papel do homem na sociedade em que vive. Sendo assim, essa formação deve almejar que os indivíduos sejam ativos na transformação da sociedade em que vivem (Von Linsingen, 2007).

A aplicação desta sequência didática será de muita relevância para os nossos alunos, pois os mesmos almejam uma educação de qualidade e estarão desenvolvendo altos índices de aprendizagens. As aulas planejadas fora da escola, visam aumentar a capacidade de conhecimento sobre esse tema tão importante para a nossa sociedade. Serão atividades desenvolvidas fora do ambiente escolar, porém com uma proposta de potencializar o saber, onde os estudantes conhecerão a

realidade que vive o nosso município. Também sabemos que este conhecimento adquirido será trazido para a sala de aula e aprimorado. Os espaços ou ambientes onde ocorrem os processos educativos são diversos. Conforme já mencionamos a educação pode se dar em todos os espaços. Um ambiente educativo pode ser qualquer espaço que há na cidade ou no campo, pode ser uma praça, um supermercado, um shopping, a sala de aula, o laboratório. Não importa o local escolhido para ser utilizado na prática educativa, o indispensável é que haja uma ação planejada pelo professor (Almeida, 2011).

Ao se trabalhar o assunto água, precisamos compreender que ela não está somente nos conteúdos de Ciências da Natureza, precisamos mostrar aos alunos que a água faz parte de muitas atividades do cotidiano das pessoas e ela está em todos os lugares que vivemos. Por isso é fundamental esta sequência didática mostrar o quanto é importante a preservação e perceber a forma como estamos tratando este recurso.

3 SEQUÊNCIA DIDÁTICA

3.1 MATERIAIS UTLIZADOS

- Retroprojetor
- Imagens impressas
- Tablet
- APP CANVA
- Garrafa PET
- Fatura de água
- Areia
- Pedras
- Algodão
- Carvão
- Terra
- Água suja

- Tesoura
- Mudas de árvores nativas.

3.2 METODOLOGIA DA SEQUÊNCIA

1º Aula

Para dar início à abordagem do conteúdo, organize os alunos a formarem uma roda de conversa. Nesse momento inicial, peça para que analisem as imagens disponibilizadas pela professora (em anexo 1) e comentem o que há em comum entre elas.

Instigue os alunos que relatem o que há em comum em todas as fotografias onde estão retratados locais em que há água, inclusive nos seres vivos.

A partir disso, ainda em roda, estimule cada aluno a citar alguma atividade do dia a dia em que a água esteja presente, por exemplo: tomar banho, lavar louça, etc.

Anote as respostas dos alunos no quadro para que eles percebam o quanto a água está presente e é importante no cotidiano das pessoas. Com as respostas no quadro, questione-os:

• Em qual estado físico da água ela está em cada atividade que realizamos?

• Conseguiríamos realizar esta atividade se ela estivesse em outro estado? Por exemplo: conseguiríamos tomar banho com a água sólida ou gasosa?

• Depois de perceber a grande quantidade de água existente no planeta, como é possível que notícias como as mostradas a seguir ainda sejam frequentes? (Nesse momento mostre novamente as imagens disponíveis).

Ressalte que nesse momento não há respostas certas ou erradas, pois, esse assunto será desenvolvimento no decorrer das próximas aulas.

2º Aula

ÁGUA: SUAS CARACTERÍSTICAS E USOS

Nesta aula, utiliza a televisão para acessar o Aprende Brasil Digital, no YouTube, e apresente aos alunos as vídeoaulas seguintes: Água em todo lugar disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=NoE82k8_IIw, Ciclo e propriedades da água disponível em

<https://www.youtube.com/watch?v=BH7SfrJDeuY e Usos da água, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=IxUL4TvdSgg.

Se possível, pause os vídeos em alguns momentos para que os alunos façam anotações que considerarem importantes. Disponibilize algum tempo para que eles conversem sobre o que aprenderam nos vídeos e esclareça possíveis dúvidas que demonstrem.

Para complementar o assunto do conteúdo, exiba para os alunos o vídeo do Show da Luna, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=WpOkQ7ayUxQ>. Nesse vídeo, os personagens fazem uma investigação para descobrir como a água se transforma em chuva. Ao apresentá-lo para a turma, abordar o ciclo da água e explicar como podemos encontrá-la na natureza.

Ao final da aula peça para os seus alunos representarem através de um desenho o Ciclo da Água.

3º Aula

- Palestra sobre a Importância da água e seus usos com a professora convidada, Jane Lazzare.

A convite da professora regente, os alunos irão assistir uma palestra com a professora Jane Lázzare, sobre a Importância da água e seus usos. A palestra será realizada no saguão da escola. Ao final de sua fala, a convidada estará disponível para responder todas as dúvidas dos alunos.

Após a palestra, em sala, os alunos deverão levar como tarefa de casa, uma ficha de pesquisa (em anexo), para preencher com sua família investigando o uso da água.

4º Aula

Nesta aula, os alunos deverão se reunir para conversar e analisar os dados coletados em suas pesquisas. Com os dados obtidos, em sala de aula, elencar na lousa quais foram as atividades mais comuns obtidas entre eles. Juntos deverão investigar quais praticas podem ser melhoradas para ajudar a economizar água.

Os alunos deverão elaborar propostas para aplicar em suas casas. As propostas serão feitas por meio de folders, confeccionados no CANVA, para colar em algum local da sua casa em que seja visível a todos e também distribuir aos seus vizinhos, envolvendo assim a comunidade. Para a confecção dos fôlderes, os alunos utilizarão os tabletes usados na escola. Acessarão o site do CANVA disponível em <https://www.canva.com/pt_br/>, ferramenta gratuita de designer, para criar a partir das ferramentas disponíveis, suas artes onde poderão inserir desenhos e textos impactantes, a fim de motivar a população a economizar água.

Depois de concluídos, realizaremos a impressão dos mesmos na impressora da instituição, para a distribuição. Para isso, eles devem envolver seus familiares e explicar as vantagens de economizar.

5º Aula

Nesta aula utilizaremos a televisão para assistir o vídeo, no YouTube, Tratamento de Água disponível em: https://youtu.be/hRZcupJbnpg.

Após o término, faremos uma roda de conversa para discutirmos o assunto retratado no vídeo.

Em seguida, organizaremos a classe em pequenos grupos para confecção de cartazes com o tema: Tratamento de Água.

Distribuir os cartazes prontos pela escola.

6º Aula

Com o transporte cedido pela prefeitura deste município, levar os alunos a Estação de Tratamento de Água, localizada na bacia do Rio do Leão, para conhecer como é realizado o seu tratamento e purificação para se tornar potável ao nosso consumo.

Em sala, realizar uma produção de texto em seus cadernos de Língua Portuguesa, referente ao que aprendeu durante a visita.

7º Aula

- Aula invertida: Matemática.

Solicitar aos alunos que tragam uma fatura de água da sua casa para a análise em sala.

A partir disso, no dia combinado, realizar a leitura e comparação das faturas entre os alunos. Com os dados vistos nas faturas, realizar a montagem de um gráfico de barras visando o consumo de água da turma. Após este momento, utilizar o mesmo gráfico para a produção de situação-problema, elaborados pelos próprios alunos, contemplando as quatro operações.

8º Aula

- Promover uma roda de conversa e abordar as questões a seguir:

1. Você já imaginou como seria o planeta Terra sem água?
2. Como está a situação da água em nosso planeta?
3. A água pode ser encontrada em quais estados?
4. Como precisa estar a água que será consumida pelos seres humanos?
5. É possível consumir a água dos oceanos?
6. A água é importante? Por quê?
7. De onde vem a água?
8. A água pode acabar? O que aconteceria?
9. É preciso economizar água? De que forma?

Utilizando os tabletes acessar no Escola Games, o jogo Memogame, disponível em https://www.escolagames.com.br/jogos/memoagua/, que tem como objetivo mostrar os diversos usos da água, sua importância e, onde ela é encontrada. Além disso, o jogo apresenta conceitos e definições importantes para a compreensão e estudo em Educação Ambiental. O jogador quando encontra a imagens correspondentes recebe um pequeno texto com informações essenciais para o desenvolvimento de atividades relacionadas a água.

9º Aula

- Solicitar que os alunos tragam de casa os seguintes materiais:

Materiais

Garrafa pet de 2 litros

Algodão

Areia limpa

Pedras pequenas

Carvão em pó

Tesoura

Em sala de aula, assistiremos ao vídeo: Filtro de água caseiro. Como fazer? Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gxToOxYKbu4>. Após este momento realizaremos a confecção do filtro.

Como fazer

- Pedir aos alunos que com uma tesoura sem ponta dividam a garrafa em dois pedaços, tendo aproximadamente 20 cm a parte que compreende o gargalo.
- Nesta, deve ser colocado um chumaço de algodão e acima dele, uma camada do carvão, outra de areia, por fim, as pedras.
- Após dispor todos os materiais, encaixar esta parte da garrafa na outra, que servirá como suporte e receptor da água filtrada.

A sugestão, se possível, é que seja feito um filtro para cada aluno, e que ao iniciar a aula, proponha que confeccione um relatório em grupo, descrevendo passo a passo a experiência.

10º Aula

Por meio de um transporte coletivo, levaremos a turma a visitar a propriedade rural do senhor CAJ, onde os alunos realizarão o plantio de árvores nativas (doação feita pela ENGE), ao redor de uma nascente visando assim a preservação da mata ciliar e a longevidade desta fonte. (ANEXO 2).

3.3 PROCESSOS DE APLICABILIDADE DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA E RESULTADOS ESPERADOS

A presente sequência didática foi desenvolvida em uma turma de 5º ano de ensino fundamental, com 21 alunos durante o ano letivo de 2022, em uma escola

municipal de Laranjeiras do Sul através de atividades realizadas dentro e fora da escola, como por exemplo aplicação de pesquisas, questionários, plantio de mudas nativas, aula passeio e intervenção didática, visando coletar informações em diferentes momentos e com diferentes pessoas para análise no final do processo da sequência.

A sequência didática foi aplicada partindo dos conhecimentos mais amplos, com base na diferenciação progressiva no que se refere ao conteúdo água indo até aos mais específicos, que de alguma forma estão relacionados ao conhecimento da realidade local. A proposta foi bem aceita pelos alunos, pois ao mesmo tempo que ampliaram seus conhecimentos sobre o tema, se conscientizaram sobre a importância da preservação desse recurso.

Durante o processo de aplicação dessa sequência foram realizadas pesquisas referentes ao consumo e utilização da água pelas famílias dos alunos, o qual obtivemos um número significativo de participações, o que revelou que a maioria dos estudantes compreende a forma da utilização da água bem como atitudes e hábitos que devemos ter para conservação deste recurso.

Para verificar o conhecimento relativo ao abastecimento no município realizamos a visita ao Sistema de Tratamento e de Distribuição de Água (SANEPAR), onde os alunos demonstraram muita curiosidade e interesse durante a aula prática, fazendo diversos questionamentos ao encarregado da visita. Em sala de aula pode-se observar através das produções textuais que a visita foi de grande valia, pois os relatos dos alunos foram ricos em dados e informações.

Com base nos resultados obtidos e fazendo uma análise geral dos conhecimentos pode-se constatar que objetivos oportunizaram uma reflexão acerca tanto da disciplina de ciências no ensino fundamental como do conteúdo água em outras disciplinas.

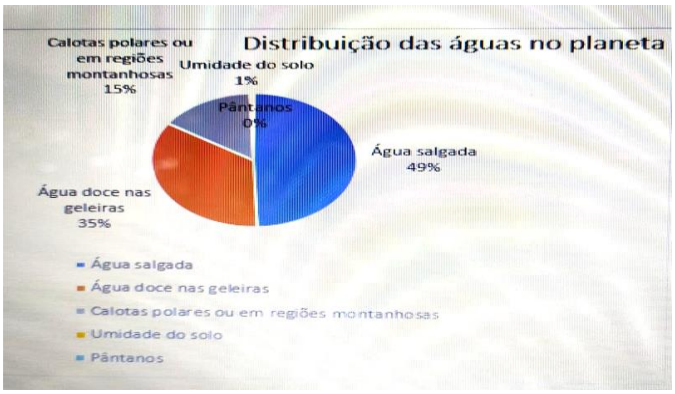
Algumas questões surgiram, tais como: alguns alunos apresentaram dificuldades para expressar por meio da escrita o que sabiam do conteúdo

É evidente que a maioria das respostas dos estudantes estão fundamentadas em suas vivências cotidianas, porém, revelam que o tempo passado na escola estudando conceitos está ligado ao conhecimento gerado no dia a dia dos estudantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como educadores sabemos da importância de trabalhar com nossos alunos, assuntos de relevância, temas que fazem parte do nosso cotidiano e que necessitam ser evidenciados. A água é um bom exemplo, pois ela é um bem comum, merece a atenção e cuidados de todos para que não se torne um bem ainda mais escasso pois a situação se torna ainda mais preocupante quando vemos que 97,5% da água do planeta é salgada e a parcela de água doce, 68,9% encontra-se nas geleiras, calotas polares ou em regiões montanhosas, 29,9% em águas subterrâneas, 0,9% compõe a umidade do solo e dos pântanos e apenas 0,3% constitui a porção superficial de água doce presente em rios e lagos.

Podemos visualizar os dados acima no seguinte gráfico:



Informar, conscientizar e agir foi a proposta deste artigo, colocando o professor como mediador deste processo, numa sequência didática de 10 aulas, propusemos atividades diversificadas de aprendizagem, oportunizando ao aluno acesso a diferentes informações e dados, análise de imagens, leituras de textos, produção escrita e de materiais, palestras e outras atividades externas, tudo isso graças aos recursos humanos e tecnológicos disponíveis e oportunizados por meio da presente formação; envolvendo o aluno em todo o processo por meio de uma aprendizagem atraente e significativa.

Colocar o estudante como centro do processo de ensino aprendizagem e o professor como mediador é essencial para a aprendizagem significativa e se relaciona com as ideias defendidas no ensino por investigação. O professor acaba deixando de lado a ideia de ser o responsável por apresentar os conteúdos, passando a ser o

mediador em todo o processo didático-pedagógico (SOLINO; FERRAZ; SASSERON, 2015).

A presente prática de trabalho não terá fim com a conclusão das aulas propostas, pois o tema ÁGUA está presente em nossa rotina diária e a sua imensurável importância nos mostra a urgência de ações de perenidade na sensibilização e na prática de ações, afim de criar meios de otimização de consumo e de preservação, para esse bem comum e essencial a perpetuação de qualquer tipo de vida no planeta.

REFEFÊNCIAS

SISTEMA APRENDE BRASIL. **Água em todo lugar**. YouTube, 28 de jul. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NoE82k8_IIw/>.

ANAGOVBR. **Usos da água**. YouTube, 26 out. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IxUL4TvdSgg/>.

SABESP. **Animação sobre o tratamento de água**. YouTube, 05 abr. 2021. Disponível em: <https://www.youtu.be/hRZcupJbnpg/>.

Ciclo e propriedades da água. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BH7SfrJDeuY/>. Acesso em: 20 out. 2022.

Como a Água Vira Chuva - O Show da Luna! Episódio Completo 08 | Primeira Temporada | Kids. YouTube, 01 jul. 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WpOkQ7ayUxQ>.

CANVA. Disponível em: <https://www.canva.com/pt_br/>. Acesso em: 22 out. 2022.

Escola Games, o jogo Memogame. Disponível em: <https://www.escolagames.com.br/jogos/memoagua/>. Acesso em: 05 nov. 2022.

Filtro de água caseiro. Como fazer? YouTube, 14 jun. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gxToOxYKbu4>.

O saneamento em Laranjeiras do Sul/PR. Disponível em <https://www.aguaesaneamento.org.br/municipios-e-saneamento/pr/laranjeiras-do-sul/>. Acesso em: 14 nov. 2022.

Disponível em: <https://www.legisweb.com.br/legislacao/?id=114770/>. Acesso em: 14 nov. 2022.

Laranjeiras do Sul/PR – Instituto Água e Saneamento. Disponível em: <http://www.laranjeirasdosul.pr.gov.br/origem.php/>. Acesso em: 18 out. 2015.
A Importância Da Água Tratada Para Ingestão Humana Utilizando Meios Filtrantes Para Purificação Deste Recurso Natural. Prof. Me. João Carlos Mucciacito e Prof. Me. e Dr. Demétrio Elie Baracat
Edição Nº 41 - fevereiro/março de 2018 - Ano 7.

MACHADO, Carlos José Saldanha**. Recursos hídricos e cidadania no Brasil: limites, alternativas e desafios**. 18/05/2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-3X2003000300008>. Acesso em: 27 set. 2006.

OLIVEIRA, J. P. W.; SANTOS, R. N. D.; BOEIRA, J. M. **Genotoxicidade e Análises Físico- Químicas das águas do Rio dos Sinos (RS) usando Allium cepa e Eichhornia crassipes como bioindicadores**. BBR -Biochemistry and Biotechnology Reports, v. 1, n. 1, p. 15– 22, 2012.

SOLINO, A. P. FERRAZ, A.T. SASSERON, L. H. **Ensino por investigação como abordagem didática: desenvolvimento de práticas científicas escolares.** Faculdade de Educação da USP, página 05, 2015.

VON LINSINGEN, Irlan. **Perspectiva educacional CTS: aspectos de um campo em consolidação na América Latina.** Irlan von Linsingen. Ciência & Ensino, vol. 1, número especial, novembro de 2007.

ANEXOS

ANEXO 1

REVISTA CIENTÍFICA INTERDISCIPLINAR DO CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPO REAL
VOLUME 13, NÚMERO 01, 2023
ISSN 2178-2768

ANEXO 2

PLANTIO DE MUDAS NATIVAS

ALFABETIZAÇÃO E LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A INSERÇÃO DE JOGOS E TECNOLOGIAS

Ana Paula Nahirne
Dione de Fátima Tozzi Bueno
Sonia de Fatima Oliveira

RESUMO: O contexto atual tem mostrado crianças expostas cada vez mais cedo ao uso de tecnologias para entretenimento, através de jogos, músicas, desenhos animados e youtubers, inserindo-as em um mundo mágico de cores, sons e formas que competem de maneira desigual com a escola. Assim, o objetivo deste trabalho é apresentar uma sequência didática de forma lúdica, com o uso de tecnologias, baseada no livro de Amir Piedade, denominado “O aniversário do Senhor Alfabeto”, elencando alguns campos de experiência da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Com a sequência didática baseada no livro “O aniversário do Senhor Alfabeto”, foram confeccionados o mascote da turma a partir do livro e uma sacolinha de leitura itinerante, para que todos os alunos recebessem a visita e o convite para a festa de aniversário do mascote. Durante este processo foram utilizados recursos tecnológicos, materiais concretos, jogos e brincadeiras direcionadas. Entende-se que a criança se apropria de conhecimentos através da ludicidade, em que coloca em prática seus conhecimentos e saberes anteriores para construir novos conceitos.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologia. Sequência Didática. Alfabetização. Ludicidade.

1 INTRODUÇÃO

A humanidade tem vivido um momento de sua história em que a tecnologia tem demonstrado um avanço gigantesco, já não é possível perceber a rotina da sociedade sem o uso constante desta ferramenta. O mundo está ligado através da poderosa

internet, em que uma informação percorre o planeta em questão de segundos. Esta tecnologia está em todos os lugares e modificou a organização social (Rudiger, 2003). Assim, precisamos inseri-la também dentro da escola.

Já não é possível oferecer apenas quadro e giz para esta geração que vem chegando, cada vez mais naturalizada com o mundo digital, que traz uma habilidade que muitas vezes os educadores ainda não tem, de manusear equipamentos como celulares, computadores, tablets, entre outros. Não há possibilidade de retroceder ou negar o avanço tecnológico, portanto resta à escola adequar-se e utilizá-la como instrumento a favor do currículo.

Quando se trata de alfabetização, as possibilidades para contextualizar essa prática são extremamente ricas com o uso da tecnologia, dos jogos e das brincadeiras, tornando o processo divertido e concreto para as crianças. Pois apesar de parecer algo natural, ou seja, tão automático que todas as crianças irão alfabetizar-se, na verdade exige estímulos no tempo certo.

Os dados brasileiros trazem uma realidade em que o índice de analfabetismo funcional é algo crescente e real. Ou seja, pessoas que decodificam letras e palavras, mas não compreendem o que estão lendo. Pois não basta ter escolaridade, ou assinar o nome para deixar de ser analfabeto. Segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) de 2019, 29% da população brasileira se enquadra dentro desta realidade, um dado assustador para a era tecnológica (G1-Globo, 2022).

Para que a alfabetização aconteça, a criança necessita estar estimulada, perceber-se como parte do processo de aprendizagem. A ludicidade nesta fase da educação é fundamental. Sabe-se que durante as brincadeiras, as crianças experienciam situações e constroem conhecimento. Segundo Vygotsky (1998), a criança necessita de atividades específicas que proporcionem o aprendizado e este é dependente das experiências e interações a que foi submetida. O professor é o mediador deste processo. Ou seja, podemos entender, segundo este autor, que o professor é um elo entre a criança da Educação Infantil e o conhecimento, neste caso a alfabetização. Pois saber manusear equipamentos tecnológicos, não garante que a criança esteja “aprendendo” conteúdos necessários. Portanto, o professor foi o mediador neste processo com planejamento, envolvendo a ludicidade e tecnologia

com as situações de aprendizagem da escola, tornando-a cada vez mais atrativa aos olhos das crianças.

Cardoso (2008), explica a etimologia da palavra lúdico, assim pode-se contextualizar na prática deixando de ser apenas um discurso pedagógico:

A etimologia do vocábulo lúdico surge do latim ludus que significa brincar ou jogar. Convém ressaltar que, na língua portuguesa, o termo lúdico é um adjetivo ilusório, embora venha sendo utilizado como substantivo e tradução do francês jeu, do inglês play e do alemão spiel. Assim, no intuito de tentar abranger os variados termos, existe o termo ludo e, modernamente, o neologismo lúdico ou ludicidade (CARDOSO apud CORRÊA, 2008, p.57)

O objetivo deste trabalho é elaborar uma sequência didática voltada para a alfabetização da Educação Infantil, envolvendo atividades concretas e lúdicas: jogos, brincadeiras e especialmente o uso da tecnologia, para crianças de Jardim II, faixa etária de 5 anos. A sequência de atividades foi baseada em conteúdo da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), campos de experiência para a idade/série, tendo como suporte o livro de Amir Trindade, denominado “O aniversário do Senhor Alfabeto”.

É importante destacar que organizar os conteúdos na sequência didática oportuniza aos educandos apropriarem-se de conceitos de forma gradativa, em cada etapa. Assim os objetivos que o professor deseja alcançar dentro do currículo tornam-se claros, conforme define Zabala (1998, p.18) por sequência didática, sendo “[...] um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecido tanto pelos professores como pelos alunos”.

Assim esta sequência didática, foi organizada de forma a proporcionar às crianças da Educação Infantil o contato com a alfabetização de forma lúdica, dentro de um processo de construção, em que foram agentes ativos através de jogos, brincadeiras e uso de tecnologia disponível no Centro Municipal de Educação Infantil.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

As crianças da Educação Infantil, no Brasil, ao chegarem na idade de obrigatoriedade da frequência escolar prevista pela LDB 9394/1996, através da Lei nº 12.796, de 4 de abril de 2013, no Art. 6° diz que “É dever dos pais ou responsáveis efetuar a matricula das crianças na educação básica a partir dos 4 (quatro) anos de idade” (Brasil, 2013, p.2). Assim, a lei já traz uma bagagem de frequência escolar, ou seja, são delegadas aos cuidados de instituições escolares cada vez mais cedo, ainda bebês, uma realidade que a poucas décadas não existia, pois, a criança era atendida pela família até o momento de frequentar o famoso jardim de infância.

Com as mudanças que vêm ocorrendo na organização de toda a sociedade, especialmente na estrutura familiar tornou-se comum, e porque não dizer necessário, as mães exercerem trabalhos fora de casa, deixando os cuidados de seus filhos nas instituições.

Logo que surgiram as famosas creches seu caráter era meramente assistencialista: combater a pobreza, desnutrição, a mortalidade infantil e até mesmo o abandono nas famosas rodas dos expostos ou rejeitados. Era necessário “atender” essas crianças, para suprir a necessidade do movimento capitalista da época que necessitava cada vez mais de mão de obra nas fábricas e indústrias que surgiam. Kuhlmann (2001, p.53) destaca que “[...] as questões sociais se sobressaiam aos aspectos pedagógicos”. Nesta época, a infância não era vista como um período de desenvolvimento e construção, as crianças eram tidas como mini adultos conforme descreve Àries (1981, p.14), até as roupas e trabalho eram os mesmos, assim a criança era, “[...] diferente do homem, mas apenas no tamanho e na força, enquanto as outras características permaneciam iguais. ”

A partir do final do século XX, no Brasil com as reformulações das leis educacionais e com os direitos e deveres das crianças propostos no Estatuto da Criança e Adolescente (ECA), pode-se observar uma preocupação com relação ao desenvolvimento psicomotor e cognitivo das crianças, assim as instituições que eram apenas assistencialistas passam a perceber a Educação Infantil como parte do desenvolvimento. Esta deixa de ter a finalidade meramente de “cuidar” das crianças, passando a ter um currículo próprio para a modalidade de ensino. O Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI) (2013), trouxe ampla discussão sobre esta fase de escolarização:

Olhar a criança como ser que já nasce pronto, ou que nasce vazio e carente dos elementos entendidos como necessários à vida adulta ou, ainda, a criança como sujeito conhecedor, cujo desenvolvimento se dá por sua própria iniciativa e capacidade de ação, foram, durante muito tempo, concepções amplamente aceitas na Educação Infantil até o surgimento das bases epistemológicas que fundamentam, atualmente, uma pedagogia para a infância. Os novos paradigmas englobam e transcendem a história, a antropologia, a sociologia e a própria psicologia resultando em uma perspectiva que define a criança como ser competente para interagir e produzir cultura no meio em que se encontra (BRASIL, 1998, p.13),

Com isso, não cabe achar que o primeiro contato com o mundo da alfabetização se dará em determinado período de escolaridade, pois soma-se a isso o fato de estarem expostas a estímulos do mundo letrado constantemente, seja através de desenhos infantis educativos, musicais, joguinhos, ou no manuseio do teclado de equipamentos como computadores, tablets e celulares, em que a criança começa a compreender a função social da escrita. De acordo com Ferreiro (1993, p.22),

As crianças são facilmente alfabetizáveis desde que descubram, através de contextos sociais funcionais, que a escrita é um objeto interessante que merece ser conhecido (como tantos outros objetos da realidade aos quais dedicam seus melhores esforços intelectuais).

A escola pode ter a tecnologia como uma importante ferramenta, para desenvolver raciocínio lógico, concentração e estimular os pequenos ao mundo da alfabetização, em que as crianças têm a oportunidade de colocar em jogo saberes anteriores e tornarem-se agentes de seu processo de alfabetização. Pois para que este processo aconteça, assim como outros conhecimentos também, a criança precisa perceber-se como parte integrante e assumir uma postura investigativa. Segundo Freire (1993, p.49), alfabetizar

> [...] é construir um conhecimento. Alfabetizar-se é adquirir uma língua através de um processo de construção do conhecimento com uma visão da realidade. A criança é o sujeito do processo educativo, não havendo dicotomia entre o aspecto cognitivo e afetivo, mas uma relação dinâmica, prazerosa, dirigida para o ato de conhecer o mundo.

Apresentar para as crianças especialmente durante o período de alfabetização, situações concretas e lúdicas, insere-as dentro do mundo do conhecimento de forma prazerosa. Os jogos e brincadeiras levam as crianças a construírem uma ponte entre o real e o imaginário, avançando na direção do conhecimento, pois geralmente apresentam-se de forma gradativa, em que a criança precisa avançar uma fase de cada vez. Assim como acontece no processo da aprendizagem, o que Paulo Freire descreve como "inquietação indagadora", distanciando da ideia de que a aprendizagem é algo automático ou natural, que se dá na simples repetição, mas sim indicando um processo de curiosidade e criatividade ativos e estimulados na criança. As brincadeiras e atividades lúdicas são tidas como uma forma de linguagem das crianças, segundo descrito no RCNEI, da Educação Infantil.

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o não brincar. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação esta implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica (Brasil, 1998, p.27).

A partir dos eixos estruturantes da Educação Infantil, que são as interações e as brincadeiras, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), estabelece seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar e Conhecer-se.

Os jogos e brincadeiras, tem o poder de oportunizar que as crianças se comuniquem, com o outro, consigo mesmo e com o contexto que estão inseridos. Através dos jogos, as crianças conseguem construir conceitos de respeito ao tempo, ao adversário, compreendem que não ganham sempre, e que isso é natural no contexto do dia a dia, desenvolvendo uma competência fundamental para a vida em sociedade. Pozas (2011, p.15) afirma que "brincar é uma das principais atividades da criança. É por meio da brincadeira que ela revive a realidade, constrói significados e os ressignifica momentos depois. Dessa forma, aprende, cria e se desenvolve em todos os aspectos".

Assim o ato de jogar e brincar não se resume apenas no momento em si, mas em uma construção pessoal e social da criança como indivíduo. A BNCC destaca que o brincar se torna fundamental, tanto para o aprendizado, como para o desenvolvimento da criança. Na brincadeira, a criança aprende de forma prazerosa,

através da socialização com as crianças e adultos e na participação de diversas experiências lúdicas. O brincar na BNCC, surge como abordagem vivencial a ser trabalhada de forma intencional e organizada pelo professor, já que a brincadeira é intercessora de aprendizagens significativas na Educação Infantil, presente na Habilidade (EF12EF01) que trata do experimentar, desfrutar, vivenciar e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

Entende-se que jogos e brincadeiras tem um poder muito abrangente em sala de aula, em todas as disciplinas, e sua importância vem sendo notada desde muito antes do salto que a tecnologia deu, quando trabalhava-se com blocos lógicos, quebra-cabeça, dominós, tangram, bingo, ábaco, entre outros, mas que tinham o mesmo objetivo de tornar lúdico o processo de construção do conhecimento nas diferentes áreas.

Como ressalta Vygotsky (1991, p.117) “[...] a brincadeira cria as zonas de desenvolvimento proximal e que estas proporcionam saltos qualitativos no desenvolvimento e na aprendizagem infantil”. Neste sentido, as práticas de alfabetização, necessita renovar-se para atender a demanda social e econômica inseridas neste novo paradigma que se apresenta à escola. Esta por sua vez precisa reinventar-se, e estar em constante busca para acompanhar o progresso tecnológico, mas sempre atenta a finalidade de levar a aprendizagem. Assim, “[...] o jogo somente tem validade se usado na hora certa e essa hora é determinada pelo caráter desafiador, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto” (ANTUNES, 2013, p.40).

É importante ressaltar que quando tratamos da alfabetização na Educação Infantil, estamos apresentando um processo natural e lúdico, respeitando o tempo de cada criança, destacando que esta foi capaz de reconhecer e diferenciar letras de números, atribuir som as letras e relacionar a algumas palavras, como seu nome por exemplo, para que posteriormente nas séries seguintes possa ler, interpretar e produzir textos.

3 SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Um projeto de trabalho que coloca os alunos como centro da aprendizagem de forma lúdica na Educação Infantil especialmente, apresentará resultados satisfatórios. As crianças aprendem brincando, levando-os a ter segurança durante todo o processo de construção da aprendizagem.

Assim a proposta da sequência didática teve como tema “O Aniversário do Senhor Alfabeto”. Esta atividade visou trabalhar de forma divertida a apresentação das 26 letras do alfabeto para a Educação Infantil e é baseado no livro: “O aniversário do Senhor Alfabeto” de Amir Piedade.

Objetivo Geral

Apresentar as letras do alfabeto e seu som de forma lúdica e prazerosa para a Educação Infantil.

Objetivos específicos

- Identificar as letras e a ordem do alfabeto;
- Relacionar letra ao som;
- Perceber as diferenças entre letras maiúsculas e minúsculas;
- Estimular o desenvolvimento de linguagem oral e escrita;
- Promover a socialização;
- Desenvolver noções de leitura de calendário;
- Perceber o uso dos numerais para medir o tempo: calendário;
- Discriminação auditiva e visual;

3.1 MATERIAIS UTILIZADOS

Para esta sequência didática foram utilizados, jogos confeccionados com material reciclável e materiais diversos, como: cartolinas, papel colorido, lápis de cor, canetinha, pincel, tinta, entre outros. Além de aparelho de TV, celular, tablet, notebook, pois são importantes ferramentas que a escola não deve deixar de inserir cada vez mais em seu cotidiano, tendo em vista que as crianças têm acesso em casa,

no entanto na maioria das vezes não direcionam de forma correta para a aprendizagem.

3.2 CAMPOS DE EXPERIÊNCIA DA BNCC

A seguir são destacados os possíveis campos de experiências e suas habilidades a serem trabalhados e desenvolvidos na sequência didática, com base na BNCC.

Campo de experiência: O Eu o Outro e o Nós

- Escuta e compreensão do outro;
- Linguagem como expressão de ideias e sentimentos: oral, gestual, corporal, gráfica e outras;
- Comunicação;
- Comunicação verbal, expressão de sentimentos e ideias;
- Sensações, emoções e percepções próprias e do outro;
- Linguagem oral e corporal;
- Relato: descrição do espaço, personagens e objetos;
- Expressão de sentimentos que vivencia e reconhece no outro;
- Escuta e compreensão do outro.

Campo de experiência: Corpo, gestos e movimentos

- Esquema corporal;
- Movimento: gestos, expressões faciais e mímicas;
- Órgãos dos sentidos e sensações;
- Linguagem musical, gestual e dramática;
- Linguagem oral;
- Produção de sons;
- Esquema corporal;
- Dança;
- Materiais e tecnologias para a produção da escrita;
- Representação gráfica e plástica: desenho, pintura, colagem, dobradura, escultura, etc.

Campo de experiência: Traços, sons, cores e formas

- Percepção e produção sonora;
- Audição e percepção musical;
- Movimento: expressão musical, dramática e corporal;
- Linguagem oral e expressão;
- Interpretação e compreensão de canções;
- Percepção e memória auditiva;
- Recursos tecnológicos e midiáticos que produzem e reproduzem músicas;
- Parâmetros do som: altura, intensidade, duração e timbre.

Campo de experiência: Escuta, fala, pensamento e imaginação

- Gêneros textuais;
- A língua portuguesa falada, suas diversas funções e usos sociais;
- Palavras e expressões da língua;
- Linguagem oral;
- Vocabulário;
- Registro gráfico como expressão de conhecimentos, ideias e sentimentos;
- Registros gráficos: desenhos, letras e números.
- Linguagem escrita, suas funções e usos sociais;
- Identificação do próprio nome e escrita;
- Reconhecimento dos nomes dos colegas;
- Sistema alfabético de representação da escrita e mecanismos de escrita;
- Relato: descrição do espaço, personagens e objetos.
- Consciência fonológica;
- Escrita e ilustração;
- Aspectos gráficos da escrita;
- Vocabulário;
- Diferentes usos e funções da escrita;
- Pseudoleitura;

- Interpretação e compreensão de textos;
- Sistema alfabético de representação da escrita e mecanismos de escrita;
- Literatura infantil: trama, cenários e personagens;
- Dramatização;
- Linguagem oral;
- A língua portuguesa falada, suas diversas funções e usos sociais;
- Gêneros discursivos orais, suas diferentes estruturas e tramas;
- Roteiro: personagens, trama, cenários;
- Materiais e tecnologias variadas para a produção da escrita: lápis, caneta, giz, computador e seus diferentes usos.

Campo de experiência: tempos, quantidades, relações e transformações

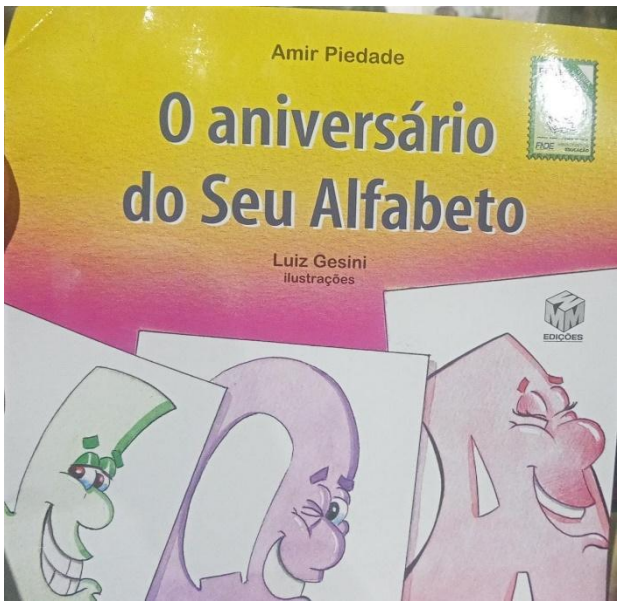
- Instrumentos para observação e experimentação;
- Organização de dados e informações em suas representações visuais;
- História e significado do nome próprio e dos colegas;
- Família;
- Recursos culturais e tecnológicos de medida de tempo;
- Sequência temporal nas narrativas orais e registros gráficos;
- Narrativa: coerência na fala e sequência de ideias;
- Vida, família, casa, moradia, bairro, escola;
- Contagem oral;
- Números e quantidades;
- Linguagem matemática;
- Identificação e utilização dos números no contexto social;
- Diferentes fontes de pesquisa;
- Manipulação, exploração e organização de objetos.

3.3 METODOLOGIA DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Esta sequência didática contou com 15 aulas, pois necessitou de tempo para que todos os alunos da turma levassem o Senhor Alfabeto para passar uma noite em sua casa.

Após levantamento com as famílias, foi verificado que todas possuíam celular com acesso à internet, então o primeiro momento foi criar o grupo de WhatsApp, para explicar aos pais o objetivo da sequência didática e enviar o arquivo em PDF do livro “O Aniversário do Senhor Alfabeto”, para que realizassem a leitura junto com seus filhos em casa, oportunizando assim às crianças perceberem as possibilidades que o celular tem, além dos joguinhos aos quais estão habituadas.

Cada aluno que levou o Senhor Alfabeto, deveria preparar para trazer um presente que começasse com a letra de seu nome e que pudesse ser anexado no cartaz do alfabeto da sala. Geralmente acompanhava nas sacolinhas de leitura um caderno para que os alunos fizessem o registro desta experiência. No entanto, neste projeto cada aluno com auxílio de sua família gravou um pequeno vídeo, que foi enviado por WhatsApp para a professora, todos os dias. Este vídeo foi apresentado à turma, em diferentes meios: TV, notebook, ou no próprio celular. Diariamente foram contados no calendário quantos dias faltavam para a festa do Senhor Alfabeto.



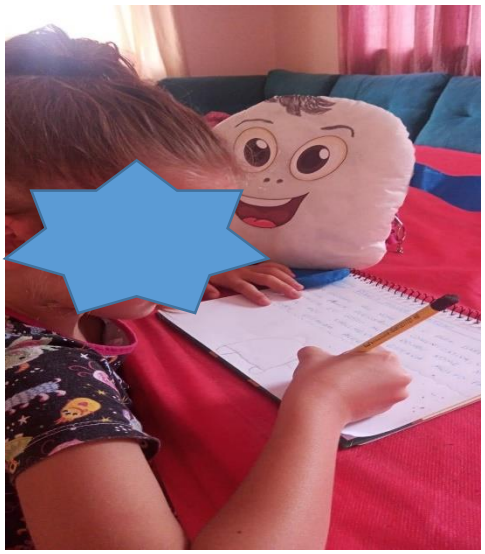
Fonte: Autoras, 2022.

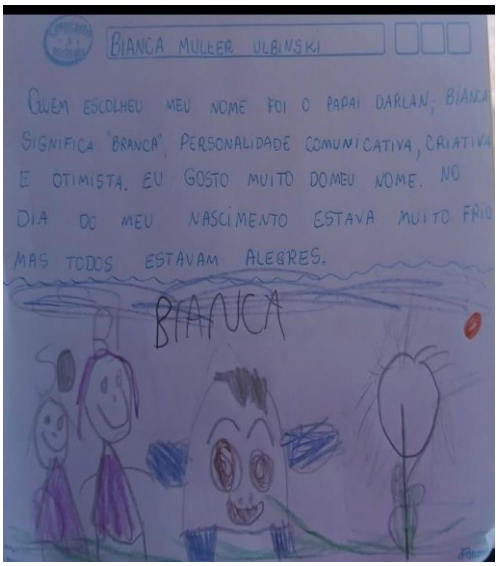
1º dia: Foi apresentado aos alunos o mascote: Senhor Alfabeto (boneco confeccionado em tecido para esta ocasião, baseado na ilustração do livro). Em roda de conversa explicou-se para os alunos que o mascote iria na casa de todos eles, fazendo um convite para seu aniversário, por isso o mesmo teria uma maleta, na qual contém o livro: “O aniversário do Senhor Alfabeto” de Amir Piedade, e um convite de

aniversário. Dentro da maleta do Senhor Alfabeto constaria as instruções, para a família sobre a sequência didática.

Fonte: Autoras, 2022.

Tarefa de casa: os alunos deveriam pesquisar com suas famílias o dia e mês de seu nascimento, e registrar em uma ficha que foi disponibilizada pelo professor.





Fonte: Autoras, 2022.

Nessa atividade foram explorados os seguintes campos de experiências:

O Eu o Outro e o Nós

- Escuta e compreensão do outro;
- Comunicação;

- Comunicação verbal, expressão de sentimentos e ideias;

Escuta, fala, pensamento e imaginação

- Registro gráfico como expressão de conhecimentos, ideias e sentimentos;
- Registros gráficos: desenhos, letras e números.
- Linguagem escrita, suas funções e usos sociais;
- Identificação do próprio nome e escrita

Campo de experiência: tempos, quantidades, relações e transformações

- Instrumentos para observação e experimentação;
- Organização de dados e informações em suas representações visuais;
- História e significado do nome próprio e dos colegas;
- Família;

2º dia: A aula iniciou com o colega que levou o mascote e sua maleta, contando como foi a experiência de receber a visita do Senhor Alfabeto, apresentando seu vídeo. Em seguida, junto com o professor, os alunos construíram o cartaz dos aniversariantes da turma com as fichas que levaram para pesquisar em casa sobre sua data de nascimento.

Fonte: Autoras, 2022.

Nessa atividade foram explorados os seguintes campos de experiências:

Campo de experiência: O Eu o Outro e o Nós

- Escuta e compreensão do outro;
- Linguagem como expressão de ideias e sentimentos: oral, gestual, corporal, gráfica e outras;
- Comunicação;
- Comunicação verbal, expressão de sentimentos e ideias;
- Sensações, emoções e percepções próprias e do outro;
- Linguagem oral e corporal;

3º dia: A aula sempre iniciava com o relato do colega que levou o mascote para sua casa, e seu vídeo. Em seguida, ouviram a música do alfabeto (Aquarela Kids), disponível em: *https://youtu.be/VgUAWAX5dcI*, acompanhando no *YouTub*e pela TV, cantaram várias vezes, explorando ritmo, expressão facial, entonação. Em seguida, os alunos foram agrupados em trios, para que trabalhassem com o alfabeto móvel a sequência das letras descrita na música.

Nessa atividade foram explorados os seguintes campos de experiências:

Tempos, quantidades, relações e transformações

- Organização de dados e informações em suas representações visuais;

Traços, sons, cores e formas

- Percepção e produção sonora;

4º dia: Receberam o mascote e ouviram o relato do colega que o levou para casa. Neste dia, foi apresentado às crianças o calendário, com os doze meses do ano, marcando cada mês com uma figura para facilitar a memorização. Trabalhou-se oralmente sobre o mês que cada criança faz aniversário, o mês que estamos, e o mês do aniversário do Senhor Alfabeto. Em seguida, dividiu-se a turma em quartetos, distribuindo fichas com o nome dos meses do ano, e a respectiva figura que estava no calendário para que os alunos brincassem de jogo da memória. Orientou-se sobre as regras.

Tarefa de casa: cada criança recebeu uma ficha para pesquisar como foi o dia de seu nascimento para sua família, o adulto foi o escriba, a criança representou com desenho.

Nessa atividade foram explorados os seguintes campos de experiências:

O Eu o Outro e o Nós

- Comunicação verbal, expressão de sentimentos e ideias;

Corpo, gestos e movimentos

- Linguagem oral;
- Materiais e tecnologias para a produção da escrita;

Escuta, fala, pensamento e imaginação

- A língua portuguesa falada, suas diversas funções e usos sociais;

5º dia: Receberam o mascote e ouviram o relato do colega que o levou para casa. Neste dia, socializou-se a tarefa de casa através dos relatos dos alunos, em seguida foi montado um painel que ficou exposto na sala de aula. Foi proposto aos alunos um boliche com garrafas pet identificadas com o mês do ano e a figura que o representa. A cada rodada do boliche os alunos organizavam os meses do ano em sequência, com fichas no quadro da sala de aula.

Fonte: Autoras, 2022.

Nessa atividade foram explorados os seguintes campos de experiências:

Corpo, gestos e movimentos

- Esquema corporal;

Traços, sons, cores e formas

- Movimento: expressão musical, dramática e corporal;

6º dia: Receberam o mascote e ouviram o relato do colega que o levou para casa. Neste dia, a atividade foi um circuito desenhado no chão com giz pela professora, o qual foi dividido em quadrados, em cada quadrado teria uma letra do alfabeto. A professora deu os comandos, para que todos os alunos pulassem todo o circuito com o pé direito, depois com o pé esquerdo, e depois com os dois pés. Quando a criança desequilibrasse, a professora analisou em qual letra a mesma parou, esta deveria ir até o alfabeto móvel e procurar a letrinha, incentivando a conversa sobre tal letra: tem algum colega que o nome começa com esta letra? Objeto? Nome de animais, dentre outras perguntas, levando os alunos a fazerem associações sobre as letras do alfabeto.

Fonte: Autoras, 2022.

Tarefa de casa: foi pesquisado com os pais como estava o dia de seu nascimento: sol, chuva, frio, calor, etc.

Nessa atividade foram explorados os seguintes campos de experiências:

O Eu o Outro e o Nós

- Linguagem oral e corporal;

Tempos, quantidades, relações e transformações

- Organização de dados e informações em suas representações visuais;

7º dia: Receberam o mascote e ouviram o relato do colega que o levou para casa Foi socializada a tarefa de casa, destacando através de desenhos as estações do ano no calendário, conversando com os alunos em qual estação o seu mês de aniversário estaria. Em seguida, foi contado quantos dias faltavam para a festa do Senhor Alfabeto. Além disso, foram feitas conversas entre as crianças sobre a festa do mascote, fazendo lista, em que a professora foi a escriba do que precisa organizar: alimentos, balões, decoração, etc.

Tarefa de casa: Foi pesquisado com a família o que poderiam contribuir para a festa do Senhor Alfabeto, em relação à alimentos, balões, decoração, etc.

Nessa atividade foram explorados os seguintes campos de experiências:

Campo de experiência: tempos, quantidades, relações e transformações

- Instrumentos para observação e experimentação;
- Contagem oral;
- Números e quantidades;
- Linguagem matemática;

8º dia: Receberam o mascote e ouviram o relato do colega que o levou para casa. Foi socializada a tarefa de casa sobre oralidade. Neste dia, distribuiu-se fichas das comidas apontadas pelas crianças que deveriam ter na festa do Senhor Alfabeto. Construiu-se um gráfico com as crianças sobre suas preferências com relação aos alimentos da festa. A professora colocou no chão um papel grande e ao chamar as crianças, elas vinham procurar as fichas com a foto dos alimentos: bolo, brigadeiro, salgadinhos, entre outros e seguiam a orientação da professora para colar e assim montar o gráfico.

Nessa atividade foram explorados os seguintes campos de experiências:

REVISTA CIENTÍFICA INTERDISCIPLINAR DO CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPO REAL
VOLUME 13, NÚMERO 01, 2023
ISSN 2178-2768

O Eu o Outro e o Nós

- Escuta e compreensão do outro;
- Comunicação;

Corpo, gestos e movimentos

- Órgãos dos sentidos e sensações;

9º dia: Receberam o mascote e ouviram o relato do colega que o levou para casa. Neste dia, foi assistido o vídeo no *YouTube,* Alimentação Saudável, da Coleção Miau, disponível em: https://youtu.be/UfdT8IcASTw. Foi ouvido das crianças o que elas sabiam sobre alimentação saudável, o que gostavam de comer, o que deveriam comer diariamente, etc. Distribuiu-se as fichas com fotos dos alimentos e construiu-se coletivamente uma pirâmide nutricional, destacando que alimentos como os da festa do Senhor Alfabeto deveriam ser consumidos apenas de vez em quando.

Nessa atividade foram explorados os seguintes campos de experiências:

Traços, sons, cores e formas

- Percepção e produção sonora;
- Audição e percepção musical;
- Interpretação e compreensão de canções;
- Percepção e memória auditiva;
- Recursos tecnológicos e midiáticos que produzem e reproduzem músicas;

10º dia: Receberam o mascote e ouviram o relato do colega que o levou para casa. Neste dia, foi contado no calendário quantos dias faltavam para a festa. Foi realizado também, um bingo com os elementos que estariam presentes na festa do senhor Alfabeto. As cartelas tinham fotos de brigadeiro, bolos, salgadinhos, balões, pirulitos, sucos, mas também de alimentos saudáveis, e a professora conduziu o bingo conforme as regras explicadas.

Nessa atividade foram explorados os seguintes campos de experiências:

Tempos, quantidades, relações e transformações

- Contagem oral;
- Números e quantidades;
- Linguagem matemática;

- Manipulação, exploração e organização de objetos.

11º dia: Receberam o mascote e ouviram o relato do colega que o levou para casa. Neste dia foi feito um quebra-cabeça a partir de fotos dos elementos que fariam parte da festa do Senhor Alfabeto. Em grupos as crianças montaram e trocaram entre si.

Nessa atividade foram explorados os seguintes campos de experiências:

Traços, sons, cores e formas

- Percepção e memória auditiva;

Tempos, quantidades, relações e transformações

- Manipulação, exploração e organização de objetos.

12º dia: Receberam o mascote e ouviram o relato do colega que o levou para casa. Em roda, a professora explicou para os alunos que precisavam escolher as músicas para a festa de aniversário do Senhor Alfabeto. A professora promoveu a conversa entre os alunos, ouvindo a opinião dos mesmos, e fazendo busca no *YouTube* para que todos ouvissem a música e aprovassem ou não, podendo deixar que os alunos fizessem a pesquisa através do comando de voz no *Google*.

Nessa atividade foram explorados os seguintes campos de experiências:

Campo de experiência: O Eu o Outro e o Nós

- Escuta e compreensão do outro;
- Comunicação verbal, expressão de sentimentos e ideias;

Traços, sons, cores e formas

- Recursos tecnológicos e midiáticos que produzem e reproduzem músicas;
- Parâmetros do som: altura, intensidade, duração e timbre.

13º dia: Receberam o mascote e ouviram o relato do colega que o levou para casa. Nesta ocasião, os alunos definiram o tema da festa do Senhor Alfabeto, em conversa mediada pelo professor e confeccionaram convites para a equipe escolar, em que a professora foi a escriba dos alunos, mas eles que decoraram, recortaram, coloriram e definiram quem convidariam.

Nessa atividade foram explorados os seguintes campos de experiências:

Corpo, gestos e movimentos

- Representação gráfica e plástica: desenho, pintura, colagem, dobradura, escultura, etc.

Escuta, fala, pensamento e imaginação

- Registros gráficos: desenhos, letras e números.

Tempos, quantidades, relações e transformações

- Instrumentos para observação e experimentação;
- Manipulação, exploração e organização de objetos.

14º dia: Receberam o mascote e ouviram o relato do colega que o levou para casa. Confeccionou-se dobraduras de chapeuzinho para a festa de aniversário. Os alunos coloriram, recortaram, decoraram e entregaram os convites da festa para a equipe escolar, explicando sobre como seria a festa.

Fonte: Autoras, 2022.

Nessa atividade foram explorados os seguintes campos de experiências:

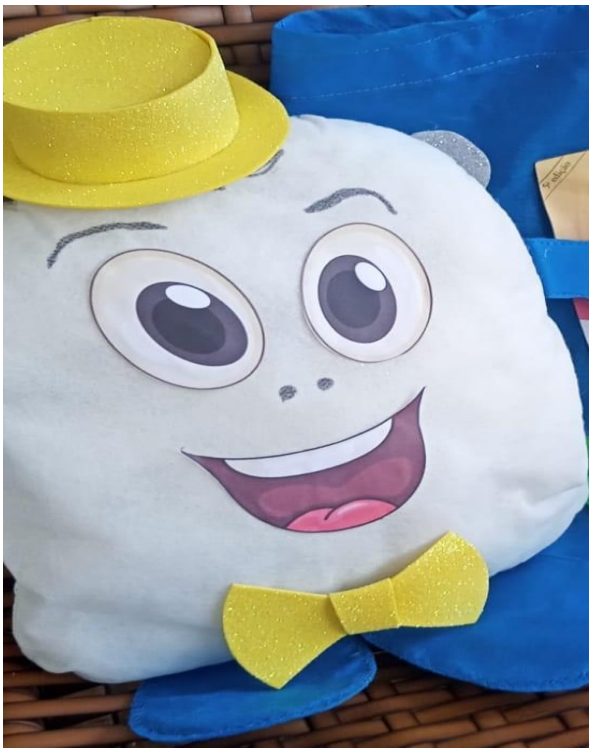
O Eu o Outro e o Nós

- Linguagem como expressão de ideias e sentimentos: oral, gestual, corporal, gráfica e outras;
- Comunicação;
- Comunicação verbal, expressão de sentimentos e ideias;
- Sensações, emoções e percepções próprias e do outro;
- Relato: descrição do espaço, personagens e objetos;

- Expressão de sentimentos que vivencia e reconhece no outro;
- Escuta e compreensão do outro.

15º dia: Receberam o mascote e ouviram o relato do colega que o levou para casa. Neste dia os alunos recortaram e decoraram a sala para a festa do senhor Alfabeto.

16º dia: A festa! Neste dia o mascote recebeu roupa especial: uma cartola e uma gravata. A festa aconteceu conforme planejado. Os alunos trouxeram os presentes, que ao serem abertos, o professor foi colocando no quadro do alfabeto que ficou exposto durante todo o ano na sala de aula.



Fonte: Autoras, 2022.

Avaliação

A avaliação foi contínua e progressiva durante o processo de realização das atividades. Foram observados aspectos individuais de cada aluno, seus avanços e progressos, assim como suas dificuldades, pois cada criança tem suas particularidades no modo de pensar, sentir e agir e assim apropriar-se dos conteúdos propostos para a série idade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante o exposto, é possível destacar que um ambiente acolhedor, que traga segurança para as crianças tornarem-se ativas em seu processo de aprendizagem, é o primeiro passo para desenvolver qualquer atividade, especialmente na Educação Infantil.

Através da sequência didática baseada no livro de Amir Piedade: “O aniversário do Senhor Alfabeto”, pode-se observar o entusiasmo que os alunos demonstravam ao desenvolver as atividades, pois eram parte do processo e percebiam as etapas a serem desenvolvidas em cada nível da atividade. Soma-se a isso, o uso de ferramentas como o celular em sala de aula, que ainda é uma novidade para os alunos e suas famílias o caráter pedagógico deste objeto, pois é utilizado com as crianças meramente para entretenimento.

Percebemos que neste momento que a educação vivencia de pós pandemia (*COVID-19*), em que as crianças ficaram um longo período em casa, e mais do que nunca utilizaram os meios digitais tanto para aprendizagem através de aulas *online*, como para distração, a escola necessita atualizar-se e adequar o currículo as ferramentas tecnológicas, para tornar-se interessante a esta geração, que chega encharcada de informações digitais. No entanto, apresenta dificuldades em socializar-se e relacionar-se com os colegas, assim como desenvolver atividades físicas de coordenação motora, ritmo e lateralidade.

A ludicidade garante situações de aprendizagem em que as crianças trocam experiências entre si, tem a possibilidade de compreender e respeitar os diferentes pontos de vista do colega, aceitar suas limitações e construir conhecimento através da interação. Esses conceitos básicos que a Educação Infantil oportuniza pela socialização são suporte para o desenvolvimento de novos conceitos inclusive na fase adulta.

Além disso, as atividades lúdicas proporcionam a possibilidade de desenvolvimento físico e motor de cada criança. Através de brincadeiras que valorizam a expressão corporal, movimento, equilíbrio, ritmo, lateralidade, entre

outros. Onde as crianças brincando desenvolvem habilidades que refletirá em saúde para seu corpo e apropriação de futuros conceitos.

Pode-se afirmar que o lúdico favorece o desenvolvimento da linguagem, da criatividade, raciocínio lógico e da apropriação de conhecimentos e novos conceitos por parte das crianças. No entanto, o educador necessita de iniciativa e criatividade, para tornar este processo marcante na vida de seus educandos, utilizando as ferramentas disponíveis dentro da realidade que sua escola está inserida, sempre tendo o propósito de ir além do básico na construção de conhecimento com seus alunos, inserindo a tecnologia e os jogos cada vez mais em seu planejamento.

Neste sentido, a criança tem a possibilidade de desenvolvimento em todas as áreas: social, afetiva e motora, oportunizando que a aprendizagem aconteça, especialmente quando refere-se ao processo de alfabetização, que é uma construção contínua durante vários anos da vida escolar da criança. A organização em sequência didática das atividades, facilita inclusive o processo de avaliação do educando, uma vez que na educação infantil este processo é diário através da observação do educador, que terá clareza com relação aos objetivos pretendidos em cada fase.

Tendo em mente tais pressupostos, é possível fazer uma avaliação positiva da sequência didática desenvolvida baseada no livro “O Aniversário do Senhor Alfabeto”, pois as crianças tornaram-se protagonistas em seu processo de aprendizagem, demonstrando empolgação e entusiasmo a cada etapa desenvolvida. Cabe destacar ainda, que a pratica da sacolinha de leitura é algo bastante comum na Educação Infantil, no entanto envolver o uso da tecnologia foi uma experiência desafiadora, que provou sua eficácia ao longo do processo. A participação da família, também evidenciou que a atividade foi além dos muros da escola e aproximou os pais na construção do conhecimento de seus filhos, gerando segurança para estes.

REFERÊNCIAS

ANTUNES,.C.. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 19. ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

ÁRIES, P.. **História social da criança e da família.** 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei 8.069/90. São Paulo, Atlas, 1991.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasilia, 1998.

BRASIL.**Lei de Diretrizes e bases da Educação Nacion**al, LDB. 9.394/1996.

BRASIL. **Lei nº 12.796, de 4 de abril de 2013.** Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Diário Oficial da União. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/lei/l12796.htm>. Acessado em: 26 out. 2022.

CARDOSO, M.C. **Baú de Memorias**: representações de ludicidade de professores de Educação Infantil/Programa Pós Graduação-Mestrado em educação/FACED/UFBA – 2008.170 f

FERREIRO, E. **Com todas as letras**. São Paulo: Cortez, 1993

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 13. ed. Paz e Terra: Rio de Janeiro, 1983.

G1. GLOBO. **Analfabetismo funcional atinge 29% da população brasileira**. 2022. Disponível em: https://g1.globo.com/sc/santa-catarina/especial-publicitario/prefeitura-municipal-de-jaragua-do-sul/viver-jaragua/noticia/2021/11/12/analfabetismo-funcional-atinge-29percent-da-populacao-brasileira.ghtml Acessado em: 30 out 2022.

KUHLMANN JR. M.. **Infância e Educação Infantil: uma abordagem histórica.** 2° ed. Porto Alegre : Mediação 2001.

POZAS, D. **Criança que brinca mais aprende mais: a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento cognitivo infantil**. Rio de Janeiro: Senac, 2011.

VIGOTSKI, L.S. **A formação social da mente**. 6° ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZABALA, A. **A função social do ensino e a concepção sobre os processos de aprendizagem: instrumentos de análise**. In:_____. A prática educativa: como ensinar. Porto Alegre, RS: Artmed, 1998.

propagare
REVISTA CIENTÍFICA INTERDISCIPLINAR DO CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPO REAL
VOLUME 13, NÚMERO 01, 2023
ISSN 2178-2768

CONTOS E HISTÓRIAS: UMA ABORDAGEM UTILIZANDO METODOLOGIAS ATIVA

Elizete Trento de Oliveira
Francieli Pires
Luana Pires Pinheiro

RESUMO: O presente trabalho aborda a riqueza de proporcionar ao aluno conhecimento de leitura e escrita como ferramentas de ensino e aprendizagem, por meio de contação de histórias na alfabetização. Neste ambiente o docente utiliza como ferramenta uma sequência didática de atividades, ela auxilia no planejamento, otimiza o tempo e articula diferentes práticas, beneficiando os alunos no seu aprendizado. Com o avanço da tecnologia, tornaram-se necessárias diversas mudanças nos paradigmas de compreensão do mundo, o ser humano deixou de ler exclusivamente os conteúdos registrados no papel e passou a consumir informação em telas, como *smartphones* e computadores. Assim, o uso das tecnologias vem conquistando espaço e levanta diversas discussões no campo da educação. O referido artigo tem intuito de expor ao leitor através de uma abordagem teórica fundamentada em livros e artigos correspondentes, a fim de contextualizar o uso das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem. Para isso, foram utilizados contos e atividades correlacionadas integrando leitura e escrita, em especial no ensino da educação infantil de forma prática. Com a observação direta do comportamento dos alunos, diante das atividades propostas e da utilização dos recursos e habilidades práticas socioculturais de leitura e de escrita por parte do professor, analisando ambas as práticas dentro do ambiente escolar.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Infantil. Sequências Didáticas. Tecnologia. Contos.

1 INTRODUÇÃO

O docente nos dias atuais se depara com um grande desafio, realizar um planejamento de ensino capaz de proporcionar aos alunos a aprendizagem de forma interativa e ao mesmo tempo eficaz. Inúmeros são os materiais de apoio para o enfrentamento deste desafio e o uso das tecnologias é um exemplo de ferramentas para otimização do tempo.

O tempo é um fator de peso na instituição escolar: sempre é escasso em relação à quantidade de conteúdos fixados no programa, nunca é suficiente para comunicar às crianças tudo o que desejaríamos ensinar-lhes em cada ano escolar; e a constatação não poderia ser mais realista. (Lerner, 2002, p. 128).

Neste contexto, cabe ao professor se ater às ferramentas metodológicas variadas para conseguir cumprir seu planejamento escolar, fazendo uso das sequências didáticas de atividades, pois, elas auxiliam no planejamento do professor e na realização das atividades. Ao executá-las em sala de aula o docente traz para o ambiente escolar e sua prática pedagógica, possibilidades mais eficazes de aplicação de conteúdos e atividades.

A globalização trouxe ao setor educacional uma diversidade de inovações das ferramentas de informações, proporcionando aos envolvidos metodologias de conhecimento diferenciadas, tendo como protagonistas outras vivências e novas pessoas. Na França em meados de 1980 surgiram as sequências didáticas, mas somente na década de 90 elas chegaram ao território brasileiro, através da tecnologia na educação pelo uso da internet. (Amaral e Glagliardi, 2015).

A sequência começa pela definição do que é preciso trabalhar a fim de desenvolver as capacidades de linguagem, raciocínio, leitura, oralidade, etc., dos alunos que se apropriam dos instrumentos de linguagem próprios ao conteúdo trabalhado. (Dolz e Schneuwly, 2004, p. 09).

Diante deste contexto, a tecnologia tem auxiliado os docentes nessa tarefa de ensino e aprendizagem, com muitas possibilidades interativas que proporcionam o aumento de interesse dos alunos, desenvolvendo a interação e inovando as ferramentas de ensino. A sociedade designa a escola a alfabetização de seus filhos, porém a mesma vai além disso, pois seu objetivo é mais profundo. A escola forma seres humanos leitores e competentes que dão sentido as ações da leitura e escrita, formando cidadãos letrados e alfabetizados.

Com o advento da tecnologia o ambiente escolar também se adaptou trazendo para as escolas computadores e *smartphones* que auxiliaram neste processo de ensino e aprendizagem da alfabetização e letramento. A educação infantil na era das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) se adquire preferencialmente por conhecimentos abertos, emergentes, em fluxos contínuos, não lineares, com objetivos propostos, tendo coerência de uma educação singular, se adaptando e levando em consideração a cultura de seus alunos considerados contemporâneos. (Lévy, 1999).

Para o desenvolvimento da aprendizagem autônoma e significativa, o discente necessita do acompanhamento individual do docente e ao mesmo tempo dos seus colegas na socialização, interação e realização de atividades propostas. Pois, é através das trocas que as competências e habilidades são adquiridas e isso também acontece quando são utilizadas atividades baseadas recursos tecnológicos. A escola busca cada vez mais proporcionar aos alunos metodologias de aprendizado de forma integral, com aspectos humanos, éticos e afetivos, para o desenvolvimento de

pessoas capazes de adquirir e manter suas habilidades, se adaptando ao meio em que vivem.

O mapeamento do trabalho pedagógico tem em seu contexto o planejamento, a organização do espaço e do tempo, desencadeando uma rotina com seus ambientes de aprendizado. Eles estão ligados à interação mútua, por meio desta interação revela-se o grau de autonomia do aluno na escolha das ferramentas que mais está habituado.

A jornada de trabalho pedagógico desenvolvida pelos professores, se dá por meio de uma rotina, pois a mesma compõe momentos diversos. Nestes momentos é possível citar os que apresentam atividades permanentes que fazem parte do cotidiano do aluno e as atividades eventuais. O momento da rotina pedagógica comporta atividades planejadas, por meio de inúmeras modalidades organizativas como por exemplo, atividades permanentes, projetos e sequências didáticas. (Andrade e Guimarães, 2009).

O artigo em questão apresenta como objetivos contextualizar a alfabetização, as técnicas pedagógicas de narração, interação, socialização, memorização e tentativa de leitura e escrita, que são utilizadas em sala de aula, baseando-se na aprendizagem de contos. Ainda ressaltando o processo de inserção de conteúdos através do uso das tecnologias existentes no ensino da educação infantil, elencando os resultados advindos de sua aplicabilidade.

Torna-se necessário permear os conteúdos componentes neste contexto da alfabetização e letramento, tais como a oralidade, leitura, escrita, movimento corporal, concentração, articulação fonética nas suas definições e aplicações. Assim, ressalta-se a importância de expor as sequências didáticas de atividades, as tecnologias e o uso de contos e histórias no ambiente escolar e na práxis do processo educacional.

Assim, possibilitando ao aluno manipular os materiais pedagógicos impressos, como histórias, ilustrações, exercícios de escrita, etc., além disso, explorar o conteúdo por meio de jogos on-line. Na sequência do trabalho foi definida a metodologia da sequência didática, posteriormente serão confrontados os dados coletados através da observação da aplicabilidade da sequência didática durante as aulas, analisando as atividades repassadas aos alunos, verificando a interação e a inserção coerente da TDICs no ambiente educacional.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A sociedade delega ao ambiente escolar a função de prover conhecimentos e valores através da arte de ensinar. Para a efetivação da aprendizagem pelo aluno, o ensino é dividido em etapas, na maioria das vezes essa separação é feita em currículos lineares, rígidos, estáticos, sequenciais, segmentados e disciplinares.

Quanto à tarefa de letrar o ser humano, há diversas discussões que giram em volta das práticas da escrita e da leitura, permeando contextos sociais, distinguindo o uso do papel da diferenciação do letramento, da alfabetização e a sua importância dada pela escola. Atualmente esta tarefa é discutida de forma ampla e aberta, de maneira profunda formando base de estudos com subcategorias de letramento e alfabetização. Um exemplo são as tecnologias, envolvidas na sociedade pós-moderna devido ao avanço das tecnologias de comunicação eletrônica. (SOARES, 2002).

Torna-se necessário que o aluno tenha condições e possibilidades para o desenvolvimento de competências básicas, lhe permitindo aprender e construir seu próprio conhecimento. A aprendizagem necessita estar voltada para uma perspectiva colaborativa, articulando ações na busca de interesses comuns e contextualizada, considerando a realidade em que o aluno está inserido, para que tenha significado.

Segundo Kleiman (1995, p. 19) “O letramento é um conjunto de práticas sociais usando a escrita enquanto sistema simbológico e enquanto tecnologia, em situações e objetivos específicos”, a conceituação definida pela autora deixa claro que o letramento a partir da aplicação de uma sequência didática, possui aspecto sócio-histórico, agregando as práticas e relações com eventos do uso da escrita e da leitura. Desta forma, o grande desafio das escolas e demais instituições de ensino na atualidade, consiste em desenvolver o ensino com atividades pedagógicas que contenham base nessas competências e habilidades. Para isso é ofertado ao aluno as condições necessárias para ser protagonista na construção dos seus conhecimentos.

Prensky (2001, p. 28) ressalta que “O letramento digital surgiu no final do século XX e início do século XXI, possibilitando não só escrever, mas realizar a leitura e a interpretação de hipertextos on-line, interagindo assim via TDICs”. As tecnologias digitais de comunicação e informação (TDICs) têm avançado velozmente, e estão

sendo utilizadas cada vez mais em práticas sociais de leitura e escrita, materiais que antes eram impressos agora podem ser consultados em ambiente digital.

Inúmeros são os meios utilizados para o acesso ao ambiente digital, cada vez mais os alunos estão familiarizados com o uso destas ferramentas. Assim, é necessário que o professor tenha algumas habilidades tecnológicas para mediar o uso delas, além disso cabe a escola ampliação de sua estrutura para oferecer qualidade de acesso a esses meios. Este acesso contribui com os saberes e conhecimentos durante o aprendizado do aluno, trazendo a abordagem dos conteúdos de maneira atrativa, buscando alcançar a compreensão dos conteúdos trabalhados.

O ser humano está rodeado de computadores, caixas eletrônicos, celulares, tablets, conectados ou não a internet, sendo esses instrumentos essenciais para muitas ações da pós-modernidade, período este que compõem aspectos, como a prospecção do uso das mídias eletrônicas, que envolvem transformações sociais e culturais e tecnológicas, que exige a prática da leitura e da escrita para executar de maneira correta. (Silva, 2000).

No ambiente escolar o letramento digital está aos poucos sendo inserido, entretanto o uso das tecnologias está cada vez mais frequente. Isso possibilita melhorias na mediação do ensino, na aquisição dos conhecimentos e habilidades, pois, estas ações prendem a atenção das crianças a partir do uso de imagens, sons e jogos on-line, por exemplo.

No ambiente virtual as informações se multiplicam a cada minuto, surgem novas formas de interação e novas textualidades, hipergêneros (constituição dos processos de mediação, ancoragem e agrupamento ordenados dos gêneros), iconotextos (textos que podem constar signos que mantém seu significado, ou elementos linguísticos, sendo representados por textos verbais), ambos têm acesso disponível através de sites de buscas. A interação entre autor e leitor modifica-se na internet, pois, no ato da leitura dos hipertextos, o leitor torna-se coautor e outras vezes autor por um processo de apropriação seletiva de montagem do texto virtual em sua mente. Isso porque há na internet uma diversidade de hipertextos e a possibilidade de criação de outros. (Meyer, 2020).

O ambiente escolar é o mais importante agente de letramento, pois se preocupa em envolver diversos itens como: prática social, alfabetização, processo de aquisição

de códigos, alfabeto numérico, entre outros. Este processo é concebido em termos de uma competência individual, necessária para o êxito e a promoção escolar, considerando a amplicidade do meio educacional e todos os seus fatores que o compõem. O ensino ocorre com o passar do tempo a partir de adaptações, e se reinventa a cada dia, com novas teorias e métodos que se complementam. (Kleiman, 1995).

A tecnologia de informação e comunicação está cada vez mais no cotidiano das pessoas, auxiliando na sua socialização ou no trabalho e tornando-se fundamental. Contudo, vale ressaltar que a educação na atualidade reconhece a presença das tecnologias, que as mesmas exigem um novo comportamento e um novo pensamento, tanto dos professores quanto dos alunos**.** (Oliveira, 2007).

Na internet há um vasto campo de informações, portanto, é necessário filtrar para saber como utilizar os conhecimentos benéficos, para o desenvolvimento e crescimento como cidadão crítico e ativo na sociedade, além disso identificar os perigos que permeiam a vida. Assim, é importante que a escola alerte seus alunos sobre a violência, agressividade, abuso entre tantas outras formas de exploração e manipulação inseridos nestes ambientes virtuais.

As potencialidades positivas das tecnologias para a educação, exercem função social e cultural, acredita-se que seja necessária uma reflexão dessa nova era tecnológica, uma vez que as crianças estão tendo acesso cada vez mais cedo. Vivemos na era da transformação digital, acesso aos meios tecnológicos e de comunicação pelas redes sociais, ter o domínio dessas ferramentas tecnológicas se faz necessário, pois, a modernidade exige adequação e a habilidade de manuseio é imprescindível, tanto para o conhecimento pessoal, quanto ao repasse das atividades a serem desenvolvidas no ambiente escolar.

As familiarizações com a escrita e a leitura dos textos on-line que podem ser encontrados em multimodalidades de transmissão possibilitam a compreensão dos alunos e dos professores em relação às mensagens utilizadas da linguagem verbal que são as palavras e a não verbal que são as imagens, cores, sons etc. (Pereira, 2005, p.17).

A formalização dos saberes a partir do uso das tecnologias, traz perspectivas de modos virtuais sobre a troca de conhecimentos, entre indivíduos e a comunidade

escolar ou não que estão inseridos. Para os alunos identificados como nativos digitais, a introdução de tarefas com uso das tecnologias, faz com que eles se atenham a aula trazendo-os com a atenção devida para as explicações e explanação do que lhes é proposto, de forma a dinamizar o conhecimento ali repassado. A utilização das TDIC pela população escolar, estabelece uma comunicação em tempo real, a mesma incentiva a prática das produções multimodais e da leitura interativa. Esta prática proporciona a inserção de suportes tecnológicos na aprendizagem e em consequência, oportuniza novas maneiras de aprender e interagir. São multitarefas e não tem paciência de sentar se em uma sala de aula de frente ao professor e ficar por um período longo, atenta a explanação do mesmo. (Negreiros e Ferreira, 2021).

Cabe ao docente contextualizar seu ensino a realidade atual, alterando seus métodos, culturas ampliando a utilização das TDICs. É importante ressaltar a necessidade de formação dos professores e conscientização dos alunos, quanto aos métodos utilizados tendo mais dinâmicas participativas, descentralizando assim a figura do professor e dando maior autonomia na escolha de interesses de cada aprendiz.

Ao aplicar o uso de ferramentas tecnológicas dentro de uma sequência didática no ambiente escolar, o docente garante o repasse da teoria e em consequência a visualização da prática pelos alunos. A televisão, os computadores, entre outros materiais, são mecanismos que auxiliam o professor a desenvolver a narração ou apresentação de histórias e contos com dinamismo, contribuindo na atenção do aluno por meio das imagens, cores, som, etc.

Diante das alternativas propostas para o ensino e aprendizagem na educação infantil com o advento da tecnologia, o uso de uma sequência didática favorece o planejamento escolar, tendo como foco a eficiência da atividade para o aluno. Ela é uma forma de fazer ligação entre um problema enfrentando, com o uso da tecnologia possibilitando uma solução eficiente da transmissão do conhecimento, com conteúdo de fácil replicação e despertando nos discentes o interesse do aprendizado.

O grande desafio do docente na atual realidade, consiste em desenvolver o ensino e aprendizagem com atividades pedagógicas tendo como base a ferramenta sequencial, que compreende habilidades e competências e oferece ao discente a condição de ser o construtor de seu próprio conhecimento, trazendo ao professor o

foco exclusivo das práticas, representando assim uma perspectiva nova ao padrão de ensino tradicional. Um método muito utilizado no ambiente escolar é a contação de histórias e dos contos infantis, a utilização do lúdico deixa o aluno atuar livremente, utilizando e instigando a sua imaginação, melhorando sua oralidade e escrita para que possa recriar sua própria história ou conto a partir do que ouviu ou visualizou.

Ao contar uma história o professor utiliza métodos diversificados, como por exemplo, a utilização de gestos, a variação da voz, e o entoar das palavras, nesse contexto os alunos se sentem atraídos para compreender o que está se passando na história contada. Ele se envolve na atividade trazendo à tona um misto de emoções e sentimentos despertados pela história, neste momento há uma troca de experiências entre os alunos, e o espaço escolar serve de cenário com a utilização de bonecos ou instrumentos que atraem os olhares curiosos das crianças, além de recursos tecnológicos.

A ludicidade abre uma via de interatividade entre os envolvidos e a exposição de opiniões e interpretações, fazendo com que a atividade de contar uma história através de uma sequência didática, se torne além de prazerosa uma importante prática pedagógica na educação infantil. Inúmeras são as metodologias e ferramentas para atingir o objetivo de ensinar, o uso de sequências didáticas aliada aos meios tecnológicos, têm o potencial de antecipar o agir de cada ação do aluno.

3 SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Os autores Guimarães e Giordan (2013, p. 29), ressaltam que “as sequências didáticas, contemplam uma série de atividades que quando articuladas e organizadas de forma sistêmica, em torno de um problema central tende a serem solucionadas”. O uso do conhecimento prévio dos alunos bem como dos professores sobre o assunto a ser abordado, faz com que a sequência tenha êxito em sua aplicação. É papel do professor compreender as dúvidas dos alunos de forma prévia, para que possa através do planejamento auxiliar na interação e na abordagem mais profunda do assunto, trazendo o contexto do cotidiano do aluno para sala de aula.

A sequência didática desenvolvida é um instrumento capaz desencadear as ações, de intervenção e superação dos problemas definidos pelo professor, em

relação aos educandos em busca do desenvolvimento das suas habilidades definidas nos documentos oficiais da BNCC (Base Nacional Comum Curricular).

3.1 MATERIAIS UTILIZADOS

Este trabalho apresenta o uso das tecnologias visuais para releitura e contação do conto de Chapeuzinho Vermelho, proporcionando aos alunos momentos para melhor compreensão da fábula e seus espaços, acontecimentos e os personagens envolvidos na história. Para isso, foi elaborado a presente sequência didática para ser desenvolvidos os conteúdos de oralidade, leitura, escrita e movimento corporal, sendo os materiais pedagógicos utilizados, a cartolina, pincel, lápis de escrever, lápis de cor, caderno de desenho, borracha, palitos de picolé, tesoura, xerox de atividades, espaço externo da escola, máscaras e luvas, televisão, computador, etc.

Nesta sequência didática foi vivenciada a oralidade, leitura, registros à mão que desenvolvem a coordenação motora fina, ajudando na memorização das informações recebidas melhorando a atenção, coerência de ideias e pensamentos. Além disso, o aluno aprende melhor a grafia das palavras e limites de espaço no momento da ilustração. O uso das tecnologias como o *Chromebook,* proporcionam novas técnicas de aprendizagem, quando mediado para uso correto de tal avanço destes meios de informação. Predispôs a criação de ferramentas para alfabetização como jogos e atividades pedagógicas, a história ilustrada e narrada que podem ser utilizadas pelos professores em sala de aula, o que contribui a flexibilidade e disponibilidade de informação e condições de recursos para o aluno pesquisar, realizando atividades num processo educativo com dinâmica eficiente e inovadora**.**

Para melhor compreensão e continuidade das atividades com a sequência didática, Lerner (2002, p. 13) dialoga que “a sequência de atividades auxilia no planejamento e otimiza o tempo, articulando diferentes práticas e favorecendo a aprendizagem dos alunos”, possibilitando a aprendizagem dos educandos de uma turma dos Anos Iniciais. Esta sequência didática organiza o estudo de maneira contínua na ação de realização das atividades, contribuindo na interação entre o educando, o educador e os demais envolvidos na prática do processo ensino aprendizagem. Ela envolve ainda a proposta da BNCC (2018) na qual investiga os

fundamentos sociais, condições, modos de vida, espaços nas realizações das instruções e do ensino com objetos voltados a alertar os alunos aos cuidados de exploração, violência, abuso, que devem ter em relação aos meios tecnológicos de comunicação que estão acessíveis.

Na etapa do planejar, as atividades oportunizaram aos educandos aumentar as suas referências acerca do tema discutido, entrar em contato com o conceito, organizando e delimitando o porquê das ideias e tema trabalhado. O caminho seguido nos levou a ações que permitiu desenvolver as habilidades em um contexto de Alfabetização e Letramento.

3.2 METODOLOGIAS DA SEQUÊNCIA

Este artigo expõe através de uma pesquisa bibliográfica a conceituação do tema abordado, tendo como consideração que esta abordagem irá proporcionar o estudo e a prática no desenvolvimento da atividade esperando obter resultados significativos no âmbito educacional. Assim, dando oportunidade ao pesquisador aprofundar seu estudo no ambiente escolar, produzindo novos conhecimentos e contribuindo para estudos futuros sobre a temática, e a transformação da realidade atual no processo de educar. Segundo Gill (1999, p.65).

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituindo principalmente de livros e artigos científicos. Embora e quase todos os estudos sejam exigidos algum tipo de trabalho, desta natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas.

Para a realização desta pesquisa foram analisados diversos materiais, como artigos disponibilizados na internet e livros, além de teses e dissertações para obter a fundamentação teórica e justificar os limites e contribuições da própria pesquisa. Segundo Marconi e Lakatos (1996, p.69), “Pesquisa de campo: consiste na observação de fatos e fenômenos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados a eles referentes e no registro de variáveis que se presumem relevantes, para analisá-los”.

Esta sequência didática foi desenvolvida para ser aplicada aos alunos do 2º ano. Eles terão acesso e conhecimento do conto Chapeuzinho Vermelho, levando a

história impressa como tarefa domiciliar, para junto com a família ter prévio entendimento do conto que vai ser retomado na próxima aula e aplicado. A atividade da história foi narrada pela professora com auxílio da televisão para ir mostrando as cenas e espaços vivenciados na história de Chapeuzinho Vermelho, visto que os alunos já tiveram uma noção da história anterior com a família, podendo assim interagir conforme a professora for realizando a leitura e instigando-os.

Em um primeiro momento a professora organiza a turma em semicírculo, sendo que no grande grupo conversamos retomando a tarefa de casa, na qual os alunos obtiveram o conhecimento prévio com a família. Dando sequência na aula a professora apresenta a história de Chapeuzinho Vermelho, mostrando para as crianças a capa do livro e o autor que escreveu esta história, enquanto a professora narra a história os alunos acompanham as imagens na televisão, analisando as cenas vivenciadas no enredo do conto.

Neste momento a professora faz uma análise, colocado aos alunos às entrelinhas nos dias atuais quem é o “lobo” e os “personagens” que estão em todos os espaços na sociedade, na escola, na praça, na rua, no supermercado, nos meios de comunicação, por isso é preciso redobrar a atenção e cuidados com os perigos em nossa volta. Ressalto que a turma interagiu com o desenvolver da história, demonstrando compreensão oral.

Em seguida cada aluno recebeu os personagens do conto para colorir, recortar e colar no palito de picolé, construindo os palitoches. Nesta etapa foram utilizados os *Chromebooks* para auxiliar as crianças na pesquisa das sequências das imagens para ilustrar os personagens e identificá-los. Dando continuidade foram explorados os personagens e os espaços da história, oportunizando ao aluno a falar, criar, imaginar ideias ao tema narrado. Retornando ao semicírculo com os palitoches foi recriada a sequência do conto ampliando a expressividade corporal e a oralidade dos alunos.

Na aula seguinte é retomando o conteúdo trabalhado anteriormente sobre o conto, dando sequência às atividades da história de Chapeuzinho Vermelho, na qual a professora realiza a tarefa de reconhecimento dos nomes dos personagens do conto. A professora disponibiliza um cartaz com letras caixa alta para identificação das letras e palavras, mostrando oralmente o som das letras, fazendo a tentativa de leitura com os alunos. A professora auxilia nesta atividade, intervindo com indagações

como qual a primeira letra, a última letra, quantas letras, quais são vogais, as consoantes de cada palavra (VOVÓ, LOBO, etc). Realizando de forma coletiva a leitura das sílabas e das palavras, assim realizamos a leitura dos nomes dos personagens, podendo criar novas palavras a partir das que já foi trabalhado.

Na sequência da aula realiza-se a atividade de escrita, pois a professora tem trabalhado primeiramente no coletivo oralmente, depois de forma individual. Ela escreve no quadro as palavras a serem trabalhadas na aula para observação dos alunos. Depois os alunos recebem um exercício impresso para realizar, através da escrita das letras que formam as palavras que fazem sentido com os acontecimentos, lugares e personagens da história narrada, e até novas palavras com mesmo som, sendo que os alunos realizam no caderno usando as vogais, consoantes e sílabas. O registro foi por meio da escrita com tentativa de leitura do som das letras, das sílabas e das palavras, sempre retomando para melhor compreensão como contar quantas letras têm quantas sílabas, qual a primeira letra, qual a última. Esta atividade demostra maior desenvolvimento e construção de que tudo é nomeado e este nome tem uma representação escrita com uso das letras.

Após o conhecimento de leitura e escrita realizado com o grupo no coletivo e individual, foram estimulados a realizar a tarefa no *Chromebook* associando o nome até a imagem do respectivo personagem. O jogo diagrama marcado utilizado para esta atividade está disponível no link a seguir: https://wordwall.net/pt/resource/7389485/chapeuzinho-vermelho-jogo-01. A professora foi auxiliando individualmente os que demonstraram maior dificuldade durante a realização desta atividade.

Dando seguimento na aula, a turma foi dividida em três grupos, sendo estipulado um tempo de trinta minutos por atividade e, assim foram realizadas as atividades utilizando a rotação por estações, que cria um circuito com atividades na qual cada atividade compreende uma estação diferente que constroem juntas uma aula, sendo parte de um mesmo plano de aula. Faz-se importante abordar o conteúdo ou uma parte do mesmo de uma forma diferente em cada estação. (Moran, 2015).

A rotação por estações é uma organização que pode ser desenvolvida com ou sem o uso de tecnologias digitais, no ensino híbrido, ao menos uma das estações deve prever o uso de tecnologia. Assim, será desenvolvida leitura e escrita com uso

de tecnologias e materiais pedagógicos objetivando a alfabetização, com utilização da rotação em diferentes momentos de atividades, sendo que os alunos participarão de todas as etapas propostas nas atividades.

Em uma das estações os alunos estarão jogando o jogo da memória disponível no link a seguir: https://wordwall.net/pt/resource/14212892/jogo-da-memoria-chapeuzinho-vermelho, já na outra estação os alunos vão brincar do jogo da forca que disponível no link a seguir: https://wordwall.net/pt/resource/17400905/jogo-da-forca-chapeuzinho-vermelho. Na terceira estação o trabalho está pautado na ilustração das cenas da história que foram impressas e disponibilizadas pela professora, durante a realização das atividades a professora orientou e auxiliou individualmente conforme a necessidade de cada grupo ou aluno.

Finalizando esta rotina de atividades desenvolvidas a professora organiza os alunos em um círculo no espaço externo da escola, para que nesta etapa da atividade eles possam ouvir cantar e dançar a cantiga de “Chapeuzinho Vermelho” do autor João de Barro. Disponível na plataforma YouTube e em seguida foi feito a brincadeira de pega-pega, na qual a criança que estiver fazendo o pegador estará com a máscara e luvas imitando um lobo e os demais alunos serão os demais personagens da história.

3.3 PROCESSOS DE APLICABILIDADE DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA E RESULTADOS ESPERADOS.

A sequência didática foi desenvolvida para ser aplicadas aos alunos do 2º ano do ensino fundamental séries inicias. Durante a realização desta atividade foi proporcionado aos alunos diferentes momentos com diversificação de atividades, no qual todos participam das atividades propostas. A intenção destas atividades é a fixação e compreensão da leitura e escrita com a história, pois ela apresenta personagens com intenções diferenciadas e conflitantes, com caráter diagnóstico ao deixar os alunos participarem no seu modo de pensar e suas condições de observar e registrar a participação e comparação de diferentes registros usados por eles. Formativo como investigação e observação para repensar as ações planejadas em função de avanços das habilidades e dificuldades dos alunos e, contínua com a

sequência dos conteúdos e metodologias que visam o encaminhamento do planejamento desenvolvido na prática pedagógica.

Durante o processo de aplicabilidade da sequência didática, foram estabelecidas algumas atividades norteadoras com diversas atividades. Baseando-se no uso de imagens da história narrada pela professora e acompanhada pelos alunos, por meio da televisão, ilustração das cenas da história, tentativa de leitura do som das letras/sílabas/palavras e jogos, tais atividades desenvolveram no aluno sua oralidade, criatividade, habilidades.

Para tornar a aprendizagem ativa foi utilizada durante o processo, a metodologia ativa de rotação por estações. Esta atividade baseia-se em um circuito de diferentes atividades aplicadas para a construção de um ensino diferenciado, cada atividade proposta nesse circuito é considerada uma estação e cada rotação aborda os conteúdos de forma diferente.

Assim a partir do que foi exposto, foi possível perceber que o professor para alcançar seu objetivo junto a seus alunos, deve organizar previamente e sistematicamente todas as atividades. Para que a mesma possa atingir a aprendizagem do conteúdo passado, dentro da didática dos conceitos, procedimentos e atitudinais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aquisição de aprendizagens significativas com a contação de contos e histórias fazendo uso de tecnologias se consolida como uma nova metodologia prática em sala de aula de comunicação, informação e domínio com várias técnicas de ensino e aprendizagem, constituindo uma prática urgente e desafiadora para a escola. Acredita-se que as contribuições das tecnologias de informação e comunicação, se dão para que haja a equidade na educação, com qualidade de ensinar e aprender, desenvolvendo os profissionais de educação, melhorando a gestão educacional, a governança e fornecendo ao meio educacional a combinação exitosa entre a tecnologia e a capacitação.

Para atingir o objetivo proposto pela educação, que é repassar o aprendizado ao aluno de forma que o mesmo obtenha a compreensão, é necessário um

planejamento das atividades a serem expostas. Ao planejar o professor consegue visualizar o progresso do aluno, prevendo suas ações e desta forma optar por metodologias que favoreçam uma tomada consciente de conceitos e conteúdo. O uso de metodologias diversas auxilia o professor durante a vida escolar, a sequência didática, por exemplo, estabelece uma rotina de atividades, e programa cada detalhe, com materiais e abordagens analisadas anteriormente através do planejamento.

Torna-se necessário uma nova maneira de conhecimento e formação aos professores, profissionais da escola e de quem a constitui para um conhecimento mais profundo das tecnologias disponíveis, seus programas e formas de utilização, para que se possa adequá-las às necessidades e objetivos educativos. A mediação de novas tecnologias, principalmente o uso do computador, da internet e metodologias ativas confirmam a formação de um leitor múltiplo, de um protagonista em processo de construção no seu próprio desenvolvimento, suas habilidades e conhecimentos que vem se distinguindo do leitor de antes, por meio das novas práticas de ensino e aprendizagem.

Conclui-se que se obteve mais atenção e compreensão dos alunos desenvolvendo as atividades com a diversificação de metodologias., como a rotação por estações, o uso das tecnologias nas atividades de leitura, escrita e prática, sendo que o aluno participou ativamente de todas as atividades adquirindo assimilação do conteúdo proposto. Esta prática com vivência do uso das tecnologias contribuiu para que o aluno desperte o interesse em envolver-se com o conteúdo de maneira mais atrativa, visando assim o entendimento, por meio de várias formas de atividades que englobam diferentes conteúdos com a intenção da alfabetização. A presente metodologia realizada alcançou os objetivos a partir da sequência didática desenvolvida.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Eliana. GLAGLIARDI, Heloisa. **Diálogos E Assessoria.** Sequências Didáticas e ensino de gêneros discursivos: breve síntese. 2015. Disponível em: https://dialogosassessoria.wordpress.com/2015/10/21/sequencias-didaticas-e-ensino-de-generos-discursivos-breve-sintese/ Acesso em: 02. dez. 2022.

ANDRADE, Luiza. GUIMARÃES, Arthur. O quebra-cabeça das modalidades organizativas. **Nova Escola**. 2009. Disponível em: https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/MAhhfsbBjS3pVtVurfPQqkNnr6wQhhAMSvdyGDsABfAbbAsS8DHAWb2TAtuF/o-quebra-cabeca-das-modalidades-organizativas.pdf. Acesso em: 05. jan. 2023

BARRO, João de. Música: “Pela Estrada a Fora”. YouTube, 03 de abril de 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=IvcMmchaKAQ.

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

DOLZ, Joaquim. SCHNEUWLY, Bernard**.** Gêneros e progressão em expressão oral e escrita – elementos para reflexões sobre uma experiência suíça. (francófona). *In*: SCHNEUWLY, Bernard. DOLZ, Joaquim. e colaboradores. **Gêneros orais e escritos na escola.** Campinas-SP: Mercado de Letras, 2004.

GILL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. Ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GUIMARÃES, Y. GIORDAN, M. **Elementos para validação de sequências didáticas**. *In*: Ix Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em ciências, 2013, Águas de Lindoia. *Anais...* São Paulo: Abrapec, 2013. V.1. P. 1-8.

KLEIMAN, Angela B. Introdução: Modelos de letramento e as práticas de alfabetização na escola. *in*: KLEIMAN, Angela B. (org.) Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita. Campinas: Mercado de Letras, pp. 15-61. 1995.

LERNER, Delia. **Ler e Escrever na Escola, o Real, o Possível e o Necessário**. Editora Penso. 2002.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura, cognição, economia da informação**. Editora 34, 1999.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa**. 3. Ed. São Paulo: Atlas, 1996.

MEYER, Antonia Izabel da Silva. Hipertextos e Gêneros Digitais: Conceitos e características. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 05, Ed. 10, Vol. 15, pp. 87-108. Outubro de 2020.

MORAN, J. Metodologias ativas de bolso: como alunos podem aprender de forma ativa, simplificada e profunda. São Paulo: Editora do Brasil, 2019. *In.* BACICH, L.; NETO, A. T.; DE MELLO, F.T.(Orgs). **Ensino Híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso p. 27-45, 2015.

NEGREIROS, Fauston. FERREIRA, Oliveira Breno de. **Onde está a psicologia escolar no meio da pandemia?** . São Paulo: Pimenta Cultural, 2021. 1106p. Disponível em: https://www.ifpi.edu.br/noticias/eBook_PsicologiaEscolar.pdf. Acesso dia 22. Dez. 2022.

OLIVEIRA, F. B. de. **Tecnologia da informação e comunicação:** a busca de uma visão ampla e estruturada. Pearson, São Paulo, 2007.

PEREIRA, Lucia Helena Pena. **Bioexpressão:** a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores. Rio de Janeiro: Mauad X: Bapera, 2005.

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

SILVA, Tomaz Tadeu da e et all. **Antropologia do Ciborgue - as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

SOARES, Magda. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educação e Sociedade**. Campinas, v. 23, n. 81 p. 143-160, dez. 2002.

REVISTA CIENTÍFICA INTERDISCIPLINAR DO CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPO REAL
VOLUME 13, NÚMERO 01, 2023
ISSN 2178-2768

DILEMAS E DIFICULDADES QUE OS PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL ENCONTRAM PARA TRABALHAR COM METODOLOGIAS ATIVAS EM LARANJEIRAS DO SUL

Ana Karoline Machado
Anna Daisy Pedroso da Rocha

RESUMO: Metodologias Ativas artigo teve como intuito discutir quais as dificuldades que os professores da rede municipal de ensino do município de Laranjeiras do Sul – PR, do ensino fundamental encontram para trabalhar com Metodologias Ativas. Por meio de uma entrevista realizada com professores do município, foi possível analisar questões acerca da aplicabilidade de metodologias ativas na pratica pedagógica dos docentes entrevistados. Observou-se que muitos professores conhecem o conceito de Metodologias Ativas e ainda que mesmo com dificuldades, conseguem aplicar diversas metodologias em suas práticas. Entretanto, fatores como falta de interesse e participação dos alunos, mau comportamento e falta de capacitação para estes profissionais tem sido fatores determinantes para que a aplicação de metodologias ativas em sala de aula não ocorra.

PALAVRAS-CHAVE: Dificuldades. Metodologias Ativas. Prática Pedagógica.

1 INTRODUÇÃO

Com a proposta do curso de Pós-Graduação em Educação e Tecnologia voltado para os professores da rede municipal de Ensino de Laranjeiras do Sul, percebia-se a necessidade que os profissionais da educação tinham em desenvolver não só a tecnologia em sala de aula como inserir metodologias ativas na sua prática diária.

Foi possível perceber que ainda há uma mística em relação ao que é tecnologia, metodologias ativas e também, como transpô-las no cotidiano da sala de aula. Partindo disso e das discussões em sala de aula, foi possível perceber que no cotidiano da sala de aula, existem muitas limitações para que as metodologias ativas se efetivem em sala de aula.

A partir das reflexões e discussões, percebia-se alguns comentários principalmente de professores do ensino fundamental, apontavam dificuldades em utilizar metodologias ativas em sala de aula. Dessa forma, surge a questão: Quais são as dificuldades que os professores do ensino fundamental encontram para trabalhar com metodologias ativas no município de Laranjeiras do Sul?

É pertinente investigar quais as dificuldades que os professores encontram no dia a dia em sala de aula, para que possamos dialogar sobre as mesmas e buscar

formas de supri-las, com o intuito de continuar promovendo ensino de qualidade, utilizando metodologias ativas como ferramenta no processo de ensino aprendizagem.

Dessa forma, objetiva-se identificar quais são estas dificuldades, categorizá-las para então discutir formas de superar essas dificuldades.

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

- Identificar quais são as dificuldades que os professores encontram para trabalhar com metodologias ativas em sala de aula;

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Enumerar as dificuldades pontuadas pelos professores.
- Categorizar as principais dificuldades descritas;
- Interpretar e discutir os resultados encontrados;
- Traçar propostas para superar essas dificuldades pontuadas.

“Aprendemos ativamente desde que nascemos e ao longo da vida, inclusive, pode-se considerar que a vida é um processo de aprendizagem ativa, de enfrentamento e de desafios cada vez mais complexos” (MORAN, 2018).

Segundo a fala de Moran, o aprendizado ocorre desde o nascimento e continuadamente é realizado durante toda a vida. Aprende-se a se comunicar, expressar sentimentos, andar, falar, ler, escrever e viver em sociedade.

Ainda segundo o autor, reforça que o processo de ensinar e aprender precisa ser dinâmico e ser construído continuamente, de forma ativa, por meio de interações. Compreende-se que ao mediar conhecimento para o aluno, o professor necessita de alguns critérios e/ou metodologias para aprimorar o processo de ensino-aprendizagem.

Freire (1996) destaca que não há ensino sem pesquisa e que o professor não tem uma prática pronta e inacabada. Ora, se faz necessário continuamente refletir sobre sua prática educativa e a forma como ela tem sido posta em sala de aula. Ensinar não é apenas transferir conhecimento, é a oportunidade de o professor criar

e mediar possibilidades para que o aluno se torne crítico e tenha autonomia para aprender.

Quando é pensado em metodologias ativas em sala de aula, é necessário que o professor compreenda que a educação é uma forma de intervenção no mundo, sendo assim, é válido destacar que o novo não pode ser negado ou acolhido somente porque é novo, nem tampouco, o velho deve ser recusado por ser velho (FREIRE, 1996). Pensar em materializar as metodologias ativas no trabalho pedagógico do professor é uma tarefa difícil e se faz emergente na atual conjuntura.

Sabe-se que a educação sempre foi misturada, combinando com vários espaços, tempos, atividades, metodologias e públicos. Sabe-se também, que esse processo tem se tornado um ecossistema mais aberto e criativo (MORAN, 2015). Além disso, pode-se aprender e ensinar de várias formas, em todos os momentos e em múltiplos espaços. (Moran, 2015)

Quando se pensa em metodologias ativas integrarem a prática do docente, se faz necessário pensar sobre a educação híbrida, que é o que tem se falado atualmente, principalmente após o período de pandemia, como o ocorrido nos anos de 2019 até o momento atual. Durante o período pandêmico que enfrentado, muito se disseminou esse termo.

A educação é híbrida porque ela acontece em uma sociedade imperfeita, contraditória em suas políticas e em seus modelos (Moran, 2015). Destaca-se ainda, que o ensino é híbrido porque ele não se reduz apenas ao que se planeja institucional e intencionalmente. Ora, se aprende por meio de processos organizados, abertos e informais. (Moran, 2015).

Partindo disso, compreende-se que a aprendizagem se dá por inúmeras formas, sejam elas coletivas ou individuais, espontânea ou intencional, por meio do sucesso, do fracasso, com o professor, com colegas ou de forma individual (MORAN, 2015). Assim, o processo de aprender não tem um modelo pronto e ideal. O aprender se faz por meio das inúmeras possibilidades que se tem ao viver.

Segundo Moran (2015) o ensino é híbrido porque todos somos aprendizes e mestres, consumidores e produtores de informações e de conhecimento. Dessa forma, pode considerar que o ensino híbrido é aquele que se dá por meio de uma mistura de metodologias, desafios, projetos, tecnologias que integram a sala de aula,

sejam elas digitais ou virtuais. Em síntese, o ensino híbrido é articulação de processo de ensino e aprendizagem mais formais como informais, em educação aberta ou em rede (Moran, 2015).

Quando se fala em metodologias ativas, é preciso considerar que estas metodologias não são apenas ferramentas digitais. Metodologias ativas dão ênfase ao papel protagonista do aluno, ao seu envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando, criando com orientação do professor (Moran, 2018).

Metodologias ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida (Moran, 2018).

O uso de tecnologias em sala de aula, como ferramenta para a materialização das metodologias ativas, propicia diferentes possibilidades para trabalhos educacionais com mais significados, porém, a integração destes, deve ser feita de forma criativa e principalmente crítica (Bacich, Neto e Trevisani, 2015).

Freire (1987) pontua que se faz necessário que o aluno se torne livre, para tornar-se um sujeito crítico e pensante na sociedade. Percebe-se que quando o professor possibilita que este aluno se torne protagonista do seu aprendizado, de certa forma, ele rompe com conformação de apenas receber o conteúdo, e passa a transformar sua vida e sua realidade. É nesse momento, que se percebe que a educação, é um meio de revolução.

Mas para que isso ocorra, se faz necessário que o professor, o principal agente dessa mudança, tenha responsabilidade e comprometimento com sua práxis (Freire, 1996). Para que o professor, efetive metodologias ativas em sua prática, se faz necessário a pesquisa.

Não existe apenas uma única metodologia ativa ou um único recurso. Há uma considerável quantidade conhecida de “modelos” de metodologias ativas e outras a se descobrir, algumas mais conhecidas e já discutidas na literatura, são: sala de aula invertida, sala de aula compartilhada, projeto de vida, relato de experiência, aprendizagem personalizada, aprendizagem por estações, dentre outras.

A realidade da educação, das salas de aula, dos alunos e professores, da comunidade escolar com um todo, é bem diferente de alguns considerados anos atrás

– estimando uns 50 anos antes desse estudo – (Pires, 2018). Além disso, temos em nossas salas de aula diferentes sujeitos, com necessidades distintas, e, na lógica da metodologia híbrida, estabelecer o mesmo ritmo e a mesma dinâmica para todos os alunos acaba prejudicando o grupo (Pires, 2018).

Bacich (2018) pontua que os professores têm utilizado tecnologias digitais e sentido mais confiança nessa utilização, porém, na maioria das vezes, isso limita-se apenas na preparação da aula. Moran (2018) destaca que a implantação de metodologias ativas no ensino, parece um caminho sem volta. Pois ela coloca o sujeito da aprendizagem e o professor se torna o mediador. Moran (2018) ainda pontua que as dificuldades para essa implantação, são inúmeras.

2 METODOLOGIA

Pesquisa aplicada, pois ela se envolveu na geração de conhecimentos sobre algo que pode ser específico do município de Laranjeiras do Sul, na rede municipal de educação com docentes na utilização de metodologias ativas.

Pesquisa Quantitativa e de Campo, pois foram levantados dados através de um formulário elaborado de forma virtual, com o uso do Google Forms, sem identificação de dados sensíveis aos participantes e de maneira voluntária. No total, 38 docentes da rede municipal de educação básica do município de Laranjeiras do Sul responderam, num total de 130 docentes, o que corresponde a 30% da população estudada.

Pesquisa Descritiva, pois visou descrever as principais dificuldades enfrentadas pelos docentes na aplicação de metodologias ativas no dia-a-dia deles.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa foi realizada com 38 professores do município de Laranjeiras do Sul, os quais atuam no Ensino Fundamental I. Ao todo esses professores representaram 9 escolas municipais. A tabela 1 abaixo representa as turmas em que professores atuam. Os professores de Arte, Educação Física e Inglês, atuam em todas

as turmas do ensino fundamental. Já os professores da Sala de Recursos atuam com alunos de diversas séries. Destaco ainda, que alguns professores que responderam o questionário, atuam em duas turmas distintas.

Tabela 1: Distribuição dos participantes por regência de turma ou disciplina específica.

Atuação	n	%
Regente 1º ano	9	21,4%
Regente 2º ano	5	11,9%
Regente 3º ano	4	9,5%
Regente 4º ano	5	11,9%
Regente 5º ano	6	14,3%
Arte	4	9,5%
Educação Física	4	9,5%
Inglês	1	2,4%
Sala de Recursos	4	9,5%
Total	42	100,0%

Fonte: Os autores, 2022.

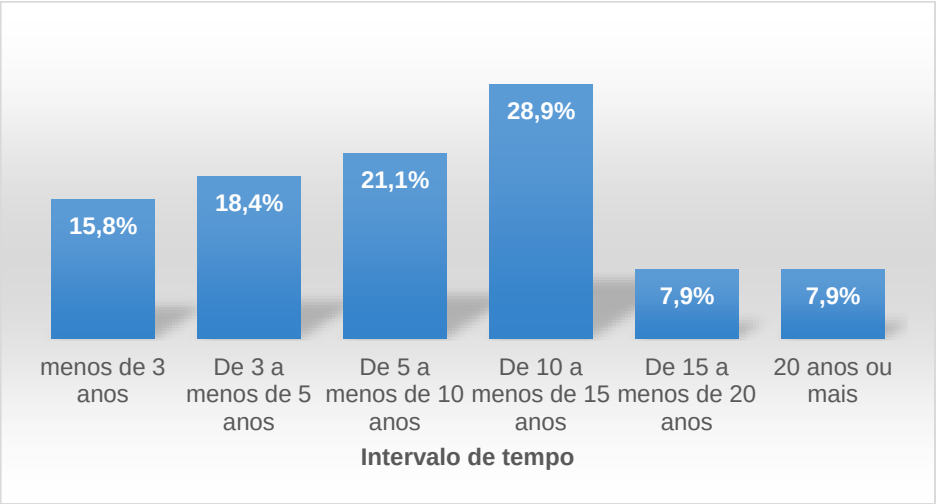
Nota-se que o resultado foi 42, pois há docentes que são regentes e possuem também atuação em alguma disciplina específica, por esse motivo a distribuição se deu maior que o número de entrevistados, 38.

Em relação à pesquisa, há uma participação mais expressiva entre docentes regentes do 1º ano e 5º ano respectivamente, onde a adesão a participação foi de forma voluntária e houveram dificuldades em ter um número maior de participantes, porém foi possível trabalhar com os resultados apresentados pela participação ser de forma mais fidedigna, ou seja, se fosse obrigatório, haveria maior probabilidade de haver respostas aleatórias sem que elas representassem realmente a realidade no qual se pretendeu determinar no estudo.

Em relação aos professores especialistas das disciplinas, os participantes foram 4 professores de Arte, 4 Educação Física e 1 professor representando os especialistas de inglês. Além destes, a pesquisa contou com a participação de 4 professores que atuam na sala de recursos.

No gráfico 1, é possível visualizar o tempo de serviço que cada professor possuiu no município.

Gráfico 1: Tempo de serviço dos docentes no município de Laranjeiras do Sul.



Fonte: Os autores, 2022.

Em síntese, dos 38 professores entrevistados, 6 (15,8%) professores estão trabalhando no município a menos de 3 anos.7 (18,4%) representam os professores que trabalham de 3 a menos de 5 anos. 8 (21,1%) estão efetivos entre 5 anos até 9 anos e 11 meses.

A maior participação, foi de 11 (28,9%) professores que são docentes no município de 10 anos até menos de 15 anos. 3 (7,9%) professores estão entre 15 e 20 anos atuando no município e 3 (7,9%) professores estão a mais de 20 anos.

Como mencionado anteriormente, em relação ao conceito de Metodologias Ativas ainda se faz necessário desmistificá-lo. Dessa forma, no Quadro 1 abaixo, é possível visualizar as respostas relacionadas a pergunta: “Sobre o termo Metodologias Ativas, qual é a primeira coisa quem vem a sua cabeça?”, dos 38 entrevistados, 37 responderam.

Quadro 1: Respostas dos entrevistados.

1	Professor	Forma na qual o aluno aprende de forma dinâmica e interativa com o professor sendo o mediador do conhecimento.
2	Professor	As metodologias ativas estão cada dia mais presentes, pois o nosso aluno mudou e o modo de transmitir o conhecimento para nosso educando também mudou.
3	Professor	As metodologias que fazem parte da alfabetização
4	Professor	Métodos diversificados para atrair a atenção do aluno e realizar atividades de forma dinâmica e instigante.
5	Professor	Parceria, o aluno é parceiro do professor na aprendizagem, e não um mero expectador.

6	Professor	A metodologia no meu dia a dia
7	Professor	O protagonismo da aprendizagem ficará responsável pelo aluno, a metodologia ativa de ensino consiste em adotar práticas de ensino que permitam que o estudante tenha maior presença no processo de aprendizado.
8	Professor	Na metodologia ativa a aprendizagem acontece com o aluno sendo o centro da aprendizagem, ele vai aprender por meio da vivência das experiências como situações problemas por exemplo, o aluno sendo mediador do seu conhecimento.
9	Professor	Métodos diferenciados
10	Professor	Método ativo: participação de todos, envolvimento com temas abordados, chuva de ideias, valorização dos conhecimentos prévios no desenvolvimento dos conteúdos científicos
11	Professor	Metodologias ativas são estratégias de ensino não convencionais, que têm por objetivo incentivar os alunos a aprenderem
12	Professor	Arte com amor para o aprendizado as crianças.
13	Professor	São formas mais ativas de abordagem diante do aluno, de maneira a deixar mais autônomo
14	Professor	Metodologias ativas são métodos/estratégias utilizadas em sala de aula que fogem do comum. São estratégias onde o professor permite que o aluno se torne protagonista de sua aprendizagem.
15	Professor	Auxiliar o trabalho do professor
16	Professor	Algo que estará ajudando no desenvolvimento das atividades
17	Professor	Foco do aprendizado no aluno.
18	Professor	Saber ensinar
19	Professor	Trabalhar sempre com amor.
20	Professor	Transformação
21	Professor	Construção de conhecimento, responsabilidade, ética.
22	Professor	Inovação/ protagonismo/ construção da aprendizagem
22	Professor	Um ensino que destaca o protagonismo do estudante, ao meu ver possui pontos positivos, mas também algumas divergências de acordo com o meu posicionamento pedagógico.
23	Professor	Métodos utilizados para repassar os conteúdos para os alunos.

24	Professor	Educando como protagonista da aprendizagem.
25	Professor	Tecnologia, atualidade, inovação...
26	Professor	As metodologias ativas são estratégias de ensino que têm por objetivo incentivar os estudantes a aprenderem de forma autônoma e participativa, por meio de problemas e situações reais, realizando tarefas que os estimulem a pensar além, a terem iniciativa, a debaterem, tornando-se responsáveis pela construção;
27	Professor	Propostas pedagógicas que dão certo e contribuem para o desenvolvimento do indivíduo.
28	Professor	Interatividade
29	Professor	São estratégias de ensino para aprender de forma autônoma e participativa.
30	Professor	Mudança
31	Professor	Participação
32	Professor	Participação dos alunos na construção do saber.
33	Professor	Uma aula mais dinâmica e interessante.
34	Professor	Maior participação/interação dos alunos na aula.
35	Professor	Metodologias Ativas para mim é tudo aquilo que eu faço em sala de aula de maneira prática onde eu possa envolver meu aluno diante de uma aprendizagem significativa.
36	Professor	Participação e autonomia dos alunos.
37	Professor	Aulas atrativas e eficientes para os alunos.

Fonte: Os autores, 2022.

Percebe-se a partir das respostas que a grande maioria dos profissionais compreendem metodologias ativas, como estratégias de ensino para que o aluno aprenda de forma autônoma e participativa. Onde o aluno tenha aulas mais atrativas e eficientes, e que o mesmo possa interagir por meio de diversas metodologias.

Além disso, pontuam que propostas pedagógicas que tenham como intuito desenvolver o aluno como sujeito crítico e pensante, sobre o que aprende também é um reflexo de metodologias ativas.

Retomando o conceito apresentado por Moran (2018), metodologias ativas dão ênfase ao papel protagonista do aluno, ao seu envolvimento direto, participativo e

reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando, criando com orientação do professo.

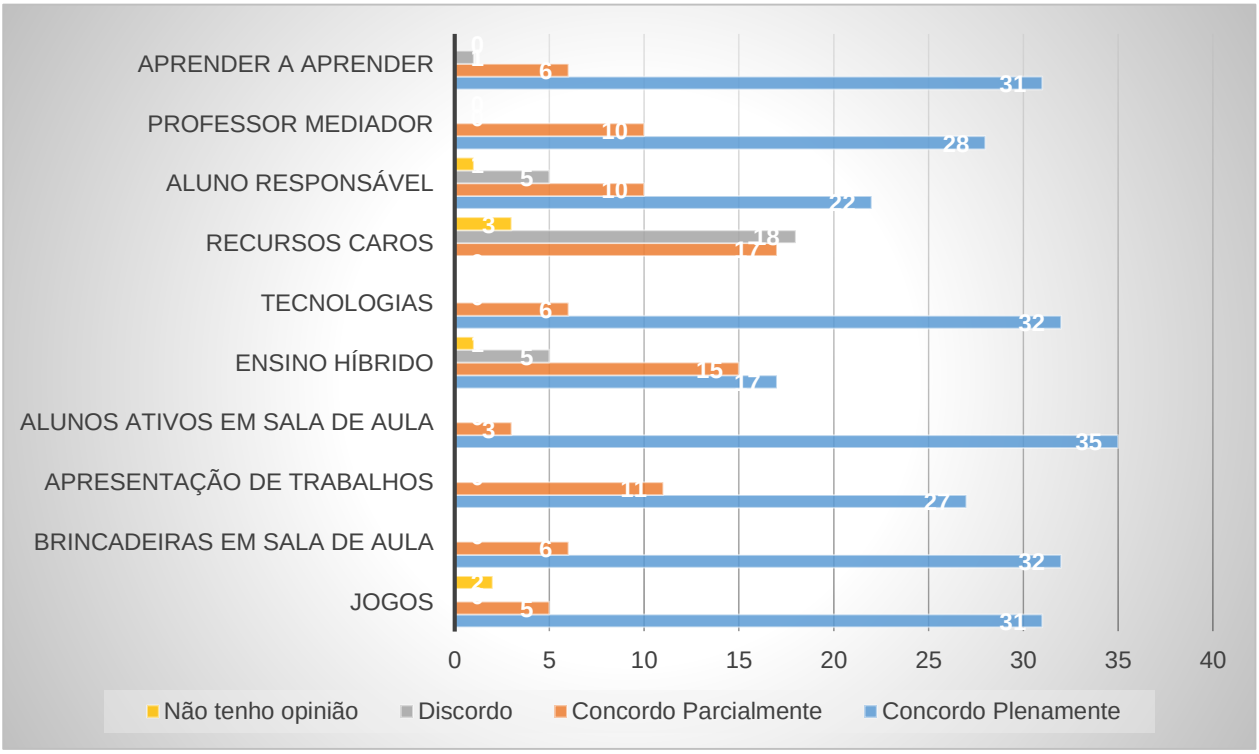
Dessa forma, todo o método que o professor utilizar para propor atividades onde o objetivo seja tornar esse aluno, ativo, crítico, pensante e autônomo, tornam-se metodologias ativas. Esses métodos podem ocorrer de diversas formas, não existe apenas um, ou o correto. Eles variam de realidade para realidade, de acordo com a prática educativa do educador.

Dessa forma, os entrevistados foram questionados sobre quais termos, estão relacionados com Metodologias Ativas. O gráfico a seguir apresenta as respostas.

Percebe-se que a grande maioria relaciona metodologias ativas com o fato do professor ser mediador do conteúdo, uso de tecnologias, brincadeiras e jogos em sala de aula, ter alunos ativos em sala de aula, efetivando o “aprender a aprender”.

É válido destacar que os professores entrevistados, na maioria, discordam que o uso de metodologias ativas envolva recursos caros. Essa é uma das primeiras considerações que podemos ter com resultado da pesquisa.

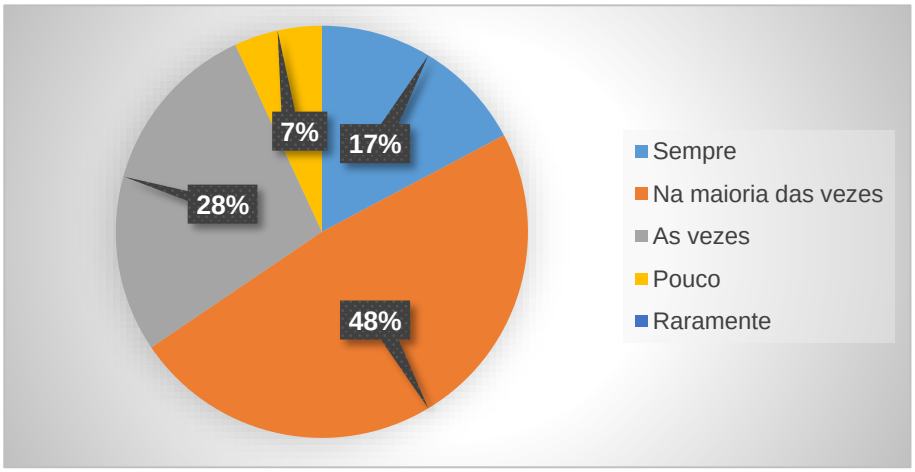
Gráfico 1: Metodologias Ativas estão relacionadas com os seguintes termos?



Fonte: Os autores, 2022.

Na sequência, buscamos identificar qual era a frequência que estes professores aplicavam metodologias. Considerando que todos relacionavam metodologia ativas com algumas das práticas citadas acima.

Gráfico 2: Frequência da aplicação de Metodologias Ativas em sala de aula

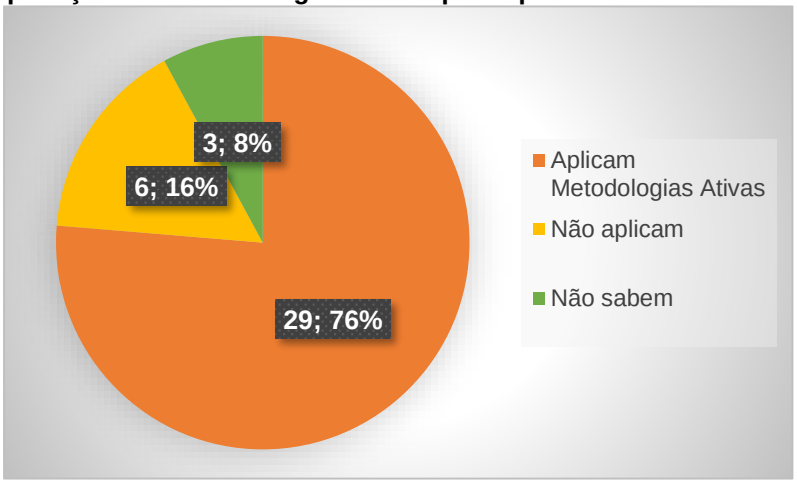


Fonte: Os autores, 2022.

Partindo do que os professores previamente responderam, buscamos sistematizar a pesquisa dividindo-a em três categorias. Com o intuito de verificar quais dos 38 professores aplicam metodologias ativas, quais não aplicam e aqueles que ainda não sabem se aplicam metodologias ativas. O gráfico 2 representa os resultados obtidos.

O gráfico 3 apresenta os resultados obtidos. Dos 38 professores entrevistados, 29 aplicam metodologias ativas em sala de aula. 6 não aplicam metodologias ativas, e 3 não sabem se aplicam.

Gráfico 3: Aplicação das Metodologias Ativas pelos professores em sala de aula



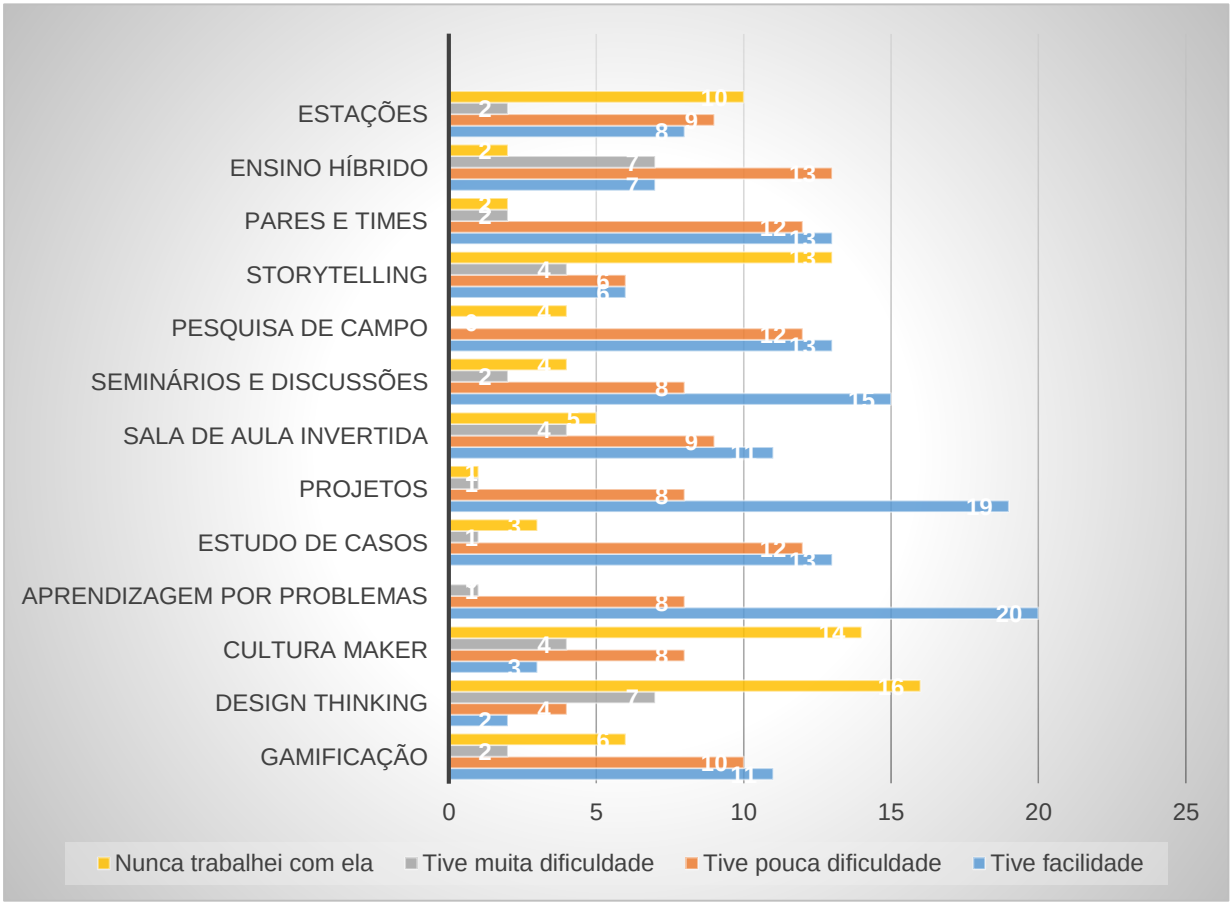
Fonte: Os autores, 2022.

É possível verificar que no gráfico 2, todos os professores entrevistados pontuaram que em algum momento utilizam metodologias ativas. Temos aqui, a primeira contradição.

A partir deste momento, as entrevistas foram subdividas em 3 perspectivas, os professores que aplicam metodologias ativas, os que não aplicam e aqueles que não sabem se aplicam.

Iniciando com os que declararam que aplicam metodologias ativas, no gráfico a seguir, foram mencionadas 13 metodologias ativas que podem ser trabalhadas em sala de aula. Os professores que aplicam metodologias ativas, pontuaram aquelas que eles já trabalharam.

Gráfico 4: Com quais Metodologias Ativas você já trabalhou?



Fonte: Os autores, 2022.

Partindo da análise do gráfico, percebemos que metodologias ativas como aprendizagem por problemas, projetos, seminários (apresentação de trabalhos) e discussões, pares e times, foram as mais trabalhadas em sala de aula.

Já metodologias ativas como rotação de estações, *storytelling*, cultura *maker* e *design thinking*, foram trabalhadas em sala de aula pouquíssimas vezes, e quando trabalhadas, os professores apresentaram dificuldades na aplicação.

Metodologias ativas como gamificação, estudo de casos, pesquisa de campo, sala de aula invertida, foram trabalhadas pelos profissionais e os mesmos tiveram poucas dificuldades na sua aplicação.

Neste ponto, a pesquisa desenrola-se para a compreensão do problema em questão. Os professores foram questionados sobre as dificuldades na aplicação de alguma das metodologias ativas, as respostas no Quadro 2 abaixo, representam as respostas obtidas.

Quadro 2: Resposta dos entrevistados.

Professor 1	Não
Professor 2	Ensino Híbrido na pandemia. Atender alguns alunos presencial e dar suporte online, tive dificuldade.
Professor 3	No ensino híbrido a principal dificuldade foi a acessibilidade por igual dos educandos diante dos recursos tecnológicos utilizados. No caso da metodologia de rotação por pares a principal dificuldade foi na questão humana, ou seja, dar a atenção devida e orientação para todos que necessitavam ao mesmo tempo.
Professor 4	Acredito que a maior dificuldade no desenvolvimento destas atividades é a indisciplina... o ouvir e respeitar a vez do outro, a disponibilidade dos recursos tecnológicos tbm... demanda muito tempo em instalar, montar e desmontar...falta conhecimento em algumas áreas dentro da metodologia ativa...
Professor 5	Na minha disciplina tenho uma aula por semana, procuro trabalhar em parceria principalmente com a disciplina de Artes para ter mais rendimento.
Professor 6	Sim mas metodologias mais atuais e desconhecidas ate então.
Professor 7	Quando utilizei computadores em sala de aula, a internet foi péssima
Professor 8	Não tive dificuldades
Professor 9	Sempre há dificuldade, mas podem ser superadas
Professor 10	Não tive dificuldade
Professor 11	Musica

12	Professor	Não
13	Professor	Sim. Mais na parte de entendimento dos alunos para a aplicação.
14	Professor	Falta de capacitação.
15	Professor	A maior dificuldade é em aplicar com os alunos, pois eles não estão acostumados com essa metodologia.
16	Professor	Dificuldade devido ao acesso aos recursos
17	Professor	Não tive dificuldades
18	Professor	Diversas dificuldades
19	Professor	Não tive grandes dificuldades
20	Professor	Nenhuma.
21	Professor	Não tive dificuldades.
22	Professor	As dificuldades surgem conforme a necessidade especial de cada aluno, como trabalho com Sala de recurso, tudo é dentro da limitação de cada um.
22	Professor	Tive dificuldade por parte do comportamento dos alunos.
23	Professor	A dificuldade sempre existe, faz parte do processo o assunto ainda é novo para os alunos e para nós professores.
24	Professor	Sim.
25	Professor	Sim, os alunos entenderem o que é pra fazer e, a participação é entrosamento entre eles.
26	Professor	A maior dificuldade foi conciliar conteúdos pra multissérie e falta acesso aos recursos.
27	Professor	Não
28	Professor	Não tive dificuldades
29	Professor	Não

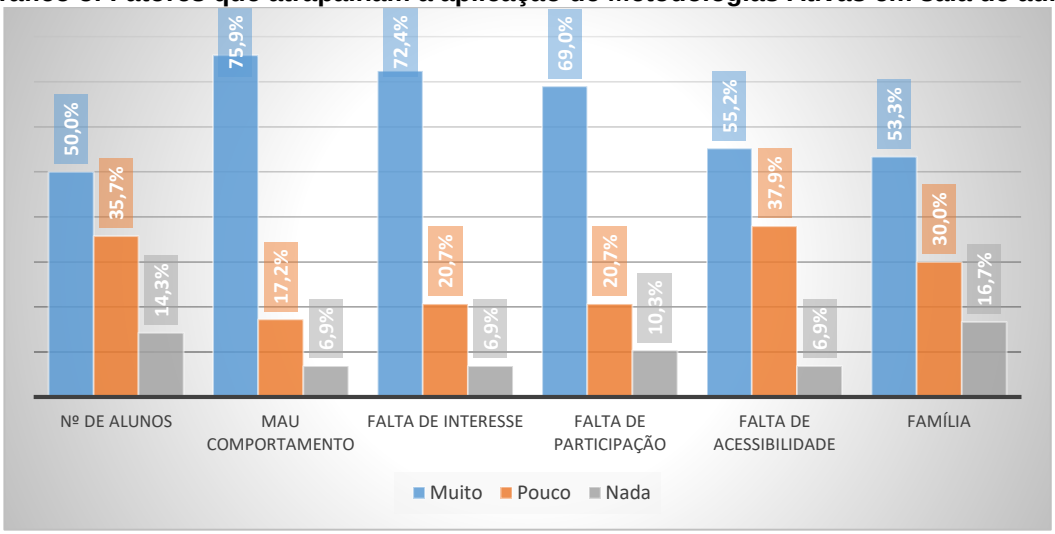
Fonte: Os autores, 2022.

Em suma, dos 29 professores que aplicam metodologias ativas, 11 pontuaram que não tiveram dificuldades para a realização das mesmas. Porém, a indisciplina, falta de compreensão dos alunos, a falta de acesso aos recursos como uma boa internet, falta de capacitação, pouco tempo em sala de aula e o ensino hibrido na

pandemia, foram respostas pontuadas por mais que um professor sobre as dificuldades encontradas para a aplicação de metodologias ativas.

Além do mencionado na questão acima, os professores foram questionados sobre a existências de fatores que contribuem para a dificuldade da aplicação de metodologias ativas em sala de aula e as classificaram de acordo com a sua percepção. O gráfico 5 apresenta os fatores que atrapalham a aplicação de metodologias ativas em sala de aula.

Gráfico 5: Fatores que atrapalham a aplicação de Metodologias Ativas em sala de aula.



Fonte: Os autores, 2022.

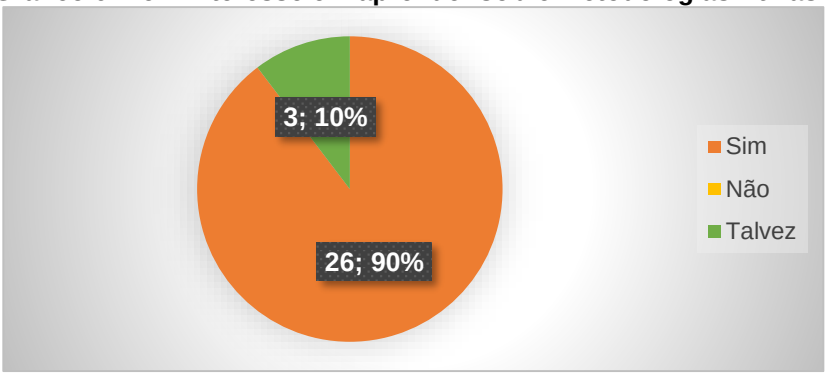
Questões relacionadas ao mau comportamento e falta de interesse, ultrapassam os 70% da percepção dos fatores que atrapalham a aplicação de Metodologias Ativas em sala de aula, a participação fica muito próximo dos 70%, alcançando 69% dos que veem esse fator como barreiras para a aplicação. Os três fatores que mais implicaram em barreiras, são fatores que dependem da gestão do professor em sala de aula, onde esses podem ser pensados na falta de atratividade e adequação a realidade dos alunos, ou seja, para que os três fatores possam não ser mais barreiras, é necessário pensar no fator motivacional para que o interesse dos alunos aumentem, pensar em estratégias de metodologias que façam os alunos relacionar o conteúdo ao seu dia-a-dia, suas realidades de vivência, podem fazer com que esse aumente significativamente, uma vez que os alunos começam a ver aplicabilidade do conteúdo em seus cotidianos, e com isso a participação acaba sendo mais efetiva e o mau comportamento se transformando em participação ativa.

A realidade das escolas municipais com número elevado de alunos é um possível fator que possa estar atrelado a falta de interesse, participação e mau comportamento dos alunos.

A família é um fator que interfere parcialmente, principalmente quando se refere a questionar a metodologia que o professor tem buscado para melhor aplicar com os alunos.

Para finalizar, foi questionado se os professores têm interesse em conhecer mais sobre metodologias ativas, observamos no gráfico 5, a seguir observamos que a maioria dos profissionais tem interesse em aprender mais sobre metodologias ativas. Dos 29 profissionais, 26 (90%) tem interessem em aprender sobre Metodologias Ativas. Os outros 3 (10%) profissionais talvez tenham interesse.

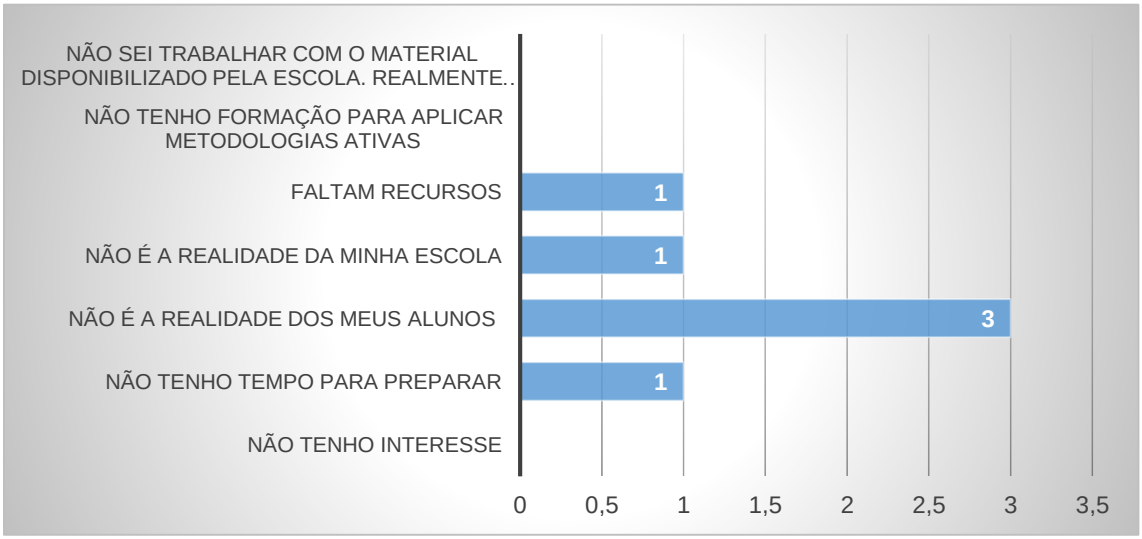
Gráfico 6: Tem interesse em aprender sobre Metodologias Ativas?



Fonte: Os autores, 2022.

A seguir, foram analisadas as respostas dos professores que declararam que não aplicam as metodologias ativas.

Gráfico 7: Motivos para não aplicar Metodologias Ativas em Sala de Aula

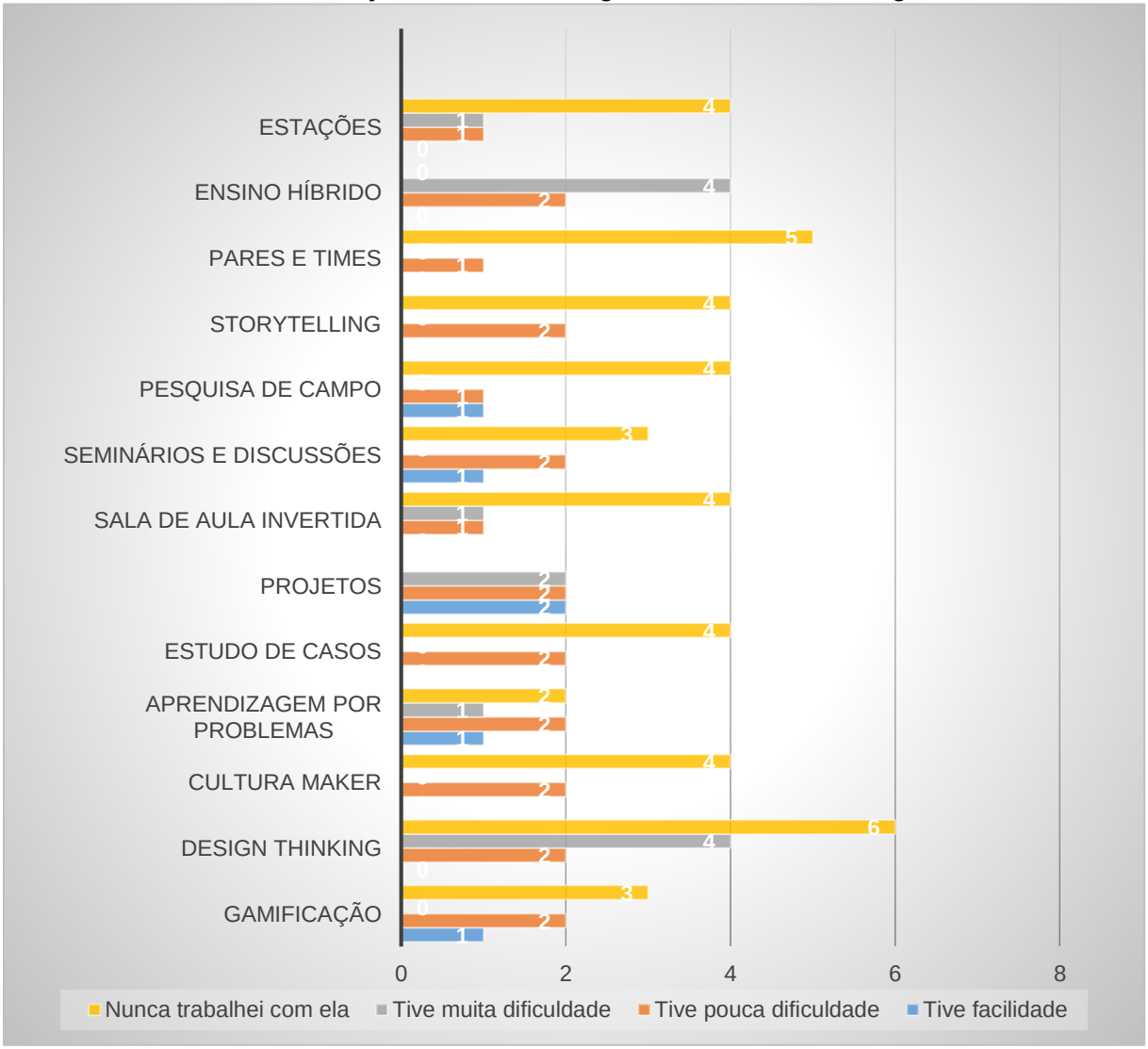


Fonte: Os autores, 2022.

Percebe-se que pelas respostas dos 6 profissionais entrevistados que destacaram que não trabalham com metodologias ativas em sala de aula, a maioria pontuou que a realidade dos alunos não comporta a aplicação de metodologias ativas.

De acordo com o gráfico 8, é possível verificar que os profissionais já tentaram aplicar metodologias ativas em sala de aula e tiveram dificuldades.

Gráfico 8: Você já trabalhou com algumas dessas Metodologias Ativas?

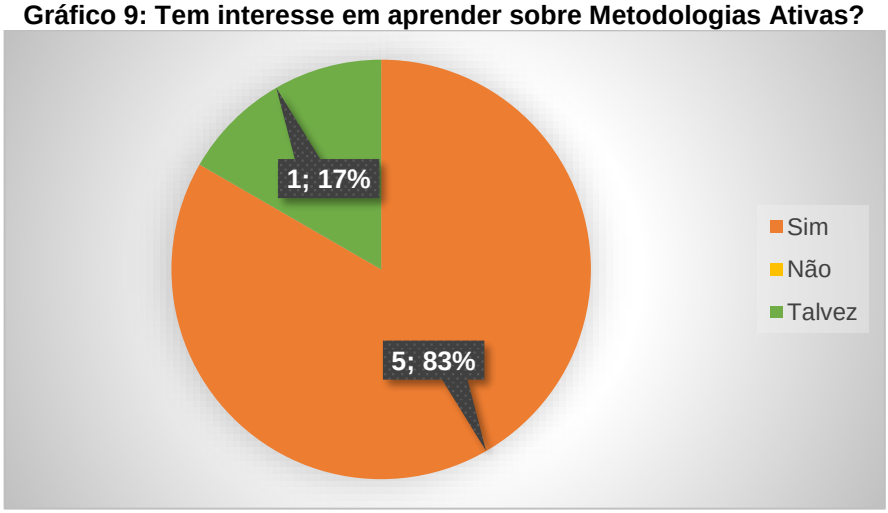


Fonte: Os autores, 2022.

Analisando o gráfico percebemos que metodologias ativas como gamificação, aprendizagem por problemas, projetos, rotação de estações, até foram trabalhadas, porém os professores apresentaram dificuldades.

Considerando as dificuldades obtidas, estes professores foram questionados sobre o interesse em aprender sobre metodologias ativas. Verificamos que a maioria tem interesse em aprender mais. O gráfico 9 apresenta essas respostas.

Gráfico 9: Tem interesse em aprender sobre Metodologias Ativas?

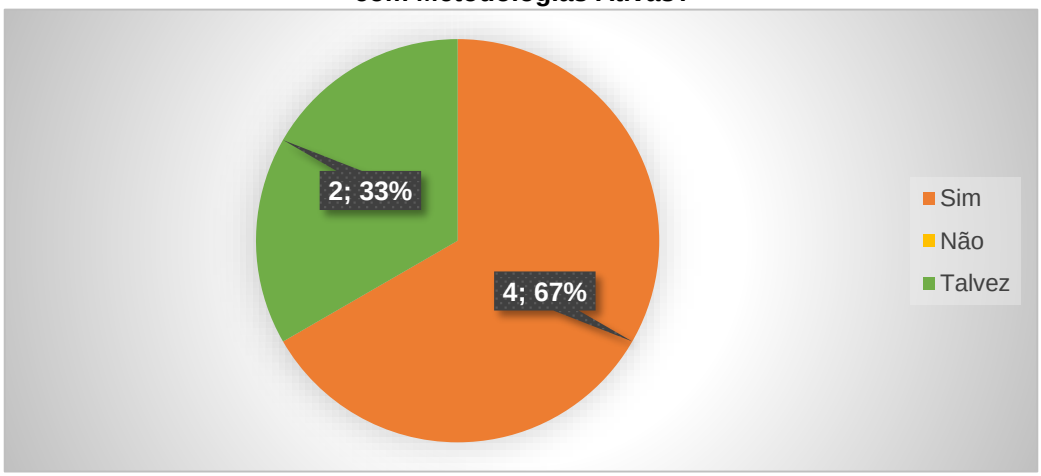


Fonte: Os autores, 2022.

Dos 6 professores entrevistados, 5 (83%) tem interesse em aprender sobre Metodologias Ativas, e 1 (17%) talvez tenha interesse.

Quando perguntados se gostariam que houvessem mais investimentos em capacitação para trabalhar com metodologia ativas, novamente a maioria opinou que sim. O gráfico 10 apresenta essa resposta.

Gráfico 10: Gostaria que houvessem mais investimentos em capacitação para trabalhar com Metodologias Ativas?



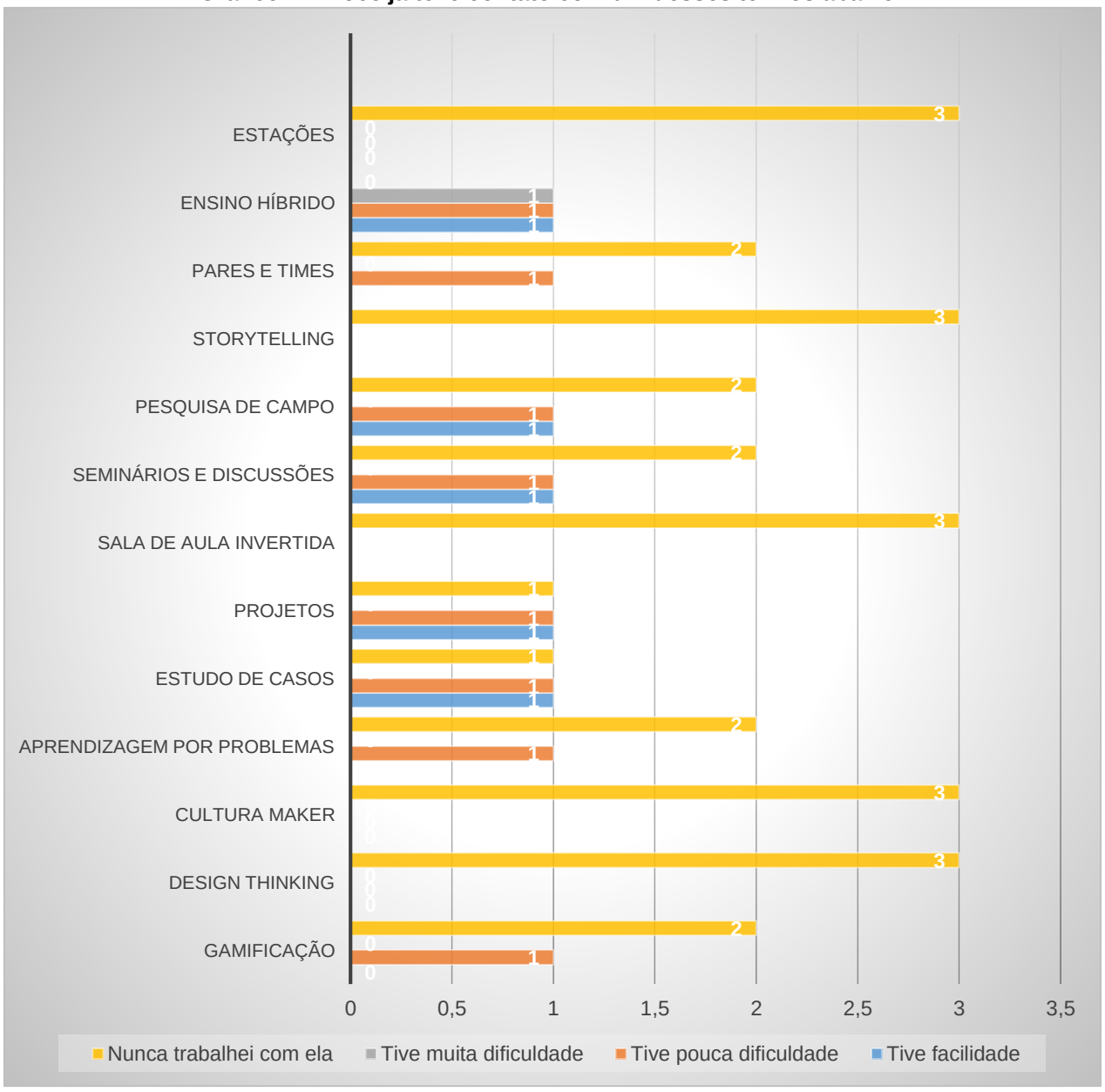
Fonte: Os autores, 2022.

Concluímos assim, que 4 (67%) professores gostariam que houvessem mais investimentos e 2 (33%) talvez gostassem que houvesse investimento em capacitação para trabalhar com Metodologias Ativas.

Houve ainda a identificação dos docentes que declararam não saber se aplicam as metodologias ativas, onde a seguir foram analisadas as respostas desses.

Foi proposto aos 3 professores que pontuaram que não sabiam se se aplicavam metodologias ativas, se eles já haviam trabalhado ou tido contato com uma das metodologias ativas citadas. O gráfico 11, abaixo, representa as respostas obtidas.

Gráfico 11: Você já teve contato com um desses termos abaixo?



Fonte: Os autores, 2022.

Nota-se que a maioria dos termos citados nunca foram trabalhados por estes professores. Porém, gamificação, aprendizagem por problemas, estudo de casos, projetos, seminários e discussões, pares e times e ensino hibrido, quando trabalhadas, os professores tiveram dificuldades na sua aplicação.

Sobre o interesse que estes professores têm em aprender mais sobre metodologias ativas, todos declararam que gostariam de participar de capacitações e que deveriam ser investidos recursos para aperfeiçoamento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Partindo das análises discutidas por meio do questionário disponibilizado aos profissionais da educação do município de Laranjeiras do Sul, atuantes no Ensino Fundamental, podemos concluir que a maioria, está mais familiarizado com o conceito de Metodologias Ativas.

Observamos que a maioria compreende a importância de metodologias diversificadas para que o aluno se torne sujeito crítico e protagonista do seu aprendizado. Percebe-se também, que muitos dos termos apresentados aos professores, não eram conhecidos pelos mesmos, o que resultou na pesquisa por partes dos entrevistados para descobrir se aplicavam ou não metodologias ativas.

Verificamos que metodologias ativas como gamificação, projetos, seminários e discussões, pares e times, sala de aula invertida, são trabalhadas com frequências pelos profissionais em sala de aula, onde os mesmos relataram não terem muitas dificuldades.

Percebemos também que as maiores dificuldades encontradas pelos profissionais do ensino fundamental, para a aplicação das metodologias ativas em sala de aula envolvem fatores como falta de interesse e participação por parte dos alunos, além da indisciplina e mau comportamento.

Identificamos também que um dos fatores que mais implicam na dificuldade em aplicar metodologias ativas está relacionado à falta de capacitação destes profissionais. Dessa forma, é interessante que hajam mais investimentos na capacitação destes profissionais, bem como investimentos para que a aplicação e uso de tecnologias sejam uma realidade para todas as escolas do município, visto que,

alguns profissionais, destacaram não trabalhar com metodologias ativas, afirmando que esta não é a realidade dos seus alunos.

REFERÊNCIAS

BACICH. Lilian. Formação continuada de professores para o uso de metodologias ativas. In: BACICH, Lilian. MORAN, José (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018. 130-152 p.

BACICH, Lilian. NETO, Adolfo Tanzi. TREVISANI, Fernando de Mello. Ensino Híbrido: Personalização e tecnologia na educação. In: BACICH. Lilian. NETO, Adolfo Tanzi Neto. TREVISANI, Fernando de Mello (Orgs.). **Ensino Hibrido: Personalização e tecnologia na Educação.** Porto Alegre. Penso 2015. 47 -65 p.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa.** 25 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

MORAN, José. Educação Híbrida: Um conceito-chave para a educação, hoje.
In: BACICH. Lilian. NETO, Adolfo Tanzi Neto. TREVISANI, Fernando de Mello (Orgs.). **Ensino Hibrido: Personalização e tecnologia na Educação.** Porto Alegre. Penso 2015. 27-45.

MORAN. José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. BACICH, Lilian. MORAN, José (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018. 2-25 p.

PIRES, Carla Fernanda Ferreira. O estudante e o Ensino Hibrido. In: BACICH. Lilian. NETO, Adolfo Tanzi Neto. TREVISANI, Fernando de Mello (Orgs.). **Ensino Hibrido: Personalização e tecnologia na Educação.** Porto Alegre. Penso 2015. 81 – 87 p.

propagare
REVISTA CIENTÍFICA INTERDISCIPLINAR DO CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPO REAL
VOLUME 13, NÚMERO 01, 2023
ISSN 2178-2768

ENSINANDO AS PROFISSÕES NA EDUCAÇÃO INFANTIL UTILIZANDO METODOLOGIAS ATIVAS E SIGNIFICATIVAS DE APRENDIZAGEM

Gabriela Cristina Bariviera
Luana Pires Pinheiro
Patricia Costa Ferreira
Suhelen Peppes Pavan

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo desenvolver as metodologias ativas em sala de aula e oportunizar o contato do aluno com a tecnologia. Ao mesmo tempo em que refletimos sobre as ações praticadas nos dias de hoje, visto que estas interferem no futuro do planeta bem como na sua vida. Levando o aluno a refletir sobre o futuro, por meio da profissão que sonha desempenhar quando crescer. O trabalho baseia-se em pesquisas bibliográficas sobre metodologias ativas, aprendizagem significativas e a interferência da tecnologia no processo de ensino/aprendizagem de crianças de cinco anos. A fundamentação teórica traz o relato de como foi realizado o trabalho educacional durante e após a pandemia, fazendo uma reflexão sobre a preparação dos educadores, planejamento, execução e os resultados desse trabalho. Pois, muitas crianças apresentaram baixo rendimento em sala e diversas dificuldades de aprendizagem neste ano, necessitando um olhar atento do profissional e novas metodologias incorporadas a um tema de grande abrangência na vida do educando. Após o relato da sequência didática, na qual descreve-se o desenvolvimento do projeto, as atividades desenvolvidas, materiais utilizados e a metodologia da mesma. Apresentam-se alguns resultados sobre a aplicabilidade do projeto, concluindo que o uso de metodologias ativas e tecnologia, proporcionam ao educando o conhecimento significativo e concreto, ao professor uma metodologia de fácil aplicabilidade e a sociedade em geral, valorização e participação na vida escolar das crianças.

PALAVRAS-CHAVE: Educação infantil. Metodologias ativas. Aprendizagem significativa.

1 INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade são encontrados diversos desafios no que tange à educação em todos os seus níveis, modalidades e contextos, bem como o perfil dos alunos atuais, classificados com a expressão “geração Alpha”, que já nasceram conectados. Apresentam fácil acesso à tecnologia e a dominam, sendo assim, possuem uma visão diferente de mundo e para tanto lhes é necessário desenvolver uma aprendizagem significativa, dando sentido às teorias e as possibilidades de desenvolvimento da prática pedagógica por meio das metodologias ativas. (Oliveira, 2019).

Diante destes desafios o uso das Tecnologias Digitais da Comunicação e da Informação (TDICs) que segundo Valente (2013) “referem-se a qualquer equipamento eletrônico que se conecte à internet, ampliando as possibilidades de comunicabilidade

de seus usuários" e as metodologias ativas, são um grande auxílio ao trabalho pedagógico assim como destaca Moran.

Metodologias ativas para uma educação inovadora aponta a possibilidade de transformar aulas em experiências de aprendizagem mais vivas e significativas para os estudantes da cultura digital, cujas expectativas em relação ao ensino, à aprendizagem e ao próprio desenvolvimento e formação são diferentes do que expressavam as gerações anteriores. Os estudantes que estão, hoje, inseridos nos sistemas de educação formal requerem de seus professores habilidades, competências didáticas e metodológicas para as quais eles não foram e não estão sendo preparados. (Moran, 2018, p. 16).

Neste sentido, entende-se por metodologias ativas os métodos capazes de levar os alunos a aprendizagens por meio de experiências, que promovem o desenvolvimento da autonomia, da aprendizagem e do protagonismo. São exemplos de metodologias ativas, a sala de aula invertida, sala de aula compartilhada, aprendizagem por projetos, contextualização da aprendizagem, ensino híbrido, criação de jogos, mapas mentais, gamificação, entre outras. Sem deixar de destacar o papel do professor e sua autonomia de criar novos métodos de acordo com o desenvolvimento de sua turma.

A metodologia ativa se caracteriza pela inter-relação entre educação, cultura, sociedade, política e escola, sendo desenvolvida por meio de métodos ativos e criativos, centrados na atividade do aluno com a intenção de propiciar a aprendizagem. (Moran, 2018, p. 17).

Tendo em vista que esta nova geração é habituada a um ambiente como o de jogos, é importante que a educação encontre caminhos de aprendizagem que permitam aos alunos aprender fazendo, praticar juntos e desempenharem seu próprio ritmo. Combinando a aprendizagem por desafios e problemas reais, através de aulas roteirizadas com a linguagem de jogos, que vem cada vez mais sendo incluídas no âmbito escolar.

O uso da tecnologia em atividades com os alunos, foi iniciado no período da pandemia da COVID-19. Porém, em algumas escolas não foi possível fazer uso de tais ferramentas, uma vez que a realidade social de cada comunidade escolar é bastante distinta. Neste sentido, o acesso à tecnologia é escasso ou inexistente, assim

optou-se pelo encaminhamento de atividades domiciliares e orientações impressas, para aqueles que possuíam celular foram orientados ainda em grupos através de aplicativos de mensagens.

Sendo assim, hoje os educadores utilizam de tecnologias em seus componentes curriculares incentivando seus alunos a serem protagonistas de seus processos de aprendizagem. Disponibilizando os objetivos de aprendizagem em ambientes virtuais, para se sentirem livres das tarefas repetitivas, cansativas e pouco produtivas.

Tendo em vista a realidade da comunidade escolar optou-se durante o desenvolvimento do projeto, trabalhar com metodologias ativas que permitissem tal protagonismo, bem como uma aprendizagem significativa, sem manter o foco somente em aparelhos eletrônicos. Deste modo, foram escolhidas a sala de aula invertida, o mapa mental, a rotação por estações e a gamificação.

Por fim, o trabalho tem por objetivo levar o aluno a refletir sobre suas ações praticadas nos dias de hoje e que estas refletem em seu futuro, além do foco na profissão foi destacado a consciência ambiental, preservação e valores que contribuem para um mundo melhor. Através de uma sequência didática sobre as profissões, desenvolvida com diferentes metodologias ativas que permitem o protagonismo dos alunos assim resultando em uma aprendizagem significativa.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

No ano de 2020 vivenciamos uma situação inesperada em todos os setores da organização social. Uma pandemia causada pelo vírus SARS-CoV-2, causou a tão temida COVID-19, uma doença de fácil transmisão, sintomas desconhecidos, sem medicação para remediar e um grande número de óbitos. Todos os setores acataram as orientações realizadas pelo ministério da saúde, principalmente na área educacional, por meio da recomendação do Conselho Nacional de Saúde, nº 036, de 11 de maio de 2020.

Recomenda a implementação de medidas de distanciamento social mais restritivo (lockdown), nos municípios com ocorrência acelerada de novos casos de

COVID-19 e com taxa de ocupação dos serviços atingido níveis críticos. (Brasil, 2020, s/p).

Assim, a educação também sofreu alterações no seu funcionamento cotidiano, pois, as escolas deixaram de receber seus alunos e professores diariamente, necessitando de um planejamento novo e até então pouco utilizado, o modelo educacional a distância. Essa nova proposta exigiu estudo, planejamento e organização do sistema educacional, cada qual, com o uso de novas ferramentas, utilizando livros, apostilas, atividades impressas e novos instrumentos relacionados à tecnologia como *smartphones*, tablets e computadores.

Ao se habilitar a conhecer e se envolver com as tecnologias digitais e utilizar como práticas de ensino diferenciadas em alguns momentos da aula, não ocorrerá a desconsideração de tudo que foi construído e vivenciado na educação, pelo contrário, esta demonstra resultados positivos, mas é a possível solução de enfrentamento de dificuldades no processo de ensino e aprendizagem, bem como a adoção de possibilidades de ensino diferenciados para enriquecer o trabalho pedagógico em si. (Burci et al., 2020, p.16).

Ao se deparar com as novas metodologias de trabalho educacional, muitos educadores precisaram se adaptar aos novos modelos educativos. Pois, alguns já tinham mais familiaridade com as novas tecnologias, porém, outros aprenderam a utilizá-las em meio a insegurança trazida pela pandemia. Os professores não estavam preparados para trabalhar sem contato físico com seus alunos, desenvolvendo seus planejamentos sem saber se as crianças estavam aprendendo adequadamente. As famílias se tornaram incentivadoras para a realização das atividades remotas, porém, nem todas estavam habilitadas para esse atendimento educacional em casa.

Os professores assim como os alunos passaram a trabalhar de forma remota, adequando seus horários para atender as crianças e a demanda dos pais em horários diferenciados, buscando sanar dúvidas e resolver questões que antes eram realizadas presencialmente. Enfim, a pandemia trouxe certa insegurança que pairava sobre os professores, as famílias e os educandos.

Após um grande período de distanciamento social, descobertas científicas, uso de medicamentos, máscaras, higienização das mãos, maiores cuidados com a higiene de locais de uso comum e vacinação da população, foi possível um retorno gradual

dos alunos e professores no ano de 2021. A educação passou a ser ofertada em modelo híbrido, que segundo Ceia (2018) ocorre com participação dos educandos de duas ou mais modalidades de educação, sendo a presencial, com metade da turma na escola e a modalidade a distância, com os demais alunos realizando as atividades em casa, com duração de tempo estipulado pela secretaria de educação. (CEIA, 2018).

Neste momento, cinquenta por cento dos alunos frequentavam durante alguns dias da semana, revezando com os demais em outros dias e alternando as aulas entre o modelo presencial e o remoto. Mantendo assim o uso das tecnologias como uma das ferramentas para o processo de ensino e aprendizagem, sendo que para isso foi necessária a autorização e comprometimento dos pais e responsáveis. Moran (2018) ressalta que:

> Os processos de aprendizagem são múltiplos, contínuos, híbridos, formais e informais, organizados e abertos, intencionais e não intencionais. O ensino regular é um espaço importante, pelo peso institucional, anos de certificação e investimentos envolvidos, mas convive com inúmeros outros espaços e formas de aprender mais abertos, sedutores e adaptados às necessidades de cada um. (MORAN, 2018, p. 3).

Assim, concordamos com a citação anterior, pois, o novo modelo educacional adotado durante a pandemia deveria servir de aliado ao meio educacional regular e não como substituto. Pois, durante o período ocasionaram-se diversas perdas de desenvolvimento intelectual, físico e social na maioria dos educandos.

Após esse momento de retorno parcial as aulas presenciais, analisamos o desenvolvimento dos alunos durante o primeiro bimestre, avaliações realizadas pela professora por meio de observações em diversos momentos, atividades registradas, desenvolvimento em brincadeiras e jogos, entre outros. Foi possível observar uma realidade comum em todos os locais onde ocorreu o ensino na modalidade remota, a defasagem de aprendizagem dos conteúdos trabalhados a distância.

Ao deparar-se com esta defasagem dos educandos, os professores necessitaram adaptar seus planejamentos educacionais para atender as reais exigências do pós-pandemia. Pois, ao analisar o desenvolvimento da uma turma de Educação Infantil 5 do ano de 2022, nos deparamos com crianças de diferentes níveis educacionais, enquanto alguns tinham conhecimento sobre letras e numerais, outras não conseguiam pegar no lápis e fazer pintura, alguns apresentaram dificuldades ao

distanciar-se da família durante o horário da aula, entre outras, tais dificuldades foram acompanhadas pela equipe diretiva.

A professora da turma deparou-se com tais dificuldades, que foram as mesmas encontradas por diversos professores que fizeram uso do modelo educacional proposto durante a pandemia. Com alunos, famílias, professores e equipes escolares distantes, com insegurança de contágio e com as dificuldades nomeadas anteriormente. Nesse primeiro ano de sala cheia de alunos e aulas empregadas normalmente, buscou-se avaliar os educandos para desenvolver seu trabalho. Após esse período de investigação, foi possível identificar que as dificuldades englobavam diversos campos de desenvolvimento, e a metodologia de ensino deveria ser uma ferramenta para a superação desses desafios.

Assim Burci et al. (2020) expõe:

> [...] evidencia-se que a possível solução de enfrentamento de algumas dificuldades se dê pelo processo de ensino e aprendizagem, sendo esta uma oportunidade de acompanhar as mudanças proporcionadas pela sociedade em rede, tanto quanto propiciar uma educação de qualidade, em que se valorize as subjetividades, experiências e participação do aluno. (Burci et al., 2020, p.13).

O planejamento educacional, tornou-se uma importante ferramenta para trabalhar as diferentes possibilidades de desenvolvimento dos educandos nesse processo. A motivação da turma, em realizar as atividades mediadas pela professora e diversas atividades explorando os cinco campos de experiências, contidos na Base Comum Curricular nortearam o trabalho com a turma avaliada nesse processo.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica. (Brasil, 2018, p. 07).

O planejamento educacional assim como a proposta curricular e os trabalhos realizados pela professora, necessitaram de novas metodologias educacionais, formação e qualificação para desenvolver o trabalho de qualidade, que motive seus educandos e os faça interessados e motivados durante o processo de aprendizagem. Ao realizar seu planejamento educacional o professor utiliza-se de recursos, criatividade e conhecimentos da profissão, afim de desenvolver em suas aulas o

envolvimento da turma, tecnologias, e uma maneira flexível e interativa, trazendo o cotidiano escolar para desenrolar de processos exploratórios e discente.

Para a realização deste trabalho foram analisados diversos estudos bibliográficos, e através de leituras e consultas foi possível definir o tema a ser desenvolvido, através de planejamentos e escolha de metodologias adequadas para trabalhar de acordo com as características da turma. A turma é composta por crianças ativas, comunicativas e participativas em todas as atividades trabalhadas, interessadas em acessar tecnologias digitais, que a escola oportuniza como tablets, televisão, rádios entre outros.

A metodologia de trabalho escolhida e trabalhada em diversas situações na escola, foi o trabalho com projetos, incorporando metodologias ativas e sala de aula invertida nesse processo. Pois, segundo Barbosa e Horn (2008) “umas das razões que encorajam a pedagogia de projetos vem das necessidades de quebrar o modo coercitivo de programas escolares para suscitar certa criatividade”. Neste sentido, o tema do projeto desenvolvido pela turma “O que vou ser quando crescer”, sendo exposto que cada profissional desempenha um papel social. Assim, conhecendo as diferentes profissões que as famílias desempenham no contexto social, características de cada profissão como: local de trabalho, elementos envolvidos, uniformes de trabalho característicos, vídeos, músicas sobre as profissões, atividades impressas e desenhos com escolha de qual profissão gostariam de desempenhar na vida adulta, tornando a atividade significativa em suas vidas.

Com o uso das tecnologias, metodologias trabalhadas e aulas em diversos campos, os estudantes obtiveram o conhecimento de forma simplificada e com muita significância no processo de assimilar na prática quais as funções que os respectivos profissionais desempenham. Os conteúdos trabalhados em sala de aula foram apresentados de forma atrativa, por meio de recursos digitais e avaliados através do desenvolvimento do projeto, atividades realizadas e aplicativos digitais como jogos de associação e quebra-cabeças.

O protagonismo infantil foi valorizado, oportunizando espaço para cada aluno se expressar e contribuir com seus conhecimentos prévios, tendo a profissão de suas famílias valorizadas, seus sonhos evidenciados, fazendo parte do planejamento e conteúdos posteriormente assimilados por todos os educandos. Além de ter suas

perspectivas e atividades organizadas por meio da organização de cápsula do tempo, a ser aberta quando a turma estiver no quinto ano do ensino fundamental.

Por conseguinte, cabe aos professores o entendimento de que ao propor o uso das tecnologias digitais em organizações de ensino vislumbre-se uma prática pedagógica diversificada, com a qual se pretende sanar o distanciamento entre o processo educacional e a dinâmica da sociedade contemporânea, visando um aluno ativo, autônomo, crítico, considerando que as tecnologias digitais se apresentam como uma possibilidade de ensinar e aprender. (Potoski e Pires, 2020, p.69).

Contudo, notamos que os educandos se desenvolveram ao longo desse projeto de forma autônoma, ativa e crítica, valorizando seus conhecimentos e suas realidades familiares. Além de possuir a oportunidade de mais tarde recordar sobre esses momentos e refletir sobre seus trabalhos, lembrar dos seus planejamentos nessa época, quando chegar a hora de abrir a cápsula do tempo, que é uma das etapas da sequência didática que será apresentada a seguir.

O trabalho da equipe docente obteve êxito, incorporando seus planejamentos, conteúdos em meio a metodologias ativas e inovadoras, novas tecnologias e recursos didáticos. Pois, o trabalho com esses recursos inovadores, tornou-se atrativo e o processo de aprendizagem significativo. Sendo possível observar os frutos desse trabalho no cotidiano, por meio do relato dos alunos, sobre os passeios, tecnologias utilizadas, valorização das famílias e reconhecimento dos profissionais visitados.

3 SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Para aliar a tecnologia e as metodologias ativas com as práticas em sala de aula, assim como já citado, foi desenvolvida uma sequência didática de atividades dividida em seis módulos. Abordando diferentes propostas pedagógicas, focadas na aprendizagem e na independência do aluno em busca de seus conhecimentos. Pois, **não se deve trabalhar baseando-se somente na memorização,** pois a maioria dos estudantes simplesmente esquecem os conceitos após a aula, sugere-se assim que os alunos aprendem efetivamente fazendo, por isso, a importância das metodologias ativas durante o processo. A seguir apresentam-se as etapas que foram utilizadas para o desenvolvimento e aplicabilidade da sequência didática.

3.1 MATERIAIS UTILIZADOS

Os materiais utilizados durante a execução do projeto estão de acordo com as habilidades norteadas pela Base Comum Curricular (2018) e tiveram como objetivo o desenvolvimento integral da criança na educação infantil. Segundo Ariès (2006) *apud* Bona (2010), “a infância é uma construção da modernidade, a qual possui consequências constitutivas sobre estes sujeitos em formação”. A educação infantil é sem dúvida a primeira oportunidade de a criança interagir sobre o mundo em socialização e sob orientação de um profissional, o professor.

Assim, os materiais escolhidos para o desenvolvimento desta sequência didática, auxiliam o desenvolvimento de habilidades que servem de pressuposto para o entendimento de seu lugar no mundo. Entre os materiais selecionados para as atividades estão a cartolina, papel color set, *postit*, canetinha, giz de cera, lápis de cor, tinta, adesivos, papel A4, lápis de escrever, tesoura e cola. A partir deles foi possível desenvolver a coordenação motora fina, noção espacial e processo de criatividade com desenho, além de oportunizar a criança a realizar tentativas e reconhecimento da escrita e de seus trabalhos.

Além destes foram utilizados alguns equipamentos tecnológicos, como os *Chromebooks*, caixa de som e televisão. Com estes recursos foi possível explorar os vídeos sobre as profissões, imagens, jogos e música, trazendo a oportunidade de acesso as mídias e a tecnologia na educação, além de desenvolver a criatividade, expressão corporal, coordenação motora fina e ampla.

Para a parte prática foram utilizadas fantasias, pois, com o uso delas foi possível brincar de se vestir como os profissionais estudados, desenvolvendo a imaginação e imitação de qual trabalho que aquele profissional desempenha. Além do que foi citado, foram utilizados materiais reciclados, como garrafas pet, copos, bandeiras entre outros. Com esses materiais foi possível desenvolver as ferramentas e utensílios utilizados pelos profissionais participantes desse projeto, desenvolvendo na criança a imaginação e o acesso concreto a esses materiais.

3.2 METODOLOGIA DA SEQUÊNCIA

A partir do diálogo entre as autoras ao longo do desenvolvimento deste trabalho, o tema escolhido para o projeto, teve como base a data comemorativa do Dia dos Pais. Pois, sentiu-se neste momento a necessidade de trabalhar as profissões das famílias, evidenciando em seguida o que as crianças gostariam de ser quando crescessem. Para a efetivação do projeto foram também convidados os profissionais para uma entrevista com a turma.

A aprendizagem é ativa e significativa quando avançamos em espiral, de níveis mais simples para mais complexos de conhecimento e competência em todas as dimensões da vida. Esses avanços realizam-se por diversas trilhas com movimentos, tempos e desenhos diferentes, que se integram como mosaicos dinâmicos, com diversas ênfases, cores e sínteses, frutos das interações pessoais, sociais e culturais em que estamos inseridos. (Moran, 2018, p.37).

Uma das etapas consiste na atividade do desenho das profissões, para isso foi desenvolvida uma lista das profissões escolhidas pela turma. Em seguida, realizou-se um cronograma de visitas nos locais de trabalho, ou entrevistas com os profissionais que desempenham determinadas funções. Além de conversar com a turma sobre a profissão a ser estudada no dia, a atividade rende muitas questões de relevância e curiosidade para alunos e professores. Esta atividade deu início e subsídio ao processo da metodologia de sala de aula invertida.

A proposta da sala invertida, segundo Valente (2014), surgiu em 1996 na cidade de Ohio, nos Estados Unidos, especificamente no ensino superior da Miami University, em um momento no qual os alunos não estavam se adaptando ao ensino somente em sala de aula de uma disciplina. (Valente, 2014 *apud* MORAN, 2018, p.22).

Para este trabalho, foi escolhida a turma da Educação Infantil – Infantil 5, uma vez que se tratam de alunos novos na instituição, bastante curiosos, foram desenvolvidas atividades embasadas no campo de experiência: Corpo, gestos e movimentos da BNCC (2018), no qual os alunos representavam por meio de brincadeiras de forma imagética as profissões que sonham em ser no futuro.

Então, foi a partir da observação destas práticas que despertou a oportunidade de desenvolver pesquisas e conhecimentos nessa área. Utilizando os conhecimentos prévios dos alunos e suas predisposições a estudar as profissões de acordo com a zona de desenvolvimento proximal. Abaixo apresentamos todo esse processo da

sequência didática em módulos, conforme foram desenvolvidas as etapas de trabalho em sala de aula com os alunos.

MÓDULO 1: INTRODUÇÃO SOBRE PROFISSÕES

Para a execução do projeto foi planejada a sequência didática iniciando com apresentação de vídeos interativos e imagens de diferentes profissões explicando sobre cada uma delas, em seguida, elaborou-se uma enquete com os alunos para saber as profissões que desejam ser no futuro. Posteriormente, foram convidados profissionais das diferentes áreas escolhidas pelos estudantes e agendadas entrevistas e palestras com estes para que viessem até a escola conversar com os alunos e responder aos seus questionamentos.

MÓDULO 2: ENTREVISTAS E PALESTRAS

Após a enquete com os estudantes, na etapa seguinte foram agendadas entrevistas e palestras com os profissionais escolhidos pela turma e ainda algumas visitas aos diferentes ambientes de trabalho destes profissionais, para isso foi elaborado um cronograma para a realização das mesmas.

Tabela 1 – Cronograma de entrevistas/palestras

Profissão escolhida	**Data da entrevista/palestra**
Confeiteira	Quarta-feira 14/09
Vendedora/empresária	Quarta-feira 14/09
Bombeiro	Terça-feira 20/09
Médico	Quarta- feira 21/09
Professora	Quarta-feira 21/09
Policial	Quinta-feira 22/09

Fonte: Autoras.

REVISTA CIENTÍFICA INTERDISCIPLINAR DO CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPO REAL
VOLUME 13, NÚMERO 01, 2023
ISSN 2178-2768

MÓDULO 3: MAPA MENTAL E ROTAÇÃO POR ESTAÇÕES

Após o encerramento das entrevistas e apresentações, nesta etapa foram desenvolvidas as metodologias ativas baseando-se na rotação por estações para criação de um mapa mental. Primeiramente foi explicado aos alunos o conceito de mapa mental e como se dá a produção do mesmo. Depois, foram apresentados os materiais, para estas atividades foram disponibilizados em uma das estações, diferentes materiais tais como: cartolina, papel color set, *postit*, canetinha, giz de cera, lápis de cor, tinta e adesivos, para que os alunos produzissem um mapa mental em cartolina, referente a sua profissão selecionada.

Enquanto isso, na outra estação estavam disponíveis os *chromebooks*, para a produção do mapa mental no aplicativo https://jamboard.google.com/. Esta etapa foi realizada após a explicação da professora sobre o uso do aplicativo, para isso foi necessária a orientação e suporte da mesma para a construção do mapa mental de forma digitalizada, levando em consideração a idade das crianças participantes na atividade.

Para ilustrar as duas abordagens de mapa mental, foi explicado nas estações, a necessidade de destacar para cada profissão, qual seria a formação necessária, instrumentos utilizados para o trabalho, área de abrangência, desafios e alegrias que a profissão proporciona.

MÓDULO 4: SALA DE AULA INVERTIDA

Na sequência, em data definida, cada aluno comparece na escola caracterizado da profissão escolhida com base nos estudos, nos vídeos e no que foi aprendido com as palestras realizadas anteriormente. Assim, eles apresentaram aos demais colegas da turma a profissão escolhida, demonstrando com instrumentos que representam a sua então sonhada atuação profissional do futuro, explicando sobre o seu trabalho, quais suas expectativas e desafios.

Para isto foi também encaminhado como tarefa de casa, link dos vídeos assistidos sobre profissões, https://www.youtube.com/watch?v=AB5ITyDwwDM, https://www.youtube.com/watch?v=unmDwTaB_oA e

https://www.youtube.com/watch?v=Sa4UURwodzA para que fosse retomado em casa, o que foi aprendido em sala de aula. Foram enviados os links no aplicativo de mensagens WhatsApp dos pais ou responsáveis, e também os vídeos e áudios das palestras realizadas em solo escolar, previamente autorizado pelos palestrantes.

MÓDULO 5: RELAÇÃO PROFISSÃO, INSTRUMENTOS DE TRABALHO E ÁREA DE ATUAÇÃO

Com o uso das tecnologias digitais, para instigar as crianças foi passado para a turma vídeos sobre algumas profissões e o local ou atividade realizada pelo profissional, podendo ser acessado no link a seguir: https://www.youtube.com/watch?v=AB5ITyDwwDM.

Ainda nesta etapa os alunos puderam aperfeiçoar o conhecimento utilizando jogos. Por meio de sites disponíveis e gratuitos como o Escola Games, com o jogo intitulado: “Profissão escolha a sua” que apresenta as profissões através de um quebra-cabeça, o jogo está disponível para acesso no link: https://www.escolagames.com.br/jogos/profissoes2/.

O outro jogo que também foi utilizado é do “Coquinhos Jogos Educativos”, que é um site com jogos on-line e gratuitos. O jogo escolhido foi o “Jogo das Profissões”, no qual é possível associar os instrumentos de trabalho a sua respectiva profissão, o jogo está disponível no link a seguir: https://www.coquinhos.com/jogo-das-profissoes-online/.

Assim, a partir desta experiência, foi possível oportunizar aos alunos fazer a relação entre as diferentes profissões, seus respectivos instrumentos e características de cada trabalho, sua área e local de atuação. Demonstrando a diversidade e desenvolvendo conhecimentos sobre a vida social e prezando pelo respeito entre as diferentes profissões.

MÓDULO 6: CÁPSULA DO TEMPO

Após estas etapas que proporcionaram aos alunos conhecem diversas profissões, através de várias metodologias. Serão disponibilizados para eles materiais

para que possam registrar o que cada um sonha em ser quando crescer. Este registro fica livre conforme a escolha de cada estudante, pode ser em forma de desenho, mapa mental, *scrap book*, entre outros. Estes registros individuais são colocados em uma cápsula do tempo e enterrados no quintal da escola, que serão abertos quando a turma estiver concluindo o 5º ano do Ensino Fundamental. Cabe lembrar que esta turma está concluindo a Educação Infantil e a abertura da cápsula acontecerá quando os mesmos estiverem concluindo os anos iniciais do Ensino Fundamental. Para que se faça um comparativo entre seus sonhos e objetivos, bem como seus conhecimentos e suas capacidades de registros.

3.3 PROCESSOS DE APLICABILIDADE DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA E RESULTADOS ESPERADOS

Mesmo se tratando de alunos pequenos da Educação Infantil, foi possível aplicar a sequência didática de forma satisfatória, pois, a forma interativa em que se deram os módulos, instigou a atenção, a curiosidade e o interesse dos educandos em participar de todas as atividades propostas. Tendo em vista, que se trata de uma turma muito participativa em sua totalidade, com alunos bastante curiosos, produtivos e ativos, capazes de serem protagonistas de sua formação. Destaca-se ainda, a importância da atuação dos educadores envolvidos no projeto, que respeitaram o ritmo de desenvolvimento de cada criança, frente ao tempo, a atenção e ao conhecimento prévio de cada indivíduo, que influencia no processo de aquisição da aprendizagem.

Foi possível observar com as palestras, que o contato físico se tornou ainda mais especial após o período de isolamento social da pandemia. E a possibilidade de trazer o outro para a sala de aula, neste caso os diferentes profissionais, assim como levar os alunos a uma visita de estudos, dá outra roupagem à educação. Mostrando que esta se dá também para além dos muros da escola, desde que o indivíduo esteja focado, comprometido e disposto a aprender.

Cabe lembrar e enaltecer, a figura e a importância do professor durante todo o processo, fazendo a mediação do conhecimento e despertando no aluno o anseio em aprender. E dessa forma, valorizar o contato social em tempos tão áridos de

convivência, além de ensinar também o aluno a ouvir o que o outro tem a dizer, para somente depois fazer sua reflexão e análise crítica do que presenciou.

Sendo assim, o uso de metodologias ativas em sala de aula, promove uma aprendizagem que ocorre de forma natural, com a busca do conhecimento pelo próprio aluno, que quer saber e quer fazer, devido ao fato de que aquilo torna-se prazeroso. O melhor resultado alcançado é sem dúvidas, acompanhar o desenvolvimento de cada educando, de acordo com seu ritmo, sua dedicação e comprometimento, até tornar-se protagonista da sua aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante o que foi exposto ao longo deste trabalho, vale ressaltar a importância da tecnologia na aprendizagem através da nova geração Alpha, ela representa a transformação do mundo, pois devido a esta latente tecnológica é notável o desenvolvimento de novas habilidades em nossos estudantes. A tecnologia está presente nas salas de aula para que o aluno seja protagonista do seu conhecimento, utilizando-se de metodologias ativas para criar, praticar e desempenhar suas experiências.

Sendo assim, foi desenvolvido na turma da Educação Infantil – Infantil 5, uma sequência de metodologias ativas na qual os alunos estudaram sobre as profissões e expuseram para seus colegas os seus objetivos e sonhos do que desejavam ser no futuro. Assim, refletindo suas práticas do dia-a-dia, além de desenvolver conhecimentos e valores que favorecem um mundo melhor.

Através do trabalho foi possível observar que os alunos dessa nova geração sabem muito bem o que querem, os mesmos são curiosos e independentes. E a partir de uma aprendizagem significativa são capazes de adquirir em conhecimento de uma forma autônoma, assim sendo protagonistas da sua própria aprendizagem. Por fim, o estudo mostrou a importância das metodologias ativas e significativas em sala de aula, pois os alunos conseguem se mostrar mais atentos e atrativos ao conteúdo trabalhado, assim exigindo conhecimento dos mesmos, e tornando-os agentes responsáveis e críticos.

REFRÊNCIAS

BARBOSA, M.; HORN, M. **Projetos Pedagógicos na educação infantil**. Porto Alegre, 2008.

BONA, Viviane de. **Tecnologia e infância:** ser criança na contemporaneidade. Dissertação (Mestrado em Educação Matemática e Tecnológica). Universidade Federal de Pernambuco. Recife, p. 146. 2010.

BRASIL, Conselho Nacional de Saúde. **RECOMENDAÇÃO Nº 036, DE 11 DE MAIO DE 2020.** Disponível em: https://conselho.saude.gov.br/recomendacoes-cns/1163-recomendac-a-o-n-036-de-11-de-maio-de-2020>. Acesso em: 29. set. 2022.

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

BURCI, Taissa Vieira Lozano. SANTOS, Ana Paula de Souza. MERTZIG, Patricia Lakchmi Leite. MENDONÇA, Camila Tecla Mortean. Ambientes virtuais de aprendizagem: a contribuição da Educação a Distância para o ensino remoto de emergência em tempos de pandemia. **EM TEIA-Revista de Educação Matemática e Tecnológica Ibero-americana.** vol.11. número 2. 2020.

CEIA. Carlos de. **E-Dicionário de Termos literários**. 2018. Disponível em: http://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/hibrido/. Acesso em: 04. nov. 2022.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. *In*: BACICH, Lilian. MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora:** uma abordagem teórico-prática. – Porto Alegre: Penso, 2018.

OLIVEIRA, Genori da Silva. **Geração Alpha entre a realidade e o virtual:** sujeitos digitais. Trabalho de Conclusão de Curso (Psicologia). Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. Ijuí. p. 43. 2019.

POTOSKI, Graziele. PIRES, Edileia Fereira de Assis. Tecnologias digitais em contextos escolares. *in:* **Tecnologias digitais e o impacto socioeducacional:** desafios, possibilidades e potencialidade. Org. SANTINELLO, Jamile. DAL PIZZOL, Andrieli. PINHEIRO, Bianca Emanuelly Horbus. Curitiba: CRV. 2020.

SERELEPE. Profissões - Serelepe. YouTube. 28 de abr. de 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Sa4UURwodzA. Acesso em: 22. nov. 2022.

Smile and Learn – Português. As profissões para crianças - Vocabulário para crianças - Os trabalhos e ofícios. YouTube, 20 de ago. de 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=AB5ITyDwwDM. Acesso em: 22. nov. 2022.

SONOARTE. Mímica para adivinhar – Profissões. YouTube, 1 de mai. de 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=unmDwTaB_oA. Acesso em: 22. nov. 2022.

VALENTE, J. A. Integração currículo e tecnologia digitais de informação e comunicação: a passagem do currículo da era do lápis e papel para o currículo da era digital. *In*: CAVALHEIRI, A.; ENGERROFF, S. N.; SILVA, J. C. (Orgs.). **As novas tecnologias e os desafios para uma educação humanizadora**. Santa Maria: Biblos, 2013.

REVISTA CIENTÍFICA INTERDISCIPLINAR DO CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPO REAL
VOLUME 13, NÚMERO 01, 2023
ISSN 2178-2768

O ENSINO DE MATEMÁTICA E O USO DA TECNOLOGIA: SEQUÊNCIA DIDÁTICA PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

Ana Paula Nahirne
Claudiomiro Mendes
Jaqueline Eleuterio Botesini
Mirna Ruthes

RESUMO: Como educadores da Educação Infantil, vivenciamos a realidade em sala de aula, em que os profissionais da Educação dedicam-se para fazer a diferença. Com a crescente demanda do uso de tecnologias digitais, notamos que professores têm interesse em intensificar os conhecimentos sobre os recursos tecnológicos, tendo em vista que as crianças já têm contato constante com TV, celular, *tablet*, jogos, entre outros. Assim, o objetivo deste trabalho é apresentar uma sequência didática com o uso de tecnologias, baseados em alguns campos de experiência da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), abordando noções e habilidades básicas de Matemática, direcionados aos alunos, na faixa etária de 1 a 2 anos. Pretendedeu-se demonstrar neste trabalho por meio de teoria e prática, que o uso de novas tecnologias, aliadas a sequência didática podem ser utilizadas como ferramentas no ensino de conteúdos na Educação Infantil e desta forma, tornar a aula lúdica, interessante e prazerosa. A proposta da presente sequência didática abordou alguns conteúdos como formas geométricas e numerais, fazendo com que a criança, de forma inovadora e significativa possa interagir e aprender brincando. Por meio do lúdico e meios tecnológicos, as crianças podem promover uma aprendizagem significativa, a partir dos conhecimentos estabelecidos.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Infantil. Ensino de Matemática. Sequência didática. Ferramentas tecnológicas.

1 INTRODUÇÃO

Atualmente, a Educação passou por várias mudanças, algo que ficou visível com a Pandemia *Covid-19*, trazendo uma nova concepção de cuidar e educar, e a tecnologia assumiu um papel importante nesse contexto. Se fez necessária uma Educação voltada à realidade do aluno de forma significativa. Especificamente na Educação Infantil, é notório o uso do lúdico através dos jogos, brincadeiras, rodas de conversa, cantigas de roda, músicas, contação de histórias, fazendo com que o aprender, seja de forma divertida. Assim, a ludicidade aliada às tecnologias podem ser um agregado muito enriquecedor.

Hoje, há muitos alunos que não conseguem ver o significado dos conteúdos aplicados em sala de aula. E boa parte dos professores se vêem inseguros diante dessa situação. É nesse cenário, que o uso de tecnologias pode incrementar as aulas. Frente à evolução tecnológica, se faz necessário uma visão diferenciada sobre o trabalho do professor na Educação Infantil, pois as crianças convivem diariamente

com computadores, jogos, *games*, internet, *tablets* e os celulares, usando-os para brincar e se comunicar. “O impacto das transformações de nosso tempo obriga a sociedade, e mais especificamente os educadores, a repensarem a escola, a repensarem a sua temporalidade” (Silva, 2001, *apud* Souza, 2011, p. 37).

Muitas vezes os professores sentem a necessidade em trazer para sala de aula novidades e métodos para ensinar que despertem nos alunos o interesse em aprender. Assim, cabe a ele o papel de fazer com que o aluno desperte o desejo de aprender (MEIRIEU, 1998). Nesse sentido, o uso de tecnologias pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem, trazendo para sala de aula uma modernização dos recursos e práticas pedagógicas, conforme um dos propósitos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2017).

O objetivo deste trabalho é sugerir atividades em uma sequência didática, vinculada aos meios tecnológicos para crianças da Educação Infantil, na faixa etária de 1 a 2 anos, baseados em campos de experiência da BNCC, abordando noções e habilidades básicas de Matemática.

Esse trabalho justifica-se pela relevância da aplicabilidade dos meios tecnológicos e sequência didática na Educação Infantil, para isso foi proposto atividades que terão como base teórica a BNCC, documento que rege a Educação Básica e demais teorias sobre os temas abordados: Educação Infantil; Ensino de Matemática; Sequência didática e Ferramentas tecnológicas.

Assim, se faz necessário um método de ensino organizado que é o caso da sequência didática que é uma estrutura ordenada que possibilita uma organização sequencial levando em conta os objetivos da aprendizagem, abordando vários campos de experiência.

A sequência didática consiste em uma série de atividades que criam um ambiente que facilita e torna atrativo o ensino de matemática, portanto, as sequências didáticas são um conjunto de atividades ligadas entre si, planejadas para ensinar um conteúdo, etapa por etapa, sendo organizadas de acordo com os objetivos que o professor quer alcançar para a aprendizagem de seus alunos (Barbosa, 2002 *apud* Monteiro, 2019, p. 293).

Pensando no desenvolvimento integral da criança, bem como contemplar os direitos de aprendizagem, se faz necessário buscar meios diferenciados do modo tradicional já trabalhado, maneiras que despertem o interesse e o real significado dos saberes, através das habilidades e competências (Brasil, 2017).

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), instituída pela Resolução CNE/CP nº 2, e publicada em 2017, estabelece a implantação obrigatoriamente do currículo ao longo das modalidades da Educação Básica. Esse documento normativo orienta a cultura digital para compreender, utilizar e criar tecnologias digitais, de forma crítica, significativa e ética. Tendo em vista, que a Educação Infantil deve garantir os seis direitos da aprendizagem das crianças: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se, além de abordar os campos de experiência, visando garantir educação de qualidade (BRASIL, 2017).

Segundo este documento normativo, os campos de experiências são: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação e Espaço, tempo, quantidades, relações e transformações. Esse trabalho vem sendo pensado numa forma que envolvam vários campos de experiências (Brasil, 2017).

Na BNCC, são apresentadas dez competências gerais como valorização do conhecimento, uso das linguagens, valorização das diversidades dos saberes a serem desenvolvidas ao longo de toda a Educação Básica, que contempla saberes de diversas naturezas, uma delas diz respeito ao uso de tecnologias digitais para produzir conhecimentos de forma significativa (Brasil, 2017). Nesse sentido, a BNCC contempla o desenvolvimento do uso crítico e responsável das tecnologias digitais.

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, 2017, p.9).

Segundo Souza (2011), a tecnologia está inserida no cotidiano dos profissionais da Educação desde o planejamento das aulas, dos livros *on-line* e dos relatórios que precisam demonstrar o desenvolvimento do aluno, observando suas peculiaridades. A internet está presente em meio a esse novo universo tecnológico para facilitar o processo de ensino-aprendizagem. Assim, a internet "[...] possibilita a transmissão de informações utilizando recursos integrados de texto, imagens, diagramas, animações, sons e vídeo" (p. 269).

Além disso, com a pandemia de *Covid-19* e consequente exigência de distanciamento social, a escola e os envolvidos na Educação, tiveram que trilhar novos caminhos e o uso de ferramentas tecnológicas se tornou algo extremamente necessário, possibilitando assim, a oportunidade de crescimento, aprimoramento e reinvenção com soluções modernas e inovadoras (Cortella, 2020).

Diante deste cenário, a afirmação de Mercado (1999, p. 27) se torna atual:

> As novas tecnologias criam novas chances de reformular as relações entre alunos e professores e de rever a relação da escola com o meio social,a diversificar os espaços de construção do conhecimento, ao revolucionar os processos e metodologias de aprendizagem, permitindo à escola um novo diálogo com os indivíduos e o mundo.

Para Moran (2004), é importante ter além de professores capacitados, uma sala de aula equipada com tecnologias simples e sofisticadas. "Uma sala de aula hoje precisa ter acesso fácil ao vídeo, *DVD* e, no mínimo, um ponto de Internet, para acesso a sites em tempo real pelo professor ou pelos alunos, quando necessário" (p.3). Para Kenski (2012, p. 44) ‘'[...] a presença de uma determinada tecnologia pode induzir profundas mudanças na maneira de organizar o ensino".

Na etapa da Educação Infantil é imprescindível uma abordagem lúdica e o uso das tecnologias desempenha um papel primordial, pois pode aliar brincadeiras, atividades lúdicas, músicas, jogos, histórias, fazendo com que as crianças se tornem protagonistas no processo ensino-aprendizagem, despertando e ativando o interesse pelo novo. De acordo Silva (2013), o contato com meios tecnológicos e sua escolha pelo educador, facilita o processo educativo em sala de aula.

A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também a conduta daquele

que joga, que brinca e que se diverte. A música, a literatura infantil, a dramatização, os jogos simbólicos também são manifestações do lúdico (Costa, 2005, p. 1).

O trabalho com a música na Educação Infantil envolve muitas áreas e é um processo de construção do conhecimento, favorecendo o desenvolvimento da sensibilidade, criatividade, senso rítmico, da imaginação, memória, concentração, atenção, do respeito ao próximo, da socialização e afetividade (Brescia, 2003).

De acordo com Alves (2010) é na Educação Infantil que a criança constrói a base de todo o seu conhecimento matemático, assim é imprescindível que o professor direcione o conteúdo da melhor forma, sendo assim, se mal direcionada pode causar malefícios para o desenvolvimento integral da criança. A Matemática pode ser abordada de várias formas, pois ela está presente na arte, na música, em histórias, na forma como organizamos o pensamento, nas brincadeiras e nos jogos.

A partir das diversas brincadeiras o aluno desenvolve suas habilidades básicas, este era considerado um ser passivo, onde suas habilidades cognitivas não estavam em foco. Hoje as concepções foram sendo refletidas e repensadas. De acordo com Haetinger (2005), no uso das diversas ferramentas educacionais o aluno se torna protagonista de seu aprendizado diferentemente do ensino tradicional.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI),

> Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem. (Brasil, 1998, p.28).

O Ensino de Matemática especialmente na Educação Infantil deve ter um bom encaminhamento das atividades pelo professor, sendo necessário um direcionamento que privilegie as brincadeiras, os jogos, o faz de conta, o espaço para as crianças aprenderem de forma significativa e experiencial (Kashimoto, 2010).

O papel do professor é muito importante nesse processo. Atividades como contar os dias, ver quantas crianças estão na sala de aula, quantas faltaram, fazer anotação dos dias no calendário, classificar os objetos com palavras como nenhum, muito, pouco, bastante, o uso de peças como blocos lógicos são necessárias para o entendimento dos estudantes sobre questões de seu contexto. Isso pode ser feito através de criatividade diante dos materiais que estão disponíveis, como por exemplo,

Blocos lógicos servem para classificação de cores, formas e espessuras, mas a criança pode dar a eles outros usos, como empilhar, juntar os blocos para criar formas de animais e objetos, ou fazer um bloco virar sabonete, pente ou comida na brincadeira imaginária (Kashimoto, 2010, p.8)

Outro mecanismo interessante para o trabalho com a tecnologia são os jogos e dinâmicas interativas como caça ao tesouro. De acordo com Kashimoto (1996), as regras permitem identificar uma estrutura sequencial, normas e regras do jogo e, simultaneamente, uma atividade lúdica.

Uma forma muito interessante e prazerosa de aprender pode ser direcionada nas creches ou pré-escolas de brincadeiras e recreações, onde as crianças encontram prazer nas diversas brincadeiras pensadas pelos educadores, é o caso do aprendizado matemático produzido nas séries iniciais.

A próxima seção será direcionada a apresentação da sequência didática, bem como os materiais utilizados e o seu planejamento sequência, partindo dos conteúdos de formas geométricas e numerais.

3 SEQUÊNCIA DIDÁTICA

3.1 MATERIAIS UTILIZADOS

Para a sequência didática foram utilizados os seguintes instrumentos tecnológicos: vídeos do *YouTube, site* educativo, *datashow*, TV, *notebook,* com fins pedagógicos nas atividades em sala de aula, a fim de trazer nova perspectiva para o Ensino de Matemática na Educação Infantil.

Goulart (2010) diz que hoje o *datashow* é muito utilizado em eventos e cursos, porém, nas escolas, por causa do alto valor, pouquíssimas têm esse recurso. Observa-se que, quando a escola o possui, é utilizada para outros fins e não focando sua utilização para os alunos.

O *datashow* é um recurso facilitador e mediador de aprendizagem. Constitui uma técnica multimidiática e hipermidiática que integra imagem, luz, som, texto, movimento, pesquisa, busca, *links* já organizados neles próprios ou com possibilidade de torná-los presentes através de acesso à Internet. Com ele, o aluno aprende através

de todos os sentidos e com inúmeros incentivos para a reflexão e a compreensão do assunto abordado durante as aulas (Massetto, 2010 *apud* Oliveira, 2013).

Moram (1995) defende que o vídeo auxilia o professor a atrair os alunos, mas não modifica substancialmente a relação pedagógica. Aproxima a sala de aula do cotidiano, das linguagens de aprendizagem e comunicação da sociedade urbana, mas também introduz novas questões no processo educacional. Para este mesmo autor

Tudo que passa na televisão é educativo. Basta o professor fazer as intervenções certas e proporcionar momentos de debate e reflexão". Portanto o uso da televisão como recurso didático impulsionará uma inovação no ensino. Não se trata de trocar os métodos convencionais pela televisão e o debate puro e simples (MORAM, 1993, p. 36).

Na sala de aula da Educação Infantil, pode ser utilizado o recurso da internet, abrindo um rico caminho para as atividades de sala, ampliando as formas de apresentação dos conteúdos (Antonio, 2011 *apud* Oliveira, 2013). Sendo assim, as imagens e sonoridade despertam o imaginário das crianças, que podem ser buscados no *YouTube* por exemplo, no *Google Maps*, entre outros.

Em um mundo com tanta tecnologia, os vídeos instrutivos só contribuem para a melhoria, porque através dele você pode aprender sobre outras línguas, outras culturas, outros povos, é uma forma de aprender de uma forma que pode se tornar prazerosa, só porque é diferente do que eles fazem todos os dias em todas as aulas (Santos; Kloss, 2010).

Por meio da combinação harmoniosa de sons, a música torna-se um elemento de comunicação e identificação humana. Portanto, tem a função de transmissão cultural entre as diferentes gerações desses povos. Nesse sentido, a música desempenha um papel importante na educação, pois é o elo que transmite o conhecimento acumulado ao longo das gerações passadas (Gainza, 1988).

A música é uma ferramenta que contribui para a formação do ser humano como um todo. Por meio dela, as crianças podem ser expostas a um mundo culto e lúdico. Ensinar com música ajuda a criança a valorizar composições musicais, peças de teatro, concertos, pois, dando-lhe a oportunidade de aprender sobre vários gêneros musicais, ela tem a oportunidade de construir sua autonomia, criatividade, adquirir novos conhecimentos e criatividade. É uma linguagem que transmite sentimentos,

sensações e se organiza através do som e do silêncio. Ela existe nos mais diversos contextos e dela são componentes emocionais, cognitivos e estéticos. A música tem uma variedade de usos no dia a dia das crianças, como suporte de hábitos, atitudes, disciplina, ajuste de rotina, comemorações em datas diferentes, etc. (GAINZA, 1998).

3.2 METODOLOGIA DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

TEMA: Numerais e Formas Geométricas

PLANEJAMENTO: 4 aulas

TURMA: Berçário II - Integral

SABERES E CONHECIMENTOS: Noções espaciais de orientação, direção, proximidade, lateralidade, exterior e interior, lugar e distância; Posição do corpo no espaço; Tamanho, forma e posição dos objetos; Linguagem matemática e Contagem oral.

RECURSOS UTILIZADOS: Dispositivo tecnológico TV, *datashow, notebook, site* educativo*,* vídeos do *YouTube,* tinta guache, lápis de cor, revistas.

CONHECIMENTO PRÉVIO NECESSÁRIO:

Vocês conhecem alguma forma geométrica? Vocês já viram algum objeto construído usando as formas geométricas? Qual era esse objeto? Vocês conhecem alguma música com as formas geométricas?

METODOLOGIA: Utilização de livros, imagens, músicas, sons, filmes, fotografias, cenários naturais, pinturas, modelagens, colagens, esculturas, jogos, formas arquitetônicas e desenhos diversos, brincadeiras e brinquedos.

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM: Linguagem oral; Noção de quantidade; Formas geométricas; Linguagem corporal; Desenho e pintura; Interação e socialização; Coordenação motora; Música; Recortes e colagem.

PRIMEIRA AULA

PRIMEIRO MOMENTO - CAMPO DE EXPERIÊNCIA: espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

Objetivo: Registrar com números a quantidades de crianças meninos e meninas presentes e ausentes) e a quantidades de objetos da mesma natureza, bonecas, bolas e livros (EI02ET08).

Apresentou-se a Música 5 Patinhos - Xuxa, disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=1zlTwy7i

Fonte: Autores, 2022

Em seguida, conversou-se sobre os numerais, fazendo demonstração por meio do trenzinho pedagógico em sala (o que são os numerais, onde utilizamos e sua importância em nosso cotidiano). Posteriormente, houve contagem de alunos e objetos, (legos coloridos por cor, bichinhos da fazenda, bolinhas coloridas).

Fonte: Autores, 2022

SEGUNDO MOMENTO - **CAMPO DE EXPERIÊNCIA: traços, sons, cores e formas**

Objetivo: Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias (EI02TS03).

Mostrou-se os numerais de 0 a 10, identificando o numeral e seu respectivo valor por meio do dispositivo tecnológico *datashow.*

Fonte: Autores, 2022

SEGUNDA AULA

PRIMEIRO MOMENTO - CAMPO DE EXPERIÊNCIA: corpo, gestos e movimentos

Objetivo: Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar) combinando movimentos e seguindo orientações (EI02CG03).

Por meio do dispositivo tecnológico Tv e o canal *YouTube* apresentou-se a música “Cantando Os Números - Músicas e Canções para Crianças”.

Fonte: https://youtu.be/O6uhssemxeg

Seguidamente, convidaram-se os alunos a cantar e dançar ao som da música. Desta forma, a teoria foi repassada de modo lúdico com objetivo de internalização do conteúdo abordado.

SEGUNDO MOMENTO - CAMPO DE EXPERIÊNCIA: corpo, gestos e movimentos

Objetivo: Deslocar seu corpo no espaço, orientando-se por noções como frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora, etc. Ao se envolver em brincadeiras e atividades de diferentes naturezas (EI02CG02).

Para concluir a aula, na sequência foi desligado os dispositivos tecnológicos para realizar a sondagem do nível de aprendizagem por meio da brincadeira amarelinha.

Fonte: Autores, 2022

TERCEIRA AULA

PRIMEIRO MOMENTO - CAMPO DE EXPERIÊNCIA: traços, sons, cores e formas

Objetivo: Utilizar materiais variados com possibilidade de manipulação, explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais (EI02TS02).

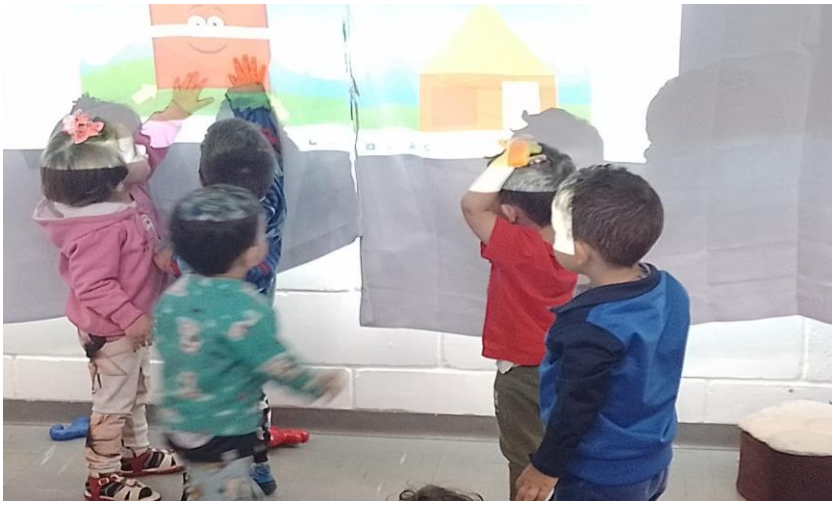
Realizou-se uma conversação e apreciação das figuras ou formas geométricas (onde encontramos, para que utilizamos e sua importância em nosso cotidiano).

Fonte: Autores, 2022

SEGUNDO MOMENTO - CAMPO DE EXPERIÊNCIA: Escuta, fala, pensamento e imaginação

Objetivo: Criar e contar histórias oralmente com base em histórias e textos sugeridos (EI02EF06).

Mostrou-se por meio do dispositivo tecnológico *datashow* as principais formas geométricas (triângulo, quadrado, círculo e retângulo), onde é utilizada, qual a sua importância no dia a dia, etc.



Fonte: Autores, 2022

Em seguida, mostrou-se o vídeo com historinha sobre as formas geométricas:

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=Fh_Ji68g7JQ

TERCEIRO MOMENTO - CAMPO DE EXPERIÊNCIA: espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

Objetivo: Classificar objetos considerando determinado atributo (tamanho, peso, cor, forma etc.).

Mostrou-se por meio do dispositivo tecnológico *datashow,* o *site* “Escola Games”, com o jogo “Animais divertidos”. Trabalhando com o jogo educativo “Animais divertidos”, é necessário que acesse o link para a criança jogar. A atividade desenvolve na criança a atenção, a coordenação motora e a memória visual. Além do auxílio da resolução de problemas, quando é direcionado cada forma a seu devido local.

Fonte: https://www.escolagames.com.br/jogos/animaisDivertidos/

REVISTA CIENTÍFICA INTERDISCIPLINAR DO CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPO REAL
VOLUME 13, NÚMERO 01, 2023
ISSN 2178-2768

QUARTO MOMENTO - CAMPO DE EXPERIÊNCIA: traços, sons, cores e formas

Objetivo: Escutar e perceber músicas e diversos estilos musicais por meio da audição de CD, DVD, rádio, MP3, computador ou por meio de intérpretes da comunidade.

Baixou-se o jogo “Piano Kids*”* por meio do *Play Store.*

Fonte: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kidsmusic.kidspiano.music.songs&hl=pt_BR&gl=US&pli=1

A criança desenvolve gradativamente a percepção musical, a concentração, a coordenação motora, o raciocínio lógico, o equilíbrio, a expressividade e a percepção espacial. O jogo iniciou-se com a criança clicando nas imagens dos balões que aparecem, sendo assim, cada balão emite um som musical formando uma música completa de seu conhecimento. Por exemplo: “Brilha, brilha estrelinha”. A criança nota que ao clicar aleatoriamente nos balões, acontece a composição de músicas com ritmos e velocidades que dependem da agilidade motora.

Fonte:https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kidsmusic.kidspiano.music.songs&hl=pt_BR&gl=US&pli=1

QUARTA AULA

PRIMEIRO MOMENTO - CAMPO DE EXPERIÊNCIA: traços, sons, cores e formas

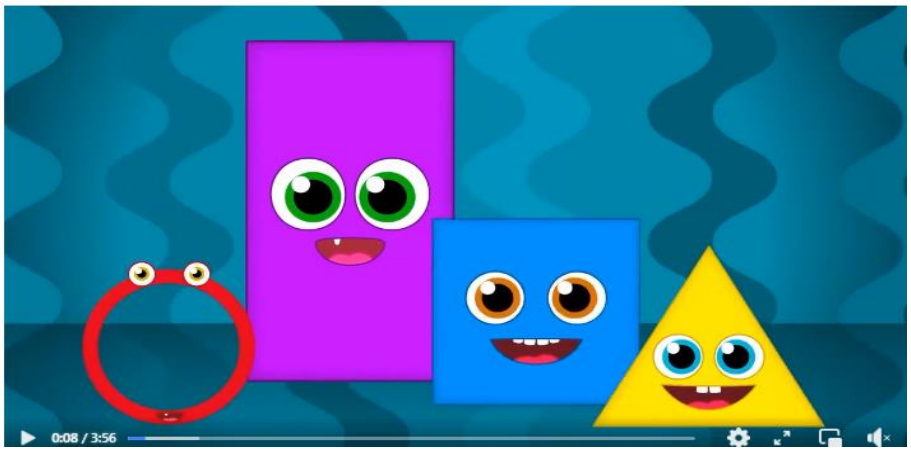
Objetivo: Utilizar materiais variados com possibilidade de manipulação, explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais (EI02TS02).

Confeccionou-se as quatros principais formas geométricas com o auxílio de materiais recicláveis (desenhando as figuras geométricas). As crianças aprenderam a desenhar sem usar o lápis. Assim deve ser o trabalho da criança antes de escrever. Fazer imagens de estradas com formas geométricas pode favorecer o aprendizado de seus traços.

SEGUNDO MOMENTO - CAMPO DE EXPERIÊNCIA: o eu, o outro e o nós

Objetivo: Demonstrar atitudes de cuidado e solidariedade na interação com crianças e adultos (EI02E001).

Por meio do dispositivo tecnológico Tv e o canal *YouTube* apresentou-se o vídeo: “Aprenda as formas geométricas”, desenho animado do canal: Os Amiguinhos.



Fonte:https://www.facebook.com/watch/?v=2570589129880463

Em seguida, convidou-se os alunos a cantar e dançar em rodas ao som da música, desta forma, a teoria foi repassada de forma lúdica com objetivo de internalização do conteúdo abordado.

TERCEIRO MOMENTO - CAMPO DE EXPERIÊNCIA: espaço, tempos, quantidades, relações e transformações

Objetivo: Identificar relações espaciais, dentro e fora, em cima, embaixo,acima, abaixo, entre e do lado e temporais antes, durante e depois (EI02ET04).

Brincou-se de caça ao tesouro: procurar, classificar e ordenar as formas geométricas (esconder uma variedade de formas geométricas de tamanhos e dimensões diferenciadas e fazer com que a criança descubra onde está e logo em seguida classifique e ordene por ordem de tamanho por exemplo).

QUARTO MOMENTO - CAMPO DE EXPERIÊNCIA: escuta, fala, pensamento e imaginação

Objetivo: Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidas, etc. (EI02EF05).

Para finalizar, recapitulou-se os conhecimentos repassados nas aulas anteriores, sendo eles, numerais e formas geométricas. E para melhor fixação do conteúdo, apresentou-se novamente as músicas: “Cantando Os Números - Músicas e Canções para Crianças”, disponível em: https://youtu.be/O6uhssemxeg, e o vídeo “Aprenda as formas geométricas”, desenho animado do canal: Os Amiguinhos, disponível em: https://www.facebook.com/watch/?v=2570589129880463.

Com o uso dos dispositivos tecnológicos instalados em sala de aula projetou-se as imagens dos numerais e formas geométricas em um tamanho ideal para que despertem nas crianças o imaginário e conduzi-las a interagir com as imagens projetadas na parede da sala de aula. Buscou-se com essa didática acelerar o processo de aprendizado dos educandos.

3.3 PROCESSOS DE APLICABILIDADE DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA E RESULTADOS ESPERADOS

No primeiro momento do processo de aplicabilidade da sequência didática, foi realizado uma conversação a respeito dos numerais, realçando sua importância no dia a dia das crianças, despertando entusiasmo a respeito do tema.

As crianças ficaram atentas à demonstração dos legos coloridos, dos bichinhos e bolinhas na contagem dos numerais, associando o numeral aos objetos. Notou-se a

interação das crianças no momento, que era realizado a explicação, no primeiro momento elas repetiam a fala da professora, na sequência observou-se a memorização e o gradativo aprendizado do conteúdo. Elas ficaram atentas à demonstração dos Legos coloridos, dos bichinhos e da contagem dos numerais associando o numeral ao objeto. Logo após, com uma música animada, as crianças participaram de modo ativo, se divertindo e batendo palmas. Concluiu-se com essa aula que os educandos associaram algo concreto (os objetos) com os numerais.

No segundo momento, a sala foi ambientada para o uso do datashow, houve a necessidade de escurecer o ambiente com cortinas blecaute para melhor visualização das imagens projetadas na parede. No primeiro passo foi explicado o que seria apresentado no dispositivo tecnológico (imagens interativas e atrativas dos números adequadas à faixa etária dos alunos). Observou um grande interesse, curiosidade e imaginação das crianças, chegando ao ponto das mesmas se aproximarem das imagens de forma tátil e interativas. Demonstrando assim, a importância do dispositivo em sala de aula. O que torna a aula atrativa e de fácil compreensão.

No terceiro encontro foi utilizado o dispositivo televisor, apresentando a música “Cantando os numerais”, do canal *YouTube*. O que nos surpreendeu com essa atividade foi a espontaneidade, a interatividade, o prazer musical, a oralidade e assimilação dos numerais.

Na aula de formas geométricas disponibilizamos blocos lógicos que são peças de madeiras coloridas (quadrado, retângulo, triângulo e círculo), onde as crianças puderam manuseá-las, explorando as suas dimensões, cores, podendo brincar, montar objetos e conhecê-las.

Para reforçar o aprendizado das formas geométricas utilizamos o *datashow*, por meio de imagens coloridas, numa abordagem lúdica e interativa, musical, artística, numa comunicação simultânea e icônica, despertando novas imaginações, conhecimentos e consequente aprendizado. Podemos observar com isso a interação ativa das crianças onde as mesmas tiveram a vontade de estar se aproximando das imagens, tendo assim como referência o recurso audiovisual ampliando o leque ou despertando o interesse.

Para concluir a teoria sobre as formas geométricas utilizamos o recurso através do dispositivo televisor com acesso ao Canal *YouTube*, e a música “Aprender as

formas geométricas" sabemos que a música é uma ferramenta de suma importância para o aprendizado de qualquer conhecimento e não diferiria com as formas geométricas, pois, possibilitou concluir a aula de uma forma lúdica, prazerosa e interativa.

A aplicação dos conteúdos acima relatados superou as expectativas uma vez que, houve êxito nas aprendizagens dos alunos dos conteúdos repassados. Provando assim, que o uso dos recursos tecnológicos em sala de aula, além de facilitar o processo educativo, traz uma pluralidade de conhecimentos e habilidades que podem ser desenvolvidas e aprimoradas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho apresentou algumas sugestões de atividades matemáticas para alunos de 1 a 2 anos, utilizando alguns meios tecnológicos como a TV, *notebook, site* educativo e o *datashow,* a fim de mostrar a importância do uso das tecnologias na Educação Infantil, por meio de pesquisa bibliográfica e proposta de sequência didática. Sem dúvida esse artigo trouxe significativa contribuição para a melhoria do ensino na atualidade.

Analisando a pesquisa teórica e sequência didática apresentada, bem como a aplicabilidade da mesma, notou-se que os objetivos propostos foram alcançados. Percebemos que a TV é muito utilizada na Educação Infantil, porém outros meios tecnológicos ainda se fazem pouco presentes em sala de aula.

Com a pandemia *covid-19*, a sociedade passou para o maior avanço tecnológico da humanidade nos últimos tempos. Isso possibilitou a conscientização de que é necessária uma mudança no modo como o ensino chegará ao educando. Diversos setores sociais, dentre eles, destaca-se a família e a escola precisaram se reinventar. A escola passou a produzir conteúdos e utilizar mecanismos e ferramentas tecnológicas para transmitir os conhecimentos de maneira atrativa, lúdica e de fácil compreensão. Assim, surge um personagem protagonista nessa história, o professor, que teve que se adaptar a essa nova realidade, se aprimorando de forma rápida e precisa.

No decorrer dos momentos da sequência didática pode-se perceber o entusiasmo das crianças ao ser proposta às aulas com o uso das tecnologias. Mostrando assim, curiosidade pelo novo, pelo lúdico e aprendizado construído, deixando a percepção de como é possível trabalhar por etapas, os vários conhecimentos, utilizando-se de ferramentas enriquecedoras e dinâmicas trabalhando a realidade, como a TV e o *datashow*, que são instrumentos um tanto já conhecidos.

Assim, a sequência didática apresentada neste artigo é um exemplo de caminho a ser direcionado pelos professores que buscam inovação e contemporaneidade nas atividades, não se limitando a quadro e giz, mas buscando ferramentas tecnológicas que facilitem o trabalho em sala de aula. A experiência das aulas foi enriquecedora no sentido de que o educador precisa sempre estar trazendo novidades para chamar a atenção dos alunos, trabalhando com a realidade dos alunos e trazendo significados a realidade que se apresenta, como as metodologias tecnológicas e sequência didática.

Dentro do propósito conclui-se que as experiências aqui apresentadas demonstram a eficiência das tecnologias no experimento, ampliando de forma significativa a metodologia do pensar, e a escola passa a ter um significado importante e prazeroso na vida das crianças. Afinal, por um longo período a escola estagnou nos métodos tradicionais sem oferecer grandes novidades que envolvessem novos recursos com apoio pedagógico. Para tanto, neste estudo ficou evidente que ao inserir os recursos tecnológicos, um bom plano de aula, planejamento adequado os alunos aceleram o processo de compreensão, o lúdico desperta a imaginação, o conteúdo programático internaliza na mente e os resultados alcançados são extraordinários.

REFERÊNCIAS

ALVES, A. L.; DENSÉ, L. S, 2010. **A importância de trabalhar a matemática na educação infantil.** Disponível em: https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/31%20CO.pdf Acesso em: 15 nov. 2022.

ANTONIO, J. C. **Uso pedagógico do Datashow**, Professor Digital, SBO, 06 abril 2011. Disponível em: https://professordigital.wordpress.com/2011/04/06/uso-pedagogico-do-datashow/. Acesso em: 15 nov. 2022.

BARBOSA, R. M.. **Descobrindo a geometria fractal: para a sala de aula**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC): educação é a base**. Brasília, DF: MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf . Acesso em: 10 nov. 2022.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB. 9394/1996.**

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil.** Brasília, DF: Senado Federal, 2016. 496 p. Disponível em: https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/518231/CF88_Livro_EC91_2016.pdf . Acesso em: 24 nov 2022.

BRÉSCIA, V. L. P. **Educação Musical**: bases psicológicas e ação preventiva. São Paulo: Átomo, 2003.

CORTELLA, M. S. **O Mundo Pós-Pandemia: Traumas e Superação**. Entrevista concedida a CNN Brasil Novus Mídia S.A. Disponível em:https://www.youtube.com/watch?v=hrC3IF9N5fs Acesso em: 02 jul 2022.

GAINZA, V. H. de. **Estudos de psicopedagogia musical**. Tradução de Beatris A. Cannabrava. 2.ed. São Paulo: Summus,1988. vol.31.

GOULART, N. M. R. **Impacto da Inclusão Tecnológica na Instituição de Educação Infantil:** A história que mudou a face de uma escola. **2010**. Curso de Pedagogia, Departamento de Pead, Ufrgs, Porto Alegre, 2010.

HAETINGER, M. G. **O universo criativo da criança na educação: coleção criar**. vol 03. Rio Grande do Sul- 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil.** In: Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento – perspectivas atuais. Belo Horizonte, novembro de 2010.

KENSKI, V. **Educação e tecnologia o novo ritmo da informação.** Papirus, São Paulo, 2012.

MASETTO, M. T. **Mediação pedagógica e o uso da tecnologia**. In: Moran, José Manuel (org.). Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas, SP: Papirus, 2000.

MERCADO, L. P. L. **Formação continuada de professores e novas tecnologias.** Maceió: EDUFAL, 1999.

MORAN, **O Uso da Internet como Ferramenta no Ensino das Disciplinas de Geomorfologia e Fisiologia da Paisagem**,1995. Disponível em: http://lsie.unb.br/ugb/sinageo/7/0226.pdf Acesso em: 5 out 2022.

OLIVEIRA, A. M. de. **Uso pedagógico do datashow no ensino de ciências,** 2013. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_uem_cien_artigo_adilson_maria_de_oliveira pdf Acesso em: 7 nov 2022.

SANTOS, P. R. dos; KLOSS, S.. **A criança e a mídia: a importância do uso do vídeo em escolas de Joaçaba, 2010 – SC.** Disponível em: http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2010/resumos/R20-0957-1.pdf Acesso: 15 nov 2022.

SILVA, M., **Sala de aula interativa a educação presencial e a distância em sintonia com a era digital e com a cidadania,** 2013. Disponível em: http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/80725539872289892038323523789435604834pdf Acesso em: 10 nov 2022.

SOUSA, R.P., MIOTA, FMCSC., and CARVALHO, ABG., orgs. **Tecnologias digitais na educação** [online]. Campina Grande: EDUEPB, 2011. 276 p. Disponível em: http://www.clam.org.br/bibliotecadigital/uploads/publicacoes/1484_991_sousa-9788578791247pdf Acesso em: 15 set 2022.

propagare
REVISTA CIENTÍFICA INTERDISCIPLINAR DO CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPO REAL
VOLUME 13, NÚMERO 01, 2023
ISSN 2178-2768

O USO DA GAMIFICAÇÃO NA APRENDIZAGEM DE CANTIGAS DE RODA

Cecília Bueno de Jesus
Luana Pires Pinheiro
Marli Ribeiro de Cristo

RESUMO: Este artigo tem a finalidade de apresentar a gamificação como um recurso de aprendizagem em sala de aula. A gamificação é um fenômeno cada vez mais presente em nossas vidas cotidianas, sua aplicação em sala pode produzir experiências significativas de aprendizagem, para as crianças e os adolescentes. Através da sequência didática, um método que também favorece a aprendizagem, a gamificação contribui para a alfabetização com cantigas de roda, a partir de um resgate cultural de músicas que fizeram parte da infância de gerações anteriores. Após a abordagem dos conceitos teóricos, descreve-se o uso da gamificação no desenvolvimento da sequência didática sobre cantigas de roda, e os caminhos de sua aplicação. No decorrer do trabalho foi conquistado o engajamento de toda a classe, que demonstrou interesse em participar, envolvendo inclusive seus familiares. Pois, pesquisavam junto aos pais, avós e tios o nome das cantigas que conheciam e compartilhavam com os colegas. As atividades utilizando recursos tecnológicos como os *Chromebooks*, tornaram-se um dos momentos mais aguardados pelas crianças, que perceberam que o equipamento poderia auxiliá-las em sua aprendizagem e ao mesmo tempo, tornar divertido o aprendizado do conteúdo e a realização das atividades. O estudo nestas aulas tornou-se uma experiência prazerosa e significativa, enriquecendo o processo de ensino aprendizagem da turma.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação. Aprendizagem ativa. Cantigas de roda.

1 INTRODUÇÃO

Não há dúvidas de que a tecnologia faz parte de nossas vidas e do nosso cotidiano, ela está presente no trabalho, nos estudos, informações, comunicação, lazer e cada vez mais abre caminhos na área da educação. A escola já não consegue resistir às metodologias tecnológicas, que agora seguem atreladas ao ensino aprendizagem. O mundo digital está adentrando o método tradicional de educação, propondo novas maneiras de aprender e ensinar. Apesar de algumas resistências e a falta de capacitação dos profissionais da educação, a tecnologia digital desafia a escola a inserir em seu planejamento o seu uso e chama a escola a reconfigurar seu papel e ao professor a se reinventar e acompanhar o avanço tecnológico.

O uso das tecnologias em sala de aula não é algo novo e com a pandemia do Covid-19, o ensino a distância evidenciou as plataformas digitais e a aprendizagem digital ganhou ênfase. Pois, os estudantes passaram a utilizar mais as mídias digitais, as telas de computadores, *smartphones*, tablets, etc., se tornaram as novas salas de aula para milhões de jovens, crianças e adolescentes. Essa foi uma das alternativas encontradas para dar continuidade a escola mesmo com os alunos em casa.

> Assim, pensar o papel da escola na atualidade implica numa reconfiguração nesse processo, de modo que a organização da prática pedagógica contemple as tecnologias digitais, não apenas para ser considerada moderna, mas para que as utilize enquanto ferramentas do pensamento, a fim de potencializar os conhecimentos dos alunos, para que sejam protagonistas, autores, produtores e não apenas consumidores dos bens culturais. (Potoski e Pires, 2020, p.65).

Nos últimos anos o uso das metodologias ativas no processo de ensino aprendizagem tem sido pauta de cursos, capacitações e discussões relativas à educação. As metodologias ativas tornam o aluno ativo no seu processo de aprendizagem, sujeito principal da aquisição e da construção do conhecimento. Incentivando-o a desenvolver a qualidade de apreciar e resolver, envolvendo a capacidade de saber fazer, a habilidade de transformar conhecimentos em capacidades e a aptidão para produção de resultados. O professor aqui é um provocador de ideias e o mediador desse processo

Dentre as principais metodologias ativas podemos destacar algumas como a aprendizagem baseadas em problemas, aprendizagem baseadas em projetos, sala de aula invertida, estudo de caso e gamificação. Destas metodologias vamos nos aprofundar ao longo deste trabalho, especificamente na gamificação. (MOTA e ROSA, 2018).

A discussão sobre os efeitos positivos e negativos de games e do mundo virtual, principalmente nas crianças e adolescentes, apresentam teorias e explicações de vários especialistas, tanto da saúde quanto da educação. No entanto, a discussão de que os jogos podem ser uma ferramenta a mais no processo de ensino e aprendizagem ganha cada vez mais adeptos e defensores.

Os jogos vêm se tornando um importante aliado da educação, motivando os alunos a aprender. Pois, apresenta conteúdo de forma divertida e desafiadora dentro de um espaço que a maioria das crianças conhecem, o mundo virtual, portanto, é possível tornar a tecnologia uma grande aliada.

Através dos jogos os alunos encaram problemas, constroem estratégias, usam a criatividade, comunicação, trabalho em grupo e raciocínio logico. É possível tomar decisões, errar e retomar, ou seja, tudo aquilo que os professores dedicam horas ensinando, ou tentando ensinar através dos métodos tradicionais, pode ser alcançado de forma mais rápida, significativa e divertida através de um jogo. Com o game o aluno

desenvolve várias habilidades e alcança um aprendizado mais consistente, porque é através de um método que ele conhece e gosta.

> Uma das características dos games é que os jogadores determinam como aprendem. Nos ambientes de games, os próprios usuários são livres para descobrir e criar arranjos de aprendizado que funcionam para eles. Assim, além de compreender como as características dos próprios games suportam o aprendizado, podemos também avaliar a maneira pela qual os jogadores assumem papéis ativos nos games, determinando como, quando e por que aprendem. (Mattar, 2013, p.41).

A sequência didática é uma forma de construir uma aula deixando-a mais dinâmica e desafiadora. Com o uso das tecnologias e conhecimentos aprofundados, inovações científicas, é preciso dar novos horizontes às metodologias de ensino, experienciando novas maneiras propondo novas perspectivas no desenvolvimento do conhecimento. Num mundo onde as crianças estão cercadas de tecnologias, não é possível para a escola continuar apenas baseada nos modelos tradicionais, indiferente ao desenvolvimento cultural da sociedade.

Neste sentido, este trabalho pretende incorporar o uso da gamificação a partir de uma sequência didática, propondo atividades divertidas, desafiadoras e criativas. Que incentivem o aluno a desenvolver habilidades e capacidades, criticidades, criatividade e outros benefícios significativos em sua aprendizagem, a partir de um resgate cultural trabalhando as cantigas de roda.

Apesar da importância da tecnologia, de como ela pode ajudar no processo de ensino aprendizagem, e da cultura social girar em torno do mundo digital, não podemos esquecer da história da cultura das sociedades anteriores. Pois, assim como não é possível ensinar só no modelo tradicional, não se pode deixar somente uma única visão de sociedade. Vamos mostrar nesse trabalho o feliz encontro das crianças com um pouco do mundo da brincadeira de seus pais e avós.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Um dos maiores desafios da escola atual, é ir de encontro a um ensino e a uma educação de qualidade, integral, abrangente em todas as dimensões do ser humano. Para tanto, são necessários profissionais que façam essa integração em todos os

aspectos, que possam transmitir de maneira clara, que saibam expressar em palavras e ações a evolução, a mudança e o avanço em todas as áreas sejam no pessoal, social, profissional e intelectual.

As mudanças na educação ocorrem a partir da postura dos educadores, partindo do pressuposto que eles estejam dispostos a inovar e a motivar seus alunos. Alunos motivados têm mais facilidade de aprender e também de ensinar, colaborar, descobrir e assim facilitam o trabalho do professor.

> Um dos grandes desafios para o educador é ajudar a tornar a informação significativa, a escolher as informações verdadeiramente importantes entre tantas possibilidades, a compreendê-las de forma cada vez mais abrangente e profunda e a torná-las parte do nosso referencial. (Moran et al., 2000, p.21).

A partir da experiência a aprendizagem se efetiva, nos relacionamentos, na comunicação e interação. As ligações são estabelecidas integrando os conhecimentos, inserindo novos cenários e dando significado ao que foi aprendido. Desta forma, o jogo pode tornar o ambiente mais agradável e estimular a aprendizagem, porque torna o aprender mais prazeroso e o professor pode tornar a aula atrativa, positiva, integradora e inovadora.

Para Mattar (2013) não há dúvida que observamos hoje uma crise de gerações que se reflete muito na educação, e que existe um abismo separando professores e alunos, pelo fato de que as crianças e adolescentes cresceram jogando vídeo game. O game, segundo o autor, não é mais um produto de uma parcela do mercado, mas um item que faz parte do cotidiano de muitas pessoas. Vídeos games, celulares e outros dispositivos móveis estão cada vez mais presentes nos lares do Brasil e do mundo. Costumamos separar o espaço de lazer do espaço de trabalho, e na escola o espaço de aprendizagem do game.

Ainda segundo o autor, as fronteiras do jogo e do ensino aprendizagem, lazer e trabalho precisam ser estreitadas ou destruídas. A educação precisa se aproximar do entretenimento para promover um aprendizado mais divertido e significativo. Pois, se o jogo é capaz de envolver tantos fatores positivos como a cognição, a cultura, aspectos sociais e afetivos, levando crianças a aprender a se ajustar em um universo de condutas e a prolongar a satisfação, não há porque resistir a utilização de games na educação. (Mattar, 2013).

Assim como os jogos de tabuleiros, quebra-cabeça, jogos da memória etc., já são utilizados em sala de aula, podemos incluir outros, que podem ser encontrados ou produzidos em diversas plataformas on-line, como aliados da aprendizagem, cativando os alunos. Para as crianças e adolescentes que cresceram nesse mundo digitalizado desde cedo, se familiarizando com dispositivos que permitem acessar a rede de internet e que desenvolveram a capacidade de ir e vir nos mais diversos meios digitais, aprender num ambiente tradicional se torna maçante e pouco atraente.

É visto que inserir uma nova ferramenta dentro da sala de aula é um processo que requer do professor determinado conhecimento sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação, para que ele possa primeiramente ter segurança do método que irá aplicar em sala. Diante desse cenário com a expansão do uso das TICs, cada vez mais cedo pela maioria dos alunos desde a pré-escola, o professor vive em busca de formação para aperfeiçoar sua atuação em relação ao novo momento da educação.

As metodologias ativas apontam caminhos desafiadores, mas compensadores na busca do sucesso no ensino aprendizagem. O professor não pode se manter alheio ao mundo real de seus alunos, que cada vez mais tem acesso à informação e materiais atrativos no mundo digital. Neste sentido, a tecnologia como recurso no ensino aprendizagem amplia as possibilidades, fortalece os relacionamentos entre professores e alunos, possibilita o conhecimento de outras realidades, países, línguas e culturas.

Os jogos, por exemplo, são uma ótima forma de aliar as metodologias ativas na sala de aula. Através do jogo, o aluno consegue perceber de imediato o que está aprendendo, consegue se envolver no processo, pois é desafiado a superar o que já aprendeu a cada nova etapa.

> Outras instituições propõem modelos mais inovadores, sem disciplinas, que redesenham o projeto, os espaços físicos e as metodologias com base em atividades, desafios, problemas e jogos, e em que cada aluno aprende no seu próprio ritmo e de acordo com sua necessidade, além de aprender também com os outros estudantes em grupos e projetos, sob supervisão de professores orientadores. (Moran, 2015, p. 28).

Diante desta nova metodologia escolar, a qual professores e profissionais da educação vêm encontrando em seu cotidiano na escola, cabe então questionar qual

é o sentido da escola para os estudantes de hoje, frente a toda esta facilidade de informações que encontram perante a internet. A partir disso, é possível que estes profissionais, reflitam sobre a imensa força das tecnologias e a mudança que esta traz para sua prática educativa. Fazendo com que o professor busque conhecimentos para colocar em prática uma metodologia que instigue a aprendizagem de seu aluno.

Portanto, a gamificação é uma estratégia de ensino ativo, um método de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo. Assim, o professor passa a ser o mediador, o orientador, o facilitador do mesmo. Os games como método de ensino são um exemplo de metodologia ativa, quando o educador com objetivos claros estimula seus educandos a realizarem suas tarefas observando as regras do jogo pré-estabelecidas para a eficácia do processo.

Esta prática de ensino leva o aluno a refletir sobre o que está fazendo, sintetizando o princípio da metodologia ativa de aprendizagem, favorecendo a ele atividades como ouvir, ver, perguntar, discutir, fazer e ensinar.

> Facilitar o desenvolvimento dessas habilidades/competências é uma tarefa árdua e complexa, principalmente na sociedade contemporânea em que o professor deixou de ser a única fonte de conhecimento/informação para os alunos. Desta forma, apenas o método convencional/tradicional de ensino, como aulas meramente expositivas, por si só, já não é mais capaz de atender as demandas educacionais contemporâneas. Além disso, ainda tem o problema da falta de motivação na sala de aula, o qual foi apontado como um dos principais desafios para o ensino. (Silva et al., 2019, s/p).

Neste processo educativo, a escola tem o papel de conhecer e saber quais habilidades serão necessárias para o aluno contemporâneo, aquelas que não eram exigidas agora são necessárias. Já que o processo educativo é fruto de constante interação em diversos campos como, família, sociedade, momento histórico e as tecnologias. Os jogos neste processo possibilitam a seus usuários determinarem como aprendem, pois, os games têm por objetivo estimular o raciocino lógico resolvendo desafios e solucionando problemas.

As vantagens desse aprendizado são o desenvolvimento do aluno as áreas ligadas à atenção, coordenação motora, navegação espacial, memória e pensamento estratégico e as funções que costumam ser usadas no cotidiano durante a realização de tarefas complexas. Os games trazem níveis mais elevados de engajamento na

motivação, que é a parte de sua lógica utilizada como um objetivo mais prático nas necessidades da realidade.

O educador que utiliza este método da gamificação em sala de aula, adota um processo aplicando elementos da dinâmica de jogos nas tarefas do cotidiano, assim, ele expande os horizontes pedagógicos por meio de atividades motivadoras e divertidas. O uso dos jogos em sala de aula faz com que o educando enfrente desafios de vários níveis, como por exemplo, o passar de fases onde o jogador é recompensado, indo para outra com um nível mais difícil e diferente do que estava jogando, se motivando pelo desafio e assim continuar com o jogo.

Os jogos quando utilizados adequadamente são uma ferramenta excelente no processo de ensino e aprendizagem, através da mediação realizada pelo professor. Todas essas experiências interativas devem ser seguidas e compreendidas pelos familiares e responsáveis assumindo seu papel, assim como professor educador que busca compreender este universo de games com aperfeiçoamentos e questionamentos. A seguir apresentamos uma sequência didática desenvolvida pelas autoras, a fim de colocar em prática todos estes benefícios citados anteriormente.

3 SEQUÊNCIA DIDÁTICA

A sequência didática é uma estratégia de ensino que procura auxiliar os alunos a compreender melhor determinado conteúdo. As tarefas a serem desenvolvidas devem ser bem planejadas, organizadas e amarradas ao conteúdo, com objetivos específicos previamente definidos, para que sejam desenvolvidas seguindo uma lógica sequencial, promovendo um aprendizado significativo e evolutivo. Por meio desta estratégia de ensino, o professor espera conseguir um aprendizado mais sólido, com maior participação dos alunos, diminuindo dificuldades de aprendizagem.

Neste sentido, esta sequência didática propõe um resgate das práticas e brincadeiras quase esquecidas pelas famílias hoje, tão atarefadas com seus compromissos muitas vezes esquecem os filhos com seus *smartphones* e tablets. Sem propor uma brincadeira, um jogo, uma quadrinha, daquelas que eles costumavam praticar na infância, na rua, na praça, ou em reuniões familiares. Sugerindo ao professor, que é possível mesclar o ensino do método tradicional com a

metodologia ativa, digital e tecnológica, fazendo com que não precise escolher entre uma e outra, mas sim aliar ambas.

Através das aulas propostas incentivou-se a valorização dos saberes históricos através das cantigas de rodas que foram passadas de geração em geração. Explorando movimentos e espaços, através das rodas e dos movimentos, sanando dificuldades de leitura, escrita, interpretação através do gênero textual poesia e música, desenvolvida para aliar a prática com a tecnologia.

3.1 MATERIAIS UTILIZADOS

As cantigas de roda fazem parte da nossa cultura, influenciada pelas tradições dos povos que compõem nosso país e trazem consigo uma imensa carga de conhecimentos que podem ser trabalhados no contexto escolar, com capacidade de colaborar expressivamente para o melhorar da aprendizagem. Quando relacionada às diversas linguagens, oral, gestual, corporal, musical, proporciona a aprendizagem lúdica, a socialização, a interação com o meio cultural, o desenvolvimento, da motricidade, da afetividade, do cognitivo, contribuindo com o processo de alfabetização.

Com as danças são exploradas expressões corporais que apresentam movimentos rítmicos, realizados com o som de uma música. Segundo Torre *apud* Martins (2012, p.21) “Os conteúdos dos textos poéticos das cantigas de roda englobam conceitos, ideias, maneiras de pensar, agir, valores e criação abstrata, como idioma, literatura, ciências, filosofia, lei, religião, arte”. Assim, podem ser desenvolvidas de forma livre ou conduzida por meio de sequências coreográficas, utilizando materiais como bambolês, bolas, fitas, pompons e outros. Podem ser individuais ou em grupo e representam o contexto cultural de onde foram compostas.

Além das expressões culturais, ritmo e as muitas linguagens, pretende-se explorar com a cantigas de roda na alfabetização, as dificuldades de leitura, escritas e interpretação, a partir da introdução da gamificação. Pois, os jogos intensificam a capacidade de aprendizado do aluno, porque tornam-se um elemento desafiador e ao mesmo tempo divertido, podem ser executados utilizando o computador deixando a

aula mais interessante. Assim, o jogo é um recurso de aprendizagem que potencializa a sequência didática.

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

Os recursos a serem utilizados para desenvolvimento das atividades, são os mesmos disponibilizados diariamente na escola. Caderno de linguagem para escrita das atividades como listagem, pequenos textos, palavras-chave referentes aos textos apresentados que podem contribuir para o desenvolvimento da escrita, do traçado da letra, da organização do caderno, uso correto de margens, das linhas, da pontuação, sucessão de folha, o sentido da escrita da direita para a esquerda.

Além disso, folhas impressas com atividades para desenvolver a leitura e a interpretação, a cantar acompanhando a música, pintar usando a criatividade, recortar desenvolvendo a coordenação, organizar e colar no caderno levando em conta a estética e a distribuição das atividades. Além disso, os *Chromebooks* contribuem para introduzir a tecnologia digital na sala de aula, como recurso de atividades comuns como pesquisas, para assistir aos vídeos com as músicas e as danças, ou ainda para realizar os joguinhos desenvolvidos para esta sequência. Materiais para escrever, ilustrar e pintar, recortar, colar, como lápis de escrever, lápis de colorir, cola, tesoura que auxiliam os alunos a realizar as atividades de maneira criativa e caprichada. Equipamento de áudio/vídeo para ouvir e dançar as cantigas de roda desenvolvendo a atenção, o aprender a ouvir, e acompanhar o ritmo com os movimentos ensinados.

3.2 METODOLOGIA DA SEQUÊNCIA

A sequência didática é um conjunto de atividades amarrados ao conteúdo, que busca favorecer a aprendizagem dos alunos, sempre com o foco nos objetivos já estipulados em seu planejamento. Isso visa a importância do planejar, para que o professor consiga organizar-se e orientar–se em relação aos discentes.

Sendo assim, uma metodologia de trabalho pedagógico que ao tratar de um tema especifico, propõe diversas atividades para que o conteúdo seja realmente aprendido. Como o próprio nome diz, segue uma sequência com etapas que não podem ser puladas, nem retroceder, nem adiantar. Para que eventualmente, um aluno que perdeu uma aula não perca o conteúdo. No início de cada etapa, é importante que o professor faça uma retrospectiva do que foi aprendido na aula anterior logo no início da aula seguinte, seguindo em frente para que haja sequência do aprendizado.

Esta pesquisa se apresenta através da análise qualitativa, pois se trata da observação de uma cultura, da reflexão sobre comportamentos de uma época e da interpretação subjetiva de costumes. Reproduzindo informações coletadas através de pesquisas bibliográficas, pesquisas informais, informações que leva em consideração todo o aspecto emocional e social considerando opiniões, sentimentos atitudes e aprendizagens do legado deixado por uma geração.

A sequência está dividida em cinco aulas com duração de aproximadamente uma hora cada aula, envolvendo as disciplinas de Língua Portuguesa e História. A atividade foi desenvolvida em uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais. A instituição de ensino possui um gabinete móvel com 36 *Chromebooks* conectados à internet, que possibilitou a execução das etapas que proporcionam uso de jogos aos alunos.

Na primeira aula a professora faz uma sondagem inicial, para perceber os conhecimentos prévios dos alunos sobre o que são cantigas de roda, o que elas conhecem sobre o tema, com quem aprenderam, etc. Em seguida de posse do *Chromebooks,* eles pesquisaram as cantigas de roda da cultura popular, em sites seguros e educativos previamente selecionados pela professora.

A professora registra no quadro fazendo uma lista das mais conhecidas da região a que pertencem, depois cada aluno registra essa lista no caderno de linhas.

Neste momento a professora explora a alfabetização, a forma de escrita das palavras, a pronúncia, a composição e a decomposição em famílias silábicas e som das letras.

Na próxima etapa os alunos acessam o site previamente definido pela professora para assistir ao vídeo “O Cravo e a Rosa”. Em seguida, a professora entrega impressa a letra da música para que possam cantar junto com a música do vídeo. Posteriormente, eles se reúnem em grupos de quatro alunos, dois cantam a canção e dois representam o cravo e a rosa em uma breve interpretação. Cada grupo tem um tempo para se organizar em seguida apresentam para turma. Depois com o texto colado no caderno irão pintar as rimas que compõem a música. Nas atividades que foram propostas serão trabalhadas formas de pesquisas, grafia correta das palavras, composição de palavras e sílabas, expressão e comunicação, cooperação e trabalho em grupo.

Na segunda aula, a professora faz uma breve revisão do que foi trabalhado na aula anterior e segue para a próxima etapa. A música a ser trabalhada nesta aula é bastante conhecida pelos alunos da turma pois, costumam cantar e brincar durante os momentos de lazer na escola, a “Viuvinha”. Nesta cantiga as crianças fazem uma roda enquanto uma criança fica ao centro, a viuvinha, com o rosto coberto abaixada, como se estivesse chorando, ao final da música ela se levanta e dá um abraço em alguém que está na roda que irá ocupar ao centro no papel de viuvinha e a dança recomeça.

Após esta prática, a professora entrega atividade com o texto “A viuvinha” com as frases embaralhas, na qual os alunos deverão recortar e organizar na sequência para formar o texto de forma correta. Na etapa seguinte, será utilizado um meio tecnológico para auxiliar na fixação dos conteúdos, os alunos irão acessar nos *Chromebooks*, o jogo on-line com palavras referente ao tema, que está disponível no link: https://www.educaplay.com/game/13469578-cantigas_de_roda.html. No jogo desenvolvido em forma de caça-palavras com dez palavras retiradas do texto, as crianças têm uma lista de palavras ao lado do caça-palavras, no qual devem encontrar todas as palavras listadas. Cada palavra descoberta é automaticamente sinalizada que o educando acertou, as letras podem ser encontradas na vertical ou na horizontal. Nesta aula, as atividades propostas trabalham sequência, leitura e compreensão do texto. Depois de resolverem o jogo os alunos brincam de roda a com a cantiga.

No terceiro dia de aula, depois da revisão da aula anterior a cantiga de roda a ser apreciada é “A canoa virou”. A professora apresenta a música através de vídeo encontrado na plataforma YouTube. Em seguida a professora pede que cada aluno escreva em um pedaço de papel o nome de um objeto, animal ou ser vivo que pode ser encontrado no mar ou rio. Em seguida, cada aluno fala em voz alta a palavra que escreveu e a professora registra no quadro de giz. O aluno confere se a grafia da palavra está correta, e depois entrega para a professora que coloca as palavras em uma caixa, a professora explica aos alunos que vão fazer o jogo da mímica e os alunos formam grupos de 4 alunos. Cada grupo deverá escolher um representante bom de mímica. A turma canta: A canoa virou por deixar ela virar, foi por causa do (dizem o nome do aluno do grupo) que não soube remar.

O aluno escolhido deverá levantar-se e ir até a caixa e retirar um pedaço de papel e através de mímica fazer com que seu grupo adivinhe a palavra. O grupo terá um tempo pré-definido pela maioria para descobrir o que é, se não conseguir os outros grupos poderão adivinhar. Ganha ponto quem conseguir adivinhar a palavra, no final vence o grupo que conseguiu mais pontos. Nestas atividades serão trabalhadas observação, atenção, memória, escrita, leitura, cooperação, comunicação além dos elementos da gamificação.

A música trabalhada na quarta aula será “Ciranda Cirandinha”. Depois da revisão da aula anterior, os alunos assistem ao vídeo disponível no YouTube junto com a professora. Em seguida, recebem a letra da música impressa, a qual deverão circular as rimas. A professora explica o significado da palavra ciranda e trabalha na letra da cantiga a ortografia Ce-Ci e os diminutivos das palavras como ciranda e cirandinha.

Com o auxílio dos *Chromebooks*, as crianças entrarão no link a seguir de atividades criada para esse tema https://wordwall.net/resource/38298369. Este jogo é um anagrama com as palavras da música, que estão embaralhadas e os jogadores deverão colocá-las na posição correta para formar as palavras. Nesta aula podem ser trabalhados ortografia, leitura, composição de palavras, etc. Ao final as crianças brincam ao ritmo da música fazendo os gestos, movimentos e coordenadas.

Na quinta aula, logo após a revisão da aula anterior é apresentado o vídeo da música “Linda Rosa Juvenil”, também disponível na plataforma YouTube, uma cantiga

que as crianças gostaram muito de conhecer e cantar. Depois de assistirem ao vídeo, a professora entrega o texto impresso e faz um ditado de palavras que os alunos deverão encontrar no texto e pintar com a cor citada, exemplo: pinte de vermelho a palavra rosa. Depois do ditado a professora escreve no quadro as palavras junto com os alunos, fazendo a composição e decomposição da palavra, com letras, sons e fonemas. Em seguida, as crianças registram no caderno as palavras e colocam o número de vezes que encontraram a palavra no texto.

Logo depois os alunos poderão entrar no link https://wordwall.net/resource/38299821, no qual está disponibilizado o jogo criado pelas professoras. Este site é bastante versátil para criação de jogos educativos, pois a plataforma possibilita criar vários modelos de jogos com os mesmos dados. No jogo **Whack-a-mole** os jogadores deverão ser rápidos e acertar a toupeira que tem a palavra iniciada com consoante. Ao passar o nível o jogo fica mais rápido e com mais palavras a serem acertadas. No mesmo link, o jogo pode mudar para **Group sort** no qual as palavras iniciadas com vogais e consoantes devem ser organizadas em grupos distintos, ainda no mesmo link outra versão **True or farse** no qual as palavras passam na tela e o jogador deve marcar se a palavra inicia com consoante ou vogal, ainda o jogo **Airplane** que também é com vogais e consoantes com as mesmas palavras e por último as palavras podem ser transformadas num **anagrama** (letras embaralhadas).

Durante a sequência didática apresentada neste item, é possível perceber que são trabalhadas atividades de alfabetização, além do resgate histórico de uma cultura popular, da literatura infantil e juvenil, ampliação do repertório, compreensão de formas diversas de expressão. Além disso outros objetivos são almejados como exploração de movimentos, do espaço, a confiança e a cumplicidade do trabalho em grupo, desenvolvimento da autoestima e autoconfiança, memória, concentração, respeito as diferenças, além de ortografia, gêneros textuais, habilidades de leitura e interpretação e a cultura digital.

3.3 PROCESSOS DE APLICABILIDADE DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA E RESULTADOS ESPERADOS

Este artigo relata o processo de aplicabilidade da sequência didática no 2º ano do Ensino Fundamental das séries iniciais com o tema “Cantigas de Roda”. Utilizando diversas atividades, envolvendo a alfabetização, contemplando todas as disciplinas, bem como a abordagem de gêneros textuais, fazendo uso de metodologias ativas, no caso a gamificação. A turma foi escolhida por estar em processo de alfabetização, muitos apresentam dificuldades de aprendizagem, resquícios da pandemia do Covid-19, pois, a turma permaneceu durante praticamente dois anos com aulas remotas.

Como propõe a BNCC o trabalho buscou através do uso das tecnologias digitais mostrar aos educandos, diferentes linguagens e visões de mundo, diferentes pessoas, várias interpretações de um fato, de uma foto, de uma história. Leituras de mundo e de vidas para que consigam perceber as diversidades existentes em todos os âmbitos, sociais, culturais, artísticos, profissionais, etc. (Brasil, 2018).

As cantigas de rodas são danças e movimentos, através de uma cantiga feita pelos próprios participantes, que formam um círculo e dão as mãos, assim são conduzidos pela letra da própria da cantiga. Através das danças e cantigas, espera-se que os alunos desenvolvam outras habilidades já citadas, que podem ajudar no processo de alfabetização e letramento.

Os jogos apresentados foram desenvolvidos pelas professoras especialmente para esta atividade, com palavras iniciadas com consoantes e vogais criadas com palavras do texto e outras no site wordwall. No qual é possível que o professor entre, cadastre-se de forma simples, e crie jogos de várias versões de acordo com o conteúdo que está sendo trabalhado. Ao criar um jogo, a própria plataforma cria 4 diferentes versões com o conteúdo usado no primeiro jogo, um site simples de usar, com explicações claras de como fazer e com excelentes ferramentas. Abaixo apresentam-se algumas das competências desenvolvidas durante as aulas da sequência didática, segundo a BNCC:

> 1.Compreender as linguagens como construção humana, histórica, social e cultural, de natureza dinâmica, reconhecendo-as e valorizando-as como formas de significação da realidade e expressão de subjetividades e identidades sociais e culturais. 2. Conhecer e explorar diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e linguísticas) em diferentes campos da atividade humana para continuar aprendendo, ampliar suas possibilidades de participação na vida social e colaborar para a construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva. 3. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e

> digital –, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao diálogo, à resolução de conflitos e à cooperação. 5.Desenvolver o senso estético para reconhecer, fruir e respeitar as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, inclusive aquelas pertencentes ao patrimônio cultural da humanidade, bem como participar de práticas diversificadas, individuais e coletivas, da produção artístico-cultural, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas. 6. Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos. (Brasil, 2018, p.63).

Além das competências da BNCC acima citadas, foram observadas as habilidades a serem desenvolvidas que são propostas no documento para cada turma, idade e ciclo, respeitando a especificidade e nível de desenvolvimento da classe contemplando os Componentes Curriculares da turma do 2º ano.

A partir do que foi desenvolvido e aplicado durante as aulas, alguns dos resultados esperados com a prática foram que os alunos conseguissem compreender que as cantigas de roda fazem parte de uma construção histórica através do tempo, por vários povos, para celebrar, brincar e que fizeram parte das brincadeiras de seus pais, avós para que assim adquiram respeito pelas diversidades dos vários povos que formam nossa cultura. Pretende-se que a leitura e a escrita sejam fortalecidas no processo, pois propõe-se uma grande variedade de atividades para sanar dificuldades de leitura e escrita, de processos mentais, de inferência, de relação, de reflexão, de valorização estética e outros.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A sequência didática é uma forma organizada de apresentar o conteúdo seguindo uma lógica de atividades ligadas umas às outras. Neste sentido, as atividades apresentadas neste trabalho, atingiram os objetivos propostos e alcançaram uma proporção ainda maior, pois, foi além do que se esperava. As cantigas de roda que foram apresentadas ao longo do trabalho e as atividades desenvolvidas, alcançaram excelentes resultados entre os alunos.

Por conta disso, as aulas tiveram continuação além das propostas aqui apresentadas, resultando em apresentações de várias cantigas de rodas com suas respectivas coreografias para os demais alunos da escola na festa do dia das crianças. O encantamento das crianças pelas histórias cantadas, foi muito interessante e propôs momentos de alegria, diversão, interação e aprendizado na turma. Nos jogos propostos, tantos os digitais, quanto os não digitais contribuíram imensamente para uma aprendizagem prazerosa e instigante.

Assim percebeu-se que a inclusão de jogos de qualquer forma, seja digital ou não, contribui significativamente com o processo do ensino aprendizagem. Pois, os alunos se sentem desafiados num ambiente já conhecido, mas que até então não usavam para o fim de aprender, conhecer, pesquisar, resolver, planejar. Com certeza as metodologias ativas só têm a contribuir com a educação e deve ser aliada dos educadores em sala de aula. Assim, a partir do que foi apresentado, sugere-se que esta sequência didática também pode ser trabalhada com outras turmas adaptando à sua realidade.

REFERÊNCIAS

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

MARTINS, M. A. N. S. **Cantigas de Roda:** o estético e o poético e sua importância para a educação infantil. Curitiba, PR: CRV: 2012.

MATTAR, João. **Games em Educaçao**: **Como os Nativos Digitais Aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2013.

MORAN, José. Educação híbrida: Um conceito-chave para a educação, hoje. *In:* **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Org. BACICH, Lilian. NETO, Adolfo Tanzi. TREVISANI, Fernando de Mello. Porto Alegre: Penso, 2015.

MORAN, José Manuel. MASETTO, Marcos T. BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. - Campinas, SP: Papirus, 2000.

MOTA, Ana Rita. MOTA, Cleci T. Werner da. Ensaio sobre metodologias ativas: reflexões e propostas. **Espaço Pedagógico.** v. 25, n. 2, Passo Fundo, p. 261-276. maio/ago. 2018.

MUNDO DAS CRIANÇAS TV. O Cravo e a Rosa | As melhores músicas infantis. YouTube, 27 de agosto de 2016.

OS PEQUERRUCHOS. Os Pequerruchos – Ciranda, Cirandinha [DVD Cantigas de Roda]. YouTube, 16 de novembro de 2011.

PERES, Sandra. TATIT, Paulo. Palavra Cantada | A Canoa Virou. YouTube, 05 de novembro de 2015.

POTOSKI, Graziele. PIRES, Edileia Fereira de Assis. Tecnologias digitais em contextos escolares. *in:* **Tecnologias digitais e o impacto socioeducacional:** desafios, possibilidades e potencialidade. Org. SANTINELLO, Jamile. DAL PIZZOL, Andrieli. PINHEIRO, Bianca Emanuelly Horbus. Curitiba: CRV. 2020.

QUINTAL DA CULTURA. Quintal Musical – “Linda Rosa Juvenil”. YouTube, 04 de fevereiro de 2015.

SILVA, João Batista da. SALES, Gilvandenys. LEITE E CASTRO, Juscilei de Braga de. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. **Revista Brasileira de Ensino de Física.** v. 41, n. 4. 2019.

propagare
REVISTA CIENTÍFICA INTERDISCIPLINAR DO CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPO REAL
VOLUME 13, NÚMERO 01, 2023
ISSN 2178-2768

PATRIMÔNIO CULTURAL E MUSEU NA ESCOLA: UMA EXPERIÊNCIA FÍSICA E VIRTUAL

Jefferson de Andrade
Luana Pires Pinheiro

RESUMO: O trabalho apresenta o uso de recursos tecnológicos para possibilitar aos alunos conhecer diversas obras de arte espalhadas pelo Brasil. Além da interação virtual, é proposta a possibilidade de conhecer um museu local, que traz parte da história da cidade de Laranjeiras do Sul, localizada na região Centro-Oeste do Paraná. O objetivo é que os alunos conheçam um pouco mais sobre diversos patrimônios nacionais e locais, para que possam ter conhecimento da história e da importância de sua preservação. Visto que muitos patrimônios estão ameaçados, devido ao vandalismo e a falta de incentivo e investimento dos setores públicos para sua preservação. A visitação dos museus será possível através do projeto Era Virtual, o qual desde 2008 visa a divulgação e promoção do patrimônio cultural brasileiro através do museu virtual. Tais como a Casa de Cora Coralina, Museu da Inconfidência, Museu de Ciência e Técnica, etc. Para a transmissão deste conhecimento foi desenvolvida uma sequência didática com os alunos, utilizando o acesso virtual das plataformas digitais dos museus. Para que fosse possível acontecer o acesso e a visita virtual, foram utilizados os *chromebooks* da escola. Já a visita presencial à Casa da Memória do município, foi previamente agendada pelo professor, possibilitando aos alunos a experiência física e virtual.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologia. Educação. Patrimônio Cultural. Museu.

1 INTRODUÇÃO

Quando o assunto é tecnologia, é comum relacioná-la aos eletrônicos como *smartphones*, que atualmente tornaram-se essencial para todos. Tanto pelo quesito comunicação, quanto substituindo máquinas fotográficas e até mesmo computadores. Além dos *smartphones*, também notebooks com acesso à internet e outros aparelhos digitais.

Todas estas e outras invenções já realizadas pelo ser humano, são tecnológicas, pois são avançadas para sua época. Um exemplo disso é a lâmpada, que a maioria das pessoas tem em suas casas. Anteriormente as pessoas precisavam acender velas ou lampiões, para iluminar suas noites, isso era uma realidade antes de 1897.

Contudo, no final do século XIX, foi o inventor Thomas Alva Edison que conseguiu resolver esse desafio com uma lâmpada feita por meio de um de carvão a vácuo que conseguia uma boa iluminação durante um período maior de tempo. Muito consciente de toda a repercussão que sua experiência poderia causar, Edison

patenteou a nova descoberta e fundou uma empresa que fabricaria e venderia em larga escala o seu modelo de lâmpada incandescente. (Souza, 2010, s/p).

Esta invenção se tornou uma tecnologia muito avançada para a época, porém, assim como toda invenção tecnológica, com tempo ela tende a se aperfeiçoar. As lâmpadas por exemplo, produzidas com vidros naquela época, passaram a ser produzidas com LEDs e plásticos, visando a modernidade e sustentabilidade.

Atualmente, o ser humano vem buscando meios para que mediante às tecnologias seja possível uma maior exploração do mundo em que vive. Sendo possível observar construções tão distantes como as pirâmides do Egito, conhecer pinturas famosas expostas em museus no exterior como a Monalisa (1503), tudo através de um *smartphone*.

A combinação de metodologias ativas com tecnologias digitais móveis é hoje estratégica para a inovação pedagógica. As tecnologias ampliam as possibilidades de pesquisa, autoria, comunicação e compartilhamento em rede, publicação, multiplicação de espaços e tempos; monitoram cada etapa do processo, tornam os resultados visíveis, os avanços e as dificuldades. As tecnologias digitais diluem, ampliam e redefinem a troca entre os espaços formais e informais por meio de redes sociais e ambientes abertos de compartilhamento e coautoria. (Bacich e Moran, 2018, p. 53).

Ao abordar as tecnologias é importante refletir como elas podem contribuir em sala de aula. Pois, os alunos estão cada vez mais conectados, dificultando a relação da escola que acaba tendo que competir, com os jogos que lhes despertam mais interesse. Sendo que eles conseguem passar duas, três ou mais horas em frente a um *smartphone*, mas apresentam dificuldade para se concentrar na leitura de um texto. Para Bacich e Moran (2018, p.38) “aprendemos o que nos interessa, o que encontra ressonância íntima, o que está próximo do estágio de desenvolvimento em que nos encontramos”. Com base no que afirmam os autores, é perceptível que o método tradicional utilizado na escola, tem se tornado cada vez mais maçante para os alunos, por isso eles tem mais interesse quando o assunto é relacionado à tecnologia.

Portanto, o presente trabalho traz como objetivo geral o conhecimento sobre patrimônio e a importância de sua preservação, buscando com objetivos específicos

alcançar de forma significativa a experiência de visitação à museus de duas formas diferentes, utilizando recursos digitais e a visita presencial até a casa da memória do município. Também visa a aprendizagem ativa e significativa, através do uso da tecnologia sobre patrimônios históricos. Para isso, foi desenvolvida uma sequência didática de atividades que será apresentada nos itens a seguir.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Na atualidade, cada vez mais as pessoas estão tendo acesso às tecnologias disponíveis, tanto os adultos quanto as crianças, mas, todos estão sendo incluídos digitalmente. Nesta perspectiva, nota-se que no âmbito escolar as aulas estão se tornando cansativas, pois não prendem a atenção dos alunos como fazem os *smartphones*, por exemplo. Todavia, segundo Santinello et al. (2020, p. 33) “é preciso compreender que a escola não é mais o único espaço onde o conhecimento é adquirido. O saber ampliou-se, e está em todos os espaços, tempos e lugares”. Neste sentido, o professor precisa sair de sua rotina, tornando suas aulas mais dinâmicas. É necessário sair da sala em alguns momentos para visitações ou outras atividades planejadas, pois, como dito anteriormente a sala de aula é só um dos locais para o aprendizado e não o único.

Para Pinheiro e Cardozo (2020, p. 253) “a educação vai muito além do que se aprende na escola, esses espaços podem ser considerados meios de educação não formal e que podem contribuir ricamente para o processo de ensino aprendizagem”. Cabe ao professor buscar meios para tornar suas aulas mais atrativas, utilizando recursos tecnológicos para uma aprendizagem significativa aos seus educandos. Saindo do tradicional e utilizando o que é interessante a eles, especialmente, relacionado às tecnologias digitais de informação e comunicação.

Ensinar e aprender exigem hoje muito mais flexibilidade espaço-temporal, pessoal e de grupo, menos conteúdos fixos e processos mais abertos de pesquisa e de comunicação. Uma das dificuldades atuais é conciliar a extensão da informação, a variedade das fontes de acesso, como aprofundamento da sua compreensão, em espaços menos rígidos, menos engessados. Temos informações demais e dificuldade

em escolher quais são significativas para nós e em conseguir integrá-las dentro da nossa mente e da nossa vida. (Moran, 1999, p. 1).

Nesta visão de ensinar e aprender com as tecnologias digitais, tendo como o foco principal deste trabalho a visitação a museus, cujo o objetivo é estimular a consciência pela apreciação e cuidado com o patrimônio cultural, Barbosa (2018, s/p) afirma que “a Educação poderia ser o mais eficiente caminho para estimular a consciência cultural do indivíduo, começando pelo reconhecimento e apreciação da cultura local”. Diante de tal afirmação, é louvável que o professor reconheça a necessidade de se aprofundar nos estudos, juntamente com os alunos, para que estes venham a ter conhecimento teórico e concreto dos patrimônios culturais onde vivem. Desta maneira, possibilitando que visitem tais patrimônios ou museus, tornando mais significativo o seu aprendizado.

Segundo Grinspum (2000, p.12) “para visitar um museu, as crianças manifestam desejos de ver exposições que determinam como favoritas, tanto pelas suas experiências passadas como pelo que ouviram falar”. Ou seja, a visitação torna-se atraente aos olhos das crianças, tanto pelo fato de saírem da rotina de sala de aula, como pela questão de poder estar diante de algo histórico local ou universal.

Conhecer os diversos tipos de patrimônio é possível, mesmo que estes estejam localizados em outros países, a tecnologia nos proporciona isso, tornando esta ferramenta uma aliada do professor em sala de aula.

Conhecer os diferentes tipos de patrimônio, e se apropriar da forma como cada um é e foi desenvolvido, as motivações e escolhas envolvidas no ato de transformação das produções humanas em patrimônio, significa promover os indivíduos a uma condição cultural mais elevada, no sentido da sua formação mais rica de elementos culturais. É justamente esta riqueza o objetivo da ação educativa, de caráter intencional, que permeia a atividade turística cultural. (Melo e Cardozo, 2015, p.4).

As pessoas deveriam conhecer ao menos o patrimônio local, a história, os pontos turísticos e museus de sua cidade. Pinheiro e Cardozo (2020, p. 245) ressaltam que “as experiências com a educação patrimonial podem iniciar-se já na infância, tornando-as prazerosas às crianças e incentivando o contato com a cultura”. Assim como afirmam as autoras, é possível analisar que quanto mais cedo o indivíduo tem

acesso à cultura, mais ele desenvolve interesse em aprender sobre, fazendo com que o mesmo além de gostar também valorize e ajude na preservação do patrimônio.

O turismo cultural é pautado pela ação de visitação e conhecimento do patrimônio cultural, há um sentido educativo, pois, com a visita ao museu e locais patrimoniais as crianças se apropriam de um valor significativo maior sobre patrimônios, do que apenas estudarem na teoria os seus significados. Visto que a educação patrimonial é uma mediadora no processo de socialização e apropriação dos bens humanos materializados, na qual são atrativos das cidades turísticas e, isso faz com que todos aqueles que tenham acesso a estes patrimônios se apropriem deles. Contribuindo para a produção do ser humano genérico, ou seja, constituindo uma forma de realização do trabalho educativo. (Melo e Cardozo, 2015).

Todas as pessoas são rodeadas por algum tipo de patrimônio, mesmo que para estas, muitas das vezes não sejam valorizados. No entanto, quando se há um acesso logo na infância, a tendência é que as pessoas valorizem estes lugares ou obras. Portanto, é importante que esta sequência didática seja aplicada aos alunos, para que eles possam compreender visitando pessoalmente o museu, que é essencial preservá-lo, para que futuramente todas as pessoas ainda possam ver os objetos que contam a história local ou nacional. Também a preservação de todo patrimônio material, imaterial ou cultural, para que sempre seja possível o contato de todos, mesmo que de forma digital, mas que esteja sempre ali, disponível para visitação.

A importância desta experiência tecnológica on-line vai mostrar que o recurso que a maioria deles tem em mãos como *smartphones*, tablets, notebooks, *chromebooks*, não são necessariamente ferramentas para jogos, mas que eles podem ter acesso a outras coisas, inclusive as que compõe o patrimônio. Conhecendo sua origem e história, podendo observar através de imagens, vídeos ou de plataformas digitais como o da Era Virtual. Neste sentido, no próximo item serão apresentadas as etapas desenvolvidas durante a aplicação desta sequência didática, que busca aproximar as crianças público alvo da pesquisa, com o conhecimento e preservação do patrimônio, por meio de uma experiência física e virtual.

3 SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Para a realização deste trabalho foi desenvolvida uma sequência didática, que é uma estratégia educacional, na qual se dá em um conjunto de atividades ligadas uma com as outras, sendo estas planejadas para ensinar um conteúdo específico, etapa por etapa como descrito nos itens a seguir. A sequência didática é organizada seguindo os objetivos estabelecidos pelo professor, sendo que ele é quem estipula estes objetivos colocando em pauta os conteúdos a serem alcançados e assim contribuindo com a aprendizagem de seus alunos, desenvolvendo atividades de aprendizagem e de avaliação.

3.1 MATERIAIS UTILIZADOS

Para a efetivação e sucesso deste trabalho, foram utilizados diversos materiais para contribuir com o processo de ensino aprendizagem, durante a aplicação da sequência didática. Facilitando e tornando significativas cada uma das etapas a serem desenvolvidas.

Serão utilizados os *chromebooks* com acesso à internet da escola, visto que, quando falamos do ambiente escolar, os recursos tecnológicos mais acessíveis são os *chromebooks*, pois eles foram disponibilizados a todas as escolas da rede municipal de ensino, no início do ano letivo de 2022 no município de Laranjeiras do Sul. Quando os alunos entram em contato com esta ferramenta, a partir da mediação do professor, é possível utilizar deste meio para obter uma aprendizagem mais significativa. Podendo explorar com mais riqueza os conteúdos que os livros e apostilas já lhes proporcionam, muitas vezes de forma limitada através de poucas imagens impressas.

As tecnologias digitais são sobremaneira a característica do atual cenário marcado por rápidas e constantes evoluções. As tecnologias digitais influenciam a vida das pessoas, transformando o homem e sua cultura, bem como criando novas possibilidades de comunicação que, consequentemente passam a exigir dos sujeitos o desenvolvimento de novas habilidades e novos letramentos, e desafiando a escola. Assim, pensar o papel da escola na atualidade implica numa reconfiguração nesse processo, de modo que a organização da prática pedagógica contemple as tecnologias digitais, não apenas para ser considerada "moderna" mas para que as

utilize enquanto ferramentas de pensamento, a fim de potencializar os conhecimentos dos alunos para que sejam protagonistas, autores, produtores e não apenas consumidores dos bens culturais. (Santinello et al. 2020, p.65, *grifos do autor*).

Nesta percepção das autoras, é notável que a tecnologia pode ser uma grande aliada do professor, na qual quando utilizada de maneira correta pode trazer resultados positivos para o aprendizado dos alunos. Além deste recurso tecnológico, também serão utilizadas folhas de sulfite como material, pois, os alunos vão digitar um texto contando suas experiências nas visitações que em seguida será impresso. Este texto será um dos métodos avaliativos aplicado para esta sequência didática.

Por fim, os textos impressos serão anexados no livro de memórias que será construído juntamente com todos, permitindo assim, que o relato de suas experiências, possam ser compartilhados entre eles. Este livro de memórias será encadernado depois de pronto, para que possa ser preservado por mais tempo, sendo que a proposta é que nele tenham também além da parte escrita, imagens através de desenhos ou fotografias dos objetos que estão na Casa da Memória e no museu virtual Casa Cora Coralina. Portanto, lápis de cor, tesoura, régua e borracha também serão utilizados para a realização desta etapa das atividades.

3.2 METODOLOGIA DA SEQUÊNCIA

A análise bibliográfica foi realizada através de uma pesquisa em bancos de teses e dissertações a fim de fundamentar a pesquisa. Já a coleta de dados foi feita através da visita no museu local e também com a visitação virtual via *chromebooks*. Sendo assim, a sequência será dividida em quatro etapas. A primeira etapa a ser desenvolvida é uma aula teórica introdutória sobre museus, patrimônio cultural, material e imaterial, mostrando a importância da preservação dos patrimônios.

A política de patrimônio tem como objetivo a preservação e conservação do conjunto do patrimônio pertencente ao povo em questão. Sem esta ação preliminar, a ação do tempo ou outras transformações mal planejadas podem danificar irremediavelmente o patrimônio e, com isso, perder-se a possibilidade de utilizá-lo da forma como vimos discutindo até aqui. O patrimônio cultural, material ou imaterial,

somente tem sentido se existir de forma que possa ser apropriado pelos visitantes. (Melo e Cardozo. 2015, p.12).

Esta primeira etapa busca alcançar uma das habilidades da disciplina de História segundo o referencial curricular, inventariar os patrimônios materiais e imateriais da humanidade e analisar as mudanças e permanências desses patrimônios ao longo do tempo, e assim então, alcançar os objetivos. (Brasil, 2018).

A aula inicia com uma roda de conversa, na qual os alunos já estão com os *chromebooks* em mãos. Então é levantado o questionamento sobre “o que é um patrimônio?”. Depois da resposta dos alunos, cada aluno recebe um texto explicativo selecionado pelo professor sobre os tipos de patrimônios culturais, que é lido e discutido de forma coletiva.

Para melhor compreensão dos alunos, o professor solicita para que eles pesquisem algumas construções, como o Cristo Redentor, Pirâmides do Egito, Muralha da China, Tempo de Stonehenge, etc., visualizando através de vídeos e imagens estes patrimônios materiais. Sendo assim, os alunos também pesquisam sobre os patrimônios imateriais, que em outras palavras, são aqueles intangíveis, ou seja, a cultura como danças, festas, músicas, etc. Algumas sugestões é que pesquisem através de imagens, vídeos e textos sobre as festas folclóricas nacionais, a pesquisa é norteada pelo professor, ajudando na seleção de sites e plataformas para consulta.

Após a aula introdutória, na segunda etapa foi realizada a visita até a Casa da Memória, um museu local no qual retrata através de vários objetos e documentos a história do município de Laranjeiras do Sul-PR, sendo que este foi a Capital do antigo Território do Iguaçu de 1944 a 1946.

Hoje intitulada Casa da Memória Território Federal do Iguaçu, serviu de residência ao vice-governador ou secretário geral do Território e foi construída no ano de 1944, com traços remanescentes de muitas construções da época, serve de fonte histórica para a temática, visto que nela encontramos móveis, fotografias e documentos da época do Território. Sendo tais elementos importantes para análise da história desse período. (Joay, 2016, p.17).

Nesta etapa, foi proporcionado os alunos conhecer um pouco mais do município onde moram, tendo contato direto com o patrimônio histórico local e assim

desenvolvendo o hábito do cuidado e sua preservação. Esta visita realizada na segunda etapa, proporcionou o interesse e o gosto dos alunos em conhecer a história, zelar e visitar mais vezes não somente o museu, mas os demais patrimônios locais. Além disso, foi possível sair do teórico e ter o contato direto na prática, com o que eles estudam em sala de aula, tornando muito mais didática e significativa a aprendizagem dos educandos.

Para a terceira etapa, é importante a retomada dos conteúdos sobre patrimônios, para que os alunos compreendam ainda mais que mesmo com a visitação de forma virtual, é necessário a preservação. Pois, não é porque é possível acessar em qualquer momento museus, exposições de arte, etc., através de seus *smartphones,* tablets ou notebooks*,* que eles não devem ser preservados.

Então, depois desta revisão dos conteúdos, é realizada uma visita virtual de alguns museus nacionais, em específico ao Museu Casa Cora Carolina, no qual os alunos terão a experiência de caminhar virtualmente pelas ruas, acessarem a praça e igreja do local, lerem os documentos e visualizarem objetos que contam a história da escritora Anna Lins dos Guimarães Peixoto Bretas, Cora Carolina. Que de acordo com sua biografia descrita no próprio museu, foi uma poetisa e contista, considerada uma das mais importantes escritoras do Brasil.

Para esta visitação, são utilizados os *chromebooks* com acesso à internet disponibilizados pela escola. Os alunos com auxílio do professor acessam ao link https://www.eravirtual.org/casa-de-cora-coralina/ para ter esta experiência virtual. Onde poderão percorrer por todo o local, visualizando a praça do Coreto, a ponte da Lapa, o Rio Vermelho, etc., isso tudo com uma narrativa contando a história da poetisa e informações sobre o local.

Santinello et al. (2020, p. 67) afirmam que “Por meio da utilização das tecnologias digitais, tendo a disposição uma grande quantidade de acesso à informação é possível que ocorram diferentes processos educacionais, em diferentes espaços e tempos”. Então, é necessário que o professor faça uso da tecnologia em suas aulas, contribuindo no aprendizado dos alunos. Para isto, como esta sequência trata sobre patrimônios, o uso das tecnologias digitais beneficia muito ao proporcionar o acesso a locais que presencialmente se tornaria muito difícil para a maioria dos alunos.

Por fim, a quarta etapa será dividida em dois momentos, no primeiro momento o professor realiza uma introdução sobre a utilização do programa *Microsoft Word*, mostrando os recursos disponíveis, como utilizar letras maiúsculas, parágrafo, espaço, acentos, etc. Então, no segundo momento os alunos realizam uma atividade avaliativa, lembrando que todo o processo também faz parte do processo avaliativo. No qual o principal objetivo não é a aquisição de notas, mas sim verificar o que de fato os alunos compreenderam e qual impacto tiveram com as visitações. O professor deve usar a avaliação como uma ferramenta, um meio em que leve os alunos a pensar e refletir sore o que estão aprendendo, não somente para que estes atinjam notas, além disso, cabe também ao professor orientar suas ações, fazendo com que a avaliação seja um momento de participação do aluno, para que ele identifique suas dificuldades e necessidades, então, a partir dessa verificação possa ser conduzido à aquisição de novas competências. (Meurer, 2016).

Para esta etapa, eles utilizam novamente os *crhomebooks* para que criem uma produção textual através do programa *Microsoft Word*, sendo que deverão relatar as experiências que tiveram nos dois museus, comparando um com o outro, visto que em um eles estiveram presencialmente e no outro de forma virtual. Também escrevem sobre a importância da preservação dos patrimônios e o que acharam de interessantes nas visitações. Em seguida para finalizar a atividade, são utilizadas as folhas de sulfite e a impressora da escola para realizar a impressão das produções textuais.

O objetivo da produção textual é criar um livro de memórias da turma, no qual são apresentadas as memórias dos alunos em relação a aula sobre o patrimônio e também a visitação aos museus. Além do texto que foi criado e digitado, cada um escolhe uma das obras esculpidas, pintadas ou algum objeto do local onde visitaram e replicam a mesma através de desenhos. Sendo que estes desenhos vão complementar as páginas do livro de memórias, relacionando os textos com as ilustrações produzidas por eles, como uma pequena explicação do que é e qual significado tem a obra ou objeto escolhido.

Após a conclusão dos textos e das ilustrações a partir de desenhos, o livro de memórias é encadernado para que cada aluno possa levá-lo para casa por um dia, com o objetivo de ler as experiências dos colegas e também compartilhar com seus

familiares. No dia seguinte, eles chegam a escola e fazem um comentário sobre o que os colegas escreveram, comparando com a sua própria produção e engrandecendo o seu conhecimento sobre patrimônio cultural a partir desta troca de experiências.

3.3 PROCESSOS DE APLICABILIDADE DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA E RESULTADOS ESPERADOS

Esta sequência didática foi desenvolvida para ser aplicada dentro da disciplina de História. Todavia, ela pode ser também utilizada nas aulas de Arte, visto que traz como tema central o patrimônio e diversas obras, pois, este conteúdo está presente nas duas disciplinas. Tornando possível que além de trabalhar de forma individualizada, pode-se desenvolver uma atividade interdisciplinar, como por exemplo, a amostra de obras ou construções por vídeos e imagens na disciplina de Arte, em contrapartida a pesquisa e produção textual na disciplina de História ou Língua Portuguesa. Assim, fazendo com que os alunos criem o hábito da pesquisa, seja ela através de livros ou internet e também desenvolvam a escrita.

Para a aplicabilidade, foi escolhida uma turma do quinto ano do município de Laranjeiras do Sul, no qual foram preestabelecidas as datas para a aula sobre patrimônios, igualmente as visitações de forma presencial e virtual, assim como a avaliação utilizando os *chromebooks* disponíveis na escola. Buscou-se mostrar para os alunos a importância da preservação dos patrimônios históricos, sejam eles locais ou nacionais. Portanto, a visitação ao museu local, para a compreensão de que sem a existência deste lugar eles teriam apenas os escritos e relatos orais sobre a história da cidade. No entanto, devido a preservação dos objetos da época, assim como documentos, foi possível desfrutar do quão importante é se ter a historicidade através destes materiais.

Na prática, nem sempre encontramos inseridos na estrutura do sistema de ensino, a preocupação com a preservação do patrimônio cultural local e ao contrário do que se pensa o indivíduo que valoriza e preserva é o que tem acesso à educação, e não necessariamente o que pertence a uma elite econômica. (GAZZÓLA, 2009, p.1449).

Além da preservação, esta sequência tem como um dos objetivos a serem alcançados a aprendizagem utilizando tecnologias digitais, pois, com este recurso é possível visitar de forma digital diversos lugares do mundo, podendo visualizar as mais diversas construções. Havendo assim, a possibilidade de aprender sobre as mais variadas culturas e, também acesso a todo e qualquer tipo de patrimônio.

O recurso tecnológico é uma ferramenta importante para ser utilizada na sala de aula, pois é possível assimilar juntamente com os livros didáticos e apostilas, tornando as aulas com mais riqueza e interatividade. Permitindo que os alunos saiam da limitação contida nos livros através de figuras e passem a ter mais alternativas, para que haja uma aprendizagem significativa em suas vidas, assim também, o professor consegue atingir os objetivos determinados em suas decorrentes aulas. Neste sentido, a presente sequência didática apresentada e aplicada, facilitou aos alunos diferentes possibilidades de acesso aos patrimônios, tantos locais, quando nacionais através de experiências presenciais e tecnológicas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todo patrimônio histórico deve ser protegido e preservado, então, é importante que as pessoas tenham o acesso logo na infância, fazendo com que estes tenham discernimento de que é necessário o cuidado com estes patrimônios e não contribuindo para a sua destruição. Justificando a importância deste exercício na escola, para isso, foi desenvolvido este trabalho que buscou através de seus objetivos preestabelecidos fazer com que os alunos obtivessem a consciência da preservação de todo e qualquer patrimônio histórico.

É de suma importância nos dias atuais compreender que a tecnologia é uma grande aliada na educação, pois a partir dela foi possível que os alunos pudessem visitar outros museus além da Casa da Memória, assim como conhecer também os patrimônios espalhados pelo mundo. Nesta perspectiva, através de metodologias ativas, o aluno esteve no centro do processo de ensino aprendizagem e o professor assumindo o papel de mediador, buscando meios para que eles pudessem adquirir conhecimentos acerca dos conteúdos abordados.

Considerando o tema explanado na presente sequência didática, afirma-se que os objetivos estabelecidos foram alcançados com êxito, visto que houve compreensão dos alunos sobre os tipos de patrimônios, sendo estes culturais, materiais e imateriais. Também como o cuidado que devem ter em relação a materiais históricos, contribuindo para sua preservação ao longo dos anos, permitindo que outras pessoas tenham a oportunidade de ter acesso a estes patrimônios.

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian. MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora:** uma abordagem teórico prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BARBOSA, Ana Mae. **Arte, Educação e Cultura**, Plataforma de Pesquisas - A Casa Tombada. 2018. Disponível em: <http://biblioteca.acasatombada.com.br/items/show/1273>. Acesso em: 14. dez. 2022.

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

GAZZÓLA, Lucivani. Educação Patrimonial: teoria e prática. *In*: **Congresso Nacional De Educação-Educere**. Curitiba: PUC-PR, 2009. p. 1445-1457.

GRINSPUM, Denise. **Educação para o patrimônio**: museus de arte e escola, responsabilidade compartilhada na formação de públicos. 2000. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2000.

JOAY, Sandra Regina de Paula Ribas. **Um estudo sobre o território federal do iguaçu no âmbito da memória da história do município de Laranjeiras do Sul.** Laranjeiras do Sul: 2016. Disponível em: < http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_artigo_hist_unicentro_sandrareginadepaularibasjoay.pdf>. Acesso em: 20 dez. 2022.

MELO, Alessandro. CARDOZO, Poliana Fabíula. **Patrimônio, turismo cultural e educação patrimonial**. Educ. Soc., Campinas, v. 36, nº. 133, p. 1059-1075, out-dez. 2015.

MEURER, Mariluce. A avaliação e sua importância para o processo de ensino e aprendizagem. *In:* PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE Produções Didático-Pedagógicas**. Londrina: SEED/PR, 2016. v.2. (Cadernos PDE). Disponível em:

<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_pdp_ped_uel_marilucemeurer.pdf>. Acesso em: 23 dez. 2022.

MORAN, José Manuel. **O Uso das Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação na EAD - uma leitura crítica dos meios**. São Paulo: 1999. Disponível em: < http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/T6%20TextoMoran.pdf>. Acesso em 26 dez. 2022.

PINHEIRO, Luana Pires. CARDOZO, Poliana Fabíula. **Educação patrimonial: uma ferramenta de ensino aprendizagem nas aulas de arte.** Textura. v. 22, n.51. jul/set. 2020.

SANTINELLO, Jamile. DAL PIZZOL, Andrieli. PINHEIRO, Emanuelly. **Tecnologias digitais e o impacto socioeducacional:** desafios, possibilidades e potencialidades. Curitiba: CRV, 2020. p. 241-255.

SOUZA, Rainer. **As lâmpadas de Edison**. Mundo Educação, 13 jul. 2010. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/curiosidades/as-lampadas-edison.htm>. Acesso em: 4. dez. 2022.

propagare
REVISTA CIENTÍFICA INTERDISCIPLINAR DO CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPO REAL
VOLUME 13, NÚMERO 01, 2023
ISSN 2178-2768

USO DE METODOLOGIAS ATIVAS NA PRÁTICA DE LEITURA E COMPREENSÃO TEXTUAL

Atílio A. Matozzo
Débora Cristina Ozório Pereira
Eliane de Fátima Gaspar
Márcia Cristiane Amaral Melo Lunelli
Thamiris Dezingrini

RESUMO: Neste artigo, professoras da rede municipal de Laranjeiras do Sul - Paraná, após aulas no curso de pós-graduação em Educação e Tecnologia, ofertado pela instituição Campo Real, relatam como metodologias ativas podem contribuir na didática pós pandemia. Trata-se de um relato, conclusões das conversas e reflexões das experiências, aliada as leituras, teor subjetivo de uma informação oral ou escrita que chegou através do curso. Metodologias ativas, portanto, diz respeito a regras e normas que provocam, impulsionam, despertam, aumentam, aceleram e intensificam a forma de aprender. Ou seja, inevitável não se apropriar de todas as possibilidades que as tecnologias nos proporcionam. O motivo pelo qual educadores estão reprogramando suas diretrizes para metodologias ativas, é sem dúvida o entendimento pelo despertar de uma forma eficiente de alcançar todas as habilidades necessária para integração social mais efetiva. Estar conectado em período integral, deve ser um aliado e não apenas distração pelos conteúdos ali presentes. Além disso, a produção de informação relevante também precisa ser um objetivo. Ao refletir sobre novas maneiras de alcançar habilidades nos educandos, altera-se, automaticamente, o modo de aprender em qualquer esfera, seja sistematizado ou não. Como nosso foco é o público infantil que ainda não tem autonomia suficiente para avaliar o que é relevante, faz-se necessário a indução deste, por meio do ambiente escolar. A proposta é instigar os discentes a associar seus conhecimentos e ampliá-los, e é aí que as redes sociais são tão bem-vindas. Sem perceber, os aplicativos estão movimentando conteúdos curriculares, de forma leve, prazerosa. Despertando para que se especializem em procurar mais do que lhes é primordial. Neste estudo, a sugestão é uma sequência didática com o livro Bem Me Quer Mais, editora do Brasil, Língua Portuguesa para o 4º ano, vigente para 2023, neste município.

PALAVRAS-CHAVE: Metodologias Ativas. Habilidades e Competências. Tecnologia.

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo proporciona questões acerca de sugestões para intervenções pedagógicas na disciplina de língua portuguesa em uma turma de 4º ano de uma escola municipal na cidade de Laranjeiras do Sul - PR, tendo como embasamento sondagens pedagógicas aplicadas pela professora, a qual busca averiguar as questões sobre interpretação textual da referida turma.

Ao iniciar um ano letivo, os docentes devem considerar que a turma não estará em um nível de ensino/aprendizagem homogêneo, a proposta deste artigo é trazer sugestões que foram aplicadas in loco, as quais podem contribuir para um melhor resultado em questões de interpretação textual dos alunos no cenário pós pandemia.

Deste modo busca-se discutir questões como: quais as dificuldades mais comuns entre os estudantes? Quais os aspectos práticos e didáticos que os docentes devem adotar para solucionar estes problemas? Quais metodologias ativas/ recurso didáticos mais eficientes nesta situação?

A disciplina de Língua Portuguesa está presente no currículo escolar do estado do Paraná, sendo ela uma disciplina obrigatória nos cursos de ensino fundamental e médio do estado, utilizando-se de documentos norteadores como o Referencial Curricular Paranaense e a Base Nacional Comum Curricular. Portanto, compreende-se a importância de observarmos esta disciplina com um olhar diferenciado, afinal, trata-se da língua materna da maioria de nossos estudantes.

O documento paranaense apresenta a educação como “instrumento de superação das desigualdades e discriminações sociais” (Paraná, 2018, p. 13).

E tem “princípios fundamentais que orientam e dão suporte ao trabalho pedagógico no âmbito da formação integral, com vistas à interação crítica e responsável do estudante na vida em sociedade”. (Paraná, 2018, 9).

Portanto a escola e os docentes devem preocupar-se com a aprendizagem integral do sujeito, a fim de proporcionar-lhe segurança e autonomia na solução de problemas enfrentados no dia a dia. Leitura, escrita e interpretações textuais são fundamentais em qualquer atividade que será realizada pelos cidadãos.

E pensando neste viés apresentar-se-ão resultados obtidos através de um estudo de campo quantitativo e qualitativo a respeito das questões de interpretações textuais dos alunos, buscando aliar recursos didáticos, disponibilizados pelo governo municipal, os quais são utilizados diariamente em sala de aula pelos docentes dessa rede municipal de ensino.

No decorrer deste artigo algumas sessões especificarão ainda mais a proposta até aqui já apresentadas, farão parte destas sessões os seguintes pontos; resultados de sondagens, propostas de intervenções didáticas/pedagógicas, materiais e formas de utilização de metodologias ativas para obtenção de um melhor resultado e desenvoltura dos alunos no processo de aquisição da independência em interpretações textuais.

Iniciamos com a fundamentação teórica, a qual irá apresentar autores que vêm de encontro com a proposta e embasaram esta pesquisa, em seguida apresenta-se a

sequência didática, a parte onde “coloca-se a mão na massa”, aqui será especificado os materiais propostos para as intervenções, a sequência didática propriamente dita com propostas e atividades práticas e teóricas para a solução e superação das dificuldades os alunos acerca da interpretação textual. Para dar continuidade ao texto, será apontada a aplicabilidade desta proposta, e em qual momento ela seria melhor executada, bem como os resultados que se espera destas atividades, caso sejam realizadas de forma como foram indicadas.

Para amarrar todas as sugestões dadas no decorrer do artigo, contamos com as considerações finais, nela será exposta toda a expectativa, angustias e alegrias obtidas durante esta pesquisa de campo, realizada in loco, por uma docente da rede municipal.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Ao falar de Língua Portuguesa, necessita-se pensar também em ensino/aprendizagem, salas de aula, escolas, docentes, discentes e diversas outras questões que interferem e estão presentes no cotidiano escolar.

Observando a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), vemos que ela apresenta aspectos importantes quanto o ensino da Língua Portuguesa, sendo que

[...] o processo de apropriação da linguagem só é compreendido a partir das interações sociais mediadas por práticas discursivas, enfatizando- se também “a centralidade do texto como unidade de trabalho e as perspectivas enunciativo discursivas na abordagem, de forma a sempre relacionar os textos a seus contextos de produção e o desenvolvimento de habilidades ao uso significativo da linguagem em atividades de leitura, escuta e produção de textos em várias mídias e semioses”. (Brasil, 2017, p. 65).

Partindo desse preceito, compreende-se que, a aprendizagem da língua portuguesa vai muito além dos bancos escolares, e os docente precisam validar todas as formas de aprendizagem possíveis, afinal, cada aluno chega as salas de aula com bagagens diferentes.

Para que seja realizada uma atuação eficaz na aprendizagem, necessita-se de um bom planejamento, e este deve ser pensado como um conjunto de oportunidades

de reflexão para escolhas e decisões, esse planejamento deve permitir a ação/reflexão das vivências e experiências sobre as práticas educativas. Esse planejamento deve ser elaborado pensando efetivamente na aprendizagem dos alunos, uma forma de pensar é dividir a aula em três momentos, Pré-Aula, Aula e Pós -Aula.

A Pré-Aula, basicamente deve compreender a aprendizagem já adquirida pelos estudantes dentro ou fora do contexto escolar, observando sempre o que eles já conhecem sobre o assunto, este período também compreende a preparação do professor para elaboração da aula que ainda será posta em prática, todo o período em que este docente pensa, pesquisa e elabora sua aula. A Aula é o momento em que o docente irá transmitir todo o conhecimento científico para seu alunado, este momento irá demandar tempo e preparação, durante o segundo momento, também deve ser compreendido e valorizado os conhecimentos já trazidos pelos alunos, ligando-os aos conhecimentos científicos preparados pelo docente, este é o momento em que o professor está realizando, pondo em prática o que ele pensou na Pré-Aula. Pós- Aula compreende todos os momentos anteriores e posteriores, nesta fase o professor irá retomar os pontos positivos e negativos, desde o início da sua preparação, as metodologias que deram certo podem ser mantidas, as que não tiveram tanto sucesso devem ser repensadas, reavaliadas e colocadas em prática novamente, também se leva em conta as formas em que este alunado colocará este conhecimento em prática em sua realidade.

Quando falamos em realidade, não podemos esquecer de que na atualidade, os alunos têm sido muito estimulados por diversas fontes, e que a tecnologia está mais presente que nunca em nosso meio. A escola deve sim importar-se com esse avanço tecnológico e com o novo “normal”, tendo em vista que os docentes necessitam parar de competir com essas tecnologias e aliar-se a elas. Para Roman:

Não basta ao cidadão, hoje, aprender a ler e escrever textos na linguagem verbal. É necessário aprender a “ler” outros meios, como o rádio, a TV, o videogame, o programa de multimídia, o programa de computador, as páginas da internet. Ao utilizar tecnologias é fundamental que o usuário não acabe se deixando usar por elas. É essencial que os professores se apropriem, portanto, das diferentes tecnologias da

informação e comunicação, aprendendo a ler e a escrever nas linguagens que elas apresentam (Roman, 2009, p. 43).

Portanto, trabalhar a língua portuguesa na contemporaneidade vai além, do decodificar símbolos e transcrevê-los de forma ordenada. Necessita-se de uma compreensão maior, mais detalhada e ampla da realidade, as mídias estão constantemente presentes no dia a dia da sociedade, ensinar os discentes a interpretar e usar estas mídias é fundamental nos tempos em que vivemos.

O uso de metodologias ativas em salas de aula, vêm tornando-se cada vez mais valorizado e necessário, após o período de pandemia, o qual nos obrigou a aprender utilizar tecnologias nas aulas, abandoná-las seria um regresso, utilizá-las de forma consciente e de qualidade é valioso para todos. Gamificação, sala de aula invertida, pesquisas, elaborações de gráficos, dentre outras, são diversas as opções presentes no cotidiano tecnológico na área escolar, emprega-las com sabedoria torna a aprendizagem mais rica e prazerosa, aproximar o ensino aprendizagem com o cotidiano dos alunos, torna esse processo mais dinâmico.

Seguindo o pensamento de Roman, constata-se que o município de Laranjeiras do Sul- PR, já está proporcionando esta mudança para seus docentes, a Prefeitura Municipal juntamente com a Secretaria Municipal de Educação e Cultura realizou a compra de notebooks para todos os professores da rede, e disponibilizou para as escolas Mec books para uso dos alunos. A rede de internet foi conectada a todos os aparelhos, harmonizando assim a realidade, às necessidades atuais das escolas. Ainda pensando em novas possibilidades, os professores tiveram a oportunidade de especializar-se em um curso de pós-graduação em tecnologias e metodologias ativas.

Durante esta especialização, os discentes puderam aprender sobre o uso de metodologias ativas para um melhor aproveitamento da aprendizagem dos alunos. Aliar as tecnologias ao trabalho docente é algo fundamental. Segundo o site Escola Digital do professor, o qual cita Moran, as metodologias ativas são estratégias que tem como pretensão, estimular os discentes a aprender de forma autônoma e participativa.

Aliar as tecnologias a educação é algo que pode enriquecer ainda mais o repertorio dos alunos e professores, tornando a aprendizagem uma tarefa mais leve, atrativa e próxima da realidade dos discentes.

3 SEQUÊNCIA DIDÁTICA

3.1 MATERIAIS UTLIZADOS

A fim de obter informações sobre a aprendizagem e conhecimento prévio dos alunos de uma turma de 4º Ano de uma escola municipal de Laranjeiras do Sul, foi elaborada uma avaliação diagnóstica contemplando os campos de atuação, objetivos de aprendizagem e habilidades relacionadas ao componente curricular de Língua Portuguesa, conforme estabelece a Base Nacional Comum Curricular.

Para realização desta sequência, foi utilizado como base o novo material didático disponibilizado pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC) através do Programa Nacional do Livro Didático (PNLD), escolhido pelos docentes desta rede municipal, sendo ele o livro didático Bem- Me- Quer Mais Língua Portuguesa, da editora do Brasil 1ª Edição lançado no ano de 2021, abrangendo também coletânea de livros literários de contos clássicos, Site para elaboração de palavras cruzadas: Geniol; Crossword labs; Coquinhos, e Aplicação de sondagem sobre leitura escrita e interpretação textual.

3.2 METODOLOGIA DA SEQUÊNCIA

Na avaliação foram elencadas atividades de leitura, interpretação e compreensão de diferentes gêneros textuais, domínio do vocabulário e significado das palavras no contexto, compreensão dos elementos gráficos que compõem o texto, consciência fonológica e fonêmica, ortografia, produção escrita e fluência leitora oral.

A seguir apresenta-se a sequência didática elaborada e aplicada:

Tema: **Releitura dos Contos Clássicos**

Habilidades BNCC

EF15LP01 Identificar a função social de textos que circulam em campo da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola)

e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.

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

EF15LP06 Reler e revisar o texto produzido com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas, para corrigi-lo e aprimorá-lo, fazendo cortes, acréscimos, reformulações, correções de ortografia e pontuação.

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.

EF15LP09 Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.

EF15LP10 Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.

EF15LP16 Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor e, mais tarde, de maneira autônoma, textos narrativos de maior porte como contos (populares, de fadas, acumulativos, de assombração etc.) e crônicas.

EF35LP01 Ler e compreender, silenciosamente e, em seguida, em voz alta, com autonomia e fluência, textos curtos com nível de textualidade adequado**.**

EF35LP25 Criar narrativas ficcionais, com certa autonomia, utilizando detalhes descritivos, sequências de eventos e imagens apropriadas para sustentar o sentido do texto, e marcadores de tempo, espaço e de fala de personagens.

EF35LP03 Identificar a ideia central do texto, demonstrando compreensão global.

Objetivos da sequência didática

- Resgatar conhecimentos acerca do gênero textual conto por meio de atividade lúdica.
- Localizar informações explícitas no texto, com ênfase no gênero conto, a partir das atividades propostas na Unidade 3 do livro didático Bem Me Quer Mais, Editora do Brasil.
- Interpretar textos e descrever objetos, situações, fenômenos, lugares etc.
- Confeccionar um livro de contos da turma.
- Realizar a leitura ou a dramatização de gênero textual conto nas turmas de Educação Infantil, 1º e 2º Anos.
- Ler e compreender, silenciosamente e, em seguida, em voz alta, com autonomia, fluência, ritmo e entonação, textos curtos com nível de textualidade adequado, de modo a aperfeiçoar a proficiência leitora individual e coletiva.
- Identificar, com a mediação do professor, a ideia central do texto, demonstrando compreensão global, a fim de desenvolver a capacidade de realizar inferências, de localização e de seleção de informações relevantes.
- Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a mediação do professor e, gradativamente, de maneira autônoma, textos narrativos de maior porte como contos (populares, de fadas, acumulativos, de assombração etc.) e crônicas, de modo a ampliar e diversificar sua capacidade leitora, cognitiva e a análise textual.

- Criar narrativas ficcionais, com certa autonomia, utilizando detalhes descritivos, sequências de eventos e imagens apropriadas para sustentar o sentido do texto, e marcadores de tempo, espaço e de fala de personagens, a fim de compreender, gradativamente, os elementos característicos da narrativa.

Conteúdos a trabalhar:

Reconstrução das condições de produção e recepção de textos; Contexto de produção e de circulação.

Estratégia de leitura; antecipação, inferência e verificação.

Estratégia de leitura; Localização de informações explícitas.

Linguagem verbal e não-verbal; Uso dos recursos gráfico visuais.

Utilização de tecnologia digital.

Planejamento do texto, Adequação ao tema; Adequação ao formato/estrutura do gênero; Adequação ao suporte físico de circulação.

Tempo de execução da sequência didática: 10 aulas.

Materiais necessários para a execução das atividades da sequência

- Coletânea de Livros literários de Contos Clássicos.
- Livro didático de Língua Portuguesa.
- Caderno de Língua Portuguesa.
- Palitos de Picolé, Papel Cartão, Folhas de ofício A4.
- Lápis de Escrever, lápis de cor, borracha, cola, tesoura.

Detalhamento das aulas:

As atividades de Língua portuguesa propostas na sequência didática na turma de 4° ano, irão mostrar como utilizar textos para aperfeiçoar a leitura e escrita que são fundamentais para o processo de ensino/aprendizagem. Trazendo assim a possibilidade de ampliar os conhecimentos dos alunos e tornar as atividades mais significativas. Com diversidade das atividades apresentadas no livro didático referido,

que está presente neste material, faz com que nossos estudantes se familiarizem com a sequência didática

1ª Aula

- Utilizar a metodologia de sala de aula invertida (enviar aos alunos via whatsapp vídeo ou áudio, instigando-os a trazerem para aula, algum objeto ou informação que recorda sobre a temática Conto).

Introdução: No início da aula realizar a leitura do Conto 'A Princesa e a Ervilha', de Hans Christian Andersen, com a utilização fantoches dos personagens do Conto como recursos visuais. Após, breve diálogo e resgate do conhecimento prévio dos alunos sobre o gênero textual conto, será apresentado o tema a ser desenvolvido na sequência didática.

- Começar o diálogo, questionando aos alunos quais contos eles conhecem e quais eles mais gostam;
- Na sequência, solicitar aos alunos para abrir o livro didático na página 73 da Unidade 3. Histórias para Sempre, da Coleção Bem Me Quer Mais, Editora do Brasil.
- Realizar as atividades propostas nas páginas 73 e 74 no livro didático.
- Leitura de imagem do gênio e da lâmpada, a qual conto nos remete?
- Breve histórico sobre Contos.
- Verificar a realização das atividades.

2ª Aula

- Realizar a leitura do Conto Aladim e a Lâmpada Maravilhosa (destacar o elemento maravilhoso presente no conto).
- Perguntar aos alunos se eles conhecem outras histórias com objetos estranhos e maravilhosos.
- Levar para sala de aula coletânea de livros de literatura dos Contos Clássicos e distribuir aos alunos para leitura silenciosa.
- Solicitar aos alunos que encontrem e destaquem no conto, a presença de elementos, objeto ou ser estranhos e maravilhosos.

- Retomar a leitura do Conto ‘A Princesa e a Ervilha’, de Hans Christian Andersen, e questionar qual elemento estranho e maravilhoso está presente no conto.
- Registrar no caderno de língua portuguesa, o Título dos Contos Clássicos e quais elementos estranhos há em cada obra.
- Com a dinâmica elemento estranho, dividir a turma em 8 grupos.
- Cada grupo confeccionará fantoches dos personagens presentes no Conto, cujo elemento estranho sorteado indicará o título da obra de cada grupo.
- O grupo se organizará para apresentar ou dramatizar a leitura do conto para as turmas de educação infantil, 1º e 2º anos da escola.

3ª Aula

- Ensaio para leitura ou dramatização de contos para as turmas de educação infantil, 1º e 2º anos da escola.

4ª Aula

- Leitura silenciosa do Conto ‘Os Elfos, dos Irmãos Grimm, das páginas 75 a 77 do livro didático.
- Leitura coletiva realizada por parágrafos e comentada.

5ª Aula

- Realizar as atividades propostas nas páginas 75 e 80 no livro didático.

6ª Aula

- Leitura ou dramatização de contos para as turmas de educação infantil, 1º e 2º anos da escola.

7ª Aula

- Relembrar atividades realizadas sobre o gênero textual Conto, leitura, ilustrações e interpretações realizadas.
- Revisar a estrutura desse gênero textual, destacando introdução, desenvolvimento e conclusão.

- Destacar a importância do narrador. Falar sobre o narrador em 1ª ou 3ª pessoa e como se comportam neste gênero textual.
- Retomar e esclarecer dúvidas, na sequência solicitar aos alunos que escolham personagens dentre os expostos no computador.
- Elaborar com os alunos palavras cruzadas, interpretação de texto e quebra-cabeças com personagens de contos clássicos usando como ferramenta os sites Geniol; Crossword labs; Coquinhos.

8º Aula

- Propor aos alunos a escrita de contos para confeccionar um livro da turma.
- Levar elementos estranhos, por exemplo: uma cuia, um bambolê, um sorvete, etc em uma caixa.
- Preparar imagens de cenários e pessoas diversas, disponibilizar o arquivo com as imagens de pessoas e também de outros seres no computador do laboratório para que cada aluno tenha acesso.
- Disponibilizar para os alunos uma relação para produção de uma narrativa escrita, seguindo alguns passos:
  1- Espaço em que os fatos acontecem?
  2- Quantos e quais são os personagens?
  3- Você fará parte da história? Que tipo de narrador haverá?
  4- Escolha se a narrativa será em 1ª ou 3ª pessoa.
  5- Como será o tempo na narrativa: horas, dias, anos...
  6- Onde cada elemento entra na narrativa?
  7- O que você vai incluir?
  8- Qual limite de linhas?
  9- Qual título?
- Orientar os alunos a escreverem sua narrativa no caderno de Língua Portuguesa.

9ª Aula

- Leitura individual da narrativa produzida pelo aluno.
- Verificação e Reestruturação da Narrativa, com auxílio do professor.

10ª Aula

- Ilustração da narrativa.
- Propor aos alunos a digitação da narrativa para confecção do livro da turma.

Finalização da sequência:

Confecção de um livro de contos da turma.

3.3 PROCESSOS DE APLICABILIDADE DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA E RESULTADOS ESPERADOS

A Sondagem Avaliativa foi aplicada nas turmas de 4º ano pelas alunas do Curso de Pós-Graduação em Educação e Tecnologia em dois momentos distintos. No primeiro momento, verificou-se a proficiência leitora através da leitura oral do gênero textual fábula realizada pelos alunos e registrada em áudio. Num segundo momento os alunos receberam a avaliação diagnóstica impressa e foram orientados quanto ao tempo estipulado e combinados para resolução da mesma, sem intervenção pedagógica.

Para verificação da fluência leitora foram gravados áudios da leitura dos alunos. Percebe-se que a maioria dos alunos apresentam boa decodificação das palavras no texto e fluência, porém quanto à entonação faz-se necessário a prática diária de leitura e o exercício de leitura de diferentes gêneros textuais.

Com relação a análise da avaliação diagnóstica, conclui-se que a turma apresenta boa compreensão textual quando na resolução de questões dissertativas. No entanto, na relação com questões objetivas houve dificuldades ao identificar a finalidade de diferentes gêneros textuais, estabelecer lógicas discursivas presentes no texto, marcadas por advérbios, conjunções, etc., identificar o efeito de sentido decorrente do uso de pontuação e outras notações, identificar o conflito gerador do enredo e os elementos que constroem as narrativas, localizar informações explícitas em um texto e inferir uma informação implícita em um texto.

Na produção escrita dos alunos, observou-se: ausência da sequência lógicas dos fatos no texto, criatividade, ortografia correta de algumas palavras,

desenvolvimento e conclusão do texto. Fica evidente o pouco repertório de leitura individual apresentado pelos alunos.

Cumpriu-se o objetivo principal da sondagem avaliativa, verificar a aprendizagem e conhecimento dos alunos de 4º ano pós pandemia. Após apresentação da análise dos dados, propor através do trabalho com uma sequência didática apoiada no uso contínuo do livro didático utilizado pela instituição de ensino, atividades relacionadas à leitura, compreensão textual, produção escrita, uso de metodologias ativas e recursos tecnológicos disponíveis na escola, com a finalidade de auxiliar os alunos no desenvolvimento das competências de leitura, interpretação e produção escrita.

A sequência didática poderá ser desenvolvida a partir do início do ano letivo, conta com atividades que visam aprimorar e aperfeiçoar habilidades e competências inerentes a língua portuguesa, bem como estimular o hábito da leitura de livros literários, escrita espontânea, compreensão textual. Nesta proposta, o professor atua como mediador das situações de aprendizagem, proporcionando maior contato com a diversidade textual de forma orientada, com atividades lúdicas e críticas, com interação social, com a utilização de recursos tecnológicos e metodologias ativas de forma a complementar ou introduzir uma nova temática. Assim, assegurar ao aluno, agir com autonomia, criatividade, inovação e capacidade de se relacionar e interagir com diferentes temas, possibilidades, opiniões, informações disponíveis em todos os meios, bem como saber lidar nas mais diversas situações.

No que tange ao desenvolvimento integral do estudante, ao relacionar-se com os colegas de sala, na escolha do conto literário, na decisão da atividade a ser desenvolvida, na organização das atividades escritas, na ortografia, no contato com outras turmas, seja na prática leitora de contos, no comentário sobre os mesmos ou na dramatização das histórias, na produção escrita, na confecção do livro de contos da turma, no uso adequado dos meios de comunicação e metodologias ativas, os alunos tornam-se autônomos e protagonistas da sua aprendizagem, fazendo uso de diferentes linguagens e formas de expressão, do uso crítico e ético das tecnologias de comunicação, da argumentação nas práticas de oralidade e escrita, direcionadas sempre ao respeito de si e do outro, da autonomia, do exercício do diálogo na resolução de conflitos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegamos sempre a interpretação textual, maior objetivo de todos os componentes curriculares; desafio em todos as etapas escolares; que preocupam grandes mestres; que dividem grupos; que causam angústias e que geram movimento diariamente.

Por isso a aposta nessas tecnologias, que permitem mais textos semióticos, enquanto as palavras ganham limites de sentido nos dicionários, as imagens e símbolos extravasam limites e assim a interpretação deixa ser estática. Leva a interpretação, de fato para intertextualidade de gêneros e suas diversas maneiras de explorá-lo. Discussão sobre os contextos de produção e de recepção destes.

Os componentes curriculares são determinados, desenvolvidos para permitir que a interação social seja mais significativa e efetiva em todas as esferas, então as habilidades para que tais componentes saiam da teoria para a prática é praticá-lo.

São essas metodologias desencadeadoras de autonomia intelectual que possibilitam a busca, seleção e análise de informações que se transformam em conhecimento. Essas mesmas metodologias estimulam a cooperação entre alunos, formação das capacidades cognitivas e afetivas. Evoluindo para uma sociedade inclusiva e libertadora.

E a razão pela qual a pessoa que coordena essas descobertas necessita estar preparada é evitar alunos benevolentes ou rigorosos consigo mesmos. Essas distorções podem acontecer e estar preparado é o que nos diferencia de usar as tecnologias na pandemia em livre demanda ou pós pandemia, estruturada e revolucionariamente.

No 4º ano do ensino fundamental, já é possível maturidade para inferir aos educandos alguns trabalhos individuais ou em grupos que pedem recursos para embasar seus saberes de ambiente formativo formal para além-fronteiras.

As idealizadoras, desejam, esperam ter contribuído com luz ao novo momento educacional que compõem a sociedade pós pandemia.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, SEB, 2017. Disponível em: < http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>.

PARANÁ. **Referencial Curricular do Paraná**: princípios, direitos e orientações. Curitiba, SEED, 2018. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/bncc/2018/referencial_curricular_parana_cee.pdf>

PARANÁ, Secretaria da Educação e do Esporte, **Escola Digital Professor**. Disponível em: <https://professor.escoladigital.pr.gov.br/metodologias_ativas#:~:text=As%20metodologias%20ativas%20s%C3%A3o%20estrat%C3%A9gias,se%20respons%C3%A1veis%20pela%20constru%C3%A7%C3%A3o%20de>

ROMAN, A. E. Os desafios para o professor na era digital. In: CORREA, D. A.; SALEH, P. B. O. (Orgs.) **Estudos da linguagem e currículo**: diálogos (im)possíveis. Ponta Grossa: UEPG, 2009.

MOREIRA, M.A. **A teoria da aprendizagem significativa e sua implementação em sala de aula**. Brasília: Universidade de Brasília, 2006.
ANTUNES, C. **Como desenvolver as competências em sala de aula.** 4.ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

SOARES, Cristine. **Metodologias ativas: uma nova experiência de aprendizagem.** 1.ed. São Paulo: Cortez, 2021.

REVISTA CIENTÍFICA INTERDISCIPLINAR DO CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPO REAL
VOLUME 13, NÚMERO 01, 2023
ISSN 2178-2768

WINNICOTT E O DESENVOLVIMENTO EMOCIONAL DA CRIANÇA: A INSTITUIÇÃO ESCOLAR COMO AMBIENTE FACILITADOR

Adrieli Maciel dos Santos
Adrieli Maiara Camargo
Ana Bela dos Santos
Joice Szumilo Borsoi
Mônica Aparecida Müller Marques

RESUMO: O presente estudo analisa as relações afetivas como elementos indispensáveis ao desenvolvimento emocional saudável da criança e problematiza os papéis da família e do ambiente escolar. Nesse cenário, apresentamos sugestões de atividades para dinamizar as aulas, como forma de auxiliar as crianças a compreenderem e administrar suas emoções. A pesquisa adotada é de cunho qualitativo, a metodologia adotada concerne a uma análise documental crítica e contextualizada, fundamentando-se na teoria de de desenvolvimento emocional de Winnicott (2001). Por fim, concluímos o artigo legitimando amadurecimento das emoções é imprescindível para que a criança conheça e saiba lidar os confitos em seu meio social. a educação emocional tem início no seio familiar, perpassa pela instituição de ensino e continua por toda a vida. O trabalho das emoções na infância, possibilita a diminuição significativa de problemas de origem emocional na vida adulta.

PALAVRAS-CHAVE: Winnicott. Educação Infantil. Desenvolvimento emocional.

1 INTRODUÇÃO

Atualmente, vigora no Brasil, a elaboração de políticas públicas que contemplam a construção da cidadania e o cumprimento dos direitos humanos, principalmente no que diz respeito aos direitos das crianças e adolescentes. As determinações legais, que consideram as especificidades da infância e da criança, buscam assegurar direitos que eram desconhecidos pelo Estado e pela sociedade, destaca-se o direito à educação, que passou a ter maior acessibilidade.

A Constituição Federal de 1988 é considerada um marco histórico legal, seguida pelo Estatuto da Criança e do Adolescente e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. A Lei nº 8.069 tem por finalidade a proteção integral da criança e do adolescente, a família e a sociedade passam a ter obrigações assegurando à criança e ao adolescente, direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade, e à convivência familiar e comunitária (BRASIL, 1990). Deste modo, a convivência familiar e comunitária passa a ser vista como um direito fundamental, impulsionando um novo olhar sobre a concepção de infância e criança.

Para ampliar a compreensão sobre os fatores que influenciam o desenvolvimento emocional na primeira infância, o estudo fundamenta-se em Donald Woods Winnicott. Pediatra e psicanalista, nasceu em Plymouth (Devon), na Grã-Bretanha (1896-1971) . A partir da sua vivência clínica com as crianças e suas mães, criou a teoria do desenvolvimento emocional, também conhecida como teoria do amadurecimento humano.

Neste sentido, o postulado de Donald Winnicott, contribui para compreender o ambiente maternante e a relação mãe/bebê, como fator preponderante para o desenvolvimento saudável do indivíduo. Ainda considera que, as falhas deste meio poderão resultar em quadros psicopatológicos.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A MÃE, A CRIANÇA E O AMBIENTE FAMILIAR

O desenvolvimento emocional da criança começa bem antes de ela iniciar sua vida escolar, começa no âmbito familiar, mais precisamente tendo a mãe como referência inicial. Relacionando com isso Winnicott, desenvolveu sua teoria baseada nos seus estudos relacionados a sua experiência como pediatra e psicanalista que trata sobre o desenvolvimento emocional do bebê, e que nos apresenta a relação mãe e bebê como uma forma inicial de interação desse bebê com o meio e com suas emoções, ele traz o termo mãe “suficientemente boa”.

Para que o bebê tenha um processo de desenvolvimento emocional saudável, é importante que a mãe sendo a relação primária do bebê com o mundo, tenha um emocional saudável para atender as necessidades do bebê. Para isso, Winnicott destaca que a mãe necessita de uma rede de apoio para que ocorra de forma saudável o desenvolvimento emocional desse bebê, sendo o apoio o pai e/ou a família.

A mãe suficientemente boa proporciona ao seu bebê pelos seus cuidados uma interação com o meio de maneira em que se torne suficiente. Quando a mãe não consegue estabelecer essa relação de ser “boa” para o seu bebê, por ela não estar

bem emocionalmente, essa relação acaba abalada e não conseguindo o bebê ter de forma saudável uma relação com o meio.

A mãe como já mencionamos, é o primeiro contato do bebê com o meio e ela tem um papel importantíssimo de mediar a interação do bebê com o ambiente, quando se é necessário a separação do bebê da mãe. Winnicott fala sobre o objeto de transição, que pode se tratar de um ursinho ou uma fraldinha que traga segurança emocional ao bebê ao ter que se separar eventualmente da mãe. Podemos observar que a relação do objeto de transição é muito válida na situação atual da mulher no mercado de trabalho que enquanto mãe que após ter seu bebê deve retornar ao trabalho e a criança precisa ficar com outra pessoa ou no Centro de Educação Infantil. Quando isso acontece, o objeto de transição pode ser um ótimo aliado para a adaptação do bebe nessa separação de sua mãe que anteriormente era muitas vezes exclusiva responsável pelos cuidados integrais dessa criança, sendo uma maneira de manter o emocional da criança saudável para assim tenha um amadurecimento das suas emoções que inicia ainda no seu primeiro ano de vida.

A fase do primeiro ano de vida do bebê é importantíssima para o desenvolvimento emocional, mais precisamente a relação estabelecida com a mãe, ou quem assume esse papel nessa fase tem um papel importante na formação integral e das habilidades que a criança irá desenvolver para no futuro, saber lidar com as suas emoções no dia a dia.

O amadurecimento das emoções é fundamental para que a criança adquira habilidades de saber lidar com seus medos, raiva e tristeza, a idade da criança influencia muito nessa capacidade de amadurecer as emoções. A partir de um ano de vida com o início do amadurecimento das suas emoções, as crianças já são capazes de utilizar as emoções para realizar suas escolhas, isso é possível porque a criança começa a reconhecer as expressões faciais e compreender as emoções que elas transmitem.

Para que a criança tenha esse amadurecimento, precisa de um mínimo de segurança de modo que o seu crescimento físico e emocional aconteça de forma saudável, essa responsabilidade inicialmente é da família, que é o primeiro contato que a criança tem socialmente. Deve-se levar em conta a saúde emocional dos pais

que educam seus filhos, uma vez que pais emocionalmente instáveis e inseguros tendem a criar filhos com o mesmo princípio de insegurança emocional.

2.2 OS ESTÁGIOS DE DESENVOLVIMENTO EMOCIONAL

Ao falarmos em desenvolvimento emocional, se faz necessário um maior entendimento sobre a Teoria do Desenvolvimento Emocional desenvolvida por Winnicott. Essa teoria nos mostra os estágios que um bebê passa até se entender como um sujeito independente no mundo. Os estágios dessa teoria segundo Winnicott são: dependência absoluta, dependência relativa e rumo a independência, sendo a base necessária para cada sujeito entender que ele e o outro são seres distintos e atuantes no mundo, como o autor denomina, o *Self*. O *Self* pode ser entendido como conjunto de saberes que vão sendo aprendidos com as experiências vivenciadas pelos bebês. (Winnicott, 2000)

Quando um bebê nasce, se encontra no primeiro estágio, estando na dependência absoluta de um responsável, em sua maioria são as mães que suprem as necessidades da criança. Esse cuidado recebe o nome de *houding.* Nesse momento, o bebê ainda não tem consciência de que ele é um ser independente da mãe, ou seja, acredita que sua mãe e ele são apenas um sujeito. Quando o bebê tem uma mãe boa que supre todas as suas vontades, ele acredita estar no comando da situação, uma espécie de rei. (Winnicott, 2000)

Para que o bebê possa passar para o estágio de dependência relativa, seu responsável, no caso sua mãe, deve cometer pequenas falhas, sem comprometer suas necessidades básicas de existência ou afetar sua seguridade no ambiente. Sobre isso Andrade comenta:

A busca como expressão do verdadeiro self e a distinção entre Eu e Não-Eu se inicia antes do nascimento e no começo da vida, quando por meio da motilidade, o bebê ao deparar-se com algo, sente prazer nesse confronto. Essa motilidade progride. Originando a agressividade que é importante para que a criança tenha condições de aprender a fazer uso dos objetos.(Andrade, 2018, p. 45)

Para que os objetos a volta se tornem reais e independentes do corpo do bebê, ele precisa perceber a presença do objeto sem poder tocar. Como se fosse o desejo de pegar algo que está longe de si. Com esses pensamentos, aos poucos a criança pequena vai entendendo que ela é um ser atuante distinto de tudo que está a sua volta. A mãe ou progenitora em algum desses momentos deve passar por essa etapa, de objeto de desejo a um ser que está longe e distinto do corpo do filho (Andrade, 2018).

O terceiro e último estágio é o rumo a independência, acontece ao longo da vida, aos poucos a criança vai percebendo a função das coisas a sua volta e vendo que elas pertencem ao mundo exterior (Andrade, 2018).

2.3 MUDANÇA DE PAPÉIS

Atualmente, vivenciamos mudanças significativas na sociedade contemporânea, em relação à constituição do núcleo familiar. Antes a grande parte das mulheres ficava em casa, dedicando-se exclusivamente ao cuidado dos filhos e do lar. Sob a égide do capitalismo, surgiu a necessidade de que mais do que um integrante da família trabalhe fora do lar para garantir o sustento, e também há muitos casos a mulher assume o posto de chefe da família. Isto faz com que cada vez mais cedo as crianças frequentem os Centros Municipais de Educação Infantil (CMEI), tornando os cuidados com as crianças terceirizados.

“A função da escola maternal não é ser um substituto para uma mãe ausente, mas suplementar e para ampliar o papel que, nos primeiros anos da criança, só a mãe desempenha” [...] (Winnicott, 2013, p.214). é possível perceber, através dos estudos de Winnicott, que não existe nada e nem nenhum lugar que possa substituir o papel e o vínculo que a mãe tem com a criança.

Winnicott nos diz muito sobre a relação importantíssima entre mãe e criança para seu desenvolvimento, mas se a criança passa entre 7 horas e 9 horas dentro do CMEI, como essa interação gera fortes vínculos ao ponto de desenvolver a criança? A criança chegará cansada de tantos estímulos e interações que realizou durante o dia, e logo deseja dormir, seus familiares também estarão cansados e sobrecarregados das funções externas e internas do lar e acabarão cedendo ao uso

de telas para que a criança os deixe descansar ou realizar outras atividades necessárias. Em qual momento a mãe estará desempenhando o papel descrito por Winnicott?

O autor enfatiza a importância da relação mãe/criança para o desenvolvimento pleno, a escola não deve ser substituta e sim complemento, os pais devem ser os maiores responsáveis pelos cuidados principais, assim a escola também será bem sucedida em sua função

> […] a criança precisa da mãe e a natureza do papel que a mãe desempenha no fomento de uma evolução psicológica saudável, nos primeiros anos de vida da criança. Só à luz do papel da mãe e das necessidades da criança é que se pode conseguir uma compreensão real da maneira como a escola maternal pode dar continuidade ao trabalho da mãe. (Winnicott, 2013, p.214)

Winnicott, traz à tona um problema real que enfrentamos na atualidade, tornou-se necessário que a criança fique sob os cuidados de terceiros, pois sua mãe precisa trabalhar para buscar o sustento do lar. A escola por si só, não é capaz de suprir esta falta, mesmo que o professora das crianças mais pequenas, deva ser mais “maternal”, como o autor se refere, ela não substituirá o papel da mãe nos cuidados e no desenvolvimento saudável, é somente através dele que acontecerá um bom trabalho na escola, ao contrário será apenas uma tapa buraco, um local seguro para a criança estar.

Destaca-se o fácil acesso à tecnologia, as crianças têm acesso à informação muito cedo, porém isso não é suficiente para que as crianças saibam transformar esse conteúdo para além desse manuseio. Torna-se necessário refletir sobre o papel da escola: emancipador ou colonizador? E ainda, de que forma os processos objetivos reforçam a subjetividade?

A escola que passou a desempenhar mais papéis do que deveria, está sobrecarregada, tornando difícil o trabalho pedagógico eficiente, pois além de todas as suas funções atribuídas, em muitos casos, deve ensinar o significado da palavra “não”, a ter noção dos limites e dos limites que não deve ultrapassar com os colegas e até do simples fato de ter que todos os dias reforçar o uso de palavras cordiais com o por favor, com licença, obrigada e desculpa, que muitas vezes as crianças não ouvem em seu lar, tornando difícil o uso corriqueiro.

A família encontra-se sobrecarregada, igualmente a escola. Mas o que pode ser feito para amenizar este fato? Trabalho em conjunto. Não há como resolver problemas isolados, crianças com problemas em casa, de alguma maneira refletirão estes problemas escola, é preciso tornar habitual a participação dos pais no ambiente escolar, sem ser algo mecânico ou forçado, ser algo natural, os pais e/ou responsáveis, devem perceber que é muito importante garantir o sustento da família, mas é ainda essencial ser presente na vida escolar dos filhos.

3 SEQUÊNCIA DIDÁTICA

3. 1 MATERIAIS UTILIZADOS

Atividade “O Monstro das Cores”, será necessário aparelho conectado à internet, ou a história impressa, atividade impressa e lápis de cor.

Atividade “Roleta das emoções”, será necessário aparelho de notebook, conectado à internet para acessar a plataforma online WordWall.

Técnicas para Gestão de Sentimentos “Vulcão”, será necessário um aparelho em que possa ser exibido vídeo explicativo.

Técnicas para Gestão de Sentimentos “Semáforo”, será necessário materais recicláveis ou da preferência do profissional para confecção de um semáforo.

Contação de história “Chapeuzinho amarelo”, será necessário aparelho de notebook, conectado à internet para acessar a ferramenta online Jamboard.

3. 2 METODOLOGIA DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

1º Etapa:

“O MONSTRO DAS CORES” (LLENAS, Anna. O monstro das cores. Aletria, 1ª ed. 2018. 48p.)

Na proposta do livro, a autora coloca uma menininha como a mediadora para que o “monstro” trabalhe as emoções e busque equilíbrio, utilizando-se por meio do afeto como exercício, para falar, enfrentar medos, tristezas e raiva, e conseguir desfrutar dos sentimentos mais positivos, como alegria e amor, organizando suas

emoções em potinhos separados. Com a história "O monstro das cores" podemos trabalhar e estimular as crianças a identificar as diferentes emoções que sentem, como tristeza, alegria, medo, calma e raiva, por meio das cores. A história inicia com o monstro acordando "colorido", sentindo-se confuso, e a menina vai ajudá-lo a organizar suas emoções que estão bagunçadas. Cada cor representa um sentimento os quais são: amarelo alegria, azul a tristeza, vermelho a raiva, preto o medo e verde a calma, no decorrer da história a menina narra como é cada sentimento e como nos sentimentos quando ele se manifesta, ou o que faz com que sintamos determinada emoção. Cada cor é trabalhada pelo que representa e depois colocada num pote.

O desenvolvimento da atividadade ocorrerá por meio da metodologia ativa denominada “sala de aula invertida”. A sala de aula invertida consiste em enviar uma atividade, vídeo, história para que a criança trabalhe e estude em casa, e quando vir para a escola, poderá esclarecer as dúvidas com o professor e expor o que aprendeu. Nesta perspectiva, a criança assume o papel de protagonista no processo de ensino e aprendizagem

Podemos imaginar que essa metodologia ativa é muito difícil de ser realizada na educação infantil, mas muito pelo contrário, é uma ótima alternativa para abordar um novo conteúdo com as crianças, pois quando for abordar o tema em sala de aula, as crianças poderão relatar sobre o que aprendara. É possível utilizar a metodologia ativa com a mala de história, ou enviar para o contato telefônico dos pais/ou responsáveis, via aplicativo WhatsApp, que assim podem assistir com seus filhos.

A sequência didática iniciará com a história “O monstro das Cores”. Enviar para os pais e/ou responsáveis, por meio de mensagem via WhatsApp, o vídeo da história, orientar que a atividade seja realizada juntamente com um adulto. Para Winnicott, o ambiente familiar é o primeiro contato que a criança tem com o social e onde inicia seu desenvolvimento emocional, por meio do houding que é os cuidados e proporcionar um ambiente seguro para a criança se sentir psicologicamente acolhido para se expressar, assim os pais podem por meio da atividade da história auxiliar a criança a reconhecer os sentimentos e relacioná-los com cada momento da vida da criança, lembrando-a de quando sentiu determinada emoção.

Após assistir a história por meio de vídeo ou leitura oral, os pais e/ou responsáveis devem com a criança sobre cada sentimento e relembrar situações que

a criança demonstrou tal emoção, como o dia que ficou com medo de dormir sozinha, ou quando alguém pegou seu brinquedo e ela sentiu-se triste.

Por meio da história, orientar que os pais conversem e auxiliem a criança a identificar a emoção que está sentindo no momento. Após a conversa, as crianças devem colorir o desenho enviado para casa do Monstro com a cor que representa o sentimento, é importante que os pais façam um breve relato de como foi a experiência da atividade em casa. Na sala de aula, o professor (a) poderá explorar como foi o momento de contação da história e a realização da atividade, pedir que apresentem seu desenho para a turma, destacando a cor do monstrinho e qual emoção está representando.

2º Etapa:

Jogo Roleta das Emoções

O recurso educativo denominado "Roleta das emoções" possibilita que as crianças das turmas de Jardim I e Anos Iniciais do Ensino Fundamental discriminem e expressem adequadamente diferentes sentimentos. A atividade foi elaborada por meio da plataforma Wordwall, a mesma oferece diversas maneiras de criação de atividades de forma gamificada para auxiliar no processo de ensino aprendizagem.

Salienta-se que, a plataforma é projetada para a criação de atividades interativas e imprimíveis, as interativas podem ser reproduzidas “em qualquer dispositivo habilitado para web”, já as atividades imprimíveis “podem ser impressas diretamente ou baixadas como arquivo em PDF”. Dentre os diversos modelos para elaborar as atividades, foi escolhida a opção roleta, para tanto o professor(a) deverá utilizar um notebook com acesso à internet.

A figura 1 representa o momento de aplicação do jogo, tendo como finalidade realizar uma avaliação diagnóstica, para verificar o conhecimento prévio das crianças em relação ao tema sentimentos e emoções. Inicialmente a professora explicou a dinâmica do jogo Roleta aleatória, a professora teráo comando de girar a roleta, em seguida o aluno selecionado “Pensar numa situação em que tal sentimento ou emoção tenha ocorrido recentemente”.

Figura 1: Plataforma Wordwall, modelos de atividade “Roda aleatória”.

Fonte:Arquivo Pessoal, 2022.

Após todas as crianças participarem da dinâmica, promover uma roda de conversa com a turma sobre os motivos que nos fazem sobre os sentimentos e emoções de cada aluno, em determinado momento. A fim de auxiliar a criança a reconhecer, nomear e expressar as emoções próprias e dos colegas.

3º Etapa:

Técnicas para Gestão de Sentimentos

VULCÃO

Nesta técnica será ensinando a criança a identificar as suas emoções, com foco nas que acompanham os comportamentos impulsivos, momentos de frustração e raiva, para que seja possível com o passar do uso dessa técnica a criança consiga entender o que está sentindo e como poder controlar-se.

É uma técnica simples, que pode ser utilizada em diversas idades, tanto na educação infantil como no ensino fundamental, sendo adaptada de acordo com as necessidades das crianças.

Para aplicar a técnica deve ser feita uma explicação em um momento de calma e tranquilidade, não pode ser ensinada no momento em que a criança esteja frustrada e com raiva. Na faixa etária que compreende a educação infantil, as crianças ainda estão construindo o seu repertório imaginário, consequentemente é possível que

dentre a turma algumas crianças não saibam o que é um vulcão, então caberá o(a) professor(a) explicar o que é, a sugestão é apreentar por meio de um vídeo o que é um vulcão e como ele entra em erupção.

Em seguida, abordar a metodologia: quando a criança está calma, deve imaginar que está dentro de um vulcão, que representará ela e sua energia. No momento que essa energia é muito grande e começa a crescer (o momento em que aconteceu algo que provocou irritação, raiva, medo ou frustração), o vulcão começa a aquecer, a produzir borbulhas e a lava começa a crescer e subir, está a ponto de entrar em erupção se não for contida. Esse exercício de imaginação deve ficar bem claro para a criança, uma vez que estamos trabalhando com crianças pequenas.

Ao perceber que a criança começa a ficar agitada, irritada ou frustrada, peça-lhe para visualizar o vulcão e que ele entrará em erupção. Isso irá ajudar a tomar consciência das emoções que precedem a explosão da impulsividade e, portanto, detê-las antes que seja muito tarde e perder completamente o controle.

Ensinar esta técnicas às crianças, antes da técnica do semáforo, auxiliará a identificar quando um sentimento começa a ficar descontrolado.

SEMÁFORO

A técnica consiste em associar o controle das emoções, às etapas para voltar a calma. O professor(a) pode utilizar materais recicláveis para construir um semáforo com as crianças, deixar exposto na sala de aula, em local que seja visível e de fácil acesso às crianças. Destaca-se que ao trabalhar com crianças pequenas, o melhor exemplo que podemos usar para explicar somos nós mesmos, uma alternativa interessante é apresentar uma situação hipotética para deixar bem claro como funcionam as etapas do semáforo, estas são:

Vermelho - PARAR: às vezes algum sentimento quer tomar conta de nós (raiva/ira, irritação, frustração, medo, euforia, etc.). Quando percebemos que não vamos conseguir controlar essas emoções, então é hora de relaxar, vamos contar devagar: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1... Tranquilo. Já estamos DESACELERADOS, e então daremos o próximo passo.

Amarelo - PENSAR: é hora de pensar nas coisas que podemos fazer para abordar a situação que nos faz experimentar esse sentimento. Porque sinto isso? O que pode acontecer se eu não me controlar? Se o problema é medo, raiva ou irritação: no que posso pensar para deixar de sentir medo? Papai/mamãe, professor(a) ou outro adulto podem me ajudar? Quem pode me ajudar? O que posso fazer para deixar de sentir raiva? Qual é a melhor opção para sair dessa situação?

Verde - FAZER: já pensamos nas opções, e agora que já nos sentimos mais controlados, podemos escolher a opção mais adequada para resolver o problema e/ou abordar a situação.

Vamos imaginar o seguinte cenário em que há frustração: eu quero muito brincar com o dinossauro, porém meu coleguinha já está com ele, quero ir correndo pegar esse brinquedo que eu acho muito legal, mas nesse momento o(a) professor(a) interfere e diz que não posso pegar o brinquedo do meu colega e devo esperar para brincar, me sinto muito frustrado e começo a chorar. Como já me explicaram sobre o semáforo, me dirijo até onde ele está na sala (deve ser acompanhado pelo (a) professor (a) para auxiliar e ajudar a chegar a um solução para o problema). Observo que a primeira cor é o vermelho ou seja que devo para, respirar e me tranquilizar. Em seguida, vem o amarelo, vou pensar por que chorei, senti frustração, quem pode me ajudar, o que posso fazer nessa situação. Agora no verde, vou fazer outra atividade ou brincar com outro brinquedo enquanto espero o dinossauro.

Esta situação pode ser dramatizada como exemplo para a criança entender como funciona o semáforo, também é possível outro contexto. Salienta-se que a criança só entenderá o objetivo da proposta e para que serve por meio de exemplos do cotidiano, não podemos esperar que ela simplesmente passe a utilizar a técnica sem compreender o significado.

4º Etapa

HISTÓRIA DA CHAPEUZINHO AMARELO

Essa história relata como uma menina que tinha medo de tudo, consegue superar esse sentimento para conseguir ter uma vida mais tranquila e normal. Já que o medo a impedia de fazer coisas simples como brincar, andar ou até mesmo ficar em

pé. No conto, a personagem principal tem medo de tudo e entre seus maiores medos está o medo de um lobo. No decorrer da história esse medo acaba e a menina consegue realizar várias atividades, tendo uma vida mais ativa e feliz.

A proposta inicial é fazer a contação da história para os alunos. Em seguida, em uma roda de conversa, questionar os alunos sobre seus medos. Seguindo a perspectiva das metodologias ativas, utilizando notebooks com acesso à internet, os alunos deverão acessar a ferramenta Jamboard e desenhar seu maior medo. Na próxima etapa, a criança deverá socializar com os colegas, apresentando qual é o seu medo.

Nesse momento, é interessante conversar com os alunos que todos temos medos. Em alguns momentos o medo é necessário pois ele não permite que nos coloquemos em perigo. Mas que alguns medos, como o da Chapeuzinho Amarelo, devemos superá-los, pois ele nos priva de viver bons momentos.

3.3 PROCESSO DE APLICABILIDADE DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA E RESULTADOS ESPERADOS

Atividade “O Monstro das Cores”

O processo de desenvolvimento da atividade “O Monstro das Cores” em uma turma de Jardim I do município de Laranjeiras do Sul/PR, possibilitou observar o interesse que as crianças demonstraram pela história, uma vez que se trata de um personagem que desperta a curiosidade. Pelo relato escrito pelos pais foi possível perceber que o interesse pela história não ficou apenas nas crianças, os pais e/ou responsáveis também relataram como foi produtivo a aplicação da atividade, por meio da história puderam reconhecer as emoções no cotidiano da criança e também perceber em si mesmo a necessidade de trabalhar melhor as emoções e conseguiram reconhecer em quais momentos seu filho sente medo, alegria, o que o deixa triste e outras emoções. Como Winnicott relata em seus estudo sobre o ambiente familiar, para que a criança desenvolva um emocional saudável e necessário que seus pais e/ou responsáveis também o tenham, adultos com o desenvolvimento emocional

instável transmitem esse sentimento para seus filhos, e as crianças necessitam de equilíbrio e segurança para se desenvolverem bem.

No momento em que retornamos com a atividade para a sala, utilizando a metodologia ativa da sala de aula invertida, foi possível perceber a empolgação das crianças para contar como tinha sido a experiência e mostrar seu monstrinho que haviam colorido conforme sua emoção no momento. Foi possível avaliar que teve um número considerável de crianças pintou o monstro da cor amarela, e relataram que ficaram alegres por ter esse momento em família de ouvir a história e conversar com os pais sobre as emoções. Foi possível concluir que, a atividade foi muito válida para iniciar a sequência didática sobre as emoções e para o reconhecimento das mesmas no dia a dia e de como podemos trabalhá-las.

Reconhecimento das Emoções

Sabe-se que o período da infância está diretamente relacionado à fase do lúdico, das brincadeiras, jogos e brinquedos. O jogo tem importância pedagógica como linguagem universal e como poder de significação nas estratégias de aprendizagem e desenvolvimento infantil.

Tal como a personalidade dos adultos se desenvolvem através de suas experiências da vida, assim as das crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras e das invenções de brincadeiras feitas por outras crianças e por adultos. Ao enriquecerem-se, as crianças ampliam gradualmente sua capacidade de exagerar a riqueza do mundo externamente real. A brincadeira é a prova evidentemente constante da capacidade criadora, que quer dizer vivencia. (Winnicott, 2013, p. 163)

Atualmente as instituições de educação infantil trabalham com propostas pedagógicas que dão ênfase ao uso da ludicidade e das tecnologias digitais, para tornar a aprendizagem significativa e estimular o desenvolvimento integral da criança, garantido pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9394/96 (Brasil, 1996), Diretriz Curricular Nacional da Educação Infantil (Brasil, 2010) e Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017).

Em relação ao uso das tecnologias de informação e comunicação em sala de aula, destaca-se as competências gerais quarta e quinta da BNCC, apontam a

necessidade de que os alunos compreendam, utilizem e criem tecnologias digitais para aprimorar as formas comunicação e construção de conhecimento, além de “[...] resolver problemas e exercer o protagonismo na vida pessoal e coletiva”. (Brasil, 2017, p.9). Neste sentido, a plataforma digital “Wordwall”, configura-se como uma ferramenta simples e dinâmica para criação de atividades personalizadas, em modelo gamificado.

Técnicas para Gestão de Sentimentos

A aplicabilidade destas técnicas é simples e de fácil uso, não exigindo demasiados materiais, se utilizados com frequência é esperado que as crianças passem a pensar de maneira quase que automática, percebendo seu estado de frustração, raiva, descontentamento, sendo possível que ela por si só tome controle de seus sentimentos.

Embora inerente, a agressividade só se desenvolverá, e se tornará parte do indivíduo, se lhe for dada a oportunidade de experienciá-la de acordo com a sua necessidade e emergência no processo de amadurecimento. Para Winnicott, é a atitude do ambiente com relação à agressividade do bebê que influencia de maneira determinante o modo como este irá lidar com a tendência agressiva que faz parte da sua natureza humana. (Dias, 2000)

Deste modo, o que irá ser determinante para o amadurecimento da criança será como ele irá agir, ou melhor, como nós ensinaremos como agir, não devemos jamais oprimir ou gerar vergonha em uma criança que não sabe lidar com seus sentimentos, mas sim, devemos acolher e mostrar caminhos para que ela saiba como agir. (Winnicott, 2000)

História da Chapeuzinho Amarelo

Nas etapas do desenvolvimento emocional de Winnicot (2001) como já mencionamos, a criança aos poucos vai descobrindo a utilidade das coisas no mundo, e vai se colocando como sujeito independente e atuante, sobre isso Pondé comenta .

Os medos, sejam normais ou patológicos, pertencentes a essa etapa estão relacionados à estabilização desse novo status identitário pelo qual se inaugura outra modalidade de relação com o outro, com as coisas e com o mundo, condição provida pelos cuidados e sobrevivência materna.(Pondé. 2011. p.89)

Compreendemos que o medo é normal, frente a uma etapa de descobrimento. Quando ela ainda está externalizando os objetos em busca do self completo. Esses medos com o passar do tempo e as novas descobertas, aos poucos devem ir se acomodando e dando lugar a novos medos, visto que ele que acompanha o ser humano do início da vida até a velhice. (Pondé, 2011)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio desta pesquisa, que teve como objeto de estudo a teoria winnicotiana e o desenvolvimento emocional da criança, analisamos de forma breve o papel da família e da insituição escolar. Faz-se necessário ter em mente que trabalhar com emoções é um processo longo e os resultados poderão surgir à longo prazo.

Evidenciamos que, os objetivos propostos na pesquisa foram alcançados, aprimoramos nossos conhecimentos a respeito do tema abordado. A análise bibliográfica propiciou a compreensão de que o amadurecimento das emoções é imprescindível para que a criança saiba lidar os confitos em seu cotidiano. O que não se pode fazer é ignorar as particularidades e necessidades da criança, uma vez que para nós adultos é difícil compreender tudo o que sentimos, devemos nos colocar no lugar de nossos alunos, com desenvolvimento cognitivo ainda em formação, sendo imaturos para muitas das situações que enfrentam em seu meio social. Nosso dever como profissionais capacitados é de facilitar este processo ao máximo que pudermos.

Considera-se que as atividades que propomos desenvolver podemos trabalhar com crianças as emoções mostrando a elas como reconhecê-las e que estão sentindo tem um nome, e o mais importante, mostrando mecanismos lúdicos de como lidar com essas emoções no seu cotidiano e para sua vida. Levando-se em conta o que foi relatado a exemplo das atividades mencionadas, é possível trabalhar com as crianças o reconhecimento das emoções e procuramos trazer exemplos de atividades para que nós professores de uma melhor forma saibamos trabalhar de forma lúdica

com os sentimentos e emoções das crianças levando em consideração as descobertas dela com relação ao mundo e ao meio social.

Nessa perspectiva, a comunicação da família com a escola assume papel relevante, já que é na instituição educacional que a criança reflete o comportamento que é apreendido em casa. Essa relação com a família, implica diretamente em como a criança vai superar cada fase do desenvolvimento emocional. Juntos, a escola e a família em diálogo constante conseguirão propicionar as condições necessárias para o educando se desenvolver de forma saudável.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Marcela Lança de. A experiência parental e o desenvolvimento do self em crianças obesas. Ribeirão Preto, 2018. 225p. Disponível em : https://pdfs.semanticscholar.org/eb35/1b31037cc2a55b2ad1b8e1dc97056c30be1e.pdf?_ga=2.212490068.1355383214.1674170991-898408818.1667309955. Acesso em 19 de janeiro de 2023.

BRASIL. **Constituição (1988).** Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br Acesso em: 20 out. 2022.

BRASIL. **Lei n. 9394/96.** Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, 1996.Disponível em: https://www.planalto.gov.br. Acesso em: 20 out. 2022.

DIAS, Elsa Oliveira. Winnicott: agressividade e teoria do amadurecimento. **Nat. hum.**, São Paulo , v. 2, n. 1, p. 9-48, jun. 2000 .
Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-2430200000010 0001&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 18 nov. 2022.

PONDÉ, Zeava Falbel. **O conceito de medo em Winnicott.** 2011, v. 6, n.2. Disponível em: http://o-conceito-de-medo-em-winnicott (1).pdf. Acesso em: 19 de nov. 2022.

WINNICOTT, D.W. **A Criança e o seu Mundo, 6ª edição**. Grupo GEN, 2013. E-book. ISBN 978-85-216-2313-7. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/978-85-216-2313-7/. Acesso em: 03 nov. 2022.

WINNICOTT, D. W. (2000) **Desenvolvimento emocional primitivo.** in da pediatria a psicanálise. Rio de Janeiro. Imago. Trabalho Original publicado em 1936.

WINNICOTT, D.W. **A Criança e o seu Mundo.** 6ª edição. Grupo GEN, 2013. E-book. ISBN 978-85-216-2313-7. Disponível em:

https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/978-85-216-2313-7/. Acesso em: 03 nov. 2022.
Plataforma WordWall. Disponível em: https://wordwall.net/pt/resource/21425429/roleta-das-emo%C3%A7%C3%B5es; Acesso em: 17 nov. 2022.

CENTRO
UNIVERSITÁRIO

CAMPO REAL

EXCELÊNCIA EM ENSINO SUPERIOR