

RELATO DE EXPERIÊNCIA DOCENTE: APLICAÇÃO DE UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA ELABORADA A PARTIR DOS EIXOS NORTEADORES DA BNCC E MEDIADA PELAS NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS

TEACHING EXPERIENCE REPORT: APPLICATION OF A TEACHING SEQUENCE PREPARED FROM THE BNCC'S GUIDELINES AND MEDIATED BY NEW DIGITAL TECHNOLOGIES

Sheila Cristhiane de Almeida Isidorio¹

Ariadne Rolli Bevilaqua²

Leonardo Monteiro Trotta³

1. Ensino e aprendizagem por meio de/para o uso de TDIC

1.1. Aprender por meio das diferentes tecnologias – da educação básica à pós-graduação

Resumo:

O objetivo deste estudo é compartilhar uma experiência bem-sucedida na aplicação de uma sequência didática mediada pelas tecnologias digitais na alfabetização. A sequência didática elaborada a partir dos eixos norteadores da Base Nacional Comum Curricular e aplicada em jovens que frequentam uma Organização Não - Governamental (ONG), localizada no município do Rio de Janeiro (RJ). Participaram das atividades 28 crianças, em processo de alfabetização, que apresentam distorção de idade-série. A aplicação da sequência didática na ONG proporcionou aos estudantes atividades didático-pedagógicas desafiadoras, a partir da reflexão sobre o sistema de escrita, além de propiciar momentos de integração possibilitando a inclusão digital de jovens que compõem estatísticas relacionadas ao fracasso escolar. **Palavras-chave:** Sequência Didática; Tecnologia; Alfabetização; Base Nacional Comum Curricular.

Abstract:

The aim of this study is to share a successful experience in the application of a didactic sequence mediated by digital technologies in literacy. The didactic sequence elaborated from the guiding axes of the National Common Curricular Base. Applied to young people 28 children participated in the activities, in the process of literacy, with age-grade distortion. who attend a Non - Governmental Organization (NGO) located in the city of Rio de Janeiro (RJ) The application of the didactic sequence in the NGO provided students with challenging didactic-pedagogical activities, based on reflection on the writing system, in addition to providing moments of integration allowing the digital inclusion of young people who make up statistics related to school failure. **Keywords:** Didactic Sequence; Technology; Literacy; Common National Curricular Base.

¹ Inspectora escolar da rede municipal de São Pedro da Aldeia. Mestranda em Novas Tecnologias Digitais na Educação, pelo Programa de Mestrado Profissional do Centro Universitário Carioca (Unicarioca). e-mail: sheilaisidorio@gmail.com

² Professora da rede municipal de Educação do Rio de Janeiro. Mestranda em Novas Tecnologias Digitais Educação, pelo Programa de Mestrado Profissional do Centro Universitário Carioca (Unicarioca). ariadnebevilaqua@rioeduca.net

³ Professor do curso de Mestrado Profissional do Centro Universitário Carioca (Unicarioca).. Formador em serviço pela Secretaria de Estado de Educação do Rio de Janeiro. Pós-doutorando no Programa em Pós-Graduação em Educação/UERJ. ltrotta@unicarioca.edu.br

1. Introdução

Este artigo tem como objetivo contribuir para a produção bibliográfica e a pesquisa acadêmica acerca de um tema tão importante para o campo da ciência da educação, o uso tecnologias digitais nos processos de ensino e aprendizagem. Conforme Moran (2018) destaca no artigo “ Novos Espaços de atuação do Professor com as Tecnologias” as tecnologias o impõem desafios e novas formas de aprender e ensinar.

O objetivo deste estudo é descrever, analisar e compartilhar uma experiência a partir da aplicação de uma sequência didática, utilizando tecnologias digitais para auxiliar o processo de alfabetização de 28 crianças com distorção de idade-série. As crianças que participaram frequentam reforço escolar numa Organização Não - Governamental (ONG), localizada no município do Rio de Janeiro (RJ).

As sequências didáticas foram elaboradas a partir das habilidades previstas para alfabetização e contemplando os eixos norteadores descritos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e uma destas sequências será relatada no presente trabalho.

Conforme descrito Zabala (1998) as sequências didáticas são “um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecidos tanto pelos professores como pelos alunos”(p. 18).

Quanto à relação entre as sequências didáticas e a tecnologias: “As sequências didáticas, em sua interface tecnológica, dialogam e atendem a um público multifacetado, interconectado, com sede de inovação”(ARANTES, 2019, p.112).

No que tange aos resultados educacionais a nível nacional, divulgados no ano de 2019, pelo Ministério da Educação, o Brasil, no que diz respeito ao desempenho dos estudantes quanto a competência leitora, apresentados através dos resultados do PISA (Programa Internacional de Avaliação de Alunos) ocupa a 57ª posição, dentre um total de 79 países avaliados. Apresentando-se em estado de estagnação, se comparado a dados estatísticos obtidos em 2009.

Neste sentido, nos últimos anos, muitos são os debates quanto à necessidade de melhorar tanto as práticas de ensino, quanto os processos de aprendizagem, de modo a proporcionar aos estudantes uma formação integral que contribua para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

A atual Base Nacional Comum Curricular (BNCC) espera ser balizadora da qualidade da educação. Espera ainda garantir o direito dos alunos à aprendizagem e ao desenvolvimento, além de contribuir para o desenvolvimento pleno da cidadania (BRASIL, 2017).

Pensar em cidadania inclui necessariamente a reflexão sobre direitos fundamentais que perpassam, entre outras áreas, a educação, cultura e tecnologias, para seu exercício pleno. “ [...] a cidadania depende da educação atualizada para a construção dos saberes, [...] tirando o indivíduo da condição de coadjuvante para protagonista, aquele que faz parte e atua dentro do seu contexto, utilizando a tecnologia como aliada” (SILVA, ALVES e LEAL, 2018 p. 2).

Nessa perspectiva, o acesso às tecnologias digitais de comunicação e informação presentes praticamente em todas as atividades cotidianas é essencial para a informação, comunicação e integração social. “[...] as novas tecnologias da informação e da comunicação transformam

espetacularmente não só nossas maneiras de comunicar, mas também de trabalhar, de decidir, de pensar” (PERRENOUD, 2000, p.124).

Com a popularização das tecnologias digitais, os dispositivos móveis tornaram-se acessíveis aos jovens desde os primeiros anos de vida. Tais facilidades repercutem no contexto educacional, pois o uso das tecnologias digitais tornou-se de suma importância, não apenas como fonte de comunicação e informação, mas também como suporte de construção do conhecimento.

Como bem nos assegura Molin e Raabe (2012) no artigo “Novas tecnologias na educação: transformações da prática pedagógica no discurso do professor” a sociedade moderna vive em busca crescente de Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC as quais promovem profundas mudanças na própria sociedade, permitindo múltiplas possibilidades de se acessar as informações disponibilizadas no ciberespaço com ênfase na construção de conhecimentos. Tais possibilidades permitem criações coletivas em rede, revolucionando os processos de aprendizagem e o funcionamento de diversas instituições, entre elas, a escola que necessitam buscar mudanças, pois recai sobre si o desafio de preparar os indivíduos para interagir com as tecnologias. “A educação digital é uma necessidade básica contemporânea, e é o processo de transmissão do conhecimento em informática que forma o cidadão para enfrentar os desafios da realidade do mundo [...]” (MACEDO et. Al., 2018, p.3).

Em consonância com tal perspectiva, segundo relatório da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO)

Em um mundo que confia cada vez mais na conectividade e no acesso à informação, os aparelhos móveis não são uma novidade passageira. À medida que o poder e a funcionalidade das tecnologias móveis continuarem a crescer, sua utilidade como ferramentas educacionais provavelmente se ampliará e, juntamente com ela, seu papel central para a educação, tanto formal quanto informal. (UNESCO, 2014, p.42).

Nesta acepção, a elaboração de atividades que utilizem as tecnologias como suporte na aprendizagem é extremamente relevante, pois pode facilitar tanto o processo de construção do conhecimento, quanto o acesso à informação e à resolução de problemas de forma crítica, significativa, reflexiva e ética, conforme previsto no documento da BNCC. “[...] uma situação de aprendizagem não ocorre ao acaso e é engendrada por um dispositivo que coloca os alunos diante de uma tarefa a ser realizada um projeto a fazer, um problema a resolver” (PERRENOUD, 2000, p.33).

Em outras palavras, de acordo com Binotto e Antunes (2014) no artigo “Tecnologias digitais no processo de alfabetização: analisando o uso do laboratório de informática nos anos iniciais”,

As tecnologias da informação e comunicação são entendidas na sua amplitude, superando a visão apenas instrumental e atingindo uma concepção mais ampla, o que possibilita que pensemos em variados ambientes onde possamos realizar práticas pedagógicas mediadas por linguagens da informação e da comunicação. É preciso estar claro que o computador, ou qualquer outra tecnologia, por si só, não é agente de mudanças. A principal mudança deverá estar na prática do professor. O seu papel deverá ser de colaborador e, por que não, também de aprendiz mais experiente(p.319).

Assim, é importante que o profissional da educação, principalmente os que atuam na alfabetização, alinhe-se às tecnologias, porquanto significa o primeiro contato, na educação formal, com os saberes linguísticos, que irão acompanhar a criança durante sua trajetória, acadêmica, profissional e pessoal.

1.1. As tecnologias, a alfabetização e a BNCC

Dentre os aspectos gerais da BNCC é importante considerar os que versam sobre o uso das tecnologias, com vistas a desenvolver competências para: “utilizar tecnologias digitais de comunicação e informação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas do cotidiano (incluindo as escolares) ao se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos e resolver problemas” (BRASIL, 2017, p.18).

O documento aponta que a cultura digital tem consagrado mudanças expressivas nas sociedades contemporâneas decorrentes do acesso e disponibilidade de computadores, *smartphones* e afins.

Entende-se ser fundamental que a escola compreenda e incorpore as novas linguagens a seu modo de funcionamento, de modo a superar novos desafios ao cumprimento do seu papel, aproveitando o potencial de comunicação do universo digital.

[...] os estudantes estão dinamicamente inseridos nessa cultura, não somente como consumidores. Os jovens têm se engajado cada vez mais como protagonistas da cultura digital, envolvendo-se diretamente em novas formas de interação multimidiática e multimodal e de atuação social em rede, que se realizam de modo cada vez mais ágil. Por sua vez, essa cultura também apresenta forte apelo emocional e induz ao imediatismo de respostas e à efemeridade das informações, privilegiando análises superficiais e o uso de imagens e formas de expressões mais sintéticas, diferentes dos modos de dizer e argumentar característicos da vida escolar. (BRASIL, 2017, p.57)

Para a área de Linguagens, o componente curricular de Língua Portuguesa apresenta como finalidade garantir aos estudantes o acesso aos saberes linguísticos necessários para a participação e o exercício da cidadania, a partir da mobilização dos conhecimentos aplicados para tomada de decisões e produção do conhecimento.

As habilidades previstas expressam aprendizagens essenciais que devem ser asseguradas aos alunos nos diferentes contextos escolares. Tais habilidades são agrupadas em unidades temáticas e em cinco eixos organizadores: oralidade, leitura, escrita, conhecimentos linguísticos e gramaticais e educação literária, apresentadas para cada ano de escolaridade, que segundo o documento apresentam fronteiras tênues, pois, no ensino e na vida social estão intimamente interligados.

Para Tfouni, Pereira e Assolin (2018, p.17) no artigo “Letramento e Alfabetização e o cotidiano: vozes dispersas, caminhos alternativos”, “alfabetizar sem considerar o letramento reduz o processo de leitura e escrita a um mero ato automático de codificação/decodificação de sinais gráficos e esse aprendizado não produz resultado nem faz diferença no cotidiano dos sujeitos”.

Durante a ação pedagógica para a alfabetização o documento prevê a garantia de oportunidades para que os alunos se apropriem do sistema de escrita alfabética, a partir de diferentes práticas de letramento.

O documento apresenta dez considerações sobre o processo de alfabetização que se resume:

Em síntese: o letramento é condição para a alfabetização, para o domínio das correspondências entre grafemas e fonemas, mas a alfabetização e a exploração sistemática dessas relações grafofonêmicas são também condição para o letramento. Do mesmo modo, o conhecimento das hipóteses feitas pelas crianças no aprendizado da língua escrita é condição fundamental para o seu aprendizado, mas a análise e a exploração gradual e sistemática das características formais da língua escrita são também condição fundamental da alfabetização. (BRASIL, 2017, p. 69)

Freitas, Silva e Leite (2018) no artigo “Diretrizes invisíveis e regras distributivas nas políticas curriculares da nova BNCC. Currículo sem Fronteiras” defendem que a BNCC tem como essência a

capacidade individual como condição para o êxito partindo de um princípio superficial de igualdade, que segundo os autores partem do entendimento de que “todos os sujeitos são intrinsecamente competentes e todos possuem procedimentos em comum. Não existem déficits”. As ideias de igualdade e universalidade são no sentido de homogeneidade, sem considerar as diferenças que possam ter/ser/existir dentre os sujeitos (FREITAS; SILVA e LEITE, 2018, p.860).

“ Quanto mais se deseja afirmar o valor da BNCC, mais se significa a escola (e os docentes que nela trabalham) como carentes de algo, mais se realiza uma homogeneização das escolas como lugares onde não se ensina” (LOPES, 2018, p.23).

Neste sentido, embora não haja consenso acerca da BNCC, uns por enxergarem uma superficialidade em sua abordagem, outros por entenderem que ela não trata adequadamente das desigualdades, o objetivo deste estudo é descrever, analisar e compartilhar uma experiência bem-sucedida, a partir da aplicação de uma sequência didática, utilizando tecnologias digitais na alfabetização de crianças com distorção de idade e série, elaboradas a partir das habilidades previstas para alfabetização e contemplando os eixos norteadores descritos na BNCC.

2. Metodologia

Esta pesquisa de campo de natureza qualitativa, do tipo exploratória e teve a abordagem teórica ancorada na pesquisa bibliográfica.

As sequências didáticas elaboradas de forma colaborativa pelos integrantes do curso de Mestrado Profissional de Novas Tecnologias Digitais na Educação, do Centro Universitário Carioca (UNICARIOCA), foram organizadas com foco na alfabetização mediada pelas novas tecnologias digitais, planejadas para serem utilizadas em diversos ambientes de aprendizagem, por períodos que variam entre duas e quatro aulas.

A primeira etapa da pesquisa consistiu na realização de trabalho em grupo organizado nas seguintes etapas: definição do público que seria atendido, levantamento e análise bibliográfica, consulta a documentos oficiais ligados a alfabetização, e a construção e aplicação das sequências didáticas.

Após as discussões teóricas, os parâmetros para escolha do público que atendido foram: crianças regularmente matriculadas em escolas públicas, com idade entre sete e doze anos, com dificuldade de aprendizagem e que façam parte de um projeto de reforço escolar.

A escolha da ONG ocorreu a partir de entrevista diagnóstica, guiada por um roteiro organizado pela Instituição Acadêmica. O roteiro levou em consideração às reflexões de Ferraro (2009) sobre a historicidade do analfabetismo delimitadas as questões geográficas, raciais e de classes sociais e de Soares (2017) sobre o acesso a materiais de leitura, para a construção de um vocabulário que faça sentido dentro e fora da escola.

A partir da interação com responsável pela Organização Não- Governamental, tomou-se conhecimento a respeito de dados sobre: o público atendido, os profissionais que atuam na instituição, os objetivos do trabalho, as principais dificuldades e os recursos disponíveis. Firmado o convênio entre a Instituição Acadêmica e a Organização, os cadernos digitais, *tablets*, bem como recursos analógicos, necessários para o desenvolvimento das sequências didáticas, foram fornecidos pela Instituição Acadêmica.

Estas sequências foram aplicadas em 28 crianças não alfabetizadas, as quais apresentam distorção entre idade e série, que participam de Reforço Escolar numa Organização Não - Governamental (ONG), localizada no município do Rio de Janeiro (RJ). Uma destas sequências será relatada no presente trabalho.

2.1. Sequência Didática com foco na alfabetização mediada pelas novas tecnologias.

A sequência didática denominada “*Minecraft*” foi baseada no vídeo “*Minecraft* Música – Com meus amigos”, compartilhado do canal “*Authentic Games*” no *Youtube*. O canal conta com mais de 18 milhões de inscritos e o vídeo já foi acessado mais de 64 milhões de vezes.

O vídeo traz uma paródia que, de maneira lúdica, apresenta as aventuras que o personagem principal e seus amigos vivenciam e são vencidas com a união de todos. Esta sequência foi proposta com o objetivo de promover a interação dos alunos por meio de atividades relevantes, contemplando os eixos: leitura, escrita, oralidade, análise linguística e semiótica. As atividades elaboradas foram organizadas em seis etapas conforme *Framework* proposto por Arantes (2019).

A autora esclarece que

O framework faz parte da ciência da computação utilizada por desenvolvedores, especialmente para os que trabalham com projetos que precisarão ser reutilizados, repetidos vezes, e para se otimizar o tempo e o trabalho, busca-se um caminho. É conhecido também como um ‘*sistema de templates*’. A partir da utilização do framework, garante-se a construção das Sequências Didáticas de forma padronizada, estabelecida nesta proposta, cujas etapas precisam ser respeitadas para que se possam atingir os objetivos (p11).

Neste sentido a sequências didáticas foram elaboradas a partir das seguintes etapas:

1. Eixo Temático: Conteúdo que será apresentado.
2. Tomada de Consciência: Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos durante a aprendizagem.
3. Atividades Significativas: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos.
4. Atividades Lúdicas permeadas pelas Tecnologias: Promover atividades favoráveis e motivadoras a aprendizagem.
5. Fixação de Conteúdos com recursos Digitais e Analógicos: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades, com o aprender a aprender de forma significativa.
6. Avaliação Significativa: Desenvolver a autoestima, autoconhecimento e reconhecimento do outro, levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos.

No que se referem às atividades elaboradas na 5ª etapa, foram organizadas para serem desenvolvidas em momentos coletivos e outros individuais.

As atividades coletivas priorizam o trabalho em grupo, já as atividades individuais foram elaboradas para os estudantes de acordo com cada nível de escrita utilizando como recurso um *tablet* para cada estudante que acessa as atividades no caderno digital e o grau de dificuldade das tarefas varia conforme o nível de escrita.

2.2 Aplicação da Sequência Didática.

As atividades propostas aplicadas pelas autoras, no primeiro dia da sequência didática, foram acompanhadas pela professora permanente da turma que observou todo o desenvolvimento, conteúdo, recursos e estratégia didática, a fim de dar continuidade ao próximo dia.

As autoras iniciaram a aula da sequência didática, a partir de suas apresentações pessoais aos estudantes que também o fizeram. As apresentações foram seguidas pelo registro escrito do nome de cada participante no quadro. Após este momento, oralmente, os estudantes realizaram a ordenação dos nomes a partir do conhecimento do alfabeto, classificando-os conforme ordem alfabética, enquanto a autora fazia o registro escrito, confeccionando um cartaz com o nome de todos os participantes para ficar exposto na sala. Ao término da reflexão sobre a escrita dos nomes, cada participante elaborou seu próprio crachá.

Na segunda etapa das atividades, foram realizadas perguntas para tomada de consciência. As autoras fizeram alguns questionamentos: O que vocês jogam? Onde vocês jogam, no celular, no *tablet*? Quanto tempo vocês jogam? Cada aluno recebeu um *tablet* e seguindo as orientações, assistiram ao vídeo sobre o tema da aula. Após o término foram orientados a utilizarem o aplicativo *Handwrite Pro* para desenharem livremente sobre a temática do vídeo assistido. Findo o tempo estabelecido, cada aluno expôs seu desenho aos demais colegas explicando o que desenhou.

Em seguida as autoras iniciaram a interpretação oral da música com os seguintes questionamentos: Quem são os personagens? O que Land faz quando acorda? Quem está esperando por ele? Onde acontece a história? Como os personagens derrotam os inimigos? Como termina o vídeo? Terminada essa etapa, as autoras indagaram aos estudantes se eles sabiam o que é uma paródia, explicando que na música ouvida por eles uma nova letra foi colocada no lugar da original mantendo o mesmo ritmo musical. Em seguida, os alunos listaram as palavras ouvidas na música que foram registradas no quadro pelas autoras, logo após organizaram as palavras seguindo a sequência alfabética, registradas no cartaz.

As autoras abriam os cadernos digitais para que fosse realizada a leitura coletiva da letra da música e em seguida orientaram individualmente cada criança para realização das atividades propostas no caderno digital. Ao término das atividades, os alunos puderam abrir o aplicativo *Color Pixels* e brincar de colorir os personagens transformados em *Minecraft*.

A avaliação no decorrer da aula ocorreu através da interpretação oral da música, produção do crachá, desenhos produzidos por eles, atividades no caderno digital, e durante o encerramento se deu por meio da retomada dos assuntos trabalhados e reflexão sobre a mensagem da música.

3. Resultados e discussões

No início da regência, durante a apresentação das autoras, os alunos demonstraram muita ansiedade para terem acesso aos *tablets*, questionando a todo instante se poderiam jogar, mas compreenderam que o uso do equipamento se daria conforme as orientações recebidas no decorrer da aula. Nesta etapa, a atividade contemplou o eixo oralidade sendo abarcadas as habilidades: escutar, com atenção e compreensão, instruções orais ao participar de atividades escolares; colaborar com o professor e os colegas para a definição de acordos e combinados que organizem a convivência em sala de aula. Tal sequência didática atingiu o objetivo proposto propiciando a aproximação entre as autoras e os estudantes, através de um tratamento mais pessoal.

Os estudantes atingiram o objetivo proposto para o primeiro dia da sequência didática, embora tenham apresentado dificuldades em organizar a lista de nomes a partir da ordem alfabética. Estas dificuldades demonstram-se acentuadas nas situações que exigiam a consulta à segunda ou terceira letra do nome com vistas à classificação. Foi necessário que os estudantes recitassem o alfabeto e consultassem o alfabetário exposto na sala. Observou-se durante a confecção do crachá que um estudante escrevia seu nome de forma espelhada. A atividade contemplou o eixo conhecimentos linguísticos e gramaticais através do conhecimento do alfabeto, trabalhando habilidades como: nomear as letras do alfabeto, recitar o alfabeto na ordem das letras, escrever o próprio nome e utilizá-lo como referência para escrever e ler outras palavras.

Nas questões levantadas para a tomada de consciência (O que vocês jogam?), todos relataram os jogos utilizados e mesmo alguns não sabendo o nome dos jogos, explicaram a forma de jogar, outros ainda citaram *Minecraft*, *Helix Jump*. Quanto à segunda questão (Onde vocês jogam, no celular, no *tablet*?), os alunos afirmaram que jogam utilizando os *tablets* na instituição, outro complementaram que jogam na instituição e em casa com o seus celulares ou dos responsáveis. Já no terceiro questionamento (Quanto tempo vocês jogam?) os estudantes não souberam precisar quanto tempo permanecem jogando. Nesta atividade, priorizou-se a produção de textos orais em situações específicas de interação dos discentes tanto com as docentes pesquisadoras quanto entre os pares.

Na terceira atividade, no momento em que os alunos receberam os *tablets*, mostraram-se bastante ansiosos para acessarem aos jogos, entretanto, seguiram as orientações dadas e cada estudante assistiu ao vídeo em seu equipamento.

Durante a utilização do aplicativo *Handwrite Pro*, embora apresentassem familiaridade com o aplicativo realizando a tarefa num intervalo relativamente curto de tempo, os estudantes mostraram-se inseguros quanto à qualidade de seus desenhos, tecendo comentários como: está feio, não sei fazer, não ficou bom e em seguida apagavam todo o desenho, reiniciando a atividade por repetidas vezes. Ao constatar que um estudante concluía seu desenho, mas insistia em apagar e refazer a atividade, a autora aproximou-se tecendo elogios e combinando com todos que seria determinado um tempo para a conclusão da tarefa. Temos, a seguir, um dos desenhos dos estudantes sobre a temática do vídeo(Figura 1).

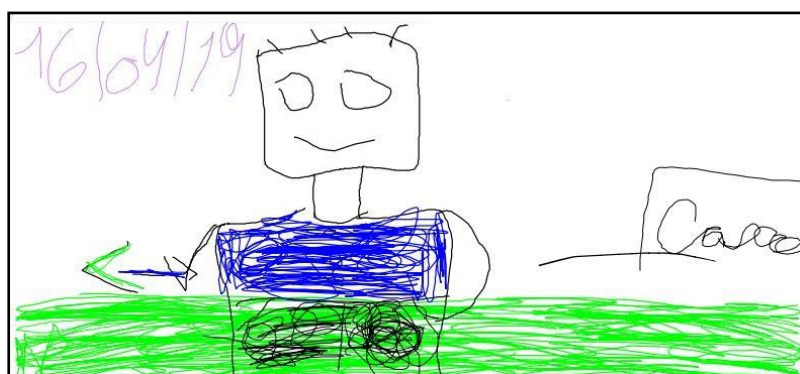


Figura 1- Desenho livre sobre a temática do vídeo.

Fonte: os autores

A respeito da utilização de vídeos durante o processo de ensino e aprendizagem Moran(2013, p.59) destaca que a utilização de vídeos “serve como abertura para um tema, serve como um tensionador para buscar novos posicionamentos, olhares, sentimentos, ideias e valores dando uma sacudida em nossa inércia”.

O objeto de conhecimento durante a apresentação do desenho aos colegas foi o relato oral, contemplando nesta etapa habilidades como: expressar-se em situações de intercâmbio oral com autoconfiança (sem medo de falar em público), liberdade e desenvoltura, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.

Nesse sentido, acerca da concepção discursiva do letramento Tfouni, De carvalho e Assolini (2018) afirmam que “considerar que o sujeito pode colocar-se como autor também no discurso oral

amplia enormemente o entendimento do fenômeno, permitindo-nos incluir na questão do discurso oral de sujeitos não-alfabetizados, crianças ou adultos que vivem em sociedades letradas”.

Quanto à interpretação oral da música, participaram ativamente respondendo aos questionamentos realizados pelas autoras. A primeira pergunta era referente aos personagens da história. Todos conseguiram identificar os principais personagens. A segunda questão perguntava sobre o que personagem principal fazia ao acordar. A grande maioria respondeu corretamente, entretanto, alguns apresentaram dificuldades em retomar a sequência da história. A quarta questão abordou sobre o local em que a história se passava. Os estudantes responderam que a história se passou num jardim, momento em que se fez necessário explicar a diferença entre floresta e jardim para que as crianças diferenciassem os conceitos e repensassem suas respostas. Muito embora tenham percebido que a história se passava na floresta, não mencionaram que a história se inicia na floresta, porém os personagens caem numa caverna havendo assim uma mudança do local onde a história passou a se desenrolar. Mais uma vez, se fez necessária a intervenção das autoras questionando se no decorrer da história houve alguma mudança de cenário. Neste momento, as crianças lembraram afirmando que os personagens teriam caído num buraco, sendo-lhes novamente explicada a diferença entre um buraco e uma caverna. A quinta pergunta sobre como os personagens derrotaram os inimigos os alunos responderam corretamente afirmando que todos juntos, unidos. Na última pergunta sobre como termina o vídeo, os estudantes não atentaram que os personagens retornaram para suas casas, sugerindo acontecimentos que não foram apresentados no vídeo ou na letra da música. Nesta etapa, priorizou-se o eixo oralidade, contemplando habilidades: identificar a ideia central do texto, demonstrando compreensão global.

A utilização dos cadernos digitais foi satisfatória, pois possibilitou a realização de atividades desafiadoras, elaboradas para cada criança considerando seus diferentes níveis escrita. Outro fator positivo foi o layout desenvolvido no caderno que contribuiu para que os alunos realizassem suas atividades adaptadas para cada nível de escrita tendo a impressão de que todos estariam fazendo exatamente as mesmas tarefas. As atividades realizadas no caderno digital contemplaram os seguintes eixos: oralidade, leitura, escrita, conhecimentos linguísticos e gramaticais e educação literária.

A exposição dos cartazes com o nome dos alunos e com as palavras listadas na música afixados na sala de aula, no início das tarefas, foi extremamente satisfatória, pois durante a utilização dos cadernos digitais alguns estudantes tiveram autonomia para consulta e realização das tarefas propostas.

4. Considerações Finais

A aplicação da sequência didática na ONG foi bem sucedida, pois proporcionou aos estudantes atividades desafiadoras com foco na alfabetização, oportunizando momentos que contribuíram com os processos alfabetização e letramento através de práticas diversificadas.

Nesta linha de pensamento o importante estudioso na área da cibercultura Pierre Levy (2000) enfatiza que é essencial novo estilo pedagógico, que favorece a aprendizagem personalizada e a cooperativa, para que quem ensina estimule a inteligência coletiva de seus alunos, em vez de ser um mero provedor de conhecimento.

Embora as atividades tenham atingido os objetivos propostos, é importante considerar que as habilidades contempladas na sequência didática, apresentadas no documento da BNCC para o 1º e 2º ano de escolaridade, foram adaptadas para o público em questão.

Neste sentido, cabe ressaltar o contexto no qual os estudantes estão inseridos, pois na maioria das vezes, o público que é atendido por uma ONG é formado por estudantes de menor poder aquisitivo, heterogêneo e no presente caso, que já ultrapassaram a idade recomendada para alfabetização.

Assim, muito embora as diretrizes apresentadas pela norma sejam objeto de diversas críticas, no caso em questão, a BNCC serviu para nortear o trabalho desenvolvido, ressaltando-se que para se alcançar o objetivo proposto, toda uma infraestrutura composta de pesquisas, equipamentos tecnológicos e profissionais de diferentes áreas, fora utilizada com a finalidade de elaborar e aplicar sequências didáticas a um grupo heterogêneo de crianças que já passaram do momento de serem alfabetizadas mas que por alguma deficiência do sistema chegaram a idades mais avançadas sem a compreensão do sistema de escrita.

Dessa forma, enfatizar o princípio da cidadania muito tem a ver com o princípio da igualdade de acesso à educação qualitativa. Afinal, para que tenhamos um resultado satisfatório na formação de cidadãos, muitas vezes, precisamos tratar pessoas ou grupos desiguais de maneira singular, para que possamos ao final promover de maneira igualitária, o exercício da cidadania possibilitando a todos as mesmas oportunidades.

Referências

LOPES, Alice Casimiro. Apostando na produção contextual do currículo. In: AGUIAR, Márcia Angela da S.; DOURADO, Luiz Fernandes. *A BNCC na contramão do PNE 2014-2024: avaliação e perspectivas*. Recife: ANPAE, 2018.p.23-27.

ARANTES, Sheila da Silva Ferreira. Reforço Escolar em sociedades civis em prol da alfabetização: interface entre sequências didáticas e tecnologias digitais. Mestrado Profissional – Unicarioca 2019.

FERRARO, Alceu Ravello. **História inacabada do analfabetismo no Brasil**. Cortez Editora, 2009..

GAMES, Authentic . Minecraft - Música - COM MEUS AMIGOS - Animation Minecraft (Feat. Brancoala). 11 de agosto 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9h1I5Z0mH0w>> Acesso em: 08 de jun. 2020.

BINOTTO, Claudia; DE SÁ, Ricardo Antunes. Tecnologias digitais no processo de alfabetização: analisando o uso do laboratório de informática nos anos iniciais. **Práxis Educacional**, [S.l.], v. 10, n. 17, p. 315-332, maio 2014. ISSN 2178-2679. Disponível em: <<http://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/792>>. Acesso em: 08 jun. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular – Documento final. MEC. Brasília, DF 2017.

FREITAS, Fabrício Monte; DA SILVA, João Alberto; LEITE, Maria Cecília Lorea. Diretrizes Invisíveis e Regras Distributivas nas Políticas Curriculares da Nova BNCC. Currículo sem Fronteiras, v. 18, n. 3, p. 857-870, 2018.

MACEDO, Lourdes Sales et al. Educação digital: uma necessidade contemporânea. **Revista Práxis: saberes da extensão**, [S.l.], v. 1, n. 1, p. 46-54, set. 2013. ISSN 2525-5355. Disponível em: <<https://periodicos.ifpb.edu.br/index.php/praxis/article/view/48>>. Acesso em: 08 Jul. 2020. doi:<<http://dx.doi.org/10.18265/2318-23692013v1n1p46-54>>.

MOLIN, Suênia Lino .; RAABE, André Luis Alice. Novas tecnologias na educação: transformações da prática pedagógica no discurso do professor - doi: 10.4025/actascieduc.v34i2.16485. **Acta Scientiarum. Education**, v. 34, n. 2, p. 249-259, 14 nov. 2012.



MORAN, José Manuel. Os novos espaços de atuação do professor com as tecnologias. **Revista Pedagógica**, v. 5, n. 11, p. 55-64, 2018.

SOARES, Magda. Linguagem e escrita uma perspectiva social. São Paulo: Contexto, 18 edição, 2017.

PERRENOUD, Philippe. Dez novas competências para uma nova profissão. **Pátio. Revista pedagógica. Porto Alegre**, v. 17, p. 8-12, 2001.

LÉVY, Pierre. La cibercultura y la educación. **Pedagogía y Saberes**, n. 14, p. 23-31, 1 ene. 2000.

OCDE. Base de dados PISA 2018. Disponível em: https://www.oecd.org/pisa/PISA-results_PORTUGUESE.png Acesso em: 08 jul.2020

SILVA, Laila Paula Sousa Camilo; ALVES, Juliana Martins Santos; LEAL, Regina Barbosa. Linguagem dos nativos digitais e as tecnologias educacionais: reconectando-nos com nossos alunos. Anais do II Seminário Diálogos sobre EaD: práticas pedagógicas, v. 1, n. 1, 2018

TFOUNI, Leda Verdiani; DE CARVALHO PEREIRA, Anderson; ASSOLINI, Filomena Elaine Paiva. Letramento e alfabetização e o cotidiano: vozes dispersas, caminhos alternativos. **Calidoscópico**, v. 16, n. 1, p. 16-24, 2018.

UNESCO. Diretrizes de políticas da UNESCO para a aprendizagem móvel. Brasília, UNESCO, 2014. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002277/227770por.pdf> Acesso em: 08 jun.2020

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Penso Editora, 2015.