

PLANEJAMENTOS DIDÁTICOS NA
PERSPECTIVA DO DUA COM A PRODUÇÃO
E COMPARTILHAMENTO DE
MATERIAL DIGITAL E ACESSÍVEL

EDUCAÇÃO BÁSICA

Ensino Fundamental
(anos finais) e Ensino Médio



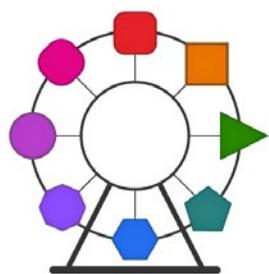
Claudete da Silva Lima Martins
Cristiano Corrêa Ferreira
Daniele dos Anjos Schmitz
Organizadores

PLANEJAMENTOS DIDÁTICOS NA PERSPECTIVA DO DUA COM A PRODUÇÃO E COMPARTILHAMENTO DE REAS DIGITAIS E ACESSÍVEIS

EDUCAÇÃO BÁSICA
Ensino Fundamental (anos finais) e Ensino Médio

PLANEJAMENTOS DIDÁTICOS NA PERSPECTIVA DO DUA COM A PRODUÇÃO E COMPARTILHAMENTO DE REAS DIGITAIS E ACESSÍVEIS

EDUCAÇÃO BÁSICA
Ensino Fundamental (anos finais) e Ensino Médio



DUA NA PRÁTICA
Desenvolvimento de Materiais Didáticos
e Recursos Educacionais Abertos (REA)
Digitais e Acessíveis, com foco no
Desenho Universal para Aprendizagem



Esta obra está licenciada sob uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-Compartilhamento 4.0 Internacional. Para ver uma cópia desta licença, visite <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

LIVRO PLANEJAMENTOS DIDÁTICOS NA PERSPECTIVA DO DUA COM A PRODUÇÃO E COMPARTILHAMENTO DE REAS DIGITAIS E ACESSÍVEIS

CRÉDITOS

Reitor da Universidade Federal do Pampa (Unipampa)

Roberlaine Ribeiro Jorge

Pró-Reitor de Extensão e Cultura

Paulo Rodinei Soares Lopes

Coordenadora do Programa de Extensão Tertúlias Inclusivas do Pampa e do Curso de Aperfeiçoamento "DUA na Prática"

Claudete da Silva Lima Martins

Professores Pesquisadores e Gestores do curso de Aperfeiçoamento "DUA na Prática"

Cristiano Corrêa Ferreira

Daniele dos Anjos Schmitz

Professores Formadores

Cristiano Corrêa Ferreira

Daniele dos Anjos Schmitz

Francéli Brizolla

Samara de Oliveira Pereira

Equipe do Curso De Aperfeiçoamento "DUA na Prática"

Pesquisadoras:

José Storniolo Nunes Brasil

Cristiane Bueno da Rosa de Azambuja

Secretária:

Jéssica Corrales

Designer Gráfico e Educacional:

Giovana Dewes Munari

Editor de Vídeos para Acessibilidade:

Rogério Ledo Mattos

Revisora de Língua Portuguesa:

Vanessa de Almeida Marques

Comunicadora Social:

Simôni Costa Monteiro Gervasio

Tradutores e Intérpretes de Libras:

Alini Mariot

Ringo Bez de Jesus

Audiodescritora:

Ana Carolina Sampaio Frizzera

Supervisora:

Michela Lemos Silveira

Tutores/as:

Adriana Martins da Silva

Aline Quintana Gonçalves

Ana Carolina Soares

Brenda Lemos Silveira

Caroline Luiz de Vargas

Daniele dos Anjos Schmitz

Débora Barros de Moraes

Dienuza da Silva Costa

Elizângela de Deus Garcia

Elisangela Rodrigues Vargas

Fernanda de Lima Pinheiro

Francine Carvalho Madruga

Gabrielle Coggo

Iracema Barbosa Pinheiro

Lilia Jurema Monteiro Masson

Luciana Moraes Soares

Mariéia Corrêa Camargo Rocha

Raquel Lopes Teixeira Couto

Renata Soares Ribeiro

Ricardo Costa Brião

Roseli de Fátima da Silva Feitosa Galvão

Samara de Oliveira Pereira

Taís Granato Nogueira

Tamara Campos Vaz

Tenely Cristina Froehlich

Ticiane da Rosa Osório

Uilson Tuiti de Vargas Gonçalves

Vinícius Freitas de Menezes

Vinícius Uriel Barbosa

Yuri Freitas Mastroiano

Diagramação:

Giovana Dewes Munari

Pesquisadoras do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

Doutoranda: Daniele dos Anjos Schmitz

Professora e Orientadora: Sílvia Maria de Oliveira Pavão

Obra financiada pela Secretaria de Modalidades Especializadas de Educação (SEMESP-MEC)

Observação:

O conteúdo dos textos publicados neste livro é de inteira responsabilidade dos respectivos autores que os encaminharam para publicação.

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP) (CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO, SP, BRASIL)

Planejamentos didáticos na perspectiva do DUA com a produção e compartilhamento de REA digitais e acessíveis [livro eletrônico] : educação básica : ensino fundamental (anos finais) e ensino médio / organizadores Claudete da Silva Lima Martins, Cristiano Corrêa Ferreira, Daniele dos Anjos Schmitz. -- 1. ed. -- Bagé, RS : UNIPAMPA, 2024. PDF

Vários autores.

Bibliografia.

ISBN 978-65-83164-06-3

1. Aprendizagem - Metodologia 2. Desenho Universal 3. Educação 4. Recursos Educacionais Abertos (REA) I. Martins, Claudete da Silva Lima. II. Ferreira, Cristiano Corrêa. III. Schmitz, Daniele dos Anjos.

24-239664

CDD-370

Índices para catálogo sistemático:

1. Aprendizagem : Educação 370

Aline Grazielle Benítez - Bibliotecária - CRB-1/3129

SUMÁRIO

Apresentação	7
CAPÍTULO 1	
PLANEJAMENTOS DIDÁTICOS NA PERSPECTIVA DO DUA COM A PRODUÇÃO E COMPARTILHAMENTO DE REA DIGITAL E ACESSÍVEL – ENSINO FUNDAMENTAL (ANOS FINAIS)	9
Deficiência Visual: Desafios e Possibilidades na Inclusão Escolar	10
Uso do gênero literário Fábula como atividade da Sala de Recursos Multifuncional	16
Bullying no Ambiente Escolar	22
Interpretação e Análise do tema “Crocodilos da era dos dinossauros”	27
Gênero Textual - Campanha Publicitária	31
Os mil cabelos de Ritinha - conhecendo e valorizando a cultura afro através dos cabelos	35
Atividade de Língua Inglesa - Revisão - My First Vocabulary	41
O Futuro “Will” em Inglês e LIBRAS	45
Cosas de mi semana - hablando de mi rutina	53
As cédulas que usamos	56
Jogo da Primeira República do Brasil na Perspectiva DUA	62
Explorando o sistema solar em realidade aumentada	69
A natureza e suas nuances	74
CAPÍTULO 2	
PLANEJAMENTOS DIDÁTICOS NA PERSPECTIVA DO DUA COM A PRODUÇÃO E COMPARTILHAMENTO DE REA DIGITAL E ACESSÍVEL – ENSINO MÉDIO	78
Explorando moléculas orgânicas com os sentidos	79
A Química no cotidiano	87
Explorando o átomo	91
A utilização de uma linha do tempo como recurso didático acessível	95
A solubilidade dos hidrocarbonetos	100
Teoria Atômica: O átomo de Dalton	104
Aula de Química com acessibilidade REA	112
Fotossíntese: O Processo de Produção de Energia nas Plantas	116
Ciências da natureza	119
As doenças causadas por bactérias	123
Aula de Matemática para discentes do 1º ano do Ensino Médio	128

Proposta colaborativa Matemática e Atendimento Educacional Especializado - Conceito de Funções – Ensino Médio	132
Ortografia – a aprendizagem da escrita irregular de palavras por meio de jogos pedagógicos	140
Heróis Abolicionistas Brasileiros	148
O Bumba Boi de orquestra nas festas juninas de São Luís do Maranhão	152
Projeto leitura encenada – teatro	159
Programação Orientada à Objetos	163

Apresentação

É com grande satisfação que apresentamos este e-book, resultado do curso de aperfeiçoamento "DUA na prática: desenvolvimento de materiais didáticos e Recursos Educacionais Abertos (REA) digitais e acessíveis, com foco no Desenho Universal para Aprendizagem". Este curso foi uma iniciativa do Programa de Extensão Tertúlias Pedagógicas Inclusivas do Pampa, vinculado à Universidade Federal do Pampa (Unipampa), com o apoio da Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização de Jovens e Adultos, Diversidade e Inclusão, além da Coordenação Geral da Política Pedagógica da Educação Especial e da Diretoria de Políticas de Educação Especial na Perspectiva Inclusiva do Ministério da Educação (MEC). Ele foi desenvolvido ao longo de seis meses, de agosto de 2023 a fevereiro de 2024 e estruturado em seis módulos, tendo como público-alvo professores da Educação Básica das redes públicas de ensino de todo o Brasil. Em paralelo ao curso, foram constituídas duas turmas extras, com professores da Educação Superior da Unipampa e do Instituto Universitário de Contabilidade, Administração e Informática (IUCAI), de São Tomé e Príncipe, da África.

Em articulação com o curso, foi realizada uma intervenção pedagógica, planejada, implementada e avaliada com o objetivo de promover práticas pedagógicas inclusivas por meio da combinação das diretrizes de acessibilidade, dos princípios do DUA e dos REA. A pesquisa de doutorado, intitulada "Recursos Educacionais Abertos Acessíveis e baseados no Desenho Universal para Aprendizagem", desenvolvida por Daniele dos Anjos Schmitz, discente do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) sob a orientação da Professora Dra. Silvia Maria de Oliveira Pavão, teve como foco a análise da turma de professores da Educação Superior da Unipampa, vinculados à modalidade a distância. O curso e este e-book representam os resultados dessa pesquisa, e também o trabalho desenvolvido com todos os participantes do curso, integrando as iniciativas da Unipampa e seus parceiros.

Esta obra representa um marco na promoção de práticas pedagógicas inclusivas, refletindo o compromisso e a atuação dos professores participantes, que aprenderam desde as concepções de deficiência e introdução aos princípios do DUA até a produção e compartilhamento de REA digitais e acessíveis. Os Recursos Educacionais Abertos (REA) são pautados por três princípios: conteúdo educacional, licenças abertas e formatos abertos. Esses princípios

enfatizam que os materiais criados são acessíveis, reutilizáveis e adaptáveis, promovendo uma educação colaborativa e inclusiva. A acessibilidade digital, por sua vez, se baseia em quatro princípios: perceptível, operável, compreensível e robusto, garantindo que todos os recursos educacionais sejam acessíveis a todas as pessoas, independentemente de suas capacidades ou tecnologias utilizadas. O DUA complementa essa abordagem com seus três princípios fundamentais: fornecer vários meios de engajamento, representação e ação e expressão, criando um ambiente de aprendizagem inclusivo.

Ao longo desse período de formação, os professores, participantes do curso, foram desafiados a combinar os conhecimentos adquiridos e produzir REA digitais e acessíveis, focados no DUA. A proposta final consistiu em dois grandes momentos: primeiro, a reconstrução do planejamento didático na perspectiva do DUA; e segundo, a produção ou adaptação de REA digitais e acessíveis. Cada um deveria continuar o planejamento iniciado no módulo 3 "Reconstrução do planejamento didático na perspectiva do DUA", aperfeiçoando-o ao inserir licenças abertas para torná-lo um REA e implementando orientações de acessibilidade para garantir que os recursos sejam acessíveis.

O e-book que agora apresentamos reúne esses planejamentos didáticos e REA produzidos, oferecendo uma variedade de recursos práticos e teóricos que ilustram a aplicação dos princípios do DUA na Educação Básica (Ensino Fundamental (anos finais) e Ensino Médio). Sendo mais do que uma coleção de planejamentos didáticos; e sim um testemunho do compromisso com a educação inclusiva e acessível. Esperamos que os recursos aqui apresentados inspirem outros educadores a adotarem e promoverem o Desenho Universal para Aprendizagem e os Recursos Educacionais Abertos acessíveis em suas práticas pedagógicas.

Agradecemos a todos os professores e participantes que dedicaram seu tempo e esforço para a realização deste projeto, aos organizadores do curso e às instituições envolvidas. Que esta obra sirva como um guia e uma inspiração para a construção de uma educação que atenda às necessidades de todos os alunos.

Boa leitura e ótimas práticas educacionais!

Os Organizadores

CAPÍTULO 1

PLANEJAMENTOS DIDÁTICOS NA PERSPECTIVA DO DUA COM A PRODUÇÃO E COMPARTILHAMENTO DE REA DIGITAL E ACESSÍVEL – ENSINO FUNDAMENTAL (ANOS FINAIS)

Deficiência Visual: Desafios e Possibilidades na Inclusão Escolar

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos finais)
- Disciplina: Interdisciplinar: AEE e Projeto de Vida
- Conteúdo: Deficiência Visual
- Professora: Betânia Bastos Charão

Metas de aprendizagem:

- Conhecer e aprofundar conhecimentos já adquiridos acerca dos tipos de deficiência visual;
- Refletir sobre as condições da escola na qual eles estão inseridos para receber e incluir um aluno com deficiência visual;
- Identificar e classificar quais barreiras de acesso que existem e quais delas estão presentes na escola.

Metodologia/ Métodos:

- Discussão em grupo: Apresentação do tema a ser estudado, explicação do professor a respeito do conteúdo que será trabalhado nas próximas aulas. Participação ativa dos alunos, através de trocas de experiências,

sobre o que já sabem e o que gostariam de aprender sobre deficiência visual;

- Utilização de recurso multimídia: Apresentação de slides com tópicos atrelados à fala do professor durante o desenvolvimento da aula. No recurso contém imagens, vídeos e resumos.
- Atividades Práticas:
- Exploração pelos diferentes espaços da escola, identificando barreiras de acessibilidade;
- Vivência vendados: Os alunos serão desafiados a andar pela escola vendados, afim de uma nova percepção sobre estar naquele espaço;
- Exploração de recursos em braile: Alfabeto e Jogos como dominó e jogo da memória;
- Momento de ludicidade: Será organizado uma vivência com os jogos em braile, no qual os alunos irão competir em duplas e vendados;
- Construção do cartaz de formandos: escrita dos nomes dos alunos em braile.

Recursos e Materiais:

Para o desenvolvido deste projeto, serão utilizados diversificados recursos e materiais, bem como apresentação em slides, vídeo informativo, jogos e livros em braile disponíveis na sala de recursos da escola, vendas feitas com retalho de tecido, papel pardo e retalhos de EVA para a construção de um cartaz.

Destaco aqui dois dentre os recursos escolhidos, para ser utilizado no início do projeto. Trata-se de uma apresentação com slides, onde além de informações relevantes sobre deficiência visual, contém um vídeo com orientações a professores e alunos que tenham ou possa vir a ter um aluno com deficiência visual em sua escola.

Recurso 1: Apresentação 1ª aula do projeto

- **POR QUÊ:** A apresentação em slides torna-se um excelente recurso para sintetizar informações acerca do tema e desenvolvimento da aula.
- **O QUÊ:** [Apresentação realizada no canva, com imagens e informações sobre deficiência visual \(link externo\).](#)

Figura 1 - Print da apresentação



Fonte: autora (2024)

Cartão branco escrito em preto: Deficiência Visual. Os desafios e possibilidades na inclusão escolar. Atendimento Educacional Especializado. Professora: Betânia Bastos Charão. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** A apresentação de slides pode ser acessada através do link. Para quem preferir, pode ser impresso.

Recurso 2: Vídeo com orientações a professores de alunos

- **POR QUÊ:** Esse vídeo apresenta de forma lúdica e simples, orientações que devem ser seguidas nas relações, interações e situações que visem a superação de barreiras enfrentadas por pessoas com deficiência visual. Apresenta pontos importantes, esclarece dúvidas e também é gerador de debates a partir das situações e orientações pontuadas no vídeo.
- **O QUÊ:** Vídeo de Orientações a Docentes e Alunos sobre Deficiência Visual. [Vídeo: Orientações aos docentes e colegas: Deficiência Visual \(link externo\)](#)

Figura 2 - Print do vídeo de orientações



Fonte: Marielles Silveira Paula Teixeira Nakamoto Mestrado Profissional de Educação Profissional e Tecnológica – ProfEPT

Print da página do YouTube com um vídeo de fundo branco e escrito em rosa: Orientações aos docentes e colegas. Deficiência Visual. No canto superior esquerdo, logo do ProfEPT. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** Abrir o link, assistir o vídeo, se necessário abrir transcrição ([link externo para transcrição do vídeo](#)).

Avaliação:

- Fazer uso de registros durante todas as atividades propostas e desenvolvidas na execução do projeto;
- Ao final de cada uma das atividades sempre será reservado um tempo para que os alunos possam dialogar sobre as experiências e aprendizagens vivenciadas;
- Levar em consideração as especificidades de cada aluno, considerando que cada um aprende e expressa-se de diferentes formas. Sendo assim a avaliação pode ser realizada através de áudio, relato oral, escrita, questionários com perguntas já elaboradas, registro de desenho bem como o desempenho e envolvimento durante todo o processo. Hoffmann (2001) aponta a ação avaliativa como interpretação cuidadosa e abrangente das respostas do aluno frente a qualquer situação de aprendizagem, sendo necessário entendê-la como acompanhamento de uma trajetória.

Resultados esperados:

Espera-se que o grupo possa compreender quais desafios a escola enfrenta e de que forma organizar este espaço de aprendizagem estruturalmente e atitudinalmente para receber alunos com deficiência visual. Fazer com que os alunos reflitam sobre as possibilidades da inclusão e o que de fato caracteriza a inclusão.

Cronograma:

O presente projeto será desenvolvido ao longo de quatro aulas, planejadas de acordo com a tabela abaixo:

Figura 3 Tabela com o planejamento das aulas

1ª aula	2ª aula	3ª aula	4ª aula
<p>Apresentação com slides e fala do professor sobre o tema que será desenvolvido nas próximas aulas de projeto de vida.</p> <p>Discussão no grande grupo: Momento reservado para que os alunos possam trazer suas dúvidas, contribuir com informações que já sabem a respeito da deficiência visual e também relatar o que gostariam de aprender e aprofundar.</p>	<p>Neste dia os alunos receberão folhas com charges com imagens que representam barreiras de acessibilidade; será reservado um momento para discussão das imagens. Perguntas utilizadas para orientar a alimentar a discussão:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Já presenciam alguma das cenas demonstradas nas charges? Ou alguma atitude parecida? - Conhecem pessoas que já passaram por essas barreiras? - Que sensações vocês sentiram ao observarem essas charges? - Elas de fato refletem a realidade? 	<p>Nesta aula os alunos assistirão os vídeos que mostra e classifica os tipos de barreiras de acessibilidade existentes.</p> <p>Logo após receberão uma planilha com os nomes das barreiras e divididos em grupo, irão explorar os diferentes espaços da escola, terão que identificar as barreiras encontradas e preencher a tabela de acordo com a classificação.</p> <p>Após o desenvolvimento da atividade eles retornam para a sala de aula e será realizado um momento para cada grupo compartilhar suas descobertas e como foi feita a classificação das barreiras encontradas na escola e de que forma elas poderiam ser eliminadas.</p>	<p>Nesta aula os alunos farão um campeonato de jogos, utilizando jogo de dominó e jogo da memória em braile. Eles irão jogar vendados.</p> <p>Após a vivência com os jogos os alunos irão confeccionar um cartaz dos "formandos", escrito em braile.</p> <p>Ao final cada aluno poderá relatar suas aprendizagens da forma que sentir-se melhor, expressando-se através de desenho, escrita ou relato oral.</p>

Fonte: Autora

Considerações Finais:

Desenvolver e provocar nos alunos reflexões importantes através de conhecimento e de vivências práticas. Proporcionando aos alunos maior concretude da aprendizagem, pois aos colocarem-se no lugar do outro, conseguem sentir sensações que os fazem compreender com mais seriedade e responsabilidade sobre a inclusão.

Nesse sentido, o projeto abrange a oportunidade de gerar inquietações nos alunos, a fim de promover através da reflexão e esclarecimento a

mudança de atitude frente às barreiras ainda encontradas na sociedade em relação às diferenças e à inclusão.

Referencial teórico:

BRASIL. Lei nº 13.146, DE 6 DE JULHO DE 2015. Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Brasília: Presidência da República, [2015]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm. Acesso em: 15 jan. 2024.

BRASIL. Ministério Público Federal. Cartilha da Pessoa Com Deficiência. Fundação Procurador Pedro Jorge de Melo e Silva (Orgs). 3ªed. ver. E atualizar. Curitiba: Procuradoria Federal dos Direitos do Cidadão, 1999.

HOFFMANN, Jussara. Avaliar para promover: as setas do caminho. Porto Alegre: Mediação, 2001.

MAIOLA, Carlina dos Santos; SILVEIRA, Tatiana dos Santos da. Deficiência Visual. Indaial: Grupo UNIASSELVI, p.18.2009.



Este trabalho está licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0. Para visualizar uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> © 2024 por Betânia Bastos Charão.

Uso do gênero literário Fábula como atividade da Sala de Recursos Multifuncional

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos finais)
- Disciplina: AEE – Acompanhamento Pedagógico
- Conteúdo: Gêneros Textuais – Fábulas
- Professor: Gerusa Romana Leal da Silva

Metas de aprendizagem:

- Os alunos serão capazes de reconhecer as características do gênero fábulas e identificar essas características com o seu convívio social.
- Estimular que os alunos criem narrativas para socialização em grupo.
- Desenvolver habilidades de leitura dinâmica por meio de atividades como leitura em grupo e discussões.
- Promover a autonomia de acordo com seus interesses e preferências.

Metodologia/ Métodos:

- Realização de uma conversa inicial para entender as habilidades, preferências e necessidades de cada aluno em relação à leitura, socialização e produção escrita.
- Introdução do gênero literário Fábulas, contextualizando sua importância na sociedade, destacando a relevância histórica, cultural e social.
- Realização de debates, leituras compartilhadas e reescrita/criação de novas fábulas para promover a participação ativa.
- Integrar recursos de vídeo e imagens para diversificar as experiências de aprendizado e atender a diferentes estilos de aprendizagem.
- Incentivar os alunos a expressarem suas ideias, entendimentos e socializações de maneira criativa, seja por meio de escrita, desenho, música ou outras formas de expressão.

Recursos e Materiais:

A escolha pelas fábulas se deu pelo fato da possibilidade de projeção da leitura a imagens, ou seja, com esse suporte estimulamos a atenção do aluno, habilidade de relacionar e questionar, e como esse gênero traz uma lição moral, ajudará a enfatizar valores consolidados. Para Barbosa (2001), é um dos gêneros que registra a experiência e o modo de vida das sociedades. E é por meio de tais histórias que ouvimos, por meio da tradição oral ou registrada em acervos, que aprendemos lições importantes para o convívio em sociedade.

Materiais em formato físico: em fonte arial e imagens com descrições. Para um aluno em específico o tamanho da fonte será em 20.

No primeiro momento os alunos assistirão ao vídeo da fábula “O Leão e o Rato” na versão de La Fontaine. Vídeo com legenda, áudio e em libras. Será discutido como são as personagens (características físicas e psicológicas) e como o autor termina a fábula e qual lição foi tirada com o final proposto.

- [Fábula o Leão e o Rato](#)

No segundo momento, será construído um varal com as imagens dos animais da fábula “O leão e o Rato”, onde cada aluno escolherá o personagem que achar mais parecido com sua personalidade. Além disso, também será feito um registro, em forma de frases e desenhos, sobre o ambiente em que se passa a história.

No terceiro momento será explicado aos alunos que vamos trabalhar com algumas fábulas: E, que as fábulas escolhidas serão retiradas do livro - "Fábulas" - de Monteiro Lobato. Após essa atividade, será passado um vídeo para conhecem mais sobre Monteiro Lobato.

Vídeo: Monteiro Lobato (3'20) – para apresentação do autor.

- [Conhecendo Monteiro Lobato](#)

Ainda no Terceiro momento, em duplas farão a leitura da fábula "A coruja e a águia". Essa fábula foi escolhida para fomentar discussões sobre como a pessoa se vê.

No quarto momento teremos a Leitura compartilhada da fábula "O útil e o belo". Essa fábula foi escolhida para fomentar discussões sobre o respeito pelas diferenças. Tirada do link [Fábula a Coruja e a Águia](#).

No quinto e último encontro, teremos a rescrita/criação de uma fábula por cada aluno (da forma que acharem mais confortável), pode ser por áudio, animação, desenhos, levando em consideração os aspectos do gênero estudado e principalmente a lição final do texto. Ao final, os alunos irão socializar o trabalho feito, apresentando para os colegas e colocando no mural interativo do Padlet, que a professora criará para deixar registrado o desenvolvimento dos alunos.

Agora vou detalhar alguns desses recursos:

Recursos em áudio vídeo com legenda

Recurso 1:

- **POR QUÊ:** Melhorar a retenção de informações, alguns alunos processam a informação quando recebem estímulos visuais e auditivos simultaneamente. Ao acrescentar a legenda o alcance dessa informação chegará para outra demanda de alunos.
- **O QUÊ:** [Fábula o Leão e o Ratinho](#)

Figura 1- Imagem da tela do youtube – Fábula: O leão e o ratinho medroso



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=_NMGnm2KJpA

Print de uma tela do youtube com a fotografia de Lorena Carolina C Silva, instrutora e intérprete de Libras. Ela tem pele clara, cabelos pretos longos e cacheados. Sorri e faz um sinal em Libras com a mão esquerda. Ao lado, um quadro com o desenho de um leão e um rato com o título: "O leão e o rato medroso". Fim da audiodescrição.

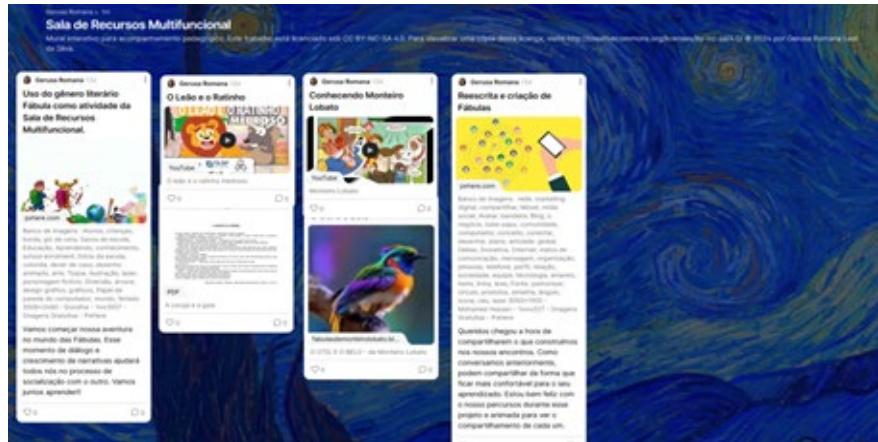
- **COMO:** O vídeo será passado no primeiro encontro, o link também será disponibilizado para os alunos, assim conseguem assisti-los em outro momento, para refletirem sobre as atividades.

Recurso 2

Padlet - Sala de Recursos Multifuncional

- **POR QUÊ:** é um recurso para construção de mural virtual, on-line, colaborativo e gratuito. O recurso possibilitará aos alunos acessarem os materiais publicados no mural, além de compartilharem suas criações e reescritas de Fábulas.
- **O QUÊ:** [Sala de Recursos Multifuncional - Mural Interativo](#)

Figura 2. Imagem da tela do Padlet – Sala de Recursos multifuncional.



Fonte: <https://padlet.com/gerusaromana2/sala-de-recursos-multifuncional-el6142o28nhqk6ng>

Print de uma tela do Padlet - Sala de Recurso multifuncional, com fundo azul com desenhos de nuvens em ondas circulares e alguns pontos de luz. Sobre o fundo, quatro quadros brancos com conteúdos em texto e imagens. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** Será disponibilizado o link do Mural interativo para os alunos. Assim conseguirão acompanhar os materiais trabalhados e compartilhar as suas criações.

Avaliação:

- Avaliação da participação ativa em discussões em sala de aula, leitura compartilhada e socialização.
- Compartilhamento da reescrita/criação de uma fábula a partir do entendimento individual de cada aluno.

Resultados esperados:

- Desenvolvimento do senso crítico e despertar reflexões acerca de ações feitas no cotidiano, e que permitam encontrar soluções quando necessário.
- Participação ativa dos alunos nas atividades, demonstrando compreensão e engajamento.

As atividades serão desenvolvidas na Sala de recursos, como acompanhamento pedagógico, uma vez por semana, totalizando 5 encontros.

Considerações Finais:

O Desenho Universal para Aprendizagem- DUA reconhece que os alunos têm diferentes estilos de aprendizagem e necessidades. Ao projetar Recursos Educacionais Abertos digitais e acessíveis em um planejamento didático alicerçado nos princípios e estratégias do DUA, é possível atender a uma variedade de estilos de aprendizagem, habilidades, tornando o planejamento mais inclusivo. O DUA permite a personalização do aprendizado, considerando as diferentes maneiras pelas quais os alunos podem compreender e demonstrar seu conhecimento. Isso leva a uma abordagem mais centrada no aluno. Uma abordagem DUA contribui para a inclusão de todos os alunos, independentemente de suas habilidades, deficiências, origens culturais ou estilos de aprendizagem. Cada aluno se beneficia de estratégias adaptativas. O DUA procura antecipar e remover barreiras ao aprendizado antes que elas se tornem obstáculos para os alunos. Isso promove um ambiente de aprendizado mais fluido e menos restritivo.

Referencial teórico:

BARBOSA, J. P. Trabalhando com os Gêneros do Discurso: Uma Perspectiva Enunciativa para o Ensino de Língua Portuguesa. Tese de Doutorado. São Paulo: LAEL / PUC-SP, 2001.

LOBATO, Monteiro. Fábulas. São Paulo: Brasiliense, 1972, p. 10-11.

SILVA, Lorena Caroline Carvalho da. O leão e o ratinho medroso. In: [#CasaLibras](#). [Fábula publicado em vídeo, 7m39s]. São Carlos: UFSCar, 2020. Disponível em: [• O leão e o ratinho medroso](#) Acesso em: 04 JAN 24.

Este trabalho está licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0. Para visualizar uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> © 2024 por Gerusa Romana Leal da Silva.

Bullying no Ambiente Escolar

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos finais)
- Disciplina: Sala de AEE
- Conteúdo: Bullying/ Quebra de barreiras atitudinais.
- Professor: Cleoneide Vieira de Souza Mendes

Metas de aprendizagem:

- Compreender que o bullying gera preconceito e discriminação dentro do ambiente escolar.
- Criar espaços na escola para escuta e discussão sobre o tema bullying.
- Estimular o respeito às diferenças visando uma cultura de paz.
- Mobilizar professores a trabalhar o tema (bullying) em sala de aula.
- Implementar ações de discussão, prevenção e combate ao bullying na escola.

Metodologia/ Métodos:

Bullying é uma situação caracterizada por agressões intencionais, verbais ou físicas, feitas de maneira repetitiva, por um ou mais alunos contra um ou mais colegas. O termo bullying tem origem na palavra inglesa bully, que significa valentão, brigão. Mesmo sem uma denominação em português, é entendido como ameaça, tirania, opressão, intimidação, humilhação e maltrato. (NOVA ESCOLA, 2009).

Os métodos devem ser pensados para alcançar todos os estudantes, sendo fundamental disponibilizar uma variedade de abordagens e procedimen-

tos que possam atender às diversas necessidades e estilos de aprendizagem. Considerando que o plano foi idealizado para ser executado com alunos do Atendimento Educacional Especializado-AEE, que aprendem de múltiplas formas através da leitura, material concreto, jogos, música, contação de história, filmes, desenhos, textos, recursos audiovisuais, etc. Esse planejamento será vivenciado em diferentes etapas.

No primeiro momento, o tema Bullying será apresentado à turma, através de uma roda conversa, onde em círculo, a professora sentada no chão com alunos começarão discutir sobre o tema, a partir de situações vivenciadas na escola pelos próprios alunos. Livremente, cada aluno pode relatar algumas experiências que seja caracterizada como bullying.

No segundo momento, será apresentado à turma o vídeo Conheça os oito tipos de bullying que devem ser evitados na escola. Proporcionando uma reflexão mais ampla sobre o tema através de um recurso audiovisual (vídeo). Momento de interação, concentração e socialização.

A partir da explanação do tema, acontecerá a sistematização de todas as atividades vivenciadas, com a produção de panfletos sobre bullying confeccionados pelos alunos do AEE com a orientação da professora, que depois serão distribuídos nas turmas da escola.

Os alunos se dividirão em grupos e de acordo com as habilidades de cada um irão elaborar o planejamento dos panfletos. Alguns farão a pesquisa do tema na internet, outros ficarão responsáveis pelos desenhos, pintura, escrita etc.

É necessário planejar uma aula que atenda as necessidades de todos os alunos, garantindo uma aprendizagem efetiva e inclusiva. Espera-se assim a quebra de barreiras atitudinais, onde todos possam aceitar as diferenças, respeitando-se mutuamente.

Recursos e Materiais:

[Vídeo Projeto define oito tipos de bullying que devem ser evitados na escola- Programa de Combate ao Bullying \(link externo\).](#)

Figura 1 - Print do vídeo sobre o Bullying

Fonte: [Senado Federal](#)

Print de tela de um vídeo. Sobre um fundo claro o desenho de um menino em traços pretos, ele veste blusa marrom e calça azul. Os cabelos amarelos espetados para cima e um sorriso que revela dentes pontudos. Ele segura um cartaz rosa escrito: Programa de combate ao Bullying. Fim da audiodescrição.

Transcrição do vídeo (link externo)

- **POR QUÊ** usar esse recurso: vídeo com apresentação/explicação sobre diferentes tipos de Bullying.
- **O QUÊ** é esse recurso: [vídeo explicativo sobre o tema Bullying](#).
- **COMO** utilizar esse recurso: abrir o link, assistir o vídeo, se precisar acessar a transcrição. A partir do vídeo, promover roda da conversa sobre os diferentes tipos de Bullying. Refletir com a turma sobre os cuidados que se deve ter para não praticar essas ações maldosas com ninguém, pois Bullying não é brincadeira.

Esse recurso é acessível: é um recurso, é um REA que tem imagem e áudio. Para deixá-lo ainda mais acessível, foi copiada a transcrição do youtube, que foi colada em um documento, que foi para o Drive, foi copiado o link do drive, tornando ainda mais acessível do que já era antes.

Avaliação:

Avaliação contínua e processual, através das atividades/trabalhos vivenciados em sala de aula, (será considerada a escrita, os desenhos, a compreensão do aluno sobre o tema e principalmente se aconteceu alguma mudança atitudinal);

Os alunos também serão avaliados de acordo com participação nas aulas; Serão avaliados também os trabalhos em grupo e a capacidade dos alunos de se expressar verbalmente sobre o tema.

Resultados esperados

Com esse planejamento, espera-se que haja mudança atitudinal entre os alunos, onde todos aprendam a conviver com as diferenças, respeitando-se mutuamente.

Cronograma:

- Roda de conversa, apresentação do tema Bullying. Tempo: 30 minutos;
- Apresentação do vídeo: Conheça os oito Tipos de Bullying que devem ser evitados na escola. Reflexão sobre o vídeo. Tempo 30 minutos.
- Atividade: Rodada de reflexões sobre as experiências dos alunos com o Bullying. Tempo: 20 minutos
- Atividade prática: Produção de panfletos educativos sobre o Bullying para serem distribuídos nas turmas da escola com o seguinte tema: “Diga NÃO AO BULLYING”.

Considerações Finais:

O bullying é a forma de violência que está mais presente no dia a dia da vida estudantil. Esse fator é visto como um mal aparentemente invisível que em geral só é identificado quando se está atento aos seus sinais. Trata-se de um tema crescente, porém ainda pouco explorado.

Essas questões apresentadas nesse planejamento exploraram a aplicação dos princípios do DUA nos métodos de ensino, materiais didáticos e avaliações em sala de aula. Elas visam incentivar a reflexão e o planejamento de estratégias que promovam a inclusão, o engajamento e o sucesso de todos os estudantes. “O Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), é um pressuposto teórico-metodológico desenvolvido para transformar as escolas de ensino regular em ambientes inclusivos e favoráveis a todos os alunos, por meio de um conjunto de princípios e estratégias que buscam remover barreiras no processo de ensino e aprendizagem, levando em consideração a diversidade presente em sala de aula” (Pereira, 2023;Zerbato;Mendes, 2018).

Tornar os recursos abertos e acessíveis amplia o acesso ao conhecimento, reduz barreiras e permite que outras pessoas o melhorem e reutilizem como recursos de aprendizagem em outros contextos. Esse planejamento tem como objetivo, ser uma ferramenta inclusiva a mais no contexto escolar, onde os professores e alunos que fizerem uso do mesmo, possam encontrar um recurso acessível, possam adaptá-lo e melhorá-lo, tornando-o ainda mais acessível.

Referencial teórico:

BERGAMO, Karolina. Os 8 tipos de bullying. Disponível em: <https://saude.abril.com.br/bem-estar/os-8-tipos-de-bullying/> Acesso em 21 de janeiro de 2024.

BRASIL ESCOLA. Bullying: um desafio às escolas do século XXI. Disponível em: Acesso em: 21 janeiro de 2024.

CNJ Conselho Nacional de Justiça. Cartilha - Bullying: justiça nas escolas, 2010.

ELIAS, M. A. Violência escolar: caminhos para compreender e enfrentar o problema. São Paulo: Ática educadores, 2011.

FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO: Acessibilidade de REA Digitais. Bagé: [s. n.], n. 5, 2024.

FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO: Concepções de Deficiência e Introdução aos Princípios do DUA. Bagé: [s. n.], n. 1, 2023.

FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO: Desenho Universal para Aprendizagem: Princípios e Diretrizes. Bagé: [s. n.], n. 2, 2023.

FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO Planejamento de Atividades Didáticas na Perspectiva do DUA. Bagé: [s. n.], n. 3, 2023.

FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO: Recursos Educacionais Abertos (REAs) Digitais. Bagé: [s. n.], n. 4, 2023.

FERNÁNDEZ, I. Prevenção da violência e solução de conflitos: o clima escolar como fator de qualidade. São Paulo: Madras, 2005.

NOVA ESCOLA, 2009. Disponível em <https://novaescola.org.br/conteudo/336/bullying-na-escola>. Acesso em 21 de janeiro de 2024.

PEREIRA, Samara de Oliveira. O ensino de química na perspectiva da educação inclusiva: os princípios do desenho universal para a aprendizagem em práticas com experimentação. 207 f.: il. 2023. Dissertação (Mestrado Acadêmico em Ensino) – Universidade Federal do Pampa, Campus Bagé, 2023.

SILVA, A. B. "bullying": mentes perigosas na escola. Rio de Janeiro: Objetiva, 2010.

ZERBATO, Ana Paula; MENDES, Enicéia Gonçalves. Desenho universal para a aprendizagem como estratégia de inclusão escolar. Educação Unisinos, São Carlos / SP, v. 22, ed. 2, p. 147 - 155, 2018. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/325655641>



Este trabalho está licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> 2024 por Cleoneide Mendes.

Interpretação e Análise do tema “Crocodilos da era dos dinossauros”

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos finais)
- Disciplina: Português
- Conteúdo: Análise, interpretação e debate de texto e vídeo.
- Professora: Deine Rosa Machado

Metas de aprendizagem:

- Desenvolver leitores.
- Debater sobre leitura.
- Compreender e interpretar o que está sendo lido.
- Estimular os diferentes tipos de aprendizagens e linguagens.

Metodologia/ Métodos:

Estabelecer expectativas sobre o texto, estimulando os estudantes a ler o texto, apoiando-se em conhecimentos prévios, em seguida a leitura do mesmo e após debate do texto estimulando a compreensão e interpretação do que foi lido.

Leitura oral do professor, seguida de questionamentos que favoreçam a imaginação, criatividade, raciocínio e expansão do vocabulário e entrosamento com a língua oral e escrita.

Inicialmente será organizado um espaço virtual, onde faremos uso do leitor digital, em um segundo momento dialogamos sobre o texto lido incentivando os alunos sobre o tema. Após faremos uma roda de conversa sobre o assunto, debatendo sobre as curiosidades do período Cretáceo, dos crocodilianos e da adaptação dos mesmos. Dessa forma, iremos incentivar os alunos a compartilhar a percepção acerca do texto. Para finalizar, os alunos irão assistir a um vídeo sobre a natureza destes animais, a fim de aprimorar seus conhecimentos sobre as espécies dos crocodilos, jacarés, aligadores e gaviais.

Recursos e Materiais:

A ferramenta utilizada nesta aula é a leitura, análise e interpretação do texto “Crocodilos brasileiros da era dos dinossauros”. Esta abordagem prática é fundamentada nos princípios do DUA, que reconhece a necessidade de personalização e flexibilidade no processo educativo para atender à diversidade de estilos de aprendizagem presentes na sala de aula.

Texto “Crocodilos brasileiros da era dos dinossauros”

CROCODILOS, JACARÉS, ALIGATORES E GAVIAIS não são exatamente o grupo mais diversificado de vertebrados atuais. É verdade que ainda existem 23 espécies desses animais, espalhadas por todos os continentes, com exceção da Antártida, mas um observador casual provavelmente não erraria muito se afirmasse que quem viu uma delas conheceu todas. Afinal, esses animais são, sem exceção, adaptados à vida semiaquática, ganhando seu sustento como predadores de emboscada. Os fósseis, no entanto, mostram que esse estilo de vida não tem nada de inevitável para esse grupo de animais. No passado remoto, os crocodilianos, como são conhecidos coletivamente, podiam ocupar nichos ecológicos quase inimagináveis para quem vê as formas modernas do grupo no Pantanal, no Brasil, ou nos grandes rios africanos.

Esqueletos encontrados em camadas de rocha nos estados de São Paulo e Minas Gerais estão ajudando a contar essa história surpreendente. Em alguns casos, vários indivíduos da mesma espécie foram preservados, praticamente intactos.

O quadro pintado por esses restos deixa claro que muitos eram caçadores terrestres, corredores de patas esguias e eretas – mais próximos

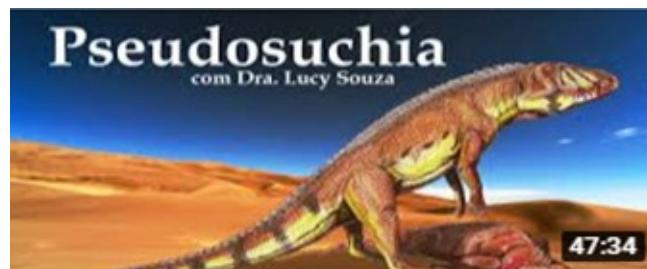
de um lobo-guará que de um jacaré moderno, por assim dizer. Outros, de porte mais modesto, teriam se adaptado ao consumo de insetos e até plantas, enquanto os que hoje nos pareceriam mais estranhos ostentavam uma armadura de placas semelhante à de um tatu. E todos tinham suas garras firmemente plantadas em terra firme, no imenso semideserto que cobria o interior do Brasil no período Cretáceo, há mais de 65 milhões de anos, antes da extinção em massa que eliminou os dinossauros.

Fonte: https://www.researchgate.net/publication/236163142_Crocodilos_Brasileiros_da_Era_dos_Dinossauros

O texto pode ser utilizado de forma impressa ou de forma eletrônica.

- [Vídeo “PSEUDOSUCHIA E A EVOLUÇÃO DOS CROCODILIANOS!”](#) [\(link externo\)](#)

Figura 1 - Print do vídeo



Fonte: <http://www.youtube.com/@queromingau>

Print de tela do youtube com o desenho de um Pseudossúquio. Um animal quadrúpede de corpo longo e escamoso. Ele está sobre uma presa e ao fundo, céu claro. No alto, está escrito: Pseudosuchia com Dra Lucy Souza. Fim da audiodescrição.

[Transcrição do vídeo \(link externo\)](#)

- **POR QUÊ:** Vídeo de curiosidades sobre a evolução dos crocodilianos para complementar o texto.
- **O QUÊ:** Vídeo explicativo sobre a adaptação dos crocodilos e jacarés através das eras geológicas.
- **COMO:** Abrir o link, assistir ao vídeo e debater, se necessário acessar a transcrição acessível.

Avaliação:

A avaliação será qualitativa, norteada de acordo com os princípios do DUA, diagnóstica e mediadora, avaliando a participação, interesse e engajamento dos alunos durante a realização das atividades de forma que

contemple todos os tipos de educandos, possibilitando uma aprendizagem inclusiva e possível a todos, diante de suas especificidades e necessidades possibilitando a todos o acesso ao conhecimento.

Resultados esperados:

Reconhecer que os alunos são diferentes e apresentam modos diferentes de aprender um conteúdo, cada um com suas peculiaridades, fortalecendo assim o processo de mudança significativa no sistema educacional, almejando uma educação inclusiva, através da utilização de REA digital e acessível na perspectiva do DUA.

Cronograma:

Serão dois períodos de 50min, ou seja 2h/a.

Considerações Finais:

Enquanto educadores, devemos investir em práticas educativas inclusivas e através do DUA poderemos prever espaços, meios de comunicação, tecnologias e serviços que sejam concebidos de modo a garantir sua utilização pelo maior número de pessoas possível, independentemente de suas características. Tornando a educação igualitária, motivadora, aprazível e flexível promovendo a participação, o interesse e o engajamento na realização das atividades pedagógicas.

Referencial teórico:

REA. Recursos Educacionais Abertos REA - Sugestões de Atividades. Disponível em:<<https://sites.google.com/view/rea-ensino-fundamental/sugest%C3%B5es-de-atividades?authuser=2>>Acesso em: 24 jan. 2024.

PSEUDOSUCHIA E A EVOLUÇÃO DOS CROCODILIANOS!! Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=RVskLR7Qowg>>.Acesso em: 24 jan. 2024.



Interpretação e Análise do tema “Crocodilos da era dos dinossauros” © 2024 por Deine Rosa Machado está licenciado sob CC BY 4.0. Para visualizar uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Gênero Textual

- Campanha

Publicitária

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos finais)
- Disciplina: Língua Portuguesa
- Conteúdo: Tipos de gênero textual
- Professora: Angela Collazzo

Metas de aprendizagem:

Entender como utilizar os vários gêneros textuais em campanha publicitária

Compreender como os tipos de textos orais e escritos são utilizados em recursos multimídias, apresentações de slides, imagens, animações e vídeos.

Envolver os alunos numa campanha publicitária na escola utilizando o cartaz, anúncios e propaganda como gênero textual.

Metodologia/Métodos:

Todos os alunos do nono ano serão levados para assistir a aula sobre os gêneros textuais na sala de vídeo da escola.

A aula será uma apresentação online sendo pausada quando necessário para perguntas, dúvidas, contribuições e envolvimento com o aprendizado.

Após o término do vídeo e o relato dos alunos realizaremos pesquisas na internet buscando imagens e propagandas utilizadas para um consumo sadio.

Recursos e Materiais:

[Vídeo de Língua Portuguesa aula 21 - Campanha Publicitária \(link externo\)](#)

Figura 1 - Print Vídeo Gênero Textual



[Fonte: TV Educa Ipojuca](#)

Print de tela do vídeo: L Portuguesa - Gênero Textual Campanha Publicitária - 9º ano - Aula nº 021. Por toda a tela o desenho de um céu azul com nuvens. Em cada nuvem, uma pilha de livros. No centro, um planeta com prédios, árvores e escrito EDUCA IPOJUCA. Abaixo, uma rua com um ônibus escolar. Fim da audiodescrição.

[Transcrição do vídeo \(link externo\)](#)

Recurso 1

Pesquisando na internet encontrei o vídeo da TV Ipojuca sobre a campanha publicitária. Achei muito interessante a aula da professora Roseana demonstrando a forma como a propaganda aparece na sociedade.

- **POR QUÊ:** A professora utilizou uma explicação clara, disponibilizando vários recursos para o entendimento do que são os gêneros textuais que compõe uma campanha publicitária.
- **O QUÊ:** O vídeo é um recurso bem didático que facilita a aprendizagem de todos os alunos e desenvolve o conteúdo de forma acessível com imagens que motivam e despertam o interesse pela apresentação. [Vídeo de Língua Portuguesa aula 21 - Campanha Publicitária \(link externo\)](#)
- **COMO:** O vídeo possibilita o envolvimento dos alunos através do acesso da transcrição, da legenda, do áudio, em libras e pode ser reutilizado por outros professores que estejam trabalhando com esse tema. Tem a possibilidade de ser pausado, revisto e explicado novamente para o melhor entendimento dos alunos.

Avaliação

Os alunos serão avaliados pela participação e desempenho nas atividades através da observação das apresentações orais, da escrita dos gêneros textuais e das argumentações no grupo. Serão filmadas as apresentações, e valorizada a organização da pesquisa, respeitando o tempo e o estilo de aprendizagem da cada um. A partir da apresentação do vídeo os alunos irão escrever, falar e desenhar da forma que acharem melhor para exemplificar o que é uma propaganda. Serão disponibilizados materiais e recursos para serem utilizados na expressão de cada um.

Observem as imagens que aparecem na apresentação do vídeo e responda:

- O que acrescentaria nas imagens?
- O que mudaria na apresentação da professora?
- Considera importante esse gênero textual?
- Sobre que tema gostaria de criar uma campanha publicitária?

Resultados esperados:

Considerando o empenho dos alunos, espera-se que pesquisem mais sobre o assunto e que se motivem para realizarmos uma campanha publicitária na escola.

Cronograma:

As atividades estão previstas para os períodos de língua portuguesa durante uma semana.

Considerações Finais:

A possibilidade de ampliar o conhecimento nos faz refletir na maneira que cada um aprende. Quantas barreiras temos que derrubar para tornar um planejamento acessível e nos desafiar como educadores para proporcionar diversas formas de despertar o interesse e o engajamento de todos os alunos. O DUA enfatiza a diversidade de estratégias para a participação de todos, reduzindo barreiras e ampliando o acesso ao conhecimento.

Referencial teórico:

SANTAROSA, Lucila Maria; CONFORTO, Debora; PASSERINO, Liliana Maria; ESTABEL, Lizandra; CARNEIRO, Mara Lucia; GELLER, Marlise; Tecnologias digitais acessíveis. Porto Alegre: JSM Comunicação, 2010.

FIOCRUZ. Recursos Educacionais Abertos: Guia completo. Campus virtual, 2019. Disponível em: <<https://campusvirtual.fiocruz.br/portal/guiarea/OpenEducation.html>>. Acesso em: 29 jan. 2024.



Gênero Textual - Campanha Publicitária está licenciado sob [CC BY-NC-SA 4.0](#) © 2024 por [Angela Collazzo](#)

Os mil cabelos de Ritinha - conhecendo e valorizando a cultura afro através dos cabelos

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos finais)
- Disciplina: Português- turma 6º ano
- Conteúdo: Consciência Negra
- Professora: Juliana Trindade Silveira

Metas de aprendizagem:

- Estimular a criatividade através da realização de penteados
- Conhecer novo gênero textual- prosa poética
- Estimular leitura de imagem e sequência narrativa
- Valorizar e conhecer a cultura Afro, bem como seus penteados como forma de expressão
- Coordenação motora

Metodologia/ Métodos:

No primeiro momento, apresentação da história através do vídeo, o mesmo também terá transcrição.

No segundo momento roda de conversa sobre a história onde cada estudante participará de forma que achar melhor (escrita, ou oral).

No terceiro momento, reprodução dos penteados de Ritinha com a ajuda da professora, cada estudante que quiser participar um será o modelo e outro será o cabeleireiro, usando como referência as imagens do texto (impressas e também em word para quem usa leitor de tela)

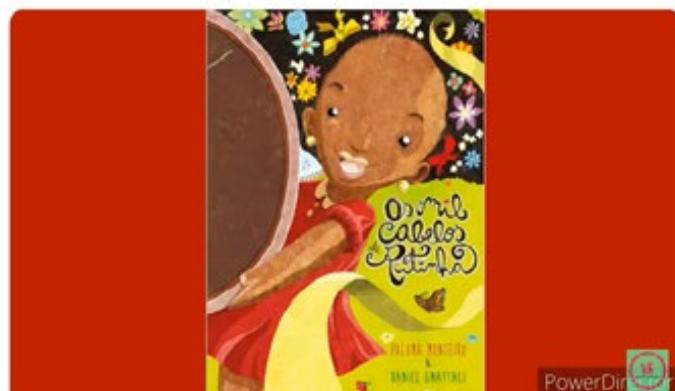
Recursos e Materiais:

Os recursos utilizados nesta aula foram: vídeo da história para apresentação, questionamentos referentes à história serão projetados no aparelho de televisão digitadas no word, após cada estudante participará da atividade (roda de conversa) da forma que escolher (áudio, imagem, escrita, etc.), realização de penteados nos colegas.

Recurso 1: vídeo de apresentação contendo a história tema e objeto de estudo desta aula.

- **POR QUÊ:** como forma mais atrativa de chamar a atenção dos estudantes.
- **O QUÊ:** [vídeo de apresentação da história- Os mil cabelos de Ritinha](#) (link externo)

Figura 1: Print do vídeo com a história.



Fonte: [Canal : Brincando e aprendendo \(link externo\).](#)

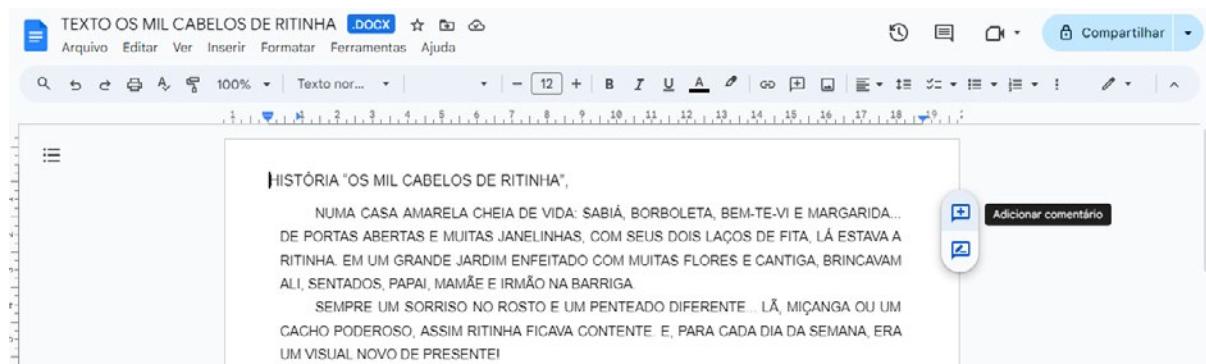
Desenho de uma menina negra, ela usa vestido vermelho e os cabelos negros cheios de flores coloridas. Sobre um fundo amarelo, o título: Os mil cabelos de Ritinha. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** abrir o link no computador que estará conectado na televisão e assim toda turma poderá assistir.

Recurso 2: roda de conversa

- **POR QUÊ:** para que todos possam interagir de forma descontraída e expressar seus pensamentos e ideias referentes ao tema proposto na aula.
- **O QUÊ:** resumo e questionamentos da história em documento de word, compartilhado na tela da televisão e impresso.

Figura 2: Print da transcrição da História em documento de word.



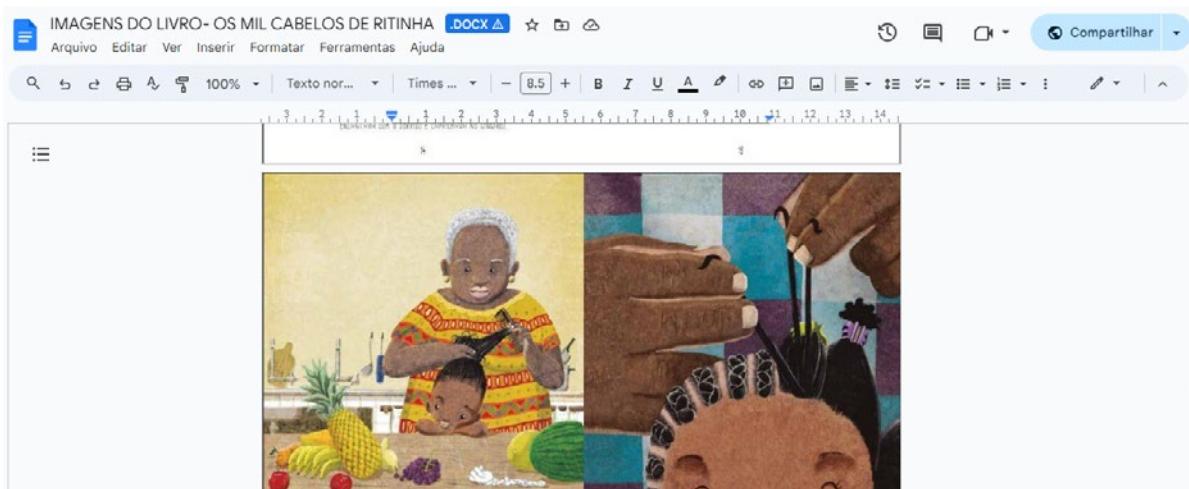
Print de um documento de word com o texto: "História "Os mil cabelos de Ritinha". Numa casa amarela cheia de vida: sabiá, borboleta, bem-te-vi e margarida... de portas abertas e muitas janelinhas, com seus dois laços de fita, lá estava Ritinha, um grande jardim enfeitado com muitas flores e cantigas, brincavam ali, sentados, papai, mamãe e irmão na barriga. Sempre um sorriso no rosto e um penteado diferente. Lá, miçanga ou um cacho poderoso, assim Ritinha ficava contente e para cada dia da semana, era um visual novo de presente!". Fim da audiodescrição.

- **COMO:** abrir o link no computador que estará conectado na televisão e assim toda turma poderá visualizar.

Recurso 3: Penteados

- **POR QUÊ:** para trazer uma atividade prática onde cada estudante poderá com a ajuda da professora realizar os penteados conforme a imagem escolhida.
- **O QUÊ:** [imagens dos penteados de Ritinha impressas e no word passadas pela televisão através do computador, bem como vídeos explicativos dos penteados \(link externo\).](#)

Figura 3: Print do documento de word



Fonte: [a autora \(link externo\)](#)

print de um documento de word com o título: Imagens do livro - Os mil cabelos de Ritinha. Sobre a página branca, dois desenhos. O desenho da esquerda em ritinha sentada diante de uma mesa com frutas. Logo atrás, uma senhora negra de cabelos brancos pentea os cabelos da menina. O desenho da direita, mostra os dedos da senhora negra trançando os cabelos da menina. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** abrir o link no computador que estará conectado na televisão e assim toda turma poderá visualizar e dispor as imagens impressas para que cada dupla escolha as suas e assim realizar os penteados o mais parecido possível, será compartilhado vídeos explicativos dos penteados para estudantes que usam leitor de tela.

Avaliação:

Atividade 1 – Roda de conversa

Vamos refletir e dialogar sobre as seguintes questões, as mesmas estão disponíveis junto com a transcrição do texto:

- 1. O QUE MAIS LHE CHAMOU ATENÇÃO NA HISTÓRIA?
- 2. NA SUA OPINIÃO O CABELO É UMA FORMA DE EXPRESSÃO? EXPLIQUE.
- 3. VOCÊ GOSTA DO SEU CABELO? PORQUÊ?

As respostas serão verbalizadas pelos estudantes, também será disponibilizado na forma impressa e enviado para dispositivo caso algum estudante use o leitor de tela.

Será avaliada a participação e o entendimento das questões levantadas pela professora.

Atividade 2 – realização dos penteados

Cada criança vai escolher um colega para formar uma dupla, após vai escolher uma figura do livro que contem os penteados, ao todo serão disponibilizados 7 penteados, um estudante será o cabelereiro e o outro será o modelo.

Com suas duplas formadas e de posse das imagens podem começar a reproduzir os penteados o mais parecido possível, a professora poderá ajudar na finalização caso haja necessidade.

[As imagens serão disponibilizadas impressas, e reproduzidas na televisão, e enviadas para alunos que necessitem de leitor de tela, \(link externo\).](#)

Será avaliada a participação das duplas, o diálogo, como tomam as decisões em conjunto, as semelhanças dos penteados e o mais próximo da imagem disponibilizada.

Resultados esperados:

Espera-se que os estudantes venham a respeitar as diferenças, desenvolvam um bom trabalho em conjunto, dialogando com sua dupla, e valorize os cabelos como uma forma de expressão.

Cronograma:

Aula para ser desenvolvida no mês de novembro, mês que se comemora a Consciência Negra.

Considerações Finais:

Por meio da literatura os estudantes viajam para outros mundos, bem como se reconhecem muitas vezes nos contos e histórias além de valorizar e reconhecer o valor do outro. Sentem e se expressam como os personagens.

A construção da imagem da personagem principal do texto cuja temática é voltada para seus cabelos, é um tema bem relevante tanto para crianças quanto adolescentes, e pode ser abordada a partir da leitura de um livro, o que pode ser ponto de partida para mostrar a diversidade da cultura negra e afrodescendente.

Produzir recursos de acesso livre foi um desafio, porém muito satisfatório, pois garantir o acesso de todos é nosso dever como professor.

Referencial teórico:

EDUCAÇÃO ABERTA. Recursos Educacionais Abertos (REA): Um caderno para professores. Campinas, 2013. Disponível em: <http://educacaoaberta.org/cadernorea>. Acesso em: 03 out. 2023.

FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO: Recursos Educacionais Abertos (REA) digitais. Bagé: [s. n.], n. 4, 2023. Silvia Janaina De Oliveira Pimentel

FIOCRUZ. Recursos Educacionais Abertos: Guia completo. Campus virtual, 2019. Disponível em: <<https://campusvirtual.fiocruz.br/portal/guiarea/OpenEducation.html>>. Acesso em 04 Out. de 2023.



Este trabalho está licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0. Para visualizar uma cópia desta licença, visite : <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pt> ©2024 por Juliana Trindade Silveira

Atividade de Língua Inglesa - Revisão - My First Vocabulary

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos finais)
- Disciplina: Língua Inglesa
- Conteúdo: Vocabulário em Língua Inglesa: Food, Animal, Member of Family and Fruit.
- Professora: Bárbara Chaves Nascimento

Metas de aprendizagem:

- Agrupar os vocabulários por categorias;
- Deduzir, através de diferentes cores do cartão, as respectivas categorias;
- Conhecer a pronúncia das palavras;

Metodologia/ Métodos:

No primeiro momento, vamos partir da realidade dos alunos do 6º ano do ensino fundamental dos Anos Finais. Após o conhecimento dos vocabulários aprendidos nas aulas de Língua Inglesa seguindo a Base Nacional Curricular, os alunos terão aprendido vocabulário pertinentes as seguintes categorias: Food, Animal, Member of Family, and Fruit. A ideia é revisar esse conhecimento usando um quadro com as palavras das categorias anteriormente citadas.

As palavras serão embaralhadas e o aluno terá que categorizá-las segundo o que aprendeu. Nesse momento o (a) professor(a) fala as palavras

para que o aluno tenha condição de entender e melhorar a pronúncia. O aluno clica no cartão e arrasta para a categoria que ele considera correta.

A atividade poderá ser feita em grupo para melhorar a interação entre os colegas, ou poderá ser realizada de forma individual.

Após a finalização, o (a) professor (a) corrige a atividade e faz uma nova explicação sobre o cartão que foi colocado de forma equivocada.

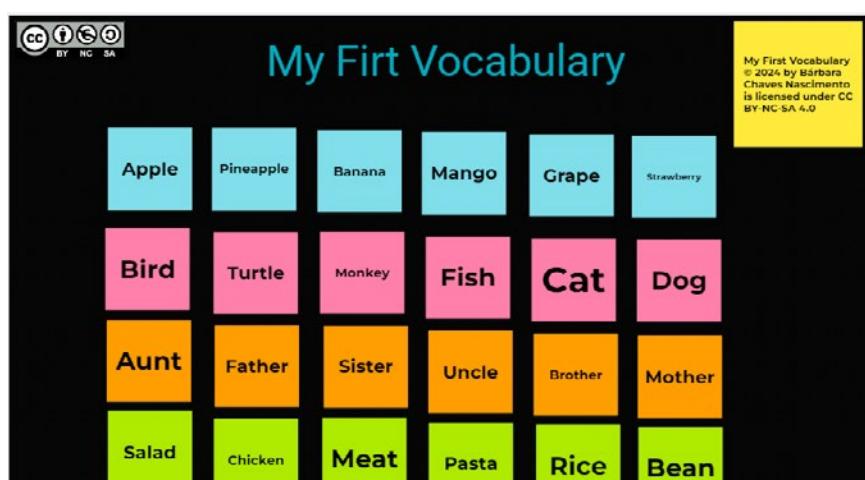
Recursos e Materiais:

Os recursos desenvolvidos abordam de forma diferente os assuntos já trabalhados em sala de aula.

Recurso

- **POR QUÊ:** O quadro no Jamboard foi realizado para facilitar a organização do aluno. Além de aprender a segregar categorias, proporciona o aprendizado em termos de organização do assunto..
- **O QUÊ:** [Quadro de Palavras - \(link externo\)](#)

Figura 1 - Quadro de Palavras 1

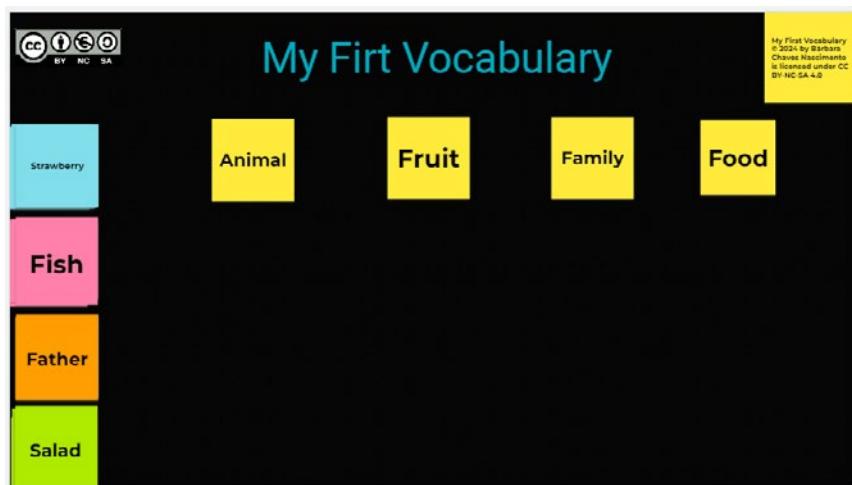


The image shows a 4x6 grid titled 'My First Vocabulary' on a black background. The grid is color-coded in a repeating pattern: blue, pink, orange, and green. The first row (blue) contains the words: Apple, Pineapple, Banana, Mango, Grape, and Strawberry. The second row (pink) contains: Bird, Turtle, Monkey, Fish, Cat, and Dog. The third row (orange) contains: Aunt, Father, Sister, Uncle, Brother, and Mother. The fourth row (green) contains: Salad, Chicken, Meat, Pasta, Rice, and Bean. The grid is framed by a thin black border. In the top left corner, there is a Creative Commons BY-NC-SA license logo. In the top right corner, there is a yellow box containing the text: 'My First Vocabulary © 2024 by Barbara Chaves Nascimento is licensed under CC BY-NC-SA 4.0'.

Fonte: Da autora

Quadro com fundo preto. No alto o título: My First Vocabulary. Logo abaixo, diversas palavras escritas em pequenos quadrados divididos em 4 linhas e 6 colunas. Na primeira linha, em cor azul, as palavras: Apple, Pineapple, Banana, Mango, Grape, Strawberry. Na segunda coluna em cor rosa, as palavras: Bird, Turtle, Monkey, Fish, Car, Dog. Na terceira linha em alaranjado, as palavras: Aunt, Father, Sister, Uncle, Brother, Mother. Na quarta linha em verde, as palavras: Salad, Chiken, Meat, PAsta, Rice, Bean. Fim da audiodescrição.

Figura 2 - Quadro de Palavras 2



Fonte: Da autora

Quadro com fundo preto. No alto o título: My First Vocabulary. Logo abaixo, uma linha com 4 quadrados amarelos com as palavras: Animal, Fruit, Family, Food. No canto esquerdo, uma coluna com 4 quadrados coloridos com as palavras. No quadrado azul está escrito: Strawberry. No quadrado rosa: Fish. No quadrado alaranjado: Father e no quadrado verde: Salad. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** O quadro pode ser resolvido em sala, projetado pelo responsável, pode ser feito no laboratório de informática, no celular ou no computador. Caso não haja meios digitais, poderá ser impresso, colocado no quadro na sala de aula e cada aluno pega uma palavra e coloca na respectiva categoria.

Resultados esperados:

Espera-se uma maior compreensão dos primeiros vocabulários simples da Língua Inglesa.

Cronograma:

A atividade poderá ser realizada em uma aula.

Considerações Finais:

Trabalhar vocabulários da Língua Inglesa de diversas formas possibilita novas cognições, traz novas possibilidades para desenvolvimento do aluno. Possibilitar que o indivíduo participe ativamente torna o aprendizado mais efetivo e dinâmico quebrando as barreiras de aprendizado principalmente quando se trata de Língua Estrangeira.

Referencial teórico:

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Versão final. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 30 dez. 2023.



Este trabalho está licenciado sob [CC BY-NC-SA 4.](#). Para visualizar uma cópia desta licença, visite <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.en> ©2024 por Bárbara Chaves Nascimento.

O Futuro “Will” em Inglês e LIBRAS

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos finais)
- Nome: Silvana Tobias Oliveira
- Disciplina: Língua Inglesa

Metas de aprendizagem:

(1) Compreensão do Futuro “Will”:

Os alunos deverão compreender o uso do futuro “will” em inglês, identificando corretamente suas aplicações em diferentes contextos.

(2) Expressão Oral em Inglês:

Desenvolver a capacidade de expressão oral em inglês, utilizando o futuro “will” de maneira correta e fluente em situações práticas.

(3) Comunicação em LIBRAS:

Integrar LIBRAS na comunicação, compreendendo e utilizando sinais relacionados ao conteúdo específico do futuro “will”.

(4) Adaptação a Diferentes Estilos de Aprendizagem:

Os alunos devem demonstrar a habilidade de escolher e utilizar diferentes materiais e abordagens de aprendizagem, adaptando-se aos seus estilos individuais.

(5) Colaboração e Comunicação em Duplas:

Promover a colaboração entre os alunos em atividades em duplas, incentivando a comunicação efetiva em ambos os idiomas (inglês e LIBRAS).

(6) Produção de Conteúdo Acessível:

Os estudantes devem criar um vídeo que seja acessível, incluindo transcrições textuais, legendas, descrição textual de imagens e, quando apropriado, interpretação em LIBRAS.

Metodologia/Métodos:

Aula 1: Introdução ao Tema e Estrutura do Futuro Simples em Inglês e Libras

Aula 1 (90 min)

- Objetivo: Introdução ao tema de viagem e revisão dos conceitos básicos do futuro simples em Inglês e Libras

Atividades:

- Apresentação Multissensorial: Apresentação de imagens, vídeos e objetos relacionados a viagens. Vídeos: "Flying to Brazil" de vlogs de viagem, como o vídeo Fun For Louis. Após a explicação da gramática, os alunos farão o exercício adaptado em inglês e Libras.
- Brainstorm em Grupos: Discussão sobre desejos de viagem usando o futuro simples. WILL na modalidade flashcards e oral e em Libras
- Atividade de Análise Gramatical: Identificação da estrutura do futuro simples e exemplos por meio de fichas de estrutura gramatical do futuro simples no site "[Toda Matéria](#)".

Aula 2: Método de Ensino:

Aprendizagem Ativa dos Estudantes (120 min)

- Atividade: Jogo de Tabuleiro "[Spindow](#)".
- Descrição: Os estudantes participarão ativamente de um jogo de tabuleiro temático, onde, ao avançar nas casas, serão desafiados a criar frases utilizando o futuro "will" em inglês. O jogo será conduzido em inglês e LIBRAS, promovendo a prática oral e gestual simultaneamente.

Aula 3: Método de Ensino 2- Estratégias Diversificadas de gameficação

Atividade: Estações de Aprendizagem (90 min.)

- Descrição: Estações serão montadas com diferentes materiais, como vídeos explicativos em LIBRAS, cartões com frases no futuro para traduzir, e atividades interativas sobre o Futuro Simples em inglês e online pelo [wordwall](#). Os alunos terão a liberdade de escolher as estações que melhor se adequam ao seu estilo de aprendizagem, garantindo uma abordagem diversificada.

4. Método de Ensino 3: Personalização para Necessidades Individuais (90 min).

Os alunos farão a produção de um vídeo em inglês e em Libras, simulando os detalhes de uma viagem para os países de Língua inglesa. Para a escolha do país, será feita separação por grupos e a escolha do país, com sua cultura local e dialetos utilizados.

Aula 5: Avaliação (120 min.)

Estratégias de avaliação incluirão avaliações formativas, diversificadas e feedback contínuo. Os critérios destacarão não apenas a correção gramatical, mas a capacidade dos alunos de se expressarem em inglês e LIBRAS, promovendo uma avaliação abrangente de suas habilidades.

Recursos e Materiais

Recurso 1 : Vídeo relacionado a viagens. Vídeo: “[Flying to Brazil](#)” For Fun Louis

- **POR QUÊ:** como forma mais atrativa de contextualizar o conteúdo com a realidade virtual e de vida dos estudantes
- **O QUÊ:** [vídeo de viagem Flying to Brazil](#)- For Fun Louis ([FLYING TO BRAZIL](#))

Figura 1: Print do vídeo de viagem



Fonte: [Canal : For fun Louis \(https://www.youtube.com/watch?v=cLERFsXS2_s\)](https://www.youtube.com/watch?v=cLERFsXS2_s)

Print de tela de um vídeo com fundo em tons de verde e amarelo e escrito em branco: Fund for Louis.
Fim da audiodescrição.

- **COMO:** o vídeo será baixado no pendrive e colocado em um projetor para os alunos assistirem.

Recurso 2: roda de conversa

- **POR QUÊ:** Trazer a discussão sobre sonhos e planos e compreender as diferentes formas de planejamento de uma viagem usando o tópico gramatical do futuro
- **O QUÊ:** (<https://www.todamateria.com.br/simple-future/>)

Figura 2: Print do conteúdo grammatical Future Simple

toda matéria

BIOLOGIA FILOSOFIA FÍSICA GEOGRAFIA HISTÓRIA LÍNGUA PORTUGUESA LITERATURA

uma promessa, um aviso, um convite ou uma oferta.

Em português, esse tempo verbal corresponde ao **Futuro do Presente do Modo Indicativo**.

Na formação dos tempos futuros em inglês é comum utilizarmos os verbos modais auxiliares *will* e *shall* e a estrutura *going to*.

Futuro com *will*

Geralmente, usamos o *will* para indicar uma ideia de futuro que pode expressar **incerteza** ou ser decidida no momento da fala.

Regras de formação e exemplos

Fonte: MUNIZ, Carla. Toda Matéria, [\(https://www.todamateria.com.br/simple-future/\)](https://www.todamateria.com.br/simple-future/)

Quadrado branco com uma faixa roxa na parte superior e as informações: Toda Matéria. Biologia, Filosofia, Física, Geografia, História, Língua Portuguesa, Literatura. Na parte inferior, na parte branca do quadro, as informações: Em português, esse tempo verbal corresponde ao Futuro do Presente do Modo Indicativo. Na formação dos tempos futuros em inglês é comum utilizarmos modais auxiliares *will* e *shall* e a estrutura *going to*. Futuro com *will*. Geralmente, usamos o *will* para indicar uma ideia de futuro que pode expressar incerteza ou ser decidida no momento da fala. Regras de formação e exemplos. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** abrir o link no computador que estará conectado na televisão e assim toda turma poderá visualizar.

Recurso 3: Jogo Spindow

- **POR QUÊ:** para trazer uma atividade lúdica onde cada estudante irá aprender sobre a estrutura grammatical com jogo de tabuleiro.
- **O QUÊ:** Jogo de tabuleiro Spindow para internacionalização do conteúdo sobre Futuro Will, em que os alunos serão divididos em grupos e eles deverão trabalhar as combinações sintáticas do tópico grammatical que estará sinalizado por cor (pronome, verbo, auxiliar, complemento).

Figura 3: Print do jogo no site



Fonte: Spindow(<https://spindow.com.br/o-tabuleiro-spindow/>)

Jogo de tabuleiro redondo em madeira clara. São cinco linhas circulares e cada uma tem figurinhas coloridas. À esquerda, um par de mãos de pele clara seguram algumas fichas coloridas. À direita, uma mão de pele clara coloca uma carta amarela sobre o tabuleiro. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** a professora levará o jogo à sala e dividirá a sala em grupos.

Recurso 4: Atividade impressa adaptada em Libras e produção de vídeo

- **POR QUÊ:** Os alunos poderão trabalhar o conteúdo de maneira contextualizada
- **O QUÊ:** Os alunos colocarão o conteúdo estudado sobre futuro simulando uma viagem em inglês/Libras por meio de uma produção de vídeo.

Figura 4: Print da atividade adaptada em Libras sobre Futuro Will

ENGLISH (ENGLISH) - 8º ANO

Future simple

Future simple



PARA FALAR DE:

- PROMESSAS NO FUTURO;
- AÇÕES QUE NÃO TEM CERTEZA QUE VAI ACONTECER;
- ALGO QUE VAI FAZER FUTURO PRÓXIMO.

ESTRUTURA FORMA AFIRMATIVA:

SUJEITO + WILL + VERBO + COMPLEMENTO (ADVÉRBIO DE TEMPO).



EXEMPLO: WE WILL HAVE RAIN TOMORROW.

SUJEITO - WILL - VERBO - ADVÉRBIO DE TEMPO

Fonte: Autora ([Atividade- Future Will em Libras](#))

Print de tela com uma atividade. Sobre fundo branco, as informações escritas em preto: English (English) - 8º ano. Future Simple. Para falar de: - promessas no futuro; - ações que não tem certeza que vai acontecer; - algo que vai fazer no futuro próximo; Estrutura forma afirmativa: sujeito + will + verbo + complemento (Advérbio de tempo). Abaixo, a fotografia de uma mulher sinalizando “sujeito” em Libras + will + fotografia de um homem sinalizando “verbo” em Libras + complemento. Exemplo: we will have rain tomorrow. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** Os alunos terão acesso ao material impresso e a professora dará instruções sobre a produção do vídeo.

Resultados Esperados:

Espera-se que os alunos desenvolvam uma compreensão sólida do uso do futuro “will” em inglês e aumentem suas habilidades de comunicação em LIBRAS e em INGLÊS. Além disso, a abordagem inclusiva visa promover um ambiente de aprendizagem equitativo e estimulante.

Cronograma:

Aula 1 (90 min): Introdução ao Futuro “Will” em Inglês e LIBRAS.

Aula 2 (120 min): Jogo de Tabuleiro “Spindow”.

Aula 3 (90 min): Estações de Aprendizagem.

Aula 4 (90 min): Produção de Vídeo em Grupos.

Aula 5 (120 min): Avaliação e Feedback.

Considerações Finais:

Este planejamento destaca a importância de REA digitais acessíveis na promoção de uma educação inclusiva. O uso de LIBRAS e estratégias do DUA amplia as possibilidades de aprendizagem para todos os alunos, independentemente de suas habilidades e estilos individuais.

Referencial Teórico:

PEREIRA, A. (2023). "Desenho Universal para a Aprendizagem na Prática: Estratégias Flexíveis para Todos os Estudantes." Editora Educação Inclusiva.

Licença da atividade: [Atividade- Future Will em Libras](#) by Silvana Tobias Oliveira is marked with [CC0 1.0](#)

Licença do planejamento: [Planejamento de Inglês na perspectiva DUA](#) by [Silvana Tobias Oliveira](#) is marked with [CC0 1.0](#)

Cosas de mi semana - hablando de mi rutina

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos finais)
- Disciplina: Espanhol
- Conteúdo: Advérbios de tempo
- Professor: Caroline Vargas

Metas de aprendizagem:

- Conhecer os advérbios de tempo em espanhol;
- Identificar o uso dos advérbios de tempo para falar/sinalizar sobre rotinas diárias através de áudios, vídeos e textos com imagens;
- Aprender como contar suas rotinas diárias em espanhol.

Metodologia/ Métodos:

Os estudantes irão conhecer os advérbios de tempo em espanhol por meio de slides e vídeo apresentados pela professora.

Através de vídeo acessível, os alunos irão identificar o uso dos advérbios de tempo, para compreenderem estes advérbios e posteriormente, realizar a atividade final.

Será proposto aos estudantes uma atividade final que poderá ser realizada por meio de vídeo, áudio ou cartaz, contando suas rotinas semanais.

Recursos e Materiais:

Recurso 1:

Nome do recurso: Cosas de mi semana- hablando de mi rutina

Figura 1 – Print do recurso



Fonte: Autora (2024)

Quadro com fundo amarelo claro e o título em azul: Coisas de mi semana - hablando de mi rutina. No canto inferior direito, o desenho de um relógio cercado de desenho de pessoas em situações do dia a dia. Fim da audiodescrição.

- **POR QUÊ:** Para apresentar aos alunos o conteúdo proposto e gerar discussão sobre a temática da aula.
- **O QUÊ:** Slide do conteúdo
- **COMO:** Ao clicar no link é possível visualizar os slides da aula.

Recurso 2:

Nome do recurso: Cosas de mi semana

Figura 2 - Print do recurso 2



Fonte: Autora (2024)

Print de tela de uma rede social do perfil @carolinevargas991 - Cosas de mi semana. No centro do print o desenho em tom claro da porta de uma casa e escrito: Cosas de mi semana. Fim da audiodescrição.

- **POR QUÊ:** Para apresentar aos alunos o conteúdo proposto em uso, para falar sobre rotinas diárias e semanais em espanhol.
- **O QUÊ:** [Vídeo- Cosas de mi semana \(link externo\)](#)
- **COMO:** Ao clicar no link é possível assistir aos vídeo.

Avaliação:

- Avaliação do desempenho dos alunos em sala de aula, por meio das discussões sobre o tema e conteúdo;
- Avaliação do desempenho dos alunos por meio da apresentação dos cartazes/áudios ou vídeos sobre rotina semanal;

Resultados esperados:

Que os alunos aprendam a falar/sinalizar sobre suas rotinas semanais usando os advérbios de tempo em espanhol.

Cronograma:

A atividade será realizada em duas horas/aula do primeiro trimestre de 2024.

Considerações Finais:

A importância do DUA se dá a partir da valorização da diversidade e singularidade de cada aluno, ou seja, ao se pensar em estratégias de ensino/aprendizagem pensando em todos os alunos.

Referencial teórico:

FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO: RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS (REA) DIGITAIS. Bagé. [Schmitz, Daniele], n. 6, 2023.



Este trabalho está licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0. Para visualizar uma cópia desta licença, visite <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode> 2024, por Caroline Vargas.

As cédulas que usamos

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos finais)
- Disciplina: Matemática
- Conteúdo: Cédulas do Sistema Monetário Brasileiro
- Professora: Dilcelene Quintanilha de Resende Cordeiro

Metas de aprendizagem:

- Conhecer as cédulas em uso no Brasil.
- Reconhecer o valor de cada cédula, distinguindo-as entre si.
- Realizar trocas entre cédulas em função de seus valores.

Metodologia/ Métodos:

Considerando as pesquisas realizadas por Vygotsky que deram evidência ao “papel da atividade da criança na evolução de seus processos mentais” (2008, p. 27) foi construída uma sequência didática em que os procedimentos metodológicos e as atividades escolhidas oportunizam o protagonismo da criança desde o levantamento de seus conhecimentos prévios, bem como no diálogo entre seus saberes e o conhecimento histórica e cientificamente reconhecidos e na sistematização das aprendizagens tecidas na interação com seus pares e com os professores.

No primeiro momento, as crianças receberão um saquinho com réplicas de cédulas do Real. Cada criança vai escolher uma nota que conhece e sabe o valor para apresentá-la à turma.

No segundo momento, a professora apresentará um cartaz com as cédulas em uso no Brasil e a escrita do seu valor, detalhando suas características (cores, tamanhos, animais que estampam,...)

No terceiro momento, os estudantes terão que registrar, em uma ficha, a quantidade de cédulas de cada valor que receberam no saquinho (quantas de notas de R\$5,00, quantas de R\$10,00, ...). Enquanto manipulam, vão dialogar sobre as características das cédulas (tamanhos, cores, animais que estampam)

No quarto momento, cada criança receberá o desafio de pesquisar sobre um dos animais que estampam as cédulas e registrar os achados no caderno, usando escrita, recorte e colagem e/ou desenho, para compartilhar com a turma. A criança fará o sorteio do animal a ser pesquisado e, para orientar a pesquisa, que será realizada com ajuda da família, as crianças receberão um card com detalhes a serem pesquisados sobre o animal sorteado (nome, hábitos alimentares, habitat, entre outros).

No quinto momento, as crianças serão organizadas em trio para preparam cartazes com as informações e ilustrações mais relevantes da pesquisa feita sobre os animais que estampam as cédulas. Cada trio reunirá crianças que pesquisaram o mesmo animal. Os cartazes serão apresentados à turma pelos grupos e afixados no mural da sala de aula.

No sexto momento, será feita uma simulação de mercadinho: as crianças serão convidadas a pensar no preço de alguns produtos (pequenas prendas disponibilizadas pela professora - carrinho, pião, bolsinha, bolinha de sabão, ...) e vão elaborar a etiqueta de identificação do produto com preço para exposição na prateleira do mercadinho. Depois de organizados os preços e produtos, as crianças vão planejar suas compras: olharão as prateleiras e anotarão no caderno até três itens que desejam comprar e seus preços, para calcular o valor total da compra. Pensando no valor calculado, as crianças usarão as cédulas que receberam na primeira aula para fazer suas compras. Uma criança será escolhida como caixa e será responsável por dar o troco, se necessário. Haverá alternância da criança responsável pela caixa.

No sétimo momento, as crianças vão responder aos desafios do jogo FATO ou FAKE. As crianças vão analisar algumas afirmações feitas pela professora sobre atividade simulada do mercadinho envolvendo conhecimento sobre o sistema monetário brasileiro, trocas de cédulas e troco. Para apoiar a reflexão das crianças, serão apresentadas junto com as afirmações algumas fotos.

Recursos e Materiais:

A variedade dos recursos que integra a sequência de atividades visa ampliar as possibilidades de aprendizagem das crianças, uma vez que oportunizam múltiplas formas de acesso ao conteúdo em foco, além de diferentes formas de interação entre os estudantes, o professor e o objeto de estudo.

Ao todo, são nove os recursos propostos na sequência (1 - saquinho com réplica das cédulas do Real; 2- cartaz com as notas e seus respectivos valores; 3 - ficha para registrar da quantidade de cédulas recebida; 4 - card com detalhes a serem pesquisados sobre o animal sorteado; 5 – cartaz produzido pelos estudantes com o resultado da pesquisa; 6 – Kit para simulação do mercadinho, contendo prateleira para exposição dos produtos do mercadinho, pequenas prendas a serem “vendidas no mercadinho”, papel para confecção da etiqueta de identificação e especificação de produtos, caixa registradora; 7- caderno para registro da lista de compras e cálculo dos gastos; 8 – Jogo FATO ou FAKE (composto por uma apresentação de powerpoint com afirmações e fotos, além do gabarito; dois cards para cada criança, um com a palavra FAKE em vermelho e o outro com a palavra FATO, em verde). Abaixo, detalharemos apenas um deles: o jogo FATO ou FAKE.

Recurso

- **POR QUÊ:** O jogo foi pensado para que as crianças mobilizem seus conhecimentos para analisarem afirmações referentes ao tema de estudo, considerando a vivência de simulação do mercadinho. Além de ser um momento de consolidação das aprendizagens, serve também de instrumento de avaliação para que o professor perceba quais crianças conseguem responder assertivamente aos desafios do jogo.
- **O QUÊ:** [Jogo FATO ou FAKE \(link externo\)](#)

Figura 1 Slide inicial do jogo FATO ou FAKE



Fonte: Foto da Autora

Quadro com fundo preto e um círculo branco escrito: FATO OU FAKE. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** Para participar do jogo, cada criança receberá dois cards, um com a palavra FAKE em vermelho e outro com a palavra FATO em verde. A professora fará a apresentação das afirmações organizadas em powerpoint, lendo as frases e pedindo que as crianças observem as fotos, pois elas trazem informações importantes que ajudarão na análise

de cada afirmação. A professora dará um minuto para a turma pensar sobre a frase, após apresentá-la; em seguida, cada criança levantará o card que considera mais adequado, isto é, se considerar a afirmativa como verdadeira, a criança deve levantar o card FATO, se considerar falsa, deve exibir o card com a palavra FAKE. Se quiser, a professora pode pedir que algumas crianças justifiquem suas escolhas. Depois que todas as crianças levantarem seu card, a professora prosseguirá a apresentação mostrando o gabarito e poderá dialogar sobre o resultado obtido pelas crianças.

Avaliação:

A avaliação se dará de modo processual ao longo de toda a sequência didática, a fim de investigar como as crianças aprendem, o que já sabem, o que ainda não sabem e quais estratégias de ensino mais favorecem aprendizagens.

Assim, no primeiro momento da sequência, a professora deve registrar os conhecimentos prévios das crianças sobre as cédulas do real enquanto cada criança apresenta da sua forma, do modo como conseguir se expressar, ampliando as possibilidades de devolutiva da proposta. Este registro servirá para replanejar ou enriquecer as demais atividades.

No segundo momento, enquanto faz a apresentação do cartaz, a professora deve perceber a atenção e o nível de concentração dos estudantes, a fim de localizar possíveis demandas de um trabalho mais focado no desenvolvimento de tais habilidades mentais. Ao fim da atividade, é interessante que a professora anote suas impressões sobre a turma e de algum aluno em específico que lhe chamou a atenção.

A ficha preenchida pelas crianças no terceiro momento da sequência didática será um valioso instrumento de avaliação, pois reunirá informações sobre o reconhecimento das cédulas por meio de suas características, bem como sobre estratégias de contagem, permitindo que a professora analise quais crianças já desenvolveram estas habilidades e quais ainda precisam aprendê-las.

O resultado da pesquisa que se realizará no quarto momento ajudará a perceber se a criança encontra apoio familiar para o seu desenvolvimento e se houve foco no tema solicitado. Além disso, a criatividade poderá ser identificada na atividade por meio de ilustrações e outros elementos presentes no trabalho.

No quinto momento, será importante observar e registrar informações sobre os trios formados (são produtivos? conflituosos?), sobre as interações sociais estabelecidas (favorecem a circulação das informações? permitem

construções de conhecimentos mais sofisticados e complexos?). Estes registros vão favorecer a tomada de decisão em momentos posteriores.

Durante a simulação do mercadinho, sexto momento da sequência, a etiqueta de identificação e precificação será mais um instrumento de avaliação significativo, pois será possível perceber se a criança aprendeu a registrar valores monetários com algarismos, usando inclusive os símbolo do Real (R\$). Além disso, durante as atividades de compra e venda será possível acompanhar o processo de aprendizagem das crianças sobre as trocas entre cédulas em função de seus valores. Se for possível registrar por fotos e/ou vídeos para recuperar as cenas e falas das crianças, será ótimo.

No sétimo momento, o jogo será usado para que as crianças coloquem em jogo seus conhecimentos e revelem suas aprendizagens. O docente deve estar atento às respostas dadas pelas crianças, bem como as suas justificativas, registrando o que for mais importante resgatar posteriormente, ao planejar novas atividades.

Resultados esperados:

Considerando que o acesso às notas e moedas está cada vez mais reduzido, tendo em vista que a maioria das operações financeiras são virtuais, nota-se a pouca familiaridade das crianças com estes importantes elementos da cultura. Sendo assim, espera-se que as crianças aprendam a identificar e usar as cédulas e moedas do sistema monetário brasileiro.

Cronograma:

A sequência de atividades pode ser realizada ao longo de uma semana ou de uma quinzena, de acordo com o planejamento docente.

Considerações Finais:

Considerando os diferentes perfis de alunos que compõem as turmas, o planejamento na perspectiva do Desenho Universal da Aprendizagem (BRIZOLLA, 2023), inclusive com a acessibilidade de recursos educacionais abertos (SCHMITZ, 2024) é, sem dúvida, fundamental para garantir a aprendizagem de todas as crianças, porque propõe variadas formas de acesso ao conhecimento e múltiplos formatos para expor a construção do saber por parte do estudante, possibilitando, de fato, a educação inclusiva.

Referencial teórico:

BRIZOLLA, Francéli. Concepções de deficiência e introdução aos princípios do DUA (fascículo teórico-prático). Programa de Extensão Tertúlias Inclusivas do Pampa - Universidade Federal do Pampa, 2023.

SCHMITZ, Daniele dos Anjos. Acessibilidade de REA digitais (fascículo teórico-prático). Programa de Extensão Tertúlias Inclusivas do Pampa - Universidade Federal do Pampa, 2024.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. Pensamento e Linguagem. 4^a ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.



[Planejamento Didático na Perspectiva do DUA - As cédulas que usamos](#) está licenciado sob [CC BY-SA 4.0](#) © 2024 por Dilcelene Cordeiro.

Jogo da Primeira República do Brasil na Perspectiva DUA

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos finais)
- Disciplina: História
- Conteúdo: República Velha do Brasil (1889 – 1930)
- Jogo da Primeira República do Brasil: revoltas urbanas e sociais
- Professor: Vinicius Freitas de Menezes

Metas de aprendizagem:

- Sintetizar o início e os fundamentos da Primeira República brasileira.
- Compreender o contexto histórico conflituoso da Primeira República no Brasil.
- Diferenciar as motivações sociais das revoltas, tanto sociais quanto urbanas, durante a Primeira República brasileira.
- Comparar os papéis desempenhados por distintos agentes sociais.

Metodologia/ Métodos:

A presente proposta de planejamento está alinhada a perspectiva do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) tendo como objetivo a utilização da metodologia ativa de aprendizagem denominada: gamificação. A intenção é promover uma abordagem que torne a aprendizagem atrativa,

engajadora, divertida e eficaz conforme Fardo (2015) para todos os alunos, promovendo uma outra forma de aprendizagem.

O jogo educativo possui duas grandes funções que devem estar em constante equilíbrio: a função lúdica, que está ligada à diversão, ao prazer e até ao desprazer; e a segunda está atrelada à função educativa que objetiva a ampliação, fixação dos conhecimentos e aumento de concentração do aluno.

Embora a metodologia ativa gamificação esteja conectada diretamente aos jogos digitais, não é exclusividade deles. Pois engloba conceitos que vem da jogabilidade analógica. Tais como: interação, competição, concentração, engajamento etc.

Assim, os jogos desempenham um papel crucial como recursos complementares na sala de aula, despertando o interesse dos alunos pelos materiais didáticos e guiando-os através da curiosidade pelo aprendizado. Reconhecemos que os jogos constituem uma ferramenta pedagógica significativa, promovendo não apenas a socialização, mas também aspectos como a atenção e a concentração, resultando em benefícios substanciais para o desenvolvimento e a aquisição de conhecimento. Isso proporciona aos alunos uma abordagem única e lúdica, tornando-os atraídos e capacitados para assimilar os conteúdos didáticos de maneira diferenciada. Conforme Batista (2012). O jogo não tem a função de ser uma agente no processo de “ministrar” a aula ou apenas de “brincar” com os alunos; mas exerce um papel complementar no processo de ensino aprendizagem dos alunos, sobretudo aqueles que visam buscar outras formas de conhecimento de forma autônoma.

Recursos e Materiais:

O planejamento atual foi fundamentado em dois recursos independentes, porém complementares. A escolha desses recursos visa proporcionar autonomia e flexibilidade de aprendizagem aos alunos, alinhando-se aos princípios do Design Universal de Aprendizagem (DUA). Ao final, busca-se realizar uma síntese lúdica de todo o aprendizado. Ambos os recursos têm como objetivo promover uma análise progressiva e um aprofundamento na primeira fase da República Velha brasileira, um período de importância crucial para os fundamentos da política e sociedade brasileira.

Recurso 1

- **POR QUÊ:** O conteúdo da videoaula no canal Descomplica foi organizado de maneira sucinta e lógica, abordando os principais acontecimentos ao longo de quatro décadas da Primeira República brasileira. Isso proporciona acesso facilitado ao conhecimento através de uma aula

didática, lógica e acessível. Além disso, trata-se de um Recurso Educacional Aberto (REA) com legendas e transcrição, permitindo que outras pessoas o reutilizem e modifiquem para fins não comerciais, desde que adotem a mesma licença em obras derivadas.

- **O QUÊ:** [Revisão ENEM – História: Primeira República – esquenta ENEM Descomplica](#) (link externo).

Figura 1 – Print da tela: vídeo do youtube com revisão ENEM – História Primeira República



Fonte: Descomplica (2019)

Print de tela de um vídeo com um professor diante de um quadro. Ele tem cabelos e barbas levemente grisalhos e usa camiseta branca escrita em preto: Só sei que... No rodapé, a legenda: Revisão ENEM. História: Primeira República. ESQUENTA ENEM/ DESCOMPLICA. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** A videoaula disponível no canal do YouTube do canal Descomplica possui legendas em português e transcrição de vídeo, permitindo sua reutilização. O material apresenta, de maneira didática, uma síntese abrangente do período inicial da Primeira República brasileira, que se estendeu por quatro décadas, desde a manobra política dos Marechais Floriano e Deodoro até as eleições de 1930, marcadas pelo golpe promovido por Getúlio Vargas. Explora de forma abrangente todas as principais características desse recomeço político nacional. Assim como as revoltas e revoluções ocorridas nesse intervalo de tempo.

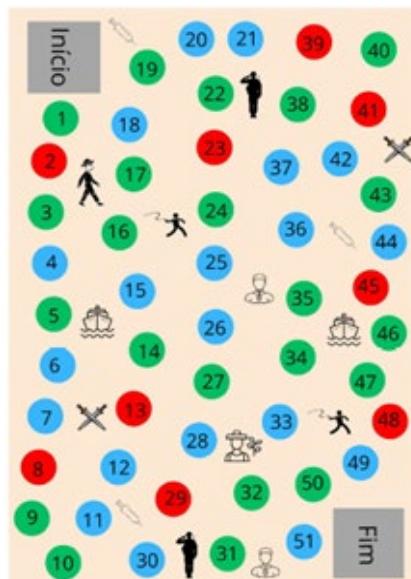
Recurso 2

- **POR QUÊ:** O jogo de tabuleiro escolhido como síntese das aulas sobre a República Velha e suas revoltas/revoluções oferece vantagens pedagógicas significativas. Ao proporcionar engajamento e aprendizado lúdico, os alunos são motivados a aplicar o conhecimento de forma prática, promovendo a colaboração e atendendo a diferentes estilos de aprendizagem. Além disso, a abordagem estimula a memorização, desenvolvendo habilidades sociais e fomenta o pensamento crítico e

a criatividade. Essa metodologia diversificada torna o processo educacional mais envolvente e eficaz.

- **O QUÊ:** [Tabuleiro: conflitos da Primeira República \(link externo\)](#).

Figura 1 – Tabuleiro: conflitos da Primeira República



Fonte: Anjos (2023)

Tabuleiro retangular e na vertical com fundo rosa. Sobre ele, diversas bolas numeradas e nas cores vermelho, verde e azul. Entre as bolas alguns desenhos de pessoas, espadas e navios. No canto superior esquerdo está escrito: Início e no canto inferior direito, está escrito: Fim. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** O tabuleiro é composto por cinquenta e uma esferas de cores diversas, cada ação necessária destacada com cores contrastantes. Pode ser lido digitalmente. Para torná-lo mais acessível, é possível utilizar auto relevo na versão física para destacar as esferas e seus numerais. As cartas de perguntas, respostas e ações estão disponíveis em um [link externo](#), podendo ser lidas digitalmente e são acessíveis a usuários de leitores de tela, atendendo a diferentes perfis de usuários. Além disso, para quem preferir, todo o conjunto de cartas e o tabuleiro podem ser impressos.

Avaliação:

Ao incorporar o jogo de tabuleiro logo após a vídeo aula síntese nas aulas sobre a Primeira República brasileira, é possível implementar diferentes estratégias de ensino e aprendizagem. Avaliações formativas podem ser integradas durante o jogo, monitorando a compreensão dos alunos em tempo real. Estratégias diversificadas, como questões incorporadas ao jogo e discussões pós-jogo, proporcionam uma avaliação abrangente dos

conhecimentos adquiridos. Além disso, fornecer feedback contínuo, tanto durante as atividades quanto após a conclusão do jogo, permite ajustes e aprimoramentos, contribuindo para um processo de aprendizado mais eficaz.

Os critérios de avaliação durante o jogo de tabuleiro sobre a Primeira República brasileira devem enfatizar a compreensão e aplicação dos conceitos históricos. A avaliação será baseada na capacidade dos alunos de tomar decisões estratégicas relacionadas à época, na precisão das respostas às questões incorporadas e na habilidade de aplicar os conhecimentos adquiridos em situações práticas. Valorizar a compreensão profunda dos eventos históricos, juntamente com a aplicação efetiva desses conceitos, será essencial para uma avaliação significativa e alinhada às metas de aprendizagem.

Resultados esperados:

Com o planejamento e implementação desta aula utilizando Recursos Educacionais Abertos (REA) acessíveis na perspectiva do Design Universal para Aprendizagem (DUA), busco alcançar diferentes metas de aprendizagem.

Em primeiro lugar, pretendo sintetizar o início e os fundamentos desse período histórico, destacando os eventos inaugurais e os princípios que orientaram a formação da República. Em seguida, a proposta inclui a compreensão do contexto histórico conflituoso que permeou a Primeira República no Brasil, analisando as tensões políticas e sociais que caracterizaram essa fase. Além disso, será abordada a diferenciação das motivações sociais que impulsionaram as revoltas, tanto as de caráter social quanto as urbanas, durante esse período. Por fim, a aula visa aprofundar a compreensão dos alunos ao comparar os distintos papéis desempenhados por diversos agentes sociais, proporcionando uma análise abrangente das dinâmicas sociais da Primeira República brasileira.

Com tudo isso, pretendo promover uma aprendizagem inclusiva, atendendo às necessidades variadas dos alunos por meio de materiais acessíveis a diferentes estilos e ritmos de aprendizagem. Além disso, espero estimular a participação ativa dos estudantes, proporcionando-lhes autonomia na escolha de recursos digitais que melhor se adequem às suas preferências. Criando uma experiência educacional flexível e envolvente, promovendo a compreensão profunda dos conteúdos e facilitando a aplicação prática dos conceitos aprendidos.

Cronograma:

Este planejamento de aula será dividido em três encontros. Na primeira aula, serão apresentados os conceitos e dinâmicas da Primeira República brasileira, abordando os principais conceitos, os agentes sociais envolvidos, as relações políticas e sociais, além dos conflitos urbanos e rurais. O ponto de partida será um vídeo, seguido de debates. O segundo encontro será dedicado à síntese coletiva, podendo envolver a criação de mapas mentais ou debates dirigidos para consolidar o entendimento do tema. Como encerramento, a turma será dividida em quatro grupos para a aplicação do jogo didático, proporcionando uma conclusão coletiva do assunto com uma abordagem metodológica diferenciada.

Considerações Finais:

A integração do DUA com recursos acessíveis e o uso da gamificação no planejamento de aulas sobre a Primeira República brasileira proporcionam uma abordagem inclusiva e envolvente. Ao utilizar diferentes estilos de aprendizagem, promovendo autonomia e oferecendo uma experiência flexível, busca-se não apenas enriquecer o ambiente educacional, mas também preparar o caminho para práticas pedagógicas adaptáveis, celebrando a diversidade e personalizando oportunidades para cada aluno atingir sua melhor aprendizagem, assim como seu engajamento em sala de aula. Essa abordagem metodológica, busca não só uma síntese lúdica do aprendizado, mas também a análise progressiva e aprofundada da Primeira República Velha brasileira, contribuindo para uma compreensão e aprendizagem significativa do aluno acerca desse período histórico brasileiro importante.

Referencial teórico:

ANJOS, Felipe Rodrigues dos Santos. Jogando e aprendendo: as revoltas da Primeira República a partir dos jogos de tabuleiro. Orientador: José Evangelista Fagundes. 2023. 30 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura de História) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, Rio Grande do Norte, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/57229>. Acesso em: Jan./ 2024.

BATISTA, Drielly Adrean; DIAS, Carmen Lúcia Dias. O processo de ensino e de aprendizagem através dos jogos educativos no ensino fundamental. *Colloquium Humanarum*, Presidente Prudente, vol. 9, n. especial, p. 975-982, 2012. Disponível

em: <http://www.unoeste.br/site/enepe/2012/suplementos/area/Humanarum/Ci%C3%A3oHumanas/Educa%C3%A7%C3%A3o/O%20PROCESSO%20DE%20ENSINO%20E%20DE%20APRENDIZAGEM%20%20ATRAV%C3%89S%20DOS%20JOGOS%20EDUCATIVOS%20NO%20ENSINO%20FUNDAMENTAL.pdf>. Acesso em Jul./ 2020.

DESCOMPLICA. Revisão ENEM, História: Primeira República, Esquenta ENEM. YouTube, 12 de out. de 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=slt-NTu3GmE0>. Acesso em Jan./ 2024

FARDO, Marcelo Luís. A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. Orientador: VALENTINI, Carla Beatris. 2014. 106 f. Dissertação – Programa de pós-graduação em educação, Mestrado em educação, Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ucs.br/handle/11338/457>. Acesso em Jun./ 2023.

[Jogo da Primeira República do Brasil na perspectiva DUA](#) está licenciado sob [CC BY-NC-SA 4.0](#) ©2024 por [Vinícius Freitas de Menezes](#)



Explorando o sistema solar em realidade aumentada

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos finais)
- Disciplina: CIÊNCIAS.
- Conteúdo: Terra, Universo e sistema solar.
- Professor: Douglas Mendonça Garin.

Metas de aprendizagem:

- Desenvolver habilidades de trabalho em equipe e conhecimento sobre astronomia.
- Incentivar os estudantes a aprenderem sobre o sistema solar e seus planetas, através do princípio da pirâmide de aprendizagem de Glasser (2010), o autor afirma que uma pessoa aprende até 95% de um conteúdo ou assunto quando ensina aos outros.
- Promover de acordo com a DUA (desenho universal da aprendizagem) equidade entre alunos com ou sem deficiência, reforçando as habilidades de todos, superando os obstáculos que porventura ocorrerem no percurso do desenvolvimento do projeto.

Metodologia/ Métodos:

Para esta atividade prática, utilizaremos o método STEAM com abordagem investigativa, incentivando os estudantes a desenvolver uma atividade imersiva com a ajuda da realidade aumentada e recursos tecnológicos.

Os estudantes deverão construir em grupos uma maquete do sistema solar, sistema este onde está inserido o planeta terra.

Para isso criamos um planejamento contendo um projeto a ser desenvolvido pelos estudantes com o auxílio do Professor, vale lembrar que este recurso está disponível com licença aberta, para que possam ser feitas as adequações à realidade da comunidade na qual estiverem inseridos.

Recursos e Materiais:

- **POR QUÊ:** o projeto promoverá atividades colaborativas que incentivem a diversidade de habilidades, permitindo que os estudantes aprendam uns com os outros e desenvolvam habilidades sociais. Será incentivada a expressão criativa, permitindo que os estudantes mostrem seu entendimento do tema de maneira personalizada e única.
- **O QUÊ:** Os materiais do projeto serão projetados de maneira a acomodar diversas formas de aprendizado, como textos alternativos, legendas em vídeos e recursos auditivos.

O REA explorando o sistema solar em realidade aumentada baseado no DUA, possibilitará a criação de trilhas de aprendizagem personalizadas, permitindo que os estudantes avancem de acordo com seu próprio ritmo.

Avaliações Ajustáveis: as avaliações serão adaptadas para atender às necessidades individuais, garantindo uma avaliação justa e precisa do progresso de cada aluno.

- **COMO:** através de estratégias diversificadas para envolver os estudantes, incluindo aulas práticas, discussões, e atividades colaborativas que atendam aos diferentes estilos de aprendizado, as atividades serão planejadas considerando a acessibilidade física, garantindo que todos os estudantes tenham acesso pleno aos recursos e espaços de aprendizagem.

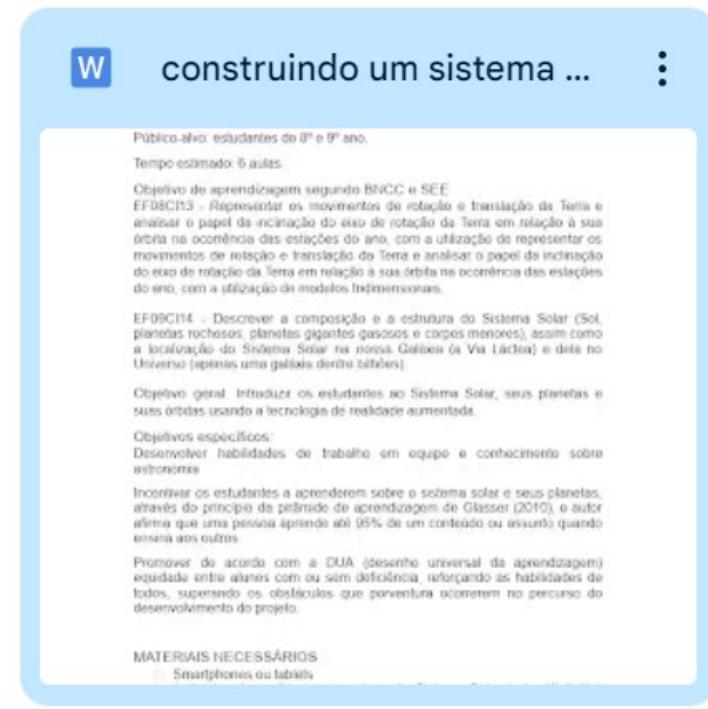
O ambiente de aprendizagem será centrado na comunicação aberta e respeitosa, estimulando a troca de ideias entre todos os participantes além do conhecimento sobre o sistema solar, o projeto visa fortalecer as habilidades sociais, promovendo a empatia, a compreensão e o respeito mútuo.

Por meio de um planejamento estruturado propomos uma experiência incrível para você e seus estudantes.

Aqui disponibilizamos os recursos necessários para a realização do projeto.

Modelo de planejamento do projeto: https://docs.google.com/document/d/1-MGdQy2wi2rdVEiNBU4TKvXttoseNEHt/edit?usp=drive_link&ouid=106353500771895036174&rtpof=true&sd=true (link externo).

Figura 1: print do arquivo em word



Fonte: elaboração do autor, 2024.

Print de tela de um arquivo em word sobre um fundo branco, um texto escrito em letras claras ilegíveis.
Fim da audiodescrição.

Avaliação:

No intuito de alcançar o sucesso entre os participantes do projeto, sugerimos duas formas de avaliação. A primeira é processual e conta como estratégias a apresentação Oral e Relatório Escrito, os alunos deverão preparar uma apresentação oral do projeto, destacando os principais pontos aprendidos, resultados e conclusões. Nessa estratégia a da comunicação, a capacidade de expressão verbal, o domínio do conteúdo e a capacidade de responder a perguntas, deve ser estimulada. Além da apresentação oral, você também pode solicitar um relatório escrito que detalhe o projeto de

forma mais aprofundada. Avalie a qualidade da escrita, a organização do conteúdo, a pesquisa realizada e a análise crítica.

A segunda estratégia deve ser atitudinal propondo a avaliação por Pares: divida a turma em grupos e peça que cada grupo avalie o projeto de outro grupo. Crie uma lista de critérios específicos para avaliação, como criatividade, originalidade, aplicação de conceitos aprendidos em sala de aula, entre outros. A avaliação por pares promove a colaboração, a análise crítica e permite que os alunos aprendam uns com os outros.

Resultados esperados:

O projeto “Construindo um Sistema Solar” visa promover uma experiência de aprendizagem inclusiva, utilizando o Desenho Universal para Aprendizagem (DUA) como base. Esta abordagem reconhece a diversidade dos estudantes e busca oferecer múltiplas formas de representação, expressão e engajamento com foco está na criação de um ambiente educacional acessível a todos, independentemente das diferenças individuais.

Esperamos que o projeto vá além do ensino convencional, promovendo uma abordagem inclusiva que atenda à diversidade de habilidades, estilos de aprendizagem e necessidades dos estudantes. Os resultados esperados não se limitam apenas à aquisição de conhecimento científico, mas incluem o desenvolvimento integral dos participantes, preparando-os para um ambiente diversificado e inclusivo.

Cronograma:

Ação	Tempo	Duração
Introdução teórica	1 aula	60 min. cada
Investigação de conteúdos	1 aula	60 min. cada
Exploração do aplicativo	1 aula	60 min. cada
Produção das maquetes	4 aulas	60 min. cada
Momento de interatividade entre os grupos da turma	1 aula	60 min. cada
Mostra científica	2 aulas	60 min. cada

Considerações Finais:

Os REA digitais oferecem a possibilidade de acesso equitativo ao conteúdo educacional, eliminando barreiras para alunos com diferentes estilos

de aprendizado, habilidades e especificidades. A acessibilidade digital dos REA contribui para a inclusão, garantindo que todos os alunos, independentemente de suas habilidades, possam participar plenamente do processo de aprendizagem.

A variedade de REA disponíveis permite ao educador diversificar os métodos de ensino, adaptando-se às diversas formas de aprendizado de seus estudantes. A flexibilidade dos REA possibilita a personalização desse ensino, atendendo os diversos estilos de aprendizagem dos estudantes e promovendo uma abordagem mais equitativa.

A incorporação de REA inovadores pode aumentar o engajamento dos estudantes, tornando o aprendizado mais envolvente e relevante. Os recursos digitais têm o potencial de cativar os estudantes por meio de formatos interativos, mídia rica e abordagens multimodais, contribuindo para uma experiência de aprendizado mais motivadora.

A colaboração pode enriquecer o processo de ensino, estimulando a troca de ideias e estratégias para a implementação bem-sucedida do DUA.

Por fim, a utilização de Recursos Educacionais Abertos digitais e acessíveis, combinada com os princípios e estratégias do Desenho Universal para Aprendizagem, pode transformar significativamente a experiência de aprendizado, tornando-a mais inclusiva, flexível e adaptável às necessidades variadas dos estudantes. Ao abraçar essa abordagem, educadores estão construindo bases sólidas para o sucesso educacional e desenvolvimento contínuo no processo de ensino.

Referencial teórico:

CARVALHO, Anna Maria Pessoa de. Ensino de ciências por investigação: condições para implementação em sala de aula. 2022.

BACICH, Lilian; HOLANDA, Leandro. STEAM em sala de aula: a aprendizagem baseada em projetos integrando conhecimentos na educação básica. Penso Editora, 2020.



Este trabalho está licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0. Para visualizar uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> © 2024 por Douglas Mendonça Garin.

A natureza e suas nuances

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos finais)
- Disciplina: Didática das Ciências Naturais
- Conteúdo: Seres vivos e não-vivos, animais e reprodução, fotossíntese e ecologia.
- Professor: Jozemar dos santos da Rosa

Metas de aprendizagem:

- Caracterizar e diferenciar seres vivos e não-vivos
- Classificar os animais e seus diferentes tipos de reprodução.
- Analisar como se dá o processo da fotossíntese.
- Conceituar ecologia.

Metodologia/ Métodos:

- Aprendizagem Cooperativa: Divide a turma em grupos heterogêneos, com alunos de diferentes perfis de aprendizagem. Dessa forma, os alunos têm a oportunidade de trabalhar colaborativamente, compartilhar conhecimentos e aprender uns com os outros.
- Utilização de Recursos Multimídia: O professor utiliza recursos multimídia, como apresentações de slides com imagens, animações e vídeos, para fornecer uma representação visual do conteúdo abordado.
- Discussões em Grupo: Após a apresentação dos grupos, o professor promove discussões em grupo, incentivando os alunos a compartilhar suas percepções e fazer perguntas sobre o tema.

Recursos e Materiais:

- Texto tradicional em língua portuguesa, com caracteres ampliados, apresentando grande contraste com o plano de fundo;
- Vídeos com a apresentação em Libras (Língua Brasileira de Sinais) e narração da história e áudio descrição das imagens e do texto;
- Transcrição do vídeo;
- Imagens com áudio descrição e legenda ampliada.

Recurso 1

- **POR QUÊ:** O material didático intitulado: Seres vivos e não vivos, foi organizado com os conceitos, referenciais e links relacionados ao tema abordado, possibilitando acesso aos conhecimentos por meio de um arquivo organizado de forma didática, lógica e acessível, além de ser um REA que permite que outras pessoas reutilizem e modifiquem para fins não comerciais, mas adotando a mesma licença em obras derivadas.
- **O QUÊ:** REA sobre Seres vivos e não vivos, produzido pelo Prof. Jozemar dos Santos da Rosa.

Figura 1 - Capa do REA sobre Seres vivos e não vivos.



Fonte: do autor

Print de tela. No alto, três fotografias na vertical, a primeira tem uma árvore, a segunda um amontoado de pedras pretas e a terceira, uma galinha. Abaixo, uma foto na horizontal de um lago com grama verde e céu azul. No rodapé, o texto: Seres vivos e não vivos. A natureza apresenta componentes indispensáveis para a sua própria manutenção, quando em equilíbrio com o meio, ela produz... Fim da audiodescrição.

[REA sobre seres vivos e não vivos](#)

- **COMO:** o REA sobre Seres vivos e não vivos pode ser lido de forma digital, está acessível a usuários de leitores de tela e a diferentes perfis de usuários e, para quem preferir, pode também ser impresso e para isso encontra-se em fonte Verdana tamanho 24. Possui imagens com áudio descrição e link para aprofundamento.

Avaliação:

Possibilidades diversas de avaliação, podendo optar por:

- Avaliação objetiva através de link do google forms;
- Avaliação descritiva com perguntas abertas e fechadas sobre o tema;
- Avaliação através da elaboração de um mapa mental;
- Gravação de áudio, vídeo expressando os conhecimentos estruturados.

Resultados esperados:

Ao término deste planejamento, espera-se que os alunos caracterizem e diferenciem seres vivos e seres não-vivos, classifiquem os animais e seus diferentes tipos de reprodução, saibam como se dá o processo de fotossíntese e conceituem ecologia.

Cronograma:

- Texto sobre seres vivos e não-vivos. Turma dividida em dois grandes grupos e após a leitura cada grupo apresenta aos colegas o que leu e entendeu. (dois períodos);
- Vídeo sobre animais e tipos de reprodução, após assistir responder às questões fechadas sobre o tema. (dois períodos);
- Imagens, utilização de diferentes ilustrações para elucidar como se dá o processo de fotossíntese. (um período);
- Documentário sobre ecologia. (dois períodos);
- Avaliações. (dois períodos);
- Autoavaliação. (um período)

Considerações Finais:

Este módulo, tanto para nós professores como para outros profissionais, foi de extrema relevância no que tange o atendimento da diversidade na sala regular. Ao meu ver, abriu um leque de opções que, em outro momento, não seria observado por nós educadores. Todavia, é uma mudança de percepção e requer tempo e amadurecimento para que se torne, de fato, prática efetiva dentro do âmbito educacional.

Referencial teórico:

SALTON, Bruna Poletto; AGNOL, Anderson Dall; TURCATTI Alissa. Manual de Acessibilidade em Documentos Digitais. Bento Gonçalves, RS: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, 2017. Disponível em: [Manual de Acessibilidade em Documentos Digitais - arquivo em pdf](#). Acesso: 30/01/2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. Normas Técnicas para a Produção de Textos em Braille . elaboração: DOS SANTOS, Fernanda Christina; OLIVEIRA, Regina Fátima Caldeira de – Brasília-DF, 2018, 3^a edição. 120p. Disponível em: [Normas Técnicas para a Produção de Textos em Braille - arquivo em pdf](#)

SCHMITZ, Daniele dos Anjos. Recursos Educacionais Abertos (REA) Digitais. Disponível em: [Caderno de estudos do módulo 4 - Recursos Educacionais Abertos \(REA\) digitais \(link externo\)](#). Acesso: 30/01/2024. Licença CC BY-NC-SA 4.0.

WIKIPÉDIA. A encyclopédia livre. Cascata do Caracol. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Cascata_do_Caracol Acesso: 30/01/2024. Licença CC BY-SA 4.0



Este trabalho está licenciado sob [CC BY-NC-SA 4.0](#). Para visualizar uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> © 2024 por Jozemar dos Santos.

CAPÍTULO 2

PLANEJAMENTOS DIDÁTICOS NA PERSPECTIVA DO DUA COM A PRODUÇÃO E COMPARTILHAMENTO DE REA DIGITAL E ACESSÍVEL – ENSINO MÉDIO

Explorando moléculas orgânicas com os sentidos

Identificação:

- Etapa: Ensino Médio
- Disciplina: Química
- Conteúdo: Introdução a Química Orgânica e Nomenclatura
- Professor: Adriana Martins da Silva e Yuri Freitas Mastroiano

Metas de aprendizagem:

- Desenvolver a compreensão dos princípios básicos de nomenclatura da IUPAC (União Internacional de Química Pura e Aplicada) para moléculas orgânicas simples.
- Os alunos devem ser capazes de identificar diferentes grupos funcionais presentes nas moléculas orgânicas exploradas durante as estações sensoriais.
- Identificar moléculas orgânicas em produtos comuns do cotidiano, como alimentos, bebidas ou produtos de cuidados pessoais.

Metodologia/ métodos:

A metodologia da atividade “Explorando Moléculas Orgânicas com os Sentidos” incorpora princípios do Design Universal para a Aprendizagem

(DUA), uma abordagem pedagógica que visa tornar o ensino mais inclusivo e flexível. Aqui estão alguns elementos da metodologia alinhados ao DUA.

- **POR QUÊ?** Este trabalho foi elaborado com o objetivo de integrar os conceitos de química orgânica à vida cotidiana dos estudantes, empregando os cinco sentidos como uma abordagem alternativa para o aprendizado.
- **O QUÊ?**
 - [História em Quadrinhos em Powerpoint](#);
 - [Química dos sentidos: A jornada de Alex no youtube](#);
 - [Roteiro Experimental: Explorando Moléculas Orgânicas com os Sentidos](#)
- **COMO?** O material pode ser utilizado no formato digital ou impresso.

Múltiplos Meios de Representação:

- Como é aplicado: Utilização de diferentes materiais orgânicos, representações visuais das estruturas moleculares, e introdução de sons relacionados às moléculas orgânicas.
- Objetivo DUA: Proporcionar informações de maneiras diversas para atender às necessidades e estilos de aprendizagem variados.

Múltiplos Meios de Ação e Expressão:

- Como é aplicado: Atividades práticas que envolvem toque, olfato, paladar, visão e audição. Opções variadas de avaliação, como relatórios escritos, apresentações verbais, vídeos ou construção de estruturas orgânicas.
- Objetivo DUA: Permitir que os alunos demonstrem seu entendimento de diferentes maneiras, reconhecendo as diversas formas de expressão e aprendizado.

Flexibilidade e Adaptação:

- Como é aplicado: Uso de materiais cotidianos variados, permitindo a adaptação da atividade conforme a disponibilidade local. Inclusão de bandanas ou vendas para os olhos para enfatizar outros sentidos.
- Objetivo DUA: Criar um ambiente de aprendizagem flexível que atenda às diferentes necessidades e capacidades dos alunos.

Interação Ativa e Engajamento:

- Como é aplicado: Estações sensoriais que estimulam a participação ativa dos alunos, promovendo a exploração e discussão em sala de aula.
- Objetivo DUA: Engajar os alunos de maneira ativa e sustentada, reconhecendo a diversidade nas formas como eles aprendem e interagem.

Relevância e Contextualização:

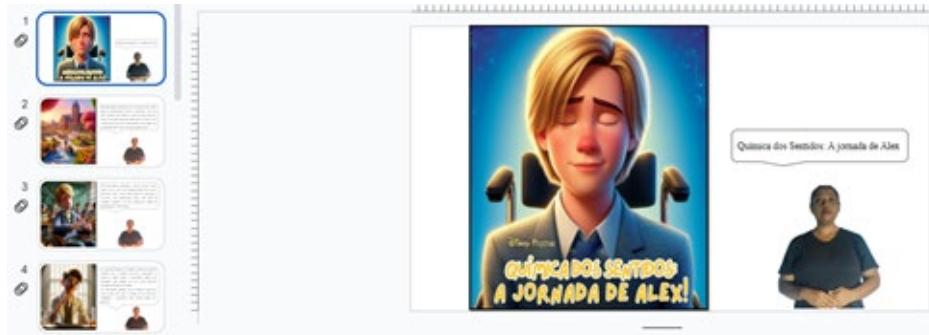
- Como é aplicado: Relacionamento das moléculas orgânicas com o cotidiano dos alunos, estimulando a conscientização sobre escolhas pessoais e impacto no consumo diário.
- Objetivo DUA: Tornar o conteúdo mais relevante e significativo para os alunos, conectando-o ao seu contexto de vida.

Recursos e materiais:

A atividade “Explorando Moléculas Orgânicas com os Sentidos” foi introduzida através de uma história apresentada em quadrinhos. A narrativa envolvente retratou um aluno fictício com deficiência visual e mobilidade, visando sensibilizar os participantes e tornar o conteúdo mais acessível. Além disso, foi elaborado um vídeo acompanhado de tradução para Língua Brasileira de Sinais (Libras) e imagens, garantindo que a história fosse inclusiva para todos os alunos. Essas iniciativas, em conformidade com os princípios do Design Universal para a Aprendizagem (DUA), buscaram proporcionar uma experiência mais rica e envolvente, assegurando a participação de todos os estudantes.

Os quadrinhos e a respectiva história estão disponíveis no formato PowerPoint para visualização, conforme link disponível abaixo.

Figura 1 – História em Quadrinhos disponível em powerpoint



Fonte: autores, 2024.

Print de um documento do PowerPoint. À esquerda, uma fileira vertical com 4 slides. À direita, sobre um fundo branco, o primeiro slide com o desenho de um menino branco, de cabelos curtos e loiros. Ele usa terno e está de olhos fechados e sentado em uma cadeira de rodas. Sobre o desenho, está escrito: "Química dos Sentidos - A Jornada de Alex!" No canto esquerdo, uma intérprete de Libras. Fim da audiodescrição.

[História em Quadrinhos em Powerpoint](#)

A narrativa está disponível no YouTube, acompanhada de imagens e interpretação em Língua Brasileira de Sinais (Libras):

Figura 2 – História disponível no youtube



Fonte: autores, 2024.

Print de tela com o título: "Química dos sentidos: a jornada de Alex". Ocupando todo o print o desenho de uma sala de aula com alunos sentados e dois homens de pé, diante de um quadro escrito: Universal Larning Design DUA. No canto inferior direito, uma intérprete de Libras, e sobre ela um balão com o texto: "No final, os alunos apresentam seus resultados aplicando os conceitos do Desenho Universal da Aprendizagem (DUA). Alex descreve suas descobertas com paixão, enfatizando como a abordagem inclusiva permitiu que ele, e todos os seus colegas, compreendessem os conceitos complexos de química orgânica de maneira única. A atividade se torna um marco na jornada de aprendizado da turma, consolidando a ideia de que a inclusão e a exploração sensorial enriquecem a compreensão da ciência." Fim da audiodescrição.

Química dos sentidos: A jornada de Alex no youtube

O roteiro experimental a seguir foi desenvolvido considerando os princípios do Design Universal para a Aprendizagem (DUA) e levando em consideração os Recursos Educacionais Abertos (REA).

Abaixo segue o print da atividade elaborada:

Figura 3 – Roteiro Experimental

Roteiro Experimental: Explorando Moléculas Orgânicas com os Sentidos

- **Materiais Necessários:**

Frutas, café, chocolates, doces, entre outras.

Bandanas ou vendas para os olhos.

Copos de água para limpar o paladar entre as experiências.

Papel e canetas para anotações.

- **Procedimento Experimental:**

- **Estação Tátil:**

Coloque pequenas quantidades de diferentes materiais orgânicos em recipientes. Os alunos, com os olhos vendados, devem tocar, sentir e descrever a textura e forma de cada elemento.

Coloque em pratos separados. Por exemplo, podem explorar a diferença entre um grão de café e um pedaço de chocolate.

- **Estação Olfativa:**

Os alunos devem cheirar cada molécula orgânica e tentar identificar os aromas associados e descrever como isso influencia suas expectativas sobre o sabor. Por exemplo, como o cheiro de limão pode diferir do cheiro de café.

- **Estação Gustativa:**

Permita que os alunos experimentem pequenas quantidades de alimentos, devem focar nos sabores e nas sensações gustativas associadas a cada substância. Exemplos: chocolate, suco de laranja e suco de uva, doces com aromas marcantes e azedos.

- **Estação Visual:**

Mostre a estrutura molecular de algumas das substâncias trabalhadas anteriormente, usando modelos moleculares táteis. Os alunos podem observar as diferentes estruturas e entender como isso se relaciona com as propriedades sensoriais.

- **Estação Sonora:**

Introduza sons relacionados às moléculas orgânicas, como o som do café sendo preparado, o som da chuva, spray de desodorantes e perfumes, etc. Os alunos podem explorar como o som está associado a essas substâncias.



Este trabalho está licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0. Para visualizar uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> ©2024 por Yuri Freitas Mastroiano e Adriana da Silva Martins.

Fonte: Autores, 2024

Quadrado branco escrito em preto: Roteiro Experimental: Explorando Moléculas Orgânicas com os Sentidos. Materiais necessários: Frutas, café, chocolates, doces, entre outros. Bandanas ou vendas para os olhos. Copos de água para limpar o paladar entre as experiências. Papel e canetas para anotações. Procedimento experimental: Estação Tátil: Coloque pequenas quantidades de diferentes materiais orgânicos em recipientes. Os alunos com os olhos vendados, devem tocar, sentir e descrever a textura

e forma de cada elemento. Coloque em pratos separados. Por exemplo, podem explorar a diferença entre um grão de café e um pedaço de chocolate. Estação Olfativa: Os alunos devem cheirar cada molécula orgânica e tentar identificar os aromas associados e descrever como isso influencia suas expectativas sobre o sabor. Por exemplo: como o cheiro de limão pode diferir do cheiro de café. Estação Gustativa: Permita que alunos experimentem pequenas quantidades de alimentos, devem focar nos sabores e nas sensações gustativas associadas a cada substância. Exemplos: chocolate, suco de laranja e suco de uva, doces com aromas marcantes e azedos. Estação Visual: Mostra a estrutura molecular de algumas das substâncias trabalhadas anteriormente, usando modelos moleculares tátteis. Os alunos podem observar as diferentes estruturas e entender como isso se relaciona com as propriedades sensoriais. Estação Sonora: Introduza sons relacionados às moléculas como o som do café sendo preparado, o som da chuva, spray de desodorantes e perfumes, etc. Os alunos podem explorar como o som está associado a essas substâncias. Fim da audiodescrição.

[Roteiro Experimental: Explorando Moléculas Orgânicas com os Sentidos](#)

Discussão:

Realize uma discussão em sala de aula sobre as diferentes experiências. Pergunte aos alunos como cada molécula orgânica se destacou em termos de textura, aroma, sabor, aparência e som. Discuta também as estruturas moleculares e suas influências nas propriedades observadas.

Essa atividade prática oferece uma abordagem sensorial para a compreensão de moléculas orgânicas, envolvendo todos os sentidos e proporcionando uma experiência mais completa aos alunos.

Avaliação:

- Relatório Escrito: Os alunos descrevem suas experiências e aprendizados em um relatório, relacionando percepções sensoriais com moléculas orgânicas.
- Apresentação Verbal: Apresentações individuais ou em grupo, onde os alunos compartilham oralmente suas experiências e conclusões da atividade.
- Criação de Vídeo: Produção de vídeos curtos demonstrando as etapas da atividade, permitindo uma abordagem dinâmica na apresentação dos aprendizados.
- Construção de Estrutura Orgânica: Os alunos criam modelos tridimensionais de moléculas orgânicas, explicando suas escolhas e conexões com as percepções sensoriais.

- Participação na Discussão em Sala: Avaliação da participação dos alunos na discussão em sala, observando como articulam suas experiências e compreensões.
- Feedback entre Pares: Estímulo à troca de feedback entre os alunos, promovendo colaboração e compreensão das diferentes perspectivas sobre a atividade.

Resultados esperados:

A atividade “Explorando Moléculas Orgânicas com os Sentidos” busca resultados como o aprofundamento da compreensão das moléculas orgânicas por meio dos sentidos, a conexão entre as experiências sensoriais e as estruturas moleculares, o desenvolvimento de habilidades de observação e descrição, a participação ativa em discussões, a aplicação prática dos conhecimentos, a conscientização sobre a diversidade sensorial, o incentivo à inclusão e colaboração, além do desenvolvimento de habilidades de avaliação por meio de diferentes métodos. Esses resultados visam proporcionar uma aprendizagem mais abrangente e prática da química orgânica, promovendo habilidades cruciais para a compreensão científica.

Cronograma:

A atividade pode ser realizada em 5 aulas de 45 minutos cada.

Considerações finais:

A atividade “Explorando Moléculas Orgânicas com os Sentidos” está alinhada ao Design Universal para a Aprendizagem (DUA), promovendo uma abordagem inclusiva e adaptável. Ao incorporar diferentes estações sensoriais e métodos de avaliação flexíveis, a atividade atende à diversidade de estilos de aprendizagem. A introdução de uma história fictícia, considerando desafios de deficiência visual e mobilidade, destaca a importância da acessibilidade desde o início. Essa estratégia busca criar um ambiente de aprendizagem equitativo, onde todos os alunos podem prosperar independentemente de suas habilidades individuais.

Referencial teórico:

SALAS, P. Como ser inclusivo desde o planejamento? In: Revista Nova Escola. Rio de Janeiro: abril, n.319, janeiro, 2019. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/15226/como-ser-inclusivo-desde-o-planejamento> Acessado em: 03 de janeiro de 2023.

FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO: Acessibilidade de REA Digitais. Bagé: [s. n.], n. 5, 2023.



Este trabalho está licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0. Para visualizar uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> ©2024 por Yuri Freitas Mastroiano e Adriana da Silva Martins

A Química no cotidiano

1. Identificação:

- Etapa: Ensino Médio
- Disciplina: Química
- Conteúdo: Química no cotidiano
- Professora: Fernanda de Lima Pinheiro

2. Metas de aprendizagem:

Conhecer o que estuda a Química e sua importância para o nosso dia a dia.

3. Metodologia/ Métodos:

- Utilização dos três momentos pedagógicos;
- Roda de conversa para discussão sobre o tema;
- Aula expositiva com imagens para ilustrar a Química em nosso cotidiano.

4. Recursos e Materiais:

Além das metodologias utilizadas presencialmente em aula, será utilizado esse planejamento como um recurso educacional aberto.

- **POR QUÊ?** Esse planejamento será utilizado, pois por meio dele os estudantes podem compreender o que significa a Química no cotidiano e expressar sua aprendizagem de diversas formas, seja por meio de desenhos, palavras, frases, pela fala ou demonstração.

- **O QUÊ?** O produto final será uma [nuvem](#) (link externo).

Figura 1 - REA

Nuvem: o que estuda a Química?

Passo a passo:

- Questionar os estudantes "O que estuda a Química?" e pedir que falem, expressem, escrevam ou desenhem uma resposta curta que no entendimento deles responde à questão;
- Sintetizar e escrever no quadro palavras ou frases curtas para montar uma nuvem. Nessa nuvem podem conter palavras que expressem a resposta dos estudantes ou até mesmo o próprio desenho que eles fizeram no papel;
- Discutir o resultado e fazer a explanação do conteúdo;
- Ao final, retomar a nuvem e pedir que eles respondam: após compreender o que estuda a Química, o que vocês adicionariam ou tirariam dessa nuvem?
- Modificar a nuvem conforme a contribuição dos estudantes.

Dica:

Pode ser feita uma comparação entre a primeira nuvem ou uma discussão de encerramento pontuando o que eles aprenderam na aula. Mostrar que esse aprendizado foi construído por eles e da forma que eles conseguiram expressar.



Nuvem: o que estuda a Química? © 2024 by Fernanda de Lima Pinheiro is licensed under Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International.

Fonte: autora

Quadrado vertical com fundo branco e o texto e preto: "Nuvem: o que estuda a Química? Passo a passo: Questionar os estudantes "O que estuda a Química?" e pedir que falem, expressem, escrevam ou desenhem uma resposta curta que no entendimento deles responde à questão. Sintetizar e escrever no quadro palavras ou frases curtas para montar uma nuvem. Nessa nuvem podem conter palavras que expressem a resposta dos estudantes ou até mesmo o próprio desenho que eles fizeram no papel. Discutir o resultado e fazer a explanação do conteúdo. Ao final, retomar a nuvem e pedir que eles respondam após compreender o que estuda a Química, o que vocês adicionariam ou tirariam dessa nuvem? Modificar a nuvem conforme a contribuição dos estudantes. Dica: Pode ser feita uma comparação entre a primeira nuvem ou uma discussão de encerramento pontuando o que eles aprenderam na aula. Mostrar que esse aprendizado foi construído por eles e da forma que eles conseguiram expressar. Fim da audiodescrição.

- **COMO?** Essa nuvem será montada pela professora no quadro juntamente com os estudantes seguindo os passos trazidos no item

5. Avaliação:

Os estudantes serão avaliados conforme a sua participação em aula, seja durante a roda de conversa ou explanando sua compreensão sobre a Química em seu cotidiano por meio de imagens, textos, vídeos, músicas, expressão ou fala.

6. Resultados esperados:

Espera-se que ao final da aula, os estudantes sejam capazes de identificar pequenas associações da Química em seu cotidiano.

7. Cronograma:

A aula vai se dividir nos três momentos pedagógicos (Vasconcellos, 1992):

7.1 Mobilização do conhecimento: 20 minutos.

O primeiro momento pedagógico é definido como um momento de provocação, que “trata-se de estabelecer um primeiro nível de significação, em que o sujeito chegue a elaborar as primeiras representações mentais do objeto a ser conhecido” (Vasconcellos, 1992, p. 3). Neste momento os estudantes devem ser mobilizados de alguma forma, seja fazendo uma introdução ao conteúdo, buscando seus conhecimentos prévios ou utilizando algum vídeo, música, nuvem, etc. No caso da presente aula, eles serão instigados a falar, escrever, desenhar, expressar palavras-chave ou frases curtas que respondam a seguinte questão: “o que estuda a Química?”. As respostas podem ser expressas de diversas formas e serão sintetizadas e escritas no quadro pela professora com o intuito de formar uma “nuvem” coletiva. As palavras podem se repetir e todos os estudantes devem contribuir de alguma forma para a formação da nuvem. Também poderão ser inseridos os desenhos dos estudantes nessa nuvem.

7.2 (Re) construção do conhecimento: 30 minutos.

O segundo momento pedagógico, se trata de “[...] um segundo nível de interação, onde o sujeito deve construir o conhecimento através da elaboração de relações o mais totalizantes possível” (Vasconcellos, 1992, p. 3). Nesse momento é onde se apresentam os conceitos relacionados à temática da aula que no contexto dessa aula foram baseados em contextualizar para os estudantes o que estuda a Química, trazendo exemplos do nosso cotidiano.

7.3 Síntese do conhecimento: 20 minutos.

O terceiro momento pedagógico, “é a dimensão relativa à sistematização dos conhecimentos que vêm sendo adquiridos, bem como da sua expressão”

(Vasconcellos, 1992, p. 3). Neste último momento, é realizada uma síntese do que foi aprendido, sendo assim, vamos retornar na nuvem e responder o questionamento: após compreender o que estuda a Química, o que vocês adicionariam ou tirariam dessa nuvem?

Novamente, os estudantes podem expressar suas respostas de diferentes formas e a professora regente fará as modificações no quadro.

8. Considerações Finais:

Ao utilizar os três momentos pedagógicos (Vasconcellos, 1992), espera-se que os estudantes sejam instigados a participar mais do seu próprio processo de ensino e aprendizagem, estimulando que eles sejam protagonistas e a professora seja mediadora dos aprendizados. Importante ressaltar que a mediação e o protagonismo discente são dois importantes indicadores de inovação pedagógica (Cunha, 2018). Os recursos educacionais abertos utilizados são de suma importância para que os estudantes possam visualizar a Química em seu cotidiano, fazendo associações e conseguindo compreender o conteúdo de maneira contextualizada. É importante também associar o Desenho Universal para a Aprendizagem para que a aula seja mais inclusiva.

Referencial teórico:

CUNHA, Maria Isabel. PRÁTICA PEDAGÓGICA E INOVAÇÃO: EXPERIÊNCIAS EM FOCO. In: MELLO, Elena Maria Billig; SALOMÃO DE FREITAS, Diana Paula; RODRIGUES, Anthony Renan Brum; SCOLA, Écliton Lopes; NORONHA, Diego de Matos (org.). Anais do Seminário Inovação Pedagógica [recurso eletrônico]: “Repensando estratégias de formação acadêmico-profissional em diálogo entre Educação Básica e Educação Superior”. Uruguaiana, RS: Unipampa, 2018, p. 12-17.

VASCONCELLOS, Celso dos Santos. Metodologia Dialética em Sala de Aula. Revista de Educação AEC. Brasília, n. 83, 1992.



A Química no cotidiano © 2024 by Fernanda de Lima Pinheiro is licensed under Attribution-NonCommercial 4.0 International.

Explorando o átomo

Identificação:

- Etapa: Ensino Médio
- Disciplina: Química
- Conteúdo: Átomos
- Professor: Vinicius

Metas de aprendizagem:

Compreender os conceitos fundamentais do átomo.

Metodologia/Métodos:

Introdução:

Iniciaremos o jogo apresentando o tema Átomo de maneira interativa. Utilizaremos recursos gráficos e representações visuais em uma dinâmica de perguntas e respostas. Cada acerto permitirá que o aluno avance uma casa no tabuleiro do conhecimento atômico que será construído na própria sala de aula.

Demonstração por Observação/Tato:

Realizaremos demonstrações focadas nos Átomos, utilizando modelos tátteis. Os participantes terão a oportunidade de ver/sentir como essas representações evoluíram ao longo do tempo. Cada resposta correta garante um avanço no jogo.

Experimentação Prática:

Os alunos serão divididos em grupos para realizar atividades práticas relacionadas aos Átomos. Materiais específicos serão fornecidos oferecendo orientações visuais/táteis e aprofundando a compreensão.

Discussão:

Incentivaremos uma discussão em sala de aula, incentivando os alunos a compartilharem suas observações e a relacioná-las aos conceitos teóricos apresentados.

Encerramento:

Ao final do jogo, reforçaremos os conceitos essenciais sobre modelos atômicos, destacando a importância da observação. Discutiremos as metas alcançadas durante o jogo e consolidaremos o aprendizado.

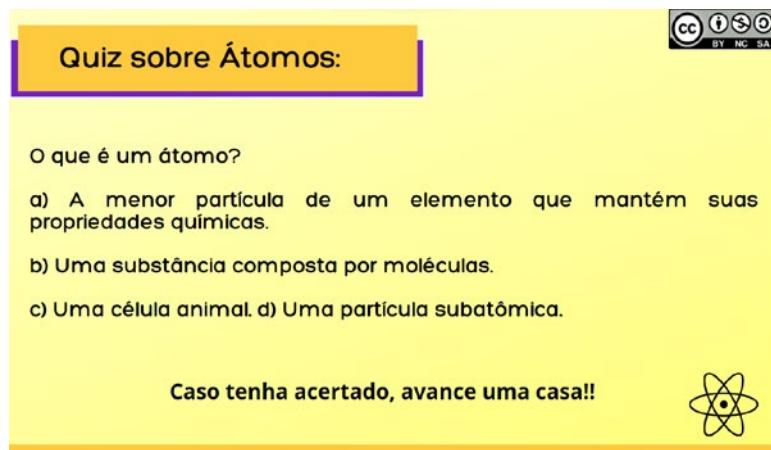
Recursos e Materiais:

Utilizaremos um jogo com a temática Átomo. Materiais específicos serão empregados para as demonstrações. Estimularemos a observação/discussão e os sentidos dos estudantes.

- **POR QUÊ?** O jogo de perguntas e respostas será empregado para tornar a exploração dos Átomos mais dinâmica e envolvente. Ele proporcionará uma abordagem interativa que reforça os pontos-chave, promovendo uma compreensão mais profunda.
- **O QUÊ?** Átomos- explorando o que não se vê.

Link do jogo: [Jogo - Átomo](#)

Figura 1: Printscreen do jogo



Fonte: Autor (2024)

Quadrado em amarelo com o texto: Quiz sobre átomos: O que é um átomo? a) a menor partícula de um elemento que mantém suas propriedades químicas? b) Uma substância composta por moléculas? c) Uma célula animal? d) uma partícula atômica? Caso tenha acertado, avance uma casa!! Fim da audiodescrição.

Avaliação:

Avaliação diversificada, considerando a participação ativa, observações registradas e contribuições na discussão. Ênfase na inclusividade e acolhimento de diferentes formas de expressão e participação.

Resultados esperados:

Espera-se que os alunos desenvolvam uma compreensão dos conceitos de reações químicas, aplicando-os por meio da observação/ tato e participação.

Cronograma:

Essa atividade pode ser realizada em um dia.

Considerações Finais:

Ao incorporar a observação e a prática como elementos-chave, espera-se criar uma experiência de aprendizado envolvente e inclusiva. A avaliação diversificada visa reconhecer as diferentes formas de contribuição dos alunos, promovendo um ambiente acolhedor e participativo.

Referencial teórico:

SANTOS, Mateus José dos; MELLO, Rita Márcia Andrade Vaz de; CATÃO, Vinícius. Expressão de modelos no ensino de Química: o que pensam os estudantes sobre átomos e moléculas? Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 23, n° 3, 24 de janeiro de 2023. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/2/expressao-de-modelos-no-ensino-de-quimica-o-que-pensam-os-estudantes-sobre-atomos-e-moleculas>

Rhodon, Stephen. Modelos atómicos. En: Significados.com. Disponível em: <https://www.significados.com/modelos-atomicos/> Acesso em: 18 de Janeiro de 2024.



Este trabalho está licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0. Para visualizar uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>
©2024 por Vinicius Uriel Barbosa

A utilização de uma linha do tempo como recurso didático acessível

Identificação:

- Etapa: Ensino Médio
- Disciplina: Química
- Conteúdo: Aspectos históricos, políticos e culturais dos povos indígenas
- Professor: Miguel Angelo Adrian Ribeiro Gonçalves

Metas de aprendizagem:

Ao longo da minha formação docente, percebi que a melhor forma de internalizar os conhecimentos no qual estou disposto a aprender, se dá por meio de leitura e anotações, como escrita em diários e uso de ferramentas digitais (como mapas, linhas temporais, slides) para fixar os conceitos de forma concreta e resumida. Devido a ser uma pessoa muito observadora, notei que a maioria do meu ciclo de amizades, opta pelo recurso de vídeo aulas e apresentações de seminários para ampliarem seus saberes, por meio de debates e rodas de conversas. Um dos momentos que mais chamou minha atenção, foi a ausência de temáticas sociais na grande maioria dos trabalhos de meus colegas, como uso de culturas ou povos, sendo assim a proposta de inclusão será em torno da cultura dos povos indígenas nos espaços formais de ensino. Nesta perspectiva a meta traçada para este planejamento é:

Meta 1: Entender a cultura indígena e sua perspectiva histórica.

Metodologia/ Métodos:

Será realizada na plataforma Genially, uma linha do tempo contendo os principais acontecimentos que permearam ao longo dos anos os povos indígenas, como molde padrão, assim inserindo os alunos no contexto da atividade. Antes da aplicação dessa linha, será instigada as concepções iniciais dos alunos a respeito dos povos originários, no intuito de compreender se a visão dos sujeitos ainda está demasiadamente estigmatizada acerca do assunto.

Recursos e Materiais:

Serão utilizados recursos com uso recorrente de plataformas digitais que apresentam audiodescrição, contraste figura-fundo, fontes de textos adequadas ao aluno com baixa visão, principalmente na utilização de uma linha do tempo, que contém audiodescrição, uso digital e impresso, podendo ser redigida em braille e língua de sinais.

Recurso 1:

Uma etapa importante nesse processo, é o uso dos estudantes com as plataformas digitais, na qual terão que a partir de um modelo criarem suas próprias linhas dos tempos, trazendo algum dos aspectos mencionados na linha do tempo molde, sendo eles: Aspectos históricos, políticos ou culturais. A confecção deste material irá ser na plataforma genially, contendo audiodescrição, contrastes de cor e tamanho apropriado de fontes.

- **POR QUÊ?** Ao fazer uso dessa ferramenta para conceituar e explicitar os conceitos propostos, os alunos estarão ativos em suas aprendizagens, debatendo, questionando e sobretudo confeccionando suas próprias linhas do tempo partindo de suas concepções iniciais, finalizando com o material proposto em sala de aula.
- **O QUÊ:** Linha do tempo

Figura 1 (REA): Aspectos históricos, políticos e culturais dos povos originários.



Fonte: Autor (2024)

Desenho de uma linha do tempo com o título: "LINHA DO TEMPO. Aspectos históricos, políticos e Culturais dos Povos Originários". Abaixo, uma linha com os seguintes dados: "1500 Colonização. 1989 Convênio n° 169 sobre Povos Indígenas e Tribais. 1992 Cúpula da Terra - RJ. 2008 Lei n° 11.645. 2014 CELADE - Inserção no Ensino. 2022 Sônia Guajajara." Fim da audiodescrição.

- **COMO:** Os estudantes terão acesso ao REA elaborado e confeccionaram suas próprias linhas do tempo.

Avaliação:

O método de avaliação será por meio da produção das linhas do tempo, utilizando a plataforma Genially. Em relação a avaliação das linhas confeccionadas vai ocorrer por meio de apresentações para a turma do seu material elaborado, podendo ser livre o método de apresentação, não necessariamente por meio de slides ou cartazes, saindo desses métodos mais engessados, ficando mais livre, para expor vídeos, rodas de conversas, aplicação de dinâmicas, entre outros, no intuito de gerar reflexões e argumentações acerca da temática.

Resultados esperados:

Para haver um maior engajamento acerca da proposta, os alunos serão desafiados, a fazerem uso de mais recursos para promover a divulgação de seus materiais confeccionados, podendo recorrer às suas redes sociais, ao uso de vídeos em plataformas digitais (Youtube, Tik Tok, Kawai, Meet), painéis e murais ao redor dos corredores da escola e/ou até mesmo em espaços não-formais, como praças, bairros, centros especializados em educação inclusiva, ficando a critério dos estudantes essa divulgação.

Fazendo uso desses recursos, estima-se uma ampla divulgação e visibilidade para as comunidades indígenas, trazendo a tona a importância de

incluir-los em nossa meio social, para que ocorra a desmistificação desses estereótipos já estabelecidos por séculos, acarretando em apresentar alternativas para fazer do dia 19 de abril uma data marcante e significativa dentro e fora dos muros escolares.

Cronograma:

Atividade	Duração	Objetivos
Linha do tempo Molde	2h/a (um encontro)	Inserir os sujeitos da pesquisa ao contexto temático proposto, trazendo à tona momentos históricos, políticos e culturais dos povos originários.
Elaboração das linhas do tempo	8h/a (quatro encontros)	Criar na plataforma digital genially, materiais que representem linhas do tempo, contendo um dos aspectos mencionados na linha molde.
Apresentação final	2h/a (um encontro)	Analizar o método abordado de ensino, no intuito de compreender como o uso de recursos digitais auxiliam na aprendizagem dos alunos.

Fonte: Autor (2024)

Considerações Finais:

Essa atividade é relativamente simples, porém exige muita pesquisa e cuidados para fugir dos métodos convencionais, trazendo consigo uma bagagem cultural e de muita conscientização, pois ao trabalhar com povos indígenas a inclusão deve-se fazer presente em todos os aspectos, afinal são povos que são desvalorizados e rotulados por centenas de anos em nossa sociedade. Nesse contexto, ao trabalhar com linhas do tempo a aula torna-se mais atrativa e cativante, podendo ser construídas juntamente com os estudantes, debatendo e construindo saberes em sala de aula.

A atividade proposta casa muito bem com tudo que já foi explanado durante a trajetória do curso, servindo para revisitar distintos aprendizados ao longo de nossos encontros. Como acho de extrema relevância a temática inclusão, achei fundamental ter esse momento de construir e refletir como uma atividade pode possuir variados ângulos, sendo uma proposta que pode ser moldada em todas as áreas de conhecimento. Dessa forma, torna-se

visível e palpável a estrutura dos módulos e todas as conversas síncronas que tivemos, indo de encontro ao que se espera da proposta de Desenho Universal para Aprendizagem fora das leituras teóricas.

Referencial teórico:

BRASIL. Presidência da República. Decreto - Lei no 11.645. Brasília, DF. 2008. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm. Acesso em: 27 Jan. 2023

Comissão Econômica para A. América Latina E. O. Caribe (CEPAL). Os Povos Indígenas na América Latina: Santiago, Chile: Distr.: Limitada • LC/L.3893, 2015. E-book (124 p.). Disponível em: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/37773/1/S1420764_pt.pdf. Acesso em: 23 Mai. 2023

Della Mea, A. Freitas, V. M. O. Camargo. M. A. S. Elementos Culturais dos Índios Guarani no Rio Grande Do Sul. XVI Seminário Internacional de Educação Mercosul. 2014. Disponível em: <https://home.unicruz.edu.br/mercosul/pagina/anais/2014/PDF>. Acesso em: 21 Jan. 2023

_____.Governo Federal. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística-IBGE. 2022. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/trabalho/22827-censo-demografico-2022.html?edicao=37417>. Acesso em: 27 Out. 2023

_____.Linha do Tempo- Aspectos históricos, políticos e culturais da Cultura Indígena. Disponível em: <https://view.genial.ly/6510538bb85e11001131677f/horizontal-infographic-diagrams-linha-do-tempo-indigena>. Acesso em: 4 Out. 2023



Este trabalho está licenciado sob CC BY 4.0. Para visualizar uma cópia desta licença, visite <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/?ref=chooser-v1> ©2024 por Miguel Angelo Adrian Ribeiro Gonçalves

A solubilidade dos hidrocarbonetos

Identificação:

- Etapa: Ensino Médio
- Disciplina: Química
- Conteúdo: Hidrocarbonetos
- Professor: Clara Ximena L. Pardo

Metas de aprendizagem:

Estudar e entender sobre a solubilidade dos hidrocarbonetos nos auxilia a compreender como essas substâncias interagem com diferentes solventes e as condições que afetam sua capacidade de dissolução.

Entender o que são hidrocarbonetos e como sua estrutura molecular influencia a solubilidade.

Compreender a relação entre a polaridade das moléculas de hidrocarbonetos e a polaridade do solvente na solubilidade.

Desenvolver habilidades práticas através de experimentos que investiguem a solubilidade de hidrocarbonetos em diferentes condições.

Metodologia/ Métodos:

Para a realização das atividades, nos baseamos em Zabala (1998), que descreve as seguintes etapas: socialização da proposta aos alunos; diagnóstico; planejamento da sequência (neste caso de 1 aula de 3h/aula) e/ou implementação; e por último a avaliação da aprendizagem.

Socialização: Será explicado aos estudantes a proposta da aula e a maneira de avaliação, além de explanar sobre as metas que devem ser alcançadas no final da aula. Diagnóstico: Será realizada uma roda de conversa com os

estudantes sobre os conteúdos vistos anteriormente, e relembrar conceitos como soluções, misturas, interações intermoleculares, ligações de hidrogênio e forças de Van der Waals.

Implementação: No terceiro momento com os estudantes será explicado o conceito de solubilidade e a relação com a quantidade de soluto.

Questionar os estudantes sobre os possíveis fatores (natureza do soluto/ solvente, temperatura e pressão) que podem influenciar na solubilidade. Explinar sobre o porquê na química se diz que “semelhante dissolve semelhante”. Apresentação de um vídeo REA com transcrição realizada pela docente para auxiliar os estudantes, caso haja necessidade de uma audiodescrição a mesma será realizada no momento da aula acompanhando o discente que necessite.

Avaliação da aprendizagem: A avaliação será realizada durante todo o momento, observando a participação, interesse e a síntese dos saberes adquirido. Também será realizado um experimento que pode ser realizado em grupo ou individual e a entrega de um relatório sobre a aula prática respondendo alguns questionamentos sobre a solubilidade dos hidrocarbonetos no cotidiano. Por último, será realizada um breve roda de conversa com os estudantes para retomar os objetivos e metas da aula e assim analisar o que foi alcançado e o que deve ser retomado para melhorar.

Recursos e Materiais:

É importante ressaltar que conforme Rose & Gravel (2010), é importante ativar a rede afetiva da aprendizagem, e esta seria o “**PORQUÊ** da aprendizagem”, na etapa das metas, os estudantes compreenderam porque é importante conhecer sobre os hidrocarbonetos. Já a rede de reconhecimento se relaciona com o “**O QUÊ** da aprendizagem”, esta rede auxilia na identificação da informação para os estudantes conseguirem aprender, neste caso utilizamos o vídeo com transcrição, aulas explicativas, roda de conversa, aulas práticas, etc. Para a terceira rede de reconhecimento temos o “**COMO** da aprendizagem”, estas auxiliam o estudante a se organizar, criar e alcançar as metas.

Recurso 1

[Vídeo: Solubilidade de hidrocarbonetos \(link externo\)](#)

Figura 1 – Print do vídeo sobre solubilidade de hidrocarbonetos



Fonte: [Paulo Carvalho](#)

[Transcrição do vídeo \(link externo\)](#)

Print de tela de um vídeo com uma bancada branca e as mãos de uma pessoa de pele clara com jaleco branco. As mãos manipulam tubos de ensaio. Fim da audiodescrição.

Resultados esperados:

Espera-se que no final da aula os discentes saibam explicar o que são hidrocarbonetos e como a estrutura molecular influencia na solubilidade.

Que compreendam que a polaridade das moléculas de hidrocarbonetos e a polaridade do solvente interferem na solubilidade.

Por meio da aula prática, ou seja, a realização do experimento em sala de aula, os estudantes tenham assimilado melhor o conteúdo, de maneira mais “engajada” e que assim compreendam que as diferentes condições também intervêm na solubilidade dos hidrocarbonetos.

Considerações Finais:

O Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) é uma abordagem pedagógica que busca atender as necessidades de aprendizagem de todos os estudantes, independente de suas características individuais, habilidades ou deficiências. É fundamental valorizar a diversidade na sala de aula e dessa forma promover uma educação mais inclusiva e igualitária. O DUA foca na criação de materiais e ambientes de aprendizagem acessíveis para todos os discentes, ao mesmo tempo em que proporciona flexibilidade nas estratégias de ensino, o que permite aos docentes que utilizam uma variedade de métodos para auxiliar na construção dos saberes e avaliar o aprendizado. E

o mais importante é que reconhece que os estudantes podem responder de maneiras diferentes e melhores a diferentes abordagens.

Referencial teórico:

CARVALHO, H. W. P. de; BATISTA, A. P. de L.; RIBEIRO, C. M. Ensino a aprendizagem de química na perspectiva dinâmico-interativa. Experiências em Ensino de Ciências, v. 2, p. 34-47, 2007.

CHANG, R. Química Geral: Conceitos Essenciais. 4. ed. Porto Alegre: McGraw-Hill, 2007.

ROSE, D. H., & GRAVEL, J. W. (2010). Universal design for learning. In E. Baker, P. Peterson, & B. McGaw (Eds.), International Encyclopedia of Education (3^a ed., pp. 119-124). Oxford: Elsevier.

ZABALA, A. A prática educativa: Como ensinar. Tradução Ernani F. da F. Rosa. Porto Alegre: ArtMed, 1998.



[Os hidrocarbonetos e suas características](#) está licenciado sob [CC BY-NC-SA 4.0](#) © 2024 por [Clara X. L. Pardo](#)

Teoria Atômica: O átomo de Dalton

Identificação:

- Etapa: Ensino Médio
- Disciplina: Química
- Conteúdo: A pessoa e Cientista: Dalton; Momento histórico; Características do átomo de Dalton.
- Professora: Silvia Janaina de Oliveira Pimentel

Metas de aprendizagem:

- Enunciar o conteúdo, identificar o que os estudantes sabem e o que podem relacionar ao conteúdo;
- Desenvolver o conteúdo com a problematização do conteúdo;
- Dimensionar o conteúdo na perspectiva histórico-social, operacional e científica;

Metodologia/ Métodos:

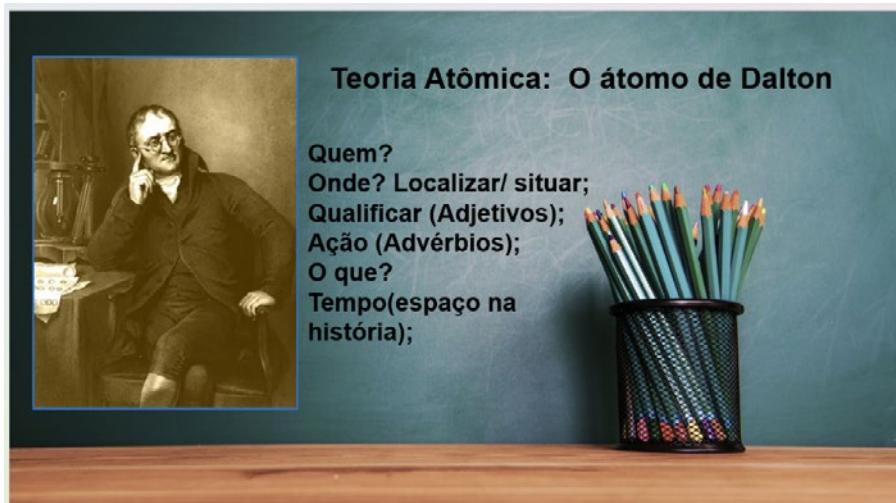
- Aula expositiva dialogada, uso do PowerPoint com feedback positivo;
- Explicação com a audiodescrição das imagens no PowerPoint;
- Atividade mediação, jogo da memória e relate a imagem a palavras.

Recursos e Materiais:

Recurso 1 – PowerPoint com a explicação da Teoria atômica de Dalton

- **POR QUÊ:** O PowerPoint dá início a aula é objetiva identificar o que os estudantes sabem sobre o conteúdo, é os aspectos históricos, culturais e sociais que envolveram a descoberta de Dalton.
- **O QUÊ:** Proposta de reflexão utilizando a Audiodescrição Didática e norteada nos moldes da Pedagogia Histórico Crítica (PHC).
- **COMO:** O PowerPoint pode ser utilizado completo, seguindo o caminho planejado.

Figura 1 - PowerPoint teoria Atômica: O Átomo de Dalton



Fonte - Elaborado pela autora 2024.

Slide de uma apresentação de Powerpoint. Sobre fundo azul, à esquerda, uma fotografia em preto e branco de Dalton sentado, ao lado de uma mesa com tubos de ensaio. Ele veste um casaco e calças pretas, tem a testa larga, usa óculos redondos e pequenos. Ao lado, o texto em preto: "Teoria Atômica: O átomo de Dalton". Quem? Onde? Localizar/situar; Qualificar (Adjetivos); Ação (Advérbios); O que? Tempo (espaço na história). Fim da audiodescrição.

DUA – No recurso 1 a Audiodescrição
 Didática torna o recurso universal.

Recurso 2 - Atividade de mediação com bolas de bilhar ou bolas de isopor

- **POR QUÊ:** Para experienciar o modelo atômico de Dalton. Conforme a explicação no recurso 1. Uma esfera maciça desprovida de cargas.
- **O QUÊ:** Bolas de bilhar em diversos tamanhos ou bolinhas de isopor em diversos tamanhos.
- **COMO:** Colocar nas mães do estudante DV para compreender o pensamento científico de John Dalton. Em diversos tamanhos, para acompanhar o pensamento de Dalton que dizia que os elementos possuíam tamanhos diferentes.

Figura 2 - Bola de bilhar



Fonte - Canva educacional.

Desenho de uma bola de sinuca. Ela é alaranjada e no centro, um círculo branco escrito e número 5 em preto. Fim da audiodescrição.

DUA – Todos os estudantes podem tocar as bolas para entender os tamanhos e como John Dalton pensou em um átomo maciço.

Recurso 3 - Material em alto-relevo.

Como John Dalton nomeou e desenhou os primeiros átomos;

- **POR QUÊ:** O material em alto-relevo é um recurso de mediação. O recurso irá proporcionar a observação e as diferenças entre o átomo de John Dalton e os modelos que serão descobertos pelos próximos cientistas da atomística.
- **O QUÊ:** ÁTOMOS SEGUNDO A TEORIA DE JOHN DALTON;
- **COMO:** O professor(a) pode escolher entre os átomos abaixo para confeccionar o material em alto-relevo. Material: Barbante ou lá, cola, lápis ou pincel, papel cartão, cartolina ou quarenta quilos. Pode nomear em braile ou em EVA (alto relevo).

Figura 3 - representações físicas dos modelos atômicos de Dalton



Fonte - Martha Reis, vol. 1

20 desenhos distribuídos em duas linhas. Todos os desenhos partem de um círculo rosa com algumas variações: Hidrogênio, um círculo com um ponto no centro. Oxigênio, um círculo vazio. Nitrogênio, um círculo com uma faixa vertical no centro. Carbono, círculo coberto por pequenos quadriculados. Enxofre, círculo com o desenho de uma cruz. Estrônico, círculo com o desenho de uma cruz com o centro coberto por uma pequena bola branca. Bário, círculo com seis pequenos traços em direção ao centro com uma bola branca. Ferro, círculo com a letra I no centro. Zinco, círculo com a letra Z no centro. Cobre, círculo com a letra C no centro. Fósforo, círculo com uma haste que se abre em duas na base. Magnésio, círculo com uma linha vertical em leve zigzag. Sódio, círculo com duas linhas verticais. Cálcio, círculo com uma linha horizontal em leve zigzag. Potássio, círculo com três linhas verticais. Chumbo, círculo com a letra L no centro. Ouro, círculo com três pequenos traços no interior e no centro, a letra G. Círculo com a letra P no centro e Mercúrio, um círculo com oito pontos distribuídos juntos à parte interna da linha. Fim da audiodescrição.

Jogo da memória utilizando o alto-relevo e todos os estudantes participam
DUA - Utilizar as vendas (estilo as que se usa para dormir ou fitas de
pano, ou TNT). Para os estudantes videntes identificarem qual é o átomo.

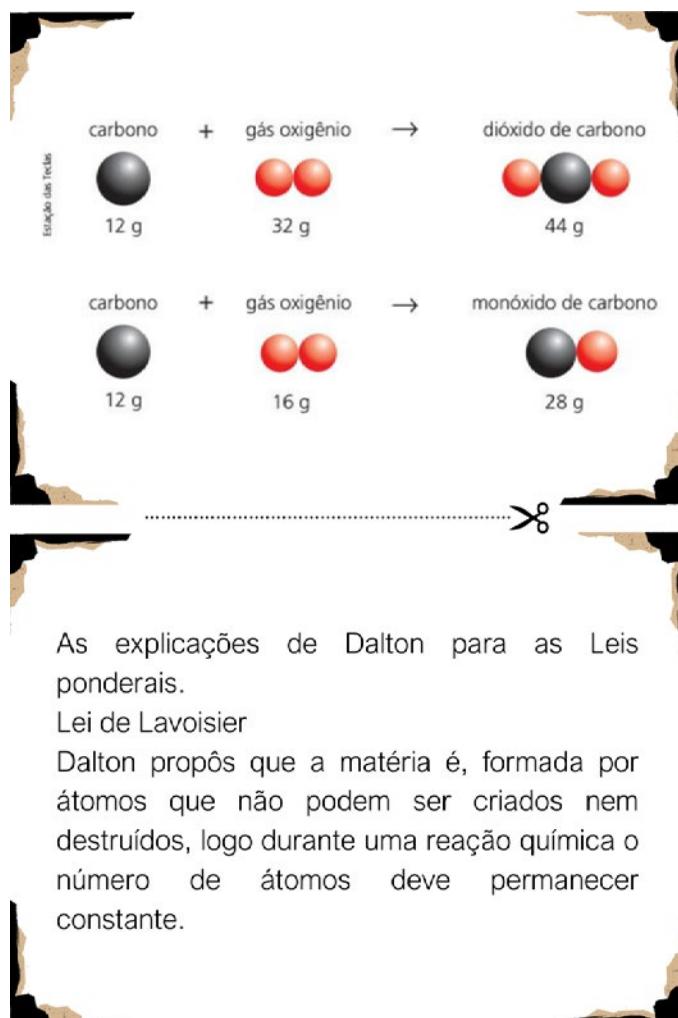
Recurso 4 – Jogo da memória – Atividade que remetem a explicação do primeiro recurso e irá finalizar a explicação e dar o feedback positivo aos estudantes.

- **POR QUÊ:** O Jogo remete a explicação do primeiro recurso é irá finalizar a explicação e dar o feedback positivo aos estudantes.
- **O QUÊ:** Jogo da memória com 10 cartas, baseadas na perspectiva histórico social da vida de John Dalton, explicado no recurso 1.
- **COMO:** Impressão de imagens para identificar as teorias de John Dalton. Imprimir em cinco jogos para atender a divisão em equipes de quatro (4) ou cinco (5).

Regra: Um (1) da equipe é vendado ou tem na equipe o estudante DV. Os demais da equipe fazem a leitura da carta com a escrita. Somente um (1),

escolhido pela equipe, descreve a imagem. Ganhá a equipe que acertar as primeiras três leituras referentes a imagem.

Figura 4 - carta do jogo da memória



Quadro com desenho e as informações: uma bola de carbono cinza com 12g + duas bolas de gás oxigênio vermelhas com 44g e uma seta que indica: dióxido de carbono com 44g uma bola cinza grande cercada por duas bolas vermelhas. Na segunda linha, uma bola de carbono cinza com 12g + duas bolas de oxigênio vermelhas com 16g e uma seta que indica: dióxido de carbono com 28g e uma bola cinza grande e uma vermelha pequena. Abaixo, uma linha fina com o desenho de uma tesoura. Logo abaixo, quadro com o texto: As explicações de Dalton para as leis ponderais. Lei Lavoisier. Dalton propôs que a matéria é formada por átomos que não podem ser criados nem destruídos, logo durante uma reação química o número de átomos deve permanecer constante. Fim da audiodescrição.

DUA – Com a descrição didática, vendas e trabalho em equipe a atividade torna-se acessível para todos.

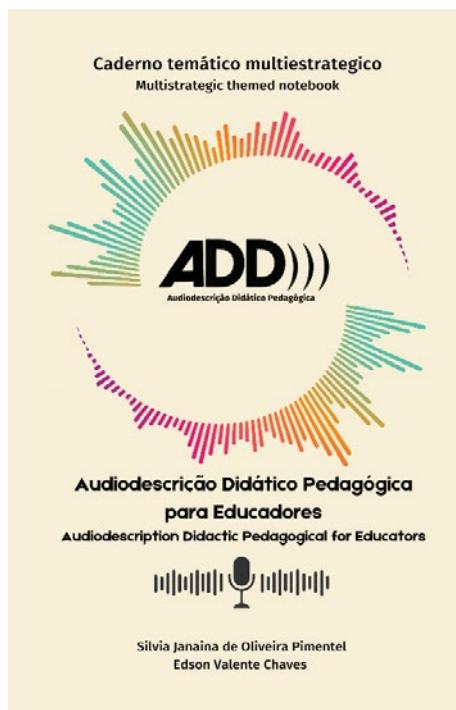
Recurso 5 – Produto Educacional: Audiodescrição Didática Pedagógica para Educadores

POR QUÊ: Para que os professores se apoderem dos conhecimentos da Audiodescrição Didática.

O QUÊ: Produto educacional com parâmetros norteadores para Audiodescrição Didática.

COMO: Leitura do produto educacional.

Figura 5 - Produto educacional: Audiodescrição Didática Pedagógica para Educadores.



Fonte - Elaborado pela autora 2024.

Quadro retangular na horizontal com fundo rosa. No alto, o texto: Caderno temático multiestratégico. Multistrategic themed notebook. No centro, um círculo em finos traços coloridos com o escrito em preto: ADD Audiodescrição Didática Pedagógica. Abaixo, as informações: Audiodescrição Didático Pedagógica para Educadores. Audiodescription Didactic Pedagogical for Educators. Silvia Janaína de Oliveira Pimentel, Edson Valente Chaves. Fim da audiodescrição.

Avaliação:

- Avaliação formativa e feedback positivo;
- Interação nas atividades.

Resultados esperados:

Ao Final espera-se que os estudantes entendam:

- A teoria atômica de Dalton em sua perspectiva histórica e sua importância na atualidade;
- A importância das atividades de mediação e acessíveis construídas e vivenciadas por todos.

Cronograma:

- 2 a 3 Aulas para a explicação do PowerPoint. (teoria de Dalton e feedback positivo dos estudantes);
- 1 aula para atividade de Mediação;
- 1 aula para confecção dos átomos na perspectiva de Dalton em alto-relevo;
- 1 aula para atividade do material em alto-relevo;
- 1 aula para o jogo da memória.
- Números de aulas: 9 aulas.

Considerações Finais:

Até o momento não tinha ideia do que era um recurso REA, como colocar a licença em um produto educacional, que nos como professores produzimos e cada aula, e a inserção de acessibilidade em documentos, tornando-o acessível, foi enriquecedor.

A atividade planejada faz parte de cronograma do novo ensino médio, revisada no terceiro ano, isso porque a teoria de John Dalton é aplicada até hoje, é os estudantes aprendem a relacionar a ciência no seu cotidiano, percepção importante para que o conhecimento científico, não parece inútil, aos estudantes.

Desse modo, o Desenho Universal da Aprendizagem (DUA) unido a Audiodescrição didática (ADD) e a Pedagogia Histórico Crítica (PHC) promovem a transversalidade em prol da educação inclusiva. A construção de recurso REA nessa perspectiva demonstra aos colegas professores que dar continuidade aos estudos, tornando-se um professor(a) pesquisadora, só agrega conhecimento e favorece os estudantes da educação inclusiva escolar.

Referencial teórico:

FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO: RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS (REA) DIGITAIS. Bagé: [s. n.], n. 6, 2023.

FONSECA, Martha Reis Marques da. Química Ensino Médio. V. 2 ed. Editora Ática, São Paulo, 2016.

MOTTA, Lívia Maria Villela. A audiodescrição na escola: abrindo caminhos para leitura de mundo. São Paulo: Pontes, 2016.

PIMENTEL, Silvia Janaina de Oliveira; CHAVES, Edson Valente. Produto educacional: Audiodescrição Didático Pedagógica para educadores. 2023.

SAVIANI, Dermeval. Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações. Autores associados, 2021.



This work © 2024 by S is licensed under Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/2024> por Silvia Pimentel.

Aula de Química com acessibilidade REA

Identificação:

- Etapa: Ensino Médio
- Disciplina: Química
- Conteúdo: Balanceamento de Equações Químicas
- Professor: Raquel Lopes Teixeira Couto

Metas de aprendizagem:

- Identificar o que é uma equação química;
- Entender como realizar o balanceamento das equações químicas;
- Balancear as equações químicas de reações simples, com ou sem uso de tecnologias digitais.

Metodologia/ Métodos:

- Será relembrado conceitos de reagentes, produtos.
- Será relembrada a ordem para o balanceamento:
 - Metal
 - Não metal
 - Nitrogênio
 - Oxigênio

A continuidade da aula se dará com exemplo e resolução de exercícios sobre balanceamento.

Recursos e Materiais:

Aula expositiva dialogada, uso do PowerPoint com feedback positivo;
Explicação com a audiodescrição das imagens no PowerPoint;

Recurso 1 – PowerPoint com a explicação da Balanceamento de Reações Químicas.

- **POR QUÊ:** O PowerPoint dá início a aula e objetiva identificar o que os estudantes sabem sobre o conteúdo.
- **O QUÊ:** [Aula](#) sobre balanceamento de equações químicas
- **COMO:** O PowerPoint pode ser utilizado completo, seguindo o caminho planejado.

Figura 1 – PowerPoint equações químicas

Interpretando equações químicas



- Como você interpreta essa equação?
- O que o sinal de “+” significa?
- O que a seta está indicando?
- O que são reagentes e produtos? Quem são eles?

Observem e façam suas anotações!

Fonte: A autora 2024

Print de um slide de Power Pont. Sobre um fundo brnaco, as informações: Interpretando equações químicas. $A + B \rightarrow AB$. Como você interpreta essa equação? O que o sinal de “+” significa? O que a seta está indicando? O que são reagentes e produtos? Quem são eles? Observem e façam suas anotações! Fim da audiodescrição.

Avaliação:

- Avaliação será a partir dos conhecimentos obtidos em aula expositiva dialógica aplicada ao software soluções ácido-base.
- Interação nas atividades.

Resultados esperados:

Espera-se o conhecimento, a identificação e o entendimento sobre o balanceamento de equações químicas.

Cronograma:

Esse material foi realizado em um período de duas horas.

Considerações Finais:

Realizar o planejamento desta aula, proporcionou a reflexão sobre as dificuldades que os alunos poderiam encontrar, sempre buscando revisar e retomar outros conceitos já trabalhados com o objetivo de facilitar a aprendizagem dos alunos.

Referencial teórico:

ATKINS, P.; JONES, L. Princípios de química: questionando a vida moderna e o meio ambiente. 3. ed. Porto Alegre:Bookman, 2006.

BROWN, T. L.; LEMAY, H. E.; BURSTEN, B. E.; BURDGE, J. R. Química a ciência central. 9. ed. São Paulo:Pearson Prentice Hall, 2005.

Feltre, Ricardo. Química Geral Vol.1, 6 ed. 2004. São Paulo. Editora Moderna;

Fonseca, Martha Reis Marques da Química / Martha Reis Marques da Fonseca. 1. ed. – São Paulo : Ática, 2013.

Gifs química : https://www.google.com/search?q=gif%20quimica&tbo=isch&tbs=rimg:CZxJ4g9hfO8yYTHdZgfXEgAtsgIGCgIABAA&rlz=1C1AWFC_enBR-895BR895&hl=pt-BR&sa=X&ved=0CCcQullBahcKEwi4sO3xlo7zAhUAAAAAHQAAA-AAQKg&biw=1349&bih=625#imgrc=HdLTIQ9Y2WkZwM&imgdii=DxjpCYJQ0tS3IM

KOTZ, J. C.; TREICHEL Jr., P. M. Química geral 2 e reações químicas. 5. ed. São Paulo:Pioneira Thomson Learning, 2005.

PERUZZO, F. M.; CANTO, E. L. do. Química na abordagem do cotidiano. 4. ed. São Paulo:Moderna, 2006. v. 1 e 2.



Este trabalho está licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0. Para visualizar uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> © 2024 por Raquel Lopes Teixeira Couto

Fotossíntese: O Processo de Produção de Energia nas Plantas

Identificação:

- Etapa: Ensino Médio
- Disciplina: Biologia
- Conteúdo: Fotossíntese e Produção de Energia nas Plantas
- Professor: Beatriz Carneiro de Souza Cippolline

Metas de aprendizagem:

- Compreender o processo da fotossíntese e sua importância para as plantas
- Identificar os principais elementos envolvidos na produção de energia nas plantas.

Metodologia/ Métodos:

- Utilização de recursos visuais, como vídeos explicativos, para diversificar a compreensão do conteúdo.
- Discussão interativa sobre os processos bioquímicos da fotossíntese, incentivando a participação ativa dos alunos.

Recursos e Materiais:

[Vídeo Aula Fotossíntese - Curso DUA na prática \(link externo\)](#)

Figura 1 print do vídeo aula fotossíntese



Fonte: [Canal YouTube](#) (link externo)

Print de tela de um vídeo. Sobre fundo verde, o desenho de uma folha e no canto direito, um homem de pele clara, cabelos curtos.. Ele usa camiseta azul e tem as mãos unidas à frente do corpo. Sobre a imagem está escrito em verde: fotossíntese. Fim da audiodescrição.

Transcrição do vídeo (link Externo)

- **POR QUÊ:** O Vídeo sobre a fotossíntese foi colocado no planejamento para facilitar o entendimento teórico sobre o tema, possibilitando acesso acessível, por estar legendado. Esse planejamento é um REA, Recurso Educacional Aberto, pois permite a reutilização ou modificação, para fins não comerciais, devendo ser adotada a mesma licença.
- **O QUÊ:** Vídeo educativo explicando a fotossíntese em diferentes níveis de complexidade.
- **COMO:** Abrir o link, assistir o vídeo, se precisar acessar a transcrição O vídeo pode ser acessado pelo Youtube, está acessível com legenda.

Avaliação:

Avaliação formativa por meio de perguntas orais durante a discussão em sala de aula. Critérios de avaliação incluem precisão conceitual, criatividade na apresentação do modelo e capacidade de explicar o processo da fotossíntese.

Resultados esperados:

Espera-se que os alunos compreendam a fotossíntese como um processo vital para as plantas, reconhecendo sua importância para a produção de energia e para o equilíbrio do ecossistema.

Cronograma:

- Introdução e discussão teórica: 30 minutos
- Vídeo explicativo: 15 minutos

Considerações Finais:

O planejamento busca garantir que diferentes estilos de aprendizagem sejam contemplados, oferecendo variedade de recursos e métodos. A valorização da participação ativa dos alunos e a aplicação prática dos conceitos são fundamentais para alcançar os objetivos propostos no contexto do DUA.

Referencial teórico:

FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO: PLANEJAMENTO DE ATIVIDADES DIDÁTICAS NA PERSPECTIVA DO DUA. Bagé: [s. n.], n. 3, 2023.

FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO: RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS (REA) DIGITAIS. Bagé: [s. n.], n. 4, 2023.

FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO: ACESSIBILIDADE DE REA DIGITAIS. Bagé: [s. n.], n. 5, 2023.

FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO: PRODUÇÃO E COMPARTILHAMENTO DE REA, DIGITAIS E ACESSÍVEIS COM FOCO DUA. Bagé: [s. n.], n. 6, 2023.



está licenciado sob [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) © 2024 por Beatriz Carneiro de Souza Cippolline.

Ciências da natureza

Identificação:

- Etapa: Ensino Médio
- Disciplina: Biologia
- Conteúdo: Divisão celular: Mitose e Meiose
- Professor: Roseane dos Santos Rodrigues

Metas de aprendizagem:

- Conhecer os principais sistemas e estrutura dos Núcleo Celular;
- Comparar as várias formas do Núcleo;
- Identificar a importância do Núcleo para a manutenção de atividades da célula.

Metodologia/ Métodos:

Exposição de uma caixa com a réplicas de células em modelagem, cada aluno abrirá a caixa e irá expor seus conhecimentos prévios em relação ao assunto abordado, podendo falar uma palavra ou simplesmente passar a vez, após as colocações a professora fará a aula expositiva com auxílio do livro adotado pela instituição, na oportunidade será aproveitado o conhecimento prévio da turma e esclarecendo dúvidas.

Jogo de Racha Cuca de acordo com o assunto abordado, a turma será dividida em grupos, uma equipe pega a carta e faz a pergunta para a equipe sorteada que terá 3 minutos para discutir e responder a questão, não será avaliado o certo ou errado e sim a participação de todos, será anotado a pergunta e resposta da equipe para consultar após o próximo passo.

Exposição do assunto em vídeo. Após a exposição do vídeo será comparado as perguntas e respostas a cada equipe com comparações para mudarem ou não as respostas que poderão ser descriptivas, orais ou desenhadas de acordo com a particularidade de cada aluno e equipe.

Recursos e Materiais:

[Vídeo: MITOSE E MEIOSE - Divisão Celular - Quer que desenhe \(Link externo\)](#)

Figura 1 Print do vídeo sobre Divisão Celular.



Fonte: [Youtube \(Link externo\)](#)

Print de tela de um vídeo. Sobre fundo branco, diversas canetas coloridas, no centro, escrito em preto: Episódio de hoje: MITOSE E MEIOSE. Fim da audiodescrição.

- **POR QUÊ:** Vídeo com explicação e demonstração da divisão celular: Mitose e Meiose.
- **O QUÊ:** Vídeo explicativo e demonstrativo referente a divisão celular: Mitose e Meiose.
- **COMO:** abrir o link, assistir o vídeo, se precisar acessar a transcrição.

Avaliação:

A avaliação se dará de acordo com o estilo de aprendizagem e particularidades de cada aluno, segue algumas dicas: Apresentações para a turma em diversas formas, podendo ser apresentada em mapa mental; desenho; vídeo; maquete, modelagem com massinha, argila ou similares; apresentação oral; áudio, paródias, dramatizações, portfólios.

Serão avaliados na participação das aulas, desenvoltura, criatividade, forma de abordagem do conteúdo, envolvimento da turma com seu trabalho, conhecimento sobre o assunto abordado.

Utilização do critério avaliativo “Sala de aula invertida” proporcionando o protagonismo dos discentes no processo ensino/aprendizagem e critério de desempenho valorizando cada passo e pontos a serem alcançados.

Resultados esperados:

Aula dinâmica com a participação de todo o corpo discente do 1º ano A, despertar para várias maneiras de aprendizagem, aprimorar o interesse e o engajamento nas aulas de Biologia, assim como a fixação do conteúdo com a diversidade de estratégias e metodologias aplicadas.

Cronograma:

- Aulas ministradas em:
- 13\11 - Exposição de uma caixa com réplicas de células em modelagem;
- 20\11- Jogo de Racha Cuca de acordo com o assunto abordado;
- 27\11\2023- Exposição do assunto em vídeo
- Tempo: 45m cada aula.

Considerações Finais:

Sabemos que existem vários níveis e tipos de aprendizagem em uma única turma com mesma faixa etária, sabemos que não aprendemos da mesma forma que outras pessoas, no entanto o Desenho Universal para Aprendizagem-DUA nos possibilita a trabalhar de forma mais pontual com diversas estratégias e metodologias que minimizem as barreiras de aprendizagem tornando o currículo acessível a todos os alunos, propondo assim uma prática mais objetiva, produtiva no processo ensino aprendizagem estimulando o engajamento e interesse de todos os envolvidos.

Referencial teórico:

LOPES, Sônia. Bio Manual do professor. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2016



[Ciências da natureza](#) está licenciado sob [CC BY 4.0](#)© 2024 por [Ro-
seane dos Santos Rodrigues](#)

As doenças causadas por bactérias

Identificação:

- Etapa: Ensino Médio
- Disciplina: BIOLOGIA - 3º ANO DO ENSINO MÉDIO
- Conteúdo: DOENÇAS CAUSADAS POR BACTÉRIAS
- Professor: GLEYCE THAMIRYS CHAGAS LISBOA

Metas de aprendizagem:

- Entender as doenças causadas pela bactéria, agente etiológico, transmissão e sintomas.
- Oportunizar a aprendizagem dos conceitos das doenças causadas por bactérias.

Metodologia/ Métodos:

Uma forma de trabalhar as doenças causadas por bactérias é com a utilização de imagens para explanar o conteúdo, para isso será disponibilizado para os estudantes um Recurso Educacional Aberto (REA) na forma de material impresso e /ou no formato [word \(link externo\)](#) e [pdf \(link externo\)](#) as principais doenças, com um esquema conceitual destacando os agentes etiológicos, a principal forma de transmissão e os sintomas. Este material citado será apresentado na sessão de recursos.

Este REA foi construído a partir de imagens da internet, na qual foi realizado um esquema e feito a audiodescrição das imagens.

Logo em seguida, com a utilização do REA como suporte, vamos solicitar aos estudantes que realizem pesquisa na internet com relação a temática, buscando vídeos, imagens ou textos que retratem o assunto, deixando claro que eles têm o poder de decidir qual tipo de pesquisa desejam realizar, buscando sempre pelo meio que mais facilite sua aprendizagem. Desta forma já estaremos abrindo caminhos para o processo avaliativo.

Após a pesquisa, teremos a elaboração dos trabalhos, nesta etapa o estudante terá a oportunidade de elaborar sua apresentação na forma de portfólio, ou com mapas mentais, com a ilustração de desenhos e imagens produzidas pelo próprio estudante, através da apresentação oral, através de textos, de entrevista no bairro no posto de saúde para saber os casos destas doenças na cidade, criar gráficos com os índices das doenças na cidade e/ ou estado. Este aluno escolherá a maneira que tenha uma facilidade maior em expressar seu conhecimento para os demais.

No final será oportunizado um momento para as apresentações orais ou visuais e a entrega de todos materiais produzidos pelos estudantes.

Recursos e Materiais:

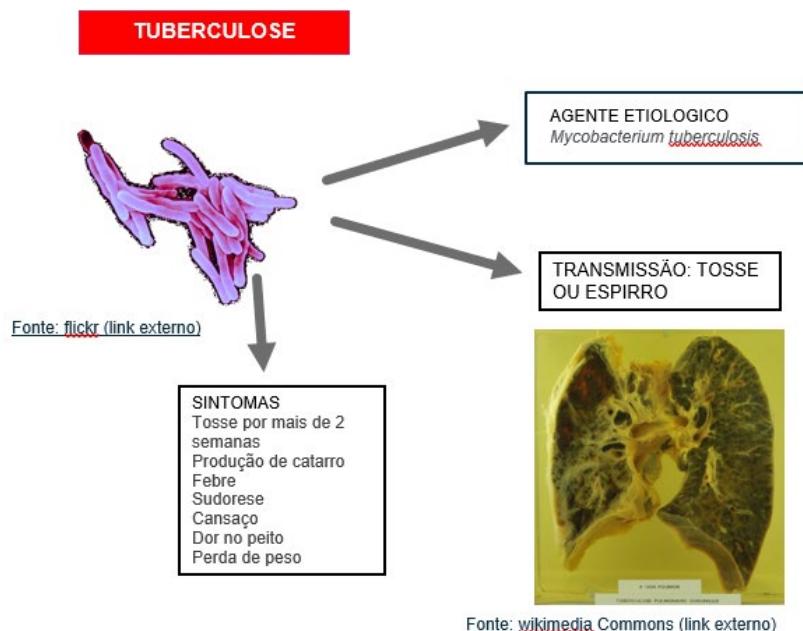
REA: Esquema conceitual de bactérias

POR QUÊ? Compreender os conceitos de bactérias entendendo as doenças causadas por elas, agente etiológico, transmissão e sintomas, oportunizando a aprendizagem dos conceitos das doenças causadas por bactérias.

O QUÊ? Imagens dos esquemas mentais das doenças causadas por bactérias com a transcrição das imagens, [word \(link externo\)](#) e [pdf \(link externo\)](#).

COMO? São imagens que contêm o agente etiológico, transmissão e sintomas que podem ser utilizados para facilitar o entendimento do assunto.

Figura 1 Print do Esquema mental



Fonte: Da autora (2023)

No alto do quadro está escrito: TUBERCULOSE. Logo abaixo, à esquerda, o desenho de um vírus em tons de rosa. Dele saem três setas com as informações: Agente Etiológico Mycobacterium tuberculosis. Transmissão tosse ou espirro. Sintomas: tosse por mais de 2 semanas, produção de catarro, febre, sudorese, cansaço, dor no peito, perda de peso. No canto direito, a imagem de um pulmão todo preto. Fim da audiodescrição.

Avaliação:

A avaliação da aprendizagem dos estudantes acontecerá de diferentes formas, como: por meio de representação artística, através de desenhos e ilustrações das bactérias das doenças mencionadas; pode ser por meio de gravações de vídeos explicando os conceitos trabalhados; através de seminários para os estudantes que sentem uma facilidade maior para explanar seus conhecimentos; através da produção de mapas mentais criados pelo próprio estudante; através de escrita com explicação com suas próprias palavras das doenças trabalhadas e /ou através de portfólios de imagens e desenhos das doenças causadas por bactérias.

Desta forma, demonstramos aos estudantes a liberdade de ser avaliado mediante suas habilidades e levando em consideração suas especificidades para conseguir realizar uma avaliação que englobe a todos. Não esquecendo da fala de Pereira (2023) que alerta a respeito da importância de possibilitar diversos meios para que os alunos demonstrem seu conhecimento e habilidades nas avaliações.

Resultados esperados:

Os resultados esperados é a produção de diversos materiais pelos alunos para expressar seu conhecimento com desenhos, com mapas mentais, com produção de cartazes, cartilhas para utilizar como forma de propagar o conhecimento para os demais estudantes da escola.

Cronograma:

O planejamento da atividade se dará em cinco semanas, com 1h/a semanal.

- Primeira aula: exposição do recurso do esquema conceitual e explicação
- Segunda aula: Pesquisa dos estudantes
- Terceira aula: Confecção dos materiais por parte dos alunos
- Quarta aula: exposição dos produtos produzidos pelos estudantes.

Considerações Finais:

As aulas nas nossas escolas precisam ser dinâmicas e acessíveis para todos e para isso é necessário refletir a respeito da importância dos recursos educacionais abertos e de torná-los acessíveis a todos os professores que desejem utilizar este planejamento em suas salas de aula, para com isso ampliar e disseminar o conhecimento por diversas regiões do nosso país.

Referencial teórico:

BERSCH, Rita. Introdução à Tecnologia Assistiva. Assistiva - Tecnologia e Educação. Porto Alegre/RS, 2017. Disponível em: https://www.assistiva.com.br/Introducao_Tecnologia_Assistiva.pdf. Acesso em 22 de nov. 2023.

FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO: RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS (REA) DIGITAIS. Bagé: [sn], n. 4, 2023.

Disponível em <https://www.elindependiente.com/vida-sana/salud/2024/01/24/las-its-se-disparan-los-casos-de-clamidia-sifilis-y-gonorrea-se-multiplican/> acesso em 24 jan de 2024

Imagens:

Disponível em <https://www.flickr.com/photos/prefeituradeitapevi/46113737254> acesso em 13 de dez 2023

Disponível em <https://www.flickr.com/photos/sanofi-pasteur/5280405700> acesso em 13 de dez 2023

Disponível em <https://www.flickr.com/photos/portaldelsur/6347865470> acesso em 13 de dez 2023

Disponível em <https://sml.snl.no/syphilis> acesso em 13 de dez 2023



[AS DOENÇAS CAUSADAS POR BACTÉRIAS](#) está licenciado sob [CC BY-NC-SA 4.0](#) © 2023 por Gleyce Thamirys Chagas Lisboa.

Aula de Matemática para discentes do 1º ano do Ensino Médio

Identificação:

- Etapa: Ensino Médio
- Disciplina: Matemática
- Conteúdo: Progressão Aritmética
- Professor: Hélio de Araújo

Metas de aprendizagem:

- Compreender sequências crescentes e decrescentes
- Entender conceito de razão
- Assimilar a fórmula do Termo Geral

Metodologia/ Métodos:

Inicialmente, serão formados 3 grupos contendo três, cinco e sete alunos. Essas equipes, representando valores correspondentes ao número de componentes, se colocarão diante dos demais colegas em fila crescente. Pode se perguntar à turma qual a diferença entre os valores do 2º grupo e o do primeiro, e também a diferença entre as quantidades do 3º grupo e do segundo. Certamente, todos concordarão que é dois.

Em seguida, pode ser modificada a posição das mesmas equipes, de forma que não fiquem nem em ordem crescente nem decrescente. Daí, os resultados encontrados na diferença entre a segunda e a primeira equipe e a diferença entre a terceira e a segunda, serão valores distintos.

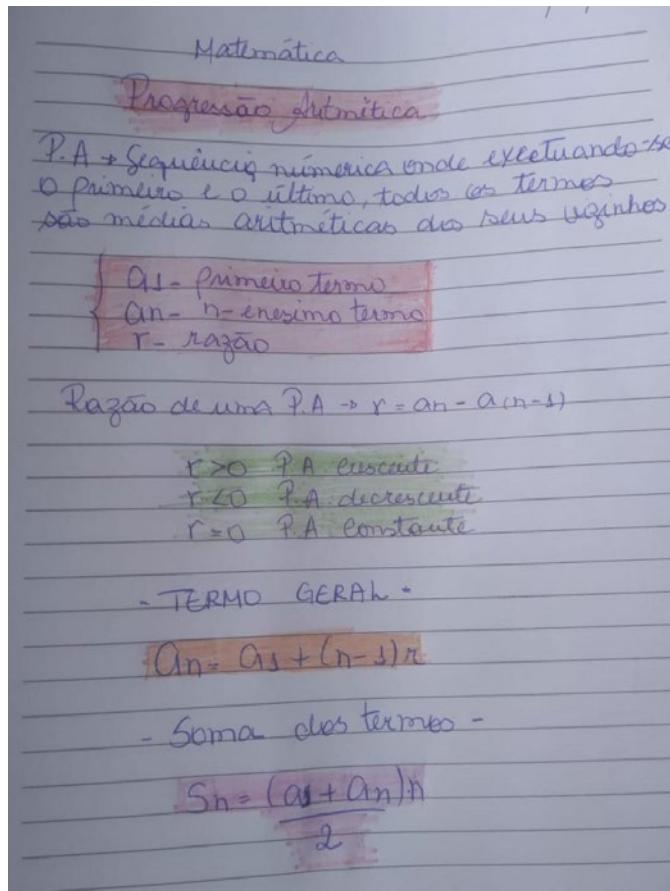
A partir dessa experimentação, será explicado que uma Progressão Aritmética (PA) é toda sequência de números na qual a diferença entre cada termo (a partir do segundo) e o termo anterior é uma constante. Acrecentando que a diferença entre cada valor e o seu antecessor recebe o nome de razão. E, enfatizando que, nessa dinâmica, ao mudar os grupos de posição, os valores das diferenças tornaram-se diferentes, portanto, deixando de ser uma progressão aritmética.

Haverá uma diversidade de estratégias no desenvolvimento dessas atividades, que envolverá todos os alunos, sempre considerando as necessidades individuais dos estudantes.

Recursos e Materiais:

- **POR QUÊ?** Além de cuidadosa explanação oral sobre o conteúdo, o professor reforçará a explicação.
- **O QUÊ?** Nesse reforço, será utilizado um mapa mental e uma dinâmica protagonizada pelos alunos.
- **COMO?** O mapa será apresentado ampliado numa tela com as informações básicas sobre a matéria dada, contendo abaixo uma descrição escrita do que aparece desenhado no mapa. Além da demonstração para toda a sala, a imagem e a descrição serão repassadas em arquivo PDF para o aluno com deficiência visual fazer uso em seu notebook.

Figura 1 - Mapa mental



Fonte: <https://professorhelioearaujo.blogspot.com/>

Papel branco pautado com o manuscrito: Matemática. Progressão aritmética. P.A. sequência numérica onde executando-se o primeiro e o último, todos os termos são médias aritméticas dos seus vizinhos. A1- primeiro termo. An - n enésimo termo. r - razão. Razão de uma P.A. $\exists r: a_n - a_{n-1}$ $r > 0$ PA crescente $r < 0$ PA decrescente. $r = 0$ constante. TERMO GERAL $a_n = a_1 + (n-1)r$ SOMA DOS TERMOS $S_n = (a_1 + a_n)n / 2$. Fim da audiodescrição.

Avaliação:

A avaliação da aula vai ser contínua, considerando as participações eventuais e manifestações verbais.

Resultados esperados:

Espera-se que os resultados demonstrem que a maioria dos educandos, incluindo aqueles com necessidades específicas, compreendam o conteúdo.

Cronograma:

Essas atividades podem ser realizadas em um dia.

Considerações Finais:

O uso do DUA facilitará a aprendizagem de três alunos da sala com necessidades educacionais específicas e deve contribuir também com os demais alunos.

Referencial teórico:

FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO: Concepções de deficiência e introdução aos princípios do DUA. Bagé: [s. n.], n. 1, 2023.

FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO: Desenho Universal para Aprendizagem: Princípios e Diretrizes. Bagé: [s. n.], n. 2, 2023.

FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO: Planejamento de atividades didáticas na perspectiva do DUA. Bagé: [s. n.], n. 3, 2023.

FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO: Recursos Educacionais Abertos (REA) Digitais. Bagé: [s. n.], n. 4, 2023.

FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO: Acessibilidade de REAs Digitais. Bagé: [s. n.], n. 5, 2024.

MARTINS, Claudete da Silva Lima. Produção de Recursos Pedagógicos Acessíveis: reflexões teórico-práticas na formação acadêmico-profissional de professores. [E-book]. São Leopoldo: Oikos, 2023.

SCHMITZ, Daniele dos Anjos. Recursos Educacionais Abertos (REA) Digitais.

ZERBATO, Ana Paula; MENDES, Enicéia Gonçalves. Desenho universal para a aprendizagem como estratégia de inclusão escolar. Educação Unisinos, São Carlos / SP, v. 22, ed. 2, p. 147 - 155, 2018. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/pdf/edunisinos/v22n2/2177-6210-edunisinos-22-02-147.pdf>. Acesso em: 27 jan. 2024.



Trabalho licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0. Veja cópia desta licença visitando <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> © 2024 por Hélio de Araújo [1] [2] [3]

Proposta colaborativa Matemática e Atendimento Educacional Especializado - Conceito de Funções – Ensino Médio

Identificação:

- Etapa: Ensino Médio
- Disciplina: Matemática e suas tecnologias
- Conteúdo: Conceito de funções
- Professor: Ana Paula Mendes

Meta de aprendizagem 1:

A atividade contempla a turma de 1º ano do Ensino Médio, a partir da proposta colaborativa entre professor da sala regular e Atendimento Educacional Especializado.

Refletindo que existem estilos de aprendizagem diferentes (Ex. Aprendizagem Cinestésica, auditiva e visual) e que cada estudante utiliza maneiras diferentes para aprender e absorver as informações e que o ambiente escolar é o lugar propício para compartilhar diferentes formas de aprendizagem, metodologias, estratégias e recursos.

Meta de aprendizagem 2:

- Compreender o conceito de função.
- Interpretar e construir gráficos e funções simples.
- Utilizar as funções para descrever e representar diversas situações.
- Resolver situações-problema que envolvam funções e descrevê-las graficamente.

Meta de aprendizagem 3:

- Apresentar os conceitos de funções através da referência do livro didático.
- Fornecer uma explanação verbal apresentando conceitos e exemplos.
- Disponibilizar como recursos um mapa conceitual.
- Construir com os estudantes atividades de fixação registradas no caderno.
- Construir com material concreto e reciclável gráficos de funções.
- Construir os gráficos da função aplicando as atividades no aplicativo GEOGEBRA.
- Realizar uma pesquisa onde utilizamos as funções no cotidiano.

Metodologia/ métodos:

- Contemplar a todos os estudantes é importante para que todos sejam incluídos efetivamente em sala de aula, respeitando sempre a singularidade de cada estudante e favorecendo uma aprendizagem mais significativa.

- Aula expositiva (Aprendizagem auditiva), disponibilização de um mapa conceitual objetivo e simplificado (Aprendizagem visual), construção de atividades de revisão no caderno, atividades de apoio no app GeoGebra e a pesquisa de aplicação do conteúdo de função (Aprendizagem cinestésica).
- Organizar uma exposição de gráficos de função com materiais recicláveis.

Recursos e materiais:

O principal objetivo da atividade é contemplar os diferentes estilos de aprendizagem dos estudantes da turma de 1º ano do Ensino Médio, proporcionando uma aprendizagem significativa para todos. Partindo do material de referência que é o livro didático, apresentar um roteiro de estudos, assistir uma vídeo aula sobre o tema, construir os conceitos de funções a partir do mapa conceitual, atividades em diferentes níveis de desafios e resoluções, construção dos gráficos com materiais recicláveis, atividades de revisão através do uso do app GeoGebra e finalizar a proposta com atividade de pesquisa.

- **POR QUÊ?** Proporcionar e favorecer a aprendizagem e as individualidades de cada estudante, permitindo a participação ativa de todos nas atividades propostas.
- **O QUÊ?** Através da sequência de atividades listadas no roteiro de estudo.
- **COMO?** As atividades serão construídas de forma colaborativa proporcionando a aprendizagem através de propostas acessíveis e que conte com os diferentes estilos de aprendizagem.

Figura 1 - Roteiro de estudo
Acessibilidade: Roteiro interativo com ícones de referência.



Fonte: Roteiro elaborado - professora Ana Paula Mendes (2023)

Quadro com desenhos e as informações: Roteiro de estudos - conceito de funções 1º ano - Ensino Médio. Livro Didático - Capítulo 4 e 5. Vídeo aula - Funções Matemáticas. Mapa Conceitual - Funções Matemáticas. Atividades de Fixação - Desafios e Resolução. Atividade Prática - Materiais Recicláveis. Atividade - Construção de Gráfico (GeoGebra). Atividade de Pesquisa. Fim da audiodescrição.

Figura 2 – Vídeo aula.
Acessibilidade: Apresentação interativa, linguagem objetiva e legenda.



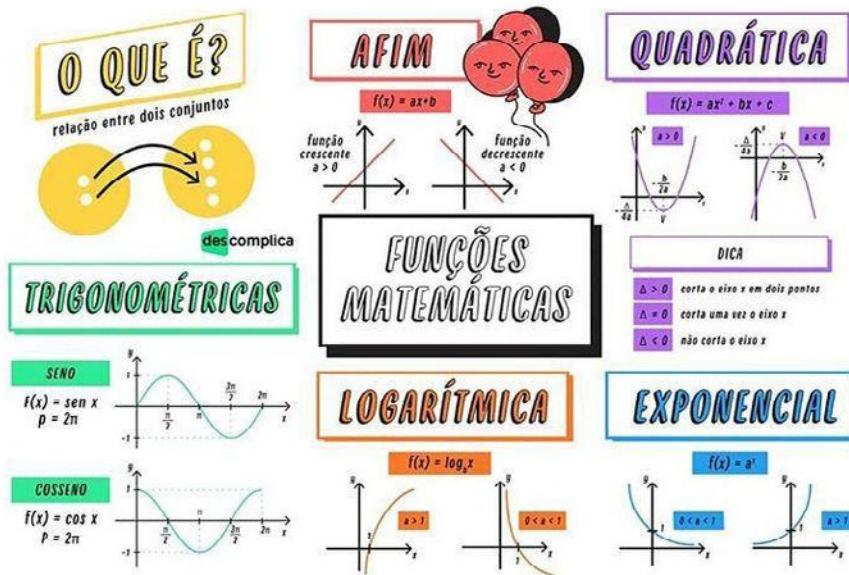
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=xpv-SWbDUr8> –

Quadrado com fundo vermelho e diversas canetas coloridas espalhadas, no centro, está escrito em branco: Funções Matemáticas. Fim da audiodescrição.

Descomplica

Figura 3 – Mapa Conceitual

Acessibilidade: Linguagem objetiva e apresentação interativa e visual.



Fonte: <https://no.descomplica.com.br/funcoes-matematicas>? – Descomplica

Mapa conceitual de matemática. No centro, está escrito: FUNÇÕES MATEMÁTICAS. Em torno, desenhos que complementam as questões como: O que é? Relações entre dois conjuntos. Afim. Quadrática. Trigonometrícias. Logarítmica e Exponencial. Fim da audiodescrição.

Figura 4 – Atividade de fixação.

Acessibilidade: Instruções objetivas e conceitos de referência para a realização das atividades.

Link de acesso – Material para impressão.



Atividade 1 <https://drive.google.com/file/d/1YFHyVsPun21Qm0nHBlEsD0wJqa4p3Yt1/view?usp=sharing>
Atividade 2 <https://drive.google.com/file/d/1ysEEsuSKy-DNP4dZReLZJXUp6ZEXIqcw/view?usp=sharing>

Fonte: Atividade elaborada - Professora Ana Paula Mendes (2023).

Figura 5 – Atividade prática.

Acessibilidade: Construção de gráficos de função com materiais recicláveis.

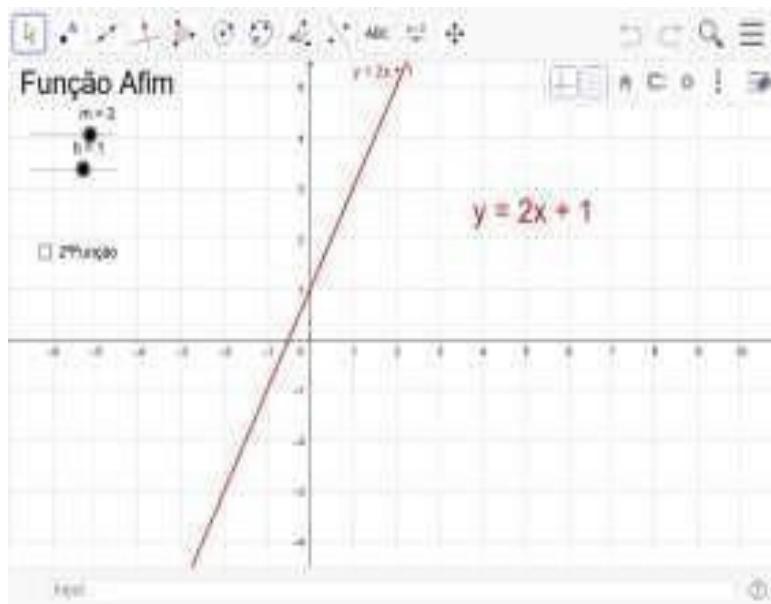


Fonte: Atividade elaborado - Professora Ana Paula Mendes (2023).

Fotografia de uma caixa de ovos de papel alaranjada. Sobre ela, alguns círculos de papel branco com pontos de interrogação e tampinhas coloridas numeradas. Fim da audiodescrição.

Figura 6 – Atividade construção de gráficos

Acessibilidade: Construção de gráficos de função com app GeoGebra



Fonte: <https://www.geogebra.org/?lang=pt> - GeoGebra

Gráfico de função feito com app GeoGebra. Os dados em tinta clara são ilegíveis. Fim da audiodescrição.

Figura 7 – Atividade de pesquisa.
Acessibilidade: Proporcionar diferentes formas e ferramentas de pesquisas.



Fonte: <https://www.google.com.br/?hl=pt-BR> – Página do Google

Print da página de pesquisa Google Imagens, dentro do campo de pesquisa está escrito: Funções Matemáticas no cotidiano. Fim da audiodescrição.

Avaliação:

- Considerar o desenvolvimento dos estudantes enquanto o processo de construção do conhecimento acontece.
- Avaliar continuamente os avanços e progressos.
- Acompanhar o desenvolvimento e recalcular as estratégias de aprendizagem.

Resultados esperados:

Os estudantes devem reconhecer uma função através da relação entre dois conjuntos, identificar o domínio, a imagem e o contradomínio nas relações entre conjuntos e resolver problemas do cotidiano, através das atividades propostas, contemplando todos os tipos de aprendizagem.

Cronograma:

- Apresentação expositiva + mapa conceitual + recursos visuais (50min).
- Situações problemas / Atividades de apoio (50min).
- Construção dos gráficos com material reciclável (1h20min).
- GeoGebra / Atividades de apoio (50min).
- Pesquisa funções no cotidiano / Atividade de apoio (50min).
- Exposição com materiais recicláveis (1h20min).

Considerações finais:

Com base no DUA:

- Proporcionar múltiplos meios de representação do conteúdo/informação.
- Proporcionar múltiplos meios de envolvimento/engajamento com a aprendizagem.
- Proporcionar múltiplos meios de ação e expressão do conteúdo por parte dos estudantes.

Referencial teórico:

Material de referência disponível na plataforma sala de aula do curso: Tertúlia Dua na prática.

Fascículo teórico-prático:

1. Concepções de deficiência e introdução aos princípios do dua.
2. Desenho universal para aprendizagem: princípios e diretrizes.
3. Planejamento de atividades didáticas na perspectiva do dua.
4. Recursos educacionais abertos (rea) digitais.
5. Acessibilidade de rea digitais.
6. Produção e compartilhamento de rea, digitais e acessíveis com foco no dua.



Atribuição 4.0 Internacional

Este trabalho está licenciado sob [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) © 2024 por Ana Paula Mendes.

Ortografia – a aprendizagem da escrita irregular de palavras por meio de jogos pedagógicos

Identificação:

- Etapa: Ensino Médio
- Disciplina: Língua Portuguesa
- Conteúdo: Ortografia
- Professor: Lucilia Vernaschi de Oliveira

Metas de aprendizagem:

Grupo: Professora de Atendimento Educacional Especializado (AEE) e três estudantes que apresentam TEA e características de dislexia. O Grupo optou pela aprendizagem predominantemente “audiovisual”, com destaque na interação e comunicação social.

Ortografia de palavras com escrita irregular, isto é, não seguem regras específicas regulares nem contextuais para escrevê-las, mas que se consti-

tuem etimologicamente por meio de raiz e radical no processo de formação e derivação de palavras.

A docente e os estudantes utilizarão o jogo ortográfico de autoria desta professora, intitulado: “Tabuleiro Ortográfico”, objetivando exercitar e desenvolver a escrita arbitrária de palavras.

Os estudantes irão criar uma estratégia que melhor os auxilie na aprendizagem da escrita de palavras que consideram ortograficamente complexas, como no caso do uso dos sons e escrita do “x”, por exemplo.

Metodologia/ Métodos:

Os estudantes, com a mediação da docente do AEE, irão pesquisar de forma individual e em grupo, com base em Morais (2003, 2007), as regras da escrita ortográfica e elaborarão conceitos, que serão transcritos em cartazes e afixados em sala de aula, como no exemplo a seguir:

Regras regulares de escrita: Nas grafias regulares P/B, F/V, e T/D, embora não existam outros grafemas competindo, mas como fonologicamente são produzidos nos mesmos pontos e modos articulatórios, podem ocorrer trocas na grafia das palavras. Uma explicação fonológica para tal dificuldade é que na produção dos fonemas P, T e F ou K há menos vibração das pregas vocais (sons surdos). Nas demais consoantes que formam esses pares há vibração mais intensa de pregas vocais (sons sonoros).

Regras contextuais de escrita: Embora sejam relações regulares entre letra-som, é no contexto da palavra ou no seu valor semântico (significado), que vai se definir qual letra/dígrafo será usado. Os principais casos de correspondências regulares contextuais em nossa ortografia são:

- o uso de R ou RR em palavras como “rato”, “porta”, “honra”, “prato”, “barata” e “guerra”;
- o uso do G ou GU em palavras como “garoto”, “guerra”;
- o uso do C ou QU, notando o som /k/ em palavras como “capeta” e “quilo”;
- o uso do J formando sílabas com A, O e U em palavras como “jaboti”, “jogada” ou “cajuína”;
- o uso do Z em palavras que começam “com o som do Z” (por exemplo, “zabumba”, “zinco”, etc);
- o uso do S no início da palavra, formando sílabas com A, O e U, como em “sapinho”, “sorte” e “sucesso”;

- o uso do O ou U no final de palavras que terminam “como o som de U (por exemplo, “bambo”, “bambu”);
- o uso do E ou I no final de palavras que terminam “com o som de I (por exemplo, “perde”, “perdi”);
- o uso de M, N, NH ou ~ para grafar todas as formas de nasalização de nossa língua (em palavras como “campo”, “canto”, “minha”, “pão”, “maçã”, etc). (Morais, 2003, p.31).
- Regras irregulares de escrita: Neste caso, não há regras que auxiliem o aprendiz a recorrer à exclusividade de uma letra para escrever uma palavra; ou no contexto da palavra que indica qual letra deve utilizar ao grafá-la; ou observar a estrutura da palavra primitiva e outras palavras que são geradas a partir daquela primeira, pois o aprendiz necessita recorrer à memória lexical e/ou ao dicionário para escrevê-la.
- As principais irregularidades da língua escrita concentram-se em:
 - o som do ‘S’, como em: (“sapo”, “cedo”, “próximo”, “assadura”, “nascer”, “nasça”, “paz”, “excesso”);
 - o som do “G”, como em: (“gelo”, “jeito”);
 - o som de “Z”, como em: (“zebra”, “mesa”, “exílio”);
 - o som do “X”, com em: (“enxada”, “inchada”).

Após compreenderem a funcionalidade da escrita ortográfica das palavras, o próximo passo será jogar o jogo “Tabuleiro Ortográfico”, conforme descrito na sequência.

Para fixação do trabalho, e considerando as especificidades dos estudantes, o passo metodológico seguinte é que os estudantes criem uma estratégia para memorização de palavras com escrita arbitrária, como as seguintes sugestões: elaboração de um jogo, de um mapa mental, podcast, minidicionário, poesia etc.

Recursos e Materiais:

- **POR QUÊ:** Este material foi planejado para contribuir com a aprendizagem de estudantes que apresentam dificuldades específicas de aprendizagem, na escrita irregular de palavras, atendendo aos princípios do DUA. Para isso, os materiais a serem utilizados serão: livros e artigos para consultas, jogo criado pela docente de AEE e confeccionado pelos estudantes: “Tabuleiro Ortográfico”, utilizando cartolina, EVA, cola,

tesoura, computador com acesso à internet, celulares dos estudantes, materiais diversos para reciclagem, etc.

- **O QUÊ:** O jogo: Tabuleiro Ortográfico, com acessibilidade digital adaptada para consulta e adaptações.
- **COMO:** Após o trabalho de mediação pedagógica das formas ortográficas da língua materna, é importante que os educandos realizem a fixação morfológica de palavras que não possuem pistas visuais ou conceituais para sua fixação, e com o intuito de acessar da memória visual o que já foi aprendido, relembrar e armazenar formas que ainda estão em fase de apropriação e automação. Para isso, farão uso do jogo “Tabuleiro Ortográfico”, e se necessário, utilizarão a descrição de suas três figuras.

Objetivos do jogo: Desenvolver as habilidades de soletração dos grafemas que formam as palavras, de acordo com as diferentes formas ortográficas. Exercitar as habilidades visuais de leitura e escrita. Estimular as funções mentais superiores de: linguagem, criatividade, raciocínio, memória, agilidade, percepção e discriminação auditiva e visual.

Desenvolvimento do jogo: O jogo consiste em fixar as formas ortográficas da escrita por meio da soletração. É composto por um tabuleiro (30 cm x 20 cm), um dado, 20 (vinte) cartelas (8 cm x 10 cm) contendo as palavras a serem soletradas pelos competidores, e dois botões (ou pinos, ou outro instrumento para marcar a última casa/número conquistado no tabuleiro). Em dupla, tira-se par ou ímpar para ver quem inicia o jogo. Ao iniciar a competição, o jogador da vez lança o dado, e percorre a quantidade de casas do tabuleiro correspondentes ao número da face superior do dado. O outro competidor retira uma carta disposta no monte sobre a mesa e a lê, pausadamente, por duas vezes. Em seguida, o jogador da vez soletra a palavra. Caso acerte, lança o dado mais uma vez (caso continue acertando, lança apenas três vezes o dado, mesmo acertando as três palavras soletradas); caso erre, não ganha as casas percorridas no último lance e passa a vez ao outro competidor para lançar o dado. E assim segue o jogo, ora lançando o dado e soletrando a palavra, ora conferindo a grafia correta da palavra soletrada. Vence o jogo quem chegar primeiro no número 44 (quarenta e quatro) do tabuleiro.

Jogo: Tabuleiro Ortográfico ([link externo](#)) p. 52

Figura 1 - Print da face do Tabuleiro Ortográfico, com saída na trilha a partir do número 1 e chegada em 44

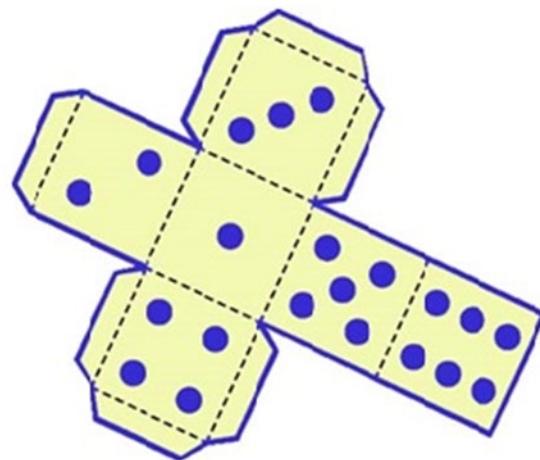
4	3	2	1	SAÍDA
5	26	25	24	23 22
6	27	40	39	38 21
7	28	41	CHEGADA	37 20
8	29	42		36 19
9	30	43	44	35 18
10	31	32	33	34 17
11	12	13	14	15 16

Fonte: [Transição da escrita alfabética para a ortográfica](#).

Print da face de um Tabuleiro Ortográfico com saída na trilha a partir do número 1 e chegada no número 44. Todos os números estão em pequenos quadrados coloridos. Fim da audiodescrição.

[Dado para executar o jogo Tabuleiro Ortográfico \(link externo\)](#), p. 52

Figura 2 - Print de dado planificado para executar o jogo Tabuleiro Ortográfico



Fonte: [Transição da escrita alfabética para a ortográfica](#).

Desenho do molde aberto de um dado com seis lados. Fim da descrição.

[Cartelas para soletração no Jogo Ortográfico \(link externo\)](#), p. 52

Figura 3 - Face das cartelas do jogo Tabuleiro Ortográfico



Fonte: [Transição da escrita alfabética para a ortográfica](#).

Face das cartelas lilás de um jogo de Tabuleiro Ortográfico. São 4 linhas e 5 colunas e com os escritos: Excelente. Correspondência. Ansioso, Injeção, Necessário, Azulejar, Paralisação, Enxurrada, Exposição, Extraordinário, Cimento, Paçoca, Passageiro, Jibóia, Assembléia, Máximo, Raciocínio, Automóvel, Higiênico e Ambulância.

Avaliação:

- Proposta 1: Cada estudante será orientado a pesquisar em (livros que estão lendo, revistas, dicionários, plataformas de busca etc) vinte palavras que fazem uso cotidianamente, mas que apresentam dificuldades em se lembrarem da morfologia da palavra para registrá-las. De posse da pesquisa, vão utilizar o tabuleiro ortográfico, e jogar com o grupo (cada estudante vai soletrar as palavras que ele próprio pesquisou). Vence o jogo quem soletrar um maior número de palavras corretamente.
- Proposta 2: Gravar podcast ou uma lista de palavras que apresenta dificuldades para escrevê-las, com a derivação de cada palavra escolhida, como exemplo: caixa, caixinha, caixote, caixão etc. Apresentar o podcast para colegas e docentes.
- Proposta 3: Selecionar palavras e desenhos com grafia que considera complexas para sua escrita e criar jogo de memória, com seu desenvolvimento, objetivos e regras. Apresentar o jogo para os colegas e docente.

- Proposta 4: Criar um minidicionário com palavras que apresenta dificuldades ao registrá-las, as quais fazem uso em seu cotidiano de escrita. Essa produção é contínua. Apresentar o minidicionário para os colegas e docente.

Resultados esperados:

Espera-se que após a aplicação da referida aula, por meio do DUA, os estudantes compreendam que a ortografia da Língua Portuguesa obedece a regras específicas, no entanto, há casos (irregularidades) em que a memória visual e a derivação de palavras contribuem para essa aprendizagem. A partir do trabalho realizado, espera-se que os estudantes assimilem essas regras e façam uso contextual em sua escrita do dia a dia escolar.

Cronograma:

- Atividade 1: Elaboração de conceitos sobre escrita arbitrária das palavras - aproximadamente 30 minutos. Transcrição da pesquisa em cartazes e fixação em mural da sala do AEE - 25 minutos.
- Atividade 2: Em trio, jogar o jogo “Tabuleiro Ortográfico” - aproximadamente 50 minutos.
- Atividade 3: Individualmente, os estudantes criarião uma estratégia para fixação da escrita arbitrária das palavras, considerando os diferentes estilos de aprendizagem, tendo como sugestão, a elaboração de um minidicionário, que pode ser realizado em bloco de notas do celular; jogo de memória; elaboração de mapa mental a partir da derivação de palavras; podcast, poesias com rimas e outros (aproximadamente três aulas de 50 minutos).

Considerações Finais:

A educação escolar é um direito constitucional dos estudantes brasileiros, e deve se realizar em uma escola de qualidade para todos, indistintamente. Entretanto, o desafio dessa instituição não consiste apenas em lidar com alunos com deficiência, autismo ou com dificuldades específicas de aprendizagem, mas especialmente em compreender as diferentes formas, tempos e especificidades de todos os estudantes ao aprenderem. Como base nessa reflexão, temos o DUA, uma abordagem de ensino, que busca contemplar a todos, rompendo, com isso, o mito da normalidade.

Em outras palavras, o DUA nos proporciona possibilidades efetivas de a educação inclusiva realmente acontecer no contexto escolar.

Referencial teórico:

MORAIS, Artur Gomes. Ortografia: ensinar e aprender. São Paulo: Ática, 2003.

MORAIS, Artur Gomes. O aprendizado da ortografia. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

OLIVEIRA, Lucilia Vernaschi. Universidade Estadual de Maringá. Transição da escrita alfabética para a ortográfica: jogos e mediação pedagógica. Maringá/Pr., 2012. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2010/2010_uem_ped_pdp_lucilia_vernaschi.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2024.

PEREIRA, Samara de Oliveira. Fascículo Teórico-Prático - Planejamento de atividades didáticas na perspectiva do DUA. Terceira Tertúlia. UNIPAMPA, 2023.

SCHMITZ, Daniele dos Anjos. Fascículo Teórico-Prático – Produção e compartilhamento de REA, digitais e acessíveis com foco no DUA. Quarta Tertúlia. UNIPAMPA, 2023.

SCHMITZ, Daniele dos Anjos. Fascículo Teórico-Prático – Acessibilidade de REA Digitais. Quinta Tertúlia. UNIPAMPA, 2023.

SCHMITZ, Daniele dos Anjos. Fascículo Teórico-Prático – Produção e compartilhamento de REA, digitais e acessíveis com foco no DUA. Sexta Tertúlia. UNIPAMPA, 2023.



Este trabalho está licenciado sob CC BY 4.0. Para visualizar uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> © 2024 por Lucilia Vernaschi de Oliveira.

Heróis Abolicionistas Brasileiros

Identificação:

- Etapa: Ensino Médio
- Disciplina: História
- Conteúdo: A luta pelo fim da escravidão no Brasil, e a perseverança e esforço destes heróis nesta luta.
- Professor: Reginaldo Alves Nunes

Metas de aprendizagem:

- Mostrar aos alunos a importância da perseverança;
- Levá-los a um entendimento sobre as várias dificuldades, algumas delas além de nossa compreensão;
- E que, com esforço, auxílio e dedicação todas elas podem ser superadas.

Metodologia/ Métodos:

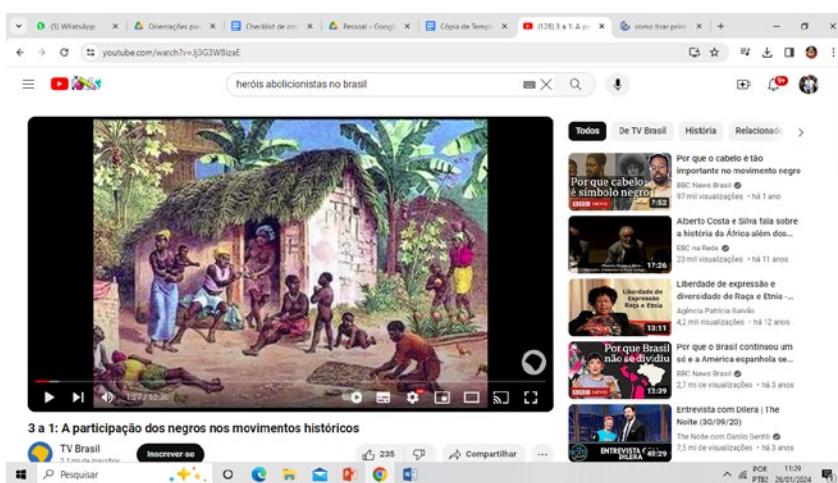
- Método 1: Um documentário será exibido, destacando o papel de cada personagem nesta luta histórica;
- Método 2: Serão disponibilizados para todos os alunos, áudio books, tradutores em libras e caixas identificadas com figuras relacionadas ao tema.
- Método 3: Por fim, uma verificação mais detalhada de cada aluno deverá ser feita durante as aulas, para aí sim identificar e adaptar indi-

vidualmente. Por exemplo: se a criança autista não está conseguindo acompanhar o documentário mencionado, sentaria ao lado dela em outro momento, e mostraria as caixas organizadas e identificadas com figuras dos personagens.

Recursos e Materiais:

[Vídeo: A participação dos negros nos movimentos históricos \(link externo\)](#)

Figura 1- print do vídeo a participação dos negros nos movimentos históricos demonstrando uma senzala (moradia dos escravos).



Fonte: TV Brasil

Print da tela de um vídeo com o desenho de uma comunidade negra em torno de uma casa de adobe com teto com folhas de palmeiras. Fim da audiodescrição.

[Transcrição do vídeo: \(link externo\)](#)

- **POR QUÊ:** Vídeo sobre a luta dos negros contra a escravidão, e o envolvimento deles em outros movimentos importantes em nosso país (Brasil). Para trazer esclarecimentos de forma dinâmica e com base histórica sobre o tema. Mostrando a importância de conhecer e reconhecer a luta destes heróis, afim de valorizar seus feitos com embasamento teórico, histórico e cultural.
- **O QUÊ:** Vídeo sobre a participação dos negros em movimentos históricos.
- **COMO:** Abrir o link, assistir o vídeo, e se precisar, acessar a transcrição.

Avaliação:

- É também de modo participativo, a maneira que cada aluno se envolve e desenvolve suas habilidades e conhecimentos adquiridos.
- A avaliação será a construção de cartazes.
- A avaliação será feita de maneira diagnóstica, observando o envolvimento dos alunos com o tema proposto, podendo ser avaliados de diversas formas através de:
 - Um pequeno discurso;
 - Uma redação; desenhos em quadrinhos; construção de cartazes e ou pelas imagens da caixa organizadora sempre destacando os pontos mais importantes do documentário.
 - É também de modo participativo, a maneira que cada aluno se envolve e desenvolve suas habilidades e conhecimentos adquiridos.

Resultados esperados:

Espero que ao final desta sequência todos os alunos compreendam a importância de se lutar por aquilo em que acreditamos, e entender que muito dos benefícios que desfrutamos hoje, é resultado da luta de alguém lá no passado. Espero também que estes alunos identifiquem que é possível vencer as adversidades impostas a nós, seja pelas circunstâncias ou pelas escolhas que fazemos.

Cronograma:

- Planejamento elaborado para duas semanas;
- Documentário: uma hora;
- Caixas organizadoras: quarenta minutos;
- Desenvolvimento de cartazes: noventa minutos;
- Discurso e apresentação: noventa minutos.

Considerações Finais:

O DUA (desenho universal da aprendizagem) realmente me trouxe outra perspectiva com relação ao ensino em sala de aula. Transformou minha

maneira de planejar aulas inclusive, sempre pensando em todos, e em todas as possibilidades.

Trabalhar de maneira a olhar os alunos como parte principal de uma sala de aula não é o suficiente. Como professor preciso ir além, entendendo que sala de aula é sim um lugar de inclusão, é um lugar onde todos devem ser bem vindos, e bem recebidos.

Referencial teórico:

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Jj3G3W8izaE>. Acesso 24 jan 2024.

NARLOCH, Leandro. Achados e perdidos da História: escravos. Rio de Janeiro, estação Brasil, 2017



Este trabalho está licenciado sob CC BY-SA 4.0. Para visualizar uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0> 2024 por Reginaldo Alves Nunes

O Bumba Boi de orquestra nas festas juninas de São Luís do Maranhão

Identificação:

- Etapa: Ensino Médio
- Disciplina: História
- Conteúdo: Cultura maranhense: o bumba-meu-boi de orquestra e as festas juninas em São Luís do Maranhão
- Série: 2º ano do Ensino Médio
- Professora: Fábia Holanda de Brito

Metas de aprendizagem:

- Conhecer a cultura maranhense e as festas juninas, frisando o bumba-meu-boi.
- Identificar os sotaques de bumba-meu-boi nas festas juninas em São Luís: zabumba, matraca, pandeirão, costa de mão e orquestra
- Caracterizar o bumba boi de orquestra

Metodologia/ Métodos:

O planejamento dessas aulas foi pensado em inserir o discente no cotidiano festivo da cidade no período junino na disciplina História. Será pautada

no DUA para atingir e inserir os alunos em suas particularidades de aprendizagem, desta forma, escolhemos matérias REA. Sendo assim, desenvolvida:

Aula dialogada, com utilização de audiovisual acerca das festas juninas em São Luís, e o bumba-meu-boi, com a participação ativa dos alunos, no reconhecimento da cultura local. Essa mobilização tem o objetivo e objeto familiar para o diálogo das percepções da festa junina, pelos discentes.

Levar, tocar e expor indumentárias (roupas e acessórios) utilizados pelos brincantes de bumba boi de orquestra, para reconhecimento dos alunos, além de servir de base para desenhos e textos produzidos pelos discentes. As indumentárias fazem parte do acervo particular da professora.

Ouvir as toadas (músicas) de grupos de bumba-meu-boi de orquestra, para que os alunos cantem e (re) produzam novas toadas a partir do cotidiano da cidade e sua cultura local. O acervo das músicas (toadas) é também particular, mas encontradas em Youtube.

Observar e falar sobre o couro do boi: bordados, temática, artesanato, materiais e outros. Nesse caso, será utilizada a figura 01. Projetada para melhor visualização.

Figura 1 - bumba-meu-boi, com saiote azul



Fonte: <https://www.flickr.com/photos/tonygalvez/2056467801>

Licença: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

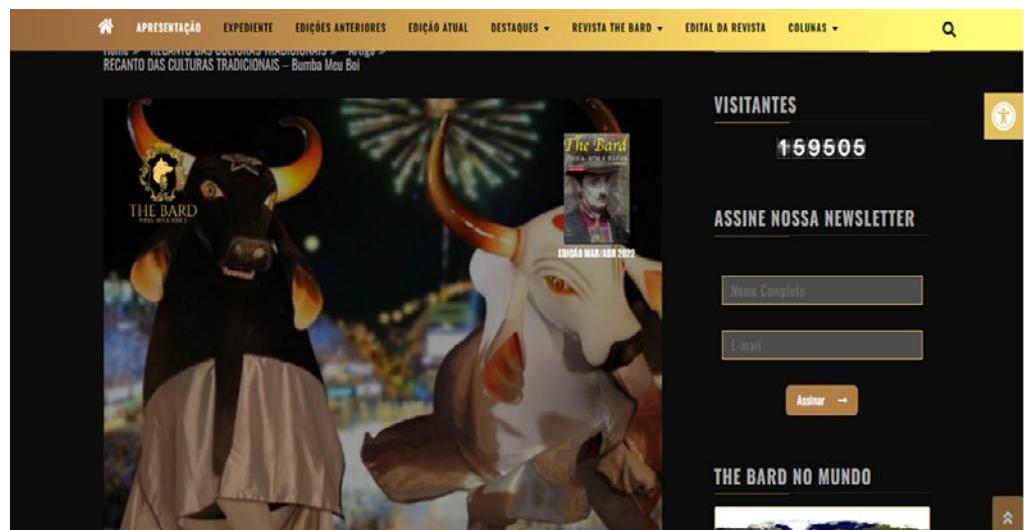
Print de tela com fotografia de um grupo de Bumba-meu-boi. Um homem segura a representação de um boi de cabeça preta com saia preta. O corpo enfeitado por uma sereia, céu e palmeira e escrito: O novilho novo. O grande mistério da natureza. Fim da audiodescrição. No rodapé está escrito: São Luís do Maranhão. Fim da audiodescrição.

Recursos e Materiais:

Os recursos e materiais que serão usados no decorrer das aulas foram escolhidos com o olhar de possibilidades de participação, apresentando o conteúdo de História de formas variadas, bem como os discentes também, com a utilização de materiais REA, aprendidos em curso do DUA (desenho universal de aprendizagem).

- **POR QUÊ:** Este material foi pensado para somar as aulas de História, possibilitando que de formas diferenciadas, os discentes participem e realizem as atividades propostas. O tema da aula será o Bumba Boi de orquestra nas festas juninas de São Luís do Maranhão, que se apresenta nas noites de São João, no mês de junho, trazendo uma trama social da “maranhensidade”. Assim, o tema será desenvolvido, da seguinte forma: Aula expositiva, dialogada, fomentada com áudio visual, música e desenho sobre o bumba boi e todo o enredo que o compõem, possibilitando acessibilidade a alunos que necessitam.
- **O QUÊ:** O printscreenshot do recurso a ser usado:

Figura 2 Print da tela do computador- revista The bard



Fonte: <https://revistathebard.com/recanto-das-culturas-tradicionais-bumba-meu-boi/>

Licença: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Print da tela do site da revista The bard. à esquerda, a fotografia de um boi de cabeça preta e saia branca, ao lado, um boi de cabeça branca e saia marrom. No canto esquerdo, as informações: Visitantes 159.505. Assine nossa newsletter. Fim da audiodescrição.

Letra da música (toada) xerocopiada, ampliada para acompanhamento e projetada na lousa.

Urrou do Boi (Hino do Folclore Maranhense)

Lá vem meu boi urrando,
subindo o vaquejador,
deu um urro na porteira,
meu vaqueiro se espantou,
o gado da fazenda
com isso se levantou.

Urrou, urrou, urrou, urrou
meu novilho brasileiro
que a natureza criou
Boa noite meu povo
Que vieram aqui me ver
Com essa brincadeira
Trazendo grande prazer
Salve grandes e pequenos
Este é meu dever
Saí pra cantar boi bonito pro povo ver

São João mandou
Que é pra mim fazer
Que é de minha obrigação
Eu amostrar meu saber

Urrou, urrou, urrou, urrou
meu novilho brasileiro
que a natureza criou

Viva Jesus de Nazaré
E a Virgem da Conceição
Viva o Boi de pindaré
Com todo seu batalhão
São Pedro e São Marçal
E meu senhor São João

Viva as armadas de guerra
Viva o chefe da nação
Viva a estrela do dia
São Cosme e São Damião

Urrou, urrou, urrou, urrou
meu novilho brasileiro
que a natureza criou

Composição: Cantador Coxinho

- **COMO:** A revista eletrônica tem acessibilidade e traz os principais elementos que compõe a manifestação cultural maranhense, também conhecida como brincadeira – o bumba-meу-boi.

Os alunos poderão ler, escutar, visualizar, pois a mesma (revista em forma REA) será disponibilizada de forma eletrônica e xerocópia.

<https://revistathebard.com/recanto-das-culturas-tradicionais-bumba-meу-boi/>

Licença: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

A partir do texto, link e imagens sobre a festa junina no Maranhão: Bumba Meu Boi de orquestra, suscitarmos saberes locais passados de geração, os alunos identificarão práticas, imagens que remetem ao São João, bumba boi e festividades, no seu local.

Avaliação:

Os discentes, após assistir ao vídeo, desenharão e pintarão um bumba-meу-boi, dessa forma demonstram o seu aprendizado. Se dividirão em duplas que um tenha que ajudar e complementar o outro em suas habilidades, seja no desenho, na exposição oral e nas imagens construídas.

Para isso, utilizaram lápis de cor para se atentar aos detalhes dos bordados e se possível, desenhar ou citar alguns personagens dessa manifestação cultural.

Realizada a atividade, frisamos os conceitos de cultura, folclore, manifestação cultural e o bumba-meу-boi, relacionando-os às vivências no período junino.

Resultados esperados:

Com o planejamento da aula: O Bumba Boi de orquestra nas festas juninas de São Luís do Maranhão, esperamos que os alunos (as) vivenciem através da cultura popular da diversidade, as relações étnicas raciais (índígena, negro e branco) na formação da brincadeira, mais conhecida na capital – o bumba boi. Aprendendo os conceitos centrais de cultura em suas vivências locais.

Assim, estimular os discentes em torno da temática da brincadeira, manifestação para trabalhar a cultura popular e a história local. Com a utilização de REA e a DUA, oportunizando a todos uma forma de aprender e demonstrar suas habilidades e aprendizagens seja com desenhos, música, narrativas de vivências ou no trabalho em dupla.

As aulas seguirão o mês de junho, mês das festas juninas, momento familiar aos discentes, onde a cidade, a família e escola transformam o ambiente em um grande Arraial (lugar onde se apresentam as manifestações culturais, espaço cultural).

Cronograma:

Esta atividade será realizada em (04) quatro aulas, nas quartas-feiras, no mês de junho de 2024

Cada atividade desenvolvida, levará 2 horas/aulas: Aula dialogada e uso dos recursos.

Tendo a culminância, no dia 27 de junho de 2024. No momento, teremos a exposição dos desenhos realizados pelos discentes, e vamos propor uma produção de histórias, partir dos desenhos e vivências nas festas juninas. Temos a proposta da exposição ser na biblioteca da escola, para que outros alunos tenham acesso às produções dos demais.

Considerações Finais:

Ao utilizar os Recursos Educacionais Abertos (REA), abriu-se um leque de oportunizar os discentes de aprender e demonstrar seu aprendizado de forma diversificada, no tema sobre o bumba-meu-boi, sotaque de orquestra na cidade de São Luís, com interação e protagonismo dos mesmos. Propus este tema por ser familiar, popular e que envolve uma gama de atividades lúdicas e de conhecimento da história do Maranhão

Trabalhar com o cotidiano dos discentes, partir da cultura popular, fomenta identificar o familiar, agregando conhecimento gerais para a formação de tal atividade festiva na cidade.

Referencial teórico:

Livros:

AZEVEDO NETO, Américo. O ABC do Bumba-Meu-Boi no Maranhão. São Luís. Alumar, 1997.

CANCLINI, Nestor García. As culturas híbridas em tempos de globalização. Introdução à edição de 2001. In: Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: EDUSP, 4 ed., 5 reimp., 2011.

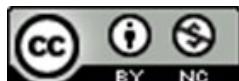
Periódicos:

CAVALCANTI, Maria Laura Viveiros de Castro .Tempo e Narrativa nos Folguedos do Boi. São Luís, Revista Pós Ciências Sociais, v. 3, n. 6, jul/dez. 2006.

Teses e dissertações:

BORRALHO, Tácito Freire. O Teatro do Boi do Maranhão – brincadeira, ritual, enredos, gestos e movimentos. 2012. Tese (Doutorado). Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo. 2012.

BRITO, Fábia Holanda de. Do Maranhão para o mundo'- o bumba-meu-boi de orquestra: tradição, cultura popular e turismo no brincar do Brilho da Ilha. Dissertação (Mestrado Profissional em Bens Culturais e Projetos Sociais) - FGV - Fundação Getúlio Vargas, Rio de Janeiro, 2016.



Este trabalho está licenciado sob CC BY-NC 4.0. Para visualizar uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/> © 2024 por [Fábia Holanda de Brito](#)

Projeto leitura encenada – teatro

Identificação:

- Etapa: Ensino Médio
- Disciplina: Arte
- Conteúdo: Teatro
- Carga horária: 20 horas/aula
- Professor: Maria Soraia Nascimento Corrêa de Faria

Metas de aprendizagem:

- Aprender a diferenciar, valorizar e apreciar peças teatrais.
- Conhecer o processo de organização e criação de uma Leitura Encenada.
- Conviver com a sensibilidade estética

Metodologia/ métodos:

O Projeto Leitura Encenada - Teatro, além de contemplar uma das unidades do Componente Curricular Artes com a carga horária de 20 horas/aula, propõe a aprendizagem dos quatro pilares da educação: ser, conhecer, fazer e conviver, garantindo assim uma visão sobre si, do outro e do mundo.

Com base nas conversas antes, durante e depois das leituras, os alunos são convidados a criar ou adaptar roteiros, construir cenários, sonoplastia, vestimentas, personagens e divulgações. Vale tudo, inclusive fugir do enredo inicial, para dar espaço, para trocarem ideias e construírem narrativas de maneira criativa e crítica (NOVA ESCOLA, 2019).

E assim, cenários conforme gênero textual da peça, equipamentos para produção do som, maquiagens, acessórios e figurino para construção dos personagens, equipamentos e materiais para divulgação e registros, e Ator,

destacando acessibilidade e considerando a diversidade dos participantes e suas necessidades individuais.

Recursos e materiais:

Recurso 1:

- **POR QUÊ:** Apresenta-se o Projeto Leitura Encenada – Teatro, porque atende a concepção do Desenho Universal de Aprendizagem (DUA) ao disponibilizar atividades práticas para que todos os alunos interagem, apreciem e demonstrem algo do que foi constatado e/ou observado. Segundo FERREIRA (2024), com a prática do conteúdo apresentado deduz-se que aconteça um aprendizado mais eficiente. Além do mais, o Projeto oportuniza o uso do Recurso de Ensino Aberto (REA), com licença que permite compartilhar, adaptar, remixar, transformar e construir sobre o material, desde que siga os termos da licença Creative Commons.
- **O QUÊ:** [PROJETO LEITURA ENCENADA-TEATRO](#)

Figura 1: Print de tela do Recurso

PROJETO LEITURA ENCENADA – TEATRO

DISCIPLINA: ARTE

CARGA HORÁRIA: 20 HORAS/AULA

ETAPA: 2º ANO DO ENSINO MÉDIO

PROFESSORA: MARIA SORAIA NCFARIA



Fonte: Autora (2024)

Quadrado com fundo branco e as informações: Projeto Leitura Encenada - Teatro. Disciplina: Arte. Carga Horária: 20 horas/aula. Etapa: 2º ano do ensino médio. Professora: Maria Soraia NCFARIA. No canto direito, duas máscaras em traços pretos, uma sorri, e a outra, tem semblante triste. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** O Projeto pode ser utilizado de forma impressa e vídeo

Avaliação:

Todas as turmas que participaram do Projeto “Leitura Encenada”, tiveram bom desempenho pela organização, companheirismo e empreendimento. Para finalizar, as peças teatrais foram avaliadas conforme apresentações em 1º, 2º e 3º lugares. As notas de 0 a 10, serão atribuídas pelas mesmas equipes

conforme atuação. Sendo assim, serão atribuídas três notas pelos seguintes jurados: Equipes do mesmo turno e atuação (dramaturgo, coreografia, sonoplastia, figurino, ator e mídia), Professores e três alunos do outro turno. Resultados 24 horas após as últimas apresentações.

Resultados esperados:

Conhecer a história do teatro, valorizar a importância das manifestações cênicas e situá-las dentro do contexto da evolução humana. Seus aspectos que influenciam e delatam o comportamento social em cada época, o gênero a que pertencem, sua textualidade, sua premissa, seu significado, sua ideologia, sua qualidade cultural. Tais fundamentos são contextualizados e apreciados pelos estudantes do segundo ano do ensino médio (jovens entre 15 a 16 anos) dos turnos matutino e vespertino numa perspectiva do Desenho Universal para Aprendizagem (DUA), unificando o aprendizado de diversos componentes curriculares. A vivência lúdica faz com que eles se apropriem de temas vivenciados, deste e de outros. Assim como, oferece oportunidades a cada aluno para a identificação de habilidades e competências, realização pessoal, descobertas de talentos e aprendizagens.”

Cronograma:

Nº	ATIVIDADES	PERÍODOS
01	Produção e leitura textual coletiva	02 horas/aula
02	Contextualização sobre a origem e evolução do Teatro	04 horas/aula
03	Contextualização sobre a sintaxe teatral	04 horas/aula
05	Orientação, organização e ensaios das leituras encenadas	06 horas/aula
06	Apresentações das peças teatrais	04 horas/aula
07	Resultado das premiações	Divulgação

Considerações Finais:

A importância do DUA e a valorização da diversidade em sala de aula se intensifica quando os alunos escolhem suas atuações como: dramaturgo, diretor, cenografia, sonoplastia, figurino e ator. Esse comportamento implica na sua aprendizagem com o outro, superação de suas dificuldades e obtenção de excelentes resultados. Outra valorização, os jurados formados pelos

docentes e estudantes do mesmo turno e inverso, possibilitam interações sociais significativas.

Referencial teórico:

ZERBATO, Ana Paula; MENDES, Enicéia Gonçalves. Desenho universal para a aprendizagem como estratégia de inclusão escolar. Educação Unisinos, São Carlos / SP, v. 22, ed. 2, p. 147 - 155, 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/325655641_Desenho_universal_para_a_aprendizagem_como_estrategia_de_inclusao_escolar/link/5ca79c5292851c64bd5307e5/download. Acesso em: 2 jan. 2024.

<https://novaescola.org.br/conteudo/18723/atividade-leitura-e-encenacao-de-historias-para-todos>. Último acesso em 02/2023

GOMES, André. Luís. Encenar a leitura: Relatos e procedimentos. In: GOMES, André Luís; DOS REIS, Maria da Glória Magalhães. Encenar a Leitura: Relações Cênico-Midiáticas. 1. ed. Campinas, SP: Pontes Editores, p. 13-27, 2020.

VAGULA, Vania Kelen Belão; SOUZA, Renata Junqueira de; SANTOS, Ana Laura Garro dos. Um convite ao teatro da leitura: histórias para ler brincando. In: SOUZA, Renata Junqueira de. [et al.] (Orgs). Arte narrativa na infância: práticas para o teatro da leitura e a contação de histórias. 1. ed. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2015.



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Licença Creative Commons, licença que permite compartilhar (copiar e distribuir o material em qualquer meio ou formato), Adaptar — remixar, transformar e construir sobre o material. O licenciante não pode revogar essas liberdades, desde que siga os termos da licença. Não pode usar para uso comercial.

Programação Orientada à Objetos

Identificação:

- Etapa: Ensino médio
- Disciplina: Programação
- Conteúdo: Orientação a Objetos (OO)
- Professor: Brenda Lemos Silveira

Metas de aprendizagem:

- Aprender OO
- Programar utilizando OO

Metodologia/Métodos:

- Desmembramento Prático de Códigos: Utilização do ambiente de desenvolvimento para explicar conceitos.
- Participação ativa dos alunos durante a aula.
- Aplicação de conceitos do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), em que o conteúdo é ofertado de maneira múltipla e ampla. Com isto, a inclusão de um Recurso Educacional Aberto (REA) para a disciplina de POO, neste caso um vídeo sobre o conteúdo de orientação a objetos.

Recursos e Materiais:

- **POR QUÊ:** Este é um vídeo introdutório com a finalidade de apresentar e explicar conceitos iniciais da Programação orientada a objetos.

- **O QUÊ:** [Vídeo 00 - Introdução à Programação Orientada a Objetos](#) (link externo)
- [Transcrição do vídeo](#) (link externo)
- **COMO:** Para acessá-lo é necessário clicar no link disponibilizado acima, assistir o vídeo para compreender o conteúdo e caso seja preciso ler a transcrição que também está disponível no link logo acima.

Figura 1: print do vídeo de introdução a POO



00 - Introdução à Programação Orientada a Objetos

Fonte: [Lucas Bueno](#)

Print de tela de um vídeo. No canto esquerdo, uma bola roxa escrita em branco: Programação Orientada a Objetos (POO). No canto direito, o teclado de um notebook e a fotografia de um homem de pele clara. Ele tem cabelos curtos, barba e bigode. Fim da audiodescrição.

Avaliação:

- Avaliação prática: Execução de exercícios de OO durante a aula.
- Projeto: Avaliação da capacidade de relacionar e aplicar conceitos.
- Feedback contínuo durante uma discussão interativa.

Resultados esperados:

- Maior engajamento dos alunos na disciplina.
- Compreensão prática e aplicação dos conceitos de Programação Orientada a Objetos.

Cronograma:

Pode ser realizado durante uma aula ou estendido para todo o semestre em que sejam utilizados mais REA digitais.

Considerações Finais:

Este planejamento busca atender às diversas formas de aprendizado dos alunos, proporcionando uma experiência prática e engajadora. A utilização do vídeo como Recurso Educacional Aberto para a disciplina visa estimular a aplicação dos conceitos de forma lúdica onde o aluno possa ter mais formas de dirimir o conteúdo aplicado. Acredita-se que essa abordagem contribuirá para um aprendizado mais eficaz e inclusivo.

Referencial teórico:

BUENO, Lucas. 00 – Introdução à Programação Orientada a Objetos. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=44_GXeVD9bg> Acesso em: 20/01/2024



Programação Orientada a Objetos © 2024 por Brenda Lemos Silveira está licenciada sob CC BY-NC-SA 4.0. Para visualizar uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>